



Les jeux vidéo de catch : du sexisme à l'égalité ?

Fanny Lignon¹

Resumé

Cette petite étude fait suite à celle que j'ai précédemment menée sur les images féminines et masculines mises en scène dans les jeux vidéo de combats dits d'arcade. Ces productions sont destinées à un public masculin, d'adolescents et de jeunes adultes. Les femmes y sont traditionnellement peu représentées. Le catch tient son nom de l'expression *catch as catch can* (attrape-le comme tu peux). Sport-spectacle d'origine américaine, lointain dérivé de la lutte gréco-romaine, il se déroule sur un ring. J'ai choisi de travailler sur *WWE Smackdown vs Raw 2006* pour deux raisons. (1) Les femmes y sont (relativement) présentes en nombre (7 femmes pour 43 hommes); (2) elles participent vraiment aux combats. Partant du principe que les jeux de catch mettent en scène des caricatures d'hommes et des femmes, partant du principe que l'interactivité permet de vivre ces clichés de l'intérieur, je me demande en fin de compte si ces jeux n'auraient pas des vertus pédagogiques, s'ils ne conduiraient pas leurs adeptes sur le chemin de l'égalité.

Mots-clés : Jeux vidéo ; Catch ; Sexisme ; L'égalité.

Os vídeo-games de catch: do sexismo à igualdade?

Resumo

Este breve estudo se configura em uma continuidade de trabalho anterior sobre as imagens femininas e masculinas colocadas em cena no jogo de vídeo combate chamados de aecade. As produções são destinadas a um público masculino, adolescente e jovens adultos. As mulheres são tradicionalmente pouco representadas. O catch tem seu nome oriundo da expressão *catch as catch can* (pegue-o como pode). Esporte espetáculo de origem americano, antes derivado da luta greco-romana, se desenvolve sobre o ringue. Escolhi realizar este trabalho a respeito do *WWE Smackdown vs Raw 2006* por dois motivos: (1) as mulheres são (relativamente) apresentadas em número (7 mulheres por 43 homens); (2) elas participam realmente do combate. Partindo do princípio que os jogos de catch colocam em cena as caricaturas dos homens e das mulheres, partindo do princípio de que a interatividade permite viver esses clichés de dentro, me pergunto, afinal das contas, se esses jogos não teriam vertentes pedagógicos, se não conduziram seus adeptos num caminho de igualdade.

Palavras-chave: Vídeo game; Catch; Sexisme; Igualdade.

¹ Maître de conférences en études cinématographiques et audiovisuelles; Université Claude Bernard Lyon 1 – IUFM; Laboratoire ARIAS (ENS/CNRS/Paris 3).

Introduction

Cette petite étude fait suite à celle que j'ai précédemment menée sur les images féminines et masculines mises en scène dans les jeux vidéo de combats dits d'arcade.² Elle traite du même sujet, mais dans les jeux de combats dits de simulation, une catégorie qui regroupe les jeux de boxe et les jeux de catch.

Ces productions sont destinées à un public masculin, d'adolescents et de jeunes adultes. Les femmes y sont traditionnellement peu représentées. Aucune simulation de boxe anglaise, à ma connaissance, ne permet à un personnage féminin de monter sur le ring pour y combattre, alors même que des femmes pratiquent la boxe³. Le cas du catch est différent, puisqu'on y trouve des combattants hommes et femmes, des "superstars" et des "divas", dans la réalité comme dans les jeux vidéo.

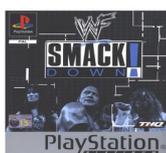
Ces jeux posent d'autres questions que celles soulevées par les *beat them all*. Parce qu'ils se présentent comme des simulations de sports. Parce qu'ils se réfèrent explicitement à une réalité extérieure. Parce qu'ils se veulent, tout simplement, plus vrais, que les jeux d'arcade.

Mais le catch a-t-il quelque chose à voir avec la vérité ? Et de quoi parle-t-on quand on parle de catch ? Fait-on référence aux matchs, à leur traitement télévisuel, à leur adaptation vidéo-ludique ?

Parmi tous les titres disponibles, j'ai choisi de m'intéresser aux jeux agréés par la fédération de catch la plus importante au monde (World Wrestling Entertainment), et qui fonctionnent sur la plate-forme la plus répandue (Playstation). Depuis 2001, Yukes et THQ développent et éditent chaque année, sous cette double égide, un nouveau logiciel.

