

Premier volet

Âgisme, validisme et représentations dans les jeux vidéo

Axell Boué, Université Paul Valéry Montpellier

Résumé : L'analyse de plusieurs jeux comportant des personnages âgés valides ou handicapés permet de constater que les représentations de ces groupes sociaux sont rares et stéréotypées. Elles effacent dans la majorité des cas les aspects de l'âge qui ne correspondent pas à la tyrannie du bien vieillir, notamment tout ce qui est lié au handicap. La vieillesse et le handicap semblent avoir une petite place dans la narration et les images des jeux, mais être totalement absents ou fortement aseptisés dans les *gameplays*. Lorsqu'un personnage âgé est jouable, ses capacités et les règles qui le concernent restent centrées sur des valeurs associées à la jeunesse et à la validité. L'étude de quelques méthodes de *game design* montre que des éléments du validisme et de l'âgisme sont inclus dans ces outils, et que l'examen des nombreuses intersections entre ces deux idéologies est nécessaire pour s'en émanciper.

Mots-clés : Âgisme, validisme, jeu vidéo, handicap, représentations.

Abstract: *The analysis of some games which contain abled or disabled old people shows that the representations of these social groups are rare and stereotyped. In most cases, they erase all the aspects of aging that do not fit with the successful aging tyranny, in particular what is linked to disability. Old age and disability seem to have a small place in the storytelling and images of video games, but they are totally missing or aseptised in the gameplays. When a character can be controlled by the player, their capacities and the rules about them still revolve around values associated with youth and abledness. Studying some game design methodologies reveal that parts of the logic of ableism and ageism are included in those tools, and that exploring the numerous intersections between those two ideologies is mandatory to emancipate from them.*

Keywords: *Ageism, ableism, video game, disability, representations.*

*

Les jeux vidéo véhiculent les valeurs dominantes de notre société et participent à la création de normes et standards¹. Ayant une audience de plus en plus importante et variée, ils ont un poids notable sur la construction des imaginaires et des stéréotypes. Cet article propose une analyse des représentations de personnages âgés, handicapés ou valides, dans plusieurs jeux vidéo avec l'apport théorique du champ des *disability studies*, études critiques du handicap anglophones, et du concept de validisme. L'âgisme et le validisme sont deux systèmes d'oppression fortement liés, il est

intéressant de les étudier conjointement et de prendre en compte leurs intersections. Des analyses de méthodes et habitudes de création de jeux vidéo permettront ensuite de comprendre certaines des raisons qui font que les représentations de personnages âgés sont globalement rares, lissées et stéréotypées.

■ Âgisme et validisme

Le validisme est l'ensemble des idéologies et des pratiques qui organisent l'oppression et la discrimination des personnes handicapées². Il est défini par Fiona Kumari Campbell comme « un réseau de croyances, processus et pratiques qui crée une sorte particulière de corps et d'être (le standard corporel) qui est projeté comme l'humain parfait, typique de l'espèce et donc essentiellement et totalement humain. Le handicap est alors construit comme un état diminué d'humanité³ ». Le terme âgisme a été utilisé pour la première fois par Robert Butler, qui le définit comme « une profonde gêne chez les jeunes et les personnes d'âge moyen – une révulsion personnelle et un dégoût envers le vieillissement, la maladie et l'invalidité ; ainsi que la peur de l'impuissance, de l'inutilité et de la mort⁴ ».

Si les statistiques sur le pourcentage de personnes handicapées par tranche d'âge restent rares ou difficilement accessibles, plusieurs données indiquent que les personnes âgées handicapées sont nombreuses. 15 % de la population mondiale est handicapée, et 97 % des invalidités sont acquises⁵ : on devient de plus en plus handicapé avec l'âge. Au Royaume-Uni en 2019/2020, 46% des adultes ayant l'âge d'être à la retraite étaient handicapés, contre 19% des adultes en âge de travailler et 8% des enfants⁶. Aux États-Unis en 2018, 47,5% de personnes de plus de 75 ans et 24,4% des 65-74 ans étaient handicapées, contre respectivement 10,4% et 6,3% des 21-64 ans et des 16-20 ans⁷. Cependant, les recherches sur les intersections entre l'âgisme et le validisme en tant que système d'oppression sont rares⁸, d'autant plus en ce qui concerne les jeux vidéo. L'âgisme et le validisme ont de nombreux points communs, puisque beaucoup de caractéristiques associées à la vieillesse le sont aussi au handicap, que ces caractéristiques concernent réellement des personnes âgées ou handicapées ou qu'elles y soient liées par des stéréotypes. Selon Van der Horst et Vickerstaff, une grande partie de l'âgisme découlerait en fait du validisme⁹. La dévaluation de la maladie, de l'infirmité, de l'impuissance et de l'inutilité est liée à la vision négative du handicap et causée en grande partie par le validisme¹⁰.

