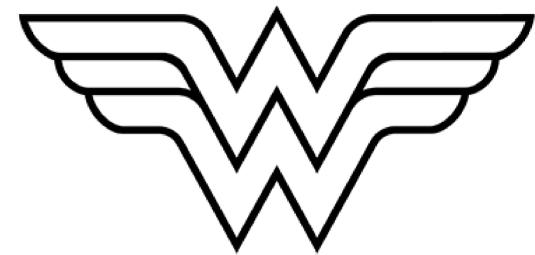




# Wonder Woman: de la fiction à la réalité

Maude Bédard et Stéphane Perreault  
Département de lettres et communication sociale  
Université du Québec à Trois-Rivières



## MISE EN CONTEXTE

Force est de constater que les femmes sont hypersexualisées, représentées d'une manière stéréotypée et sous-représentées dans les médias (Bruce, 2016). Bien qu'il semble impossible de nier l'hypersexualisation de Wonder Woman, à en juger par sa performance au box-office mondial et à sa longévité dans un monde fictionnel à prédominance masculine, celle-ci semble faire exception aux deux autres tendances notées plus haut. Rappelons que depuis sa création en 1941, Wonder Woman a été mise en scène par ses concepteurs comme « belle et puissante » à l'aide de bandes dessinées, de films et de jeux pour ne nommer que ces médias. Qui plus est, plus de 80 ans d'exposition médiatique a eu pour effet qu'être une Wonder Woman est devenue une expression faisant partie du sens commun.

D'un point de vue de la communication sociale, ce constat est intéressant puisque les médias sont souvent associés à la diffusion, à la création et à l'évolution des représentations sociales. À titre de précision, une représentation sociale peut se définir comme « l'ensemble des croyances, des connaissances et des opinions qui sont produites et partagées par les individus d'un même groupe, à l'égard d'un objet social donné » (Guimelli, 1999). En fonction de cette définition, le personnage de Wonder Woman semble véhiculer une représentation sociale qui dépasse celle d'être un homme ou une femme. Étant donné que beauté et puissance vont de pair, un axe de discours fusionnant masculinité et féminité forge cet emblème du féminisme. Notons que l'étude de femmes dites « fortes » au cinéma a suscité l'intérêt de Schubart en 2007. Son analyse d'héroïnes cinématographiques de 1970 à 2006 révèle que Wonder Woman est un reflet de l'archétype de la bonne amazone. Elle est jeune, belle, hétérosexuelle, un miroir de la masculinité et soutient un système patriarcale.

Le fait d'être « belle et forte » peut être revu à la lumière des concepts « agentic » et « communal » (Eagly, 1987). Pourtant, à notre connaissance, aucune recherche ne s'est attardée à examiner la représentation sociale de ce personnage en fonction de cette lentille. Le but de cette étude est donc d'étudier ces deux composantes de la représentation sociale de Wonder Woman en la positionnant face aux autres protagonistes de DC ainsi qu'à la lumière de sa transposition dans le monde réel.

## MÉTHODOLOGIE

Le diagramme de flux ci-dessous présente la méthodologie associée à cette étude mixte basée sur un plan simultané imbriqué (QUAN/qual).

| Procédures   | Fiction                         |           |     | Produits  |
|--|---------------------------------|-----------|-----|---|
|  | Médias analysés                 | Année     | N   |   |
| 1- Entrée des données issues des jeux<br>• Attributs physiques: dextérité, force, résistance<br>• Attributs mentaux: intelligence, capacité de concentration, résilience<br>• Attributs mystiques: influence, aura, force spirituelle<br><br>2- Statistiques descriptives - SPSS<br>• Superhéros<br>• Vilains<br>• Superhéroïnes<br>• Vilaines | Mayfair RPG                     | 1985      | 30  | Rangs percentiles situant Wonder Woman au sein de protagonistes du bien et du mal |
|  | Mayfair RPG                     | 1989      | 74  |   |
|  | Mayfair RPG                     | 1992-1993 | 489 |   |
|  | Overpower CG                    | 1996-1997 | 54  |   |
|  | Top Trumps CG                   | 2005-2006 | 65  |   |
|  | DC Adventures RPG               | 2011-2012 | 489 |   |
|  | Panini MetaX Justice League TCG | 2017      | 82  |   |
| Top Trumps CG  | 2020                            | 30        |     |   |
| Procédure  | Réalité                         |           |     | Produits  |
| 1- Analyse de contenu thématique des candidatures au Wonder Woman Award  | Wonder Woman Award              | 2022      | 93  | Thèmes associés au fait d'être une Wonder Woman dans la réalité                   |

