

TEXTE D'ANALYSE
N°3/2026

PUBLICATION SUR LE SITE
WEB :
PRIMTEMPS 2026

AUTRICE :
MÉLISSA ANTUNES CASCAO
SOCIOLOGUE, MEMBRE DU
COMITÉ SCIENTIFIQUE DE
L'UNIVERSITÉ DES FEMMES

MÉLISSA ANTUNES CASCAO

LE FÉMINISME EN JEU DE RÔLE : ENTRE LUDISME ET MILITANTISME

Dans cette analyse, l'autrice s'intéresse à la manière dont le jeu de rôle, pratique ludique majoritairement masculine, peut devenir un espace de réflexion et d'action féministe. Elle montre comment les structures du jeu, les univers et les interactions sociales reflètent ou reproduisent des rapports de genre, et comment les joueuses¹ ont développé des stratégies pour y faire face. À travers ce texte, elle explore les potentialités du jeu de rôle comme outil de visibilisation, de sensibilisation et de critique des inégalités, tout en questionnant les limites et les formes du militantisme.

Le féminisme en jeu de rôle : entre ludisme et militantisme

Qu'est-ce qu'un jeu féministe ? Cette question résume bien l'enjeu de cette analyse : penser le lien entre pratique ludique et militante. Le jeu de rôle, longtemps marginalisé et majoritairement investi par un public masculin, a été traversé par des formes implicites et explicites de sexisme. Ce contexte a demandé aux femmes rôlistes de faire preuve d'inventivité en termes de stratégies d'adaptation et questionne la possibilité d'introduire des alternatives plus inclusives.

Dans le cadre de cette analyse, le terme féministe est défini comme l'absence de discrimination fondée sur le genre, et plus spécifiquement sur les femmes en tant que catégorie sociale. Nous distinguons également ce féminisme du militantisme féministe à comprendre comme la volonté explicite à promouvoir l'égalité de genre.

À partir d'une contextualisation du milieu du jeu de rôle et d'une analyse des différents niveaux de sexisme, nous questionnons les manières dont le jeu de rôle peut être vecteur ou révélateur de rapports sociaux de genre. Enfin, nous concluons sur les raisons d'interroger la portée militante du jeu de rôle et de ses limites.

Le milieu du jeu de rôle, un milieu misogyne ?

Dans le mémoire que nous avons consacré aux parcours de femmes rôlistes², l'analyse de ces expériences avait mis en évidence plusieurs niveaux de misogynie. Les femmes cisgenres interrogées ont traversé plusieurs étapes lors de leur parcours : la découverte du jeu de rôle, l'ouverture au milieu du jeu de rôle (au-delà du cercle proche), la confrontation au sexisme ayant amené la mise en place de stratégies d'adaptation, jusqu'à leur légitimation en tant que rôliste.

Ces rôlistes ont été renvoyées à trois figures stigmatisantes :

La bête à chasser – Les joueuses sont sexualisées et objectivées, perçues avant tout comme de potentielles conquêtes, voire comme des choses à posséder. En refusant les avances, celles-ci s'exposaient à une sanction au sein du jeu et dans la réalité. Afin de dépasser les effets du stigmat, elles atténuaient leurs attributs féminins à travers une masculinisation de leur comportement et apparence.

La fausse geek girl – Leurs connaissances en matière de jeu ou de culture geek étaient régulièrement mises à l'épreuve. Ces évaluations étaient justifiées par l'incompatibilité de leur genre avec l'appréciation de références geeks et la supposition de leur état de novice. Pour contrer ces affronts, l'accumulation de connaissances leur permettait de répondre aux vérifications spontanées de leurs pairs.

La copine de – Lors d'une mise en couple avec un rôliste, leur identité était réduite à leur statut de partenaire et par là, à leur appartenance à leur compagnon rôliste. Et ce, même lorsque celles-ci étaient plus expérimentées dans ce milieu. Face à cette réaction, celles-ci ont choisi de se mettre à l'écart du groupe de leur partenaire.

Ce n'est que par l'accumulation d'expérience, l'initiation de nouveaux joueurs et de nouvelles joueuses, l'amélioration de leur réputation ou encore leur vieillissement qu'elles sont devenues légitimes en tant que rôliste.

Toutefois, ces dynamiques ne sont pas spécifiques au milieu du jeu de rôle, mais relèvent plus largement d'une logique de masculinisation d'un espace. Le caractère minoritaire des femmes les expose à des formes de tokénisation³, c'est-à-dire le fait qu'une femme représente toutes les femmes à travers ses actions et que ses erreurs soient justifiées par l'appartenance à cette catégorie.

