

État des recherches et approche critique des études de genre et études queer dans les jeux vidéo. Approfondissement des questions de genre et LGBTQIA+ dans League of Legends

Auteur : Grosjean, Faustine

Promoteur(s) : Dozo, Björn-Olav

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en communication, à finalité spécialisée en édition et métiers du livre

Année académique : 2022-2023

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/19036>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département Médias, Culture et Communication

État des recherches et approche critique
des études de genre et études queer dans les jeux vidéo
Approfondissement des questions de genre et LGBTQIA+
dans League of Legends

Mémoire présenté par Faustine Grosjean
en vue de l'obtention du grade de
Master en Information et Communication,
à finalité spécialisée en édition et métiers du livre

Année académique 2022-2023

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier mon promoteur, M. Björn-Olav Dozo, de m'avoir permis d'aborder ce sujet encore peu exploré et de m'avoir encouragée dans mon avancement.

Je tiens également à remercier Mona Claro qui, il y a un an de cela, à travers un bref échange, m'a conseillé des ouvrages précieux pour mon travail.

Je remercie bien sûr la relectrice la plus intransigeante, Anne, d'avoir perfectionné mon français sur l'ensemble de mes écrits, ainsi que Margot et Alexis pour leurs conseils.

Un grand merci à Max aussi qui, il y a plusieurs années de cela, m'a permis de découvrir le monde tortueux de League of Legends, accompagnée de l'équipe des CDC. Sans oublier Riven, Camille et Illaoi, qui m'ont ouvert les yeux sur le manque de diversité dans celui-ci.

Merci bien sûr à Denis pour ses livraisons journalières de caféine et à Sheldon pour avoir supporté mes allées et venues.

Enfin, merci à François pour m'avoir aidée et soutenue sans hésitation.

SOMMAIRE

Sommaire	5
Notes aux lecteur·rice·s	7
Introduction.....	9
Chapitre I : League of Legends, complet et complexe	11
Chapitre II : État de la question	27
Chapitre III : Représentation des femmes dans League of Legends.....	43
Chapitre IV : Représentation LGBTQIA+ dans League of Legends.....	76
Discussions.....	103
Annexes.....	108
Lexique.....	143
Références.....	146
Table des matières.....	157
Table des figures	158

NOTES AUX LECTEUR·RICE·S

Pour rester au plus près de l'objet étudié et rendre compte de ses particularités, le vocabulaire propre à ce dernier est utilisé tout au long de ce travail. Bien qu'une explication soit le plus souvent fournie dans le corps de texte, un index lexicologique a été rédigé et est disponible en annexe. Il reprend tous les abréviations, expressions et anglicismes spécifiques à League of Legends et au domaine vidéoludique.

De plus, pour garantir un maximum d'équité entre les genres et réduire le plus possible les biais qui y sont liés, un langage inclusif est employé, notamment par l'utilisation du point médian. Comme expliqué dans les notes sur le genre grammatical de l'ouvrage *Encyclopédie critique du genre*, « une variété de pratiques syntaxiques, grammaticales et lexicales, nouvelles ou inspirées de l'ancien français, vise à défaire cette domination du masculin dans la langue » (Rennes, 2021). En accord avec le sujet de ce travail, mais également avec une volonté de diminuer le sexisme présent dans la langue française, l'utilisation de ces formulations s'est imposée.

Enfin, une partie conséquente des sources et ressources bibliographiques étant en langue anglaise, nous fournissons dans le texte des traductions personnelles des citations mobilisées quand aucune traduction officielle n'en était fournie. Les versions originales de ces dernières sont quant à elles retranscrites en notes de bas de page.

INTRODUCTION

League of Legends (LOL) est devenu l'un des jeux les plus populaires d'aujourd'hui. Depuis sa sortie en 2009, il s'est fait une place parmi les jeux les plus joués, mais également, les plus regardés, à travers le monde. En 2021, Riot Games annonce sur ses réseaux avoir atteint un total plus de 180 millions de joueurs et joueuses chaque mois (Riot Games, 2021). La petite société de développement, créée en 2006, a aujourd'hui atteint un succès phénoménal grâce à l'univers de League (*Who we are*, s. d.). Esport, *streaming*, série télévisée, groupes de musique... le retentissement du jeu rassemble des communautés toujours plus grandissantes. Accessible à tous et gratuit, il suffit techniquement d'un ordinateur et d'une connexion internet pour lancer le jeu. Dans les faits, est-ce vraiment si simple ? Avec une telle influence dans le monde du *gaming*, plusieurs questions se posent.

League of Legends est un objet mouvant : sorties, nouveautés, mises à jour, le LOL d'hier n'est pas le même que celui d'aujourd'hui. Avec bientôt quinze ans d'existence, ce jeu en ligne, ainsi que sa communauté, n'ont pas fini d'évoluer. Il se range parmi les représentants de son genre, les MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Dans une partie de League, deux équipes de cinq joueur·euse·s s'affrontent au sein d'une arène bien définie. Ces dernier·ère·s disposent, à l'heure actuelle, d'un choix de plus de 160 personnages à incarner. Derrière ce nombre, toujours grandissant, quelles visions du genre et des sexualités League of Legends renvoie-t-il à sa communauté ?

Cette étude entreprendra l'analyse de la vision du (des) genre(s) et des sexualités que League of Legends véhicule à travers les représentations qu'il en donne. Par l'analyse des personnages féminins, des stéréotypes qu'ils propagent, et par l'étude de la présence et de la visibilité accordée aux personnages queer, nous tenterons de comprendre quels sont les normes et rapports qui sont diffusés à travers LOL. Nous encrerons ces analyses dans une approche historique, permettant de mettre en avant l'évolution des représentations de la femme et des personnes LGBTQIA+¹ dans le temps.

Notre travail sera structuré comme suit. Après une présentation complète de l'univers de League of Legends, et des nombreux domaines dans lesquels il exerce une influence,

¹ L'acronyme LGBTQIA+ sera utilisé tout au long de ce travail pour faire référence aux personnes lesbiennes, Gays, Bisexuelles, Transgenres ou Transsexuelles, Queer, Intersexes, Aromantiques ou Asexuelles ainsi que toute autre identité de genre, orientation sexuelle ou représentation de genre queer, que nous définirons plus tard dans ce travail.

nous aborderons plus en détail les particularités de ce dernier. La compréhension de ses règles et principes, ainsi que de son paratexte, nous permettra d'établir une description générale de l'objet. Cela facilitera l'étude de celui-ci et mettra en avant ses particularités par la même occasion. Nous parcourons ensuite la définition de différents concepts indispensables à notre réflexion sur la représentation du genre et de la sexualité au sein du jeu. Grâce à ces prémices dans le domaine, nous dresserons un état des recherches existantes dans le domaine vidéoludique adoptant l'angle des *gender* et *queer studies*. Plus précisément, nous parcourons ensuite les différentes études de ce type réalisées directement sur League of Legends.

C'est seulement après cette amorce que nous pourrons entamer nos analyses. Ces dernières seront divisées en deux parties distinctes. Dans celles-ci, nous examinerons de près les personnages, leurs caractéristiques physiques, leurs histoires et tous les aspects touchant à la représentation de leur genre ou de leur orientation sexuelle. La première analyse portera son attention sur la représentation des personnages féminins au sein du jeu. Elle permettra de mettre à jour les connaissances sur ceux-ci et de rendre compte de leur évolution depuis la sortie du jeu. La seconde analyse se concentrera, elle, sur la représentation des personnages LGBTQIA+ présents dans LOL. Là, nous aborderons une définition plus large du genre et inclurons de nouveaux aspects encore non explorés. Nous espérons, sur base de ces deux approches complémentaires, apporter un premier éclairage sur la représentation des minorités dans League of Legends ainsi que sur son évolution dans le temps. Ces analyses contribueront à offrir une porte d'entrée vers la compréhension des représentations de genre et de la sexualité dans le domaine vidéoludique.

CHAPITRE I : LEAGUE OF LEGENDS, COMPLET ET COMPLEXE

League of Legends, paru en 2009, est le premier jeu créé par la société de production Riot Games, existante depuis 2006 (*Who We Are*, s.d.). Depuis, il a réussi à se faire une place parmi les jeux les plus joués, et regardés, au monde (Renner et al., 2021 ; Karhulahti, 2020). Il est disponible exclusivement sur ordinateur et est téléchargeable gratuitement. Comprendre les représentations présentes au sein de notre objet, ainsi que leurs implications, passe avant tout par une appréhension détaillée de celui-ci.

Nous aborderons dans les pages qui suivent trois aspects de ce phénomène international : l'univers de League of Legends, ses règles et son fonctionnement et enfin la présentation de son paratexte. Commencer ce travail par la description de l'univers de LOL permet tout d'abord de mieux appréhender son ampleur. C'est seulement après avoir acquis une compréhension globale de ce que cela représente que nous pourrons nous pencher sur le jeu et ses mécaniques à proprement parler pour préciser nos connaissances.

1. Univers League of Legends

Avant d'aborder les règles et le fonctionnement de League of Legends plus précisément, établissons un panorama de son univers. En plus d'être un jeu, LOL est un univers complet rassemblant des personnages, des histoires, et des communautés de personnes bien différentes. La compagnie de développement a su étendre son rayonnement sur de nombreux pans, des plus proches aux plus éloignés de son jeu d'origine : groupes de musique, événement sport, jeux mobiles, etc. L'univers de League of Legends a été élargi pour devenir un phénomène transmédiatique à part entière.

Bien que nos recherches se penchent exclusivement sur le jeu lui-même, il est important de noter la diversité de canaux par lesquels l'univers de celui-ci existe et est transmis, au-delà des limites vidéoludiques. Se limiter ensuite au jeu d'origine dans notre analyse permettra de fixer un corpus établi délimité et pertinent. Une analyse complète de l'univers, bien que tout aussi pertinente, demanderait un travail plus conséquent et dépasserait le domaine vidéoludique. La prise de connaissance des différents médias sur lesquels l'univers de LOL est consommé permet malgré tout de se rendre compte de l'étendue des publics touchés par ce dernier, ce qui justifie, entre autres, le choix de ce jeu en particulier comme objet d'étude.

1.1. Multimédia

LOL faisant partie du genre des MOBA, il est avant tout un jeu de combat en arène. Autrement dit, aucune narration ou histoire n'est disponible directement à travers le jeu et les parties jouées. Le *background* des personnages, leur histoire, et tout l'univers qui les entoure, sont donc transmis et enrichis par d'autres moyens. Ces éléments constituent ce que l'on appelle le *Lore* de League of Legends. Pour développer celui-ci, Riot Games a mis en place divers médias connexes officiels sur lesquels ces récits sont diffusés. Ces canaux sont de natures différentes et sont rendus disponibles à travers divers Supports numériques mis en ligne et actualisés constamment. Tout comme le jeu, le *Lore* évolue continuellement et ces médias sont régulièrement mis à jour.

Dans le domaine de l'écriture et du visuel, Riot propose un site internet officiel recensant les récits des personnages de son univers sous forme de textes, de vidéos, d'œuvres picturales ou de bandes dessinées. Sur cette plateforme, la biographie de chaque personnage du jeu est accessible et leurs histoires y sont plus ou moins étoffées. Chacun de ces récits prend place, à la manière des jeux de rôles, dans un monde bien précis, Runeterra, et dans ses diverses régions. Riot sortit également en 2020 sur Netflix la série d'animation Arcane mettant en scène différents personnages du jeu et prenant place au sein de cet univers.

Outre cela, Riot a également créé des univers dits « Univers alternatifs ». Ces univers permettent de mettre en scène les personnages de différentes manières sans être restreint à l'univers d'origine. Dans ces réalités alternatives, la société a, de manière complète et cohérente, créé des groupes de musiques constitués des personnages du jeu. Ces groupes, K/DA, True DaMage et Pentakill, disposent de leurs propres musiques, disponibles sur diverses plateformes de diffusion, et de clips musicaux. Riot, en développant un univers alternatif autour de K/DA, est allé plus loin en créant des réseaux sociaux pour les membres, virtuels, du groupe, avec leur propre personnalité, ainsi qu'un fan-club officiel. Le groupe a connu un succès certain auprès des joueurs et joueuses, mais a également atteint d'autres publics par sa musique, ou encore par sa réalisation graphique (Jin et al., 2021). Au sein du jeu, ces univers sont rendus visibles par la sortie d'éléments esthétiques, pour la plupart payant, sur lesquels nous reviendrons ultérieurement.

Avec ces groupes, Riot Games s'est fait une place dans l'industrie musicale. En complément, la création de chansons pour les sorties de champions et leur bande annonce, ainsi que les musiques annuelles pour les championnats du monde, que nous aborderons

ci-dessous, offrent une variété musicale accessible tant joueur·euse·s qu'aux non joueur·euse·s. Le compte de League of Legends compte à lui seul plus de 18 millions d'auditeur·rice·s mensuel·le·s sur la plateforme de *streaming* Spotify (Spotify, s. d.). Les développeur·euse·s n'hésitent pas non plus à collaborer avec des célébrités internationales, ce qui offre au jeu une visibilité étendue auprès de nombreux publics. La chanson du générique d'ouverture de la série Arcane, composée et interprétée par Imagine Dragons, a, par exemple, totalisé plus d'un milliard d'écoutes sur Spotify (Spotify, s. d.). Pour en arriver là et toucher une large audience, Riot collabore avec une société de distribution spécialisée (Jin et al., 2021).

Ainsi, on remarque que les adeptes et fans de LOL ne se limitent pas à ses joueuses et joueurs, mais s'étend à de nombreux domaines, faisant de League of Legends et de l'univers de Runeterra un phénomène transmédiatique important. La représentation des champions touche des publics hétéroclites, allant au-delà de la seule communauté de joueur·euse·s. Ces différents médias ne seront pas étudiés dans le cadre de ce mémoire, mais demeurent, néanmoins, des objets d'approfondissement intéressants.

1.2. Esport

Il est impossible d'étudier League of Legends sans mentionner sa place dans l'esport et le rôle de ce dernier sur sa popularisation. Le tournoi professionnel mondial de League of Legends de 2022, le World Championship, a comptabilisé durant sa finale plus de 5 millions de spectateurs simultanés et est considéré comme le tournoi esport le plus regardé au monde (*LoL Worlds 2022—Viewership and Detailed Stats*, s. d. ; *Who We Are*, s. d.). Il est aussi le troisième évènement sportif le plus visionné, toutes disciplines confondues (Campbell et al., 2021 ; Werder, 2022). Diffusé et suivi dans le monde entier, ce championnat rassemble des équipes professionnelles issues de 12 ligues internationales (*Who We Are*, s. d.).

Pour le visionnage de ces compétitions, outre les plateformes de diffusion en ligne traditionnelles telles que Twitch ou YouTube, League of Legends dispose également de sa propre plateforme de *streaming* consacrée exclusivement aux tournois, LOL Esports (*LOL Esports*, s. d.). On y retrouve les diffusions en direct des matchs officiels des différentes ligues ainsi que le programme de ces derniers. Le visionnement de certains de ses matchs peuvent également être récompensé par l'obtention de contenu au sein du jeu pour les joueur·euse·s. La connexion sur la plateforme s'effectuant avec les mêmes identifiants et mot de passe que le jeu, Riot Games a su mettre en place un réel écosystème

entre ces différents médias, motivant les joueurs et joueuses de LOL à visionner ces contenus.

En plus de cela, les tournois d'esport sont également l'occasion pour Riot de mettre en avant ses propres groupes musicaux, composés des personnages du jeu, mais également de collaborer avec différentes stars de la musique chaque année. En effet, la convergence entre esports et musique, comme analysée par Jin et Yoon, est inévitable. Des musiques, composées exclusivement pour ces événements, ainsi que les chansons du jeu, y sont constamment mises en avant (Jin et al., 2021). Comme dit plus haut, Riot Games, avec ses différentes productions, a su créer un univers transmédiatique à part entière avec ses productions. À l'occasion des Worlds 2022, par exemple, le rappeur Lil Nas X a performé en direct durant l'ouverture de la finale, de même que la star de pop coréenne et chinoise, Jackson Wang.

Outre ces tournois professionnels, les compétitions de League of Legends amatrices jouent un grand rôle dans la communauté, notamment à travers des LAN *party*. Les LAN, pour *Local Area Network*, sont des rassemblements de joueur·euse·s organisés pendant un, ou plusieurs jours. Durant ceux-ci, tou·te·s les participant·e·s se réunissent en un seul endroit pour jouer dans un tournoi. Les gagnant·e·s de ces championnats sont généralement récompensé·e·s par des prix de diverses valeurs (Chaulet et al., 2019 ; Ducrocq, 2011). Ces événements constituent des lieux de socialisation particuliers pour les joueurs et joueuses, habitué·e·s généralement à jouer en ligne depuis leur domicile (Chaulet et al., 2019).

La pratique de League of Legends ne se résume donc pas à une pratique solitaire, ni même au fait de jouer au jeu. Nombreuses sont les personnes ayant accès à l'univers du jeu via d'autres canaux et médias comme la musique ou le visionnage des tournois professionnels. L'impact de LOL et de ses représentations ne s'arrêtent donc pas à la communauté de joueur·euse·s mais s'étend sur différents publics avec des intérêts très différents.

1.3. Les jeux

Dans son domaine de prédilection, le jeu vidéo, Riot a également étendu ses activités. La société a notamment créé un nouvel univers, tout à fait différent de League, avec son jeu de tir Valorant, mais a également continué à exploiter sa première création. En effet, après le succès de League of Legends, la société de production s'inspirera de celui-ci pour créer des jeux de genres variés : basées sur l'univers de LOL, ils mettent en scène les

mêmes personnages, et s'inspirent du même *Lore*, mais se différencient par leur genre, *gameplay* et mécaniques.

Le premier de ces jeux périphériques, Teamfight Tactics (TFT), est sorti en 2019 et a été rendu disponible sur la même plateforme que League of Legends. Bien que basé sur le même univers, ce jeu est radicalement différent du MOBA et attire de cette manière d'autres usager·ère·s. En 2020, Riot sortira consécutivement deux nouveaux jeux, Legends of Runeterra et League of Legends: Wild Rift. Ce dernier peut se définir comme une adaptation du jeu League of Legends en version mobile, avec ses propres mécaniques et particularités, tandis que Legends of Runeterra est un jeu de cartes à collectionner en ligne. En outre, Riot met à disposition un label de publication pour la mise en place de partenariat, laissant la possibilité à d'autres studios de créer des jeux basés sur son univers, et prenant place au sein de Runeterra (*About Riot Forge*, s. d.).

L'étude de ces jeux ne sera pas envisagée ici, car ils n'apportent que peu d'éléments supplémentaires à notre analyse : se basant sur les mêmes personnages et histoires que League of Legends, une étude distincte de ceux-ci ne serait pas suffisamment pertinente pour justifier une analyse approfondie. Toutefois, l'étude de ces jeux pourrait s'avérer intéressante pour d'autres domaines de recherche ou pour enrichir notre travail. Pour cette raison, nous nous focaliserons uniquement sur les contenus disponibles dans League of Legends.

2. Règles et principes

League of Legends est un MOBA dans lequel deux équipes de cinq joueur·euse·s s'affrontent. Les MOBA, pour *Mutli-Player Online Battle Arena*, ou « jeux d'arène de bataille en ligne » en français, sont des jeux dans lesquels des joueur·euse·s combattent au sein d'une arène définie. Aussi appelé *dota-like*, ce type de jeux a d'abord été créé en référence au jeu Dota, lancé en 2003 (Mora-Cantalops et al., 2018a). Ce dernier, et son successeur, Dota 2, ont contribué, avec League of Legends, à la popularisation de ce genre de jeux. Nous allons décrire ici, plus précisément, les règles et objectifs de League of Legends ainsi que son contenu. Nous nous attarderons uniquement sur les principes de LOL nécessaires à la compréhension de ce travail et à une première approche de l'objet. Nous laisserons de côté les nombreuses nuances et particularités que le jeu comporte en raison de leur difficulté.

Avant tout de chose, pour gagner une partie de League, une des deux équipes doit parvenir à détruire la base, et, plus précisément, le Nexus adverse. Le Nexus est l'objectif

principal du jeu et le détruire marque la fin d'une partie. Pour atteindre ce but, chaque équipe devra gagner en niveau, obtenir de l'or pour améliorer ses compétences, et réaliser différents objectifs, lui permettant de vaincre ses ennemis plus facilement. Pour appréhender ce fonctionnement particulier, il est important de comprendre les éléments essentiels du jeu : l'arène, dans laquelle le jeu prend place, et les différents types de personnages que les joueur·euse·s peuvent choisir d'incarner.

2.1. Summoner's Rift : l'arène de LOL

Il existe dans League of Legends différents modes de jeu sélectionnables pour lancer une partie. Une partie classique de LOL se déroule à partir du mode Summoner's Rift, ou Faille de l'invocateur en français. Ce nom est celui donné à l'arène dans laquelle les combats prennent place. Ce mode est le plus commun et le plus traité que ce soit dans le domaine des médias, de l'esport ou dans la littérature scientifique. C'est à ce dernier que l'on réfère généralement quand on parle de League of Legends.

Un autre mode de jeu cependant, le mode ARAM, est également disponible. Ce mode, créé 4 ans après la sortie officielle de la plateforme, est un mode de jeu simplifié (Philidia, 2013). Les parties d'ARAM, *All Random All Mid*, sont généralement plus courtes que les parties classiques et se jouent dans une arène beaucoup moins complexe que la Faille de l'invocateur. Dans ce mode, les joueurs et joueuses se voient attribuer un personnage au hasard et ne peuvent choisir librement la composition de leur équipe. Étant donné sa place secondaire au sein du jeu, ce mode n'est généralement pas étudié pour lui-même et ne sera pas détaillé ici.

Les parties de League of Legends classiques, se jouent, elles, en équipes de 5 joueur·euse·s contre 5 au sein de la Faille. Comme dans tout MOBA, le jeu se déroule dans une arène bien définie. Celle-ci détient une grande importance dans le jeu étant donné que chaque partie s'y déroule : c'est là que les deux équipes s'affrontent en cinq contre cinq. Même si de légères modifications sont possibles durant une partie, l'arène restera toujours la même et comportera toujours les mêmes éléments.

La faille de l'invocateur se présente comme suit : trois voies, appelées *lanes*, relient les 2 bases ennemies [Figure 1]. Entre ces *lanes*, se trouve la jungle. Les trois *lanes* sont respectivement appelées *Top lane*, *Mid lane* et *Bot lane*. Comme leur nom l'indique, la *Top lane* se trouve sur le haut de la carte, la *Bot lane* sur le bas et la *Mid lane* relie les deux bases ennemies par le milieu. Il existe donc une base bleue, dans le coin inférieur



Figure 1 : arène de LOL annotée et légende correspondante (Riot Games, s. d.)

gauche de la carte, qui sera détenue et protégée par une équipe, et une base rouge, dans le coin supérieur droit, qui appartiendra à l'autre équipe. La séparation entre les deux côtés, bleu et rouge, est délimitée par la *river*.

Pour détruire la base adverse, les joueur·euse·s doivent réussir à progresser petit à petit dans le camp ennemi. Pour ce faire, il·elle·s doivent détruire les différents monuments qui se trouvent sur les différentes *lanes*. Chaque joueur·euse doit également parvenir à améliorer son personnage tout au long de la partie. Cela se fait par un système de niveaux, qui augmentent avec des points d'expérience, mais aussi par un système d'achat intégré au jeu. Monter en niveau et acheter des objets, grâce à de l'or obtenu en jouant, permettra aux participant·e·s d'améliorer les compétences de leur personnage et ainsi, de mettre toutes les chances de leur côté pour atteindre la victoire. Certaines créatures et entités non contrôlées par les joueur·euse·s sont également présentes dans l'arène. Les tuer permet d'acquérir de l'or ou différentes habiletés qui aideront également les personnages à être plus efficaces durant les combats.

L'arène de LOL, et ses créatures, sont un aspect complexe, mais fondamental du jeu. Plus un·e joueur·euse apprivoisera ces particularités, plus il augmentera ses chances de réussite. Pour jouer, la compréhension de la Faille est presque aussi importante que la connaissance du personnage que nous incarnons et que notre aptitude à le maîtriser.

2.2. Modes de jeu et déroulement d'une partie

Il existe dans League of Legends différents types de parties qui prennent place dans l'arène que nous venons de décrire. Chacun de ces types a ses propres particularités, mais se déroulent de la même manière une fois que le jeu est lancé.

Après que le·a joueur·euse a choisi de jouer en mode Summoner's Rift, le mode classique du jeu, d'autres choix lui sont offerts. Bien qu'il soit possible d'affronter des intelligences artificielles, la majorité des parties de League of Legends se jouent en PVP, *player vs player*. Là, un nouveau choix s'offre alors entre plusieurs types de parties. Il·elle pourra jouer en *Blind*, en *Draft* ou bien en *Ranked*. Ces deux derniers sont les plus populaires et les plus couramment joués. Le mode *Blind*, comme son nom l'indique, ne permet pas aux joueur·euse·s de sélectionner leur rôle au préalable. Dans les modes *Draft* et *Ranked*, chaque joueur·euse se verra attribuer un rôle précis en début de partie. Il existe cinq rôles dans le jeu, explicités plus bas, et chaque joueur·euse aura des objectifs différents en fonction de son rôle. La personne a la possibilité de choisir son rôle à l'avance. Après cette première étape, les participant·e·s devront choisir le personnage qu'il·elle·s désirent jouer : on les appelle des champions.

Les *Draft* et les *Ranked* ont donc les mêmes caractéristiques de jeu, la différence entre ces deux modes ne se joue qu'à un niveau : les *Ranked* sont les parties compétitives du jeu, dit parties classées. En jouant à ces dernières, les joueur·euse·s obtiennent un classement allant de Fer, le plus bas niveau, à Challenger, le niveau des joueur·euse·s professionnel·le·s. En gagnant des parties, les joueur·euse·s pourront donc monter dans le classement, il·elle·s devront donc se battre face à des équipes du même classement. Les niveaux sont classés comme suit, du plus bas au plus haut : Fer, Bronze, Argent, Or, Platine, Diamant, Master, GrandMaster et Challenger. Les Challengers ne représentent actuellement que 0,011 % des joueur·euse·s de League of Legends, le classement avec le plus grand nombre de joueur·euse·s étant le niveau Argent avec 33 % des joueur·euse·s classé·e·s (*Répartition des joueurs - League of Legends*, s. d.).

Après la sélection entre ces modes, les joueur·euse·s peuvent enfin prendre part au combat au sein de la Faille de l'invocateur. La première partie d'une *game* est la phase de *lane*, aussi appelée *early game*. Dans cette phase, l'objectif des participant·e·s est de *farmer*, c'est-à-dire d'obtenir un maximum d'or pour acheter les équipements qui amélioreront les capacités de leur champion ou leur en donner de nouvelles. Plus un·e joueur·euse amassera de l'or, plus son champion sera performant et aura de chances de vaincre les joueur·euse·s adverses. Cette phase se joue en *1v1* sur chaque *lane* et dans la *jungle* avec comme exception la *bot lane* où deux joueur·euse·s de chaque équipe s'affrontent en *2v2*.

Après l'*early* vient la *mid game*, le milieu de la partie. Pendant cette phase, les joueur·euse·s auront tendances à se rassembler en équipe et à quitter leur *lane* respective.

Ils tenteront ainsi d'obtenir différents objectifs pour leur équipe et de combattre les adversaires en groupes. La dernière phase du jeu, le *late game* constitue la fin de la partie. Là, les équipes tenteront d'avancer au maximum dans la base adverse, en détruisant les structures qui se trouvent sur leur passage, pour gagner la partie.

La charge de connaissance pour débiter ce jeu est élevée : connaissance de l'arène, mais aussi connaissance des *timings* et des phases de jeu. Il existe une grande quantité d'informations à intégrer pour un·e joueur·euse débutant·e. En plus de ces connaissances générales, chaque joueur·euse·s devra également prendre connaissance des différents personnages et types de champion qu'il·elle peut incarner ou croiser durant ses parties. Bien que l'arène soit toujours la même, ces nombreux facteurs, en influençant le cours du jeu, rendent chaque partie unique.

2.3. Types de champions et rôles

Maintenant que le principe du jeu est éclairci, il est possible de comprendre la subtilité entre les différents rôles endossés par les joueur·euse·s et les différents types de champions qui y correspondent. Cette dimension sera centrale dans la compréhension du travail qui suit et dans l'étude des différents champions composant le jeu. Commençons par aborder la distinction entre rôle et type de champion.

Il existe dans le mode classique de League of Legends cinq rôles que les joueur·euse·s peuvent incarner, autrement dit, il y a un rôle par joueur durant une partie. Les cinq rôles sont le *Toplaner*, *Midlaner*, *ADC*, *Support* et *Jungler*. Chacun de ces rôles correspond à une *lane* ou zone de l'arène : le *Toplaner* se bat en *Top lane*, le *Midlaner* en *Mid lane*. Seuls l'*ADC* et le *Support* se battent en duo dans la *Bot Lane* et le *Jungler* se charge de la Jungle. Pour composer une équipe complète, chacun de ces rôles doit être occupé par un·e joueur·euse. Ils ont tous leurs spécificités et leur propre utilité.

En plus des rôles, il existe également plusieurs types de champions : chaque champion entre dans la catégorie d'un ou plusieurs types [Figure 2]. N'importe quel champion peut être joué dans n'importe quel rôle, mais certains champions et types de champions conviennent mieux et seront plus efficaces dans certains rôles. Le rôle privilégié d'un champion peut également changer en fonction des mises à jour du jeu : par exemple, un champion se jouant principalement en *Mid Lane* pendant un temps se jouera peut-être comme *Jungler* à un autre moment en fonction des modifications qui lui seront apportées. Nous passerons en revue ici les différents types de champions, ainsi que les rôles dans

lesquels ces derniers sont privilégiés dans l'état actuel du jeu. Les types de champion seront cités munis d'une lettre capitale permettant de les différencier de l'usage courant.



Figure 2 : liste des différents types de champions et pictogrammes correspondants (Riot Games, s. d.)

Le premier type qui nous intéressera sera celui de Tireur. Ce dernier se bat avec des armes à distance, comme des arcs à flèches ou des fusils. Son objectif est de faire un maximum de dégâts en restant à distance de leurs ennemis. La majorité des Tireurs se jouent comme *ADC* sur la *Bot Lane*, même s'il est possible d'en retrouver dans d'autres rôles. Dans le rôle d'*ADC*, le joueur inflige beaucoup de dégâts, mais est à la fois très vulnérable et détient peu de points de vie pour encaisser les dégâts ennemis. C'est donc un rôle assez dépendant de ses alliés et il doit être accompagné de son Support.

Le Support, comme son nom l'indique, a pour objectif d'aider au maximum ses alliés de différentes manières : certains Supports soignent, d'autres peuvent immobiliser les adversaires ou augmenter la capacité de leurs alliés par exemple. Ce type de personnage se confond avec son rôle du même nom qui se joue sur la *Bot Lane*. Pour les différencier plus aisément, le rôle de *Support* sera en italique tandis que le type restera en romain.

Un autre type de champions pouvant être joué au rôle de *Support* est celui de Tank. Ce type de champion, également courant en *Top Lane* ou en *Jungle*, a la capacité d'encaisser les dégâts des adversaires au maximum. Il aura peut-être moins de facilité à infliger des dégâts à autrui, mais résistera beaucoup plus longtemps que ses alliés aux dégâts ennemis. Ces champions détiennent généralement moins de vitesse de déplacement que les autres.

Pour allier capacité à infliger des dégâts et résistance, le·a joueur·euse peut choisir de jouer un champion de type Combattant. Ces champions, joués principalement en *Top Lane*, sont des personnages corps à corps, qui auront moins de résistance que des personnages Tank, mais pourront infliger plus facilement des dégâts tout en restant suffisamment endurants pendant les combats. Ils associent ainsi à la fois des compétences défensives et offensives.

Les Assassins sont un autre type de personnage, généralement joué au *Mid*, voire en *Jungle*, avec la capacité de faire énormément de dégâts le plus rapidement possible. Comme les Tireurs, ils ne disposent pas de beaucoup de points de vie et n'ont pas de

bonnes compétences défensives. Ils doivent donc tuer leurs ennemis avant que ces derniers puissent réagir.

Enfin, les Mages constituent le dernier type de champions. Infligeant des dégâts magiques, ils disposent de plusieurs moyens pour détruire leurs adversaires. Certains ont par exemple la capacité de les attirer vers eux, de les immobiliser ou de les battre de bien d'autres manières. Ces derniers, polyvalents, se jouent principalement sur la *Mid Lane*, en *Support*, ou dans la *Jungle*.

Chaque champion du jeu entre dans au moins l'une de ces catégories. Mais ces différents types ne sont pas cloisonnés : un personnage peut faire partie de différents types et se jouer dans différents rôles. Certains personnages peuvent également se jouer de différentes manières, notamment grâce aux objets achetés durant la partie qui influenceront leurs capacités. Ces notions sont à la base de la compréhension du jeu : en effet, une équipe devra être la plus équilibrée possible pour optimiser ses chances de réussite. Une équipe composée essentiellement de Tanks, par exemple, n'infligera pas assez de dégâts pour tuer ses adversaires tandis qu'une équipe de Tireurs sera trop facile à tuer.

3. Paratexte

Comme toute production culturelle, League of Legends dispose de son propre paratexte. Comme énoncé précédemment, de nombreuses productions culturelles basées sur l'univers du jeu existent et peuvent être considérées comme une forme de paratexte, voire d'épitéxte plus exactement. Elles constituent, autrement dit, des éléments extérieurs au jeu, mais qui exercent tout de même une influence sur celui-ci et sur sa consommation (Genette, 2002). Au sein du jeu lui-même cependant, autrement dit dans le contenu que l'utilisateur acquiert à son téléchargement, il existe une grande quantité d'informations et de productions qui n'influencent pas le déroulé des parties, mais qui leur sont périphériques. Ces éléments relèvent du paratexte, et plus précisément du péritexte, au sens de Genette, en tant qu'ils mettent en contact le jeu avec les joueur·euse·s sans en influencer le cours des parties (Genette, 2002). Toutes ces formes de péritexte sont en constantes évolutions et de nouvelles en sortent régulièrement.

3.1. Client et modes de communication

Le client d'un jeu réunit une grande partie de son péritexte et en est la manifestation la plus évidente. Il est la plateforme sur laquelle les joueur·euse·s pourront lancer une partie et constitue la page d'accueil du jeu. Sur LOL, c'est à travers lui que nous pourrons

retrouver toutes les informations concernant, entre autres, les personnages, leurs fiches descriptives ou encore le *shop* permettant d'acheter différents éléments. Le contenu du client change à chaque mise à jour du jeu, autrement dit, chaque semaine. C'est là que la majorité des éléments du corpus a été récoltée en plus du contenu *in-game*, accessible uniquement au sein des parties.

Les différents évènements y sont promus tel que l'évènement *Pride* prenant place chaque année au cours du mois de juin, ou la sortie d'un nouveau champion. Ces évènements, recouvrant de nombreux fêtes ou thèmes, permettent aux joueur·euse·s de gagner des récompenses en complétant des missions dans le jeu — par exemple tuer un certain nombre d'ennemis, faire un certain nombre de dégâts, etc. — ou en ayant accès à certains éléments dans le *shop*, disponibles exclusivement durant un temps limité.

Sur le client, les joueur·euse·s auront donc accès à tous les éléments, le *stuff*, qu'ils ont gagnés ou achetés. C'est-à-dire les personnages du jeu qu'ils ont acquis, les *skins*, les *chromas* (qui permettent de modifier la couleur d'un *skin*), les icônes ou encore les *emotes*. Ces dernières sont des éléments intéressants. Elles constituent un moyen de communication dans le jeu et peuvent être elles-mêmes considérées comme du péritexte étant donné qu'elles sont utilisables *in-game*. Représentant souvent des personnages du jeu, ce sont des émoticônes que les joueur·euse·s peuvent utiliser durant leur partie pour communiquer entre eux. Elles offrent une représentation supplémentaire des champions et nous y reviendrons dans le cadre de l'analyse des personnages LGBTQIA+ : elles constituent une facette des personnages différente de leur représentation originelle. Il est possible de les obtenir soit en les achetant, soit en les recevant dans des boîtes mystères par exemple ou pendant des évènements spéciaux.

Outre les *emotes*, les joueur·euse·s disposent de deux autres moyens de communication au sein des parties. Il existe, comme dans de nombreux jeux en ligne, un *chat* permettant de communiquer par écrit avec les autres membres de son équipe, voire avec tous les joueur·euse·s de la partie en incluant donc les joueur·euse·s de l'équipe ennemie. Les usager·ère·s ont le droit de désactiver ces fonctionnalités ou de rendre muets certains membres, dans le cas, par exemple, de comportements inappropriés. L'utilisation du *chat* écrit peut cependant constituer un frein pour les joueur·euse·s étant donné qu'il nécessite que ces dernier·ère·s prennent le temps de taper leur message durant le jeu. Des joueur·euse·s qui se connaissent entre eux prioriseront alors d'autres modes de communication comme Discord qui permet de rejoindre des groupes de discussion vocaux.

Le dernier moyen de communication disponible *in-game*, moins contraignant que le *chat* écrit, est celui des *pings*, ou « signaux facilités » en français (*Signaux facilités*, s. d.). À ne pas confondre avec leur homonyme permettant de désigner le temps de latence entre l'ordinateur des joueur·euse·s et le serveur du jeu, les *pings* dans League of Legends désignent des signaux, sonores et visuels, préenregistrés que les joueur·euse·s peuvent utiliser pour communiquer avec leurs équipier·ère·s (Karhulahti, 2020 ; « Ping », s. d.). Il existe huit *pings* mis à disposition des joueur·euse·s qui donnent chacune une information particulière. La *ping* « ennemi disparu » par exemple permet de signaler à ses alliés qu'un ennemi n'est plus visible sur la carte et est représenté sous la forme d'un point d'interrogation, avec un son distinctif associé, dans le jeu (*Signaux facilités*, s. d. ; sourcer le jeu). Ces signaux sont visibles sur la carte dont chaque joueur·euse dispose ainsi que sur son écran de jeu.

3.2. *Skins* et personnalisation

League of Legends est ce qu'on appelle un *Free-to-Play* c'est-à-dire un jeu dont les seuls contenus payants sont des éléments purement esthétiques sans influence sur les performances des joueur·euse·s et de leur personnage (Jarrett et al., 2021). Il existe plusieurs contenus esthétiques de natures différentes faisant partie du paratexte du jeu. Parmi eux, prédominant sur LOL sont ce qu'on appelle les *skins*.

Ces derniers permettent aux joueur·euse·s de modifier l'apparence des champions qu'il·elle·s jouent (Jarrett et al., 2021). Chaque personnage dispose d'au minimum un *skin* mais les développeur·euse·s en sortent chaque semaine de nouveaux ce qui permet aux joueur·euse·s de personnaliser et de donner à leur personnage une certaine apparence selon leur goût. Autrement dit, en plus de son aspect de base, chaque personnage dispose de différentes apparences : les vêtements, mais aussi parfois la couleur des cheveux, l'apparence des sorts, les animations, voire les phrases orales, peuvent être modifiés par un *skin*. L'acquisition de ces derniers se fait majoritairement à travers des achats avec de l'argent réel, converti dans la monnaie du jeu, même s'il est possible de les acquérir, avec de la chance, par des récompenses gratuites. Ces derniers peuvent être considérés comme un élément du péricycle : ils font partie du jeu, mais n'influencent en rien le cours des parties. Bien que faisant partie des contenus *in-game*, ils ont une utilité exclusivement esthétique, comme la police d'un livre qui changerait d'une collection à une autre.

Les représentations des personnages ne s'arrêtent donc pas à leur physique originel, mais elles sont sans cesse renouvelées et complétées par les nouvelles sorties. Étudier ces

derniers permet donc de mettre en exergue l'évolution dans le temps des différentes représentations pour un seul et même champion. Les champions les plus populaires peuvent disposer jusqu'à presque une vingtaine de *skins*, et d'autres continuent de sortir régulièrement. Il en existe une très grande variété de style pour répondre à la demande de tou-te-s les joueur-euse-s. Certains peuvent faire référence à des œuvres de pop culture, par exemple, ou simplement répondre à un thème particulier. Les développeur-euse-s sortent généralement des ensembles de *skins* sous une thématique particulière pour plusieurs champions à la fois. Les *skins* High Noon en sont une bonne illustration : il existe 21 *skins* High Noon, ou « de l'Ouest » en français, inspirés du *far west*, tous sur des champions différents (Riot Games, s.d.).

Outre les *skins*, les joueur-euse-s disposent de plus en plus de moyens d'exprimer leur personnalité. Ils ont le choix par exemple, pour leur photo de profil, entre des icônes variées représentant tantôt des personnages, tantôt d'autres éléments du jeu. Ces dernières, peuvent être reçues ou achetées, tout comme les *emotes*. Elles ont un objectif purement esthétique et sont visibles souvent en combinaison avec le pseudo des joueur-euse-s sur leur profil ou l'écran de chargement avant chaque partie par exemple. Elles sont parfois associées aux sorties de *skin* ou à des événements. Il existe également des bannières ou des bordures qui permettent de personnaliser son profil. Ces derniers, plus récents que les autres formes de personnalisation, restent encore moins exploités que les *skins* ou les icônes.

Comme dit plus haut, ce type de paratexte introduit parfois de nouvelles interactions entre les personnages et dévoile ainsi de nouveaux liens entre eux. Nous développerons cet aspect en nous penchant sur les relations LGBTQIA+ qui ont été dévoilées entre différents personnages. Ces relations sont le plus souvent illustrées par le paratexte étant donné que les relations entre les personnages et leur orientation sexuelle n'ont aucun impact sur le déroulement d'une partie. Nous étudierons donc comment cet aspect est illustré par une série d'éléments du péritexte notamment.

3.3. *Metagame* et toxicité

Comme tout espace social, League of Legends dispose de ses propres règles d'usage et de conduite et d'un ensemble de connaissances à acquérir pour l'aborder. C'est ce qui forme ce que l'on appelle le *metagame*. Dans un article, Scott Donaldson, chercheur à l'Université de Curtin, Australie, nous explique de quoi est constitué le *metagame* et son importance dans League of Legends. Loin d'être anecdotique, le *metagame* constitue

selon lui une expertise à part entière à acquérir pour jouer et s'améliorer dans le jeu, outre les compétences purement mécaniques (Donaldson, 2017). Ce concept est défini par Mora-Cantalops et Sicilia dans leur recherche sur les MOBA comme « tout ce qui arrive concernant le jeu en dehors du jeu »² (Mora-Cantalops et al., 2018a). Il constitue donc une forme particulière de paratexte, proche de l'épitéxte comme défini par Genette, et propre aux jeux vidéo. Au-delà de cela, il irait jusqu'à qualifier l'entièreté de l'environnement des jeux et structure nos manières de jouer de manière imperceptible et inconsciente (Boluk et al., 2017).

Dans League of Legends, comme dans d'autres jeux, le terme de *metagame* prend une dimension particulière et est mobilisé de diverses façons, notamment dans l'usage courant, par la communauté de joueur·euse·s. Pour des joueur·euse·s de LOL, ce que l'on appelle la « *meta* » est l'ensemble des meilleures façons de jouer à un moment donné. Pour mieux comprendre, illustrons ce propos par un exemple fictionnel : dire que jouer un champion x est « *meta* » consiste à dire que ce champion a de bonnes statistiques dans le jeu à ce moment précis et que le jouer favorise donc nos possibilités de réussite. Connaître la « *meta* », donc le *metagame*, est donc un apprentissage supplémentaire que les joueur·euse·s doivent maîtriser pour acquérir les meilleures chances de gagner. Cette dimension semble anecdotique dans l'objectif premier de ce travail, mais elle permet de rendre compte de la complexité et de la grande quantité de connaissances et de compétences à maîtriser pour aborder le jeu.

Le jeu demande en effet un capital de connaissances élevé pour y jouer : règles complexes, connaissances des champions, connaissances des objets à acheter, etc. Bien que les mécaniques du jeu elles-mêmes puissent être rapidement apprises, la quantité de connaissances à assimiler est conséquente et également en constante évolution (Prom, 2015 ; Karhulahti, 2020). Malgré sa gratuité, League of Legends comporte donc de nombreuses barrières à l'entrée pour les nouveaux·elles joueur·euse·s. Loin d'être intuitif à la prise en main, le jeu ne dispose pas d'un tutoriel exhaustif pour son apprentissage et rentrer dans la communauté de League of Legends est compliqué pour un·e novice. Sa complexité a notamment été mesurée à côté d'autres sports et jeux où il a été déterminé comme faisant partie des plus difficiles à jouer et à comprendre (Campbell et al., 2021).