L'étude de l'âgisme permet de constater qu'il existe une hiérarchisation des personnes vieilles entre elles. C'est ce que décrivent Cole et McHugh¹¹ avec la notion d'« âgisme polarisé ». D'après eux, les personnes âgées sont divisées en deux catégories : « [la personne âgée] qui échoue aux attentes de la jeunesse et est nécessairement perçue comme une charge sociale » et « celle qui y répond (en demeurant "productive")¹² ». Les personnes qui sont les plus productives sont considérées comme ayant le plus de valeur. D'autres chercheurs décrivent des concepts qui suivent la même logique. Le concept de la tyrannie du bien vieillir, décrit par Billé et Martz¹³, expose une pression à

vieillir en gardant tous les traits de la jeunesse. La *compulsory youthfulness*, qu'on peut traduire par « obligation de jeunesse » ou « normativité jeune », et l'idéal de vieillir de manière réussie vont dans le même sens et expliquent qu'il existe une pression sur les individus qui sont rendus responsables de leur état de santé. Une idée validiste particulièrement courante, et qui nourrit l'âgisme, est que le handicap est la fin de toute vie significative, que les personnes handicapées sont condamnées à une vie triste et sans intérêt. Le handicap est vu non comme une situation d'exclusion et d'oppression comme le préconise le modèle social du handicap, mais comme une tragédie individuelle¹⁴. Une partie de l'anti-validisme se consacre à redonner de la valeur à des notions stigmatisées telles que la lenteur, l'inutilité, l'oisiveté, l'improductivité, la faiblesse, etc. Sans dire que ces notions concernent toutes les personnes âgées ou handicapées, coupler l'anti-validisme à l'âgisme joue un rôle important dans la déstigmatisation des personnes les moins productives et les plus éloignées de l'idéal de jeunesse valide.

■ Représentations et jeux vidéos

Les représentations dans les jeux vidéo doivent être analysées en prenant en compte les spécificités du médium, c'est-à-dire l'interactivité et les règles du jeu. Le *gameplay*, soit l'ensemble de règles et de choix de contrôles qui définissent la manière de jouer au jeu, est porteur de sens au même titre que les choix narratifs, visuels ou sonores. Selon Ian Bogost, les jeux vidéo sont loin d'être de simples sources d'amusement, mais véhiculent une rhétorique procédurale¹⁵, c'est-à-dire du sens et des valeurs inclus dans les algorithmes et règles. La méthodologie sociocritique, définie notamment par Edmond Cros¹⁶, stipule que les œuvres incorporent de manière non consciente les idéologies dominantes de leur temps. Les jeux vidéo peuvent être saisis comme des textes, dans le sens d'un ensemble de signes porteurs de sens, et peuvent être analysés avec cette méthodologie. Les analyses de jeux seront donc menées en comparant les stéréotypes et logiques des idéologies âgiste et validiste et le contenu des jeux.

Personnages non joueurs dans The Legend of Zelda

Les premiers jeux étudiés sont trois jeux de la série *The Legend of Zelda* réalisés et édités par la société japonaise Nintendo : *The Legend of Zelda Majora's Mask* (2000), *The Legend of Zelda the Wind Waker* (2003), et *The Legend of Zelda Skyward Sword* (2011). Ces jeux ont été choisis pour leur popularité, ayant chacun été vendus à des millions d'exemplaires, et parce qu'ils comportent suffisamment de personnages âgés pour être analysés. Le personnage jouable est jeune et valide dans chaque épisode, mais les personnages non jouables sont nombreux et d'âges variés. Ce sont des jeux de type aventure-RPG, pour *Role Playing Game*, ou jeu de rôle. Dans ce genre de jeux, la narration et les interactions avec les personnages occupent généralement une place importante. Les personnages non joueurs peuvent avoir un rôle uniquement informatif : renseigner sur l'univers ou donner des indices au à la

joueur·se, d'autres donnent des quêtes et des récompenses lorsqu'on les accomplit. Certaines quêtes sont obligatoires pour avancer dans la trame narrative principale, d'autres sont dites secondaires, et servent uniquement à faire gagner des objets ou des pouvoirs optionnels.

Des statistiques sur les personnages de ces trois jeux de la série *The Legend of Zelda* permettent de constater que les personnages âgés sont plus rares que dans la population générale, et que les personnages âgés et handicapés le sont encore plus. Ces données incluent les personnages humains ou anthropomorphes, qui parlent et ont une identité et une apparence distincte. Les personnages ont été comptabilisés comme âgés non par rapport à une limite d'âge (on ne connaît pratiquement jamais l'âge des personnages), mais selon s'ils présentent des caractéristiques liées à la vieillesse dans leur apparence ou dans la narration. La catégorie « personnages âgés » comporte deux valeurs, puisque pour plusieurs personnages l'âge est difficile à définir, notamment pour les dieux qui ont des milliers d'années, mais sont immortels.

Ces données ont été établies en partie en jouant aux jeux et en partie grâce à des encyclopédies en ligne réalisées par des joueur·se·s qui répertorient presque tous les personnages¹⁷. Il existe néanmoins une légère marge d'incertitude, puisque les jeux analysés sont très vastes et qu'il est difficile d'être certain de n'omettre aucun personnage.

Personnages âgés	Entre 19 sur 327 et 27 sur 327	5,8 % ou 8,2 %
Femmes	64 sur 327	19,5 %
Femmes âgées	8 sur 27	29,6 %
Personnages handicapés	3 sur 327	0,9 %
Personnages handicapés âgés	3 sur 27	11,1 %

Le nombre de personnages âgés est sensiblement égal, avec la marge d'incertitude, au pourcentage de personnes de plus de 65 ans dans la population mondiale : 6,8 % en 2000, année de la sortie de *Majora's Mask*, et 7,6 % en 2011¹⁸, année de la sortie de *Skyward Sword*. Cependant, au Japon, pays où les jeux ont été majoritairement créés, ce nombre s'élève à 16,98 % en 2000 et à 23,16 % en 2011¹⁹. Dans les deux autres régions principalement ciblées par le marketing de ces jeux, à savoir l'Union Européenne et l'Amérique du Nord, ce pourcentage s'élève respectivement à 15,6 % et 12,3 % en 2000 et 17,9 % et 13,3 % en 2011²⁰. On a donc une importante sous-représentation par rapport aux sociétés dans lesquelles les jeux sont produits et majoritairement joués. Ce constat va dans le même sens qu'une étude de 2009 qui portait sur les personnages présents dans 150 jeux²¹. Les résultats pondérés en fonction du nombre de ventes de chaque jeu montrent que seuls 1,75 % des personnages sont âgés, contre 12,43 % de la population des États-Unis au moment de l'étude.