² Lignon F., « L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat », *Sport et Genre : objets, arts et médias*, Roger A. et Terret T. dir., éditions L'Harmattan, Paris, 2005, vol 4, p. 171 à 185.

³ Une seule console, la Wii (Nintendo), offre cette possibilité. Le cas est cependant particulier car l'option n'est pas proposée par le logiciel mais par le système informatique.



2001 :
WWE Smackdown !



2005 :
WWE Smackdown ! vs Raw



2002 :
WWE Smackdown !
Just Bring It



2006 :
WWE Smackdown ! vs Raw 2006



2003 :
WWE Smackdown !
Shut Your Mouth



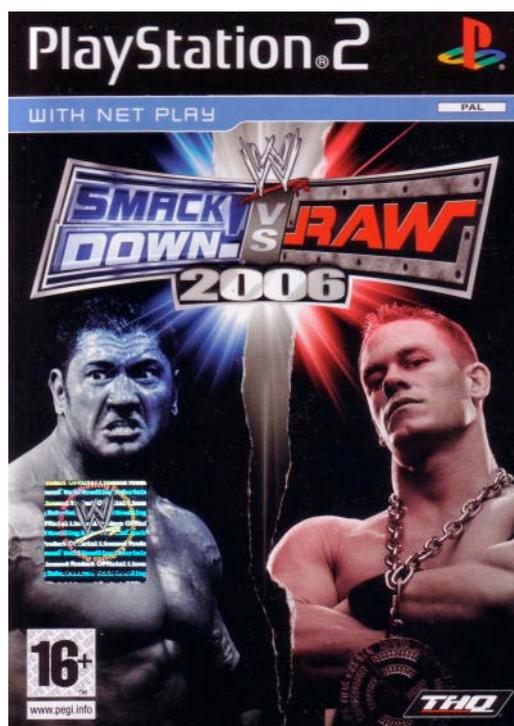
2007 :
WWE Smackdown ! vs Raw 2007



2004 :
WWE Smackdown !
Here Comes the Pain

Tous ces programmes sont en fait des réactualisations du titre de départ.⁴ Ils proposent de nouveaux modes de jeu (il devient, par exemple, possible de prendre l'arbitre à parti, d'utiliser des objets contondants, d'enfermer son adversaire dans un cercueil, de se battre à l'intérieur d'une cage), offrent d'incarner de nouveaux lutteurs, font disparaître les *has been*. Autant de remises à jour nécessaires afin de coller à la réalité du catch. Car les stars mises en scène existent réellement.

⁴ Quelques précisions pour les non-initiés. Un catcheur Smackdown est un catcheur qui se produit dans le show télévisé américain *WWE Friday Night SmackDown!* (diffusé en France sur NT1 sous le nom de *Catch attack*). Un catcheur Raw est un catcheur qui se produit dans le show télévisé américain *WWE Raw* (diffusé en France sur RTL9 sous le nom de *Puissance Catch*). La principale différence entre ces deux émissions est le type de diffusion. Raw est en direct, tandis que Smackdown est généralement enregistré.



J'ai choisi de travailler sur *WWE Smackdown vs Raw 2006*⁵ pour deux raisons. Les femmes y sont (relativement) présentes en nombre (7 femmes pour 43 hommes) ; elles participent vraiment aux combats.

1 - Le catch, petits rappels...

Il serait inconvenant d'écrire sur le catch sans citer Roland Barthes. Son essai, *Le monde où l'on catche*, publié en 1957 dans *Mythologies*, est resté célèbre.⁶ Il y compare le catch au théâtre antique, explique son rapport à l'excès, démontre qu'il est un spectacle doué d'une clarté totale où tout est fait pour être compris sur le champ. A propos des lutteurs, il écrit : « Le corps du catcheur est la première clef du combat (...) Les catcheurs ont un physique aussi péremptoire que les personnages de la comédie italienne, qui affichent par avance, dans leurs costumes et leurs attitudes, le contenu futur de leur rôle. » Après donc l'étude des corps réels, osons aujourd'hui celle des corps virtuels !

Certes, en France, le catch est assez peu prisé, mais « Au Japon, c'est un sport ; au

⁵ *WWE Smackdown vs Raw 2006*, Yukes et THQ, 2006.

⁶ Barthes R., *Mythologies*, éditions du Seuil, 1957.