² Traduit de l'anglais : « [...] everything that happens regarding the game outside the game. » (Mora-Cantalops et al., 2018a)

Au-delà de ces difficultés, le jeu est également connu pour la toxicité de sa communauté (Renner et al., 2021 ; Kou, 2020) : une personne avec un bas niveau ou ne respectant pas les règles d'usage du jeu deviendra rapidement la cible de critiques de la part de ses coéquipiers qui en feront part à travers les différents moyens de communication énoncés dans le paratexte — *chat, pings, emotes* — ou autre (Kou, 2020). Un non-respect des comportements considérés comme acceptables dans la communauté sera très rapidement réprimandé par les autres joueur·euse·s ce qui peut avoir une conséquence sur l'expérience de jeu (Kou, 2020). Ce phénomène est aussi néfaste pour les joueur·euse·s que pour la société de développement, car il peut conduire les personnes à abandonner le jeu (Aguerri et al., 2023). Elle touche donc le *metagame*, au sens d'environnement de jeu, et l'affecte négativement.

Ces aspects constituent donc une certaine barrière pour les personnes désireuses de participer au jeu et peut mener à de la discrimination envers certains groupes ou à du harcèlement (Mora-Cantallops et al., 2018b). Elle s'ajoute comme un obstacle supplémentaire à l'accès au jeu pour les personnes issues de minorités de genres par exemple qui sont particulièrement touchées par les commentaires négatifs (Liu, 2020). S'intéresser à un objet avec une telle réputation permet d'objectiver la vision que l'on s'en fait. On pourra donc déterminer si ces comportements sont encouragés ou normalisés à travers les représentations des différentes minorités qu'offre League of Legends. Après cette brève introduction à l'univers et au fonctionnement du jeu, abordons les concepts et approches en études de genre et études queer, suivies d'une exploration de ces perspectives appliquées au contexte vidéoludique.

CHAPITRE II : ÉTAT DE LA QUESTION

Les jeux vidéo sont à ce jour devenus des médias de masse incontournables, au même titre que les productions cinématographiques ou littéraires. Que cela soit au niveau culturel ou économique, l'industrie du jeu vidéo a su gagner une place considérable (Paul, 2018). Avec cette montée en popularité, le jeu vidéo a gagné en importance et est devenu culturellement très influent (Ruberg et al., 2017). Nous étudierons donc ici les moyens par lesquels le jeu vidéo façonne notre vision du genre et de la sexualité à travers les représentations qu'il nous en donne.

Il existe de nombreuses portes d'entrée pour étudier le jeu vidéo : c'est un objet complexe et son analyse mobilise un large panel de disciplines (Rufat et al., 2012). Nous l'aborderons ici avec une étude de contenu, sous l'angle des études de genre notamment. Ces dernières nous offrent une perspective particulière et un certain cadre d'analyse (Rennes, 2021). Cette approche prodiguera un éclairage sur la façon dont le jeu vidéo, en tant qu'objet culturel, manifeste et perpétue certains rapports de domination ou croyances, spécifiquement concernant les diverses identités de genres (Gledhill et al., 2013 ; Bereni et al., 2020).

Les pages qui suivent nous permettront d'établir un cadre théorique précis pour notre recherche. Nous passerons en revue les significations et définitions existantes de différentes notions propres aux *gender* et *queer studies* que nous mobiliserons dans nos analyses. Nous aborderons ces deux approches dans une seule et même partie étant donné que les *queer studies* peuvent être considérées comme une extension des études de genre prenant en compte une plus grande acceptation du genre et des sexualités (Foucher Zarmanian, 2021). Ces approches sont complémentaires et intrinsèquement liées tant les rapports de genre et de sexualité sont eux-mêmes indissociables (Le Mat, 2021). Nous tenterons ensuite de comprendre et d'établir un panorama des études de genre, mais aussi des études LGBTQIA+, en jeu vidéo à ce jour et, plus particulièrement, des études sur League of Legends.

1. *Gender* et *Queer studies* : quelques prémices

Notre étude s'inscrit dans un cadre pluridisciplinaire mêlant jeu vidéo, genre et sexualité. Dans ce contexte, il mobilisera les théories et certains critères d'analyse issus non seulement des études vidéoludiques, mais aussi des études de genre et *queer studies*. Quelles sont les implications de ces dernières ? De quelles manières enrichissent-elles la

réflexion autour des jeux vidéo ? Pour répondre à ces questions, nous commencerons par analyser divers concepts et aspects que ces courants s'emploient à définir et à théoriser.

Multidisciplinaires, les études de genre peuvent engendrer de nombreuses segmentations et désaccords en leur sein (Bereni et al., 2020). Le genre, et les rapports de domination qu'il entraîne dans notre société, est un objet complexe dont les implications se reflètent dans de très nombreux, voire dans tous, les aspects de la vie culturelle et sociale (Sumereau, 2020). Le concept de genre lui-même est polysémique et ambigu, il fait l'objet de nombreuses actualisations et évolutions au fil des années (Bereni et al., 2020). Nous ne prétendons pas apporter ici une définition précise du terme, ni offrir une vision exhaustive de son étude, mais nous tenterons de mettre en avant certaines de ses dimensions pour faciliter son approche ainsi que son analyse.

Le genre peut être défini comme « un système de bicatégorisation hiérarchisé entre les sexes (hommes/femmes) et entre les valeurs et représentations qui leur sont associées (masculine/féminine) » (Bereni et al., 2020, p.8). Il qualifierait donc un ensemble de normes sociales attribuées à chaque sexe au sein d'un certain contexte culturel, spatial et historique. Si l'on s'intéresse au concept de représentation tel que défini par Stuart Hall dans le courant des *cultural studies*, les concepts de femme et homme, sont des « signifiants culturels qui construisent, plutôt que reflètent, les définitions, significations et identités de genre »³ (Gledhill et al., 2013, p.343). Le genre ne reflète donc pas de réalités naturelles ou biologiques, mais est façonné par les attentes et normes qu'on lui associe dans notre société.

Cette bicatégorisation, qui divise les êtres humains en deux groupes hiérarchiques distincts, est une notion fortement remise en question, que cela soit dans le domaine biologique, social ou historique (Raz, 2021; Sumereau, 2020). Ici, nous n'adopterons pas une vision binaire du genre, mais prendrons en compte une définition plus large de ce dernier, ne s'arrêtant pas à la division masculin et féminin, et intégrant une plus grande diversité des identités de genre : le genre, comme nous l'entendons ici, n'est ni fixe, ni universel et encore moins bicatégoriel (Beaubatie, 2021). Cette acceptation, prenant le genre comme pluralité, est une définition issue des pratiques et usages ordinaires du terme (Bereni et al., 2020). Ce dernier, et en particulier sa binarité, est en effet de plus en plus

³ Traduit de l'anglais : « [...] the terms 'men' and woman' [...] are in fact cultural signifiers which construct rather than reflect gender definitions, meanings, and identities. » (Gledhill et al., 2013, p.343)

déconstruit par les mouvements queer et non-binaires notamment (Ruberg et al., 2017 ; Darwin, 2020 ; Sumereau, 2020 ; Beaubatie, 2021).

Comme nous le verrons plus loin, les différents genres, ou l'absence de genre, sont rarement pris en compte dans la plupart des études : les études sur la non-binarité n'en sont en effet toujours qu'à leur commencement, que cela soit dans le domaine des jeux vidéo ou des études de genre plus généralement (Darwin, 2020 ; Beaubatie, 2021). Il est donc de plus en plus nécessaire d'étudier le genre comme un concept allant « au-delà des simplifications binaires »⁴ (Sumereau, 2020, p.894). C'est à partir de ce constat que nous avons déduit l'importance d'inclure une étude de la représentation LGBTQIA+ en incluant les personnages non binaires, ou autres, qui sont le plus souvent mis de côté. Outre la représentation de la femme, il devient également nécessaire de se pencher sur les genres et sexualités non normatives (Ruberg et al., 2017).

Effectivement, et de plus en plus, les théoristes en étude de genre se rendent compte des difficultés et des biais qu'engendre la distinction entre différents types de domination (Bereni et al., 2020). Séparer les dominations de genre d'autres formes de domination – sexualité, race⁵, classe, etc. –, ne permet en effet pas de rendre compte de la réalité et met de côté l'imbrication existante entre les différents rapports sociaux (Rennes, 2021 ; Belkacem et al., 2021). Ce principe d'intersectionnalité, élaboré dans le courant du *Black Feminism*, implique que les différents rapports sociaux s'exerçant sur un individu sont indissociables les uns des autres et co-existent de manière consubstantielle (Bereni et al., 2020 ; Fraser, 2005). Les personnes de couleur, par exemple, sont aussi bien souvent invisibilisées ou représentées de manière stéréotypée dans les jeux vidéo (Dickerman et al., 2008). Nous tenterons ici au maximum de rendre compte de ces différents facteurs et rapports de pouvoir pouvant s'exercer sur un seul et même individu. Dans la représentation des personnages, leur description, visuelle, textuelle ou autre, n'exprime pas uniquement une logique et des rapports de domination basés sur le genre, mais sont l'imbrication complexe de différents aspects. Notons que l'homosexualité interroge les hiérarchies de genres, par exemple, en minimisant l'importance de ceux-ci au sein des relations (Halperin, 2003). C'est l'ensemble de ces imbrications entre genre et sexualité qui justifie l'étude, non pas seulement des personnages féminins, mais également des personnages LGBTQIA+ dans un même travail.

⁴ Traduit de l'anglais : « [...] beyond binary simplifications. » (Sumereau, 2020, p.894)

⁵ Le terme de « race » sera adopté dans ce travail en accord avec l'usage en étude de genre en référence à l'expression « rapports de race » (Belkacem et al., 2021).

La sexualité influence ainsi les nombreux rapports de pouvoir pouvant s'exercer sur une seule et même personne (Cervulle et al., 2021). Les théories *queer*, ou *queer studies*, plus tardives que les études de genre, ont commencé à émerger dans les années 90 (Cervulle et al., 2021). Historiquement, ces dernières tirent leur origine des théories homosexuelles et féministes (Harper et al., 2018). Elles permettent la mise en exergue des « manifestations des normes de genre et de sexualité ou, au contraire, la subversion de ces dernières » (Djavadzadeh, 2021, p.217). Ces études, au-delà de leur lien direct avec la communauté LGBTQIA+, s'interrogent sur toute forme de normativité et interrogent de nombreux types de dominations, comme les dominations de classe, de race, de genre ou de religion (Harper et al., 2018 ; Somerville, 2020). Notons que l'ensemble de ces rapports, tout comme les relations homosexuelles, ou autres identifications à la communauté LGBTQIA+, tels que nous l'entendons, s'inscrit dans une culture, une géographie et un temps particulier de l'histoire (Chauvin et al., 2021). Les définitions des différentes orientations sexuelles — lesbienne, bisexuelle, pansexuelle, etc. — et des identités de genre — non binaire, transsexuelle, etc. — sont elles-mêmes des objets de recherche complexes et mouvants.

Comme pour le genre, nous ne prétendons donc pas ici donner une définition définitivement admise de ces dernières, ce qui demanderait pour chacune un travail à part entière. Nous les mobiliserons dans leur acceptation courante actuelle pour rester au plus proche de la définition qu'en font les utilisateur·rice·s et développeur·rice·s du jeu. Nous utiliserons, comme déjà fait plus haut, le terme de *queer* pour qualifier « [...] une multitude d'identités et de pratiques de soi qui trouvent leur source dans les sexualités minoritaires, mais tendent à les transcender » (Cervulle, 2021, p.633). Ce terme détient lui-même sa propre histoire et signification comme énoncé par Didier Eribon dans le *Dictionnaire des cultures gays et lesbiennes*. L'utiliser permet de dissoudre les délimitations entre les multiples identités LGBTQIA+ et de rassembler, sous un même terme, des personnes n'appartenant pas au groupe dominant (Eribon, 2003b). Cela reprend donc les différentes, et nombreuses, orientations sexuelles, qui se différencient de l'hégémonie hétérosexuelle, mais aussi l'ensemble des identités de genre. Ce terme, plus largement, peut également être une évocation de la déconstruction des normes hétéronormatives et des structures binaires qui dominent notre vision du monde (Harper et al., 2018).

L'hétéronormativité, plus précisément, conceptualisé notamment par Judith Butler, est présente dans les médias de masse et définit les discours de beaucoup de jeux grand

public également (Pulos, 2013 ; Burrill, 2017 ; Lankoski et al., 2023). Ce concept souligne le modèle imprégné d'hétérosexualité, celle-ci étant perçue comme la norme sociale prédominante en matière de sexualité (Rocchi, 2003 ; Mellini, 2009). Dans *League of Legends* notamment, elle s'illustre par le fait que tous les personnages sont considérés comme hétérosexuels et cisgenres jusqu'à preuve du contraire, alors qu'il n'existe aucun indicateur explicite d'un tel phénomène. Se pencher sur les représentations queer permet notamment de déconstruire ces rapports hétéronormatifs.

Comme tout discours, les jeux vidéo et les représentations qu'ils véhiculent répandent certaines significations. Différents courants se sont penchés sur les implications d'un tel phénomène que cela soit à travers une approche sémiotique, héritière des théories de Saussure, ou par une approche discursive telle que développée par Michel Foucault (Hall, 2013b). C'est notamment de celle-ci que différentes études sur le genre, mais aussi sur la sexualité, tirent leur inspiration (Shaw et Ruberg, 2017). Comme décrit par Stuart Hall, Foucault s'intéresse principalement à la manière dont le discours produit et façonne les sujets, interrogeant la relation entre le·a consommateur·rice et les représentations visuelles (Hall, 2013a ; Nixon, 2013). Plus spécifiquement, le travail de Judith Butler a fortement contribué à ces questionnements, en matière de représentation de genre et sexualité, inspirant de nombreuses recherches en *cultural studies* et dans le domaine vidéoludique (Nixon, 2013 ; Burrill, 2017 ; Ruberg et Shaw, 2017 ; Bergström, 2021).

L'objectif ici ne sera donc pas de définir la *queerness* ou l'appartenance à une quelconque orientation sexuelle ou identité de genre, mais de voir comment ces dernières sont représentées et construites dans l'objet qui nous intéresse. Rappelons que ces questions et la mise en avant de ces rapports de domination ne sont pas à aborder indépendamment d'autres dynamiques de pouvoir tel que celles liées à la classe, la race ou l'âge par exemple. Un lien étroit est donc admis entre étude queer, sous toutes ses formes, et structures de pouvoir (Harper et al., 2018). Rappelons également que toute représentation, en tant que production de sens par une société, s'inscrit dans une époque, une culture et un lieu particulier (Hall, 2013a). Nous tenterons donc au mieux de rendre compte de ces différents phénomènes.

2. Les femmes dans les jeux vidéo

Les études de genre en jeu vidéo, ou *video games gender studies*, sont une branche de recherche en constante expansion. Particulièrement florissantes dans le monde anglo-saxon, ces études soulèvent de plus en plus de questionnement dans le domaine

francophone également. Les études de genre permettent d'apporter un éclairage nouveau sur la culture vidéoludique que cela soit en étudiant les représentations de genre que les jeux nous proposent, la construction du genre dans les jeux, ou en réalisant des études de réception sur les communautés de joueur·euse·s. Ici, nous nous intéresserons principalement à la manière dont les jeux vidéo construisent le genre. Les jeux vidéo en ligne, effectivement, constituent des espaces de sociabilité à part entière qui permettent de nouveaux types d'échanges, et sont, également, des lieux de représentations particuliers (Hall, 2013b ; Bergström, 2021). Gardons toutefois à l'esprit que d'autres approches demeurent envisageables et que les rapports de genres impliquent de nombreuses inégalités dans le champ vidéoludique, que cela soit en matière de représentation, de sociabilité, mais également en termes d'accès aux technologies par exemple (Bergström, 2021).

À partir des premiers personnages féminins jouables apparus dans les années 80, comme Samus Aran de *Metroid*, les jeux vidéo ont cultivé une certaine vision de la femme (Cote, 2018). D'abord invisibilisées, les femmes ont longtemps gardé la place de personnage secondaire non jouable, des PNJ, sans réel impact sur le jeu (Bell, 2017 ; Kuk, 2019). Outre cela, si un jeu vidéo intégrait dans sa narration un personnage féminin, ce dernier était construit sur base d'une vision stéréotypée de la femme (Dickerman et al., 2008 ; Bell, 2017 ; Kuk, 2019 ; Perry, 2021 ; Hayday et al., 2020). Figure passive, sexualisation, demoiselle en détresse... ces représentations, observables également dans d'autres médias, perpétuent une relation de pouvoir entre les genres en propageant une vision stéréotypée de la femme (Perry, 2021 ; Zapperi, 2021). Aujourd'hui, les jeux vidéo constituent un espace genré « où les personnes masculines cisgenres sont privilégiées et les autres font face aux discriminations et au harcèlement » (Janish, 2018).

De nombreuses études se sont penchées sur le sexisme inhérent aux représentations dans les jeux vidéo. En 1998, il a été étudié que 41 % des jeux ne contenaient pas de personnages féminins et que ces derniers, quand ils étaient représentés, étaient montrés de manière stéréotypée (Perry, 2021). De très nombreuses analyses se sont penchées sur le cas de la série *Tomb Rider* mettant en scène le personnage de Lara Croft, qui a longtemps représenté la figure féminine la plus connue dans la culture vidéoludique (Schleiner, 2001 ; Mikula, 2003 ; Han et al., 2014 ; Jansz et al., 2007). Cette dernière serait en effet une personnification du *male gaze*, du désir masculin, et des stéréotypes de genre (Schleiner, 2001 ; Mikula, 2003 ; Han et al., 2014 ; Perry, 2021) Le *Male Gaze*, ou « regard mâle », est une notion que l'on peut relier au travail de Laura Mulvey sur le cinéma

(Zapperi, 2021). Selon elle, comme expliqué par Giovanna Zapperi, le personnage féminin est, au cinéma, un objet servant « à provoquer le plaisir visuel et érotique du spectateur » (Zapperi, 2021). Cette notion, basée sur une culture essentiellement visuelle d'abord, peut tout à fait être applicable et étendue au domaine vidéoludique comme cela a été démontré dans les études que nous venons de citer.

Les jeux vidéo sont en effet loin d'échapper au phénomène. Comme le reste des médias, ces derniers perpétuent une vision de la féminité et de la masculinité particulière, notamment en offrant une vision stéréotypée de la femme (Gledhill et al., 2013). Les chercheur·euse·s s'accordent en affirmant que ces représentations sont néfastes pour l'image que l'on se fait des femmes. Plus spécifiquement, ce phénomène serait également défavorable pour l'intégration de ces dernières dans la culture vidéoludique, que cela soit comme joueur·euse·s, ou dans le milieu professionnel du développement : selon les sources, l'industrie du jeu vidéo comptabiliserait moins de 30 % de travailleuses (Dewinter et Kocurek, 2017 ; Bergström, 2021). Les femmes seraient réticentes à s'exposer dans des jeux en ligne ou à se définir comme *gamer* (Shaw, 2012). Ce phénomène serait en partie dû à l'invisibilisation et aux représentations stéréotypées des femmes qui sont normalisés dans les jeux vidéo (Perry, 2021). Les professionnel·le·s de cette industrie continuent en effet, bien que la démographie de joueur·euse·s soit de plus en plus hétérogène et que cela ait été à de nombreuses reprises démontré, à viser un public stéréotypiquement défini sur base du profil d'un jeune homme blanc et hétérosexuel (Shaw, 2012 ; Clark, 2017 ; Perry, 2021). Cela engendre un manque de représentation de minorités qui se retrouvent marginalisées et invisibilisées dans le domaine, voire dans toutes les carrières connexes comme les sciences l'ingénierie ou l'informatique (Paaßen et al., 2017 ; Shaw, 2012 ; Dym, 2019 ; Davies et al., 2020).

Outre l'exclusion des femmes de l'industrie, ces représentations amènent également une discrimination active envers ces dernières que cela soit directement en ligne, dans des jeux, ou en dehors (Paaßen et al., 2017 ; Burnay, 2019 ; Perry, 2021). Les femmes osant se montrer dans des espaces dédiés au *gaming*, que cela soit en ligne ou non, sont exposées au risque de harcèlement (Burnay et al., 2019 ; Perry, 2021 ; Liu, 2020). La sexualisation des personnages, par exemple, qui est le plus souvent incohérente dans les narrations, entraîne un plus grand risque de harcèlement sexuel en ligne envers les femmes (Burnay et al., 2019 ; Perry, 2021). Cela encourage, plus largement, les attitudes misogynes et l'objectivisation de la femme, voire encourage la normalisation et l'acceptation, notamment par les femmes elles-mêmes, du mythe du viol, ainsi que de

nombreuses formes de comportements discriminatoires envers elles (Davies et al., 2020 ; Perry, 2021 ; Bell, 2017 ; Dewinter et Kocurek, 2017 ; Paaßen et al., 2017 ; Hayday et al., 2020 ; Perry, 2021). Outre un impact direct sur les joueuses, la représentation dans les jeux a donc également un impact non négligeable en dehors de la pratique vidéoludique en influençant le regard que les hommes portent sur les femmes et aussi celui que les femmes portent sur elles-mêmes (Perry, 2021).

En dehors de ces représentations préconstruites par les développeur·euse·s, de nombreuses études se sont également penchées sur la construction du genre dans les jeux vidéo et le cas des jeux au sein desquels les joueur·euse·s créent leur propre avatar. L'un des objets ayant principalement permis ce type de recherche est le jeu en ligne World of Warcraft (WOW). Souvent étudié, WOW est un MMORPG, c'est-à-dire un jeu de rôle en ligne multijoueur. Différents chercheurs et chercheuses se sont penché·e·s sur l'expérience des femmes dans le jeu mais également sur les différentes manières de construire le genre au sein de ce dernier, comme par exemple les pratiques de changement de genre (Todd, 2016 ; Evans, 2018). Selon Audrey Brehm, plus de 50 % des joueuses ont subi une certaine forme de sexisme en jouant (Brehm, 2013). D'autres analyses sont également arrivées à cette conclusion et affirment que cela influence le comportement des femmes dans le jeu (Silva et al., 2023).

En prenant du recul sur cet ensemble de recherches, on se rend rapidement compte que la majorité de ces dernières s'intéressent avant tout aux RPG ou MMORPG qui détiennent leur propre spécificité (Mora-Cantalops et al., 2018a). Mais ces derniers ne sont pas les seuls types de jeux qui sont influencés par, ou qui influencent, notre vision du genre. C'est pourquoi se pencher sur un genre de jeux différents, comme les MOBA, nous permettra de mettre à jour d'autres types de représentations. Les MOBA constituent effectivement un corpus de recherche particulier, et encore peu exploré, en étude de genre (Mora-Cantalops et al., 2018a). Ils ne disposent pas des mêmes critères et caractéristiques typiquement trouvés dans d'autres jeux comme des personnages non jouables ou un système de création d'avatar par exemple. Dans ces derniers, les joueur·euse·s ne disposent en effet pas de possibilité de personnaliser leur personnage à leur guise : ils doivent être sélectionnés parmi une proposition prédéterminée et limitée (Söderlund, 2015). En plus de cela, les MOBA ne disposent pas de hiérarchie entre les personnages que cela soit en matière de force ou d'importance dans l'histoire. Les champions sont tous relativement égaux par nature. Ces spécificités seront donc à prendre en compte dans nos analyses et différencient les études des MOBA du reste des *video games gender studies*.

Ceci n'est qu'une brève introduction aux études de genre en matière de jeux vidéo en comparaison à la quantité existante de recherches. Le domaine, malgré sa nouveauté, est déjà vaste et en constante expansion. Les nombreux genres de jeux, mais aussi les différents angles d'approches existants en étude de genre, font de ce champ d'études une discipline complexe et éclectique. Nous aborderons dans les pages qui suivent un prolongement possible de ces études à travers les études queer dans le domaine vidéoludique.

3. *Queer gaming studies*

Les *queer studies* et études de la représentation LGBTQIA+ n'en sont encore qu'à leurs prémices dans le domaine des jeux vidéo. Même si les études de genre en la matière peuvent remonter aux années 90, il faudra attendre les années 2010, voir 2015, pour que les théories queer se fassent une place sérieuse et se différencient dans le champ vidéoludique (Ouellette, 2014 ; Shaw et al., 2019). Depuis, une « vague » d'études queer a eu lieu dans le domaine scientifique (Ruberg et al., 2017 ; Harper et al., 2018). Elles peuvent être envisagées comme un prolongement des études de genre en tant qu'elles prennent en compte une vision intersectionnelle de l'objet étudié : rappelons que genre et sexualité sont intrinsèquement liés, non seulement entre eux, mais également avec tout autre rapport de domination (Harper et al., 2018). Les recherches sur la question *queer* sont de nature fortement hétéroclite, et multidisciplinaire (Harper et al., 2018).

Les *queer games studies*, comme définies par Shaw et Ruberg, s'intéressent non seulement à l'études des jeux queer, en tant qu'objet, mais se penchent également sur la manière dont les jeux sont analysés. Elles s'intéressent donc autant à l'objet, les jeux vidéo queer, qu'à la méthode, l'étude queer des jeux vidéo (Ruberg et al., 2017). Cette approche est développée dans l'ouvrage collectif *Queer Games Studies* en 2017 (Ruberg et al., 2017). Elle sera également partagée par d'autres chercheur·euse·s dans le domaine, notamment dans le livre *Queerness in play*, sorti l'année suivante : les études queer se préoccupent donc aussi bien des jeux, mais également de la perspective queer sur les jeux (Harper et al., 2018). Outre cela, les études queer ne s'intéressent pas seulement à la représentation de personnages queer, mais s'étend par exemple aux designs, créateur·rice·s, communautés ou même aux manières de jouer queer (Ruberg et al., 2017 ; Harper et al., 2018).

De cette manière, les *queer studies* se rejoignent sur la volonté de mettre à jour de nouvelles manières de jouer, mais aussi de créer les jeux et de les analyser. La volonté d'aller au-delà de la binarité et de l'hégémonie masculine, hétérosexuelle et cisgenre, est

au cœur des théories queer (Burrill, 2017 ; Chang, 2017). Cela passe, non seulement par les designs et l'image, mais également par de nouvelles manières de jouer et d'envisager les jeux : selon Chang, rendre un jeu queer ne s'arrête pas uniquement à la représentation de personnages homosexuels, mais va jusqu'à influencer les « structures, narrations et technologies normatives » (Chang, 2017). Ce type de changement est aujourd'hui initié notamment par les créateur·rice·s indépendant·e·s queer, de plus en plus nombreux·ses, qui excellent à trouver de nouvelles manières de rendre les jeux queer (Shaw, 2016 ; Clark, 2017 ; Alexander, 2017 ; Macklin, 2017 ; Ruberg et al., 2019). Mais cela passe également par la réappropriation et l'étude de jeux préexistants et *mainstreams* (Ruberg, 2017 ; Chang, 2017).

Le travail d'Adrienne Shaw a fortement contribué à alimenter la recherche et est aujourd'hui central dans le domaine (Evans, 2018 ; Harper et al., 2018). Cette dernière a ainsi, à partir d'une approche socioculturelle, apporté différentes études qui ont permis d'enrichir la discipline (Burrill, 2017 ; Evans, 2018). Elle s'est, par exemple, intéressée à l'identité des joueur·euse·s queer et à leur manière de s'identifier au sein des communautés de *gaming* (Shaw, 2012 ; Shaw, 2013). Elle a également apporté différents éclairages sur leur représentation, notamment à travers une étude de contenu sur plus de 300 productions (Shaw et al., 2016 ; Burrill, 2017). Sarah Evans explique que le travail de Shaw permet de dévoiler les manières dont les joueur·euse·s LGBTQIA+ arrivent à se retrouver dans ce milieu dominé par l'hétéronormativité, tout en incluant une démarche intersectionnelle dans sa recherche (Evans, 2018). Plus largement, une grande partie de la littérature consacrée aux jeux queer se penche avant tout sur des études de réceptions ou des études ethnographiques auprès des joueur·euse·s ou des communautés (Kang et al., 2018). Les études queer, de manière générale, dénoncent l'enracinement de l'hégémonie masculine hétérosexuelle et cisgenre dans le domaine vidéoludique et le rejet des personnes ne correspondant pas à ce profil (Evans, 2018). L'un des objectifs des *queer games studies* est effectivement, par les mises en lumière qu'elles procurent, de permettre la transformation des jeux, et de l'expérience de jeu, pour la rendre profitable et partagée par tou·te·s (Burrill, 2017). Cela passe donc par l'analyse des jeux *mainstream* également (Ruberg, 2017).

De plus en plus de travaux se penchent effectivement sur des jeux célèbres auprès du grand public : l'ambiguïté des genres dans *The Legends of Zelda: Ocarina of time* (Lawrence, 2018), la représentation queer dans *The Last of Us* (Sipocz, 2018) ou les *mods* homosexuels dans *Skyrim* (Thompson, 2018) en sont des exemples. Ces études permet-

tent d'apporter un œil nouveau sur des objets déjà bien connus. *World of Warcraft*, et sa communauté, fait de nouveau l'objet d'attention particulière et semblent être, autant qu'en étude de genre, un objet privilégié de recherche (Shaw, 2016 ; Evans, 2018). Cherry Todd par exemple étudie les façons dont les joueur·euse·s défient les normes hégémoniques au sein du jeu et décrit également les obstacles que ces dernier·ère·s rencontrent (Todd, 2016). Alexis Pulos s'est également intéressé à la construction de la sexualité dans WOW et à son hétéronormativité intrinsèque (Pulos, 2013 ; Burill, 2017). Différents chercheur·euse·s affirment que le jeu vidéo, et les jeux de rôle plus particulièrement, y compris WOW, seraient en effet des espaces idéaux pour l'expérimentation permettant aux usager·ère·s d'incarner différentes identités et de vivre différentes expériences (Todd, 2016 ; Street, 2017 ; Sihvonen et al., 2018). Dans les faits cependant, les développeur·euse·s échouent bien souvent à offrir ce type d'expériences et continuent à renforcer les normes sexistes et hétérocentrées ainsi qu'à reproduire les rapports de domination existant en dehors des jeux (Pulos, 2013 ; Shaw, 2016 ; Todd, 2016 ; Dym, 2019).

D'autres approches queer se penchent, elles, sur la représentation au sein des jeux (Clark, 2017). Étudier la représentation permet donc de révéler l'enracinement de l'hégémonie masculine hétérosexuelle et cisgenre dans le domaine vidéoludique ainsi que les difficultés que rencontrent certains groupes sociaux dans cet univers. Nakamura, intéressée par les rapports de race, affirme par exemple que cette domination se produit aux dépens de minorités comme les femmes queer de couleurs qui sont aux premiers rangs des discriminations dans le milieu (Evans, 2018 ; Bergström, 2021). Pour remédier à cela, l'importance de plus de représentation queer dans les rangs des développeur·euse·s également fait consensus : l'inclusivité dans le milieu professionnel de création est décisive pour améliorer la représentation des minorités au sein des différents jeux (Nielsen, 2015 ; Dym, 2019). De manière générale, les chercheur·euse·s s'accordent pour affirmer que l'industrie du jeu vidéo est en manque de représentation inclusive et contribue à marginaliser certaines identités (Clark, 2017).

Il est nécessaire, dès lors, d'étendre les recherches sur la représentation LGBTQIA+ dans une plus grande variété de jeux, mais également d'étudier l'évolution de cette dernière à travers le temps (Shaw, 2016). Se pencher sur *League of Legends* plus spécifiquement permet donc d'approcher le contenu d'un genre encore peu pris en compte en matière de représentation queer. Cet objet permet également d'établir la temporalité de cette représentation dans un seul et même jeu. L'étude de jeux évolutifs comme *LOL* permet effectivement de retracer le cheminement des développeur·euse·s et leur avancée,

ou non, vers plus d'inclusivité. Le cas de League of Legends est particulier, car, bien que celui-ci existe déjà depuis plus d'une dizaine d'années, il est un objet mouvant et en constante transformation. Outre les différentes manières de jouer et de l'appréhender, l'influence de la communauté sur le jeu peut permettre à ce dernier d'évoluer et de se détacher de l'hégémonie existante (Chang, 2017 ; Taylor et al., 2018).

4. État de la question de la représentation dans League of Legends

Bien que n'existant que depuis à peine plus d'une dizaine d'années, League of Legends attire petit à petit l'attention de plus en plus de chercheur·euse·s et théoricien·ne·s. Il fait partie des jeux les plus joués et regardés à travers le monde (Renner et al., 2021 ; Karhulahti, 2020). Son univers, ainsi que sa communauté, peuvent faire l'objet de nombreux types de recherches dans différents domaines : économie (Paul, 2020 ; Jarrett et al., 2021 ; Yakobi, 2014), psychologie (Karhulahti, 2020), sciences sociales, ou, plus spécifiquement, science de l'information et de la communication (Mora-Cantalops et al., 2018b ; Kahn et al., 2016), par exemple. Il existe une multitude d'approches pour cet objet aussi complet que complexe. En étude de genre également, le jeu commence à faire l'objet de recherche de différentes natures. Il sera question ici d'établir une typologie des études de genre existantes qui se sont penchées sur le cas de League of Legends. Nous recenserons une quinzaine de travaux réalisés qui constituent l'état des recherches actuelles en étude de genre sur LOL.

Notre sujet étant contemporain, les études le concernant continuent chaque année d'être publiées, nous nous limiterons donc aux ouvrages sortis en amont de l'année 2023. Étant donné l'extrême modernité du sujet, une certaine partie des travaux sont issus d'analyses réalisées par des étudiant·e·s dans le cadre de mémoire ou d'écrits qui ont été publiés. Notons que ces derniers proviennent également majoritairement du monde anglo-saxon. Le sujet semble en effet n'avoir que peu intéressé le domaine francophone à ce jour. Rappelons aussi qu'il est possible que les résultats de certaines recherches ne soient plus d'actualité vu la rapidité avec laquelle le jeu ainsi que sa communauté évoluent : cela vaut pour la majorité des travaux sur le sujet et démontre l'importance de régulièrement mettre les études et analyses du jeu à jour.

Ces études, de plus, ne prennent en compte dans leur analyse qu'une division binaire du genre, en classifiant les champions et les joueur·euse·s dans les catégories hommes ou femmes. Ces classifications relèvent fortement des choix du ou de la chercheur·euse, comme l'a reconnu Bryan Kuk dans les biais de son travail (Kuk, 2019). Les personnages

non binaires, *gender fluid*, ou avec un genre considéré comme « ambigu » sont donc préalablement écartés du corpus ou non pris en compte pour leurs spécificités (Davies et al., 2020 ; Söderlund, 2015). Deux travaux s'intéressant aux jeux se situent dans le courant des *queer studies* et s'intéressent aux communautés de joueur·euse·s (Taylor et al., 2018 ; Janish, 2018). Aucun travail recensant ou analysant les personnages LGBTQIA+ n'a cependant aujourd'hui été trouvé.

Des études de réception américaines ont été menées auprès de communautés de joueur·euse·s de League of Legends. Les joueur·euse·s étudié·e·s peuvent, selon les travaux, être des joueur·euse·s de niveau professionnel, donc issu du domaine *esportif*, ou des joueur·euse·s amateur·rice·s chez qui le jeu est avant tout considéré comme un loisir. Dans les deux cas, une certaine discrimination a été étudiée envers les personnes se présentant de manière féminine dans le jeu par Siyu Liu, étudiante au MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Au niveau amateur, bien que le genre des joueur·euse·s ne soit pas explicitement mentionné au sein du jeu, les personnes avec un pseudo à tendance féminine reçoivent plus de commentaires négatifs durant leur partie que les autres (Liu, 2020). Il n'y a cependant pas de discrimination manifeste quant au genre des champions sélectionnés (Liu, 2020).

Malgré une inclusivité intrinsèque par nature, l'*esport* professionnel perpétue également une marginalisation des femmes et continue à être ancré dans une culture hypermasculine (Hayday et Collison, 2020). Ce phénomène a été étudié par Emily Hayday et Holly Collison qui interrogent l'inclusion sociale dans le domaine de l'*esport*. Elles s'intéressent à différents jeux et scènes professionnelles dont LOL fait partie. Contrairement au sport exigeant des compétences physiques, les sports électroniques ne contiennent en effet aucune justification de différenciation entre les genres. Ils perpétuent pourtant une discrimination envers les joueuses féminines (Hayday et Collison, 2020). Les femmes restent encore invisibles sur la scène des tournois d'*esport* mondiaux (Hayday et Collison, 2020). Sur League of Legends, il a pourtant été démontré que le niveau des joueurs masculins n'est pas plus élevé que celui des joueuses, proportionnellement au nombre d'heures jouées (Ratant et al., 2015). Il n'existe donc pas de justifications de cette exclusion des femmes au niveau de leur compétence de jeu.

Deux études, prenant en compte l'identité LGBTQIA+ des joueur·euse·s, concernant des communautés sportives, ont été trouvées au sein de l'ouvrage *Queerness in Play*. L'une de ses études s'est intéressée, avec une approche ethnographique, à un club de joueur·euse·s au sein d'une université américaine mettant au centre de ces préoccupations

l'inclusion et la sécurité de ces membres ainsi que la diversité (Taylor et al., 2018). Cette étude analyse de quelle manière il est possible de créer des espaces *safe* pour les femmes et la communauté LGBTQIA+ dans le *gaming*, mais constate que, malgré tout, celui-ci reste encore hétéronormé et adapté principalement aux hommes cisgenres (Taylor et al., 2018). Ce phénomène de rejet concernant les personnes ne rentrant pas dans cette description habituelle du joueur est étudié dans une seconde analyse par Elyse Janish. Elle s'intéresse au discours de la communauté de League of Legends entourant la première femme atteignant le niveau professionnel sur LOL. Cette dernière étant transsexuelle, elle a connu durant sa carrière un grand nombre de discours misogynes, mais aussi transphobes. Ici, Janish souligne à quel point ces comportements renforcent, aux dépens des autres groupes sociaux, la domination masculine et cisgenre parmi les joueur·euse·s (Janish, 2018).

En dehors des pratiques vidéoludiques à proprement parler, la communauté de LOL s'étend à d'autres intérêts comme la musique ou le *cosplay*. Des cas de harcèlement ont notamment été révélés sur les *cosplayeuses*, incarnant des personnages du jeu, qui ne correspondraient pas à l'idéal de beauté incarné par les personnages virtuels (Malkowski et al., 2017). Les conséquences des représentations s'étendraient donc à des domaines adjacents au jeu. Il n'existe cependant pas à ce jour de travaux, intégrant l'angle des *queer* ou *gender studies*, se penchant sur les communautés non joueuses de fan de League of Legends. Nous pouvons toutefois émettre l'hypothèse, à partir d'études réalisées sur d'autres jeux, que ces discriminations envers les femmes dans la communauté s'étendraient en dehors des pratiques de jeu (Perry, 2021 ; Liu, 2020). Cela serait en partie influencé et perpétué par la représentation de ces dernières au sein du jeu comme nous allons le voir.

Au-delà des études concernant la communauté de League of Legends, d'autres recherches ont préféré se pencher directement sur le contenu du jeu et sur les manières par lesquelles ils perpétuent des stéréotypes de genre. Certain·e·s chercheur·euse·s se sont penché·e·s sur la représentation physique et visuelle des champions du jeu, notamment en comparant les représentations des personnages féminins et des personnages masculins. Selon ces études, les champions féminins sont représentés de telle manière que leur corps est mis en avant et que leur esthétique passe au premier plan, quitte à mettre de côté la praticité des tenues des personnages par rapport à leur occupation (Kuk, 2019 ; Söderlund, 2015). De nombreux exemples de personnages féminins témoignent de cet aspect comme cela a été étudié en détail par Anna Söderlund dans le cadre d'un mémoire en 2015. Outre

leur physique, ces personnages sont également présentés sur leur *splash arts* d'origine dans des positions passives, comparativement aux hommes souvent exposés dans des positions actives ou agressives (Söderlund, 2015). Cet aspect se retrouve également dans le *lore* des personnages où les femmes sont décrites principalement pour leur beauté et leur apparence tandis que les corps des hommes sont décrits pour leurs capacités et compétences (Söderlund, 2015).

L'impact de ces représentations visuelles sur les joueur·euse·s, et plus particulièrement de la sexualisation que subissent les personnages féminins, ont également fait l'objet d'étude. En plus de perpétuer des stéréotypes de genre à travers le jeu, l'hypersexualisation des personnages aurait un effet répulsif pour les joueur·euse·s qui prioriseraient des *skins* moins sexualisés (Bell, 2017). Les *skins* non sexualisés seraient toutefois moins sélectionnés également : il existe donc un juste milieu entre sexualisation et non-sexualisation qui plaît le plus aux joueur·euse·s (Bell, 2017). Bien que le concept de sexualisation n'ait toujours pas de définition admise, il reste une notion d'analyse intéressante pour mettre en exergue les différences de traitement existant entre les genres (Duschinsky et al., 2013). L'influence des stéréotypes qui sont perpétués, également, a été étudiée directement sur League of Legends en 2017 (Paaßen et al., 2017). Ces représentations néfastes ont pour conséquence de repousser les femmes et de les marginaliser au sein de LOL (Paaßen et al., 2017).

Outre l'apparence visuelle, la voix constitue également une caractéristique influencée par un certain déterminisme social. Elle est, dans le jeu, une construction particulière, tout autant que l'identité visuelle. Le *Sound Design* est un élément constituteur dans les jeux vidéo (Droumeva, 2019). Nous n'avons trouvé cependant qu'un seul travail prenant en compte la voix comme un critère de représentation du genre. Ce travail reprenait quatre critères centraux pour l'analyse de la représentation des personnages : aspects visuels, mécaniques de jeu, histoire et voix (Vellekoop, 2021). Trois personnages féminins, sortis en 2020, y étaient analysés. La voix, pourtant, est une incarnation à part entière du genre encore peu étudiée dans le domaine vidéoludique (Droumeva, 2019 ; Arnold, 2021).

D'autres aspects que le visuel creusent donc les différences de genre entre les champions. Outre la voix et l'identité visuelle et graphique des personnages, la représentation de ces derniers inclut aussi leur *lore* ainsi que leur *gameplay*. Ce dernier a également fait l'objet de deux études prenant en compte les différences entre les genres (Davies et al., 2020 ; Kuk, 2019 ; Bethany et al., 2020). Les compétences et mécaniques de jeu des personnages sont, en effet, impactées par les stéréotypes de genre tout autant que leur

physique ou que leur histoire. Les personnages féminins sont plus enclins à être des personnages dépendants et sont moins présents dans les rôles indépendants. La moitié des Tireurs, champions nécessitant un *Support* pour survivre, sont féminins, alors que le pourcentage total de femme dans le jeu est inférieur au nombre d'hommes sans compter qu'une minorité de personnages féminins sont présents dans les types Tank ou Combattants (Kuk, 2019). Une certaine tendance se dessine aussi au niveau des mécaniques de jeu et des sorts de chaque champion. Les champions femmes seraient dotés de pouvoir permettant d'améliorer les compétences d'autrui tandis que les hommes seraient autonomes (Davies et al., 2020 ; Bethany, 2020).

Il existe donc de nombreux aspects à prendre en compte quand il s'agit d'analyser LOL sous l'angle des études de genre. Études de contenu ou de réception, il existe une diversité abondante d'approches pour ce même objet. En étude de représentation exclusivement, les méthodes et critères d'analyse possibles sont également multiples : analyse des visuels, du *lore*, du *gameplay*, etc. Bien que ces perspectives sur le sujet soient toutes très différentes, nous remarquons que les chercheur·euse·s sont majoritairement en accord sur leurs résultats : les personnages de League of Legends offrent des représentations stéréotypées des genres qui causent préjudice aux joueuses et, plus largement, perpétuent les rapports de domination et de hiérarchie entre les genres. Il faut noter que ces conclusions concernent principalement des personnages et champions sortis entre 2015 et 2020 pour les plus récents, et ne prennent pas en compte de perspective évolutive (Söderlund, 2015 ; Kuk, 2019 ; Bell, 2020 ; Davies et al., 2020 ; Bethany, 2020).

Les recherches sur l'objet sont en constantes progressions et de nouvelles perspectives continuent à émerger. En dehors de cela, l'objet lui-même se transforme sans cesse. Avec des mises à jour de contenu hebdomadaire, League of Legends connaît continuellement des modifications et des nouveautés (Mora-Cantalops et al., 2018b). C'est pour cette raison que nous incluons ici, en amont de l'analyse des personnages LGBTQIA+, une analyse de la représentation de la femme dans le jeu. Certains personnages se font aussi *rework*, donc sont retravaillés et mis au goût du jour, tandis que de tout nouveaux champions sortent chaque année. Une analyse des derniers personnages féminins sortis permettra de mettre en avant si ces représentations sont, ou non, perpétuées, et si une évolution s'opère. Cela permettra également la mise à jour des études déjà réalisées sur le sujet.