En ce qui concerne le handicap, le pourcentage de personnages handicapés par rapport au nombre total de personnages est extrêmement faible et encore plus éloigné de la réalité. Au sein des personnages âgés, le pourcentage de personnages handicapés reste inférieur au taux mondial, mais en est déjà beaucoup moins éloigné. Les trois

seuls personnages handicapés de ces jeux sont âgés, ce qui correspond à l'idée que le handicap est davantage considéré comme normal et faisant partie de la vie chez les personnes âgées²².

La proportion de femmes est également intéressante. Des études sur l'âgisme qui prennent en compte le genre soulignent que les femmes âgées sont encore plus invisibilisées dans les médias que les hommes, et cela avant même d'être réellement vieilles puisque des différences ont été observées à partir de l'âge de 30 ans²³. Cependant, il y a proportionnellement encore moins de femmes dans l'ensemble des personnages tous âges confondus que parmi les personnages âgés, ce qui montre que, cet écart relève davantage du sexisme que de l'âgisme.

Les rôles qu'occupent les personnages âgés sont très majoritairement liés au gain d'expérience, à l'accumulation de pouvoir et de sagesse : ce sont des professeur·e·s, des sages qui guident la·e joueur·se, des rois ou reines, des chef·fe·s, des expert·e·s scientifiques, des dieux ou déesses... Des analyses des habitudes et méthodes de *game design* dans la suite de cet article permettront d'approfondir cette problématique, mais les notions de progression et de gain de compétence et d'expérience sont centrales dans beaucoup de jeux vidéo *mainstream*.

Rôles	Personnes âgées	Femmes	Hommes âgés	Femmes âgées	Personnes handicapées	Personnes handicapées âgées
Sages ou personnes en position de pouvoir	66,6 %	5,5 %	89,4 %	12,5 %	11,1 %	66,6 %
Marchand·e·s ou guides touristiques	14,8 %	100 %	0 %	50 %	0 %	0 %
Improductif·ve·s	18,5 %	60 %	10,5 %	37,5 %	20 %	33,3 %

Ces rôles ne sont pas problématiques en soi, mais leur prévalence pose question. Ils invisibilisent la baisse de certaines capacités, qui est courante en vieillissant ou en devenant handicapé, et ne laissent de place qu'aux personnes âgées les plus productives. On peut également noter que ces rôles sont occupés presque uniquement par des hommes, on y trouve seulement une femme sur dix-huit personnages, ce qui montre que l'âgisme est également mêlé à du sexisme. Dans notre société comme dans les stéréotypes, les femmes sont moins souvent dans des positions de pouvoir que les hommes, et leurs expériences et expertises sont moins valorisées. Le vieillissement des femmes est alors moins intéressant pour les critères normatifs des jeux vidéo *mainstream*.

Quelques personnages âgés occupent d'autres rôles, ce sont des marchand·e·s, des guides touristiques ou des personnages inactifs (sans emploi connu). Ces derniers sont rares, ils concernent seulement 18,5 % des personnages âgés. On notera également qu'il y a beaucoup plus de femmes dans ces rôles moins valorisés socialement. La répartition des personnages handicapés entre les différents rôles n'est pas significative

vu leur faible nombre, mais est plutôt opposée au stéréotype de la personne handicapée comme globalement incapable et ayant une vie sans valeur, puisque deux personnages sur trois sont dans la catégorie des sages et experts.

Ces jeux proposent donc moins de représentations des personnes âgées les plus stigmatisées, celles qui ne répondent pas aux normes du bien vieillir. L'inactivité au niveau de l'emploi est très peu représentée, alors que c'est une réalité pour beaucoup de personnes handicapées ou retraitées. Pour ne pas participer à l'invisibilisation et à la dévalorisation symbolique des personnes âgées en général, et de celles qui ne sont pas ou peu productives en particulier, les jeux-vidéo pourraient représenter plus de personnages âgés, ayant une variété de rôles et d'(in)capacités plus proches de ce qui existe dans la réalité. L'inclusion de personnages improductifs, lents, « inutiles » selon un point de vue capitaliste, mais importants dans le jeu par la narration ou le *gameplay* pourrait participer à la revalorisation de ces personnes.

Trois personnages âgés et handicapés se prêtent à une analyse plus approfondie. Le premier est un dragon-dieu nommé Lannel présent dans le jeu *Skyward Sword*. Lorsqu'on le rencontre, il est gravement malade et doit être soigné. Il est allongé, ne bouge presque pas et ne peut pas chanter, alors que son destin était d'apprendre un chant au héros incarné par la·e joueur·se. Il est dépendant de robots qui prennent soin de lui. Cette représentation correspond à un stéréotype validiste courant, décrit notamment par Colin Barnes : le stéréotype de la personne handicapée incapable de participer à la vie en société²⁴, pitoyable, pathétique et inutile. Dans ses dialogues, il exprime sa honte de ne pas pouvoir aider à cause de sa maladie. Les personnes handicapées sont poussées à culpabiliser d'être improductives par le validisme, et le fait que cette idée ne soit pas contredite ni remise en question la banalise et la normalise. D'autre part, ses dialogues tournent uniquement autour de sa volonté de guérir, il n'a pas d'autre centre d'intérêt. Ceci peut être relié à la dévalorisation des vies handicapées, et à la pensée validiste que toutes les personnes handicapées souhaitent forcément devenir valides, et que leurs vies sont centrées sur cet objectif²⁵. Il regagne toute sa force et ses capacités lorsque la·e joueur·se le soigne, et qu'il peut transmettre sa chanson : il ne retrouve un rôle important dans l'histoire que lorsqu'il n'est plus handicapé.