Mexique, une religion ; au Canada, une tradition ; aux Etats-Unis, une farce ». ⁷ A l'heure de la mondialisation des média, sa popularité paraît largement suffisante pour que l'on s'interroge sur les images qu'il véhicule.

Le catch tient son nom de l'expression *catch as catch can* (attrape-le comme tu peux). Sport-spectacle d'origine américaine, lointain dérivé de la lutte gréco-romaine, il se déroule sur un ring. Les combats durent entre 5 et 10 minutes. La victoire peut s'obtenir de plusieurs façons : décompte de trois, décompte extérieur, disqualification, abandon.

Pour ceux qui en douteraient, je précise que les matchs de catch sont truqués ! Le secret a été levé au milieu des années 1990. Chaque rencontre est écrite par des scénaristes professionnels. Pour les grands matchs, gestes et déplacements sont entièrement chorégraphiés et longuement répétés. Pour les matchs de moindre importance, les participants se contentent de décider des temps forts et de les préparer. Mais si l'issue des combats est toujours déterminée d'avance, le gagnant n'est pas forcément le catcheur le plus talentueux ou le plus populaire, car victoires et défaites servent avant tout à raconter une histoire.

Les protagonistes interprètent des personnages caricaturaux dont le but est de faire réagir la foule. Ils se caractérisent par leur *gimmick*, c'est-à-dire par leur façon de combattre, de s'habiller, de parler. Un catcheur *face* (abréviation de *babyface*) est un catcheur au *gimmick* gentil. Il est courageux, il respecte les règles et aide les autres. Un catcheur *heel* (une canaille) est un catcheur au *gimmick* méchant. Il triche, insulte ses adversaires et ne se préoccupe que de ses intérêts personnels.

Si le catch flirte avec le grand-guignol, il n'en est pas moins sportif. Il nécessite de fait une excellente condition physique de la part des combattants qui accomplissent de réelles prouesses physiques.

2 - Le catch féminin

A la WWE, une diva désigne une belle femme. Quatre emplois sont prévus : catcheuse, présentatrice, intervieweuse ou valet. (Un valet est une jeune femme à la

⁷ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Catch>.

plastique avantageuse dont le rôle est d'accompagner vers le ring un catcheur en mal de popularité en attirant sur lui l'attention du public). Toutes les divas peuvent se battre. Elles ont un championnat, le WWE Womens Championship, et des spécialités, comme les affrontements en bikini ou dans la boue. Dans le *Bra and panty match*, il s'agit de déshabiller son adversaire jusqu'à ce qu'il se retrouve en soutien-gorge et petite culotte. Étonnamment, ce type de match n'existe pas chez les hommes.

On imagine aisément les dérives qui guettent le catch féminin. Il suffit pour se faire une idée d'aller faire un petit tour sur le net. On se retrouve rapidement sur des sites pour adulte qui, sous prétexte de catch, proposent des vidéos on ne peut plus explicites. Côté images, le public disparaît, le string devient optionnel, la boue se change en huile. Côté son, les choses sont plus claires encore. Entre les sous-entendus et la pornographie existe cependant toute une gradation. Les filles se dénudent, le décor s'appauvrit, le public disparaît. Les plans sont de plus en plus proches, les caméras de moins en moins nombreuses, les images manifestement tournées par des amateurs qui ignorent les vertus du plan fixe et le bon usage du zoom.

3 - Le catch video-ludique

La rencontre du catch et de l'informatique, deux mondes binaires (l'un constitué de 0 et de 1, l'autre d'hommes et de femmes, de gentils et de méchants) devrait *a priori* être sans surprise.

Le passage d'une forme à l'autre ne va pourtant pas de soi. Si le déroulé d'un combat de catch, ainsi que son issue, est toujours prévu d'avance, ce principe n'est pas tenable d'un point de vue vidéoludique, lorsque perdre et gagner recouvrent tout leur sens. Le jeu diffère donc fondamentalement du sport spectacle dont il se veut l'adaptation. Et on arrive à ce paradoxe que le virtuel est moins truqué que le réel.

3.1 - Galerie de portraits

Le jeu s'ouvre sur une sorte de catalogue d'apparences. Le joueur doit choisir un personnage parmi une série de 49 propositions (42 hommes et 7 femmes) qu'il peut faire

défiler plus ou moins rapidement. Les hommes viennent en début de liste, les femmes en fin. Elles ont à l'évidence été conçues pour occuper les seconds rôles.