CHAPITRE III : REPRÉSENTATION DES FEMMES DANS LEAGUE OF LEGENDS

La représentation des différents genres au sein d'un jeu vidéo, comme au sein d'autres médias, exerce une influence significative sur différents aspects comme nous avons pu le constater. Nous nous pencherons ici exclusivement sur la représentation des personnages féminins et sur l'évolution de cette dernière au fil des années depuis la sortie du jeu. Les autres minorités de genres, telles que les personnages non binaires ou *gender fluid*, seront analysées durant la deuxième partie de ce travail, donc au sein de l'étude des personnages LGBTQIA+. Nous tenterons également de mettre en exergue l'imbrication des différents rapports de domination, outre le genre, qui peut s'exercer sur les personnages analysés en adoptant une démarche intersectionnelle (Rennes, 2021).

En plus de l'importance d'avoir un nombre suffisant de personnages féminins au sein d'un jeu, la manière dont ces derniers sont représentés a également un impact significatif. Il est nécessaire, comme l'affirmait déjà Kuk dans ses analyses, de faire la distinction entre la quantité de personnages féminins dans un jeu et la qualité de ces représentations : augmenter le nombre de personnages féminins pourrait être contre-productif, voire dangereux, si ces personnages perpétuent des stéréotypes nocifs (Kuk, 2019). Il est donc nécessaire, outre l'inclusion des femmes dans les jeux, de les représenter de manière non stéréotypée (Clark, 2017 ; Kuk, 2019).

Concentrons-nous donc d'abord sur une analyse qualitative détaillée de la manière dont les femmes sont représentées dans le jeu. Pour ce faire, il a d'abord été primordial de déterminer quels personnages sont bel et bien considérés comme des personnages féminins et sur quels critères se baser pour le savoir. Le jeu ne propose en effet pas de description du genre des personnages. Chaque chercheur·euse dispose de sa propre manière de diviser les champions au sein des différents genres (Kuk, 2019). Étant donné l'ambiguïté et le caractère fluide du genre, nous nous baserons simplement sur les pronoms utilisés pour qualifier les personnages dans leur description. Rappelons toutefois que, bien que cet élément nous serve d'indicateur, le genre d'une personne ne se réduit pas à ce critère. Le genre est en effet propre à chacun, et n'est « ni fixe ni bicatégoriel » (Beaubatie, 2021).

D'un point de vue quantitatif, League of Legends met à disposition des joueur·euse·s de plus en plus de personnages féminins : depuis 2015, selon une analyse sortie en 2020, presque 50 % des champions qui sortent sont des femmes (Davies et al., 2020). Sur les dix derniers champions sortis avant 2023, sept sont considérés comme s'identifiant au

genre féminin. Le jeu comptait, en janvier 2023, 162 champions, dont un peu moins d'une soixantaine de féminins. Pour compléter ces observations, nous effectuerons une brève analyse quantitative du nombre de champions féminins existants au sein du jeu ainsi que de leur type dans le jeu (Combattant, Assassin, etc.). Nous comparerons ainsi le nombre de champions en 2012, soit trois ans après la sortie du jeu, et en juin 2023. Nous étudierons également, plus largement, la proportion des sorties en termes de genre, c'est-à-dire le nombre de personnages féminins qui sortent chaque année par rapport au nombre total de nouveaux champions. Ces données permettront de mettre en exergue l'évolution du nombre des champions féminins sorti depuis le début du jeu et donneront aussi une indication sur leur variété.

Dans cette analyse, nous tenterons de répondre à la question : y-t-il eu, depuis la mise en ligne du jeu, une évolution de la représentation de la femme au sein de League of Legends ? Nous nous demanderons également si les refontes graphiques de certains personnages, et la sortie de *skins*, ont pu, pour un personnage déjà existant, influencer la manière dont celui-ci est représenté. Rappelons que notre objet est en constante évolution et que l'étude réalisée ici se situe dans une temporalité, mais aussi un lieu particulier. Le jeu est mis à jour chaque semaine et il existe différents serveurs sur lesquels jouer selon les régions du monde. Ici, les données du corpus ont été récoltées sur le serveur d'Europe de l'Ouest, mais ces dernières peuvent potentiellement différer d'un serveur à un autre. Il est important de garder à l'esprit également que les expériences de genre, ainsi que les représentations, ne sont pas universelles, mais dépendantes de nombreux facteurs socioculturels (Hall, 2013a ; Chauvin et al., 2021).

1. Méthode et objets d'analyse

Pour l'analyse de la représentation de la femme dans League of Legends, ainsi que de son éventuelle évolution, nous nous baserons essentiellement sur une analyse de contenu. Cette analyse comportera l'étude de la représentation de dix personnages au sein du jeu. Ces personnages ont été déterminés comme suit : les cinq premiers personnages féminins sortis au sein du jeu et les cinq derniers sorti à ce jour, plus exactement, avant la sortie de la saison 13 du jeu en janvier 2023. Nous ajouterons à cela une brève analyse quantitative globale de leur représentation au sein des différents types — Assassin, Tank, etc. — qui permettra de rendre compte de la diversité, ou du manque de diversité, qui est proposée aux joueur·euse·s. De la même manière, nous étudierons la proportion des champions féminins par rapport au nombre de champions sortis depuis 2009.

Le classement de l'ordre de sortie choisi ici est celui qui est disponible directement sur le client du jeu : il est possible de classer les champions par ordre de sortie, croissant ou décroissant, dans le *shop* du jeu. Cependant, cet ordre de sortie ne correspond pas à celui présent sur les sites non officiels comme les sites de fans et le Wiki de League of Legends, pour les champions datant des premières années de mise en ligne (*Wiki League of Legends / Fandom*, s. d.). Pour garder une cohérence dans les analyses, nous nous sommes basés sur l'ordre de sortie proposé par la plateforme officielle du jeu. Les dates de sortie des refontes visuelles des personnages ont, elles, été déterminées sur base d'articles de presse correspondants et sur des forums spécialisés. La comparaison des analyses entre ces différents champions et leurs différentes versions nous permettra de déterminer si une évolution de la représentation de la femme s'est produite, ou non, depuis les premières années de la mise en ligne du jeu.

1.1. Données et collecte

Les données concernant ces personnages ont été recueillies uniquement au sein du jeu et de son client. Autrement dit, les histoires de ces personnages présentes sur le site officiel de League of Legends, ainsi que leurs éventuelles apparitions dans d'autres médias ne seront pas prises en compte ici. Les données collectées sont reprises dans la fiche de présentation de chaque personnage du jeu — vue d'ensemble, compétences, *splash art* d'origine et *skins* —, ainsi que les éléments présents au sein des parties, dits éléments *in-game*. Quatre aspects seront analysés à partir de ce matériel : apparence physique (anciennes et nouvelles versions), histoire, compétences de jeux et *voicelines*.

En premier, envisageons l'apparence physique des personnages. Cela reprend donc leur tenue vestimentaire, leur corps, armes, couleurs, ainsi que la position dans laquelle ils sont représentés dans les *splash arts* et leur manière de se déplacer pendant les parties. Des captures d'écran de chaque personnage ainsi que de chacun de leurs *skins* ont été réalisées directement dans le client de League of Legends et un enregistrement vidéo de leurs déplacements et animations a été enregistré. Les animations reprennent la mort du personnage, ses phrases de provocation, ses blagues, son rire, sa danse, ainsi que son *back*, l'animation qui se déclenche durant son retour à la base. Ces dernières sont disponibles pour chacun des personnages.

À cela s'ajoutent les anciens visuels de certains personnages. L'entièreté des anciens personnages que nous étudierons a en effet connu une refonte visuelle après leur sortie. C'est ce qu'on appelle un *rework*. Les informations les concernant seront donc trouvées

sur des sites tiers permettant d'avoir accès à la première version des personnages. Ce procédé est courant quand les développeur·euse·s estiment qu'un personnage est trop vieux ou trop peu joué pour diverses raisons : les personnages peuvent être repensés physiquement, mais certains peuvent également connaître des modifications au niveau de leur *gameplay*, de leur voix ou de leurs sorts (« Champion updates », s. d.).

En deuxième lieu, nous nous pencherons sur l'analyse de l'histoire de chaque champion. Cette présentation et cet extrait du *lore* sont disponibles dans la vue d'ensemble proposée du personnage. Une attention particulière sera apportée au vocabulaire utilisé dans ces textes, de même qu'à son contenu. Ce contenu textuel a été recueilli au sein du client directement. Les contenus supplémentaires disponibles sur le site internet officiel du jeu ne seront pas analysés ici. Bien que ces derniers constituent des matériaux d'étude pertinents, nous limitons notre étude aux éléments que les joueur·euse·s détiennent au téléchargement du jeu et non aux médias tiers.

Nous nous intéresserons ensuite aux compétences de jeu des dix champions ainsi qu'à leur type (Assassin, Support, etc.). La description de ces derniers est présente dans la présentation des personnages. Chaque personnage détient trois sorts actifs, un sort ultime, un sort passif ainsi que des auto-attaques. La description systématique et précise de chaque compétence ne sera pas nécessaire ici, d'autant qu'elle nécessiterait une compréhension plus complexe du jeu, mais chacune aura été préalablement passée en revue durant l'étude. Une analyse quantitative des types de champions, ainsi que de leur sortie, s'ajoutera à l'analyse des dix champions pour mettre en exergue leur évolution. Les types des champions seront déterminés suivant le classement disponible directement sur le client du jeu. Rappelons que cette classification, bien qu'officielle, est évolutive et se modifie régulièrement. Le type attribué à un champion est en effet dépendant de la *meta*, comme nous l'avons définie précédemment. Autrement dit, un champion se jouant Tank en 2015 par exemple, pourra ne plus être considéré comme tel en 2023. Malgré tout, ces modifications sont relatives et n'empêcheront pas de faire ressortir les tendances existantes en matière de genre dans chacun des types. Le classement pris en compte ici est celui de juin 2023.

Finalement, les *voicelines* des personnages, autrement dit les phrases et interactions vocales que chacun possède au sein du jeu, seront analysées. Leurs contenus, mais aussi la voix des champions seront pris en compte. La voix sera analysée directement *in-game* mais le contenu de ses *voicelines* a été récolté et analysé au sein du site internet Fandom qui héberge le Wiki de League of Legends. Ce dernier est alimenté en permanence par

les fans et est le moyen le plus efficace d'accéder au contenu vocal du jeu (« LOL Champion Audio », s. d.). Les enregistrements des personnages, disponibles uniquement en anglais, y sont répertoriés et classés ce qui constitue un corpus complet et facile d'accès, une base de données francophone de l'ensemble des *voices lines* de chaque personnage n'existant pas à ce jour. La collecte de ces données directement au sein du jeu, autrement, demanderait de jouer chaque champion dans un grand nombre de situations, par exemple en lui faisant rencontrer tous les autres personnages au sein du jeu, ou en le mettant dans toutes les circonstances imaginables, avec tous les *skins* qu'ils possèdent durant les parties, ce qui allongerait considérablement le temps de la collecte des données. L'anglais faisant partie des différentes langues sélectionnables au sein du serveur européen, cela ne devrait que peu affecter les analyses.

La longueur du travail actuel ne permettra pas de réaliser une étude approfondie de l'entière des personnages présents au sein du jeu ni d'en analyser l'ensemble des personnages féminins. L'échantillon sélectionné devrait toutefois mettre en exergue les principales caractéristiques de ces derniers, sans compter que les anciens champions ont déjà fait l'objet de différentes études (Söderlund, 2015 ; Bell, 2017 ; Davies et al., 2020 ; Kuk, 2019 ; Bethany et al., 2020). À noter encore une fois que le jeu, étant régulièrement mis à jour, est un objet en constante évolution et que ces données ne sont que le reflet de ce dernier à un moment précis dans un lieu et sur un serveur précis.

1.2. Méthode d'analyse de donnée

Différents critères ont été prédéterminés pour l'analyse des données recueillies en fonction de leur nature (visuelle, textuelle, etc.) et de leurs spécificités. L'étude sera majoritairement qualitative, mais nous réaliserons également une analyse quantitative sur les sorties et les différents types de champions. Cette dernière analyse permettra de mettre en exergue dans quels types de champions les femmes sont les plus représentées et dans quelle proportion ces dernières continuent de sortir. Grâce à ces analyses, nous tenterons de voir si oui, ou non, une évolution s'est produite depuis la sortie du jeu et à quel moment elle a pu avoir lieu.

Les données visuelles sur les personnages ouvriront la voie à l'analyse de leur apparence physique et constitueront la majeure partie des études concernant la représentation féminine. Comme dit plus haut, la représentation du personnage sur son *splash art* sera envisagée ainsi que ses données *in-game*. Nous étudierons, à partir de ces éléments, d'abord le corps du personnage, ses proportions et comment ce dernier est mis

en avant, ainsi que la manière dont le personnage se déplace et bouge durant les parties. Le principal critère ici sera de déterminer à quel point les corps des personnages ont des proportions réalistes ou si ces derniers répondent à un standard de beauté particulier et stéréotypé. Cela permettra de déterminer, notamment, à quel degré les champions sont créés avant tout pour satisfaire le regard masculin (Zapperi, 2021). Nous verrons également quelles parties du corps des champions sont mises en avant. Le corps a en effet une grande importance dans la représentation que l'on se fait socialement des genres et est modelé par les déterminations sociales (Court, 2021). Cela est vrai pour les corps physiques, mais cela l'est probablement d'autant plus quand ces derniers sont des créations virtuelles fortement influencées par les rapports sociaux. Rappelons que ces représentations ont un impact direct sur les comportements négatifs ou harcèlements envers les femmes (Burnay et al., 2019 ; Perry, 2021 ; Bell, 2017 ; Paaßen et al., 2017 ; Hayday et al., 2020 ; Davies et al., 2020). Il est donc nécessaire que ces dernières soient représentées de façon non stéréotypée ou sexualisée au sein des jeux (Clark, 2017 ; Söderlund, 2015).

Concernant la tenue vestimentaire des champions, nous nous baserons sur plusieurs critères prédéterminés, inspirés notamment d'une étude portant sur la tenue vestimentaire des personnages au sein des jeux vidéo et leur influence sur les stéréotypes de genre (Beasley et al, 2002). Dans cette dernière, les chercheur·euse·s ont divisé les critères selon trois parties : la taille des manches, le décolletage et les vêtements du bas du corps. Nous ajouterons à cela le critère de la praticité des vêtements et de leur accord avec l'environnement et l'occupation du personnage dans son *lore* et sur son *splash art*, des critères mobilisés notamment dans le travail de Kuk (Kuk, 2019). La tenue d'un personnage peut être justifiée par son occupation et d'autres, au contraire, être tout à fait inappropriées par rapport à son mode ou milieu de vie.

Pour l'analyse de la mise en scène du personnage dans le *splash art*, plusieurs critères seront aussi pris en compte. L'un de ces critères, déjà mobilisé dans une thèse sur League of Legends réalisée par Anna Söderlund, est celui de la position dans laquelle est mis le personnage sur l'image. L'important ici sera de déterminer si ce dernier est dépeint dans une position passive ou active sur sa présentation et ce que cela accentue (Söderlund, 2015). Dans cette étude de 2015, il avait été découvert que les personnages féminins étaient le plus souvent représentés dans des positions passives comparativement aux personnages masculins. Cela implique que les corps féminins sont plus souvent décrits pour leur apparence et leur corps tandis que les hommes sont décrits en rapport à ce qu'ils

sont capables de faire (Söderlund, 2015). Outre cela, le rapport du personnage avec son environnement sera également pris en compte, en particulier si d'autres personnages ou personnes sont présents dans l'illustration.

Les données textuelles de présentation, ainsi que le contenu des *voicelines* des personnages, seront analysés de la même manière. Nous nous pencherons principalement sur leur lexique et leur contenu. Une attention particulière sera portée sur les adjectifs désignant les personnages. Concernant leur *lore*, étant donné qu'une partie infime de ce dernier est exposé sur le client, nous pourrons facilement déterminer quels éléments de leur histoire sont mis en avant et définissent la vie du personnage ainsi que son caractère. Ces extraits, ne dépassant pas la longueur d'un paragraphe, permettent de rendre compte des traits qui sont considérés comme fondamentaux pour décrire le personnage. Cela permettra une nouvelle fois d'analyser à quel degré les personnages sont stéréotypés dans leur description écrite.

Le *gameplay* de chaque personnage sera ensuite étudié. Le nom de leurs compétences, la nature de leur sort, mais aussi leur type (Mage, Tireur, etc.) sera pris en compte. L'un des aspects importants sera de déterminer si le champion dispose de sorts utiles pour venir en aide à son équipe ou si ce dernier est indépendant comme cela a été étudié dans deux études sur la représentation des femmes sur le plan des mécaniques de jeux dans les MOBA (Davies et al., 2020 ; Bethany et al., 2020). Pour rendre ce critère le plus pertinent, nous réaliserons une brève analyse quantitative des types de champions existants selon leur genre. Le type d'un champion met en évidence le *gameplay* du personnage, donc la façon dont il est joué, et son utilité dans les parties. Comprendre quel type de *gameplay* est attribué aux personnages féminins donne une indication sur leur représentation au même titre que leur physique ou leur *lore*. Cela permettra aussi de souligner la diversité de champions féminins qui est offert aux joueur·euse·s. Les noms des sorts sont également une porte d'entrée supplémentaire sur la description du personnage et sur ce qui le définit : chaque sort du jeu étant unique, ils constituent des éléments indissociables de la personnalité d'un personnage.

Enfin, la voix est un élément d'étude particulier. Souvent oubliée dans les études de représentation du genre, elle n'en constitue pas moins un attribut à part entière. Bien que rarement remise en question, elle est, selon Le Breton, « d'emblée associée à un genre » (cité dans Arnold, 2021). Nous étudierons donc ici différentes caractéristiques des voix des champions sur la base de paramètres déterminés par Aron Arnold notamment leur hauteur ou leur qualité (Arnold, 2021). Le travail de Milena Droumeva s'interroge sur la

représentation des personnages à travers leur voix (Droumeva, 2019). Cette dernière est rarement prise en compte en comparaison aux données visuelles et vestimentaires des personnages. Pourtant, elle diffuse tout autant des stéréotypes et attentes genrés (Droumeva, 2019).

2. Analyses

L'analyse se déroulera en deux parties : l'analyse des champions datant de la sortie du jeu, suivie de l'analyse des champions sortis le plus récemment. Dans ces parties, les champions et leur analyse sont classés par ordre chronologique du plus ancien au plus récent. Grâce à cela, nous pourrions mettre en exergue l'existence, ou non, de différences entre ces deux groupes pour comprendre si une évolution s'est opérée dans la représentation de la femme sur League of Legends depuis la création du jeu.

2.1. Anciens champions

Tous les champions analysés ici sont sortis en 2009 ou 2010, soit les années suivant la sortie du jeu. Ces personnages sont les cinq premiers personnages féminins présentés sur le jeu dans l'ordre de sortie. Ces champions sont donc tous considérés comme des femmes et sont également anthropomorphes. Deux champions féminins ont été écartés, car ils ne correspondaient pas à ces critères : le personnage d'Anivia a été écarté, car cette dernière est non-anthropomorphe, en plus du personnage d'Annie qui est une enfant. Même si l'étude de ces personnages est aussi intéressante dans la représentation des genres au sein du jeu, la plupart de nos critères d'analyse — voix, physique, sexualisation, etc. — ne correspondaient pas à ce type de champion rendant leur étude moins pertinente. Nous avons donc préféré nous concentrer sur des personnages représentant des femmes avant tout.

Ashe

Ashe fait partie des tout premiers champions sortis au même moment que le jeu en février 2009 (*Liste des champions*, s. d.). Aujourd'hui, elle reste l'un des personnages les plus populaires et joués de League of Legends (*Meilleurs champions - League of Legends*, s. d.). Avec le titre d'Archère de givre, elle est, selon son *lore*, une chef de guerre de la région glacée de Freljord.

Ashe est représentée sur son *splash art* dans une position relativement active : une flèche à son arc, elle s'apprête à tirer [Figure 3]. Elle n'a cependant aucune interaction avec son environnement et semble presque flotter dans les airs, ce qui relativise sa posture de combat. Dans l'étude d'Anna Söderlund, cette der-



Figure 3 : Ashe, *splash art* de base (*League of Legends*, s. d.)

nière classe la position du personnage comme passive, elle justifie cela par la tranquillité qui émane de l'image (Söderlund, 2015). Outre cela, sa position semble mettre en avant son corps vers lequel les yeux sont directement attirés. Pourtant, le personnage comme il est représenté *in-game* n'est pas aussi révélateur que son *splash art* : l'arc d'Ashe ainsi que sa cape font en sorte que son corps reste peu visible et sa démarche est légèrement recroquevillée sur elle-même ce qui implique un certain décalage entre le personnage *in-game* et son *splash art* [Annexes audiovisuelles, Vidéo 1].

Au niveau de ses *skins*, on remarque une évolution notable de sa représentation : les premiers *skins* mettant encore plus en avant sa poitrine et son corps que le *skin* de base, il faut attendre 2018, avec la sortie du *skin* cosmique Ashe, pour que l'accent soit significativement moins porté sur ses formes et qu'elle soit moins sexualisée [Annexe 1]. Sur le *skin* cœur-de-cible, de 2014, Ashe est montrée en compagnie d'un champion masculin, Tryndamere, qui s'éprend d'elle [Annexe 1]. Les *skins* suivants, de 2015, 2016 et 2017, mettent en exergue, bien que plus couvert, le corps du personnage, et en particulier sa taille fine et sa poitrine. Après ceux-là, seul le *skin* Chant de l'océan, sorti en 2022, expose son corps en montrant le personnage en maillot de bain.

Les vêtements d'Ashe sont particulièrement inappropriés à sa fonction ainsi qu'à son milieu de vie. Combattante dans une région nordique, le personnage n'est ni couvert pour endurer le froid ni pour se battre, aucun de ses organes vitaux n'étant protégé. Composée d'une jupe et d'un haut décolleté sans manches, sa tenue manque de praticité. Cet aspect est commenté dans les *voicelines* du personnage également. Même si la majorité de ses phrases font référence au froid ou à sa position de leader, Ashe détient un certain nombre de phrases *in-game* en rapport direct avec sa tenue et son corps comme « C'est la dernière mode à Freljord. Ils appellent ça... une jupe » [Annexes audiovisuelles, Vidéo 1]. Les phrases du personnage censées provoquer ou intimider ses ennemis, et que chaque

champion détient, sont en effet toutes à propos de sa tenue et de son corps. L'animation les accompagnant montre Ashe mettant sa cuisse en avant et la caressant avec une voix plutôt grave [Annexes audiovisuelles, Vidéo 1]. Même si ces *voicelines* sont minoritaires par rapport au grand nombre de phrases que le champion détient, elles font partie des quatre catégories d'animation que les joueur·euse·s peuvent déclencher à tout moment avec les blagues, le rire et la danse du personnage.

L'archère est décrite comme une chef stoïque, intelligente, idéaliste, mais aussi sublime et mal à l'aise dans son rôle de leader [Annexe 3]. Ceci remet en question sa capacité à diriger et sa confiance en elle. Mettre en avant sa beauté dans le résumé de son *lore* semble également minimiser le reste de ces qualités en faisant de son physique un élément central. De type Tireur, c'est un personnage qui, par nature, a besoin d'être accompagné d'un *Support* durant les parties. Ce type de personnage a les capacités d'infliger beaucoup de dégâts, mais ne dispose que de très peu de résistance et se fait tuer facilement s'il n'est pas protégé par un allié.

Evelynn

Démon anthropomorphe, Evelynn attire ses proies en les charmant avec son apparence de femme. Archétype de la femme fatale, elle est considérée comme un démon sanguinaire et sans pitié pour les victimes qu'elle assassine. Le personnage a également connu plusieurs *reworks* visuels que nous passerons en revue.

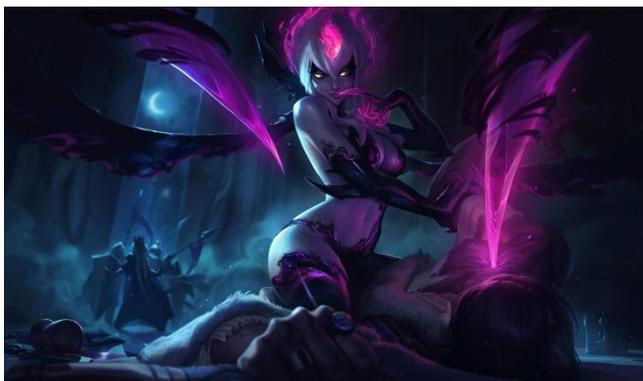


Figure 4 : Evelynn, *splash art* de base (League of Legends, s. d.)

La première version d'Evelynn date de 2009 [Annexe 5]. Sur le *splash art* de celle-ci, le personnage est dans une position neutre et se tient droit, ses vêtements semblent inspirés directement de la pratique sexuelle du BDSM : Evelynn est vêtue uniquement d'un soutien-gorge et d'un mini short accessoirisé

par des harnais ornés de picots. Après ce premier *splash art*, le champion a connu deux autres visuels avant d'arriver à celui que l'on connaît aujourd'hui [Annexe 5]. L'un gardait la même tenue que le premier, dans une version modernisée, et le second présentait le personnage à califourchon sur sa proie tout en gardant une tenue relativement

similaire. Dans tous ceux-ci, le corps d'Evelynn est proportionné de telle manière que sa taille, particulièrement fine, accentue les formes de sa poitrine et de ses hanches.

Dans sa version actuelle, sortie en 2017, Evelynn est habillée tout à fait différemment [Figure 4]. Ces vêtements semblent faits en prolongement de son cirre⁶ qui lui sert également d'arme. Ici, elle ne porte plus aucun vêtement rappelant certaines pratiques sexuelles, mais reste tout de même dénudée et sexualisée. Sur son *splah art*, elle est de nouveau représentée à califourchon sur sa proie, mais, cette fois, dans une position passive de séduction. La grande majorité de ses *skins* la représente dans des postures similaires. Ceci s'explique avec la nature du personnage qui est entièrement basé sur la séduction et la luxure. L'entièreté des *skins* du personnage reste aujourd'hui encore fortement sexualisée. Quatre illustrations de ses *skins*, sur les douze existants, présentent le champion dans une position de séduction en compagnie d'une présence masculine. Les huit autres présentent le champion à chaque fois dans une position passive.

La majorité du lexique entourant le personnage, que cela soit dans sa présentation ou dans ses *voice-lines*, est orienté autour du sexe et des relations amoureuses. Sa présentation décrit son physique comme celui d'une « femme voluptueuse » [Annexe 6]. Au sein du jeu, les phrases du personnage sont aussi fortement orientées : « Toujours s'habiller comme si on séduisait notre prochaine victime »⁷ (« Evelynn/LOL/Audio », s. d.). Cela se retrouve jusque dans le nom et le visuel de ses sorts avec l'un appelé « faiseuse de veuves » ou un autre « séduction » qui prend la forme d'un cœur sur ses ennemis (Riot Games, s.d.). Il semblerait qu'Evelynn tue uniquement pour son plaisir personnel et sa satisfaction.

Evelynn n'est pas le seul champion à utiliser son charme pour piéger ses ennemis. Ahri, un autre champion féminin, inspirée du mythe du renard à neuf queues, est dotée d'un sort de charme qui attire ses ennemis vers elle. Il n'existe cependant aucun personnage masculin dont la beauté et les capacités de séduction sont mises en avant, et, encore moins, qui instrumentalise ses atouts physiques pour parvenir à ses fins (Söderlund, 2015 ; Kuk, 2019). Evelynn est un personnage de type Assassin, elle est donc capable de tuer rapidement ses ennemis, mais dispose de peu de résistance physique.

⁶ Terme emprunté à la zoologie. Selon le dictionnaire LeRobert, désigne un « Appendice fin, chez certains animaux » (« Cirre », s. d.). Sur League of Legends, celui-ci est utilisé pour qualifier l'arme organique d'Evelynn qui est un prolongement de son corps.

⁷ Traduit de l'anglais : « Always dress like you're seducing your next victim. »

Au sein des parties, Evelynn se déplace en balançant légèrement ses hanches et prend la pose chaque fois que son personnage s'arrête [Annexes audiovisuelles, Vidéo 2]. Elle est dotée d'une voix grave, mais toujours avec un ton enjôleur. Quand le personnage meurt, son arme prend la forme d'un cœur une fois au sol. Son animation de retour à la base est, elle aussi, orientée vers un comportement de séduction : le personnage prend différentes poses, notamment en se mettant de dos ou en montrant ses jambes.

Notons que, durant les recherches d'images pour ce personnage, nous avons remarqué qu'il existe différentes versions du *splash art* de base d'Evelynn [Annexe 4]. Il existe en effet une version où le ventre d'Evelynn est entièrement couvert et où ses cuisses sont moins visibles également. Cette dernière version est disponible sur le site internet officiel de League of Legends, mais c'est bien la version la plus dénudée qui est montrée sur le serveur ouest-européen du jeu. Cet élément nous rappelle que les représentations que nous analysons ici sont bien propres à un temps et un lieu particulier.

Janna

Janna, esprit protecteur, est un Support qui contrôle le vent et a pour rôle principal de protéger et venir en aide à ses alliés. Elle a, dans son *lore*, également un rôle de protectrice et de sauveuse. Elle a connu des *reworks* visuels depuis sa création, mais ces derniers, dans son physique et sa position, sont fortement similaires à la version actuelle du personnage.

Le champion porte uniquement un soutien-gorge et une culotte courte avec des gants remontant jusqu'à ses coudes [Figure 5]. Il n'existe pas de raison, ou de justification, quant à ses vêtements peu couvrants dans son *lore*. Bien que moins sexualisé que celui d'Evelynn dans son positionnement, son corps



Figure 5 : Janna, *splash art* de base (League of Legends, s. d.)

reste tout de même fortement mis en avant sur son *splash art*. Dans une position passive, Janna flotte dans les airs accompagnée d'un oiseau. Mise à part son premier *skin*, Janna des tempêtes, le personnage porte des vêtements plus couvrants sur l'entièreté de ses autres visuels [Annexe 7].

On retrouve une forte sexualisation dans d'autres *skins*, en dehors de son apparence d'origine, qui mettent en avant sa poitrine, comme le *skin* Hextech ou Janna Miss météo [Annexe 7]. Cependant, le personnage reprend des proportions plus réalistes à partir du *skin* Janna à l'épée sacrée sorti en 2017 (*blix-app*, s. d.). Malgré tout, la majorité de ses visuels la présente avec une taille extrêmement fine et le plus souvent en mini-jupe et décolleté. Les positions dans lesquels elle est représentée sont tout de même de moins en moins sexualisées au fil des sorties : son dernier *skin*, Janna Cyber Halo prestige, la montre simplement assise sans mettre en avant son corps. *In-game*, Janna se déplace en volant ce qui n'introduit pas d'éléments particuliers dans son analyse.

Ses *voice-lines* font en grande majorité référence au vent. Une phrase cependant attire l'attention : « Oui, c'est vrai. Pour seulement 2\$95 la minute, je vais te laisser sans souffle. »⁸ (« Janna/LOL/Audio », s. d.). Ici, Janna ferait une référence directe au téléphone rose, voir à la prostitution (« Janna/Trivia », s. d.). Cette phrase fait partie des animations de « blague » du personnage. Ce type de phrase est activable à volonté par les joueur·euse·s au sein des parties. Janna a une voix de hauteur plutôt moyenne, voire grave, mais parle avec une intonation particulière rappelant la séduction [Annexes audiovisuelles, Vidéo 3]. À sa mort, elle pousse un cri aigu et sa voix laisse entendre une forte respiration. Les adjectifs utilisés pour décrire le champion mettent principalement en avant ses qualités de protectrice et le mystère qui l'entoure sans faire référence à son physique.

Katarina

Katarina, originaire de la région belliqueuse de Noxus, est un Assassin hors pair et meurtrier. Elle a connu deux *reworks* [Annexe 11]. Les différences entre ses anciennes versions et l'actuelle, en ce qui concerne sa tenue et son visuel, sont relativement minimes et concernent principalement une modernisation du champion. Son *splash art* est en revanche passé d'une position mettant son corps au centre, et sa poitrine en avant, à un *splash art* la représentant dans à une position active de combat [Figure 6].

⁸ Traduit de l'anglais : « *Yes, it's true. For only \$2.95 a minute, I will leave you breathless.* » [source]

Katarina est l'une des rares parmi les premiers champions féminins à être représenté dans une position tout à fait active : penchée en avant, elle est en pleine action et semble combattre les personnes environnantes avec ses dagues. Cela constitue une évolution quant à son premier visuel qui la représentait



Figure 6 : Katarina, *splash art* de base (League of Legends, s. d.)

debout sans aucun mouvement. Sa poitrine reste aujourd'hui fortement visible en plus de la courbe de ses hanches. Katarina porte comme haut uniquement un soutien-gorge surmonté d'une veste courte à manches longues et un pantalon. Cette tenue ne recouvre ou ne protège aucun de ses organes vitaux et ne paraît pas adaptée à sa fonction d'Assassin.

Katarina est représentée avec des *skins* particulièrement sexualisés : Katarina mistigri est un exemple frappant d'hypersexualisation [Annexe 10]. Dans ce dernier, Katarina est représentée dans une tenue en fourrure recouvrant uniquement ses parties intimes et mettant en avant son corps, tout cela avec des oreilles et une queue de chat. Elle est représentée sur le *splash art* actuel dans une position passive avec un mouvement de la main rappelant celui d'une patte de chat. Dans l'étude sur la sexualisation des champions proposée, par Christopher E. Bell en 2017, ce *skin* fait partie des trois seuls du jeu qui poussent les limites de l'hypersexualisation à leur maximum selon lui (Bell, 2017). Cependant, comme pour les autres, les *skins* de Katarina ont évolué vers des visuels de moins en moins sexualisant et avec des vêtements de plus en plus couvrants. Sur 16 *skins*, la première moitié, datant d'avant 2016, sont bien plus sexualisés que les 8 derniers [Annexe 10]. On retrouve tout de même des éléments de sexualisation après cette date, qui ne se situent plus au niveau des tenues vestimentaires, mais bien au niveau des positions de Katarina sur les images. Les *skins* sortis en 2017 et 2019 exposent en effet de nouveau son corps dans des positions passives.

Le personnage *in-game* se déplace penché en avant, ses armes à la main [Annexes audiovisuelles, Vidéo 4]. Elle a une voix grave et un rire maléfique en accord avec sa personnalité et son *lore*. Au niveau de ses *voice-lines*, le champion reste fidèle à sa fonction et à sa personnalité : violence, sang, meurtre, sont les thèmes récurrents (« Katarina/LOL/Audio », s. d.). Il est cependant souligné que Katarina peut mettre en danger ses alliés et est irréfléchie, elle est également considérée comme « fille de », sous-

entendant qu'elle ne serait pas où elle en est sans sa famille. Le personnage est de fait classé, dans l'étude d'Anna Söderlund, dans ce qu'elle appelle la catégorie des « familles privilégiées ». Cette catégorie met en avant les personnages dont la réussite dépend en grande partie de l'influence de leur famille (Söderlund, 2015). Elle avait, en 2015, repéré cinq champions rentrant dans cette catégorie, tous de genre féminin.

Tout comme Evelyn, Katarina est un personnage de type Assassin. Elle est capable de tuer rapidement au corps-à-corps, mais ne dispose que de peu de résistance physique, la rendant vulnérable si elle se fait attraper. Ses sorts, et les noms de ceux-ci, ne disposent pas de caractéristiques particulières et correspondent à son histoire en tant que tueuse.

Akali

Akali est le dernier des anciens personnages que nous étudierons ici. Originaire d'Ionia, elle faisait auparavant partie de l'ordre de Kinkou dont font partie deux autres champions du jeu, Kennen et Shen (« L'Ordre Kinkou », s. d.). Elle quitta l'ordre pour devenir son propre maître. Akali a connu une refonte importante en 2018 qui a changé son apparence visuelle, ses *skins*, ainsi que ses sorts. Avant cela, le personnage avait déjà connu deux autres versions sorties respectivement en 2010 et 2014.

Dans sa première version, Akali était habillée d'un haut au dos nu et d'un long pagne vert [Annexe 14]. Aujourd'hui le personnage porte un haut, toujours dos nu, mais laissant apparent une plus grande partie de son ventre [Figure 7]. Son bas du corps est maintenant vêtu d'un pantalon qui laisse transparaître une



Figure 7 : Akali, *splash art* de base (League of Legends, s. d.)

partie de sa hanche droite et son visage est en grande partie masqué. Contrairement aux autres membres de son ancien ordre, Akali n'est pas autant couverte. Shen est en effet vêtu d'une armure, laissant transparaître uniquement ses bras et masquant l'entièreté de son visage, et Kennen est couvert de la tête au pied dans une tenue inspirée des arts martiaux [Annexe 51]. Elle est donc la seule avec le corps aussi visible. Ses cheveux et ses tatouages restent également à découvert. Ces derniers éléments, ainsi que le peu de protection qu'elle revêt, remettent en question la praticité de la tenue du champion par rapport à sa fonction.

Sur son *splash art*, Akali est représentée de dos avec seulement un œil tourné vers l'avant [Figure 7]. Cela laisse paraître la partie découverte de sa jambe ainsi que l'entièreté de son dos nu tout en mettant en avant ses muscles et sa taille fine. Akali détient des *skins* moins sexualisés que les autres champions de son époque [Annexe 13]. Cela peut s'expliquer par le fait que ces derniers ont été modifiés en même temps que la refonte du champion. On remarque en effet une différence entre les *skins* avant et après son *rework* [Annexe 14]. Le *skin* Akali infirmière, par exemple, est bien moins sexualisé et stéréotypé dans sa nouvelle version, datant de 2018, que dans sa version d'origine de 2011.

Textuellement, Akali est décrite comme solitaire et mortelle [Annexe 15]. Son objectif, après avoir quitté son ordre et son maître, est de défendre sa région, Ionia, en restant indépendante. La majorité de ses *voice-lines in-game* souligne en effet cette volonté de rester son propre maître (« Akali/LOL/Audio », s. d.). Le fait que l'unique champion asiatique de notre sélection soit un ninja n'est toutefois pas une coïncidence. Comme étudié par Dickerman et al., dans une étude réalisée en 2008, la majorité des personnages asiatiques présents dans les jeux vidéo est dépeinte comme pratiquant une certaine forme d'arts martiaux (Dickerman, 2008). Si l'on porte son attention aux personnages asiatiques sortis avant 2012, on se rend compte en effet que la grande majorité entre dans cette catégorie. Les représentations asiatiques, qui plus est, sont fortement limitées à la région d'Asie de l'Est.

Elle est le troisième Assassin au sein de notre corpus et, de ce fait, dispose des mêmes caractéristiques de combat qu'Evelynn et Katarina. On se rend compte ainsi, sur les cinq personnages analysés, que trois sont des Assassins, et que les deux autres sont respectivement un Tireur et un Support. L'entièreté de ces types de champion ont le point commun de détenir peu de résistance physique. Les types Tank, Combattant et Mage ne sont donc pas représentés ici. L'analyse quantitative des champions nous permettra de savoir si cet élément est pertinent pour l'entièreté des personnages et s'il est symptomatique d'un manque de représentation plus général.

2.2. Nouveaux champions

Les cinq prochaines analyses concernent des champions féminins sortis après septembre 2021. À partir de cette date jusqu'à janvier 2023, six champions sont sortis dont seulement un est un personnage masculin. Ce dernier ne sera pas étudié ici, mais se retrouvera au sein de l'analyse sur la représentation LGBTQIA+. Contrairement aux

anciens personnages, ceux-ci n'ont encore, à notre connaissance, jamais fait l'objet d'étude. Ils nous permettront donc de mettre à jour les données connues sur la représentation au sein de League, mais également de déterminer si une évolution a eu lieu dans les représentations depuis la sortie du jeu, en 2009.

Vex

Vex est l'unique Yordle que nous analyserons ici et fait partie des quatre seules Yordles féminines. Différents des humains, les Yordles sont une race particulière propre à l'univers de LOL. Il en existe de nombreuses sortes et ils vivent dans différentes régions de Runeterra. Vex est un Mage qui se joue principalement sur la *mid lane* et se bat accompagnée de son ombre.



Figure 8 : Vex, *splash art* de base (*League of Legends*, s. d.)

Vex est sortie en septembre 2021. Surnommée Ombre du désespoir, elle est l'un des personnages féminins les moins stéréotypés physiquement allant jusqu'à défier les normes de genre. Visuellement, le personnage ne porte que des vêtements amples et ne laisse voir aucune partie de son corps sur chacun de ses *skins*

[Annexe 16]. Elle garde sur son *splash art* une position passive, mais celle-ci représente une forme d'ennui plutôt qu'un moyen d'exposer son corps [Figure 8]. Les Yordles sont des personnages particulièrement peu sexualisés. Cela peut se justifier par leur apparence presque juvénile avec leur corps de taille réduite et leur visage aux traits et proportions exagérés, comme l'avait déjà souligné Söderlund (Söderlund, 2015).

L'entièreté du lexique autour de Vex fait référence à un état dépressif : désespoir, ombre, tristesse, etc. Cela se reflète jusque dans les noms de ses sorts tels que « Mistral perdant », « Lâchez-moi » ou encore « Malheur et désespoir » [Annexes audiovisuelles, Vidéo 6]. Vex semble incarner la figure de l'adolescente en phase de rébellion. Avec son pull à capuche et son look *emo*⁹, elle renforce cette idée avec ses *voice-lines* : « Ce n'est pas une phase et ça ne va pas me passer ! »¹⁰ (« Vex/LOL/Audio », s. d.). Cela va encore

⁹ Terme de jargon anglais tirant son origine d'un style musical. Par extension, il qualifie aujourd'hui un style vestimentaire (« Emo », 2021 ; « EMO », s. d.).

¹⁰ Traduit de l'anglais : « It's not a phase and I won't grow out of it! » (« Vex/LOL/Audio », s. d.)

plus loin quand Vex se moque d'un autre personnage, Lux, qui est un champion féminin caractérisé par sa positivité. Il est également mentionné dans sa présentation qu'elle se protège des gens « normaux » [Annexe 17].

Malgré son rejet d'autrui, l'une de ses animations *in-game* montre le personnage formant un cœur avec son ombre [Annexes audiovisuelles, Vidéo 6]. Cela s'accompagne de la phrase « aaah Viego, il est pas mal... enfin sans plus... j'imagine » : ici, elle semble faire référence à un sentiment amoureux envers un autre personnage ce qui dénote avec sa personnalité solitaire et haineuse. Après analyse de ses *voice-line*, il semblerait cependant que Vex a avec Viego, qui est un personnage masculin du jeu, une relation père-fille. Elle souligne en effet dans une phrase que Viego n'est pas son vrai père. Inclure un cœur dans ses animations reste cependant en décalage avec le reste du caractère du champion.

Vex est l'un des rares personnages féminins brouillant autant la distinction entre les genres. Aucun élément distinctif, en dehors de ses pronoms, ne permet de la classer dans un genre plutôt qu'un autre. Le personnage va encore plus loin en rejetant tous les stéréotypes féminins et en apportant un jugement sur un personnage qui les incarne. L'entière du personnage semble en effet tourner vers ce rejet, voir ce dégoût, des normes sociales de féminité.

Zeri

Zeri est une humaine et habitante de Zaun, une ville industrielle ravagée par la pauvreté. Elle est une jeune femme avec un grand sens de la communauté et de la famille. Sortie en janvier 2022, c'est un champion de type Tireur, armée d'un fusil spécial alimenté par son pouvoir : elle est pourvue d'une « électricité intérieure » qu'elle maîtrise et canalise pour se battre.



Figure 9 : Zeri, *splash art* de base (*League of Legends*, s. d.)

Non sexualisée, Zeri porte un haut sans manches surmonté d'un manteau ample ainsi qu'un pantalon avec des protections sur les genoux [Figure 9]. Sa tenue semble tout à fait convenir à son mode de vie, mais aussi à la région urbaine dans laquelle son histoire prend place. Aucune partie de son corps n'est

mise en avant sur son *splash art* qui met au premier plan sa maîtrise de l'électricité. Sur celui-ci, Zeri semble retomber d'un saut avec un léger sourire et l'on peut voir que ses ennemis autour d'elle sont touchés par son arme. Sa position est plutôt active : elle semble être en plein atterrissage avant de se relever pour continuer son combat.

Le personnage a été conçu pour être une représentante des Philippines (*Aperçu de Zeri*, s. d.). Contrairement à Akali, elle offre une vision moderne et bien moins stéréotypée de la culture asiatique. Il s'agit du troisième champion originaire d'Asie du Sud, au côté de Samira et Akshan, sorti respectivement en 2020 et 2021, que Riot sort depuis 2020 (*Aperçu de Zeri*, s. d.).