Deux autres personnages âgés et handicapés ont un rôle dans le jeu sans avoir à guérir. Le personnage nommé « grand-mère d'Anju », présent dans *Zelda Majora's Mask*, est une vieille femme qui utilise un fauteuil roulant. On la rencontre assise au coin du feu dans une auberge, puis dans un ranch. Elle raconte des histoires au personnage principal qui sont décrites comme tellement soporifiques que le personnage s'endort obligatoirement avant la fin, à moins d'avoir un objet magique qui lui permet de rester éveillé. Ceci correspond à l'idée âgiste selon laquelle les personnes âgées sont ennuyeuses. Elle est immobile aux deux mêmes endroits pendant tout le jeu, ce qui pourrait correspondre à un stéréotype qui construit les personnes à mobilité réduite comme figées, immobiles, auxquelles seules des personnes valides peuvent apporter du mouvement et de la vie. Être immobile est courant pour des personnages non joueurs même jeunes et valides, les marchand·e·s sont par exemple toujours derrière leur guichet. Cependant, même si d'autres types de personnages non joueurs

passent leurs journées à attendre le·a joueur·se, seul·e source de changement, ils sont rarement totalement immobiles. Cette représentation reste discutable, puisque pour un personnage handicapé l'immobilité fait écho aux stéréotypes dominants, l'éviter aurait permis une représentation en partie émancipatrice. La grand-mère d'Anju occupe cependant un rôle substantiel dans le jeu, elle peut faire gagner au joueur·se deux objets importants.

Le dernier personnage âgé et handicapé est l'ancêtre Goron (« Goron » est le nom d'un peuple), présent dans le jeu *Zelda Majora's Mask*. Il se tient voûté, marche lentement, tremble et a des problèmes de mémoire. On le rencontre coincé dans un bloc de glace et il a besoin d'être secouru, mais il n'est pas décrit comme inutile : c'est un patriarche très respecté dans son village. Ses problèmes de mémoire sont inclus dans le *gameplay*, car il ne se souvient que d'une partie de la chanson qu'il doit nous apprendre, elle doit être complétée par un autre personnage. Ses animations de mouvement et de marche ne sont pas standardisées, son tremblement est bien visible, ce qui est très rare dans les jeux vidéo, *mainstream* comme indépendants. Souvent, des personnages handicapés qui devraient avoir des mouvements hors normes sont en effet standardisés. C'est par exemple le cas dans le jeu *Beyond Eyes*, dans lequel le personnage principal est aveugle, mais se déplace comme si elle était voyante. Elle n'a pas de canne, et ne bouge même pas ses bras autour d'elle pour éviter des obstacles. Dans le jeu *Perception* où on incarne également une femme aveugle, sa canne n'est jamais représentée. On entend le son de sa canne lorsqu'elle frappe sur le sol, mais celle-ci n'est pas visible lorsqu'elle ouvre des portes ou manipule des objets : on voit ses deux mains qui sont libres. On peut également citer le jeu *Overwatch* dans lequel le personnage Bastion a un syndrome de stress post-traumatique lié à une guerre, mais se retrouve au milieu de combats sans jamais que cela ne provoque chez lui des réactions traumatiques.

Ce lissage s'explique en partie par le processus de création de jeux en 3D (et de certains jeux 2D selon la technique d'animation utilisée). Les différents polygones des personnages modélisés en 3D sont reliés à un squelette pour pouvoir les faire bouger, et les animations faites sur un squelette peuvent être dupliquées et réutilisées sur n'importe quel personnage ayant un squelette similaire. Pour économiser du budget, il est donc courant de ne faire que quelques animations de marche, et de les dupliquer sur des dizaines de personnages. Réaliser une animation spécifique pour un seul personnage demande un budget supplémentaire ce qui, couplé au validisme qui dévalorise les corps hors normes, rend ces représentations très rares.

Les deux derniers personnages âgés et handicapés sont intéressants, car leur handicap n'est pas effacé mais ne les empêche pas pour autant d'avoir un rôle dans le jeu. Ce type de représentation n'est pas courant dans les jeux vidéo. Lorsque le handicap n'est pas aseptisé, les personnages sont souvent décrits comme pitoyables et pathétiques. C'est par exemple le cas du personnage de Chloé dans le jeu *Life Is Strange*²⁶ ou du personnage principal du jeu *Beyond Eyes*²⁷, qui sont toutes deux jeunes. Et lorsque les personnages ont un rôle important, leur handicap est gommé ou compensé par des pouvoirs magiques, comme les personnages de jeux de combats évoqués plus

haut. Les personnages de la grand-mère d'Anju et de l'ancêtre Goron ne sont pas des représentations réellement émancipatrices, mais ne sont pas non plus fortement stéréotypées. Le personnage de Lannel comporte plus de stéréotypes négatifs, mais c'est un personnage qui est difficile à classer comme âgé ou jeune, puisque c'est un dieu immortel. D'autres analyses seraient nécessaires pour vérifier si les personnages handicapés âgés sont fréquemment moins stéréotypés que les personnages handicapés jeunes, ou si ces trois représentations sont anecdotiques. Le handicap étant considéré comme moins anormal chez les personnes âgées, c'est une hypothèse qui mérite d'être creusée.