Qu'en est-il aujourd'hui ? La présence de femmes dans le milieu semble s'être accrue. Cette augmentation, ainsi qu'une diversification des profils, indiquent que le milieu tend à s'ouvrir et à se populariser. En parallèle, les représentations à travers les œuvres culturelles et les éditions de jeu visent explicitement une plus grande inclusivité. S'ajoute à ces évolutions, des dispositifs de sécurité émotionnelle permettant de limiter la transgression des sensibilités d'autrui, que nous explorerons plus loin. Indice d'une nouvelle utilisation du jeu de rôle, non plus comme mise à l'épreuve de sa masculinité⁴, mais d'une volonté de création d'univers communs.

Les causes de ces évolutions sont multiples et difficiles à isoler : transformation des mentalités, conséquences du maintien des femmes rôlistes ayant participé à la normalisation de leur présence, mise en avant de l'importance du respect des sensibilités ou encore effets de la parentalité des rôlistes ouvrant sur de nouveaux questionnements.

Toutefois, il serait prématuré de conclure à une disparition du sexisme ou de toute autre discrimination. Le milieu du jeu de rôle reste un espace social situé traversé par des rapports de pouvoir, des violences symboliques, voire explicites et volontaires. Faute d'études comparatives, il est difficile de mesurer précisément l'évolution de ces discriminations et violences.

Que signifie un jeu féministe ?

De prime abord, un jeu féministe s'oppose aux différentes formes de sexisme. Le sexisme peut s'exercer à au moins trois niveaux :

Dans *les règles de jeu* – Certaines mécaniques de jeu reproduisent explicitement des inégalités de genre. Dans la première version de *D&D*⁵, par exemple, les personnages féminins étaient limités dans leurs scores de force. Plus largement, l'impossibilité de jouer un personnage en dehors de son propre genre renvoie indirectement à l'idée que le genre de la personne prime sur sa personnalité comme une naturalisation sexuée des personnalités.

L'*univers de jeu* – Les mondes fictionnels dans lesquels se déroulent le jeu peuvent être imprégné de violences sexistes et sexuelles, notamment envers les minorités de genre. La limite de ces violences ne pouvant être que celle de l'imagination.

La *narration* et les *arcs proposés* – Les histoires vécues par les personnages lors des parties peuvent reproduire des logiques sexistes en attribuant systématiquement aux personnages féminins des rôles passifs ou victimaires. Ainsi, les personnages féminins peuvent être relégués à des archétypes stéréotypés, voire être absentes ou invisibilisées. Le rôle des MJ (Maître et maîtresse de jeu) est ici central puisqu'ils et elles font office de narrateurs et narratrices en guidant les joueurs et les joueuses tout au long de leur expérience de jeu.

Ainsi, l'évaluation du caractère féministe d'un univers ou d'un jeu suppose d'examiner au moins ces trois niveaux. Même un jeu sans règles discriminantes peut reproduire des stéréotypes narratifs. Cette articulation permet de qualifier un jeu de féministe ou à l'inverse de sexiste.

Comment créer ou adapter un univers de jeu ?

Différentes stratégies permettent de transformer une œuvre discriminante en un jeu inclusif ou à portée militante. La première étape consiste à identifier quels aspects nécessitent un ajustement : le système de jeu, l'univers et/ou le récit des personnages ?

Si les règles ou le système de jeu sont intrinsèquement sexistes, alors l'adaptation reste simple puisqu'il suffit de modifier les règles. Bien entendu, cette possibilité n'est possible qu'avec l'accord d'un rôle décideur. De ce fait, détenant une position de pouvoir, le MJ a la responsabilité de garantir un cadre inclusif et bienveillant ou, à défaut, prévenir de son refus.

Si l'univers de jeu pose question, plusieurs leviers d'action sont possibles. Le sexisme peut être éliminé ou, au contraire, être exploité à des fins critiques et de dénonciation. Dans le cas de la modification, le hasard permet de contrer nos oppressions intériorisées et devient un outil pour limiter la reproduction de ces biais. Dans le cas de la tolérance des violences, l'usage d'outils de sécurité émotionnelle, tels que *des lignes et des voiles* ou de *la carte X⁶*, diminue le risque de transgresser les sensibilités, notamment liées à des oppressions systémiques, et permet de créer un cadre bienveillant. De plus, la visée du jeu peut être fondamentalement militante. Dans un univers discriminant, intégrer des personnages forts appartenant aux minorités utilise ces violences et participe à une représentation inclusive.