L'un de ses *skins*, Zeri du Chant de l'Océan, la montre dans une position faisant référence à la prise d'un *selfie* avec les lèvres en avant et faisant un clin d'œil [Annexe 20]. Elle est, avec ce *skin*, montrée en maillot de bain deux-pièces avec une veste légère qui laisse entrevoir une grande partie de son corps en comparaison avec son *splash art* d'origine. Bien que peu habillé, ce *skin* ne met cependant pas Zeri dans une position sexualisée. Ashe que nous avons analysée plus haut est également représentée sur ce *splash art*. On se rend compte qu'il existe cinq champions disponibles dans cette catégorie de *skin*, sortie en 2022 (Flamm, 2022). Dans ces derniers, quatre personnages féminins sont représentés pour un seul personnage masculin. Le personnage masculin, Yone, est de plus le seul représenté de manière plus couverte que sur son *splash art* d'origine alors que les champions féminins sont autant, ou moins couverts, que sur leur design original.

Zeri est décrite comme téméraire, vive, mais aussi émotionnelle et de bonne volonté [Annexe 21]. C'est un personnage, non pas tourné sur lui-même, mais vers sa famille et les personnes qui l'entourent. Dans ses *voice-lines*, elle met l'accent sur sa responsabilité envers les autres et sa volonté de venir en aide à autrui. Mis à part cela, son lexique est fortement orienté vers l'électricité que cela soit dans ses *voice-lines* ou dans le nom de ses sorts (« Batterie vivante », « Laser électrocuteur », etc.). *In-game*, elle se déplace en courant ou en volant grâce à ses chaussures [Annexes audiovisuelles, Vidéo 7].

Renata Glasc

Renata Glasc est, comme Zeri, originaire de Zaun. Surnommée Baronne de la chimie, elle a réussi à se créer une réputation dans la ville et à imposer le respect et son autorité tout en s'enrichissant [Annexe 25]. Le champion est sorti en février 2022, seulement un mois après la sortie de Zeri, et est un Support.

Alors que cela est assez récurrent chez les personnages masculins, Renata est la première femme à présenter de légers signes de vieillesse, bien que son âge ne soit pas précisé : cheveux grisonnants, ridules au coin des yeux [Figure 10]. C'est la première fois que League of Legends représente



Figure 10 : Renata, *splash art* de base (*League of Legends*, s. d.)

une femme qui paraît dépasser la quarantaine. Les champions féminins sont en effet généralement non marqués par les signes de l'âge, voir sont représentés avec des visages très juvéniles. Chez les hommes, il existe pourtant différents exemples de personnage visiblement plus âgés (*League of Legends*, s. d.) : Zilean, Singed, Swain, etc.

Au niveau vestimentaire, Renata porte un costume avec un veston, des manches retroussées et un pantalon. Sur son *splash art*, sa tenue moule son corps, laissant apparaître la forme de ses seins, mais montrant également ses larges épaules et sa taille relativement carrée [Figure 10]. Cela laisse entrevoir également une mince bande de peau au niveau de son ventre. Ces éléments ne sont cependant que peu visibles *in-game* [Annexes audiovisuelles, Vidéo 8]. Au niveau de sa position, Renata reste passive, mais semble prendre une posture dominante, notamment créée par une contre-plongée et son visage tourné vers le bas. On remarque autour d'elle le gaz chimique émis par son arme et ce qui semble être ses soldats en masques à gaz. Elle a pour le moment deux *skins* disponibles [Annexe 24]. Le premier, Glasc amirale, la montre en position de chef de guerre vêtue d'une tenue d'amiral d'armée la recouvrant entièrement et moulant de nouveau son corps. Cette tenue près du corps se retrouve également dans le *splash art* de son second *skin*, Renata Glasc nuit d'effroi, où elle est représentée dansant une valse avec le champion Nautilus.

Renata est décrite comme un génie de la chimie et des affaires fortuné [Annexe 25]. Elle a une position de leader et de baron qui « fait converger les intérêts de tous vers les siens ». Ce qu'on retrouve dans différentes *voiceline* comme celle-ci : « J'avais des rivaux, maintenant j'ai des partenaires d'affaires. »¹¹ (« Renata Glasc/LOL/Audio », s. d.).

¹¹ Traduit de l'anglais : « I used to have rivals, now I have business partners. » (« Renata Glasc/LOL/Audio », s. d.).

Malgré cette indépendance et cette influence, il est mentionné dans son histoire que c'est en partie grâce à l'influence du nom de sa famille, et en volant leurs recherches scientifiques, que Renata a pu en arriver là. Cela limite le mérite du personnage à avoir réussi par ses propres moyens. Il n'y a cependant dans ses *voicelines* que deux références à ses liens familiaux. Il y a également une référence à sa tenue vestimentaire, mais cela peut se justifier par le côté hautain et fortuné du personnage plutôt que par une référence stéréotypée. Renata a, dans les parties, une posture sûre d'elle : elle avance en balançant ses épaules et ses hanches [Annexes audiovisuelles, Vidéo 8]. Il y a un certain écho dans sa voix en rapport avec le masque à gaz qu'elle porte constamment sur le visage.

Les noms de ses sorts et compétences font tous référence aux valeurs capitalistes du personnage et au commerce, comme « Programme de fidélité » ou « Poignée de main » [Annexes audiovisuelles, Vidéo 8]. En tant que Support, elle a comme principale fonction de venir en aide à ses coéquipier·ère·s. Contrairement à Janna, premier Support que nous avons étudié, le *lore* et la personnalité de Renata ne tournent pas autour de sa volonté d'aider les autres.

Bel'veth

Bel'veth est une impératrice venue du néant avec la volonté de détruire le monde de Runeterra. Sortie en 2022, elle est la seule Combattante que nous analyserons ici. Le fait qu'une seule Combattante fasse partie du corpus concorde avec le fait que ce type de champion a une minorité de femmes, comme nous le verrons plus loin. Cette dernière, l'Impératrice du néant, est une créature non humaine et se joue principalement en Jungle.

Avec sa nature monstrueuse, Bel'veth n'a pas de vêtement à proprement parlé. Elle est capable de prendre deux formes, l'une restant en grande partie anthropomorphe et l'autre, considérée comme sa vraie forme, qui perd ses attributs d'humaine [Annexes audiovisuelles, Vidéo 9]. Sur son *splash art*, elle est



Figure 11 : Bel'veth, *splash art* de base (*League of Legends*, s. d.)

représentée dans cette forme humanoïde qui garde les proportions et le visage d'une humaine tout en étant pourvue d'ails, d'épaules et de griffes monstrueuses [Figure 11]. Ici, son corps est proportionné de telle manière à ce que sa taille reste fine par rapport à

ses hanches qui restent visibles malgré leur prolongement en ailes. Sa position est fort proche de celle prise par Renata sur son *splash art*, c'est-à-dire une position de *leader* avec une contre-plongée et son regard porté vers le bas. Bien que passive, celle-ci reste dominante.

Dans sa seconde forme, qu'elle regagne uniquement avec son sort ultime, Bel'veth perd toutes ses caractéristiques humaines et prend alors sa « véritable forme » [Annexes audiovisuelles, Vidéo 9]. Bien que le personnage ne soit pas sexualisé ou particulièrement stéréotypé, cette notion de métamorphose est sur League of Legends une occurrence qui paraît particulièrement féminine (Söderlund, 2015). En effet, il n'existe qu'une infime minorité de personnages féminins monstrueux qui ne connaissent pas de forme humaine, telle qu'étudiée par Anna Söderlund. À ce jour, aucun autre champion de ce type n'est encore sorti¹². Outre ceux-ci, tous les personnages féminins considérés comme des monstres ou des démons ont soit forme humaine soit peuvent se métamorphoser en humains. C'est le cas d'Evelynn et d'Ahri dont nous avons parlé plus tôt, mais aussi de Shyvana, capable de se transformer en dragon, ou d'Elise, par exemple, une femme araignée. Du côté des hommes, il existe pourtant un nombre important de monstres qui n'ont que très peu, voire pas du tout, d'attributs humains et correspondent à cette catégorie (Söderlund, 2015).

Si ce phénomène se répète une nouvelle fois dans le personnage de Bel'veth, le personnage introduit tout de même un élément neuf au sein des champions femmes. Anna Söderlund avait, en 2015, déterminé la catégorie des « destructeurs de monde »¹³ constitué par des champions dont la principale caractéristique était de prendre le contrôle ou de détruire l'univers (Söderlund, 2015). Elle n'avait relevé aucun personnage féminin correspondant à cette description en 2015. Bel'veth, bien qu'ayant un caractère monstrueux relatif, est la première femme à rentrer dans cet archétype, déjà constitué de sept personnages masculins, hommes ou monstres (Söderlund, 2015).

Au niveau lexical, Bel'veth est décrite comme monstrueuse, cauchemardesque [Annexe 23]. Elle représente la fin du monde de Runeterra et compte dévorer tout ce qui se trouve sur son passage. Elle semble donc dénuée d'émotions. Sa voix à une hauteur neutre, mais est accompagnée d'un écho qui ajoute à son caractère effroyable. Elle se

¹² Un nouveau champion féminin monstrueux est annoncé pour juillet 2023, ce qui sort du cadre temporel de recherche de ce travail (*Aperçu du champion : Naafiri - League of Legends*, s. d.).

¹³ Traduit de l'anglais : « Destroyer of Worlds » (Söderlund, 2015).

déplace en gardant ses ailes autour de son corps comme une cape, ce qui renforce sa forme humanoïde [Annexes audiovisuelles, Vidéo 9].

Nilah

Sortie en juillet 2022, Nilah est le champion féminin le plus récent de League of Legends à ce jour. Avec le titre de Joie Incarnée, elle fait partie des champions de types Tireurs et se bat à l'aide d'une « lame-fouet ». Nous n'avons pas d'information sur sa région d'origine, mais nous savons qu'elle est une chasseuse de monstres tirant sa force d'un démon de la joie et qu'elle traverse actuellement la région de Bilgewater, ville portuaire.

Nilah a la taille marquée et très fine, mais garde une poitrine de taille moyenne [Figure 12]. Elle est vêtue d'une tenue inspirée d'Asie du Sud avec une tunique asymétrique recouvrant tout son buste et avec un pantalon sarouel ample (*Aperçu de Nilah*, s. d.). Cette tenue lui permet une certaine liberté de mouvement,



Figure 12 : Nilah, *splash art* de base (*League of Legends*, s. d.)

mais, n'ayant pas d'information sur ses origines exactes, il est difficile de juger si celle-ci est appropriée à son milieu de vie. Elle ne porte en tout cas pas de protection particulière, mais semble plutôt répondre à un archétype d'aventurier. Nilah est représentée sur son *splash art* de manière active avec un monstre visible à l'arrière-plan. On remarque donc très clairement qu'elle est en plein combat ce qui nous informe sur sa force et sa dextérité en premier lieu.

L'inspiration sud-asiatique du personnage permet une nouvelle fois d'étendre les représentations et l'inclusivité de LOL. L'unique *skin* du personnage, Nilah gardienne des étoiles, est, lui, inspiré des séries d'animation japonaises (*Gardien des étoiles*, s. d.). Ce dernier s'inscrit dans l'un des univers alternatifs de League of Legends. Plus de vingt personnages font aujourd'hui partie de cet univers. Sur ce *skin*, Nilah perd ses références à la culture sud-asiatique comme sa tenue ou son piercing au nez.

Une grande partie de la description de Nilah met en avant sa force et sa capacité à combattre des monstres dangereux [Annexe 19]. Mis à part cela, beaucoup de mots font référence à sa joie et à son enthousiasme. Elle tire ce caractère positif du démon duquel

elle tire également son pouvoir et sa force. Elle se déplace en sautillant constamment, ce qui renforce encore ses traits de personnalité. Ses sorts également perpétuent ce lexique en rapport avec son *lore* [Annexes audiovisuelles, Vidéo 10].

2.3. Analyse quantitative : types et sorties

Pour compléter les analyses qualitatives, nous avons réalisé une analyse quantitative et chronologique des différents types et *gameplay* des champions qui sont proposés aux joueur·euse·s ainsi que de la proportion de champions de chaque genre. Cette analyse étudie le rapport du nombre de femmes au sein des différents types de champions existants dans League of Legends. Pour rendre compte de l'évolution, ou non, de ce critère, nous effectuerons cette analyse à deux moments distincts : la première partie reprendra les proportions de champions après les trois premières années de mise en ligne du jeu, autrement dit les proportions existantes en 2012, et la deuxième partie sera effectuée sur les champions avant la fin juin 2023. Avant de se pencher sur ces données plus précises, nous commencerons par une brève analyse concernant la proportion de champions féminins qui sortent chaque année. Cela permettra de comprendre si une évolution a eu lieu depuis la sortie du jeu.

En 2009, la proportion de personnages féminins par rapport au total de personnage était d'à peu près un tiers. Selon l'étude menée sur trois MOBA par Davies et al., c'est sur League of Legends que la plus grande proportion de champions femmes était atteinte en 2020 avec seulement 35,7 % de personnage féminin (Davies et al, 2020). Pour atteindre l'égalité en nombre entre les genres et proposer à ses joueur·euse·s une plus grande variété de champions, Riot Games aurait dû donc presque doubler le nombre de femmes dans League. Pour ce faire, le nombre des champions féminins qui sortent chaque année doit être supérieur au nombre de sorties des autres. Nous avons donc réalisé une brève analyse chronologique de la proportion de ces sorties. La figure suivante présente le nombre de champions féminins et non féminins introduits chaque année depuis 2009, année de sortie du jeu [Figure 13].

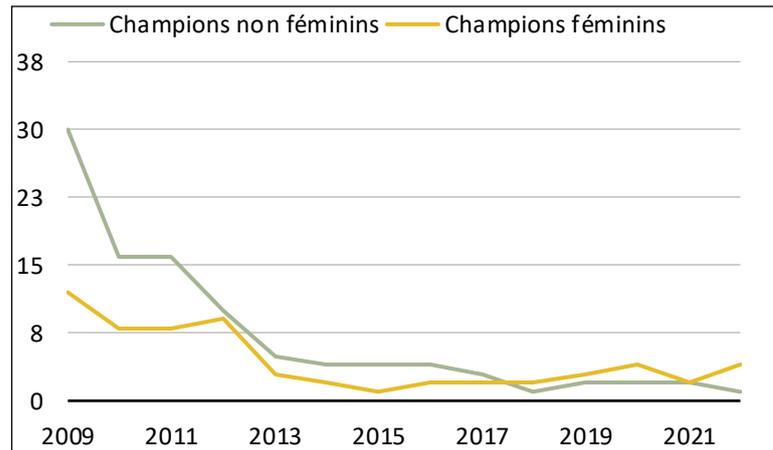


Figure 13 : graphique des sorties des champions par année selon leur genre

Selon une étude sur l'impact du genre dans les MOBA, il faut attendre 2015 pour que le nombre de champions féminins qui sortent commence à atteindre 50 % des sorties (Davies et al., 2020). Nous pouvons clairement voir sur ce graphique qu'il faut attendre 2018 pour que les développeur·euse·s commencent à sortir une majorité de champions féminins. C'est donc seulement à partir de là, qu'une volonté d'augmenter la proportion de femmes dans le jeu se manifeste réellement.

Quand nous nous interrogeons sur le type de champion et la diversité existante parmi différents genres, nous parvenons cependant à d'autres résultats. Chaque champion pouvant appartenir à différents types, nous nous baserons sur les pourcentages de femmes dans chacun de ces derniers. Nous verrons également quelle est l'évolution de la proportion totale de personnages féminins depuis le début du jeu. Pour ce faire, les données recueillies ont été converties en pourcentage, ce qui permettra de se rendre compte directement de la proportion de champions femmes au sein de LOL. Ces pourcentages ont chacun été arrondis au dixième près.

Il existait fin 2012, 109 champions dont 37 champions féminins, soit 33,9 % des champions totaux. Fin juin 2023, il existait 58 personnages féminins pour un total de 163 champions, soit 54 personnages de plus qu'en 2012. Sur plus de dix ans, 21 champions femmes sont donc sortis. Bien que de plus en plus de femmes soient présentes, on se rend donc compte que la proportion de ces dernières par rapport au nombre total de champions est encore relativement stagnante. Les personnages féminins sont encore loin d'être autant représentés que les hommes dans LOL en termes de nombres. Les données exactes en pourcent et leur répartition sont reprises dans le tableau ci-dessous [Figure 14] :

	Assassin	Combattant	Mage	Tireur	Support	Tank	Total
2012	47,8 %	18,2 %	37,1 %	40 %	85,7 %	16,7 %	33,9 %
2023	39 %	25,7 %	45,2 %	46,6 %	55,5 %	15,5 %	35,6 %

Figure 14 : tableau comparatif reprenant la proportion de personnages féminins dans chaque type en 2012 et 2023

Parmi ces 35 % de femmes, une évolution, certaine, mais relative, peut toutefois être observée. En 2012, les femmes étaient surreprésentées dans le type Support. Ce dernier correspond, selon les mots de Davies, Headbland et Hicks, aux personnages « *Ally Enhance* », c'est-à-dire aux personnages ayant comme principal objectif de venir en aide à leurs allié·e·s dans les MOBA (Davies et al., 2020). Dans leur étude, il·elle·s relevaient que les personnages féminins étaient particulièrement présents au sein de ce type, notamment dans League of Legends. Bethany et al. vont encore plus loin en disant que c'est sur LOL que la plus grande disparité concernant les types de personnage est présente comparativement aux autres MOBA étudiés (Bethany et al., 2020). Les Supports ne peuvent se battre seuls et font donc preuve d'une grande dépendance vis-à-vis de leur équipe. Toujours aujourd'hui, celui-ci est le seul type constitué en majorité de personnages féminins. On peut conclure de ces données que Riot Games a fortement augmenté le nombre de champions masculins de type Support, mais garde une proportion de femmes plus élevée. Ce rôle reste le seul où le nombre de femmes dépasse la moitié du nombre total de champions du type.

Ce changement de proportion n'est cependant pas observable dans d'autres types où les femmes sont fortement sous-représentées. Au sein des Combattants, mais plus particulièrement des Tanks, la proportion de femmes reste faible. Ils sont en effet les seuls types où la proportion de femmes est inférieure à la proportion de femmes totales existante dans le jeu avec respectivement 25 et 15 % de représentation féminine. Les développeur·euse·s ont donc augmenté le nombre d'hommes là où ces derniers étaient minoritaires, mais n'ont pas fait de même quand les femmes étaient sous-représentées.

Grâce à ces brèves analyses quantitatives, on se rend compte que la diversité de genre au sein des champions n'est pas encore atteinte. On remarque cependant que Riot Games fournit des efforts significatifs depuis 2018 pour augmenter cette proportion de femmes dans LOL.

3. Comparaisons et résultats

L'importance d'étudier différents champions datant de différents moments est de voir à quel point la représentation de la femme a pu, ou non, évoluer durant ces années. Depuis plus de dix ans, il semblerait que les développeur·euse·s aient modifié leur manière de représenter et de mettre en scène les personnages féminins. L'évolution de leurs *skins*, ainsi que les différences entre les versions d'un même personnage, peut également permettre de dater les évolutions qui ont eu lieu plus précisément. L'analyse quantitative permet quant à elle de souligner la volonté de Riot d'augmenter la proportion de champions féminins que le jeu propose.

Au niveau vestimentaire, l'entièreté des champions sortis au début du jeu sont sexualisés, voir hypersexualisés. Akali, Ashe, Evelynn, Janna et Katarina sont toutes représentées dans des habits qui ne sont pas adaptés à leur occupation et mode de vie. Les tenues de bases de ces champions, hors *skins*, contribuent avant tout à exposer leur corps. Ces résultats concordent avec les analyses du jeu effectuées par Kuk et Söderlund précédemment (Kuk, 2019 ; Söderlund, 2015). Ce type de représentation normalisée, qui est, en outre, incohérent avec le *lore* et l'histoire des personnages, encourage les comportements sexistes et discriminatoires (Perry, 2021). Ces descriptions semblent illustrer ce que Laura Mulvey identifie, dans le cinéma, comme une incarnation du *Male Gaze* qui est naturalisé dans les jeux vidéo (Perry, 2021 ; Zapperi, 2021). Ces champions seraient en effet avant tout créés pour répondre au désir masculin et contribuent de ce fait à perpétuer une vision de la femme comme objet d'attirance et de désir. Ce phénomène serait symptomatique du fait que le jeu a été créé avant tout pour correspondre à un public masculin (Shaw, 2012 ; Clark, 2017 ; Perry, 2021). Le danger de ce type de représentation a été discuté et mis en évidence par de nombreux·ses chercheur·euse·s que cela soit en étude de genre ou étude queer (Davies et al., 2020 ; Perry, 2021 ; Bell, 2017 ; Paaßen et al., 2017 ; Hayday et al., 2020).

Quand on analyse les derniers champions, en revanche, nous voyons apparaître une nette évolution en matière de stéréotypes ou de sexualisation. Les nouveaux champions ont tous des tenues appropriées, peu révélatrices, et correspondantes à leur *lore*. Ces derniers portent en effet des ensembles moins stéréotypés que les premiers : costume, vêtements amples, pantalons. Cela constitue un changement considérable en comparaison aux jupes et aux soutiens-gorge portés par les premiers personnages. Le corps des personnages est indéniablement moins mis en avant que chez les premiers champions.

Quand on intègre à cette analyse l'évolution des *skins* des champions, on remarque que les anciens champions sont tout de même parfois représentés de manière différente. En mettant les *skins* en perspective chronologique, une tendance se dessine : ces derniers sont de moins en moins sexualisés. Ce changement semble apparaître aux alentours des années 2017 ou 2018, à quelques exceptions près, bien qu'ils soient à relativiser suivant les champions. Evelynn reste par exemple un personnage fortement sexualisé. Cela s'explique par le *lore* et la nature du personnage qui laisse peu de place à une évolution. Les *skins* Ashe et Zeri du chant de l'Océan, aussi, sortis en 2022, mettent en scène les deux personnages en maillot à la plage. Ces *skins* toutefois, bien qu'ils dévoilent le corps des personnages, ne le font pas de manière exagérée et en les sexualisant comme d'autres ont pu le faire par le passé. Étudier l'ensemble des *skins* du jeu permettrait de préciser cette hypothèse et surtout de dater plus précisément leur évolution, mais cela représente plus de mille *skins* différents (MuchBaguette, 2022). Malgré tout, on remarque clairement que les développeur·euse·s ne se permettent plus de rentrer dans une sexualisation extrême comme cela a pu être le cas auparavant. Aucun *skin* à visée exclusivement sexuelle, comme Katarina Mistigri, ou Riven Lapin de combat, qui ont été étudiés par Christopher E. Bell, ne sortent encore aujourd'hui (Bell, 2017). Dans son étude réalisée en 2017, il n'a compté que quatre visuels non sexualisés sur un échantillon de 45 *skins* au total (Bell, 2017). C'est donc aujourd'hui un grand avancement qui a eu lieu concernant leur physique.

Sur le *splash art*, les positions des champions sont également significativement différentes. Les derniers champions, bien que n'étant pas nécessairement actifs, sont représentés de telle manière que leur corps n'est pas mis en avant, ce qui n'est pas le cas des champions plus anciens. Les corps des champions féminins sortis en 2009 et 2010 sont fortement mis en avant et exposés dans leur *splash art* d'origine. Aujourd'hui, l'attention est portée sur les compétences et le *lore* des personnages dans leur *splash art* plutôt que la mise en exergue de leur beauté ou de leurs formes. Ce changement est une nouvelle fois observable au niveau des *skins* qui, même quand ils gardent des vêtements peu couvrants, expose les champions dans des positions plus neutres qu'auparavant.

In-game, il existe également quelques différences notables quant aux déplacements et mouvements des personnages, bien que ces dernières soient relatives. Parmi les anciens champions, deux champions disposent d'au minimum un mouvement sexualisant. La façon de se déplacer d'Evelynn ainsi que ses animations, en accord avec le reste de son personnage, mettent, une nouvelle fois, en avant ses courbes et son corps. Le personnage

d'Ashe met lui ses jambes en avant dans l'une de ses animations. Une analyse des *skins in-game* permettrait de mettre en exergue l'évolution de ce type de mouvement. Les anciens *skins*, cependant, disposaient généralement de moins, voire d'aucune modification en termes d'animations. Ils représentent également un corpus particulièrement conséquent et les étudier nécessiterait leur achat au sein du jeu, ou leur étude sur des sources tierces.

Cependant, contrairement aux différents *skins*, les *reworks*, eux, n'ont que peu influencé la sexualisation des personnages contrairement à ce que l'on aurait pu penser. Le personnage d'Evelynn a en effet connu une amélioration au niveau de sa tenue, mais sa position a été altérée pour la représenter dans une posture sexualisant le champion. Il en est de même pour le personnage d'Akali qui a, en revanche, connu un changement drastique au niveau de ses *skins*. Katarina a quant à elle une position active sur son nouveau *splash art*, mais sa tenue reste inchangée tout comme pour Janna, et Ashe. Cela peut s'expliquer par le fait que, contrairement aux *skins*, les *reworks* imposent une modification permanente des champions : trop altérer l'apparence initiale de certain champion pourrait en effet engendrer des plaintes de la part des joueur·euse·s. Les *skins*, de leur côté, sont des artifices avec un fonctionnement tout à fait différent et leur utilisation n'est en aucun cas imposée aux usager·ère·s, permettant aux développeur·euse·s plus de liberté et moins de prise de risque. Rappelons toutefois qu'aucun des *reworks*, mis à part celui d'Akali, n'a eu lieu après 2016. Cela expliquerait que ce dernier, plus tardif, reste celui ayant eu le plus gros impact en termes de sexualisation.

Au niveau du lexique utilisé pour décrire les champions, il existe également une certaine évolution bien que ce critère soit relatif en fonction des champions et mériterait d'être vérifié sur un plus large panel. Chez les anciens champions, il a été trouvé différentes occurrences en rapport direct avec des stéréotypes féminins et un rapport de sexualisation : trois personnages sur les cinq étudiés détiennent en effet des phrases en rapport à leur tenue vestimentaire, à la séduction et même à la prostitution. Chez les nouveaux champions, seulement une occurrence fait référence à une tenue vestimentaire, avec le personnage de Renata, et une autre en rapport à l'amour avec le personnage de Vex, cette dernière étant à relativiser étant donné que Vex ferait référence à une relation paternelle et non à une relation amoureuse. Les stéréotypes attribués au genre féminin, comme l'intérêt pour l'apparence ou pour les relations romantiques, restent donc toujours présents, bien que réduits. La sexualisation à travers les *voicelines* est, elle, tout à fait

effacée chez les nouveaux champions. Les tons séducteurs, ainsi que les contenus sexuels, comme ceux des personnages d'Evelynn ou Janna, ne sont plus retrouvés sur les personnages récents. Nous pouvons émettre l'hypothèse que ce type de voix et de *voicelines* ont évolué au même moment que les *skins* mais une analyse sur un plus large panel de phrases orales serait nécessaire pour une vérification.

Il ne semble pas y avoir de différence significative dans les sorts et compétence *in-game* de chaque personnage. Le corpus restreint ne permet pas en effet de dessiner de tendance particulière. Notons toutefois que le personnage d'Evelynn instrumentalise sa beauté pour séduire et tuer ses ennemis. Son physique est donc utilisé comme une arme. Ce type de champion a déjà été analysé par Söderlund et Kuk. Dans leurs études, il·elle·s soulignent que seuls les champions féminins détiennent ce type de *gameplay* et qu'il en existe trois de ce type (Söderlund, 2015 ; Kuk, 2019). Kuk précise également que deux autres champions, féminins de nouveau, se servent de leur apparence pour attirer leur ennemi, sans pour autant qu'un sort soit attribué à cette fonction : il catégorise l'entièreté de ces champions sous la catégorie « femmes trompeuses »¹⁴ (Kuk, 2019). Aucun des personnages récents ne se repose plus sur son apparence physique ou sa capacité de séduction pour se battre. Les quatre champions avec ce type de sorts, dont Evelynn fait partie, datent chacun d'avant 2012. Bien que la sexualisation physique ait été perpétuée après cette date, comme les *skins* en attestent, il semblerait qu'aucun personnage avec ce type de *gameplay* ne soit sorti de nouveau. Gardons à l'esprit cependant, que les sorts d'un champion déterminent les types dans lesquels un champion sera classé.

Ici, nous avons dans les champions des premières années trois Assassins, un Tireur et un Support tandis que les cinq derniers champions sortis sont deux Tireurs, un Mage, un Support et un Combattant. La seule conclusion que nous pouvons tirer de ces données est que les types de champions semblent s'être diversifiés. Grâce à l'analyse quantitative, nous pouvons néanmoins relativiser, voire contester, cette hypothèse et faire ressortir certaines tendances. À peine plus d'un tiers des champions sont des champions féminins et le jeu n'a toujours pas aujourd'hui atteint une égalité de nombre en matière de genre. C'est seulement en 2018 que Riot Games a commencé à sortir une proportion de champions féminins plus élevée, dépassé donc la moitié des sorties chaque année. En plus du nombre absolu de personnages féminins, leurs proportions au sein des différents types restent fortement déséquilibrées. En nous appuyant sur ces données, nous nous rendons

¹⁴ Traduit de l'anglais : « Women as Deceivers » (Kuk, 2019).

compte du manque de diversité qui perdure malgré tout au sein des champions et des différents types. Ces résultats s'accordent avec l'étude sur les mécaniques de jeu des personnages au sein des MOBA que nous avons déjà abordée (Davies et al., 2020 ; Bethany et al., 2020). Il y avait été démontré que les personnages masculins ont plus de chance d'avoir des compétences défensives et offensives en comparaison aux personnages féminins qui sont particulièrement représentés dans les compétences d'amélioration des sorts d'autrui (Davies et al., 2020 ; Bethany et al., 2020).

Un·e joueur·euse·s préférant incarner un personnage féminin se verra restreint aux rôles de Supports, Tireurs, Mage, voire d'Assassin, mais aura bien plus de difficultés à trouver un champion lui correspondant au sein des Tanks et des Combattants. Ces deux derniers types, stéréotypiquement masculins, sont constitués principalement de personnages corps-à-corps et sont aussi les plus résistants du jeu. Ils sont également les deux types que l'on retrouve principalement en Top Lane. Concrètement, c'est donc tout un rôle au sein du jeu qui sera fermé, ou du moins considérablement limité, pour les joueur·euse·s désireux·ses d'incarner une femme. Cela suggère que les joueuses féminines, qui sont à la recherche de personnages les représentant, seront moins présentes dans ces rôles, mais surreprésentées dans des rôles comme Support ou Tireur qui sont, rappelons-le, des rôles avec une forte dépendance en leur coéquipier. Une étude auprès des joueur·euse·s permettrait de confirmer, ou non, cette hypothèse.

Au-delà de leur genre, d'autres caractéristiques sont dignes d'intérêt et doivent être prises en compte quand on s'intéresse aux champions. Quand on prend en considération la race des personnages tout d'abord, on s'aperçoit que Zeri, Nilah et Akali sont les seuls personnages représentant des femmes de couleur dans la sélection. Akali est donc la seule au sein des anciens champions analysés. En plus de cela, cette dernière répond fortement à des normes esthétiques occidentales et eurocentrées, comme la grande majorité des personnages du jeu. Son physique ne renvoie que très subtilement à ses origines asiatiques. Son *lore* et son occupation de ninja renvoient à une culture qui est surreprésentée, voire stéréotypique, au sein des champions d'Asie de l'Ouest (Dickerman et al., 2008). On voit donc une certaine évolution de ce phénomène avec les personnages de Zéri et de Nilah, représentantes d'Asie du Sud (*Aperçu de Zeri*, 2021 ; *Aperçu de Nilah*, 2022). Cette dernière représente, du moins dans son *splash art* d'origine, une culture différente et ses traits, ainsi que sa couleur de peau, se démarquent plus clairement du reste des personnages blancs. Cette évolution est cependant à relativiser : l'unique *skin* de Nilah, en effet, lui fait perdre toute référence à une culture sud-asiatique. Son *skin* Gardienne

des étoiles ne reprend aucun de ses attributs culturels. Si les personnages féminins représentent moins de 40 % des champions du jeu, les femmes de couleur sont alors encore plus victimes de cette invisibilisation. Notons que, plus généralement, ces dernières constituent la population la plus marginalisée et invisibilisée dans l'univers vidéoludique, et également le plus en proie au harcèlement (Clark, 2017 ; Evans, 2018).

L'âge des champions est également un facteur que l'on peut souligner avec les différents champions analysés ici. Même s'il est rarement explicitement mentionné, la grande majorité des champions féminins ne disposent d'aucune trace de vieillesse. Comme dit plus haut, Renata est la seule à avoir un physique correspondant à celui d'un personnage plus âgé. À l'inverse, les personnages enfants, ou mineur, comme Annie que nous n'avons pas analysée en détail, sont majoritairement des champions féminins. Ce phénomène n'est pas propre à League of Legends et est observable dans de nombreux médias : peu de personnages féminins de plus de 50 ans sont représentés en comparaison aux personnages masculins (Rennes, 2021). Cette dimension a été pour la première fois soulignée par Susan Sontag dans les années 70 qui parle du « double standard de l'âgisme » : les traces de vieillissement seraient acceptées plus facilement chez les hommes alors que ces dernières sont perçues négativement chez les femmes, ce qui mène à une certaine invisibilisation de ces dernières (Rennes, 2021 ; Broughton, 2021). Pourtant, encore aucune occurrence quant à l'âgisme n'a été trouvée dans les études sur la représentation dans LOL.

Ce rapport à l'âge et à la couleur de peau dans le jeu atteste des différents rapports de pouvoir pouvant s'exercer sur une seule et même personne. Au-delà du genre en effet, les représentations au sein du jeu témoignent également de rapport d'âge ou de race. Ces derniers, rappelons-le, sont indissociables, voire consubstantiels (Bereni et al., 2020). L'ensemble de la population s'identifiant comme femme ne représente pas un groupe social homogène (Gledhill, 2013). Il n'est pas étonnant de remarquer, selon le principe d'intersectionnalité, que les femmes d'âge mûr ou les femmes de couleur sont ici d'autant plus invisibilisées au sein des personnages que le reste des champions féminins. Il n'y a, qui plus est, pas de représentation d'autres groupes sociaux. Aucun de ces personnages, par exemple, n'est porteur d'un handicap. Une analyse plus approfondie de l'ensemble des personnages du jeu permettrait de préciser ces affirmations. Nous reviendrons toutefois sur ce point lors de la seconde analyse de ce travail.

Dans l'ensemble, la représentation de la femme dans League of Legends a connu une évolution certaine. Celle-ci se remarque en particulier au niveau de la sexualisation des

personnages que cela soit par leur voix, leur *gameplay* ou leur physique. Cette évolution reste encore à relativiser cependant quand on s'intéresse à la représentation quantitative des champions. Il faudra en effet encore plusieurs années avant que la quantité de personnages féminins rattrape celle des hommes. Ces dernières n'atteignent pas non plus encore une plus grande diversité en termes de physique, de race, d'âge ou de *gameplay*. En continuant ses efforts dans ce sens, la société de développement pourra toutefois parvenir à une inclusivité de plus en plus satisfaisante et, ce faisant, contribuera à s'ouvrir à un public plus diversifié.

CHAPITRE IV : REPRÉSENTATION LGBTQIA+ DANS LEAGUE OF LEGENDS

Nous avons remarqué, en réalisant un état des recherches existantes sur League of Legends, que ces dernières, bien que de plus en plus nombreuses, ne se penchaient pas sur la représentation de minorités en dehors de la représentation de la femme. Les études de contenu, en effet, ne se sont encore intéressées qu'à la représentation de ces dernières en comparaison à la représentation des personnages masculins, sans prendre en compte d'autre forme de domination (Söderlund, 2015 ; Bell, 2018 ; Mora-Cantallops et al., 2020 ; Kuk, 2019 ; Davies et al., 2020 ; Vellekoop, 2020 ; Bethany et al., 2020). Ces études mettaient également de côté les personnages ne rentrant pas dans la catégorisation binaire du genre. Ce constat a donc renforcé la nécessité de rendre compte des manières par lesquelles le jeu intègre et représente les membres de la communauté LGBTQIA+.

La montée du harcèlement dans la culture vidéoludique explique entre autres la nécessité d'inclure de plus en plus d'études se penchant sur la question des minorités, qu'elles soient queer ou issues d'autres groupes sociaux (Harper et al., 2018). Ce champ disciplinaire peut permettre dès lors d'interroger les structures de pouvoir existantes et de remettre en question l'hégémonie masculine et hétéronormative qui s'exerce dans et à travers les jeux vidéo (Evans, 2018 ; Harper et al., 2018). Ce faisant, il est nécessaire d'adopter une démarche intersectionnelle pour permettre de rendre compte au mieux de ce phénomène. S'interroger sur la représentation des minorités est une porte d'entrée pour aborder ces questionnements.

1. Méthode et objets d'analyse

Bien que la méthode reste fortement proche de celle de notre première analyse, il reste différents éléments à préciser. Cette partie ne se penchera en effet pas exclusivement sur une analyse de personnages, mais inclura également des contenus différents. Nous passerons donc en revue ces éléments, et leur nature, avant de procéder à leur analyse. Rappelons qu'aucune analyse de la représentation LGBTQIA+ sur League of Legends n'a encore été trouvée à ce jour. Les parties qui suivent se contenteront donc d'établir la chronologie et les particularités de la représentation LGBTQIA+, ce qui constitue un premier pas vers une étude *queer* de l'objet.

1.1. Données et collecte

Pour cette partie de l'étude, nous mobiliserons les mêmes types de données que l'analyse des personnages féminins auxquels nous ajouterons de nouvelles catégories

d'objet. Nous nous pencherons sur la représentation des personnages LGBTQIA+ au sein du jeu, mais également sur les différentes manières dont le jeu traite du sujet, notamment durant les événements Pride.

Pour déterminer les personnages à analyser, nous nous sommes basés sur un ensemble d'articles de presse et de forums spécialisés. Le jeu, ainsi que ses canaux officiels, ne dispose en effet pas de moyens de répertorier l'ensemble des personnages LGBTQIA+. Pour éviter de passer en revue l'entièreté des champions ainsi que leur *lore*, nous avons donc fait appel à des sources non officielles listant certains personnages et avons recoupé les informations trouvées en leur sein. Selon les sources, il existerait entre dix et quinze personnages *queer* dans League of Legends (« LGBTQ+ characters », s. d. ; *LGBT Characters Wikia*, s. d. ; Andrews, 2023 ; Galiz-Rowe, 2023 ; Stummreiter, 2023). Certains ont été officialisés par les développeur·euse·s et d'autres sont présumés par les communautés de fans sur base de différents indices. L'un de ces personnages, Taliyah, n'a pas été pris en compte dans les analyses, car les suppositions de son appartenance à la communauté ne sont fondées sur aucun élément objectivable. Nous n'avons pas pris en compte non plus les personnages dont la sexualité est présumée sur base de stéréotypes tels que leur tenue vestimentaire ou façon d'être, comme cela a déjà été fait dans d'autres études (Shaw, 2016). Des personnages comme Taric ou Ezreal par exemple pourraient tomber dans cette catégorie. Pour les quatorze autres, la récolte des données les concernant s'est effectuée de la même manière que pour les personnages féminins.

L'entièreté du contenu analysé est donc du contenu disponible au téléchargement du jeu. Cela permet de se rapprocher au plus près de la vision que les joueur·euse·s de LOL ont des champions. Les uniques contenus trouvés en dehors du jeu sont certaines précisions sur le *lore* des personnages, quand ces dernières offrent un éclairage sur le contenu *in-game*, et les *voicelines*. Ces interactions orales, pour des raisons pratiques, seront analysées à partir d'un site fan du jeu répertoriant la majorité des *voicelines* des champions (« Catégorie : Audio de Champions », s. d.). Comme précisé dans l'analyse des champions féminins, l'accès à l'entièreté des *voicelines* de chaque champion est un travail conséquent, difficilement réalisable dans une recherche de cette envergure. Riot Games n'offre pas d'accès, à ce jour, à une base de données recensant ces dernières. Pour un maximum d'exhaustivité, nous avons utilisé une base de données anglophone, plus complète que la française qui n'inventorie pas les modifications de phrases en fonction des différents *skins* et n'est pas mise à jour.

Il existe, outre les données propres aux personnages — *skins, voice-line, etc.* —, différents éléments traitants de la communauté LGBTQIA+ dans LOL. Ces derniers font essentiellement partie du paratexte du jeu, que nous avons déjà abordé, et sont tous sortis durant des évènements particuliers comme l'IDAHOTB et la *Pride*. L'IDAHOTB est le jour international dédié à la lutte contre l'homophobie, la transphobie et la biphobie (*Home ~ may17.org, 2023*). Le mois de la *Pride* est quant à lui un mois dédié à la revendication des droits LGBTQIA+ (Le Talec, 2003). D'abord appelée Gay *Pride*, elle s'est peu à peu étendue à l'entièreté de la communauté (Le Talec, 2003). Cette dernière est célébrée en juin pour commémorer l'évènement des émeutes de Stonewall à New York de 1969 (Tandon et al., 2021). Il y a eu trois évènements de chaque type depuis la sortie du jeu : l'IDAHOTB en 2018, 2019 et 2020 et les évènements *Pride* respectivement en 2021, 2022 et 2023. Pour chacun de ceux-ci, Riot Games a créé des éléments disponibles dans le jeu particulier. Les trois premières années, ces éléments étaient disponibles uniquement via le *shop*. Pour les évènements *Pride*, le jeu a inclus un système de mission, à remplir durant le mois de juin, et donnant accès à certaines récompenses exclusives.

Parmi ces récompenses, nous retrouvons les *emotes* qui sont une forme de paratexte particulier. Comme dit plus tôt, elles sont des moyens de communication pour les joueur·euse·s au sein du jeu et constituent une manière de représenter les personnages et leur relation d'une manière différente de leur représentation *in-game*. Le jeu sort chaque année de très nombreuses *emotes*, pour diverses occasions. En plus de cela, différentes icônes sont proposées aux joueur·euse·s pendant les évènements. Ces icônes, mettant en scène des personnages ou non, sont des *iMages* que chacun·e utilise pour s'identifier : elles servent de photo de profil au sein du jeu.

Les données relatives aux évènements ont été récoltées directement sur le client de League of Legends ainsi que sur le site officiel du jeu qui recense les récompenses ou autres éléments de chaque évènement (*Community - League of Legends, s. d.*). Des captures d'écran réalisées directement dans le client ont également été effectuées durant l'évènement de 2022 permettant d'illustrer comment ce dernier est mis en avant auprès des joueur·euse·s.

1.2. Méthode d'analyse des données

En se basant sur les éléments mentionnés précédemment, nous procéderons à une analyse chronologique du contenu du jeu. Nous pourrons ainsi dégager toute évolution potentielle dans la représentation et le soutien de la communauté au sein du jeu. Cela nous

permettra également de souligner par quel moyen les relations et personnages LGBTQIA+ sont illustrés dans League of Legends. Rappelons que la représentation, comme proposée par Judith Butler, est un élément essentiel dans la construction des identités et par conséquent dans la construction du genre (Burril, 2017).

L'objectif sera donc d'analyser comment la sexualité, ou l'identité de genre, des personnages LGBTQIA+ se traduisent au sein du jeu et du client. Cela se fait à travers les représentations disponibles au sein de l'évènement Pride, par les iMages et éléments exclusifs, mais aussi à travers le personnage lui-même, comme cela a été réalisé dans l'analyse de la représentation des personnages féminins. Nous noterons également la chronologie de sortie des personnages en rapport avec l'année d'officialisation, ou non, de leur appartenance à la communauté LGBTQIA+.

La tenue vestimentaire des différents personnages, ou encore la représentation de leur corps, ainsi que leur voix, aura une importance moindre dans cette seconde étude. Bien que ces derniers soient analysés, l'attention sera essentiellement portée sur la représentation de leur genre, par le lexique utilisé pour les décrire, et sur la représentation de leur sexualité. Pour ce dernier élément, nous nous pencherons essentiellement sur les relations que les personnages entretiennent entre eux à travers le résumé de leur *lore* ou à travers leurs interactions *in-game*.

Outre ces analyses de champion, nous analyserons également les évènements Pride ou autres représentations de la communauté LGBTQIA+ au sein du jeu. Encore une fois, notre approche sera essentiellement chronologique pour permettre de dégager les tendances et l'évolution de ce type d'occurrence. Cette partie d'analyse se concentrera essentiellement sur le paratexte que nous avons cité précédemment. Les aspects visuels, textuels, mais aussi temporels seront pris en compte comme la durée des évènements et leur date de sortie.

Cette analyse de contenu permettra une première porte d'entrée dans l'étude des personnages et de la communauté queer sur League of Legends. Nous commencerons tout d'abord par établir le relevé de tous les personnages LGBTQIA+ connus à ce jour et à passer en revue les quatorze champions concernés. Nous nous pencherons ensuite sur le reste des évènements et mentions de la communauté LGBTQIA+ au sein du jeu.

2. Analyses des champions

Nous étudierons ici les différents champions dans un ordre chronologique, tout comme nous l'avons fait avec les personnages féminins. Ils seront organisés ici, cependant, non pas dans leur ordre d'apparition, selon leur date de sortie, mais dans l'ordre dans lequel leur identité queer a été révélée ou illustrée, de quelques manières, par le jeu. Cela permettra de mettre en exergue l'évolution qu'a connu la représentation des personnes LGBTQIA+ dans LOL depuis sa création. Nous analyserons les personnages d'un même couple ensemble, dans une même sous-partie, pour permettre directement la mise en parallèle des informations les concernant.