Personnages âgés jouables dans des jeux de combat

Les personnages âgés jouables sont encore plus rares que les personnages non joueurs. Cependant, quelques-uns sont présents dans des jeux de combats multijoueurs compétitifs tels que *Tekken 3*²⁸, dans lequel on trouve 3 personnes âgées sur 21 personnages jouables, et *Street Fighter 5*²⁹ qui propose 3 personnages âgés sur 46 personnages jouables. Ces six personnages sont traités de manière similaire : ils ne présentent aucune différence avec les personnages jeunes au niveau du *gameplay*. Tous combattent à égalité avec les autres personnages et il n'y a pas de spécificité notable dans leur style de combat ou leurs capacités, pas de technologies, ni de pouvoirs magiques spécifiques qui expliqueraient que le combat contre des personnages plus jeunes soit équilibré.

Aucun des personnages de ces jeux n'est handicapé, mais dans d'autres jeux de combat multi-joueur compétitif qui en proposent, le handicap est traité de la même manière que la vieillesse, c'est-à-dire totalement lissé. Leurs invalidités et handicaps sont présents visuellement ou dans la narration, mais sont effacés dans le *gameplay*, soit sans raison, soit grâce à des super pouvoirs. C'est par exemple le cas du personnage Voldo de la série *Soul Calibur* ou du personnage Kenshi présent dans plusieurs épisodes de la série *Mortal Kombat*, tous deux aveugles mais qui combattent à égalité avec des voyants, ou encore des personnages du jeu *Overwatch* qui ont des prothèses, mais ne montrent jamais de signes de fatigue ou de douleur liés à leur utilisation prolongée.

Ces personnages âgés, même lissés, restent rares dans les jeux de combat multijoueurs. Plusieurs jeux n'en proposent aucun. Par exemple la série de jeux *Super Smash Bros* éditée par la société Nintendo, qui comporte 5 jeux sortis entre 1999 et 2018³⁰, ne propose aucun personnage jouable âgé sur les 88 actuellement disponibles au total. Cela peut s'expliquer par le fait que dans les jeux multi-joueurs compétitifs, tous les personnages doivent être équivalents dans l'activité sur laquelle porte la compétition. Si un personnage est moins compétitif que les autres, personne ne le jouera. Dans des jeux basés sur du combat ou de la course, cela ne laisse pas de place à la majorité des handicaps ou à la baisse de capacités qui vient souvent avec l'âge.

Personnage âgé jouable dans The Stillness of the Wind

The Stillness of the Wind, jeu vidéo indépendant sorti en 2019, est un exemple

parlant de difficulté d'inclusion de la vieillesse et du handicap dans les règles du jeu. Il s'agit d'un jeu narratif et de simulation de vie dans une ferme, qui annonce un *gameplay* paisible, avec un style graphique plutôt original et travaillé qui incite à la contemplation. On y incarne Alma, une vieille fermière. Elle se déplace lentement et effectue toutes ses actions à un rythme tranquille, parfois en sifflotant.

Cependant, les compétences demandées aux joueur-se-s ne sont pas du tout cohérentes avec la supposée simulation de vie paisible. Le jeu se transforme petit à petit en une course au ralenti. On doit être extrêmement productif-ve et rapide pour produire assez de fromage et de légumes pour pouvoir manger et nourrir ses chèvres, faute de quoi elles meurent. Les journées sont très courtes et ne permettent d'effectuer que très peu de tâches. On se retrouve à devoir organiser son temps et planifier ses activités précisément, à ne pas avoir le temps de flâner et profiter du décor. Tous les écarts à cette manière de jouer ne sont pas punis. On peut par exemple ne pas s'occuper du potager et se nourrir exclusivement de fromage sans conséquence. Le jeu devient alors légèrement plus simple, mais également beaucoup plus répétitif, ce qui incite à jouer autrement. De plus, rien n'indique de manière fiable ce qui sera sanctionné par la mort d'une chèvre ou du personnage, le-a joueur-se est donc poussé-e à utiliser toutes les ressources à sa disposition et à se conformer à une logique productiviste. On constate que la tentative de faire incarner un personnage âgé et lent se heurte aux habitudes de *game design*. Cela démontre une incapacité à concevoir un *gameplay* qui ne tourne pas autour des valeurs de productivité, de rapidité, de performance et d'optimisation de son temps.

Un autre aspect intéressant à analyser est la simulation de l'expérience du personnage. L'expérience d'Alma est simulée dans le *gameplay* grâce au fait que les différentes actions sont simples à réaliser, il suffit de quelques clics ou mouvements de souris pour préparer du fromage, traire une chèvre, préparer un carré de terre de potager : Alma a l'habitude de le faire et ce n'est pas difficile pour elle, la-e joueurs-e retrouve donc cette facilité. Cependant son expertise de gestion globale de la ferme est effacée, puisqu'il est pratiquement impossible de gérer correctement tous les aspects de la vie fermière. Son accumulation d'expérience, soit l'aspect de la vieillesse habituellement considéré comme positif et valorisé dans les jeux, est en partie effacée. Les raisons de cet effacement ne sont pas évidentes. Est-ce parce que les personnages âgés jouables et non jouables ne sont pas traités de la même manière ? Est-ce pour placer la-e joueurs-e dans une position d'apprenant-e et ne pas avoir un jeu trop facile ? Un seul jeu n'est pas suffisant pour tirer de conclusion, mais cela suggère que les aspects de la vieillesse effacés dans les *gameplay* ne sont pas seulement ceux dévalorisés par la société.