Tous les combattants sont montrés, grâce à un système de surcadrage, en plan moyen serré et en plan rapproché. Le haut des corps est bien visible, mais le bas est partiellement dissimulé, masqué, à partir de la taille, par un cadre grisé sur lequel s'affichent différentes informations (nom du catcheur, niveau, pool d'appartenance).⁸ Tout est fait, en fait, pour nous donner envie de voir le bas !

Les 7 lutteuses du jeu (une brune, deux rousses et quatre blondes) présentent des caractéristiques physiques assez semblables. Toutes ont la peau claire et les cheveux longs, toutes sont minces, toutes sont grandes (comme d'ailleurs leurs homologues masculins). Leurs seins, particulièrement développés, sont habilement mis en valeur par le jeu des lumières et des ombres.

Les hauts portés par nos héroïnes sont résolument féminins. Un top qui se finit en collier de chien, un body à fleurettes, quatre soutien-gorges largement échancrés, dont un agrémenté de petits lacets, ainsi que divers accessoires (bracelets, lanières, coudières, médaillons). Concernant les bas, il est plus difficile de se prononcer. On devine, on espère, des shorts et des minijupes, des slips et des pantalons ajustés. Tous les vêtements, qu'ils soient en cuir, en latex, ou en soie, sont déclinés dans des couleurs soigneusement choisies, réservées d'ordinaire à la lingerie coquine (blanc, rouge, noir et rose). Les tenues donc des combattantes sont toujours sexy, lorsqu'elles ne sont pas vulgaires. La combinaison moulante de Trish Stratus mérite une mention spéciale, entre autre pour son échancrure.

Les catcheuses, comme d'ailleurs les catcheurs, nous regardent droit dans les yeux.

⁸ Pour information, les chiffres de force des femmes (min 53 - max 66) et des hommes (min 77 – max 95).

Toutes ou presque sourient, la bouche légèrement entrouverte. De 3/4 par rapport à l'objectif, elles se déhanchent vers la droite ou la gauche, contribuant ainsi à mettre leurs formes en valeur. L'attitude de Christy, très cambrée, seins en avant et fesses en arrière, est particulièrement éloquente. Le geste de Joy Giovanni, qui s'amuse avec une mèche de cheveux, n'est pas moins suggestif. Ces pauses ne se retrouvent pas chez les garçons, qui ont à leur disposition des gestes et des expressions beaucoup plus variés.

Lita est un cas à part. Elle ne sourit pas. Elle n'entrouvre pas la bouche ; Toute de noire vêtue, elle arbore un look de rockeuse. C'est la seule fille à être tatouée et à se tenir les deux mains sur les hanches. Elle n'est pas ambiguë, mais à coup sûr, c'est une *catcheuse heel* ! Comme dans la vraie vie, les femmes peuvent se permettre d'adopter des codes masculins alors que les hommes n'ont pas droit aux codes féminins.⁹

Au sortir de cette galerie de portrait, le ton est donné. D'un côté les hommes, de l'autre les femmes. Aux hommes la puissance, aux femmes la séduction. Seule la détermination semble commune.

3.2 - Analyse de deux entrées en scène

Lorsque le joueur a choisi les combattants qui vont devoir s'affronter, démarre, en guise de prologue, une scène en cinématique¹⁰ qui nous montre les lutteurs depuis leur sortie des coulisses jusqu'à leur arrivée sur le ring.

Le trajet parcouru est long. C'est le même pour les hommes et les femmes. Il se décompose en trois temps : traversée d'une large scène, avancée vers le ring sur une sorte de chemin, tour de ring (à l'extérieur puis à l'intérieur). Le spectateur ainsi a tout le temps d'admirer la bête ! La scénographie bien sûr tient davantage du défilé de mode (cf. chemin) que de la compétition sportive, mais elle est conforme à la réalité catchique, réelle et télévisuelle.

Derrière la scène, parfois, se dresse un écran géant. On peut y admirer des vidéos qui montrent les prouesses physiques des lutteurs, mais aussi la plastique des lutteuses, filmées

⁹ Dans le monde du catch, l'efféminé est mal vu.

¹⁰ Cinématique : petit film non interactif que l'on rencontre parfois dans les jeux vidéo

sur la plage, en bikini.