Varus

Varus est un Combattant *darkin*. Créature divine non humaine, son corps est le réceptacle de trois âmes distinctes : l'âme des humains Kai et Valmar, et de Varus. Les trois ne forment donc qu'une seule et même entité (*Varus - Champions*, s. d.). Varus est un cas particulier dans notre analyse. Il est le premier champion ayant une relation homosexuelle incluse dans son *lore*. Le champion étant sorti en 2012, il a fallu attendre 2017 pour que cet aspect de son histoire soit révélé dans le court métrage d'animation, *As we fall* (*Varus - Champions*, s. d.). Dans ce dernier, nous nous rendons compte de la nature de la relation amoureuse entre Kai et Valmar, qui sera par la suite également développée dans d'autres œuvres. Ces informations sont toutes répertoriées sur le site officiel de League of Legends Universe (*Varus - Champions*, s. d.).

Quand on se penche sur le contenu du jeu, on se rend cependant compte que très peu d'occurrences de cette relation n'est présente. Dans la présentation du personnage, qui reprend donc un résumé succinct de son *lore*, la seule référence au couple est celle de « deux chasseurs » sans aucune précision sur leur relation [Annexe 26]. Visuellement non plus, rien ne laisse à voir l'existence des deux hommes.

L'unique indice pouvant témoigner de cette homosexualité se trouve dans les *voicelines* du personnage. Rappelons que chaque champion détient un nombre conséquent de *voicelines* qui s'enclenchent dans des situations précises durant les parties. *In-game*, nous pouvons entendre les voix des trois âmes co-existantes dans le corps de Varus. Kai et Valmar font référence à leur lien fort dans quatre *voicelines*. Ces dernières s'enclenchent quand le·a joueur·euse marche ou active un sort avec un long délai de récupération (« Varus/lol/audio », s. d.).

Enfin, Varus n'est visible dans aucun visuel en rapport avec l'évènement Pride. Bien qu'il soit le premier champion pouvant être considéré comme queer, ce phénomène est à relativiser tant il y a peu de trace de cette relation dans le jeu même. Seules les personnes suffisamment intéressées par le *lore* du personnage pour se renseigner sur des médias hors du jeu pourront prendre connaissance de cette relation. Le fait que deux des âmes présentes dans le corps de Varus soient en couple ne permet, de plus, pas d'affirmer que le champion soit considéré comme homosexuel dans son ensemble. Cela peut expliquer pourquoi Varus n'est représenté dans aucun évènement.

Neeko

Sorti-e en 2018, Neeko est devenu le premier champion lesbien de League of Legends. Le personnage est un métamorphe de la région d'Ixtal capable de prendre non seulement l'apparence d'un champion allié, mais aussi, depuis son *rework* en 2023, de toute autre unité alliée ou neutre avec son sort Mirage inné. Autrement dit, Neeko peut se transformer en d'autres champions, mais aussi en sbires, en monstres de la Jungle ou même en balises de vision ou en plantes, qui sont des objets inanimés au sein du jeu. Ce sort contribue à accentuer le mystère sur l'identité de Neeko que l'on retrouve dans son *lore* (*Neeko - Champions*, s. d.).

La sexualité de Neeko a été révélée sur Twitter par un employé de chez Riot Games, Matt Dun, en charge d'écrire le *lore* du personnage (Dun, 2018 ; *Le monstre de l'avant-poste de Kalduga*, s. d.). Sa sexualité est aussi fortement identifiable dans les *voicelines* du champion. Ce dernier a par exemple une phrase parti-



Figure 15 : Neeko, *splash art* de base (*League of Legends*, s. d.)

culière quand il rencontre un champion féminin « Fa hasici ! Ça veut dire que je t'aime bien. Dans le bon sens du terme. »¹⁵ (« Neeko/LOL/Audio », s. d.). Certaines de ses *voicelines* sont également adaptées quand Neeko se transforme en certains champions, comme Evelynn ou Ahri, où son admiration pour ces personnages est explicitée. Des références à une relation avec Nidalee, champion féminin sorti en 2009, sont également

¹⁵ Traduit de l'anglais : « Fa hasici ! It means I like you. In a good way. » (« Neeko/LOL/Audio », s. d.)

récurrentes, mais aucune explication de ces dernières n'est disponible dans la présentation du *lore* de Neeko.

Une dimension particulière du personnage est la difficulté à identifier son appartenance à un genre précis. En se penchant sur sa présentation dans le client du jeu, il est effectivement impossible de déterminer le genre du champion : aucun pronom n'est utilisé pour décrire le champion et ce dernier est simplement désigné par son prénom [Annexe 27]. Le surnom du champion est, lui, au masculin « Caméléon curieux ». Quand on se penche sur les noms de ses *skins*, cependant, les adjectifs utilisés sont accordés au féminin comme dans « Neeko gardienne des étoiles » ou « Neeko sorcière », mais ces derniers redeviennent neutres dans leur version anglaise. Les *voicelines* du champion utilisent bel et bien le féminin dans les deux langues (« Neeko/LOL/Audio », s. d.). L'utilisation du féminin dans ces *voicelines* ne définit pas nécessairement le champion comme femme malgré tout.

Cette ambiguïté peut être attribuée au mystère qui entoure le personnage dans son histoire, mais peut également être interprétée comme un signe de fluidité de genre ou de non-binarité. Dans ses *voicelines*, Neeko fait référence à plusieurs reprises au fait qu'elle rencontre des difficultés à se définir elle-même et à déterminer son identité (« Neeko/LOL/Audio », s. d.). Cet élément n'est en rien un critère pour s'identifier à un genre queer, mais peut être un signe que Neeko n'est elle-même pas consciente de qui elle est et, par conséquent, incertaine de son identité de genre également. La confusion sur son genre qui est introduit par sa représentation semble remettre en question les principes dichotomiques entre homme et femme (Ruberg et al., 2017). Le lesbianisme confirmé du personnage ne permet pas d'éclaircir son genre. Dans certaines acceptions modernes en effet, le lesbianisme ne se réduit plus à une relation entre deux femmes, mais peut également inclure les relations entre des personnes non masculines, introduisant de ce fait les personnes transgenres ou non-binaires par exemple (Hord, 2022).

L'identité de genre de Neeko reste donc en suspens et semble remettre en cause la binarité entre homme et femme par son ambiguïté. Dans tous les cas, Neeko est bel et bien assimilé·e officiellement avec les autres personnages queer du jeu en étant rendu·e visible sur l'image de la Pride de 2023 [Annexe 50]. Il est important de noter que, par ses *voicelines*, sa sexualité a été rendue visible, bien que non officialisée, dès sa sortie, ce qui introduit une grande nouveauté parmi les personnages.

Rell

Rell est l'un des personnages les plus récents que nous analyserons ici. Sa sexualité n'a pas été confirmée explicitement par les développeur·euse·s à ce jour, mais plusieurs signes permettent d'affirmer son identité queer. Sa sexualité est en effet discutée depuis la sortie du champion en 2020. Le personnage n'est cependant visible dans aucun évènement Pride. Pourtant, tout comme Neeko, les *voicelines* du champion donne des indices sur sa sexualité (« Rell/LoL/Audio », s. d.).

Rell détient un certain nombre de phrases que l'on peut interpréter comme de la drague envers différents champions, de genres divers. Cela serait donc un signe de bisexualité ou, du moins, d'attraction envers des personnes de différents genres. Parmi ces phrases, nous pouvons citer l'exemple de la *voiceline*,



Figure 16 : Rell, *splash art* de base (*League of Legends*, s. d.)

à l'intention du personnage féminin Séraphine : « Tu es mignonne Séraphine. Uh, bon. A plus »¹⁶ (« Rell/LoL/Audio », s. d.), phrase citée sur un ton stressé laissant entendre une certaine intimidation. Un autre exemple, plus explicite encore, est la phrase s'activant quand Rell tue Leona : « Uh, j'espère que ça ne ruinera pas mes chances, Leona. Leona ? »¹⁷ (« Rell/LoL/Audio », s. d.). Ce type d'interaction, sur le ton du flirt, se retrouve, outre avec Séraphine et Leona, avec les personnages d'Ekko et de Sett qui sont deux hommes.

Bien que cela ne soit pas expressément officialisé, la sexualité queer de Rell peut tout à fait être justifiée et démontrée. Cela en ferait un des rares champions dont l'orientation sexuelle a été dévoilée en dehors d'un évènement Pride et qui permet donc de normaliser les relations homosexuelles et l'attraction envers des personnes de différents genres. Notons également que Rell, en tant que femme de couleur queer, fait partie d'une minorité particulièrement marginalisée dans la culture vidéoludique (Evans, 2018).

¹⁶ Traduit de l'anglais : « You're cute, Seraphine. Uh, well, bye. » (« Rell/LoL/Audio », s. d.)

¹⁷ Traduit de l'anglais : « I hope this won't hurt my chances, Leona. Leona ? » (« Rell/LoL/Audio », s. d.)

Diana et Leona

Il a fallu attendre 2021 pour que League of Legends officialisent le premier couple de champions non hétérosexuels au sein du jeu. Leona et Diana, respectivement sorties en 2011 et 2012, sont des personnages féminins antinomiques avec une relation amoureuse impossible. Leona, guerrière des Solaris, tire sa puissance du soleil, tandis que Diana, faisant partie des Lunariss, incarne la puissance de la lune [Annexe 29 et 31]. Leur couple a été confirmé officiellement par Riot durant l'évènement Pride de 2021 accompagné d'un texte sur leur *lore* disponible sur le site de l'Univers du jeu (*Diana - Champions*, s. d. ; *Leona - Champions*, s. d.).

Bien qu'aucune référence à leur relation ne soit présente dans leur présentation sur le client, les histoires de Leona et Diana sont écrites en parallèle avec un lexique en opposition [Annexe 29 et 31]. D'un côté, Leona représente le soleil, l'aube, l'or, mais aussi la connaissance et l'illumination, tandis que Diana incarne la lune, la nuit et le doute. On remarque donc qu'un lien entre les personnages est clairement établi, quel qu'il soit, dès leur sortie.



Figure 17 : Diana, *skin* Éluë de l'hiver (*League of Legends*, s. d.)

Trois *voicelines* précises sont comparables chez les deux champions : nous retrouvons, chez Diana, « La lune aussi se lève. », « Éluë de la lune », « Le crépuscule s'estompe »¹⁸ et, chez Leona, « Le soleil se lève toujours », « Éluë du soleil », « Le crépuscule s'estompe »¹⁹ (« Diana/LOL/Audio », s. d. ;

« Leona/LOL/Audio », s. d.). Alors que leur relation n'est pas explicitée dans leur présentation, il y a de nombreux rapprochements entre elles. Certaines phrases ont également été ajoutées sur certains *skin* : les *skins*, en plus de changer l'apparence physique, peuvent en effet modifier certaines *voiceline* ou en inclure de nouvelles quand ils sont utilisés par un-e joueur-euse. Pour Diana, seul le *skin* Éluë de l'hiver, sorti en 2022, détient des *voicelines* en rapport direct avec Leona (« Diana/LOL/Audio », s. d.)

¹⁸ Traduit de l'anglais : « The moon also rises. », « Chosen of the moon. », « Twilight Fades. » (« Diana/LOL/Audio », s. d.)

¹⁹ Traduit de l'anglais : « The sun always rises », « Chosen of the sun », « Twilight Fades » (« Leona/LOL/Audio », s. d.)

[Figure 17]. Cela s'active quand Diana rencontre Leona pour la première fois de la partie et quand elle tue Leona. Ces interactions ne sont donc possibles que si le joueur·euse utilise le *skin* Élué de l'hiver et rencontre le personnage de Leona dans l'équipe ennemie. Sans connaissance de leur relation, ces phrases ne témoignent pas cependant d'un quelconque lien amoureux.

Leona détient quant à elle deux *skins* dont les phrases font référence à Diana. Nous pouvons remarquer une certaine évolution dans le ton utilisé dans ses *voicelines*. Les premières sont disponibles avec le *skin* Éclipse lunaire, sorti en 2018 [Annexe 30]. Dans ce dernier, l'une d'elles, déjà présente sur le *skin* d'origine, reste sèche et dénuée de sentiment amoureux (« Tu paieras pour ton hérésie, Diana »²⁰ (« Leona/LOL/Audio », s. d.), mais les trois autres sont plus ambiguës. Les phrases du *skin* Leona de l'Ouest, sorti en 2022, sont quant à elles encore plus douces et témoignent d'une certaine affection, comme celle-ci par exemple, qui s'enclenche si Leona tue Diana dans le jeu : « Juste un mirage après tout... ma Diana est plus forte que cela. »²¹ (« Leona/LOL/Audio », s. d.) [Annexe 30]. Ces éléments restent à relativiser : ils n'apparaissent en effet que sur trois *skins* pour un total de 26 *skins* chez les deux champions combinés. Durant l'analyse d'un autre champion, Graves, on se rend compte que ce dernier fait référence à la relation des deux femmes quand il rencontre Diana avec un certain *skin* : « Hey, femme lune, est-ce qu'il y a une femme soleil ? Est-ce que vous êtes amies ? Oh, je vois. »²² (« Graves/LOL/Audio », s. d.). Cela suggère que la représentation des personnages ne se limite pas uniquement à leur apparence, *voiceline*, etc., et à leurs caractéristiques intrinsèques, mais peut également s'étendre aux mentions et allusions que d'autres champions font à leur sujet.

La première réelle représentation officielle et claire du couple est survenue en 2021 à l'occasion du mois de la Pride. Dans cet évènement, une *emote* représentant les deux femmes ensemble était disponible et faisait partie des récompenses que les joueur·euse·s pouvaient obtenir [Figure 18]. Sur celle-ci, les deux personnages sont côte à côte et forment un cœur ensemble avec leur main. Le seul moyen de gagner ces récompenses était de remplir la mission correspondante durant le mois de juin 2021 en jouant un certain nombre de parties ou en jouant avec, ou contre, une Diana (*Célébrez le Mois des fiertés*

²⁰ Traduit de l'anglais : « You'll pay for your heresy, Diana ! » (« Leona/LOL/Audio », s. d.)

²¹ Traduit de l'anglais : « Just a mirage, after all... my Diana's tougher than that. » (« Leona/LOL/Audio », s. d.)

²² Traduit de l'anglais : « Hey, moon lady, is there a sun lady? Are y'all friends? ...Oh, I see. » (« Graves/LOL/Audio », s. d.)



Figure 18 : *emote « à vos côtés », Pride 2021 (Célébrez le Mois des fiertés 2021 dans Runeterra et au-delà !, 2021)*

2021 dans Runeterra et au-delà !, 2021). Une référence aux deux personnages est aussi subtilement visible sur l'image de promotion de l'évènement : sur cette dernière, deux pingouins, issus du jeu TFT, se tiennent la main et sont chacun revêtus des éléments distinctifs de Leona et Diana [Figure 26]. Le pingouin portant le casque de Leona tient dans sa main trois ballons aux couleurs du drapeau bisexuel. Les deux champions sont également réapparus en juin 2023 sur l'illustration accompagnant l'évènement.

La relation de Leona et Diana a donc été rendue explicite par le jeu de manière officielle et visible. Notons cependant que ce phénomène s'est produit après respectivement 10 et 9 ans depuis la sortie des deux champions, bien que certains éléments antérieurs puissent laisser entrevoir des indices d'une relation. C'est la première représentation d'un couple non hétérosexuel entre deux personnages du jeu alors que différents couples hétéros ont déjà été officialisés et promus dans le jeu auparavant.

Nami

Le cas de Nami semble est tout à fait à l'inverse de celui de Rell dont nous avons parlé plus haut. Sortie en 2012, le personnage a été confirmé comme étant bisexuelle et polyamoureuse au sein du jeu tiers, Legends of Runeterra, et par une scénariste de Riot (Bowe, 2021). Dans League of Legends cependant, aucune référence à son orientation sexuelle n'est une seule fois mentionnée. L'unique moment où le champion peut être identifiable comme queer est dans l'évènement de la Pride de 2023, soit plus de 10 ans après sa sortie, où elle est visible de dos à gauche de l'image [Annexe 50].

Il est donc difficile d'analyser son cas, tant celui-ci repose sur peu d'éléments présents au sein du jeu. Nous pouvons supposer que seules les personnes ayant une bonne connaissance du *lore* ou joueur·euse·s de Legends of Runeterra connaissent l'appartenance de Nami à la communauté queer et, encore plus, les détails de sa sexualité comme bisexuelle et polyamoureuse. Une analyse de réception permettrait de déterminer à quel point ce type de connaissance est rendue connue dans la communauté de fan.

Graves et Twisted Fate

Graves et Twisted Fate (TF) sont le deuxième couple queer officialisé après Diana et Leona. Twisted Fate, sortie en 2009, fait partie des premiers champions du jeu. Hors-la-loi de Bilgewater, c'est un personnage ambigu qui arnaque les gens avec sa maîtrise des cartes (*Twisted Fate - Champions*, s. d.). Graves, sorti 2 ans plus tard, est un mercenaire et un voleur (*Graves - Champions*, s. d.). À eux deux, il forme un duo expert d'hors-la-loi. Leur relation amoureuse fut officialisée en 2022 durant l'évènement de la Pride.

La description de Graves dans le client fait référence directe à son « partenariat » avec TF [Annexe 33]. Il suggère que les deux hommes s'étaient séparés et puis finalement réconciliés. Aucune allusion à Graves n'est visible dans la présentation de Twisted Fate [Annexe 34]. Cela peut se justifier par le fait que ce dernier est sorti antérieurement à Graves et que sa description n'a pas été mise à jour.

Les deux champions ont respectivement une et trois *voicelines* qui s'enclenchent uniquement quand ils se rencontrent, mais ces dernières ne font pas référence à une quelconque relation (« Graves/LOL/Audio », s. d. ; « Twisted Fate/LOL/Audio », s. d.). Ils n'ont également aucune *voiceline* en rapport avec leur sexualité ou qui introduirait une certaine orientation sexuelle. Un des *skins* de Twisted Fate cependant fait référence, dans deux phrases, à son partenariat avec Graves (« Twisted Fate/LOL/Audio », s. d.). Malgré tout, les éléments exposés dans le jeu ne renvoient qu'à un partenariat platonique et professionnel.

Ce n'est que durant les évènements Pride que la relation entre Graves et Twisted Fate est exposée. En 2022, différents éléments de l'évènement y faisaient référence. Deux *emotes* sont sorties représentant les personnages [Figure 19 et Annexe 47]. Les joueur·euse·s avaient la possibilité de gagner ces dernières en réalisant certaines missions. Sur celles-ci, nous pouvons observer les deux amoureux se tenant la main ou s'enlaçant, l'une d'elles est animée, ce qui signifie que les personnages se rapprochent légèrement si l'*emote* est utilisée *in-game*. Ils sont également visibles et mis au centre



Figure 19 : *emote* animée de Graves et Twisted Fate, Pride 2022 (*Célébrez la Pride 2022 dans Runeterra et au-delà !*, s. d.)

de l'illustration de l'évènement entouré des couleurs de l'arc-en-ciel [Annexe 45]. On retrouve enfin le couple en 2023 où les deux compagnons sont représentés une nouvelle fois sur l'image promotionnelle, Graves est revêtu d'un châte portant les couleurs du

drapeau arc-en-ciel, symbole LGBTQIA+, tandis que Twisted Fate porte des cartes colorées sur son chapeau (Eribon, 2003a) [Annexe 50].

Leur relation est donc exposée explicitement durant le mois de la Pride depuis deux ans. *In-game* cependant, il n'existe aucun élément y faisant directement allusion. Bien que deux *emotes* existent, les joueur·euse·s n'ayant pas participé à l'évènement de 2022 ne pourront les obtenir et leur chance de les voir apparaître dans le jeu restent mince tant il existe des *emotes* variées.

K'sante

K'sante est le premier champion dont l'homosexualité a été dévoilée dès l'annonce de sa sortie (*Aperçu de K'Santé*, 2022). Mais comment cela se traduit-il donc dans le jeu ? Fierté de Nazumah, ou Pride of Nazumah en anglais, il est un Combattant dont l'objectif est de défendre son peuple et son foyer [Annexe 35]. Sorti en 2022, il fut mis à l'honneur durant la finale des Worlds 2022 pendant la performance du chanteur et rappeur américain Lil Nas X (« Worlds 2022 Opening Ceremony Presented by Mastercard », 2022). Il est également le premier champion inspiré directement d'Afrique de l'Ouest et plus précisément de la culture du Ghana (*Aperçu de K'Santé*, 2022).



Figure 20 : K'sante, *splash art* de base (*League of Legends*, s. d.)

Quand on se penche sur sa présentation dans le jeu, sa sexualité devient cependant moins évidente. Le résumé du *lore* présent dans sa présentation réfère simplement au fait que K'sante a été séparé de « son ancien partenaire » [Annexe 35]. La nature exacte de sa relation n'y est donc pas mentionnée bien que l'homosexualité du personnage ait été l'un des éléments centraux dans la présentation du champion (*Aperçu de K'Santé*, 2022). La seule référence implicite à son orientation sexuelle se trouve dans son surnom « Fierté de Nazumah » renvoyant en anglais à la *gay Pride*, signe de libération homosexuelle depuis les années 70 (Le Talec, 2003). On retrouve des références à une relation amoureuse dans ses *voicelines* à deux reprises, sans préciser la personne dont il parle (« K'sante/LOL/Audio », s. d.). Il mentionne une fois le nom de son amant dans une phrase faisant référence au fait qu'ils sont séparés.

Au-delà de cette question queer, une phrase fait allusion aux origines de K'sante (« K'sante/LOL/Audio », s. d.). Quand il rencontre Swain, qui est un général de Noxus, une nation expansionniste, il le qualifie de « colonisateur » (*Swain, Grand Général Noxien*, s. d.). Même si cet élément n'a pas de rapport direct avec notre analyse, il permet de mettre en avant les différentes manières dont K'sante est la représentation d'une communauté fortement minorisée et sur laquelle s'exerce une combinaison de rapports de pouvoir (Bereni et al., 2020). Ce phénomène d'intersectionnalité se concrétise dans le jeu : avant la sortie de K'sante, seulement cinq champions noirs existaient (*Aperçu de K'Santé*, 2022). En comptant également qu'il n'existait que trois champions homosexuels masculins, la probabilité que le League of Legends sorte un champion noir homosexuel était mince.

Malgré tout, les développeur·euse·s du personnage ont annoncé officiellement à la presse que le personnage serait censuré dans certaines régions du monde (Liao, 2022). Nous ne connaissons pas les lieux exacts de cette censure, il a simplement été annoncé que l'homosexualité du personnage n'y est pas précisée. Nous ne nous pencherons pas ici sur le sujet qui impliquerait des dimensions et des connaissances qui dépassent la portée de ce travail. Ce phénomène permet cependant de pointer, encore une fois, que League of Legends, comme d'autres jeux, n'est pas seulement un objet mouvant dans le temps, mais également dans l'espace. L'étude que l'on en fait ici ne correspond donc pas à une vision universelle et intemporelle du médium.

Outre cela, K'sante a également été rendu visible durant l'évènement Pride de 2023 [Annexe 50]. Mis au centre de l'image promotionnelle, une *emote* est également sortie à son effigie [Annexe 49]. Dessus, il y est représenté avec un sourire et les bras derrière la tête. K'sante n'a donc aucun signe distinctif ou symbole queer, même sur les éléments du mois de la Pride. Cela insinue que le champion n'aurait besoin d'aucune référence explicite à sa sexualité pour qu'on le reconnaisse comme homosexuel. Contrairement aux autres, on peut argumenter que la sexualité de K'sante a toujours été connue, ce qui expliquerait le manque de besoin de la redéfinir par des codes particuliers. Malgré cette théorie, cela a pour conséquence que les joueur·euse·s ne prenant pas connaissance de l'épitexte du jeu, et de l'univers de League of Legends, n'ont pas de moyen de connaître la sexualité du champion.

Caitlyn et Vi

Caitlyn et Vi sont deux personnages issus des régions voisines de Piltover et de Zaun. D'abord ennemies, elles se sont associées pour combattre le crime dans la ville. Ces champions sont sortis respectivement en 2011 et 2012, soit deux et trois ans après la sortie du jeu. Les spéculations quant à leur relation ont été nombreuses avant l'officialisation de leur couple sur les forums et dans la presse spécialisée (Tipsalewo, 2021). Cela est notamment dû au fait que les deux personnages et leur histoire prennent une place importante dans la série Netflix *Arcane* sortie en 2021 (*Arcane : League of Legends*, s. d.). C'est deux ans plus tard, début 2023, que leur relation est enfin officialisée et rendue visible dans le jeu.

Les extraits du *lore* des personnages présents sur le jeu font référence à leur relation professionnelle. Dans celui de Caitlyn, on mentionne qu'elle collabore avec Vi et que leurs tempéraments, calme pour l'une et fougueux pour l'autre, se contrebalancent [Annexe 36]. Dans le *lore* de Vi, qui est pourtant sortie postérieurement à Caitlyn, le nom de cette dernière n'est pas mentionné [Annexe 37]. Il est tout de même précisé que, ancienne hors-la-loi, Vi collabore avec les forces de l'ordre, autrement dit l'organisation dont fait partie Caitlyn.

La nature de leur relation est, de nouveau, mise en avant quand on se penche sur les *voicelines* des deux personnages. Les expressions de Caitlyn à l'intention de Vi semblent plus amicales et bienveillantes que celle de Vi envers Caitlyn, mais cela peut s'expliquer par leur personnalité très différente. Caitlyn exprime par exemple sa reconnaissance d'avoir Vi comme associée ou bien son regret, quand Vi est dans l'équipe ennemie, de se retrouver de nouveau face à elle. Une des phrases pouvant faire directement référence à leur relation amoureuse est celle-ci : « Dites à Vi que je... »²³ (« Caitlyn/LOL/Audio », s. d.). Cette dernière s'enclenche à la mort de Caitlyn et sous-entend l'expression « Dites à Vi que je l'aimais », celle-ci étant coupée avant la fin par la mort du champion. De l'autre côté, Vi fait référence à Caitlyn par le surnom affectueux « Cupcake » en référence aux pièges que le personnage de Caitlyn peut poser et qui sont surmontés de gâteaux (« Vi/LOL/Audio », s. d.).

²³ Traduit de l'anglais : « Tell Vi that I... » (« Caitlyn/LOL/Audio », s. d.)



Figure 21 : *splash art* des *skins* de Saint Valentin 2023 représentant Vi, Caitlyn et Amumu (*League of Legends*, s. d.)

Malgré tout, leur relation, contrairement à celle des autres couples, a été explicitée et officialisée dans le jeu en dehors d'un évènement Pride. C'est en effet à l'occasion de la Saint Valentin, en février 2023, que Riot Games a sorti des *skins* faisant clairement référence à une relation amoureuse entre

elles [Figure 21]. Les *skins* « Caitlyn coup de cœur » et « Vi cœur brisé », achetables uniquement durant les évènements de St Valentin, mettent en avant la relation des deux personnages. Sur l'image promotionnelle des *skins*, nous pouvons observer Caitlyn et Vi en vis-à-vis, de chaque côté d'un couloir d'école, avec un cœur en dessins qui se forme au centre de l'illustration disponible directement sur le jeu. Il semblerait cependant que cette version de l'image, visible sur le serveur ouest-européen, ne soit pas la seule utilisée par Riot et que cette dernière existe également sans le dessin du cœur. Les animations des *skins in-game*, et plus précisément l'animation du *back*, qui permet de retourner à la base, sont liées entre elles dans une mini-narration. L'animation de Vi la montre en train de forcer un casier et y poser un objet en forme de cœur après l'avoir embrassé tandis que le *back* de Caitlyn la montre ouvrir ce même casier, en retirer le cœur et le prendre dans ses bras (SkinSpotlights, 2023a ; SkinSpotlights, 2023b).

On voit réapparaître le couple sur l'image de la Pride 2023 plusieurs mois plus tard [Annexe 50]. Ici, Vi est mise au centre de l'image promotionnelle, encouragée par Caitlyn sur le côté. Vi porte sur sa ceinture une broche aux couleurs du drapeau lesbien. Elle a également sa propre *emote* pour l'évènement, la montrant une sucette arc-en-ciel, symbole LGBTQIA+, à la bouche avec ses gants qui s'allume aux mêmes couleurs (Eribon, 2003a).

La sortie d'un couple queer en dehors du mois de la Pride constitue une certaine avancée. Cela témoigne d'un objectif de normalisation des couples non hétérosexuels en dehors de l'évènement qui leur est dédié. L'unique couple avec des *skins* assortis à la Saint Valentin était celui de Xayah et Rakan, un couple hétérosexuel fortement mis en avant au sein du jeu que cela soit par leurs *skins* coordonnés ou même par leurs mécaniques de jeu (*League of Legends*, s. d.). Aucun couple homosexuel n'a cependant encore autant de visibilité que ces derniers.

Des personnages ambigus, témoignage d'une identité queer ?

Dans cette dernière partie, nous incluons trois personnages dont l'homosexualité n'est que mentionnée implicitement et à très peu de reprises. Ne pas intégrer ces personnages à l'analyse serait omettre certaines subtilités. Nous ne leur consacrons cependant pas de partie dédiée à cause du peu d'informations disponibles sur les relations qu'ils entretiennent et sur la confirmation, ou non, de leur identité queer.

Aphelios et Sett sont des cas particulièrement ambigus et isolés. Il existe en effet une seule et unique occasion dans laquelle une relation particulière est exposée. Quand un·e joueur·euse·s utilise le *skin* Sett Fleur spirituelle, sortie en octobre 2022, il·elle·s peuvent entendre les phrases « Hey. Toujours partant pour



Figure 22 : Sett, *skin* Fleur spirituelle (*League of Legends*, s. d.)

ce soir, *mooncake*? J'ai un... oh, uh... heh. Hey, Alune.»²⁴ et « Bonne nuit, *mooncake* »²⁵ quand Sett croise ou tue Aphelios (« Sett/LOL/Audio », s. d.). Sett paraît faire référence à un rendez-vous et donne un surnom affectueux à Aphelios. Il n'y a aucune référence à Sett dans les *voicelines* d'Aphelios, mais cela peut se justifier par le fait que la voix d'Aphelios n'est pas audible à travers le personnage : c'est la sœur du personnage, Alune, qui parle à travers son frère (*Aphelios - Champions*, s. d.).

Le personnage de Nidalee, sorti en 2009, détient deux phrases faisant allusion à une relation avec Neeko : « L'amour détient autant de visages que toi, Neeko »²⁶ quand elle croise le personnage et « Neeko... Mon monde semble vide sans toi. »²⁷ quand elle la tue (« Nidalee/LOL/Audio », s. d.). Mais, cette référence à une relation homosexuelle suggérée est un hapax dans la représentation du personnage. Étant donné que le personnage de Neeko a été introduit dans le jeu en 2018, il est probable que ces *voicelines* ont été ajoutées à Nidalee au même moment ou postérieurement à cette date. Il n'est cependant pas possible de dater exactement ces modifications étant donné que les

²⁴ Traduit de l'anglais : « Hey. We still on for tonight, mooncake? I got a— oh, uh... heh. Hey, Alune. » (« Sett/LOL/Audio », s. d.)

²⁵ Traduit de l'anglais : « Night, mooncake. » (« Sett/LOL/Audio », s. d.)

²⁶ Traduit de l'anglais : « Love takes as many shapes as you do, Neeko. » (« Nidalee/LOL/Audio », s. d.)

²⁷ Traduit de l'anglais : « Neeko... My world feels empty, without you. » (« Nidalee/LOL/Audio », s. d.)

modifications des *voicelines* ne sont pas documentées et archivées publiquement par Riot Games.

Le personnage de Kindred, disponible depuis 2015, peut également être classé parmi les personnages queer quand on s'interroge à son genre. Essences jumelles de la mort, à la fois agneau et loup, ce champion représente l'ambiguïté et l'ambivalence. Dans la description



Figure 23 : Kindred, *skin* de base (*League of Legends*, s. d.)
de son *lore* au sein de League, le personnage est nommé uniquement par son prénom [Annexe 40]. Surnommé·e « Chasseurs éternels », Kindred est pluriel·le et indéfinissable, avec une nature toujours changeante. Le champion réfère à lui-même dans ses *voicelines* par la première personne du pluriel (« Kindred/LOL/Audio », s. d.). Bien qu'aucun communiqué officiel ou évènement ne définisse le personnage comme appartenant à la communauté LGBTQIA+, il défie la binarité des genres que l'on retrouve habituellement et ne répond à aucune représentation stéréotypée. Ce dernier permet d'étendre notre définition de l'identité queer au-delà des reproductions binaires entre cis et transgenre ou entre hétéro et homosexuel et remet en question la dichotomie du genre.

Ces trois derniers exemples permettent de rendre compte de la subtilité possible quant à la représentation queer et également du caractère implicite et ambigu des relations existantes entre différents personnages. N'oublions pas en effet la difficulté de rendre compte des liens entre les personnages, mais aussi de leur personnalité, dans un jeu sans narration comme League of Legends.

3. Analyses des évènements

Après s'être intéressé de près aux personnages LGBTQIA+, nous nous pencherons sur les autres moyens mis en œuvre par les développeur·euse·s pour donner de la visibilité et soutenir la communauté queer à travers League of Legends. Rappelons que les autres formes de soutien, rendues visibles à travers d'autres types de plateformes officielles de Riot, comme le site internet ou les réseaux sociaux, ne seront pas prises en compte ici.

Il y a eu trois évènements célébrant le mois de la Pride depuis la sortie du jeu. La Pride, ou mois de la Pride, est célébrée chaque année durant le mois de juin dans de nombreuses régions du monde. Avant d'être une célébration, le mois est avant tout un

moment consacré aux revendications pour l'obtention des droits LGBTQIA+ (Tandon et al., 2021). Avant de consacrer l'entièreté du mois de juin à la communauté LGBTQIA+, Riot Games a réalisé trois évènements dans le cadre de l'IDAHOTB en 2018, 2019 et 2020. La société dit, sur son site officiel, y participer pour la troisième fois consécutive en 2018, ce qui signifie que c'est en 2016 que Riot Games a montré son soutien pour la communauté LGBTQIA+ pour la première fois (*Celebrating an inclusive gaming community with IdaHOTB*, 2018). La première référence à ce soutien visible directement dans le jeu a, elle, eu lieu en 2018. C'est donc à partir de là, quand des éléments de péritexte apparaissent, que nous commencerons notre étude.

Nous analyserons ces évènements dans un ordre chronologique pour rendre compte de leur évolution. Nous passerons en revue tous les éléments du péritexte et les éléments *in-game* disponibles dans le jeu et sur son client à un moment donné. Certains de ces éléments étant visibles uniquement durant des durées limitées, il a été nécessaire de passer par le site internet officiel de Riot Games pour établir le corpus. Nous passerons d'abord en revue les trois années concernant l'IDAHOTB avant de nous pencher précisément sur les chaque évènement du mois de la Pride.

Soutien à l'IDAHOTB

Riot affirme avoir débuté son soutien pour l'IDAHOTB en 2016, les éléments visibles dans League of Legends n'ont, eux, cependant, commencé que depuis 2018 (*Celebrating an inclusive gaming community with IdaHOTB*, 2018). C'est sur ces derniers que nous allons nous pencher pour rendre compte de la représentation de la communauté LGBTQIA+ au sein du jeu. Dans ce cadre, nous ne nous intéresserons pas aux éventuelles donations que Riot Games a pu fournir pour des associations venant en aide à la communauté. Cette dimension serait intéressante pour rendre compte de l'implication de la société dans le mouvement queer au-delà de ses jeux, mais c'est bien au contenu d'un de ces derniers que nous nous intéressons ici.

Au sein de League of Legends, Riot a commencé en 2018 par la sortie d'une icône au couleur du drapeau arc-en-ciel, symbole LGBTQIA+ (Eribon, 2003a) [Figure 24]. Son visuel reprend sept poros : un blanc, un mauve, un bleu, un orange, un jaune, un vert et un rose. Les poros sont des créatures poilues issues de l'univers de League of Legends. On peut les apercevoir dans différents modes de jeu et dans de nombreuses illustrations ou vidéos promotionnelles, mais ces dernières n'exercent aucune influence sur le jeu ou les parties. L'icône « Poro arc-en-ciel » était disponible dans le *shop* pour 1 essence bleue,

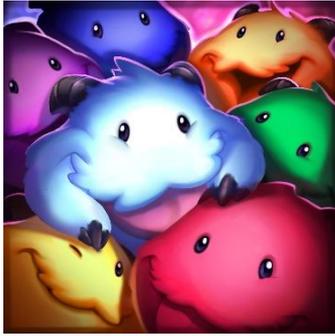


Figure 24 : icône poros arc-en-ciel, IDAHOTB 2018 (*Celebrating an inclusive gaming community with IdaHOTB, 2018*)

ce qui représente un coût infime et symbolique pour son obtention, en monnaie virtuelle du jeu. Utiliser cette icône comme image de profil donnait aux joueur·euse·s une animation spéciale dans leur entrée dans l'arène avec une explosion de poros multicolores durant la fin du mois de mai (*Celebrating an inclusive gaming community with IdaHOTB, 2018*). L'année suivante, Riot Games ressort la même icône, mais change l'animation *in-game* [Annexe 42]. Cette fois-ci, les joueur·euse·s sont équipés d'une traînée arc-en-ciel quand ils sortent de la base (*Célébrons L'IDAHOTB 2019, 2019*).

En 2020, la société inclut six nouvelles icônes représentant cette fois six drapeaux LGBTQIA+ différents et donne accès au pack complet pour 1 essence bleue de nouveau [Figure 25]. Les joueur·euse·s peuvent donc s'équiper de leurs icônes favorites et auront, *in-game*, une traînée au couleur de leurs icônes. Ici, les drapeaux transsexuels, non binaires, bisexuels, asexuels, pansexuels et lesbiens sont disponibles. Quand on s'intéresse de plus près à ces icônes cependant, on se rend compte que, à aucun moment, le nom des différentes orientations sexuelles ou identité de genre n'est mentionné dans le jeu. Les icônes portent en effet des noms de couleurs de pierre : tanzanite, obsidienne, œil-de-chat, saphir, citrine ou encore quartz rose (*Soutenez la diversité : fêtez la IDAHOTB dans LOL et TFT - League of Legends, 2020*).



Figure 25 : ensemble d'icônes, IDAHOTB 2020 (*Soutenez la diversité : fêtez la IDAHOTB dans LOL et TFT - League of Legends, 2020*)

Durant ces trois années, Riot a réutilisé la même illustration des « Poro parachutiste » (*Celebrating an inclusive gaming community with IdaHOTB, 2018 ; Célébrons L'IDAHOTB 2019, 2019 ; Soutenez la diversité : fêtez la IDAHOTB dans LOL et TFT, 2020*) [Annexe 41]. Cette image montre sept poros multicolores sautant en parachute dans l'arène. Il n'y a durant ces années aucune référence à des personnages LGBTQIA+ pendant l'évènement. Le jeu tente donc de montrer son soutien à la communauté queer sans en offrir aucune représentation en son sein. Il n'existe pas d'archives publiques de ces évènements au sein du jeu. Autrement dit, nous n'avons aucun moyen à ce jour de retrouver de quelle manière ils étaient promus au sein du jeu en dehors des éléments cités et si les mentions des différentes sexualités et identités de genre étaient évoquées, ou non,

explicitement dans le jeu. Ces dernières n'étaient en tout cas pas exposées par les icônes. Un·e joueur·euse sans connaissances des drapeaux ou des symboles LGBTQIA+ pouvaient donc passer tout à fait à côté de ces représentations. Rappelons aussi que ces évènements ayant lieu seulement au mois de mai ou de juin, la représentation queer reste donc très ponctuelle au cours de ces années.

Pride 2021

En 2021, Riot Games sort son premier évènement Pride. Cela débutait dans le jeu dès le 17 mai, ce qui perpétuait le lien avec la IDAHOTB (*Célébrez le Mois des fiertés 2021 dans Runeterra et au-delà !*, 2021). Mais cette année, c'est la première fois que le jeu va intégrer un évènement avec des missions spéciales à remplir pour les joueur·euse·s. C'est également la première introduction officielle d'un couple non hétérosexuel de champions, Diana et Leona, ainsi leur première apparition dans les illustrations de l'évènement.

Comme pour les années précédentes, le jeu proposait l'acquisition des sept icônes aux couleurs des drapeaux LGBTQIA+ pour un prix symbolique d'une essence bleue (monnaie virtuelle du jeu). S'est ajoutée à cela une nouvelle icône, l'icône « Pride 2021 » qu'il était possible d'obtenir en remplissant la mission « les couleurs de l'arc-en-ciel » (*Célébrez le Mois des fiertés 2021 dans Runeterra et au-delà !*, 2021) [Annexe 44]. Cette dernière consistait à jouer un certain nombre de parties, infliger un certain nombre de dégâts ou bien jouer avec, dans la partie, le personnage de Leona. Ces missions peuvent être remplies rapidement par des joueur·euse·s régulier·ère·s. L'icône en elle-même est l'illustration d'un personnage que l'on appelle une petite légende. Les petites légendes, ou tacticiens, sont des avatars que les joueur·euse·s incarnent sur le jeu TFT et qui sont visibles dans certains modes de League of Legends. Elle est illustrée sur un fond arc-en-ciel sur l'icône.

Outre cela, deux *emotes* exclusives sont sorties pour l'évènement. Une *emote* reprenait la petite légende devant un arc-en-ciel et la seconde, dont nous avons parlé plus tôt, met en scène les personnages de Diana et Leona [Annexe 43]. Nommée « À vos côtés », c'est la toute première occurrence explicite d'une relation amoureuse entre deux champions lesbiens, ou, plus largement, non-hétérosexuels, sur le jeu [Figure 18]. Il aura donc fallu attendre douze ans après sa sortie pour y voir apparaître cette représentation de diversité dans les couples.

Pour la première fois aussi, l'image promotionnelle a été modifiée et personnalisée spécialement pour correspondre à cet évènement [Figure 26]. L'image remplace donc celle des « Poros parachutistes » qui était utilisée précédemment. On peut y



Figure 26 : image promotionnelle, Pride 2021 (*Célébrez le Mois des fiertés 2021 dans Runeterra et au-delà !*, 2021)

observer une référence au couple des deux femmes, au fond, à droite, mais également à des drapeaux d'une diversité d'identité de genre ou d'orientation sexuelle. Ce sont une nouvelle fois les mêmes couleurs que celles représentées sur les icônes.

Pride 2022

La Pride de 2022 s'est tenue du premier au dernier jour de juin (*Célébrez la Pride 2022 dans Runeterra et au-delà !*, 2022). C'est donc la deuxième année consécutive durant laquelle Riot Games met en place un évènement spécial avec des missions particulières. C'est également la deuxième année où un couple de champions queer est officialisé. En limitant l'évènement au mois de juin, Riot brise cependant son lien avec l'IDAHOTB.

Un total de huit icônes a été rendu disponible cette année, en plus des sept icônes déjà présentes. Une nouvelle fois, il était possible de les acquérir via le *shop* [Annexe 46]. Ces icônes représentent des petites légendes pingouins avec, en leur centre supérieur, un rond aux couleurs de huit différents drapeaux LGBTQIA+ [Annexe 48]. Un nouveau drapeau a donc été ajouté par rapport à l'année précédente, c'est le drapeau représentant l'homosexualité entre hommes, autrement dit, qui reprend différentes teintes de bleu et de vert. Cependant, comme les anciennes icônes, ces dernières ne portent, de nouveau, pas le nom de l'orientation sexuelle ou de l'identité de genre auxquelles elles renvoient. Nous avons donc les noms « barbe à papa » pour le drapeau transsexuel, « sorbet » pour le drapeau lesbien, ou encore « couché de soleil » pour le bisexuel par exemple (*Célébrez la Pride 2022 dans Runeterra et au-delà !*, 2022).

Il y avait là trois missions à remplir pour les joueur·euse·s, une de plus que l'année précédente. Deux *emotes* représentant des personnages étaient gagnables. Un deuxième couple a donc été officialisé, c'est le couple homosexuel de Graves et Twisted Fate. Rappelons que, en dehors des éléments de l'évènement Pride, ce couple ne fait l'objet

d'aucune autre référence explicite à leur relation et que cette dernière est décrite dans le jeu comme un partenariat. Ces *emotes* sont nommées « complices » et « accepté(e) ! » en français [Annexe 47 et Figure 19]. La dernière *emote* à gagner est celle du poro arc-en-ciel « Pride 2022 » qui montre un poro sur un fond d'arc-en-ciel, fortement similaire à celle de 2021 (*Célébrez la Pride 2022 dans Runeterra et au-delà !*, 2022) [Annexe 47].