En dehors des quelques personnages non jouables âgés inactifs dans les jeux de la série *The Legend of Zelda*, il n'y a pas de trace de vieillesse autre que celle correspondant à la tyrannie du bien vieillir dans le *gameplay* des autres jeux étudiés. Ces analyses de jeux ainsi que la faible représentation de personnages âgés constatée dans l'étude de Williams et *al.*³¹ citée précédemment suggèrent que de nombreux jeux vidéo sont incapables de représenter la vieillesse, surtout handicapée, dans le langage qui leur est propre, c'est-à-dire par les mécaniques de jeu. Ces représentations de

vieillesse aseptisées correspondent à un stéréotype courant dans les représentations de personnages handicapés dans les médias : le stéréotype de « l'handicapé normal » décrit par Barnes. Il présente ce stéréotype comme des « représentations de personnes handicapées sans référence au handicap³² », qui sont un déni des spécificités des vies des personnes handicapées et ne montrent pas que des changements sociaux sont nécessaires pour réduire les discriminations validistes.

■ Analyse de règles de *game design*

Plusieurs habitudes et règles de *game design* sont incompatibles avec les caractéristiques associées à la vieillesse et au handicap, que ces caractéristiques soient réelles ou liées à des stéréotypes.

Le premier aspect qui semble rendre difficile d'avoir des personnages jouables âgés est que les jeux sont centrés sur les notions de progression, d'apprentissage et de gain de compétences. On peut progresser et apprendre de nouvelles compétences à tout âge, mais les personnes âgées sont souvent considérées comme ayant déjà acquis beaucoup de compétences et comme étant dans une logique d'oubli et de perte de capacités. Le gain de capacités étant considéré comme peu probable pour des personnes âgées et la perte de capacités étant supposée comme n'ayant pas à être centrale dans les mécaniques de jeux, avoir des personnages âgés jouables semble difficile. Le stéréotype qui décrit les personnes handicapées comme incapables de participer à la vie en société et globalement incapables de tout, rend l'inclusion de personnages âgés et handicapés encore moins probable dans des jeux vidéo *mainstream*.

Raph Koster, *game designer* et auteur du livre *A Theory of Fun for Game Design*, avance que les jeux sont des outils d'apprentissage, que leur nature est d'être une suite de *patterns* auquel le cerveau s'habitue. Pour lui c'est l'apprentissage et la maîtrise de ces *patterns* et des mécaniques qui leur sont associées qui rendent un jeu agréable³³. Le gain de capacités occupe une place importante dans le *game design* notamment, car l'évolution dans les niveaux de jeu est fréquemment structurée par le gain de compétences, que ce soit de réelles capacités du personnage ou par l'obtention d'objets. De nombreux niveaux du jeu ne sont accessibles que lorsqu'on a obtenu un certain pouvoir, c'est une manière de guider le·a joueur·se dans le jeu et de contrôler sa progression. Par exemple dans *The Legend of Zelda Majora's Mask*, le·a joueur·se est d'abord bloqué·e dans une ville, iel ne pourra en sortir et accéder à d'autres zones que lorsqu'iel pourra porter une épée.

D'autre part, pour que le *gameplay* se renouvelle et reste intéressant, et que la difficulté augmente pour correspondre au gain d'habileté des joueur·se·s, les solutions fréquemment utilisées sont soit de créer de nouvelles situations de jeu grâce à de nouveaux obstacles dans l'environnement, soit de proposer de nouveaux pouvoirs, ou souvent les deux à la fois. La perte d'une ou plusieurs capacités pourrait également permettre de renouveler le *gameplay*, en poussant les joueur·se·s à mieux utiliser les capacités qu'ils leur restent, mais ce choix est très rarement fait. Dans *Zelda Wind Waker* par exemple, une séquence de jeu met la·e joueur·se dans une situation de perte

de capacité puisque le personnage perd tout son équipement, mais la séquence est très courte et le personnage regagne ensuite toutes ses compétences pour le reste du jeu. Par ailleurs, la prévalence de personnages âgés dans des rôles d'expert·e·s ou de sages dans la série de jeux *The Legend of Zelda* suggère que la vieillesse est perçue comme intéressante pour des jeux vidéo uniquement dans son aspect d'accumulation d'expérience terminée au moment du jeu.

Un autre élément qui rend difficile l'intégration de personnages jouables âgés peu actifs ou handicapés est l'omniprésence de la méritocratie et de la nécessité d'être actif·ve dans les règles des jeux. Contrairement à un livre ou film dont on peut regarder la fin sans rien avoir fait pour la mériter, dans un jeu, l'accès à certains contenus, voire à tout le jeu en dehors du premier niveau, est dépendant du fait d'avoir bien joué, d'avoir mérité d'avancer. Cela pose avant tout un problème d'accessibilité, puisque cela exclut de nombreux·ses joueur·se·s handicapé·e·s qui n'ont pas les capacités demandées par le jeu. Cependant, si le jeu est structuré autour de la logique de la méritocratie, ce ne sont pas que les joueur·se·s qui doivent mériter d'avancer mais également les personnages. Ceci ne laisse pas de place aux personnages qui n'accomplissent pas grand-chose, ou qui n'ont pas les capacités requises pour mériter quoi que ce soit dans un environnement validiste. Un thème très fréquent dans les jeux vidéo, décrit notamment par Sébastien Genvo, est la masculinité militarisée³⁴ : beaucoup de jeux vidéo sont basés sur des valeurs telles que la violence, la rapidité, les réflexes, la précision, la conquête. Des jeux basés sur d'autres thèmes et compétences auraient plus de chances de pouvoir inclure des personnages jouables aux capacités variées.