## RÉSULTATS

Le tableau suivant présente le positionnement de Wonder Woman dans le monde de DC ainsi que les résultats de l'analyse qualitative. S'en suit une figure qui résume les résultats.

| Médias                          | Positionnement de Wonder Woman<br>(Attributs physiques - Attributs mentaux - Attributs mystiques) |                           |                          |                          |
|---------------------------------|---|---------------------------|--------------------------|--------------------------|
|                                 | Héroïnes  | Vilaines                  | Héros                    | Vilains                  |
| Mayfair RPG                     | 100% - 80% - 67%<br>N=5   | -                         | 90% - 63% - 81%<br>N=16  | 89% - 37% - 63%<br>N=9   |
| Mayfair RPG                     | 95% - 95% - 98%<br>N=14   | 100% - 100% - 100%<br>N=3 | 93% - 83% - 91%<br>N=47  | 85% - 82% - 79%<br>N=11  |
| Mayfair RPG                     | 97% - 95% - 98%<br>N=87   | 97% - 96% - 98%<br>N=39   | 97% - 93% - 97%<br>N=181 | 93% - 85% - 92%<br>N=136 |
| Overpower CG*                   | 100% - 75% - 25%<br>N=3   | 92% - 67% - 17%<br>N=6    | 89% - 74% - 13%<br>N=23  | 90% - 35% - 5%<br>N=20   |
| Top Trumps CG                   | 85% - 100%<br>N=15  | 92% - 83%<br>N=6          | 78% - 85%<br>N=27        | 79% - 88%<br>N=17        |
| DC Adventures RPG               | 99% - 56% - 90%<br>N=70   | 99% - 54% - 89%<br>N=37   | 99% - 52% - 93%<br>N=157 | 96% - 43% - 84%<br>N=153 |
| Panini MetaX Justice League TCG | 100% - 75% - 89%<br>N=13  | 100% - 100% - 100%<br>N=5 | 79% - 60% - 91%<br>N=32  | 75% - 24% - 100%<br>N=17 |
| Top Trumps CG                   | 90% - 80% - 80%<br>N=5  | 80% - 75% - 100%<br>N=4   | 69% - 75% - 88%<br>N=8   | 75% - 90% - 100%<br>N=10 |
| Wonder Woman Award              | Aptitude à travailler avec autrui   | Attitude au travail       | Composante temporelle    | Impact                   |

### Synthèse visuelle des résultats



## DISCUSSION

L'intégration des résultats quantitatifs et qualitatifs a permis d'établir les constats suivants:

- 1- La représentation sociale de Wonder Woman se résume à l'idée que l'héroïne est exceptionnelle dans le monde de la fiction tout comme dans la réalité. Toutefois, lorsque l'on considère les aspects « *agentic et communal* » de sa représentation sociale, le sens de celle-ci semble se modifier.
- 2- D'un point de vue longitudinal, la représentation sociale de Wonder Woman (l'idée d'être exceptionnelle) semble être stable.

### Limites méthodologiques

- 1- Les résultats quantitatifs semblent être affectés par le nombre de protagonistes d'un jeu, la provenance de celui-ci et le genre du concepteur de ces jeux. Aussi, quantitatif et fiction sont associés ensemble.
- 2- Dans le cadre de l'analyse qualitative, l'étude ne s'est pas attardée au genre de l'individu ayant posé la candidature d'une femme au Wonder Woman Award. Aussi, qualitatif et réalité sont associés ensemble.

### Piste de recherche

Il semble opportun de rendre notre devis de recherche symétrique en balançant les aspects qualitatifs et quantitatifs de la recherche.

## REFERENCES

- Bruce, T. (2016). New Rules for New Times: Sportswomen and Media Representation in the Third Wave. *Sex Roles: A Journal of Research*, 74, 361-376. <https://doi.org/10.1007/s11199-015-0497-6>
- Eagly, A. H. (1987). *Sex differences in social behavior: A social-role interpretation*. Lawrence Erlbaum.
- Guimelli, C. (1999). *La Pensée sociale*. PUF.
- Schubart, R. (2014). *Super bitches and action babes: The female hero in popular cinema, 1970-2006*. McFarland.