Ouest-France (site web)
leditiondusoir, jeudi 22 octobre 2026 - 18:30:37Z 1479 mots

« Le paradoxe d'une icône » : Lara Croft, avatar hypersexualisé ou première héroïne féministe du jeu vidéo ?

Par Arnaud Le Gall

La série de jeux vidéo et de films « Tomb Raider » célèbre ses 30 ans, le 24 octobre 2026. L'occasion de revenir sur l'évolution de son personnage culte, l'aventurière Lara Croft, ballottée entre son statut de pionnière du jeu au féminin et les fantasmes d'une partie du public.

Dans les jeux vidéo de la première moitié des années 1990, une femme, on doit la sauver ou elle n' existe pas. Au mieux, elle peut être un personnage secondaire. Les puristes se plairont à rappeler que le personnage de Metroid est une femme, mais on ne peut pas dire que cette particularité soit mise en avant. Non, pour trouver la première à crever l'écran, il faut attendre Lara Croft, en 1996, avec Tomb Raider.

Trente ans plus tard, l'héroïne imaginée par le studio britannique Core Design a atteint le statut d' icône de la pop culture, mais son image continue de diviser. Certains y voient l'aventurière sans peur et sans reproche qui a ouvert la voie, d'autres un objet de fantasmes pour un public masculin. Qui est-elle vraiment ? On fait le point avec Thomas Méreur, auteur du livre Les Légendes de Tomb Raider.

Lire aussi : Qu'est-ce que la « dépression post-jeu », ce blues qui envahit certains amateurs de jeux vidéo ? (https://www.ouest-france.fr/leditiondusoir/2026-04-02/qu-est-ce-que-la-depression-post-jeu-ce-blues-qui-envahit-certains-amateurs-de-jeux-video-7ff6905d-9cba-40ee-9554-eef19d656094) Un personnage qui brise les codes

Revenons d'abord aux origines. Si plusieurs personnes ont participé à conceptualiser le premier jeu, l' invention de Lara Croft est d'abord celle du character designer Toby Gard, qui va défendre sa création bec et ongles, y compris contre les pressions de sa direction et de son éditeur Eidos, persuadés qu' une femme ne sera pas vendeuse. Au cours du développement, l'équipe recrute Vicky Arnold, dont le rôle est souligné par le journaliste jeux vidéo. « Elle a vraiment réécrit le personnage, qui a beaucoup évolué. »

Lorsque le jeu sort, la pilleuse de tombes a néanmoins quelques trous dans son CV. Il faut dire que le scenario de l'aventure est minimaliste. On sait qu'il s'agit d'une dénicheuse de trésors, déshéritée par sa famille, mais qui a fait fortune, probablement en revendant des vestiges. Cette passion lui serait venue après un accident d'avion. Pour ce qui est de l'apparence, l'héroïne débarque au moment de l' avènement de la 3D, qui offre justement plus de place à l'avatar joué. Sa première silhouette, de polygones, est anguleuse et floue. Elle arbore un mini-short, des bottes de combat et un débardeur moulant. Un look complété par une paire de pistolets.

Son créateur se défend d'avoir voulu la sexualiser. Il dit s'être inspiré de comics. Manette en main, elle saute, escalade, esquive les pièges et flingue tout ce qui bouge, avec une agilité jusqu'ici jamais vue. « Dans le jeu, elle n'est jamais renvoyée à son statut de simple femme, contrairement aux films et séries de l'époque, précise Thomas Méreur. Elle a deux pistolets, façon films de John Woo, elle fait de la moto… Elle a vraiment les codes du héros masculin et elle n'a peur de rien. Pour l'époque, c'est très transgressif. L'incarnation a permis à plein de joueuses de s'y retrouver. »

Une femme forte, à l'humour pince-sans-rire et qui n'a besoin de personne, la formule évolue peu au fil des suites, pas toutes mémorables sur le plan vidéoludique. « Elle n'est pas devenue plus aguicheuse. C'est toujours à la fois une James Bond et une Indiana Jones, même si on joue un peu plus sur sa féminité », estime le contributeur à Numerama et Jeux vidéo magazine. Dans l'ère Survivor, une trilogie qui sort à partir de 2013, le mini-short est même remisé au placard. « Dans les jeux, à part peut-être quelques plans sur ses fesses dans les versions remastérisées, l'aspect bimbo n' est quasiment pas présent », insiste le fan de la franchise. Cependant, porté par le succès, le personnage de Lara Croft dépasse largement le cadre du jeu vidéo et sa réception est parfois en décalage avec les intentions affichées des développeurs.

Lire aussi : Travail d'enfants, liens avec Epstein… Ces quatre scandales qui ont éclaboussé la légendaire marque Victoria's Secret (https://www.ouest-france.fr/leditiondusoir/2026-10-20/travail-d-enfants-liens-avec-epstein-ces-quatre-scandales-qui-ont-eclabousse-la-legendaire-marque-victoria-s-secret-560c51c1-ed35-4962-ba7a-009d942c2222)

Récupérée par la publicité

Thomas Méreur pointe l'opportunisme d'Eidos. L'éditeur mise tout de suite sur la sexualisation de l' héroïne. Pour la promotion de Tomb Raider 2, il recrute par exemple des hôtesses pour accueillir les visiteurs sur les salons. « Lara Croft a servi de machine marketing. Elle est devenue presque plus connue que le jeu dont elle était issue. Toby Gard a été dégoûté. Il a même quitté le studio parce qu'il ne supportait pas qu'elle soit devenue aussi vulgaire », raconte-t-il.

Lara Croft est partout. Elle vend des boissons énergétiques et des chaussures de sport. Dans une série de publicités pour les voitures Seat, elle apparaît en bikini ou embarque un groupe de surfeurs dans un sous-entendu salace.