En lien avec la méritocratie on peut identifier la nécessité d'être actif·ve. Le jeu vidéo peut être décrit comme un médium d'action, dans lequel tout tourne autour des actions accomplies par la·e joueur·se et le personnage. Dans la majorité des cas, ce sont les actions du ou des joueur·se·s qui font progresser le jeu. Cette nécessité est incluse dans les règles de construction de jeux vidéo notamment par la boucle *Objectif Challenge Récompense*. Cette boucle est décrite comme le cœur de ce qui fait un jeu par Marc Albinet, *game designer* reconnu et auteur du livre *Concevoir un jeu vidéo*³⁵. Pour obtenir des récompenses, qui peuvent être des éléments indispensables à l'avancée dans le jeu ou l'accès à des niveaux, il faut forcément triompher d'un challenge. Ceci rejoint la logique méritocrate et exclut les personnes handicapées et âgées pour qui beaucoup de challenges présents dans les jeux vidéo sont inaccessibles.

L'idée que les jeux vidéo doivent obligatoirement être *funs* est répandue parmi les concepteur·ice·s de jeux *mainstream*. En anglais, le mot *fun* se traduit par amusement ou plaisir. Ralph Koster, dans son ouvrage *A Theory of Fun for Game design*, écrit que le *fun* « c'est faire en sorte que notre cerveau se sente bien – c'est la libération d'endorphines dans notre système³⁶ ». Le *fun* est décrit notamment par Jesse Schell comme étant « désirable dans pratiquement tous les jeux³⁷ », même s'il n'y a pas de consensus sur sa définition et ce qui le crée. Les idéologies validistes et âgistes décrivent les personnes handicapées et vieilles comme menant des vies forcément tristes et pitoyables, à l'opposé du *fun*³⁸. Une recherche sur Google Scholar avec les mots clefs « jeux vidéo et personnes âgées » montre que le lien fait entre les deux

concerne majoritairement des jeux médicaux, de rééducation, d'entraînement cognitif, et non des problématiques de représentations dans les jeux pour tout public. Ce type de jeux, aussi appelés *serious games* ou jeux sérieux, sont une des rares catégories de jeux qui ne cherchent pas à être *fun*, ou pas uniquement. Ce lien privilégié entre jeux sérieux médicaux et vieillesse appuie l'opposition établie entre vieillesse et *fun*. La contradiction apparente entre jeux vidéo *mainstream* et vieillesse et handicap est une construction sociale. D'une part, les vies et expériences de personnes handicapées et âgées peuvent être *fun*, et l'anti-validisme œuvre contre les stéréotypes qui poussent à penser le contraire. D'autre part, il est possible de créer des jeux vidéo qui ne cherchent pas à être pas *fun*. Comme tout médium artistique, le jeu vidéo peut traiter de n'importe quel thème et chercher à véhiculer toutes sortes d'émotions, et si certains jeux indépendants essaient de s'écarter de cette recherche du *fun* à tout prix, c'est loin d'être le cas pour les jeux *mainstream*.

Conclusion

Il apparaît à l'aune des analyses menées que les idéologies validistes et âgistes ont effectivement une influence sur les jeux analysés et sur certaines règles de création de jeux vidéo. Si la narration et les images de plusieurs jeux laissent une petite place à la vieillesse et au handicap, les règles et mécaniques de jeux semblent rester majoritairement centrées sur des logiques de jeunesse et de validité, même en ce qui concerne les personnages âgés et handicapés. L'âgisme seul a une influence sur la sous-représentation de personnages âgés et sur certains stéréotypes, que ces personnages soient valides ou handicapés. Cependant, les personnes âgées les plus exclues et effacées sont celles qui ne correspondent pas aux attentes de la tyrannie du bien vieillir, soit principalement celles qui sont handicapées. Questionner le validisme semble indispensable si on veut espérer accéder à des représentations de personnes âgées réalistes, variées et non aseptisées.

[1] Flanagan Marie, Nissenbaum Helen, *Values at Play in Digital Games*, the MIT press, 2016 p. 1.

[2] Abberley Paul, « The Concept of Oppression and the Development of a Social Theory of Disability », dans Barton Len et Oliver Mike (éds.), *Disability Studies: Past Present and Future*, The Disability Press, 1997. p. 160-178.

[3] Notre traduction (« A network of beliefs, processes and practices that produces a particular kind of self and body (the corporeal standard) that is projected as the perfect, species-typical and therefore essential and fully human. Disability then is cast as a diminished state of being human. », Campbell Fiona Kumari, *Contours of Ableism: The Production of Disability and Aabledness*, Palgrave Macmillan UK. 2009. p. 44).

[4] Notre traduction (« a deep seated uneasiness on the part of the young and middle-aged—a personal revulsion to and distaste for growing old, disease, disability; and fear of powerlessness, “uselessness,” and death. » Butler Robert, « Ageism: Another Form of Bigotry », *The Gerontologist*, vol. 9, n° 4 partie 1, 1969, p. 243-246).

[5] Goodley Dan, *Disability Studies - An Interdisciplinary Introduction*, Sage, 2017, p. 1.

[6] Gov.uk, « Family Resources Survey: Financial Year 2019 to 2020 », *gov.uk*, 25 Mars 2021 [URL : <https://www.gov.uk/government/statistics/family-resources-survey-financial-year-2019-to-2020>]

[7] Statista, « Percentage of People in the U.S. With a Disability as of 2018, by Age », *statista.com*, 30 Mars 2021 [URL : <https://www.statista.com/statistics/793952/disability-in-the-us-by-age/>]

[8] Gibbons Hailee, « Compulsory Youthfulness: Intersections of Ableism and Ageism in “Successful Aging” Discourses », *Review of Disability Studies: an International Journal*, vol. 12, n°2 et 3, 2016, p 70-88.