L'autrice de ces lignes à travers son militantisme associé aux jeux de rôle, a déjà été encouragée à créer des scénarios avec une portée politique. Par exemple, désirant visibiliser un moment important des luttes féministes, celui des suffragettes, elle a eu l'occasion d'y intégrer des femmes ayant pris part à cette lutte. Ainsi, bien que le scénario se déroule dans notre réalité, celui-ci offre un sens à l'histoire et permet de réaliser un travail de mémoire vis-à-vis de celles-ci. Mais cette utilisation n'est pas propre aux moments historiques puisqu'une de nos enquêtes expliquait qu'elle intégrait également des femmes ayant existé afin de les visibiliser et de contrer les remarques sexistes sur le prétendu rôle traditionnel des femmes.

Le rôle des MJ incarne un pouvoir d'action et de décision sur le déroulement de l'arc narratif et des règles admises. Dans une perspective féministe, cette position de pouvoir est un atout pour les minorités puisque, au-delà de participer à la normalisation des femmes en jeu de rôle, elle permet d'éviter la négociation de la non-reproduction de violences et discriminations.

Les récits des personnages constituent un autre levier. Au-delà du hasard, prendre conscience des mécanismes sexistes et stéréotypés intégrés aide à reproduire des schémas stéréotypés. De cette manière, il devient plus aisé de créer des récits neutres ou provoquer un renversement de stéréotypes. Néanmoins, bien qu'il soit nécessaire de rester vigilantes face à nos biais, cette réflexivité ne doit pour autant pas devenir une contrainte restreignant le plaisir à cause d'une pureté militante. À travers ces personnages, il est également possible d'offrir un pouvoir d'action à des minorités dont elles ne jouissent pas dans leur propre vie. Celui-ci crée un exutoire ainsi qu'une mise en situation ou une possibilité de guérison. Ces derniers cas relevant des *serious games*, c'est-à-dire l'utilisation du jeu à des fins d'apprentissage.

Au-delà du jeu, les relations entre les joueurs et les joueuses, MJ comprises, influencent directement l'expérience ludique. Ainsi, l'instauration de règles, à travers une charte par exemple, interdisant les propos discriminatoires entre personnes, respectant le temps de parole de chacune ou encore la répartition équitable des charges organisationnelles, participent à un contexte de jeu plus bienveillant.

Dans tous les cas, la perspective féministe implique un travail réflexif permanent sur les biais et sur les autres discriminations dans des univers violents. Le recours à des univers inclusifs facilite cette prise de position, sans toutefois abandonner la continuité d'une analyse critique.

Pour quelles raisons rendre un jeu féministe ?

Au moins trois raisons peuvent justifier la conception ou l'adaptation de jeux féministes.

D'abord, le jeu contribue à la formation d'un imaginaire collectif. Les représentations récurrentes structurent les normes sociales⁷. La banalisation des violences sexistes, lorsqu'elles sont présentes dans les récits ludiques, participe à leur légitimation et complique la critique des systèmes d'oppression. À l'inverse, la mise en scène de représentations alternatives favorise l'émergence d'un imaginaire inclusif. Comme l'a identifié Kanter⁸, la visibilité des groupes marginalisés favorise à terme la normalisation de leur présence et contribue à transformer les normes sociales.

Ensuite, l'exposition des représentations ou violences, sexistes notamment, peut rappeler les discriminations vécues au quotidien, ce qui constitue en soi un frein potentiel à l'immersion du jeu. Ainsi, l'ajustement du jeu en fonction des limites et des attentes des participantes permet d'améliorer l'expérience ludique tout en apprenant un vivre ensemble bienveillant.

Enfin, concevoir ou adapter un jeu pour qu'il devienne ou soit féministe constitue un acte politique en soi. Dans un contexte où l'industrie ludique et culturelle a été longtemps (et est encore) marquée des rapports de genre inégalitaires⁹, faire le choix de mettre en avant des représentations non sexistes ou contrer l'invisibilisation des femmes relève d'une démarche purement militante. Le jeu devient ainsi un outil de sensibilisation et de transformation sociale.

Limites

La volonté d'égalité dans les jeux de rôle soulève la question de ses limites : faut-il créer des univers dépourvus de sexisme ? Un univers sexiste est-il incompatible avec une portée féministe ? Faut-il boycotter les univers reposant sur des discriminations ? Et de manière plus large, un univers raciste peut-il être considéré comme féministe ?

Un univers peut incarner des représentations sexistes, voire misogynes, tout en maintenant une portée féministe. Cet aspect dépend des usages qui en découlent. L'intégration de discriminations dans l'univers peut permettre d'en jouer et de les minimiser, mais également de les visibiliser en permettant la formulation d'une critique. Ainsi, l'expérience ludique dépend de la volonté des joueurs et des joueuses, d'un accord commun autour des mises en scène et des limites¹⁰.