Eidos fait également appel à des incarnations de chair et d'os pour divers événements. Rhona Mitra a été l'une d'elles entre 1997 et 1998. En 2023, l'actrice s'est exprimée sur cette expérience sur son compte Instagram (https://www.instagram.com/iamrhonamitra/). Fan du personnage, elle a vite déchanté. « C'était un mélange d'Indiana Jones et de Nikita. Et… ils ont tout gâché. J'ai dit stop aux demandes de bikinis et aux soirées où des prostituées pullulaient, remplies d'hommes en costume, transpirants et bouffis, en quête de plus de sexe et de décolletés. Je leur ai dit d'aller se faire voir et je leur ai jeté leur contrat à la figure. »

Lire aussi : Pourquoi les cadreurs des JO ne filment toujours pas les femmes comme les hommes (https://www.ouest-france.fr/leditiondusoir/2024-08-02/pourquoi-les-cadreurs-des-jo-ne-filment-toujours-pas-les-femmes-comme-les-hommes-e72ba82c-1bee-4905-b5bb-ddbe1922644e) Les mêmes « injonctions contradictoires » au cinéma

Au cinéma, l'aristocrate britannique subit le même traitement que sur la PlayStation. « Elle est encore dans ces injonctions contradictoires, le paradoxe d'une icône, prise entre le personnage fort et la femme sexy », décrit le journaliste. Incarnée par Angelina Jolie dans un premier diptyque, l' aventurière est redoutable et intelligente. Mais elle est mise en scène façon « male glaze », c' est-à-dire pour satisfaire un regard voyeuriste. Dans un article d'analyse (https://acid.utbm.fr/2023/03/30/lara-croft-une-heroine-feministe/) , des étudiants de l'Université Belfort-Montbéliard s'attardent notamment sur deux scènes. L'une d'elles montre l'actrice américaine sous la douche : « [Elle est] totalement inutile au déroulement de l'histoire comme à la construction du personnage. La scène ne révèle absolument rien de l'expérience vécue par Lara Croft, mais fonctionne plutôt comme une scène fantasmée par le public visé (majoritairement des adolescents et jeunes hommes). » Une deuxième séquence va peut-être encore plus loin. L' archéologue est aux prises avec un robot, qui prête sa vision au spectateur. « L'héroïne y apparaît allongée au sol sur les dos, repoussant les assauts du robot au-dessus d'elle, dans une position et avec un cadrage qui ressemblerait davantage à une scène de sexe qu'à un combat. Même dans la scène de combat, l'héroïne n'est pas à l'initiative de l'action, mais elle est là pour être regardée ! »

Un troisième film sort en 2018, avec Alicia Vikander dans le rôle principal. « Une version plus brutale, plus réaliste », décrit Thomas Méreur.

Une héroïne encore d'actualité

Si les premières acrobaties de Lara Croft ont déjà 30 ans, le personnage n'appartient pas pour autant au passé. Après une série animée de Netflix (https://programmetv.ouest-france.fr/serie/animation/tomb-raider-la-legende-de-lara-croft-m324707384/) , l'icône aura le droit à son live action sur Prime Vidéo en 2027 (https://mcetv.ouest-france.fr/2025/la-serie-tomb-raider-connectee-aux-jeux-la-bonne-nouvelle-qui-va-ravir-les-fans-04122025/). Un nouveau jeu, une refonte du premier, est également en préparation. Pour ce Tomb Raider : Legacy of Atlantis, prévu pour février 2027, l'héroïne retrouve son mini-short et son physique a déjà été largement commenté en ligne. « Des joueurs veulent des seins plus gros, elle ne serait pas assez sexy, relaie l'auteur. Sur le public, il y a encore du travail. »

Une fois de plus, l'aventurière à la tresse n'échappe pas à sa condition. « Dès qu'on l'agrippe, on peut la transformer en simple objet sur lequel on peut transposer ce qu'il y a de plus vil », regrette l'expert, qui juge toutefois qu'elle a réussi à ouvrir des portes pour la représentation de la gent féminine dans le 10e art. Mais s'il y a eu des Elie (The Last of Us) ou des Aloy (Horizon), elles n'ont pas non plus échappé aux commentaires sur leurs plastiques. Pour Thomas Méreur, le pire a même été atteint avec Angela, dans le remake de (https://www.ouest-france.fr/gaming/tests/notre-test-de-silent-hill-2-remake-le-chef-duvre-revient-plus-beau-et-terrifiant-316b3496-8252-11ef-91d9-7f562215fe95) Silent Hill 2 (https://www.ouest-france.fr/gaming/tests/notre-test-de-silent-hill-2-remake-le-chef-duvre-revient-plus-beau-et-terrifiant-316b3496-8252-11ef-91d9-7f562215fe95). Protagoniste victime d'inceste et traumatisée, plongée dans un univers horrifique, elle aussi a été décriée car pas assez « désirable ».

Illustration(s) :

Lara Croft, dans la version remastérisée des épisodes IV, V et VI, sortie en février 2025.
. *Aspyr*

Angelina Jolie

La mort m'a toujours fascinée C'est avec 'Une vie volée' que la carrière d'Angelina Jolie prend son envol. Face à Wynona Ryder, la jeune comédienne y incarne une ...

evene.fr

Netflix

Netflix ...

COFISEM

Netflix, Inc.

Netflix, Inc. ...

COFISEM

© 2026 Ouest-France

Le présent document est protégé par les lois et conventions internationales sur le droit d'auteur et son utilisation est régie par ces lois et conventions.

news·20261022·OFW·025be63e-cc90-11f1-bf87-17eca79cb13c