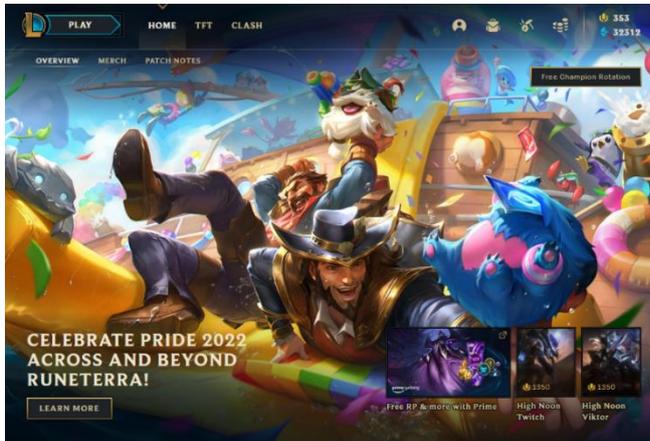


Figure 27 : capture d'écran du client en juin 2022 (Riot Games, s. d.)

Nous avons pu réaliser à ce moment des captures d'écran du client pendant l'évènement [Annexe 46]. Sur la page d'accueil, l'image promotionnelle était accompagnée de la mention « Célèbre la Pride 2022 à travers et au-delà de Runeterra ! »²⁸ [Figure 27]. Il était également possible, en entrant dans le *shop* du jeu, de retrouver l'image

promotionnelle accompagnée de plus de détails et renvoyant au lien du site internet officiel de Riot Games [Annexe 46]. C'est à cet endroit, et seulement à cet endroit que nous pouvons voir une référence directe à la communauté LGBTQIA+. Au-delà de cela, seul le mot Pride ou arc-en-ciel est utilisé pour illustrer l'évènement.

Pride 2023

Tout comme l'année précédente, l'évènement Pride s'est déroulé exclusivement pendant le mois de juin. Aucune icône n'a été sortie pour ce dernier et il était possible d'y gagner uniquement deux *emotes*.

Les *emotes* rendues disponibles illustrent chacune un personnage [Annexe 49]. L'*emote* « Contraction » montre K'sante avec les bras levés et l'*emote* « Allumez-les » représente Vi dont le gant s'allume aux couleurs de l'arc-en-ciel avec une sucette multicolore également dans la bouche (*Célébrez la Pride 2023 dans Runeterra et au-delà ! - League of Legends*, 2023). C'est la première fois que Vi fait une apparition dans l'un de ces évènements.

Elle n'est pas la seule à faire son apparition pour la première fois durant la Pride de 2023. L'image proposée sur le client montre en effet de nombreux personnages dont nous

²⁸ Traduit de l'anglais : « Celebrate Pride 2022 across and beyond Runeterra ! » (Riot Games, 2022)

avons déjà parlé : K'sante et Vi au centre, mais également Caitlyn, Neeko, Nami, Leona, Diana, Graves et Twisted Fate [Annexe 50]. Ce sont donc eux que Riot a choisis pour représenter la communauté LGBTQIA+. Autour d'eux, de nombreuses petites légendes ou poros multicolores portent les couleurs de drapeaux queer : pansexuel, non-binaire, bisexuel, lesbien, etc., ce sont de nouveau les mêmes huit drapeaux qui y sont inclus. Un des poros attire toutefois l'attention dans le fond droit de l'image. Ce dernier, avec un chapeau haut de forme, revêt les couleurs du drapeau asexuel et porte la moustache. Cette moustache est le signe distinctif du champion Braum, un homme Support. Cela pourrait, hypothétiquement, être un indice pour une révélation future. Cela reste malgré tout à relativiser. Il est en effet possible de donner une moustache aux poros dans le mode ARAM, mais cela uniquement en jouant le personnage de Braum.

Globalement, malgré peu de récompenses disponibles pour les joueur·euse·s, l'évènement de 2023 reste le premier illustrant autant de champions en même temps durant la Pride. Cela serait un signe potentiel que les développeur·euse·s tendent à représenter des personnages de plus en plus diversifiés.

4. Résultats

Ces analyses ont permis de dégager différents éléments et de mettre en exergue une certaine chronologie concernant la représentation queer dans League of Legends. Grâce à cela, il est possible de se rendre compte de l'évolution des personnages et évènements LGBTQIA+ au sein du jeu, mais aussi de comprendre comment, concrètement, les différentes sexualités ou identités de genre y sont décrites.

La chronologie concernant les personnages est assez claire et est en concordance avec l'ampleur des différents évènements Pride ou IDAHOTB. La première partie de *lore* mettant en scène des personnages ouvertement homosexuels a donc été officialisée en 2017, avec le personnage de Varus. Aucune référence à cette orientation n'est cependant explicitée au sein du jeu. Cela correspond à une période où Riot Games participait déjà à soutenir la communauté LGBTQIA+, via des dons, mais où aucune référence explicite à cette dernière n'était présente directement sur League of Legends.

Ce n'est qu'à partir de 2018 que les références à la communauté queer ont commencé à être rendues plus explicites, avec la sortie d'éléments exclusifs et du premier champion officiellement lesbien. Ces références restaient cependant relatives. L'IDAHOTB était de courte durée et ne comptait au début qu'une icône arc-en-ciel. La représentation de Neeko en tant que premier personnage lesbien était également réduite à ses *voicelines*.

L'année suivante, en 2020, le phénomène se répète avec le personnage de Rell dont les phrases orales font référence à sa bisexualité. La même année, une plus grande variété de sexualité et identité de genre se voit représentée avec la sortie d'icônes aux couleurs de six drapeaux queer et de champions plus divers.

Petit à petit, les personnages queer et couples homosexuels vont commencer à être révélés et montrés de manière plus évidente. En 2021, le premier couple lesbien est enfin officialisé, près de 10 ans après la sortie des champions concernés. C'est cette année-là qu'un tournant semble avoir lieu dans le contenu du jeu. À partir de là, les personnages queer commencent à être de moins en moins invisibilisés. Après le couple de Diana et Leona, la voie s'ouvre à de plus en plus de couple et personnages LGBTQIA+. Cependant, la représentation queer explicite reste essentiellement concentrée autour du mois de la Pride et les références à ces identités ne sont pas explicitées dans le jeu pour le reste de l'année. Le cas le plus flagrant de ce phénomène est celui de Graves et Twisted Fate dont il n'existe aucun indice de relation amoureuse que cela soit dans leur *lore* ou leur *voiceline*. Les deux hommes continuent à être représentés comme de simples partenaires en dehors du mois de juin.

Le cas de K'sante est également fortement parlant sur ce phénomène. Le personnage a en effet été promu et présenté comme le premier personnage noir homosexuel du jeu. Il a, en plus de cela, été présenté au côté de Lil Nas X, chanteur noir connu pour être une icône de la communauté LGBTQIA+ (« Worlds 2022 Opening Ceremony Presented by Mastercard », 2022 ; Bedu, 2021). Pourtant le champion ne dispose d'aucune référence explicite à sa relation homosexuelle au sein du jeu, ce qui relativise l'impact de sa représentation. Mis à part son surnom, Fierté de Nazumah, il n'existe au sein du jeu aucun indice sur sa sexualité. K'Sante reste d'un autre côté représentant d'une culture africaine encore non représentée dans LOL jusque-là (*Aperçu de K'Santé*, 2022). Il constitue, avec Rell, les uniques champions de couleurs queer du jeu.

La représentation de la communauté queer dans LOL s'arrête également principalement à l'homosexualité entre des personnages du même genre. Les sexualités les plus représentées sont les relations entre deux femmes : sept femmes sont affirmées comme lesbiennes ou bisexuelles tandis qu'il n'existe à ce jour que trois hommes officiellement gays. L'unique représentation *in-game* faisant référence à un lien amoureux entre deux hommes se retrouve sur un *skin* particulier du personnage de Sett. Ce type d'occurrence est plus couramment visible chez les femmes. Les relations entre deux femmes seraient de fait plus facilement socialement acceptées que d'autres (Todd, 2016).

Bien que d'autres orientations et identités soient montrées durant les événements de la Pride, comme l'asexualité ou la transsexualité par exemple, ces dernières sont encore anecdotiques au niveau des personnages. Ce type de représentation de genre serait, selon l'étude sur la représentation menée par Adrienne Shaw, encore moins commun dans les jeux que la représentation des sexualités (Shaw, 2016). Si la représentation de la non-binarité est également plus difficile à discerner, deux champions, Kindred et Neeko, sont tout de même des exemples d'une moins grande dichotomie de genre. Mis à part ces derniers, les identités queer en dehors de l'homosexualité restent encore limitées aux icônes Pride. Nous nous sommes rendu compte, cependant, dans notre analyse des personnages féminins, que les stéréotypes de genres sont de moins en moins présents dans le jeu. Ce phénomène offre la possibilité de s'ouvrir à une définition plus large et moins bicatégorielle du genre en comparaison aux représentations hommes et femmes des premiers champions.

Un autre phénomène particulier est également observable depuis le début des événements queer au sein du jeu au niveau du lexique utilisé. Dans le paratexte, il est effectivement rare de voir apparaître les mentions explicites faisant référence à la communauté. Le mot « arc-en-ciel » semble décrire la totalité des occurrences des symboles LGBTQIA+ à côté du mot Pride, ou fierté, depuis 2021. En 2022, une seule occurrence de la mention « LGBTQIA+ » était explicitée. À aucune occasion, les termes explicites décrivant les différentes orientations sexuelles ou différents genres — asexuel, lesbien, transsexuel, etc. — ne sont mentionnés. Même les représentations des différents drapeaux, à travers des icônes spéciales, ne sont pas nommées avec les termes exacts. Ceux-ci sont remplacés par des noms de couleurs génériques. Cela relativise la volonté de Riot à représenter et soutenir les personnes queer. La société rate une occasion de normaliser ces termes, mais également d'instruire les éventuel·le·s joueur·euse·s sans connaissance de ces codes queer.

Ce phénomène pourrait éventuellement s'expliquer par une peur de réception négative des joueur·euse·s ou une peur d'affirmer sa position de la part de Riot. La communauté de League of Legends étant une communauté réputée pour sa toxicité, il est possible que les développeur·euse·s se protègent de toute forme de contestation en ne mentionnant pas explicitement les termes adéquats (Renner et al., 2021 ; Kou, 2020). Une étude de réception auprès des joueur·euse·s permettrait de compléter cette théorie et nous en apprendrait également d'avantage sur l'accueil que font les usager·ère·s de ces nouvelles représentations.

Nous avons pu ainsi déterminer clairement le moment à partir duquel les personnages LGBTQIA+ ont commencé à être de plus en plus représentés. Bien que les premières occurrences apparaissent entre 2018 et 2020, c'est en 2021 qu'un réel tournant commence à être pris par les développeur·euse·s. Une augmentation drastique de l'officialisation de la sexualité des personnages a, dès lors, débuté. Le manque se laisse cependant toujours sentir au niveau des représentations des différents genres, notamment. De plus, seules des représentations explicites de personnages queer féminins sont présentes au sein des parties, en dehors des événements spéciaux.

DISCUSSIONS

L'objectif de ce travail était d'objectiver la représentation du genre et de la sexualité, ainsi que son éventuelle évolution, dans le domaine vidéoludique. Sa première motivation a été l'actualisation de recherches antérieures, par la mise à jour de leurs résultats, mais surtout l'intégration des préoccupations LGBTQIA+, souvent laissées de côté.

Après une brève introduction de ce que les études de genre et études queer peuvent apporter comme point de vue dans le domaine vidéoludique, nous avons pu étendre ces réflexions à notre objet, League of Legends. Grâce à cela, nous avons pu dégager les grandes tendances d'évolution qu'a adoptées la société de développement Riot Games dans l'un de ses jeux au succès planétaire.

Parmi ses champions, les stéréotypes de genre commencent à se dissiper et à s'amoindrir. Certains personnages, tels que Vex ou Kindred par exemple, commencent doucement à brouiller les distinctions dichotomiques entre hommes et femmes et introduisent de nouvelles façons de représenter les genres. Les champions féminins sont dès lors de moins en moins sexualisés. Bien que les anciens champions, et les stéréotypes qu'ils véhiculent, restent présents, la direction prise par Riot offre aux joueur·euse·s des personnages de plus en plus diversifiés.

En plus de cela, une pluralité d'identité commence à apparaître progressivement depuis 2021. Sur 3 ans, la quantité de représentations queer a plus que doublé. Il semblerait cependant que les relations entre deux femmes soient surreprésentées parmi cette sélection. Ces éléments sont, en plus de cela, fortement limités au mois de la Pride. Les efforts pour augmenter l'inclusivité au sein des différentes identités et sexualités doivent se poursuivre si l'on espère parvenir à une réelle diversité de champions à offrir aux joueur·euse·s.

En incluant des personnages diversifiés et en remettant en cause les stéréotypes de genre, Riot Games pourra contribuer à ouvrir l'univers du *gaming* à un public de plus en plus large. Ce faisant, les divertissements vidéoludiques, mais également les opportunités professionnelles qu'ils offrent et l'entièreté de leurs implications, s'adresseront, non plus à un public restreint, mais à toutes les personnes désireuses de s'y intégrer. Offrir de meilleures représentations permettra d'amorcer la baisse des barrières culturelles et sociales qui se dressent tout autour de l'univers du *gaming*.

1. Limites et prolongements

Ce travail a permis d'explorer les évolutions des représentations de genres et de sexualités au sein de League of Legends. Il est important, cependant, de prendre en compte les différentes limites que l'analyse que nous avons développée comporte. Les frontières de notre corpus, inhérentes à l'étude, n'ont en effet pas permis de se pencher sur l'entièreté des aspects existants. Ces limites nous amènent au besoin d'approfondir la recherche et d'élargir les perspectives sur la question. Nous allons ici exposer ces limites ainsi que les potentiels prolongements et pistes de recherche possibles qu'elles impliquent.

La possibilité d'analyser l'entièreté des champions du jeu permettrait bien sûr d'en offrir un panorama bien plus complet et de préciser l'évolution de ces derniers que cela soit dans l'étude des personnages LGBTQIA+, des personnages féminins ou bien pour inclure davantage de formes de représentations. Il a été décidé ici de ne se limiter qu'à un nombre restreint de champions pour permettre une analyse précise de chacun de ceux-ci dans un travail limité. Se pencher sur tous les champions du jeu, en incluant non seulement leur apparence, leur *lore* mais également l'entièreté de leurs *voicelines* et de leurs *skins*, représente en effet un travail se basant sur un corpus monumental. Cela permettrait cependant d'intégrer absolument toutes les références à un personnage dans l'étude, en incluant par exemple les *voicelines* de champions tiers le concernant. Cela permettrait également d'établir une analyse précise de l'évolution des personnages féminins, ainsi que sa chronologie, et de les comparer aux autres champions. Cela rendrait également possible la comparaison entre les différentes manières de représenter les relations en fonction des différentes sexualités, notamment par l'ajout d'une analyse de l'hétéronormativité et des couples hétérosexuels, présents dans le jeu.

Pour tracer une image encore plus précise de chaque personnage, inclure les autres moyens de diffusions, sur lesquels ces derniers sont présents, est également une porte d'entrée intéressante. L'impact de la représentation des personnages ne s'arrête pas au jeu, mais s'étend à tous les autres médias sur lesquels l'univers de League of Legends est diffusé. Leur étude permettrait non seulement d'obtenir une description plus complète et rigoureuse des champions, mais également d'étudier les différences dans la représentation de chacun sur ces différents médias. Est-ce que les personnages féminins sont représentés de la même manière dans le jeu que dans la série Arcane ou que dans le groupe de musique KD/A ? Ce type de questionnement pourrait introduire une vision transmédiatique des mêmes personnages, ce qui représente un matériel de recherche particulier. Cela

permettrait de déterminer notamment si certains médias, comme le jeu vidéo, s'autorisent plus de stéréotypes en matière de représentation que d'autres. Ce type d'étude peut également être enrichie par une analyse de la communication de Riot Games sur ses différentes plateformes et, plus généralement, une étude de l'épitéxte officiel du jeu.

Les changements concernant les stéréotypes de genre n'apparaissant qu'à partir de l'année 2017, voire 2018, selon notre analyse des *skins* et étude quantitative. Il serait pertinent de déterminer si cette évolution s'est aussi produite simultanément dans d'autres jeux, ou non. Étendre les études de la représentation LGBTQIA+ à différents jeux et genres de jeux également permettrait d'établir un panorama plus complet de l'évolution de cette dernière dans l'industrie. Il serait possible par exemple d'inclure une analyse comparative de LOL avec les autres représentants de son genre, comme Dota 2 par exemple, comme cela a été fait pour les mécaniques de jeu en fonction du genre (Davies et al., 2020 ; Bethany et al., 2020). Plus largement, mettre en corrélation ce type d'étude avec des études de contenu sur d'autres médias peut également aider à établir des régularités ou, à l'inverse, déterminer si ces avancées se produisent avant tout sur certains médias plutôt que sur d'autres. Le domaine du jeu étant encore fortement ancré dans une culture blanche masculine et hétérosexuelle, l'hypothèse d'un certain retard de cette industrie par rapport à d'autres en termes de représentation de genre pourrait être vérifiée ou réfutée par la mise en corrélation de données issues d'études de genre dans différents domaines (cinéma, littérature, etc.).

En revanche, rappelons que les rapports de domination ne s'arrêtent pas aux rapports de genre ou de sexualité (Bereni et al., 2020). Outre la représentation de la femme ou de la communauté LGBTQIA+, inclure davantage la notion d'intersectionnalité dans les études sur le jeu vidéo, comme sur d'autres médias, permettrait d'exposer d'autres aspects sur lesquels l'industrie peut s'améliorer pour prétendre atteindre une plus grande inclusivité dans ses productions. En particulier avec des jeux comme League of Legends, qui sont aujourd'hui joués, mais aussi regardés sur la scène internationale par un nombre toujours croissant d'audiences et d'utilisateur·rice·s, une représentation diversifiée et inclusive est essentielle. Comme précisé par Keivan Djavadzadeh, « [...] la culture populaire est un espace qui met en scène autant qu'il produit et reproduit le genre et la sexualité [...] » (Djavadzadeh, 2021, p. 211). Un média comme celui-ci détient en effet une capacité d'impact et des enjeux primordiaux en termes de représentation.

Une étude de réception des personnages pourrait également compléter cette analyse de contenu de différentes manières. Certaines ont déjà été réalisées quant à la vision des

joueur·euse·s sur la sexualisation des champions (Bell, 2017). Aucune étude n'a cependant encore été réalisée sur la réception des personnages LGBTQIA+. Cela permettrait d'éclairer, plus précisément, à quel degré les efforts de Riot, en ce qui concerne la représentation queer, sont remarqués par les joueur·euse·s et si ces derniers sont reçus négativement ou positivement. Il serait ainsi possible de comprendre l'impact exact de ces représentations sur la communauté. Outre cela, une étude de réception permettrait également de déterminer si la représentation des champions, selon leur genre, au sein des différents types, a un impact significatif sur les joueur·euse·s. La sous-représentation des femmes en Tank ou en Combattant notamment pourrait engendrer une sous-représentation des joueuses dans ces rôles. Inversement, est-ce que la surreprésentation des champions féminins Supports encourageraient les joueuses à jouer ce rôle, les rendant particulièrement dépendantes de leurs co-équipiers.

Au-delà de cela, l'étude des communautés de joueur·euse·s est également un terrain à explorer, bien que différentes études y aient déjà contribué, notamment par l'analyse des comportements discriminatoires sexistes sur League (Ratan et al., 2015 ; Paaßen, 2017 ; Taylor et al., 2018 ; Mora-Cantalops et al., 2018 ; Liu, 2020). Se pencher sur l'homophobie et le sexisme dans les commentaires toxiques au sein du jeu permettrait de rendre compte davantage de la discrimination présente dans la communauté. Ces comportements ne se limitent pas en effet au harcèlement direct envers les personnes issues de ces minorités, mais peuvent être également perpétrés par l'utilisation de vocabulaire et d'insultes par les joueur·euse·s. Une seule étude, analysant les commentaires sur la première joueuse professionnelle transsexuelle de LOL, a été trouvée concernant la réception des représentations queer (Janish, 2018).

Les approches et démarches possibles sont nombreuses. Nous ne prétendons pas en donner ici une liste exhaustive. Dans un domaine si vaste, les points de vue à explorer foisonnent. Toutes les approches permettant d'alimenter la recherche sont précieuses pour actualiser l'état de connaissance existant. Nous nous trouvons aujourd'hui à un tournant offrant de nombreuses opportunités d'intérêt dans les domaines liés à la culture vidéoludique, ainsi que dans les *queer* et *gender studies*.

2. Conclusion

En alliant ces différents champs disciplinaires, genre, sexualité et jeu vidéo, ce travail s'inscrit dans un domaine de recherche mouvant. Que cela soit par ses méthodes ou son objet d'étude, il aborde des sujets hypercontemporains qui sont en constante évolution.

Cela implique la nécessité de perpétuer ce type d'analyse et de les compléter de façon régulière. Cela implique également que ce travail ne reste qu'une pierre au sein d'un édifice toujours en construction. Nous ne pouvons prétendre, ici, qu'à offrir une porte d'entrée à ce type d'analyses, fortement marquées par leur temporalité.

Nous espérons, de surcroît, avoir inclus une vision intersectionnelle des différentes identités présentes dans League of Legends et espérons, de ce fait, humblement, contribuer à une ouverture vers ces perspectives dans le domaine vidéoludique. De plus en plus d'études, idéalement, devraient incorporer des analyses intersectionnelles pour étudier les rapports de domination, mêlant genre, mais également sexualité, race, âge et bien d'autres. Malgré la difficulté existante à pointer ces phénomènes, nous nous sommes efforcés de les exposer au mieux, au-delà de notre sujet d'origine. En nous penchant sur un jeu d'un genre particulier, le MOBA, nous avons espoir que l'influence du genre, des sexualités, et autres rapports de domination seront, de manière simultanée, étudiés sur un panel, toujours plus large, de jeux et de productions.

Dans un domaine toujours gouverné par l'hégémonie d'une masculinité blanche hétérosexuelle et cisgenre, nous osons croire en l'impact positif de la représentation. Ce travail aspire à interroger ce phénomène et à ouvrir la voie vers de nombreux questionnements. Quels sont les éléments déclencheurs qui ont généré ces changements ? Se sont-ils produits sur d'autres jeux, voire sur d'autres médias ? Quelle réception les joueur·euse·s leur accordent-ils ? Sont-ils le prolongement d'un changement plus profond ?

ANNEXES

Annexes audiovisuelles : ensemble de sorts, déplacements et animations *in-game* (Vidéo : Riot Games, s. d.) <https://1drv.ms/f/s!AtDSg8CPu6PMmhOpRfbVBmTdTA6w?e=glekes>

Annexe 1 : Ashe, *skins* actuellement disponibles (Illustration : *League of Legends*, s. d.)



Ashe de Freljord, 2009



Ashe de Sherwood, 2010



Ashe pastel, 2010



Reine Ashe, 2010



Ashe d'améthyste, 2011



Ashe cœur-de-cible, 2014



Ashe maraudeuse, 2015



PROJET : Ashe, 2016



Ashe du championnat, 2017



Ashe reine cosmique, 2018



Ashe de l'Ouest, 2019



Ashe dragon féérique, 2020



Ashe de l'assemblée, 2020



Ashe du Chant de l'Océan, 2022



Ashe impératrice lunaire, 2023

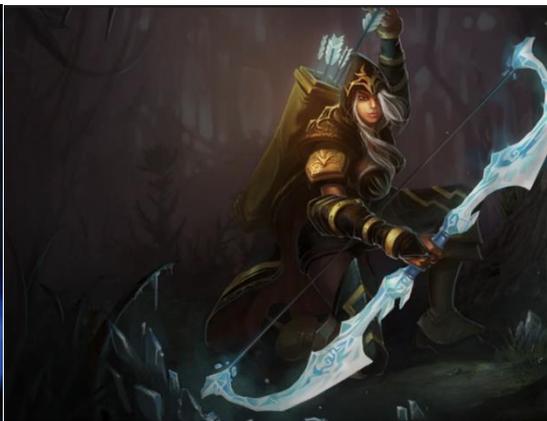


DRX Ashe, 2023

Annexe 2 : Ashe, *splash art* de base avant rework (Illustrations « Ashe/Gallery/Splash screens », s. d.)



2009



2010

Annexe 3 : Ashe, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

 A screenshot of the League of Legends client interface showing Ashe's character page. The page features a navigation menu with tabs for 'PROGRESSION', 'VUE D'ENSEMBLE', 'COMPÉTENCES', and 'SKINS'. The 'VUE D'ENSEMBLE' tab is selected. On the left, there are statistics for 'DÉGÂTS: Physiques', 'STYLE', and 'DIFFICULTÉ'. In the center, there is a circular target icon. On the right, there is a large illustration of Ashe in her 'Avarosa' skin, holding a glowing blue bow. At the bottom, there are two buttons: 'POSSÉDÉ' and 'EN SAVOIR PLUS'.

ASHE
ARCHÈRE DE GIVRE

PROGRESSION VUE D'ENSEMBLE COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Physiques

STYLE:

DIFFICULTÉ:

Chef de guerre sublimé de la tribu des Avarosans, Ashe est à la tête de la plus vaste horde des terres du nord. Stoïque, intelligente et idéaliste, mais mal à l'aise dans son rôle de leader, elle puise dans la magie ancestrale de sa lignée pour manier un arc de glace pure. Soutenue par son peuple qui voit en elle la réincarnation de la légendaire héroïne Avarosa, Ashe cherche à unifier Freljord en reprenant les terres tribales.

POSSÉDÉ EN SAVOIR PLUS ↗

Annexe 4 : Evelynn, *splash art* et *skins* actuellement disponibles (Illustrations : *League of Legends*, s. d. ; « Evelynn/Gallery/Splash Screens », s. d.)



Evelynn, *splash art* de base du jeu

Evelynn, *splash art* de base du site officiel



Evelynn noire, 2009

Evelynn masquée, 2010



Evelynn tango, 2010

Evelynn perceuse de coffres, 2014



Evelynn lune de sang, 2018

K/DA Evelynn, 2018



K/DA Evelynn prestige, 2018



Evelynn folie sucrée, 2019



K/DA ALL OUT Evelynn, 2020



Evelynn de l'assemblée, 2021



K/DA Evelynn prestige, 2022



Evelynn fleur spirituelle, 2022

Annexe 5 : Evelynn, *splash art* avant *rework* (Illustrations : « Evelynn/Gallery/Splash Screens », s. d.)



2009



2011



2016

Annexe 6 : Evelynn, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

A screenshot of the Evelynn character page in the League of Legends client. The page features a large illustration of Evelynn on the right and a stats panel on the left. The stats panel includes her name 'EVELYNN', title 'DÉMON SADIQUE', and tabs for 'PROGRESSION', 'VUE D'ENSEMBLE', 'COMPÉTENCES', and 'SKINS'. It also shows 'DÉGÂTS: Magiques', 'STYLE' (with a slider), and 'DIFFICULTÉ' (with a progress bar). A circular target icon is in the center. A descriptive paragraph is at the bottom left, and buttons for 'POSSEDÉ' and 'EN SAVOIR PLUS' are at the bottom.

Annexe 7 : Janna, skins actuellement disponibles (Illustrations : *League of Legends*, s. d.)



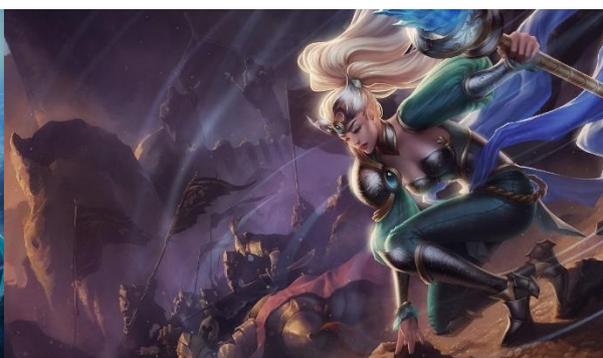
Janna des tempêtes, 2010



Janna Hextech, 2010



Janna reine de givre, 2011



Janna héroïne de guerre, 2012



Janna miss météo, 2013



Fnatic Janna, 2014



Janna gardienne des étoiles, 2016



Janna à l'épée sacrée, 2017



Janna sorcière, 2018



Janna gardienne des sables, 2020



Janna reine du combat, 2020



Janna rose de cristal, 2022

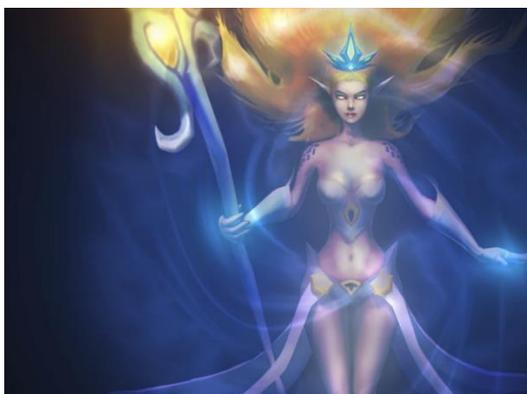


Janna cyber halo, 2022



Janna cyber halo prestige, 2022

Annexe 8 : Janna, skin de base avant rework (Illustrations : « Janna/Gallery/Splash screens », s. d.)

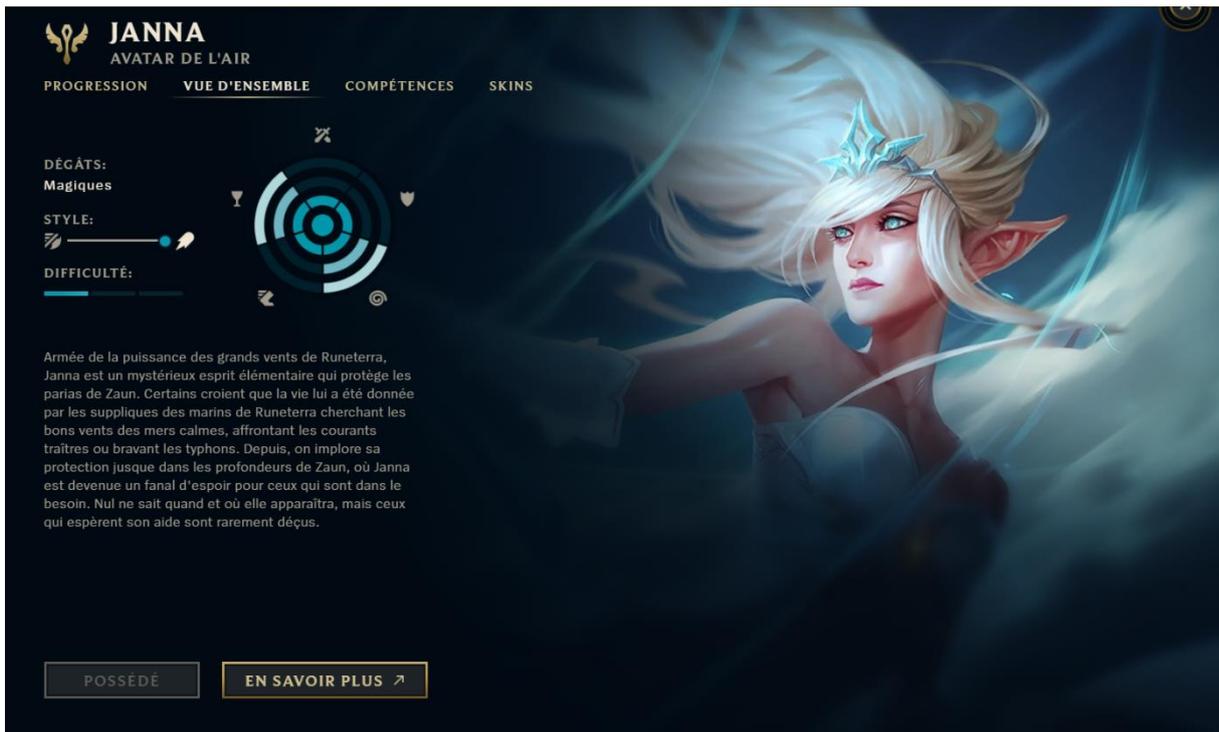


2009



2011

Annexe 9 : Janna, capture d'écran de la présentation sur le client (Riot Games, s. d.)



JANNA
AVATAR DE L'AIR

PROGRESSION VUE D'ENSEMBLE COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Magiques

STYLE:

DIFFICULTÉ:

Armée de la puissance des grands vents de Runeterra, Janna est un mystérieux esprit élémentaire qui protège les parias de Zaun. Certains croient que la vie lui a été donnée par les suppliques des marins de Runeterra cherchant les bons vents des mers calmes, affrontant les courants traîtres ou bravant les typhons. Depuis, on implore sa protection jusque dans les profondeurs de Zaun, où Janna est devenue un fanal d'espoir pour ceux qui sont dans le besoin. Nul ne sait quand et où elle apparaîtra, mais ceux qui espèrent son aide sont rarement déçus.

POSSÈDÉ EN SAVOIR PLUS ↗

Annexe 10 : Katarina, *skins* actuellement disponibles (Illustrations : *League of Legends*, s. d.)



Katarina mercenaire, 2009



Katarina carton rouge, 2010



Katarina de Bilgewater, 2010



Katarina mistigri, 2010



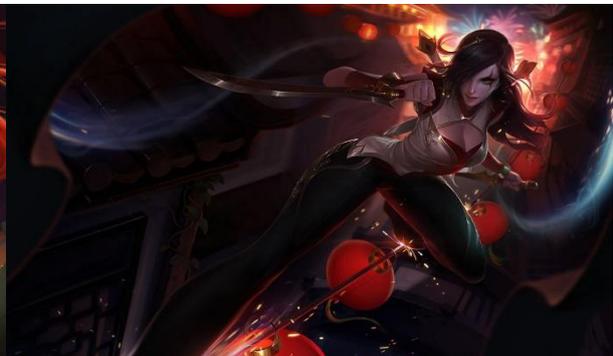
Katarina du Haut commandement, 2011



Katarina du désert, 2012



Katarina sucre d'orge, 2012



Katarina du royaume en guerre, 2015



PROJET : Katarina, 2016



Katarina thanatophore, 2017



Katarina de l'Académie du combat, 2019



Katarina lune de sang, 2020



Katarina reine du combat, 2020



Katarina de l'Ouest, 2022



Katarina de la cour féérique, 2023



Katarina de la cour féérique prestige, 2023

Annexe 11 : Katarina, *splash art* avant rework (Illustrations : « Katarina/Gallery/Splash Screens », s. d.)



2009



2011

Annexe 12 : Katarina, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

The screenshot shows the character page for Katarina in the League of Legends client. The page is titled "KATARINA LAME SINISTRE" and includes navigation tabs for "PROGRESSION", "VUE D'ENSEMBLE", "COMPÉTENCES", and "SKINS". The "VUE D'ENSEMBLE" tab is active, displaying a circular radar chart with various icons representing her abilities and stats. Below the chart, there are three progress indicators: "DÉGÂTS: Magiques", "STYLE:", and "DIFFICULTÉ:". A detailed text block provides a lore description of Katarina as a skilled assassin. At the bottom, there are two buttons: "POSSÉDÉ" and "EN SAVOIR PLUS". The background of the page features a large, high-quality illustration of Katarina in her signature red and black attire, holding her blades.

KATARINA
LAME SINISTRE

PROGRESSION VUE D'ENSEMBLE COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Magiques

STYLE:

DIFFICULTÉ:

Aussi prompt dans ses décisions qu'elle est meurtrière en combat, Katarina figure parmi les assassins les plus prestigieux de Noxus. Fille aînée du légendaire général Du Couteau, elle révéla bien vite ses talents en éliminant ses ennemis avec la plus grande des discrétions. Son ambition était telle qu'elle n'hésitait pas à traquer des cibles solidement gardées, au risque de mettre ses alliés en danger. Quelle que fût la mission, elle n'hésitait jamais à remplir son devoir dans un tourbillon de lames acérées.

POSSÉDÉ EN SAVOIR PLUS ↗

Annexe 13 : Akali, skins actuellement disponibles (Illustrations : *League of Legends*, s. d.)



Akali aiguillon, 2010 (version 2018)



Akali infernale, 2010 (version 2018)



Akali All-Star, 2011 (version 2018)



Akali infirmière, 2011 (version 2018)



Akali lune de sang, 2011 (version 2018)



Akali crocs d'argent, 2011 (version 2018)



Akali chasseuse de têtes, 2015



Akali chef sushi, 2016



K/DA Akali, 2018



K/DA Akali prestige, 2018



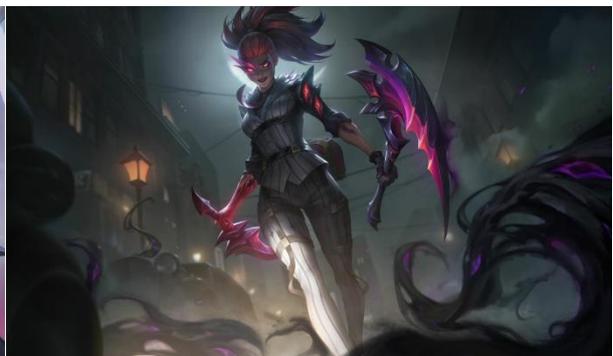
PROJET : Akali, 2019



True Damage Akali, 2019



K/DA ALL OUT Akali, 2020



Akali cauchemar criminel, 2021



K/DA Akali prestige (2022), 2022



Akali gardienne des étoiles, 2022



DRX Akali, 2023

Annexe 14 : Akali, *splash arts* de base et *skins* avant *rework* de 2016 (Illustrations : « Akali/Gallery/Splash Screens », s. d.)



Akali, *splash art* 2010



Akali, *splash art* 2014



Akali aiguillon avant *rework*, 2010



Akali infernale avant *rework*, 2010



Akali All-Star avant *rework*, 2010



Akali infirmière avant *rework*, 2011



Akali lune de sang avant *rework*, 2011



Akali crocs d'argent avant *rework*, 2011

Annexe 15 : Akali, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

A screenshot of the Akali character page in the game client. The page features the Akali logo and the title "AKALI ASSASSIN REBELLE". Below this are navigation tabs for "PROGRESSION", "VUE D'ENSEMBLE", "COMPÉTENCES", and "SKINS". The "VUE D'ENSEMBLE" tab is active, showing a circular radar chart with various icons around it. To the left of the chart are three sliders: "DÉGÂTS: Mixtes", "STYLE:", and "DIFFICULTÉ:". Below the chart is a paragraph of text describing Akali's background. At the bottom, there are two buttons: "POSSÉDÉ" and "EN SAVOIR PLUS". On the right side of the page is a large, detailed illustration of Akali in her signature green and black assassin attire, with her signature tattoos visible.

Annexe 16 : Vex, skins actuellement disponibles (Illustration : *League of Legends*, s. d.)



Vex héraut de l'aube, 2021



Vex empyréenne, 2022

Annexe 17 : Vex, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

A screenshot of the League of Legends client interface showing the character page for Vex. The page is titled 'VEX OMBRE DU DÉSESPOIR' and has tabs for 'PROGRESSION', 'VUE D'ENSEMBLE', 'COMPÉTENCES', and 'SKINS'. The 'VUE D'ENSEMBLE' tab is selected, showing a circular progress indicator for 'DÉGÂTS: Magiques' and 'STYLE:'. Below this, there is a 'DIFFICULTÉ:' section with a progress bar. A large, detailed illustration of Vex in her 'Empyréenne' skin is on the right side of the page. At the bottom, there are two buttons: 'POSSÈDÉ' and 'EN SAVOIR PLUS'.

VEX
OMBRE DU DÉSESPOIR

PROGRESSION VUE D'ENSEMBLE COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Magiques

STYLE:

DIFFICULTÉ:

Au cœur des terribles îles obscures et de leur brume spectrale, une yordle solitaire se complait dans son malheur. Vex se protège de la gaieté, de l'excitation et des gens « normaux » dont le monde extérieur regorge grâce à une dose inépuisable d'apitolement et à une ombre puissante. Même si l'ambition lui fait défaut, on peut compter sur elle pour ternir le bonheur des autres et éloigner tous ceux qui voudraient l'approcher avec sa morosité magique.

POSSÈDÉ EN SAVOIR PLUS ↗

Annexe 18 : Nilah, skins actuellement disponibles (Illustration : *League of Legends*, s. d.)



Nilah gardienne des étoiles, 2022

Annexe 19 : Nilah, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

A screenshot of the Nilah character page in the League of Legends client. The page features a dark background with a large image of Nilah on the right. On the left, there is a navigation menu with tabs for 'PROGRESSION', 'VUE D'ENSEMBLE', 'COMPÉTENCES', and 'SKINS'. Below the menu, there are statistics for 'DÉGÂTS: Physiques', 'STYLE', and 'DIFFICULTÉ'. A circular radar chart is also present. At the bottom, there are two buttons: 'POSSÉDÉ' and 'EN SAVOIR PLUS'.

NILAH
JOIE INCARNÉE

PROGRESSION VUE D'ENSEMBLE COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Physiques

STYLE:

DIFFICULTÉ:

Nilah est une guerrière disciplinée originaire d'une contrée lointaine. Elle traque les monstres les plus gigantesques et les plus dangereux pour les affronter et les détruire. Elle a obtenu son pouvoir du démon de la joie, emprisonné il y a bien longtemps. Cela explique qu'elle ne ressent aucune émotion, à part une joie continue. Le prix à payer est donc très faible en contrepartie de la force extraordinaire qu'elle possède désormais. Elle canalise la forme liquide du démon dans une épée au pouvoir unique et elle s'oppose aux menaces antiques dont le souvenir s'est perdu depuis longtemps.

POSSÉDÉ EN SAVOIR PLUS ↗

Annexe 20 : Zeri, skins actuellement disponible (Illustrations : League of Legends, s. d.)



Zeri rose fanée, 2022



Zeri du Chant de l'océan, 2022

Annexe 21 : Zeri, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

ZERI
ÉTINCELLE DE ZAUN

PROGRESSION VUE D'ENSEMBLE COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Mixtes

STYLE:

DIFFICULTÉ:

Zeri est une jeune femme vive et téméraire originaire des quartiers défavorisés de Zaun. Elle canalise son électricité intérieure afin de la charger dans un fusil conçu spécialement pour elle. Son pouvoir magique est le reflet de ses émotions, et ses étincelles sont aussi fulgurantes que son caractère. Résolument tournée vers les autres, Zeri se sert de son amour pour sa famille et son quartier durant chaque combat. Malgré toute sa bonne volonté, cependant, les événements ne se passent pas toujours comme prévu. Cela dit, Zeri est sûre d'une chose : si vous vous battez pour votre communauté, elle se battra avec vous.

POSSÉDÉ EN SAVOIR PLUS ↗

Annexe 22 : Bel'veth, *skins* actuellement disponibles (Illustration : *League of Legends*, s. d.)



Bel'veth boss de combat, 2022

Annexe 23 : Bel'veth, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

BEL'VETH
IMPÉRATRICE DU NÉANT

PROGRESSION **VUE D'ENSEMBLE** COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Physiques

STYLE:

DIFFICULTÉ:

Bel'Veth, impératrice cauchemardesque née d'une cité dévorée, représente la fin de Runeterra... et le début d'une monstrueuse réalité de sa propre conception. Mue par des siècles d'histoire, de connaissances et de souvenirs absorbés dans le monde du dessus, elle assouvit son appétit croissant pour les expériences et les émotions nouvelles, consommant tout sur son passage. Néanmoins, un seul monde ne suffira jamais à satisfaire tous ses désirs, aussi tourne-t-elle son regard avide vers les ancêtres maîtres du Néant...

POSSÉDÉ **EN SAVOIR PLUS** ↗

Annexe 24 : Renata Glasc, skins actuellement disponibles (Illustrations : *League of Legends*, s. d.)