On découvre dans les cinématiques ce qui ne nous était pas montré dans la galerie de portraits. Nous avons vu le haut des corps, nous découvrons le bas des corps. Le jeu tient ses promesses : après les seins, les fesses. Et des vêtements qui, une fois de plus, exhibent plus qu'ils ne cachent.

Cette phase de présentation est censée donner des informations sur la personnalité des catcheurs et sur leur façon de combattre. Tous et toutes, individuellement, sont dans un rapport de séduction avec le public (virtuel et réel). Mais cette séduction s'exprime différemment selon le sexe du combattant. Trish et Stacy, par exemple, sont tout sourire. Stacy envoie des baisers à la foule. Trish repousse d'un mouvement de main une invitation personnelle et étouffe un petit rire un peu déplacé lorsqu'elle entre en scène.



Sous prétexte de mieux entendre les encouragements du public, Trish Stratus se penche vers l'avant, propulsant ainsi ses seins au premier plan.

Rejoindre le ring, quand on est femme, ne s'improvise pas. La démarche, composée de mouvements de danse, de hanches et de fesses, est, dans son outrance, très étudiée. De même l'entrée sur le ring. Tous les combattants s'y prennent de manière différente, mais il y a des façons de faire qui n'appartiennent qu'aux filles. Stacy Kabler, par exemple, se livre à un petit jeu érotique avec les cordes. Christy Hemme s'amuse avec le poteau.

Il ne faut pas moins d'une quinzaine de plans, assez courts et extrêmement variés, pour nous montrer les stars sous toutes leurs coutures. Mais dans le choix de ces coutures, on observe, une fois de plus, des différences de traitement. Des travellings verticaux, qui scrutent étrangement les catcheuses depuis les pieds jusqu'à la tête. Des cadres, composés pour mettre en valeur leurs particularités anatomiques (généralement placées à la croisée des diagonales). Des lumières, qui font judicieusement briller les tissus à des endroits stratégiques. Visiblement, il y a là toute une réflexion sur l'art et la manière de mettre en scène le féminin...

3.3 - Match

L'interactivité commence véritablement à ce stade. Le joueur incarne un des deux combattants et décide, à l'aide de sa manette de jeu, de ses déplacements et des coups qu'il porte.



Trish Stratus vs Stacy Kabler

Du point de vue de l'action, hommes et femmes, une fois n'est pas coutume, sont à égalité. Ils disposent pour se battre du même "répertoire". Ils pratiquent les mêmes blocages, les mêmes coups au bas ventre et les mêmes prises ambiguës. Certes, il ne faut jamais perdre de vue que le catch a pour objectif de mettre en scène la douleur et l'excès. Il n'empêche. Une clé de jambe effectuée par une combattante en minijupe n'est pas une clé de jambe ordinaire. Tout simplement parce qu'elle offre une vue imprenable sur le slip de la combattante ! La différence de traitement est ici donc imputable aux tenues vestimentaires et non aux gestes effectués. Mais que faut-il en déduire ? L'égalité homme femme aurait-elle pour corollaire le ridicule et l'humiliation ? La perspective est inquiétante.

Le découpage en plans est géré par l'ordinateur selon un principe simple, rendre le combat le plus lisible possible. Les opposants sont systématiquement présents dans le cadre, l'un à droite, l'autre à gauche, généralement en pied, et au centre de l'image. Les changements de plans sont invisibilisés (utilisation systématique de raccords mouvements et respect de la règle des 30°). Si des actions, parce qu'elles sont montrées sous un certain angle, paraissent ambiguës, c'est là le fruit du hasard et des calculs informatiques. Que le personnage soit homme ou femme ne change rien à l'affaire. On est dans l'égalité de traitement la plus totale. Le fait est suffisamment rare pour être souligné. Toutefois, il faut savoir que le joueur, s'il le désire, peut piloter lui-même la caméra, ce qui évidemment change la donne.



Il faut enfin signaler l'existence d'un type de match réservé aux femmes. Son titre, *Fulfill your fantasy* (Réalisez vos fantasmes), se passe de commentaire. Sur un ring transformé en chambre à coucher (rose et violette), s'affrontent, en sous-vêtements (noirs, blancs, gris, rouges), des bonnes, des infirmières et des écolières. Pour gagner, il faut frapper son adversaire à coup d'oreiller, lui donner une fessée, lui arracher ses sous-vêtements.¹¹ Dans ces conditions, dominer, soumettre, humilier n'ont plus les mêmes résonances que précédemment. Mais on reste, néanmoins, en deçà de la réalité filmique de certaines vidéos.