- [9] Van der Horst Mariska, Vickerstaff Sarah, « Is Part of Ageism Actually Ableism ? », *Ageing and Society*, 2021, p. 1-12.
- [10] Kafer Alison, *Feminist Queer Crip*, Bloomington, Indiana University Press, 2013, p. 1-2.
- [11] Cole Thomas, *The Journey of Life: A Cultural History of Aging in America*, Cambridge, Cambridge University Press, 1992, et Mchugh Kevin, « Three Faces of Ageism: Society, Image and Place », *Ageing and Society*, 2003. cités dans Lagacé Martine, Laplante Joëlle, Davignon André, « Construction sociale du vieillir dans les médias écrits canadiens : de la lourdeur de la vulnérabilité à l'insoutenable légèreté de l'être », *Communication et organisation*, vol. 40, 2011, p. 94.
- [12] *Ibid*, p. 94.
- [13] Billé Michel, Martz Didier, *La tyrannie du Bienvieillir : vieillir et rester jeune*, Eres, coll. L'âge et la vie - Prendre soin des personnes âgées et des autres, 2018, p. 13-16.
- [14] Oliver Michael, *The Politics of Disablement*, Londres, The Macmillan Press LTD, 1990, p. 2-11.
- [15] Bogost Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MIT, 2007.
- [16] Cros Edmond, *La Sociocritique*, Paris, L'Harmattan, 2003.
- [17] Zelda Wiki, « Personnages de Majora's Mask », *zelda.fandom.com* [URL : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Cat%C3%A9gorie:Personnages_de_Majora%27s_Mask] ; Zelda Wiki, « Personnages dans skyward sword », *zelda.fandom.com* [URL : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Personnages_dans_Skyward_Sword] ; Zelda Wiki, « Personnages dans the Wind Waker », *zelda.fandom.com* [URL : https://zelda.fandom.com/fr/wiki/Personnages_dans_The_Wind_Waker]
- [18] La banque mondiale, « Population âgée de 65 et plus (% du total) », *donnees.banquemondiale.org* [URL : <https://donnees.banquemondiale.org/indicateur/SP.POP.65UP.TO.ZS>]
- [19] Perspective monde, « Population (65 ans et +) (% de la population totale), Japon », *perspective.usherbrooke.ca* [URL : <https://perspective.usherbrooke.ca/bilan/servlet/BMTendanceStatPays/?codeStat=SP.POP.65UP.TO.ZS&codePays=JPN&codeTheme=1>]
- [20] La banque mondiale, « Population âgée de 65 ans et plus (% du total) – European Union », *donnees.banquemondiale.org* [URL : <https://donnees.banquemondiale.org/indicateur/SP.POP.65UP.TO.ZS?locations=EU>] ; La banque mondiale, « Population âgée de 65 ans et plus (% du total) – North America », *donnees.banquemondiale.org* [URL : <https://donnees.banquemondiale.org/indicateur/SP.POP.65UP.TO.ZS?locations=XU>]
- [21] Williams Dmitri, Martins Nicole, Consalvo Mia, Ivory James, « The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games », *New Media and Society*, vol. 11, n°5, 2009, p. 815-834.
- [22] Gibbons Hailee, *op. cit.*
- [23] Edström Maria, « Visibility Patterns of Gendered Ageism in the Media Buzz: a Study of the Representation of Gender and Age over Three Decades », *Feminist Media Studies*, vol. 18, n°1, 2018, p. 77-93.
- [24] Barnes Colin, *Disabling Imagery and the Media: An Exploration of the Principles for Media Representations of Disabled People*, Keele University Press, 1992.
- [25] Kafer Alison, *op. cit.*
- [26] Dontnod Entertainment, Deck Nine Games, Square Enix (éd.), *Life Is Strange*, PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, 2015.
- [27] Tiger & Squid, Team17 (éd.), *Beyond Eyes*, PC, Xbox One, Playstation 4, 2015.
- [28] Namco Bandai Games, Namco(éd.), *Tekken 3*, System 12, PlayStation, 1997.
- [29] Capcom, Dimps, Capom (éd.), *Street Fighter 5*, PC, Playstation 4, 2016.
- [30] Hal Laboratory, Nintendo (éd.), *Super Smash Bros*, Nintendo 64, 1999 ; Hal Laboratory, Nintendo (éd.), *Super Smash Bros Melee*, Gamecube, 2001 ; Sora, Nintendo (éd.), *Super Smash Bros Brawl*, Wii, 2008 ; Sora, Bandai Namco Games, Hal Laboratory, Nintendo (éd.), *Super Smash Bros for Nintendo 3DS / for wii U*, Nintendo 3DS, Wii U, 2014 ; Sora, Bandai Namco Games, Nintendo (éd.), *Super Smash Bros Ultimate*, Nintendo Switch, 2018.
- [31] Williams Dmitri, Martins Nicole, Consalvo Mia, Ivory James, *op. cit.*
- [32] Barnes Colin, *op. cit.*
- [33] Koster Raph, *A Theory of Fun for Game Design*, Paraglyph Press, 2004, p. 34-36.
- [34] Genvo Sébastien, « Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique », *Quaderni*, vol. 67, 2008, p. 43-52.
- [35] Albinet Marc, *Concevoir un jeu vidéo*, Paris, Fyp éditions, 2011.
- [36] Notre traduction, Koster Raph, *op. cit.* « Fun Is All about Our Brains Feeling Good – the Release of Endorphins into Our System », p. 40.
- [37] Shell Jess, *The Art of Game Design, a Book of Lenses*, CRC Press, 2015, p. 37.
- [38] Kafer Alison, *op. cit.*