À l'inverse, un jeu explicitement féministe peut être instrumentalisé à des fins contraires à l'inclusivité. Par exemple, avec le *purple washing*, concept qui critique l'utilisation des discours féministes relevant principalement de l'exploitation stratégique de leur portée que d'une réelle volonté d'émancipation. Ou encore, avec le fémonationalisme, l'utilisation du féminisme à des fins discriminatoires sur d'autres catégories. C'est notamment le cas de certaines associations dites féministes qui, sous couvert de laïcité, incarne un féminisme blanc, raciste et islamophobe¹¹.

La question du boycott se situe dans une zone grise. Même si la consommation d'un jeu sexiste peut contribuer indirectement à soutenir des industries ou des discours discriminatoires, l'usage alternatif de ces mêmes jeux peut offrir des espaces critiques et satiriques, voire ouvrir à une sensibilisation et capacité d'action.

Ainsi, au lieu d'ériger une règle normative de boycott, il est important d'interroger l'usage et le contexte dans lesquels se constitue l'utilisation de ces œuvres. La légitimation des violences, qu'elles soient symboliques ou sociales, touchant toutes minorités, constitue une limite discutable, autant que la censure. En dehors de ce cadre, la réappropriation d'univers

discriminants peut, paradoxalement, devenir un levier critique, un outil de sensibilisation ou encore un espace exutoire.

Conclusion

Ainsi, un jeu de rôle pourrait être qualifié de féministe non pas uniquement par l'absence explicite de sexisme, mais par l'usage qui en est fait. Le jeu de rôle peut devenir un outil de lutte contre les violences envers les minorités à travers, notamment, la représentation, la sensibilisation et la visibilisation d'injustices et de violences. Dans cette logique, le caractère ludique du jeu de rôle peut avoir une plus grande ampleur. La volonté de rendre un jeu de rôle féministe étant un acte intrinsèquement militant.

Ce travail ne prétend pas clore la question. Mais il invite plutôt à poursuivre la réflexion. L'analyse des expériences différentes permettrait d'affiner la compréhension et l'imbrication des oppressions systémiques dans un lieu ludique commun, ainsi que la visibilisation de la multitude d'expérience. Le féminisme en jeu de rôle ne se résume pas à une étiquette, il renvoie à une dynamique critique et créative perpétuellement en construction.

Notes

¹ Cette analyse suit les règles du féminin majoritaire, qui remplace le « masculin l'emporte ». Comme elle évoque régulièrement le cas particulier des hommes et des femmes dans leurs participation aux jeux de rôle, « joueurs » et « joueuses » ont été conservés séparément ; leurs accords restent au féminin. NDLR

² Nous y avons mobilisé une méthodologie qualitative par théorisation ancrée. Cette méthode s'inscrit dans une démarche proche des personnes et de leurs réalités à travers la compréhension des possibilités d'action face une même situation et les particularités. De ce fait, la richesse des données se situent au niveau des expériences rencontrées, et non dans la quantité de chemin emprunté. Voir M. Antunes Cascao, *Rôliste au féminin : Se jouer des obstacles de genre dans le milieu du jeu de rôle*, Université de Liège, 2022.

³ R. Moss Kanter, *Men and Women of the Corporation*, Basic Books, 1993 [1977].

⁴ W. Lizé, « Imaginaire masculin et identité sexuelle : Le jeu de rôles et ses pratiquants », *Sociétés contemporaines*, vol. 55, 2004, p. 43-67.

⁵ G. Gygax, *Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook*, TSR, 1978. Donjons et dragons (D&D) est un des univers de jeu de rôle les plus anciens et les plus populaires, il a été décliné dans de nombreux formats (littérature, cinéma, jeux vidéo, etc.). Son système de règles connaît régulièrement des révisions ; la version actuelle est la D&D5 mise en place en 2014 et révisée en 2024.

⁶ *Des lignes et des voiles* : les lignes traces la limite des situations qui n'existent pas dans l'univers par choix. Alors que les voiles sont des situations qui peuvent exister mais qui ne seront pas décrites en jeu. *La carte X* : celle-ci permet d'annoncer la limite émotionnelle face à la situation en cours et permet à au MJ d'en prendre conscience et de passer ou abréger la scène.

⁷ P. Bourdieu, *La domination masculine*, Éditions du Seuil, 1998.

⁸ R. Moss Kanter, *op.cit.*

⁹ L. Yang, Z. Xu et J. Luo, « Measuring Female Representation and Impact in Films over Time », *ACM/IMS Transactions On Data Science*, vol. 1, n° 4, 2020, p. 1-14.

¹⁰ M. Consalvo, « There is No Magic Circle », *Games and Culture*, 2009.

¹¹ Sara R. Farris, *Au nom des femmes : "fémonationalisme" : les instrumentalisation racistes du féminisme*, La Découverte, 2021.