4 - Des joueurs

Il convient, enfin, de considérer cet important paramètre, car derrière les personnages virtuels qui s'agitent sur l'écran se dissimulent des individus réels. Principalement des garçons, dans le cas qui nous intéresse. Au début d'une partie, le joueur choisit le personnage, homme ou femme, qu'il va incarner. Son adversaire fait de même. Le programme propose donc, non seulement, d'entrer dans la peau d'un autre, mais aussi de changer de sexe, provisoirement. Pour s'amuser... Pour voir... Ce travestissement est "sans danger", parce que ludique et ponctuel. Il se produit hors du corps du joueur, dédoublé, dont l'image seule est modifiée, comme en une sorte de miroir magique. On est au delà des

¹¹ Détail amusant, on constate, dans les phases de déshabillage, qu'un slip cache toujours un autre slip !

formes d'identifications proposées par les autres médias, car le joueur investit totalement l'enveloppe corporelle qui lui est proposée. Avec sa tête et ses mains, il décide de ses actes et les exécute. Les voitures télécommandées d'hier ont évolué. Désormais, ce sont les corps qui sont radioguidés ! Mais Tiresias avance masqué, sous couvert des plaisirs de la sexualité normée.



Affiche publicitaire
Smackdown ! VS Raw
(PS2 Mag, décembre 2004)

4.1 - Scénario n° 1 : le joueur choisit d'incarner un homme et se trouve opposé à une femme.

Deux cas de figure peuvent alors se présenter : le personnage masculin peut frapper le personnage féminin, le personnage masculin peut être frappé par le personnage féminin. Le premier cas est *a priori* déplaisant, mais la scène a lieu sur un ring, dans le respect de certaines règles, et la femme malmenée, une lutteuse professionnelle, a du répondant. En ce

qui concerne le deuxième cas, l'inversion des clichés peut donner à penser.

4.2 - Scénario n°2 : le joueur choisit d'incarner une femme et se trouve opposé à un homme.

L'expérience se déroule en deux temps. Le joueur tout d'abord accepte d'incarner un être présenté comme inférieur, la motivation première pouvant être une forme de voyeurisme mêlée à de l'auto-érotisme. Vient ensuite une phase de rébellion, lorsqu'il décide de reprendre le dessus, de transcender son "handicap" pour gagner malgré tout. Car les jeux vidéo sont ainsi faits qu'il faut vaincre si on veut continuer à éprouver du plaisir.

Le logiciel permet donc au joueur de vivre, de l'intérieur, une certaine forme de domination masculine. Il permet aussi, par extension, de comprendre qu'on puisse avoir envie de lutter contre.

4.3 - Scénario n°3 : le joueur choisit d'incarner une femme et se trouve opposé à une femme

Une fois dépassé l'aspect érotique de la chose, l'apparence extérieure des personnages en présence étant équivalente, le joueur va pouvoir tester leur potentiel sportif. Peu importe dès lors qu'il s'agisse d'hommes ou de femmes. A ce stade, seules les aptitudes entrent en ligne de compte, et l'individu peut reprendre le pas sur l'être biologiquement sexué. Et si le catch, en définitive, était un sport égalitaire ?

Ces trois scénarios sont intéressants, et leur somme plus encore. Car tous seront tentés. C'est le principe même du jeu interactif que d'essayer tous les possibles.

Un match de catch traditionnel peut proposer trois configurations : HH, HF, FF. Un match de catch vidéoludique offre huit possibilités, puisque que derrière chaque combattant virtuel se cache un joueur, homme ou femme. Ainsi donc, et contre toute attente, le choix binaire est dépassé. Les stéréotypes certes perdurent, mais se laissent investir. Et le catch, dans sa version vidéo-ludique, renoue avec la multiplicité des nuances, voire même avec la

notion de genre.

En conclusion

Je terminerai sur des propos politiquement incorrects. Partant du principe que les jeux de catch mettent en scène des caricatures d'hommes et de femmes, partant du principe que l'interactivité permet de vivre ces clichés de l'intérieur, je me demande en fin de compte si ces jeux n'auraient pas des vertus pédagogiques, s'ils ne conduiraient pas leurs adeptes sur le chemin de l'égalité.