Amirale Glasc, 2022



Renata Glasc Nuit d'effroi, 2022

Annexe 25 : Renata Glasc, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

RENATA GLASC
BARONNE DE LA CHIMIE

PROGRESSION VUE D'ENSEMBLE COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Magiques

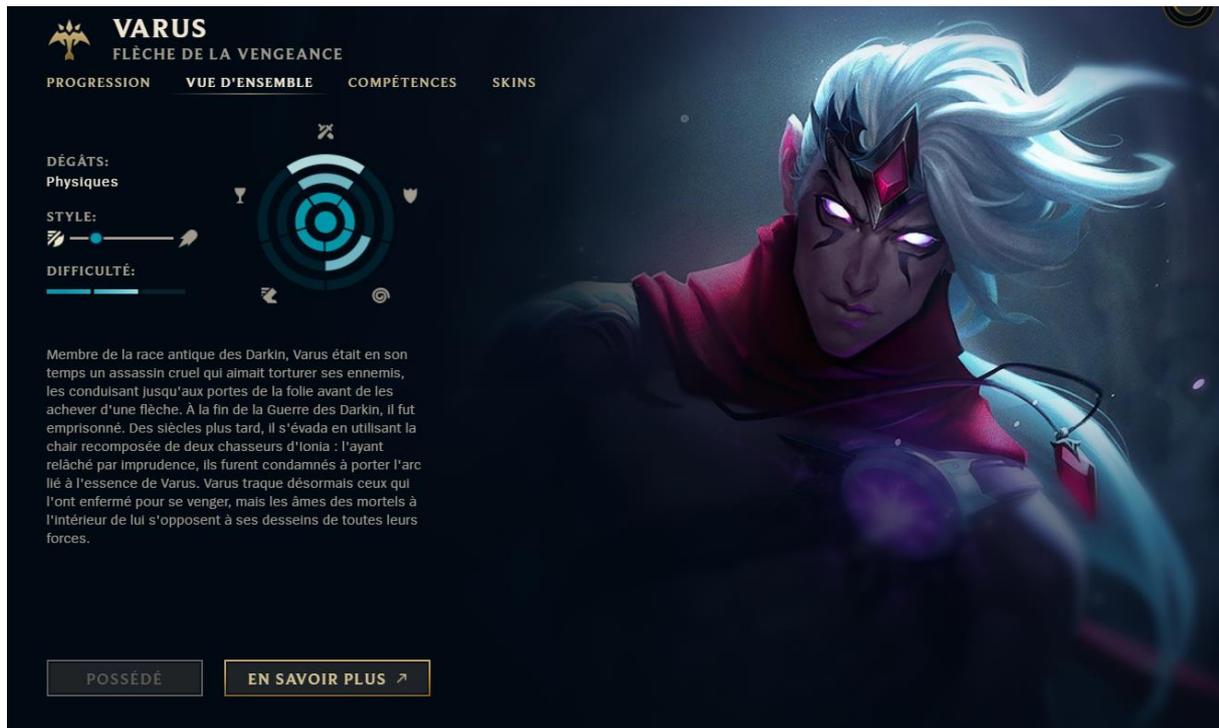
STYLE:

DIFFICULTÉ:

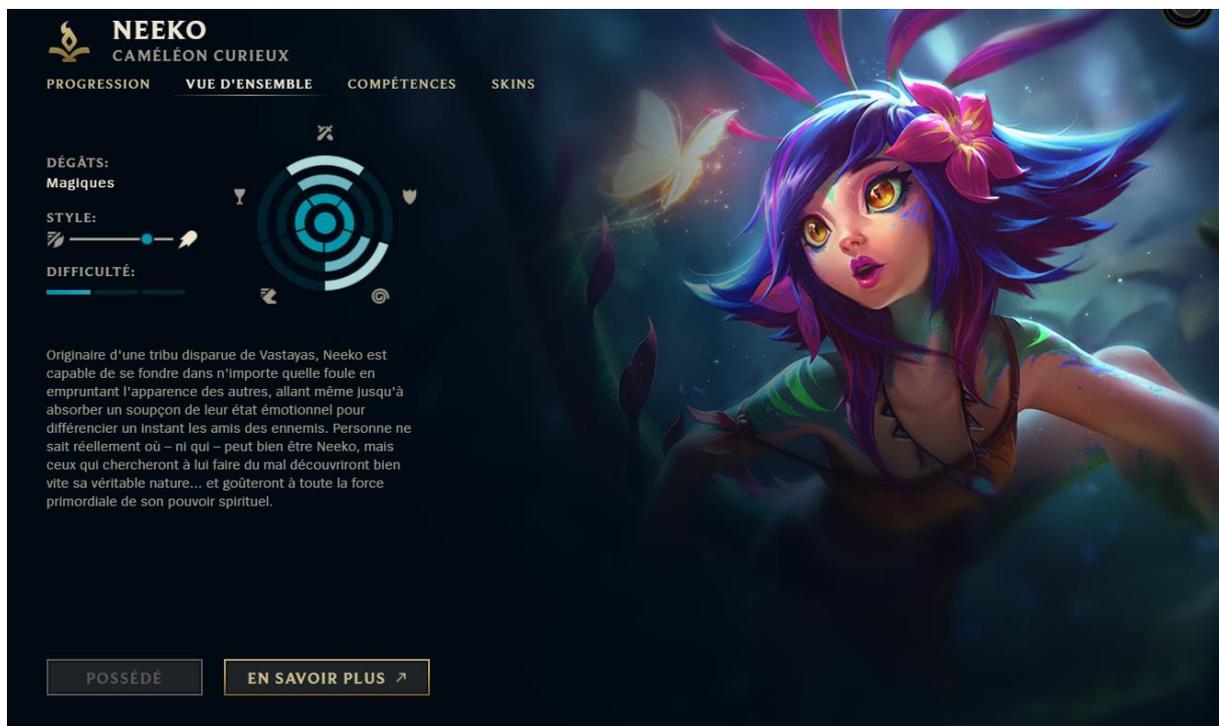
Renata Glasc s'extirpa des cendres de sa maison natale avec son nom et les recherches alchimiques de ses parents pour seules possessions. Au cours des décennies suivantes, elle devint la Baronne de la chimie la plus riche de Zaun et un génie des affaires capable de faire converger les intérêts de tous vers les siens. Travaillez avec elle et vous serez généreusement récompensé. Opposez-vous à elle et vous ne manquerez pas d'occasions de le regretter. Sachez seulement que tout le monde finit par se rallier à elle.

POSSÉDÉ EN SAVOIR PLUS ↗

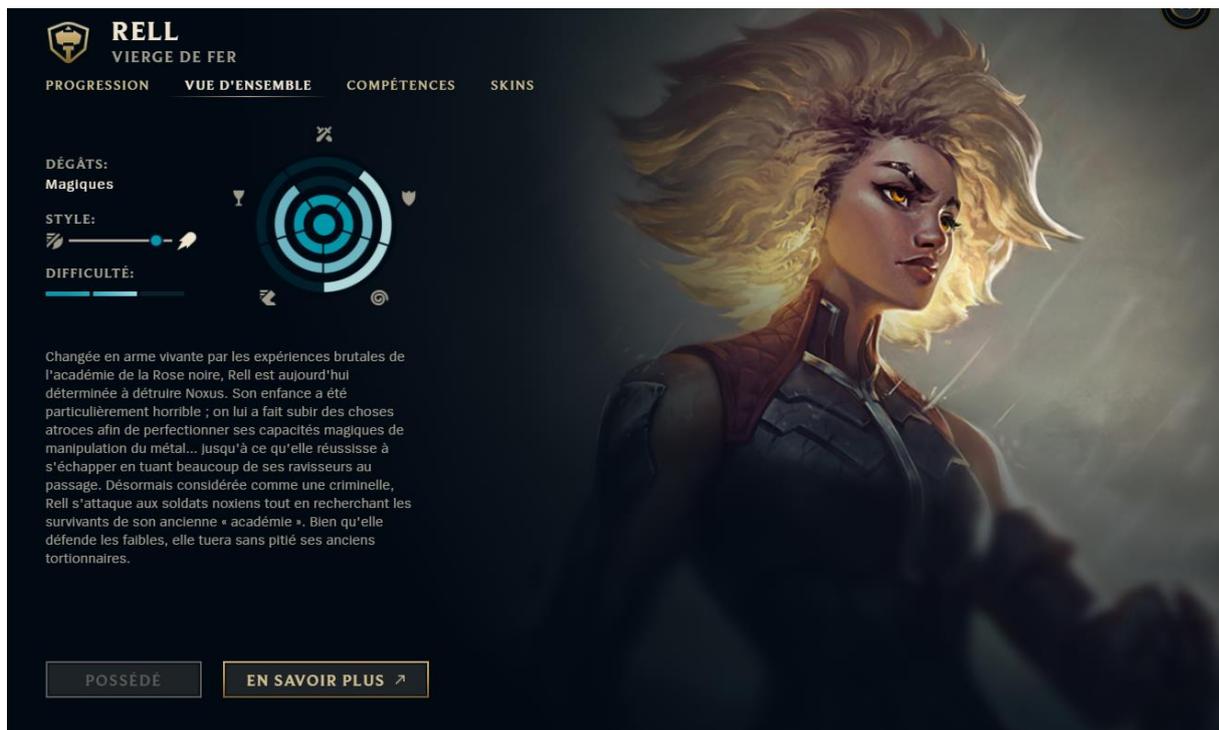
Annexe 26 : Varus, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



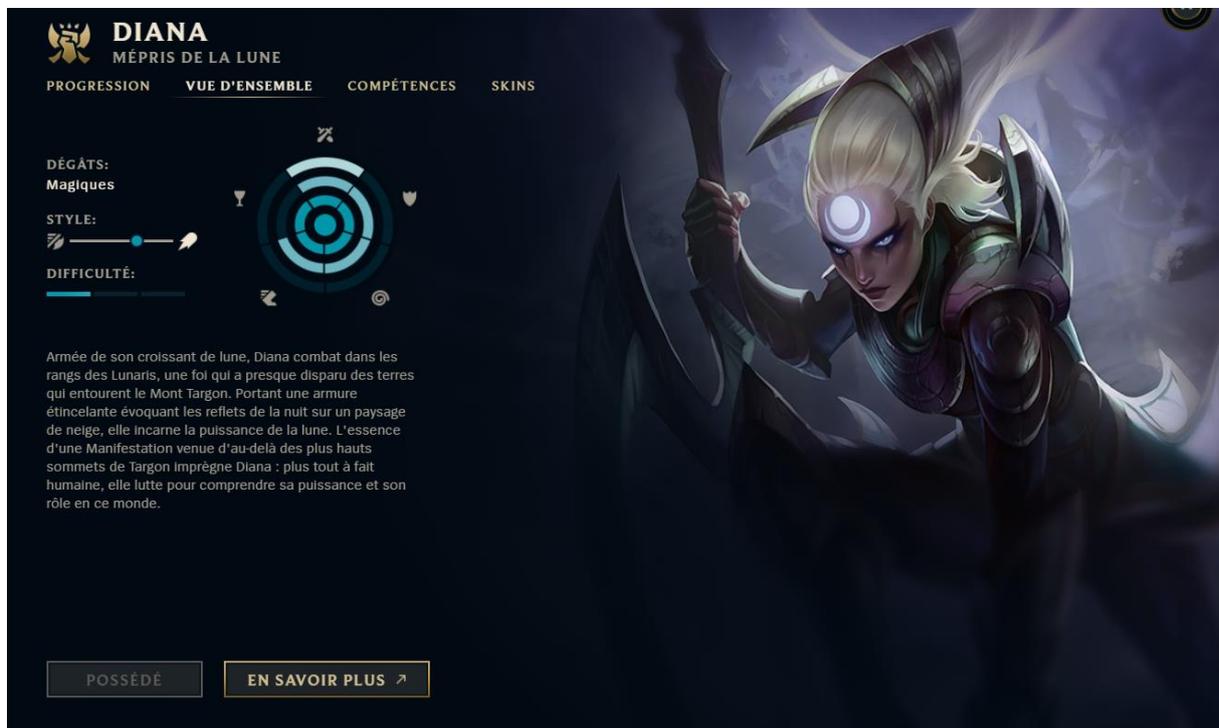
Annexe 27 : Neeko, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



Annexe 28 : Rell, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



Annexe 29 : Diana, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



Annexe 30 : Leona, skins mentionnés (Illustrations : *League of Legends*, s. d.)

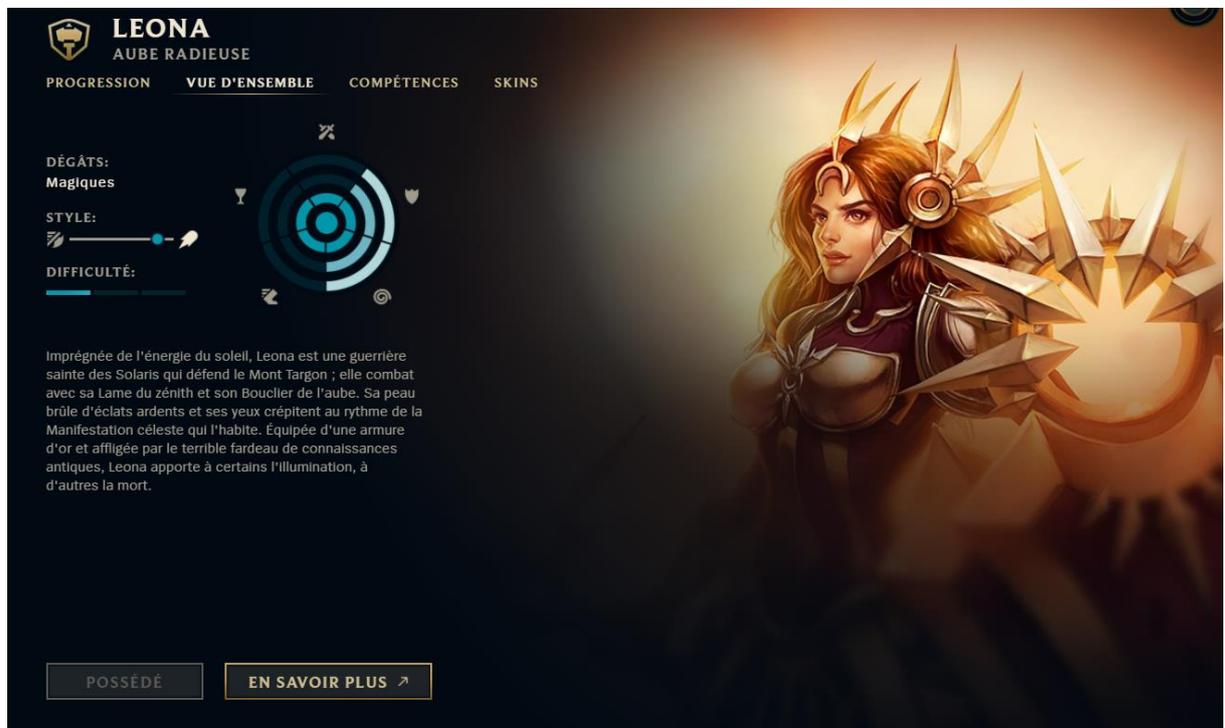


Leona éclipse lunaire, 2018



Leona de l'Ouest, 2022

Annexe 31 : Leona, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



LEONA
AUBE RADIEUSE

PROGRESSION **VUE D'ENSEMBLE** COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Magiques

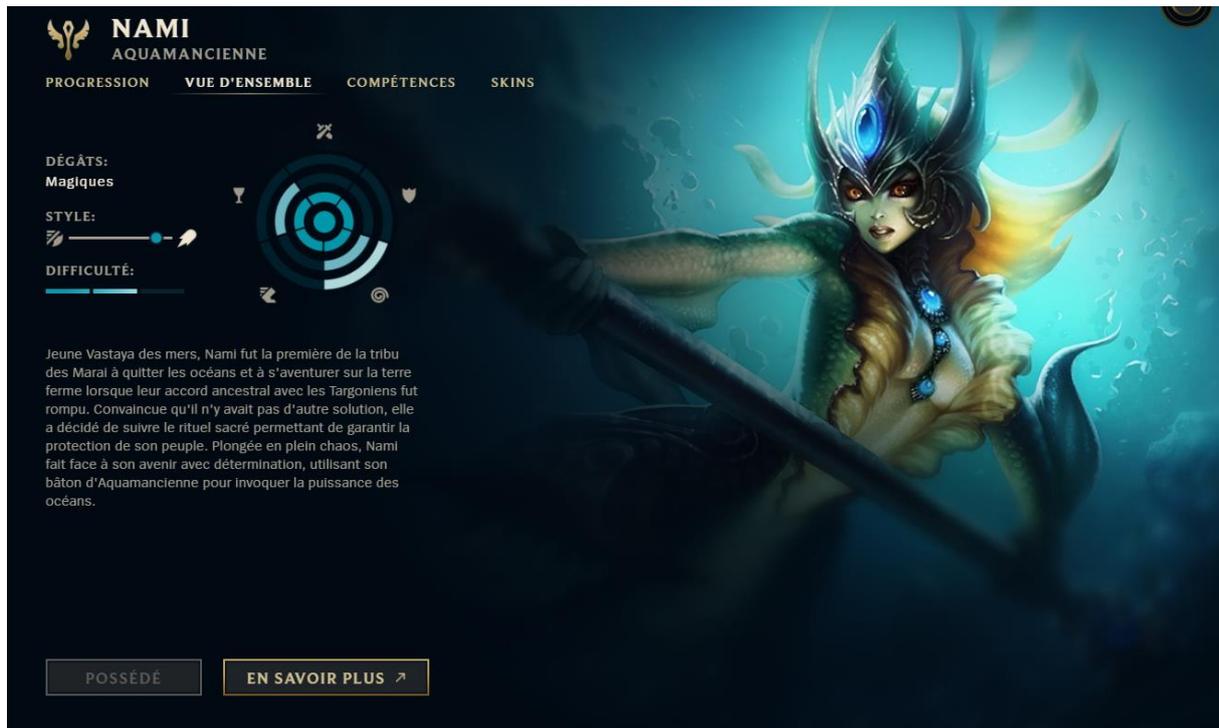
STYLE:

DIFFICULTÉ:

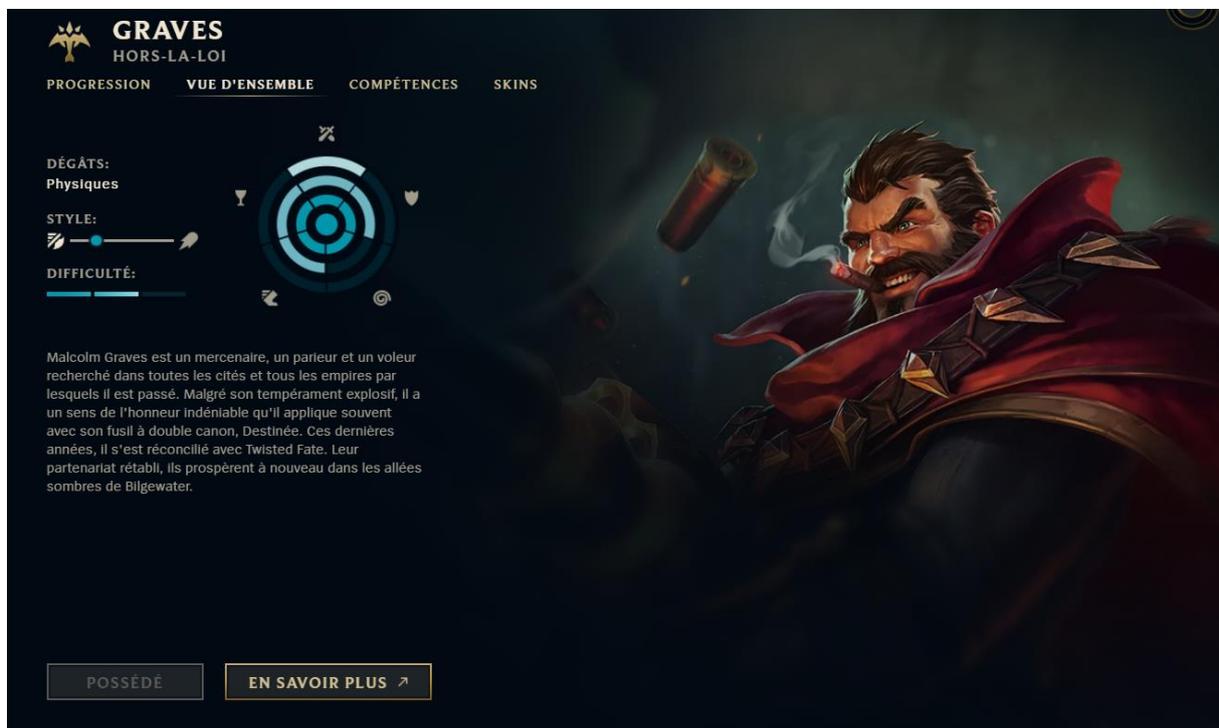
Imprégnée de l'énergie du soleil, Leona est une guerrière sainte des Solaris qui défend le Mont Targon ; elle combat avec sa *Lame du zénith* et son *Bouclier de l'aube*. Sa peau brûle d'éclats ardents et ses yeux crépitent au rythme de la *Manifestation céleste* qui l'habite. Équipée d'une armure d'or et affligée par le terrible fardeau de connaissances antiques, Leona apporte à certains l'illumination, à d'autres la mort.

POSSÉDÉ EN SAVOIR PLUS ↗

Annexe 32 : Nami, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



Annexe 33 : Graves, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



Annexe 34 : Twisted Fate, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

TWISTED FATE
MAÎTRE DES CARTES

PROGRESSION VUE D'ENSEMBLE COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Magiques

STYLE:

DIFFICULTÉ:

Twisted Fate est un virtuose des cartes à la réputation ambiguë qui a parcouru le monde entier pour l'éblouir de son charme et de ses talents, s'attirant l'admiration et la haine des riches comme des pigeons. Il prend rarement les choses au sérieux, salue chaque nouveau jour avec un sourire moqueur et insouciant. Twisted a toujours un atout dans sa manche, au propre comme au figuré.

POSSÈDÉ EN SAVOIR PLUS ↗

Annexe 35 : K'Sante, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)

K'SANTÉ
FIERTÉ DE NAZUMAH

PROGRESSION VUE D'ENSEMBLE COMPÉTENCES SKINS

DÉGÂTS:
Physiques

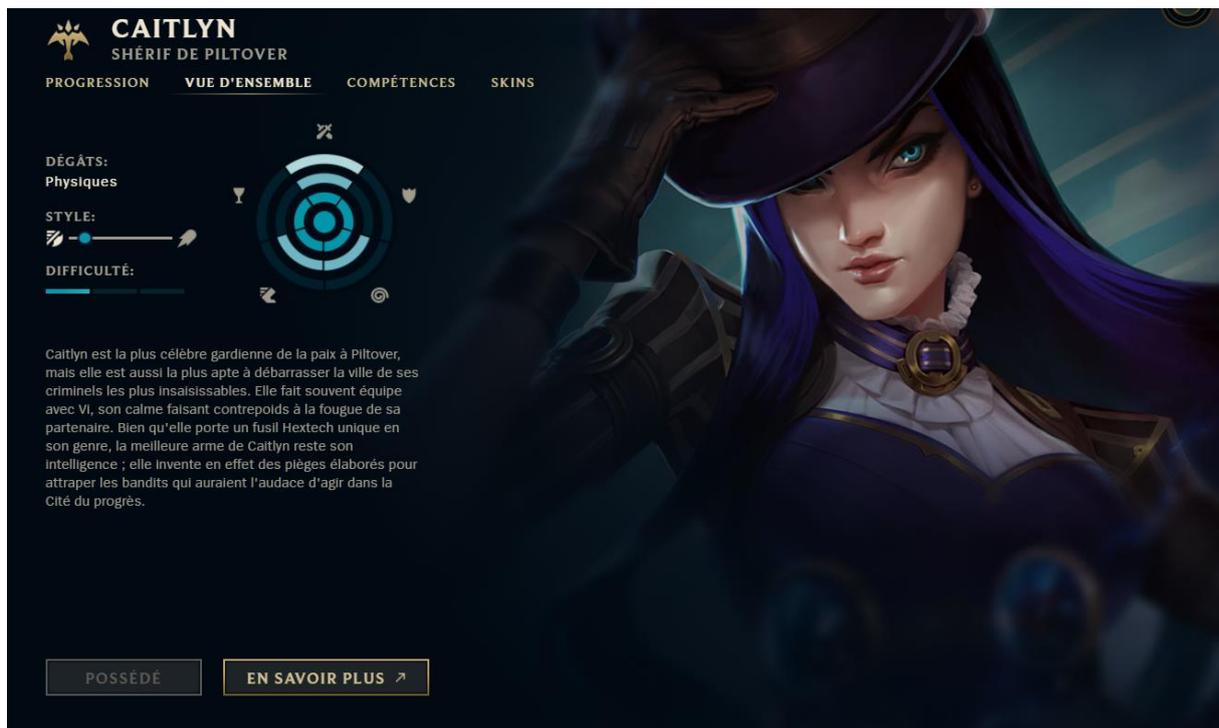
STYLE:

DIFFICULTÉ:

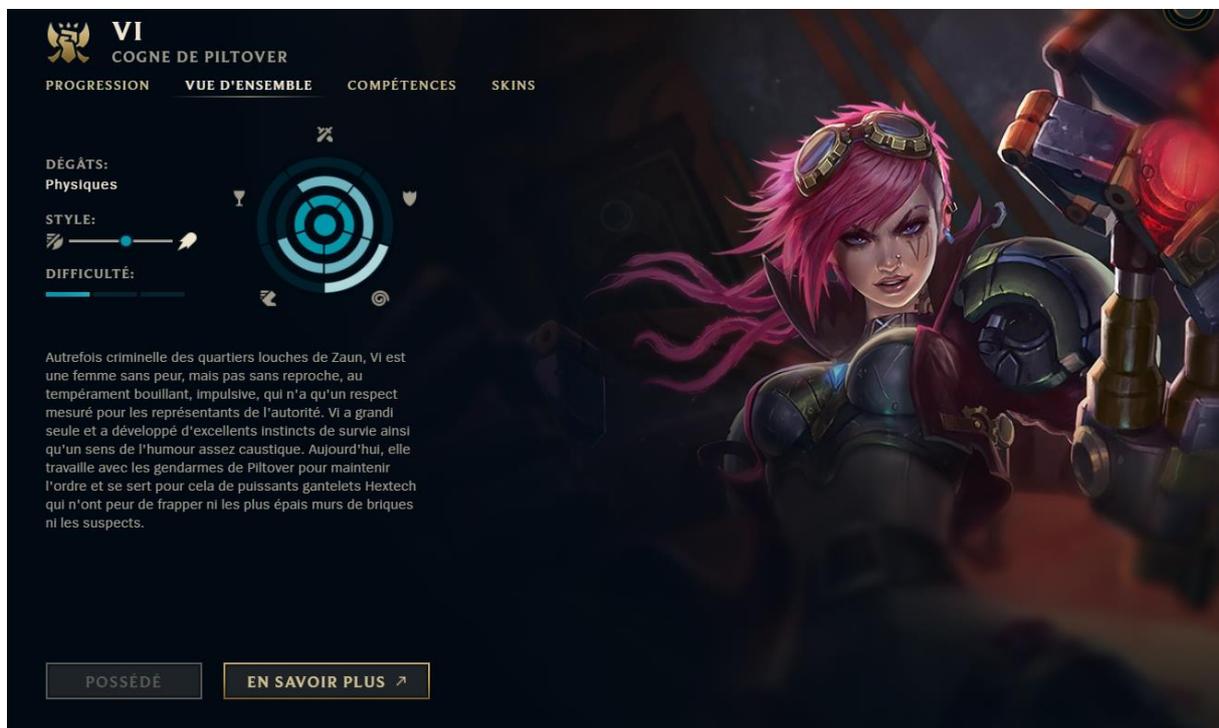
Rebelle et courageux, K'Santé combat les bêtes colossales et les Transfigurés impitoyables qui menacent son foyer convoité de Nazumah, une oasis lovée au cœur des sables de Shurima. Après s'être séparé de son ancien partenaire, K'Santé comprend que pour devenir un guerrier digne de diriger sa ville, il doit apprendre à brider son désir de victoire qui vire à l'obsession. Ce n'est qu'à ce prix qu'il pourra éviter les écueils de son propre orgueil et trouver en lui la sagesse nécessaire à la protection de son peuple.

POSSÈDÉ EN SAVOIR PLUS ↗

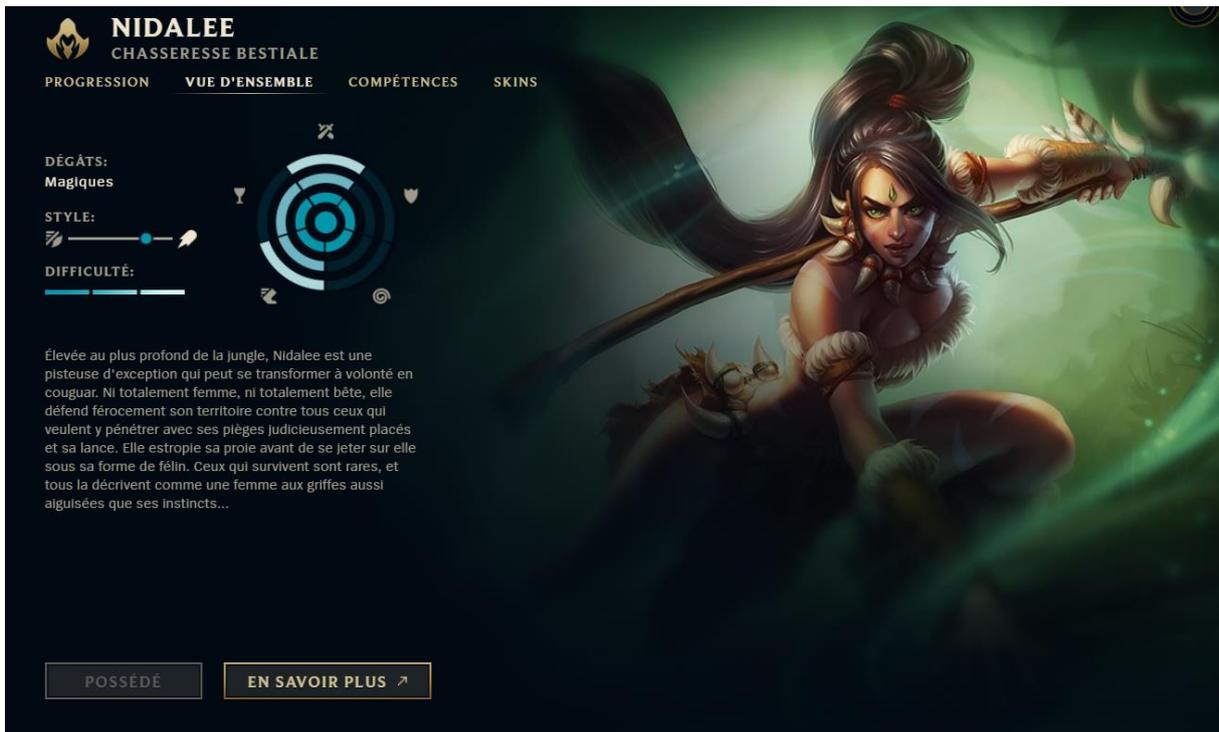
Annexe 36 : Caitlyn, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



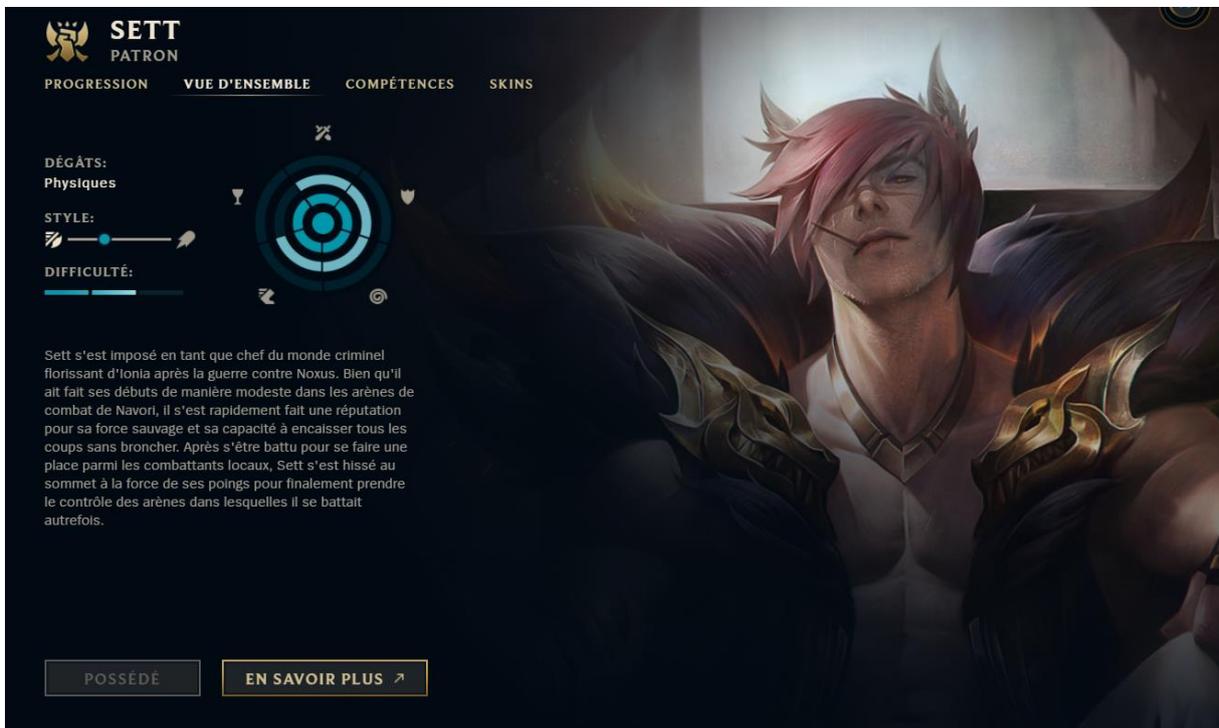
Annexe 37 : Vi, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



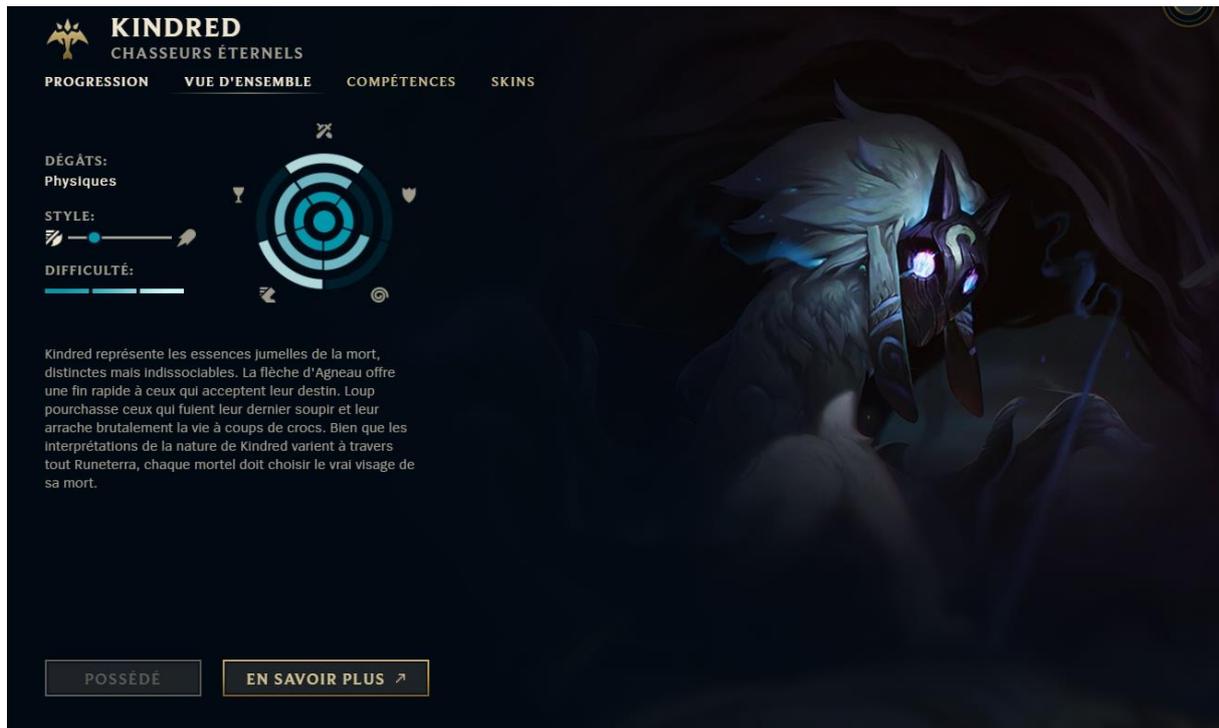
Annexe 38 : Nidalee, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



Annexe 39 : Sett, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



Annexe 40 : Kindred, capture d'écran de la présentation sur le client (Illustration : Riot Games, s. d.)



Annexe 41 : image promotionnelle Poros parachutistes (Illustration : *CéléBrons L'IDAHOTB 2019, 2019*)



Annexe 42 : effet donné *in-game* aux personnes utilisant une icône Pride durant l'évènement (Illustration : *Soutenez la diversité : fêtez la IDAHOTB dans LOL et TFT, 2020*)



Annexe 43 : Emote Pride 2021 (Illustration : *Célébrez le Mois des fiertés 2021 dans Runeterra et au-delà !*, 2021)



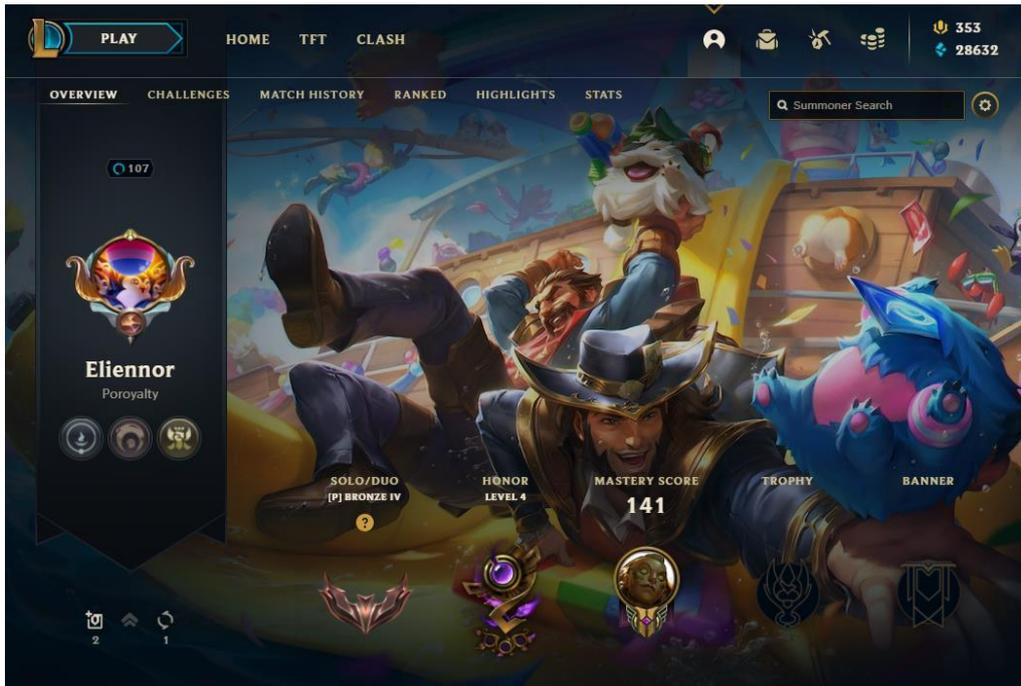
Annexe 44 : icône Pride 2021 (Illustration : *Célébrez le Mois des fiertés 2021 dans Runeterra et au-delà !*, 2021)



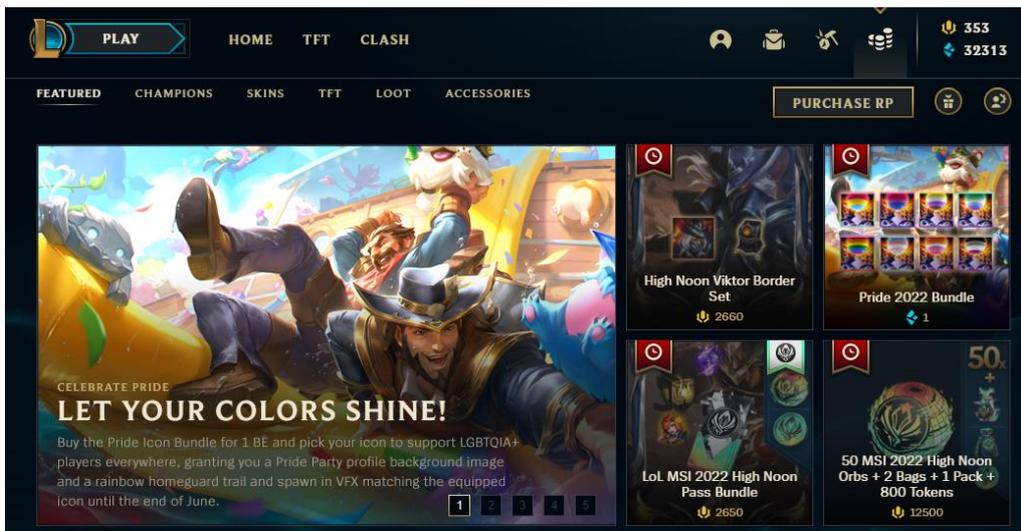
Annexe 45 : image promotionnelle Pride 2022 (Illustration : *Célébrez la Pride 2022 dans Runeterra et au-delà !*, 2022)



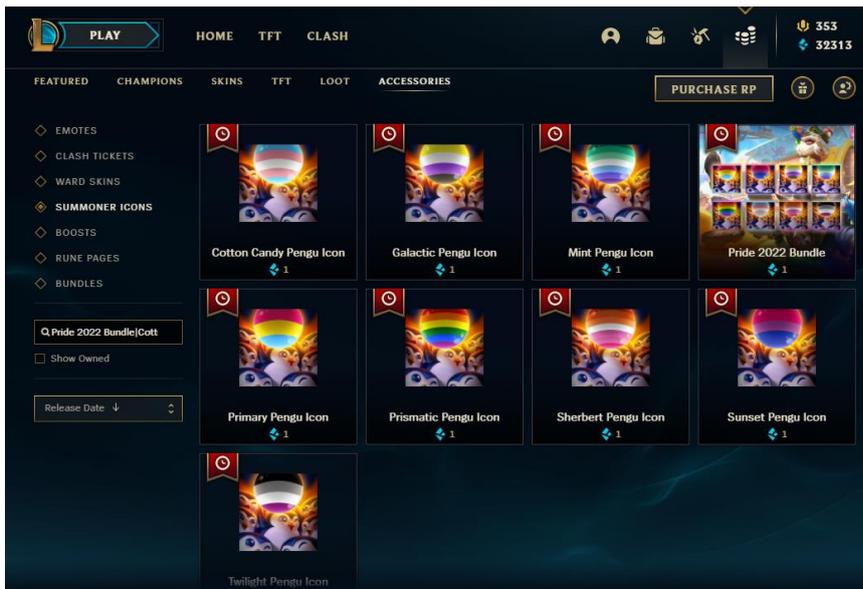
Annexe 46 : captures d'écran du client Pride 2022 (Illustrations : Riot Games, 2022)



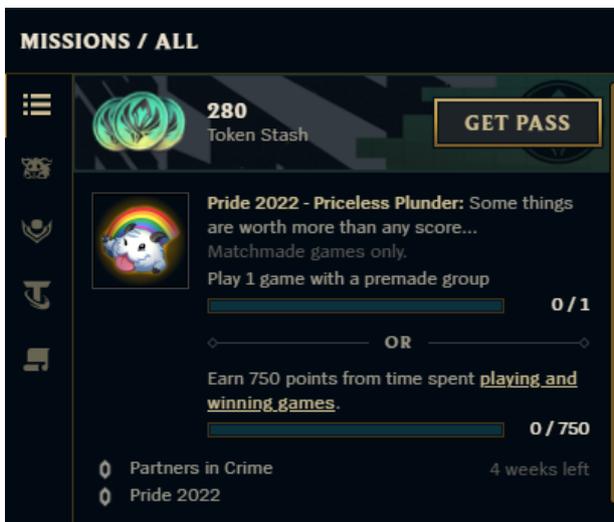
Capture d'écran du profil d'un·e joueur·euse avec une icône Pride



Capture d'écran de la page d'accueil du shop du client



Capture d'écran du *shop* du client



Capture d'écran de l'onglet des mission Pride 2022

Annexe 47 : emotes Pride 2022 (Illustration : *Célébrez la Pride 2022 dans Runeterra et au-delà !, 2022*)



emote « Accepté(e) ! »



emote « Pride 2022 »

Annexe 48 : icônes Pride 2022 (Illustrations : *Célébrez la Pride 2022 dans Runeterra et au-delà !*, 2022)



icône « pingouin prismatique »



icône « pingouin du soleil couchant »



icône « pingouin crépusculaire »



icône « pingouin mentholé »



icône « pingouin primaire »



icône « pingouin sorbet »



icône « pingouin barbe à papa »



icône « pingouin galactique »

Annexe 49 : emotes pride 2023 (Illustration : *Célébrez la Pride 2023 dans Runeterra et au-delà !*, 2023)



Vi, emote « Allumez-les »

K'sante, emote

Annexe 50 : image promotionnelle de l'évènement Pride 2023 (Illustration : *Célébrez la Pride 2023 dans Runeterra et au-delà !*, 2023)



Annexe 51 : Kennen et Shen, splash art de base actuellement disponible (ordre de Kinkou) (Illustrations : *League of Legends*, s. d.)



Shen

Kennen

LEXIQUE

ADC (*Attack DaMAGE Carry*) ou AD Carry : terme exclusif au jeu League of Legends qualifiant un rôle dont l'objectif est d'infliger un maximum de dégâts physiques tout en restant à distance de ses adversaires. Les ADC se trouvent généralement sur la Bot Lane et sont le plus souvent accompagnés d'un Support.

Client : dans ce contexte, nom donné à la page d'accueil du jeu. Le terme qualifie la plateforme donnant accès au jeu mais également au *shop*, aux équipements, à la liste d'amis, etc.

Cosplay : fusion des mots *costumes* et *play*, pratique de création, de déguisement et de performance dont l'objectif est d'incarner, fidèlement, un personnage de fiction (Scott, 2015).

Délais de récupération : dans le contexte vidéoludique, désigne la durée nécessaire pour qu'une compétence soit de nouveau disponible.

Esport : compétition vidéoludique (Saint Jevin, 2021 ; Werder, 2022).

Gameplay : ensemble des éléments composant l'expérience de jeu. Selon Fanny Barnabé, celui-ci peut se définir globalement comme « ce qui fait le “concept” d'un jeu. Il articule différents niveaux tels que les possibilités d'action, les règles et les objectifs, le type d'obstacles rencontrés et les modalités de leur résolution,... Ce terme est souvent utilisé instinctivement pour désigner ce qui est le propre du jeu vidéo par opposition aux autres médias. » (Barnabé, 2012, pp. 181-182)

LAN party (*Local Area Network party*) : rassemblement de joueur·euse·s en un seul endroit à une même date pour des tournois et compétitions vidéoludiques d'un ou plusieurs jeux.

Lanes : terme exclusif au jeu League of Legends qualifiant les trois voies de l'arène reliant les deux bases ennemies. Elles sont respectivement nommées par leur emplacement : *Top Lane*, *Mid Lane* et *Bot Lane*. En français, les termes voie du bas, voie du milieu et voie du haut sont également utilisés, mais les mots anglais restent implantés dans l'usage.

Licence : ensemble de jeux vidéo faisant partie d'un même univers ou mettant en scène des éléments narratifs similaires.

LOL : acronyme de League of Legends utilisé pour faire référence au jeu.

Lore : contexte narratif composant l'univers d'un jeu. Il peut rassembler l'histoire, les personnages, les cultures, la géographie, etc., contribuant à construire le monde imaginaire dans lequel le jeu se déroule. Il peut être présent de différentes manières dans un jeu : sur LOL, ce

dernier se retrouve par exemple dans les *voicelines* des personnages, leur présentation, mais également sur des médias annexes comme les sites internet officiels de Riot Games.

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) : en français « Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur », ce terme rassemble les sigles **MMO** (*Massively Multiplayer Online*), qui qualifie les jeux se jouant en ligne de manière simultanée par un grand nombre de joueur·euse·s, et **RPG** (*Role-Playing Games*), qui désigne un genre de jeu mettant au centre la narration et la construction d'univers fictionnels.

Mod : « modification du code d'un jeu par un·e utilisateur·rice dans le but de créer un jeu renouvelé »²⁹ (Barnabé, 2018, p. 2). Les *mods* permettent donc l'ajout ou la modification de contenu ou de fonctionnalités.

Ping : détient deux significations

1. Dans le contexte des jeux vidéo en ligne : unité de temps, en milliseconde, désignant la latence entre les actions du ou de la joueur·euse sur un ordinateur ou une console et le serveur du jeu (Karhulahti, 2020 ; La rédaction JDN, 2022).
2. Dans le contexte de League of Legends : en français « signaux de facilité », signaux prédéterminés dans le jeu que les joueur·euse·s peuvent utiliser pour alerter leurs coéquipier·ère·s (Karhulahti, 2020).

PVE (*Player Versus Environnement*) : en français, « joueur·euse·s contre environnement » qualifie les jeux dans lesquels les joueur·euse·s jouent contre des entités contrôlées par une intelligence artificielle.

PVP (*Player Versus Player*) : en français « joueur·euse·s contre joueur·euse·s », qualifie les jeux dans lesquels les joueur·euse·s jouent contre d'autres joueur·euse·s sur des serveurs en ligne ou serveurs locaux.

Rework : en français « refonte », mise à jour d'un personnage, d'un élément ou d'une mécanique de jeu pour l'améliorer. Sur League of Legends, concerne principalement des modifications conséquentes sur un personnage (apparences ou compétences).

Skin : option de personnalisation proposée par un jeu pour modifier l'apparence visuelle d'un personnage ou d'un élément du jeu sans apporter de modifications sur ses fonctionnalités. Sur

²⁹ Traduit de l'anglais : « modifications of the game's code by users in order to create a renewed game » (Barnabé, 2018, p. 2)

League of Legends, comme dans d'autres jeux, ils sont proposés en tant que contenus payants ou comme récompense.

Splash art : illustration représentant un personnage ou un élément d'un jeu permettant sa présentation visuelle. Sur League of Legends plus particulièrement, ils représentent les différents champions ainsi que leurs *skins* et sont visibles dans le client, mais également lors de la sélection des personnages ainsi que lors des chargements des parties.

Support : dans League of Legends comme dans d'autres jeux, qualifie le rôle ayant pour objectif d'aider ses co-équipier·ère·s de différentes manières (protection, contrôle des ennemis, etc.). Sur League of Legends, désigne également un type de champion ayant la même fonction.

Voiceline : enregistrement audio des voix et des répliques des personnages. Sur League of Legends, chaque personnage dispose de ses propres *voicelines* qui s'activent selon les situations dans lesquelles il est mis, certaines peuvent être activées à volonté par les joueur·euse·s.

1v1 et ses suites (*2v2*, *3v3*, etc.) : abréviation de *1 versus 1*, en français « 1 contre 1 », utilisé dans le contexte de l'esport pour qualifier le nombre de participant·e·s dans chaque équipe. L'expression peut être adaptée en fonction du nombre de joueur·euse·s.

RÉFÉRENCES

Bibliographie

- AGUERRI, J. C., SANTISTEBAN, M., et MIRÓ-LLINARES, F. (2023). « The Enemy Hates Best? Toxicity in League of Legends and Its Content Moderation Implications ». *Eur J Crim Policy Res.* <https://doi.org/10.1007/s10610-023-09541-1>
- ALEXANDER, L. (2017). « Playing Outside ». Dans RUBERG, B. ET SHAW, A. (2017). *Queer game studies*. University of Minnesota Press.
- BARNABÉ, F. (2014). *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Bebook Editions Numériques, coll. Culture Contemporaine, p. 305. Dans MESSINA, A. (2020). *Derrière la différenciation du gameplay : définition et circonscription du jeu vidéo asymétrique*. ULiège — Université de Liège.
- BARNABÉ, F. (2018). *Creating From Video Games: Rhetoric of Video Game Détournement*. Paper presented at Ritsumeikan Center for Game Studies Seminar, Kyoto, Japan.
- BEASLEY, B., et COLLINS STANDLEY, T. (2002), « Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games », *Mass Communication & Society*, vol. 5, n° 3, pp. 279–293. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3
- BEAUBATIE, E. (2021). « Trans' ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- BELKACEM, L., LE RENARD, A., et PARIS, M. (2021). « Race ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- BELL, C. E. (2017). « Sexualization and Gamer Avatar Selection in League of Legends ». *Atlantic Journal of Communication*, vol. 25, n° 2, pp. 65–87. <https://doi.org/10.1080/15456870.2017.1286342>
- BERENI, L., CHAUVIN, S., JAUNAIT, A., et REVILLARD, A. (2020). *Introduction aux études sur le genre* (3e édition entièrement revue.). De Boeck Supérieur.
- BERGSTRÖM, M. (2021). « Internet ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- BOLUK, S., et LEMIEUX, P. (2017). « Metagaming : playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames ». University of Minnesota Press.
- BREHM, A. L. (2013). « Navigating the feminine in massively multiplayer online games: Gender in World of Warcraft ». *Frontiers in Psychology*, vol. 4, p. 903. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00903>
- BROUGHTON, C. (2021). « Hidden in plain sight: The double standard of aging ». *Scope*, vol. 22, pp. 167–174. <https://doi.org/10.34074/SCOP.1022004>
- BURNAY, J. (2019). « Sexualization and aggression against women: A focus on video games sexualized characters ». ULiège - Université de Liège.
- BURNAY, J., BUSHMAN, B., et LAROI, F. (2019). « Effects of sexualized video games on online sexual harassment ». *Aggressive Behavior*, vol. 45, n° 2, pp. 214–223. <https://doi.org/10.1002/ab.21811>
- BURRILL, D. A. (2017). « Queer Theory, the Body, and Video Games ». Dans RUBERG, B. et SHAW, A. (2017). *Queer game studies*. University of Minnesota Press.
- CAMPBELL, W., GOSS, A., TROTTIER, K., et CLAYPOOL, M. (2021), « Sports versus Esports, A Comparison of industry Size, Viewer Friendliness, and Game Competitiveness », dans JIN D., et YONG, Y. (dir.), *Global Esports, Transformation of cultural perceptions of competitive gaming*, Bloomsbury Academic.
- CERVULLE, M. et QUEMENER, N. (2021). « Queer ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.

- CHANG, E. Y. (2017). « Queergaming ». Dans RUBERG, B., et SHAW, A. (2017). *Queer game studies*. University of Minnesota Press.
- CHAULET, J., et SOLER-BENONIE, J. (2019), « Se réunir pour jouer: Les LAN parties entre ajustements et réaffirmation des identités genrées », *RESET*, vol. 8.
<https://doi.org/10.4000/reset.1309>
- CHAUVIN, S. et LERCH A. (2021). « Hétéro/Homo ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- CLARK, N. (2017). « What Is Queerness in Games, Anyway ? ». Dans RUBERG, B., et SHAW, A. (2017). *Queer game studies*. University of Minnesota Press.
- COTE, A. C. (2018). « Writing “Gamers” : The Gendered Construction of Gamer Identity in Nintendo Power (1994–1999) ». *Games and Culture*, vol. 13, n° 5, pp. 479–503.
<https://doi.org/10.1177/15554120155624742>
- COURT, M. (2021). « Incorporation ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- DAFFLON NOVELLE, A. (dir.) (2006). *Filles-garçons : Socialisation différenciée ?*, Grenoble, PUG. Dans BERENI, L., CHAUVIN, S., JAUNAIT, A., et REVILLARD, A. (2020). *Introduction aux études sur le genre* (3e ed. entièrement revue.). De Boeck Supérieur.
- DARMON, M. (2016). *La socialisation*. Paris, Armand Colin. Dans BERENI, L., CHAUVIN, S., JAUNAIT, A., et REVILLARD, A. (2020). *Introduction aux études sur le genre* (3e ed. entièrement revue.). De Boeck Supérieur.
- DARWIN, H. (2020). « Challenging the Cisgender/Transgender Binary: Nonbinary People and the Transgender Label ». *Gender & Society*, vol. 34, n° 3, pp. 357–380.
<https://doi.org/10.1177/0891243220912256>
- DAVIES, B., HEADLEAND, C. J., et HICKS, K. (2020). « Exploring the Impact of Gender on Character Mechanics in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games ». *2020 International Conference on Cyberworlds (CW)*, pp. 71–78.
<https://doi.org/10.1109/CW49994.2020.00018>
- DEWINTER, J., et KOCUREK, C. A. (2017). « “aw fuck, I got a bitch in my team!” Women and the exclusionary cultures of the computer game complex ». Dans MALKOWSKI, J., et RUSSWORM, T. M. (2017). *Gaming representation : race, gender, and sexuality in video games*. Indiana University Press.
- DICKERMAN, C., CHRISTENSEN, J., et KERL-McCLAIN, S. B. (2008). « Big Breasts and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games ». *Journal of Creativity in Mental Health*, vol. 3, n° 1, pp. 20–29. <https://doi.org/10.1080/15401380801995076>
- DJAVADZADEH, K. (2021). « Culture Populaire ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- DONALDSON, S. (2017). « Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in League of Legends ». *Games and Culture*, vol. 12, n° 5, pp. 426–444.
<https://doi.org/10.1177/1555412015590063>
- DUCROCQ, S. (2011), *Les tribus ludiques du “LAN party” : perspectives d’apprentissage et de socialisation en contexte de compétition de jeux vidéo en réseau local*. [Thèse Université du Québec].
- DUSCHINSKY, R., RINGROSE, J., et RENOLD, E. (2013). « What does sexualisation mean? ». *Feminist Theory*, vol. 14, n° 3, pp. 255–264. <https://doi.org/10.1177/1464700113499842>
- DYM, B. (2019). « The Burden of Queer Love ». *Press Start*, vol. 5, n° 1.
- ERIBON, D. (2003a). « Arc-en-ciel ». Dans ERIBON, D., LERCH, A., et HABOURY, F. (2003). *Dictionnaire des cultures gays et lesbiennes*. Larousse.
- ERIBON, D. (2003b). « Genre ». Dans ERIBON, D., LERCH, A., et HABOURY, F. (2003). *Dictionnaire des cultures gays et lesbiennes*. Larousse.

- EVANS, S. (2018). « Queer(ing) Game Studies: Reviewing Research on Digital Play and Non-normativity ». Dans HARPER, T., BLYTHE ADAMS, M., et TAYLOR, N. (2018). *Queerness in Play*. Palgrave Macmillan.
- FOUCHER ZARMANIAN, C. (2021). « Arts Visuels ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- GENETTE, G. (2002). *Seuils*. Seuil.
- GLEDHILL, C., et BALL, V. (2013). « Genre and Gender: The case of soap opera ». Dans HALL, S., NIXON, S., et EVANS, J. (2013). *Representation* (2nd ed.). Sage Publications.
- HALL, S. (2013a). « The Work of representation ». Dans HALL, S., NIXON, S., et EVANS, J. (2013). *Representation* (2nd ed.). Sage Publications.
- HALL, S. (2013b). « The Spectacle of the ‘Other’ ». Dans HALL, S., NIXON, S., et EVANS, J. (2013). *Representation* (2nd ed.). Sage Publications.
- HALPERIN, D. (2003). « Homosexualité ». Dans ERIBON, D., LERCH, A., et HABOURY, F. (2003). *Dictionnaire des cultures gays et lesbiennes*. Larousse.
- HAN, H.-W., et SONG, S.-J. (2014). « Characterization of Female Protagonists in Video Games: A Focus on Lara Croft ». *Asian Journal of Women’s Studies*, vol. 20, n° 3, pp. 27–49. <https://doi.org/10.1080/12259276.2014.11666189>
- HARPER, T., BLYTHE ADAMS, M., et TAYLOR, N. (2018). *Queerness in Play*. Palgrave Macmillan.
- HAYDAY, E. J., et COLLISON, H. (2020). « Exploring the contested notion of social inclusion and gender inclusivity within esports spaces ». *Social Inclusion*, vol. 8, n° 3, pp. 197–208. <https://doi.org/10.17645/si.v8i3.2755>
- HORD, L. C. (2022). « Specificity without identity: Articulating post-gender sexuality through the “non-binary lesbian” ». *Sexualities*, vol. 25, n° 5–6, pp. 615–637. <https://doi.org/10.1177/1363460720981564>
- JANISH, E. (2018). « The abject Scapegoat: Boundary Erosion and Maintenance in *League of Legends* ». Dans HARPER, T., BLYTHE ADAMS, M., et TAYLOR, N. (2018). *Queerness in Play*. Palgrave Macmillan.
- JANSZ, J., et MARTIS, R. G. (2007). « The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games ». *Sex Roles*, vol. 56, n° 3–4, pp. 141–148. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>
- JARRETT, J. (2021). « *Gaming the gift* : The affective economy of *League of Legends* ‘fair’ free-to-play model ». *Journal of Consumer Culture*, vol. 21, n° 1, pp. 102–119. <https://doi.org/10.1177/1469540521993932>
- KAHN, A. S., et WILLIAMS, D. (2016). « We’re All in This (Game) Together: Transactive Memory Systems, Social Presence, and Team Structure in Multiplayer Online Battle Arenas ». *Communication Research*, vol. 43, n° 4, pp. 487–517. <https://doi.org/10.1177/0093650215617504>
- KANG, Y., et YANG, K. C. C. (2018). « The Representation (or the Lack of It) of Same-Sex Relationships in Digital Games ». Dans HARPER, T., BLYTHE ADAMS, M., et TAYLOR, N. (2018). *Queerness in Play*. Palgrave Macmillan.
- KARHULAHTI, V.-M. (2020). *Esport play : anticipation, attachment, and addiction in psycholudic development*. Bloomsbury Academic.
- KONDRAT, X. (2015). « Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? ». *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, vol. 6, n° 1, pp. 171–193.
- KOU, Y. (2020). « Toxic Behaviors in Team-Based Competitive *Gaming*: The Case of *League of Legends* ». *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY’20)*. New York. <https://doi.org/10.1145/3410404.3414243>

- KUK, B. (2019). *Playing Gender : An Analysis of Femininity in the Popular Culture Phenomenon League of Legends*. [Mémoire, Université de Calgary] <https://doi.org/10.11575/prism/37230>
- LANKOSKI, P., APPERLEY, T., et HARVIAINEN, J. T. (2023). « Platform-produced Heteronormativity: A Content Analysis of Adult Videogames on Patreon ». *Games and Culture*, vol. 18, n° 1, pp. 102–123. <https://doi.org/10.1177/15554120221084453>
- LAZAR, J. (2001). « Les médias dans la construction de la réalité ». *Communication*, vol. 20, n° 2, pp. 66–84. <https://doi.org/10.4000/communication.6526>
- LE BRETON, D. (2011). *Eclats de voix. Une anthropologie des voix*, Paris, Éditions Anne-Marie Métailié. Dans ARNOLD, A. (2021). « Voix ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- LE MAT, A. (2021). « Éducation Sexuelle ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- LE TALEC, J.-Y. (2003). « Fierté ». Dans ERIBON, D., LERCH, A., et HABOURY, F. (2003). *Dictionnaire des cultures gays et lesbiennes*. Larousse.
- LIU, S. (2020). « Not a children's game: Misogyny in the North American online gaming community ». *The Young Researcher*, vol. 4, n° 1, pp. 234–255. Consulté sur <http://www.theyoungresearcher.com/papers/liu.pdf>
- MACKLIN, C. (2017). « Finding the Queerness in Games ». Dans RUBERG, B. et SHAW, A. (2017). *Queer game studies*. University of Minnesota Press.
- MALKOWSKI, J., et RUSSWORM, T. M. (2017). *Gaming representation : race, gender, and sexuality in video games*. Indiana University Press, p. 83.
- MELLINI, L. (2009). « Entre normalisation et hétéronormativité : la construction de l'identité homosexuelle ». *Déviance et Société*, vol. 33, pp. 3–26. <https://doi.org/10.3917/ds.331.0003>
- MIKULA, M. (2003). « Gender and Videogames: The political valency of Lara Croft ». *Continuum*, vol. 17, n° 1, pp. 79–87. <https://doi.org/10.1080/1030431022000049038>
- MORA-CANTALLOPS, M., et SICILIA, M.-Á. (2018a), « MOBA games: A literature review », *Entertainment Computing*, vol. 26, n° 128–138. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.02.005>
- MORA-CANTALLOPS, M., et SICILIA, M.-Á. (2018b) Exploring player experience in ranked League of Legends, *Behaviour & Information Technology*, vol. 37, n° 12, 1224–1236. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1492631>
- NIXON, S. (2013). *Exhibiting Masculinity*. Dans HALL, S., NIXON, S., & EVANS, J. (2013). *Representation* (2nd ed.). Sage Publications.
- OUETTE, M. (2014). « Come Out Playing: Computer Games and the Discursive Practices of Gender, Sex, and Sexuality ». Dans DEWINTER, J., et MOELLER, R. (ed.). *Computer games and technical communication : critical methods & applications at the intersection*. Ashgate Publishing Company.
- PAAßEN, B., MORGENROTH, T., et STRATEMEYER, M. (2017). « What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture ». *Sex Roles*, vol. 76, n° 7–8, pp. 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- PAUL, C. (2018). *The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst*. University of Minnesota Press. p.8. Dans DYM, B. (2019). *The Burden of Queer Love*. *Press Start*, vol. 5, n° 1.
- PERRY, K. (2021) « Damsels and darlings: decoding gender equality in video game communities ». *Feminist Media Studies*, vol. 22, n° 5. <https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1883085>
- PROM, E. (2015). League of Legends, le triomphe planétaire d'un jeu vidéo. *La Revue du MAUSS semestrielle*, vol. 45, n° 1, pp. 122–129. <https://doi.org/10.3917/rdm.045.0122>

- PULOS, A. (2013). « Confronting Heteronormativity in Online Games: A Critical Discourse Analysis of LGBTQ Sexuality in World of Warcraft ». *Games and Culture*, vol. 8, n° 2, pp. 77–97. <https://doi.org/10.1177/1555412013478688>
- RATAN, R. A., TAYLOR, N., HOGAN, J., KENNEDY, T., et WILLIAMS, D. (2015). « Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends ». *Games and Culture*, vol. 10, n° 5, pp. 438–462. <https://doi.org/10.1177/1555412014567228>
- RAZ, M. (2021). « Bicatégorisation ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- RENNER M. M., et TAYLOR N. (2021), « Orienting Esports, Locating the Perceptual and Cultural Work of Shoutcasters », dans DAL YOUNG, J. (dir.), *Global Esports, Transformation of cultural perceptions of competitive gaming*, Bloomsbury Academic.
- RENNES, J. (dir.) (2021). *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- RENNES, J. (2021). « Âge ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.
- ROCCHI, J.-P. (2003). « Hétérosexisme ». Dans ERIBON, D., LERCH, A., et HABOURY, F. (2003). *Dictionnaire des cultures gays et lesbiennes*. Larousse.
- RUBERG, B. (2017). « Forty-Eight-Hour Utopia: On Hope and the Future of Queerness in Games ». Dans RUBERG, B. et SHAW, A. (2017). *Queer game studies*. University of Minnesota Press.
- RUBERG, B., et SHAW, A. (2017). *Queer game studies*. University of Minnesota Press.
- RUBERG, B. (2019). « The Precarious Labor of Queer Indie Game-making: Who Benefits from Making Video Games “Better”? ». *Television & New Media*, vol. 20, n° 8, pp. 778–788. <https://doi.org/10.1177/1527476419851090>
- RUFAT, S., et TER MINASSIAN, H. (2012). *Les jeux vidéos comme objet de recherche*. Questions théoriques.
- SAINT JEVIN, A. (2021). « Le développement du e-sport : histoire de la compétition vidéoludique, définition du e-sport et approche psychologique du progamer ». *Nouvelle Revue de l'Enfance et de l'Adolescence*, vol. 5, pp. 59–76. <https://doi.org/10.3917/nrea.005.0059>
- SCHLEINER, A.-M. (2001). « Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games ». *Leonardo*, vol. 34, n° 3, pp. 221–226. <https://doi.org/10.1162/002409401750286976>
- SCOTT, S. (2015). « “Cosplay Is Serious Business”: Gendering Material Fan Labor on “Heroes of Cosplay.” ». *Cinema Journal*, vol. 54, n° 3, pp. 146–154. <https://doi.org/10.1353/cj.2015.0029>
- SHAW, A., AGLORO, A., NGUYEN, J., PHILLIPS, A. R., et RUBERG, B. (2019). « Feminist and Queer Game Studies ». *Communication*. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199756841-0235>
- SHAW, A. (2012). « Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity ». *New Media & Society*, vol. 14, n° 1, pp. 28–44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- SHAW, A. (2013). « On Not Becoming Gamers: Moving Beyond the Constructed Audience ». *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, n° 2. <http://dx.doi.org/10.7264/N33N21B3>
- SHAW, A., et FRIESEM, E. (2016). « Where is the Queerness in Games?: Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games ». *International Journal Of Communication*, vol. 10. Consulté sur <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5449/1743>

- SIHVONEN, T., et STENROS, J. (2018). « Cues for Queer Play: Carving a Possibility Space for LGBTQ Role-Play ». Dans HARPER, T., BLYTHE ADAMS, M., et TAYLOR, N. (2018). *Queerness in Play*. Palgrave Macmillan.
- SILVA, J. P. N., VALADARES, G. C., PEDROSA, G., REZENDE, D. C., CAPPELLE, M. C. A., et ASSIS, F. A. A. (2023). « Gender imbalance in MMORPG: the case of World of Warcraft in Brazil ». *Feminist Media Studies*, vol. 23, n° 1, pp. 289–305.
<https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1973060>
- SÖDERLUND, A. (2015). *Fair Game: A critical examination of gender representation in League of Legends*. [Mémoire, Université de Södertörn]
- SOMERVILLE, S. B. (ed.) (2020). *The Cambridge companion to queer studies*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108699396>
- STREET, Z. (2017). « Queering Games History: Complexities, Chaos, and Community ». Dans RUBERG, B. et SHAW, A. (2017). *Queer game studies*. University of Minnesota Press.
- TANDON, A., et SATHYANARAYANA RAO, T. S. (2021). « Pride Parades ». *Journal of Psychosexual Health*. vol. 3, n° 3, pp. 209–211.
<https://doi.org/10.1177/26318318211038118>
- TAYLOR, N., et HAMMOND, R. (2018). « Outside the Lanes: Supporting a Non-normative League of Legends Community ». Dans HARPER, T., BLYTHE ADAMS, M. et TAYLOR, N. (2018). *Queerness in Play*. Palgrave Macmillan.
- TODD, C. (2016). « ‘Male Blood Elves Are So Gay’: Gender and Sexual Identities in Online Games ». Dans BROWN, G. et BROWNE, K. (2016). *The Routledge research companion to geographies of sex and sexualities*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315613000>
- VELLEKOOP, M. J. (2021). *Sexy, schattig of meer? Gender representatie in League of Legends*. [Mémoire, Université d’Utrecht]. Consulté sur <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/40244>
- WERDER, K. (2022). « Esport, Business & Information Systems Engineering ». vol. 64, n° 3, pp. 393–399, <https://doi.org/10.1007/s12599-022-00748-w>
- YAKOBI, M. J. (2014). *The Economic and Behavioral Success of Riot Games In an Undifferentiated Video Game Market*. *Scripps Senior Theses*. [Thèse, Université de Claremont] Consulté sur https://scholarship.claremont.edu/scripps_theses/349
- ZAPPERI, G. (2021). « Regard et culture visuelle ». Dans RENNES, J. (dir.), *Encyclopédie critique du genre*. La Découverte.

Articles en ligne

- ANDREWS, H. (2023, 31 mai). « All LGBTQ+ characters in League of Legends ». *Dot Esports*. [HTTPS://DOTESPORTS.COM/LEAGUE-OF-LEGENDS/NEWS/ALL-LGBTQ-CHARACTERS-IN-LEAGUE-OF-LEGENDS](https://dotesports.com/league-of-legends/news/all-lgbtq-characters-in-league-of-legends)
- BEDU, C. (2021, 18 octobre). « Lil Nas X : une icône noire, gay et flamboyante ». *Le Monde.fr*. https://www.lemonde.fr/podcasts/article/2021/10/18/lil-nas-x-une-icone-noire-gay-et-flamboyante_6098765_5463015.html
- FLAMM (2022, 2 juin). « League of Legends : PBE LoL 12.11 : les nouveaux skins Ocean Song ». *Team aAa*. https://www.team-aaa.com/fr/actualite/patch-lol-12-11-le-teaser-des-nouveaux-skins-ocean-song-edition_125405?page=2
- GALIZ-ROWE, T. (2023). « Every LGBTQ+ character in League of Legends ». *Gayming Magazine*. <https://gaymingmag.com/2023/05/every-lgbtq-character-in-league-of-legends/>
- IMSO (2018, août 22). « Lol : skin cosmique Ashe, Lulu, Xin Zhao ». *Millenium FR*. <https://www.millenium.org/news/306799.html>
- JONES, A. (2017). « League of Legends Patch 7.20 : Evelynn Rework and Super Galaxy Skins ». *PCGamesN*. <https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/league-of-legends-patch-720#evelynn>

- La rédaction JDN. (2022). « Ping (jeu vidéo) : définition, traduction et exemples ». *JDN*.
<https://www.journaldunet.fr/guides-d-achat/guide-du-jeu-video/1502889-ping-jeu-video-definition-traduction-exemple/>
- MUCHBAGUETTE. (2022, août 5). « League of Legends : la boutique cache deux *skins* rares ! On vous explique comment les obtenir ». *Jeuxvideo.com*.
<https://www.jeuxvideo.com/news/1613199/league-of-legends-la-boutique-cache-deux-skins-rares-on-vous-explique-comment-les-obtenir.html>
- PHILIDIA (2013, 14 mai). « Sortie de l'Abîme hurlant sur le PBE : L'ARAM obtient sa propre file ! ». *LoLTracker.com*. <https://loltracker.com/articles/sortie-de-l-abime-hurlant-sur-le-pbe-l-aram-obtient-sa-propre-file>
- STUMMREITER, M. (2023). « LGBTQIA+ champions in LOL ». *RiftFeed*.
<https://riftfeed.gg/lore/all-lgbtqia-champions>
- TIPSALEWO. (2021, 21 novembre). « VI et Caitlyn : couple ou triangle amoureux dans Arcane et dans le Lore ? ». *Millenium FR*. <https://www.millenium.org/news/384269.html>
- « Worlds 2022 Opening Ceremony Presented by Mastercard » (2022, 1 novembre). *LoL Esports*. <https://lolesports.com/article/worlds-2022-opening-ceremony-presented-by-mastercard/blt06f1818c405d8e6c>

Sitographie

- About Riot Forge* (s. d.). Riot Forge. Consulté le 2 mars 2023, à l'adresse
<https://riotforgegames.com/en-us/about/>
- Aperçu de K'Santé* (2022). League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/news/dev/champion-insights-k-sante/>
- Aperçu de Nilah* (2022). League of Legends. https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/news/dev/champion-insights-nilah/?_gl=1*1s8wtar*_ga*MTUyMTM2MTUyOS4xNjc2NDQ5NTgz*_ga_FXBJE5DEDD*MTY3NzY5ODY5MC41LjAuMTY3NzY5ODcwMC41MC4wLjA.
- Aperçu de Zeri* (2021). League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/news/game-updates/champion-insights-zeri/>
- Aphelios - Champions* (s. d.). Univers League of Legends. Consulté le 26 juillet à l'adresse
https://universe.leagueoflegends.com/fr_FR/champion/aphelios/
- Arcane : League of Legends* (s. d.). Arcane. <https://arcane.com/fr-fr/>
- blix-app* (s. d.). blix-app. Consulté le 21 juin 2023, à l'adresse https://blix.gg/skins/league-of-legends/abilities/Sacred_Sword_Janna
- BOWE, M. [@MeaghanBowe]. (2021, 26 août). *yes, they are! in LoR, we had the opportunity to show the unique character and diversity of the Marai people*. [...] [Tweet]. X.
<https://twitter.com/MeaghanBowe/status/1430700062489792513>
- Catégorie : Audio de Champions (s. d.). Dans *Wiki League of Legends*.
https://leagueoflegends.fandom.com/fr/wiki/Cat%C3%A9gorie:Audio_de_champions
- Celebrating an inclusive gaming community with IdaHOTB* (2018). Riot Games. Consulté le 13 juillet 2023, à l'adresse <https://www.riotgames.com/fr/who-we-are/celebrating-an-inclusive-gaming-community-with-idahotb>
- Célébrons L'IDAHOTB 2019*. (2019, mai 15). Riot Games.
<https://www.riotgames.com/fr/actus/celebrons-lidahotb-2019>
- Célébrez le Mois des fiertés 2021 dans Runeterra et au-delà !* (2021). League of Legends.
<https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/news/community/celebrate-Pride-2021-across-and-beyond-runeterra/>
- Célébrez la Pride 2022 dans Runeterra et au-delà !* (2022). League of Legends.
<https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/news/community/celebrate-Pride-2022-across-and-beyond-runeterra/>

Célébrez la Pride 2023 dans Runeterra et au-delà ! (2023). League of Legends.
<https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/news/community/celebrate-pride-2023-runeterra-and-beyond/>

Champion updates (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 15 juin 2023, à l'adresse https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Champion_updates

Cirre (s. d.). Dans *Le Robert Dico en ligne*. Consulté le 8 août 2023, à l'adresse <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/cirre>

Diana — Champions (s. d.). Univers League of Legends. Consulté le 12 juillet, à l'adresse https://universe.leagueoflegends.com/fr_FR/champion/diana/

DUN, M. [@thatmattdunn]. (2018, 19 novembre). *She doesn't "seem to", Neeko *does* like female champions more than male champions. Neeko identifies as a lesbian.* [Tweet]. X.
<https://twitter.com/thatmattdunn/status/1064613909074595841>

Emo. (2021). Dans *Linternaute*. Consulté le 8 août 2023, à l'adresse <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/emo/>

EMO. (s. d.). Dans *Urban Dictionary*. Consulté le 8 août 2023, à l'adresse <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=emo>

Gardien des étoiles (s. d.). Univers de League of Legends.
https://universe.leagueoflegends.com/fr_FR/star-guardian/

Graves — Champions (s. d.). https://universe.leagueoflegends.com/fr_FR/champion/graves/

Home ~ may17.org. (2023, 20 avril). <https://may17.org/>

Janna/Trivia. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 22 juin 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Janna/Trivia>

Katarina Skins : Tous les meilleurs skins de Katarina. (s. d.). Consulté le 24 juin 2023, à l'adresse <https://www.lolvvv.com/fr/champion/Katarina/skins>

Leona — Champions (s. d.). Univers League of Legends. Consulté le 12 juillet, à l'adresse https://universe.leagueoflegends.com/fr_FR/champion/leona/

LGBTQ+ characters. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 2 août 2023, à l'adresse https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Category:LGBTQ%2B_characters

LGBT Characters Wikia. (s. d.). Consulté le 2 août 2023, à l'adresse <https://lgbtqia-characters.fandom.com/wiki/Special:Search?query=League+of+Legends&scope=internal&navigationSearch=true>

Liste des champions. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 22 juin 2023 à l'adresse https://leagueoflegends.fandom.com/fr/wiki/Liste_des_champions

LOL Champion Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*.
https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Category:LoL_Champion_audio

LOL Esports. (s. d.). LoL Esports. <https://lolesports.com/>

LoL Worlds 2022—Viewership and Detailed Stats (s. d.). Consulté 2 mars 2023, à l'adresse <https://escharts.com/tournaments/lol/2022-world-championship>

L'Ordre Kinkou. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 24 juin 2023, à l'adresse https://leagueoflegends.fandom.com/fr/wiki/L%27Ordre_Kinkou

Neeko — Champions. (s. d.). Univers League of Legends.
https://universe.leagueoflegends.com/fr_FR/champion/neeko/

Ping. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 15 juin 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Ping>

Pride (Event). (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 28 juin 2023, à l'adresse [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Pride_\(Event\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Pride_(Event))

Répartition des joueurs — League of Legends (s. d.). Consulté le 3 mars 2023, à l'adresse <https://www.leagueofgraphs.com/fr/rankings/rank-distribution>

Riot Games [@riotgames]. (2021, 1 novembre). *Thank you to our global community for helping Runeterra reach new heights!* [Photographie]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CVvGFnEpfOK/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==>

Signaux facilités. (s. d.). Support League of Legends. <https://Support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/fr/articles/201752974-Signaux-facilit%C3%A9s?fbclid=IwAR3dei3mSwjMX76oTsi9vAFk4cmmgr9GiyKtDQpfpniDCfWzx92RTLXKR-k>

Soutenez la diversité : fêtez la IDAHOTB dans LOL et TFT (2020). League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/news/community/celebrate-idahotb-in-lol-tft/>

Spotify — Web Player : Music for everyone, (s. d.). Spotify. Consulté le 27 avril 2023 à l'adresse <https://spotify.com/>

Swain, Grand Général Noxien (s. d.). League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/champions/swain/>

Twisted Fate — Champions (s. d.). Univers de League of Legends. Consulté le 12 juillet, à l'adresse https://universe.leagueoflegends.com/fr_FR/champion/twistedfate/

Wiki League of Legends | Fandom. (s. d.). https://leagueoflegends.fandom.com/fr/wiki/Wiki_League_of_Legends

Who We Are. (s. d.). Riot Games. Consulté le 2 mars 2023, à l'adresse <https://www.riotgames.com/fr/Qui-nous-sommes>

Varus — Champions (s. d.). Univers de League of Legends. Consulté le 12 juillet 2023, à l'adresse https://universe.leagueoflegends.com/fr_FR/champion/varus/

Corpus primaire

Ludographie

Riot Games. (s.d.). *League of legends* [Jeu vidéo]. Los Angeles, Riot Games.

Sources visuelles (images)

Akali/Gallery/Splash screens. (s. d.). Dans *Leaguepedia | League of Legends Esports Wiki*.

Consulté pour la dernière fois le 10 août 2023, à l'adresse

https://lol.fandom.com/wiki/Akali/Gallery/Splash_Screens

Ashe/Gallery/Splash screens (s. d.). Dans *Leaguepedia | League of Legends Esports Wiki*.

Consulté pour la dernière fois le 10 août 2023, à l'adresse

https://lol.fandom.com/wiki/Ashe/Gallery/Splash_Screens?so=search

Evelynn/Gallery/Splash Screens. (s. d.). Dans *Leaguepedia | League of Legends Esports Wiki*.

Consulté pour la dernière fois le 10 août 2023, à l'adresse

https://lol.fandom.com/wiki/Evelynn/Gallery/Splash_Screens?so=search

Janna/Gallery/Splash screens. (s. d.). Dans *Leaguepedia | League of Legends Esports Wiki*.

Consulté pour la dernière fois le 10 août 2023, à l'adresse

https://lol.fandom.com/wiki/Janna/Gallery/Splash_Screens?so=search

Katarina/Gallery/Splash Screens. (s. d.). Dans *Leaguepedia | League of Legends Esports Wiki*.

Consulté pour la dernière fois le 10 août 2023, à l'adresse

https://lol.fandom.com/wiki/Katarina/Gallery/Splash_Screens?so=search

League of Legends (s. d.). Consulté pour la dernière fois le 10 août 2023, à l'adresse

[https://www.leagueoflegends.com/fr-](https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/?_gl=1*z8m34e*_ga*MTUyMTM2MTUyOS4xNjczNDQ5NTgz*_ga_FXBJE5DED)

[fr/?_gl=1*z8m34e*_ga*MTUyMTM2MTUyOS4xNjczNDQ5NTgz*_ga_FXBJE5DED](https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/?_gl=1*z8m34e*_ga*MTUyMTM2MTUyOS4xNjczNDQ5NTgz*_ga_FXBJE5DED)
[D*MTY3NzY5ODY5MC4lLjAuMTY3NzY5ODcwMC4lMC4wLjA.](https://www.leagueoflegends.com/fr-fr/?_gl=1*z8m34e*_ga*MTUyMTM2MTUyOS4xNjczNDQ5NTgz*_ga_FXBJE5DED)

Sources audios et audiovisuelles

Aphelios/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 14 juillet 2023, à

l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Aphelios/LoL/Audio>

Ashe/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 20 juin 2023, à l'adresse

<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Ashe/LoL/Audio>

Bel'Veth/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 20 juin 2023, à

l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Bel%27Veth/LoL/Audio>

Caitlyn/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 12 juillet 2023 à

l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Caitlyn/LoL/Audio>

Diana/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 20 juin 2023, à l'adresse

<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Diana/LoL/Audio>

Evelynn/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 20 juin 2023, à

l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Evelynn/LoL/Audio>

Graves/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 13 juillet 2023, à

l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Graves/LoL/Audio#Sentinel>

Janna/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 20 juin 2023, à l'adresse

<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Janna/LoL/Audio>

Katarina/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 20 juin 2023, à

l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Katarina/LoL/Audio>

K'Sante/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 12 juillet 2023, à

l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/K%27Sante/LoL/Audio>

Leona/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 12 juillet 2023, à

l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Leona/LoL/Audio>

Nami/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 14 juillet 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Nami/LoL/Audio>

Neeko/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 30 juillet 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Neeko/LoL/Audio>

Nidalee/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 30 juillet 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Nidalee/LoL/Audio>

Nilah/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 20 juin 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Nilah/LoL/Audio>

Rell/LoL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 12 juillet 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Rell/LoL/Audio>

Renata Glasc/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 20 juin 2023, à l'adresse https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Renata_Glasc/LoL/Audio

Sett/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 14 juillet 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Sett/LoL/Audio>

SkinSpotlights. (2023a, février 2). *Heartache VI Skin Spotlight - League of Legends* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EocqnAnoJ84>

SkinSpotlights. (2023b, 2 février). *Heartthrob Caitlyn Skin Spotlight - League of Legends* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SzdSZsh59Cs>

Twisted Fate/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 12 juillet 2023, à l'adresse https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Twisted_Fate/LoL/Audio

Varus/lol/audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 12 juillet 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Varus/LoL/Audio>

Vex/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 20 juin 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Vex/LoL/Audio>

VI/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 12 juillet 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Vi/LoL/Audio>

Zeri/LOL/Audio. (s. d.). Dans *League of Legends Wiki*. Consulté le 20 juin 2023, à l'adresse <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Zeri/LoL/Audio>

TABLE DES MATIÈRES

Sommaire	5
Notes aux lecteur·rice·s.....	7
Introduction.....	9
Chapitre I : League of Legends, complet et complexe.....	11
1. Univers League of Legends.....	11
1.1. Multimédia.....	12
1.2. Esport.....	13
1.3. Les jeux.....	14
2. Règles et principes.....	15
2.1. Summoner's Rift : l'arène de LOL.....	16
2.2. Modes de jeu et déroulement d'une partie.....	17
2.3. Types de champions et rôles.....	19
3. Paratexte.....	21
3.1. Client et modes de communication.....	21
3.2. <i>Skins</i> et personnalisation.....	23
3.3. <i>Metagame</i> et toxicité.....	24
Chapitre II : État de la question.....	27
1. Gender et Queer studies : quelques prémices.....	27
2. Les femmes dans les jeux vidéo.....	31
3. Queer <i>gaming</i> studies.....	35
4. État de la question de la représentation dans League of Legends.....	38
Chapitre III : Représentation des femmes dans League of Legends.....	43
1. Méthode et objets d'analyse.....	44
1.1. Données et collecte.....	45
1.2. Méthode d'analyse de données.....	47
2. Analyses.....	50
2.1. Anciens champions.....	50
2.2. Nouveaux champions.....	58
2.3. Analyse quantitative : types et sorties.....	66
3. Comparaisons et résultats.....	69
Chapitre IV : Représentation LGBTQIA+ dans League of Legends.....	76
1. Méthode et objets d'analyse.....	76
1.1. Données et collecte.....	76
1.2. Méthode d'analyse des données.....	78
2. Analyses des champions.....	80
3. Analyses des évènements.....	93
4. Résultats.....	99
Discussions.....	103
1. Limites et prolongements.....	104
2. Conclusion.....	106
Annexes.....	108
Lexique.....	143
Références.....	146
Table des matières.....	157
Table des figures.....	158

TABLE DES FIGURES

Figure 1 : arène de LOL annotée et légende correspondante.....	17
Figure 2 : liste des différents types de champions et pictogrammes correspondants.....	20
Figure 3 : Ashe, <i>splash art</i> de base	51
Figure 4 : Evelynn, <i>splash art</i> de base	52
Figure 5 : Janna, <i>splash art</i> de base	54
Figure 6 : Katarina, <i>splash art</i> de base.....	56
Figure 7 : Akali, <i>splash art</i> de base.....	57
Figure 8 : Vex, <i>splash art</i> de base.....	59
Figure 9 : Zeri, <i>splash art</i> de base.....	60
Figure 10 : Renata, <i>splash art</i> de base	62
Figure 11 : Bel'veth, <i>splash art</i> de base	63
Figure 12 : Nilah, <i>splash art</i> de base.....	65
Figure 13 : graphique des sorties des champions par année selon leur genre	67
Figure 14 : tableau comparatif reprenant la proportion de personnage dans chaque type en 2012 et 2023.....	68
Figure 15 : Neeko, <i>splash art</i> de base	81
Figure 16 : Rell, <i>splash art</i> de base.....	83
Figure 17 : Diana, skin Éluée de l'hiver	84
Figure 18 : <i>emote</i> « à vos côtés », Pride 2021	86
Figure 19 : <i>emote</i> animée de Graves et Twisted Fate, Pride 2022.....	87
Figure 20 : K'sante, <i>splash art</i> de base.....	88
Figure 21 : <i>splash art</i> des <i>skins</i> de Saint Valentin 2023 représentant Vi, Caitlyn et Amumu .	91
Figure 22 : Sett, <i>skin</i> Fleur spirituelle	92
Figure 23 : Kindred, <i>skin</i> de base.....	93
Figure 24 : icône poros arc-en-ciel, IDAHOTB 2018.....	95
Figure 25 : ensemble d'icônes, IDAHOTB 2020	95
Figure 26 : image promotionnelle, Pride 2021	97
Figure 27 : capture d'écran du client en juin 2022	98