



**HAL**  
open science

## **Critiquer sa passion Argumentaires et réceptions du féminisme en terrain geek**

Jessica Soler-Benonie

### ► **To cite this version:**

Jessica Soler-Benonie . Critiquer sa passion Argumentaires et réceptions du féminisme en terrain geek. Critiques du numérique 2018, , 2018, 978-2-343-14480-1. <hal-03116992>

**HAL Id: hal-03116992**

**<https://hal.science/hal-03116992v1>**

Submitted on 20 Jan 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

## **Critiquer sa passion**

### **Argumentaires et réceptions du féminisme en terrain *geek***

Soler-Benonie Jessica

Ce chapitre se concentre sur deux blogueuses amatrices et les plateformes participatives qu'elles mobilisent pour critiquer le sexisme dans la culture vidéoludique. Il analyse les vidéos et le site *Feminist Frequency* créé par la canadienne Anita Sarkeesian ainsi que la série d'articles publiés par Mar\_Lard sur le blog « *ça fait genre.com* » d'Anne Charlotte Husson et sur le site *Machisme Haute Fréquence* dont elle est membre de l'équipe de rédaction. Elles utilisent ces formats numériques pour dénoncer et déconstruire la domination masculine dans et autour des jeux vidéo.

Les premières contributions de ce type datent de 2009 avec la création par Anita Sarkeesian de la chaîne Youtube, « *Feminist Frequency* », où elle adopte une posture de dévoilement des mécanismes de la domination masculine, notamment dans les jeux vidéo, et explore les représentations de genre dans les productions, les mythes et les messages de la pop culture. Dans ses vidéos, elle se met en scène pour présenter, avec un argumentaire quasi pédagogique appuyé sur des extraits tirés de jeux, les représentations des femmes dans la production vidéoludique. Regroupées dans la série « *Tropes vs women* », ces vidéos rassemblent les rôles principaux des personnages féminins dans les jeux vidéo. Elle lance par la suite une campagne *Kickstarter* (appel au don des internautes) afin de pouvoir financer son travail au quotidien.

Le succès de sa démarche lui permet aujourd'hui de vivre de ses vidéos et d'être entourée d'une équipe qui collabore avec elle (*design*, édition, secrétariat). Son site internet *feministfrequency.com* propose également des articles et des vidéos où elle traite de questions d'actualité sous un prisme féministe. Ce site internet publicise également de la documentation sur le féminisme (définitions, inventaires de ressources internet) et recommande des produits culturels (jeux, livres, films, etc.) qui véhiculent des visions du monde plus nuancées et non stéréotypées.

Les publications de la blogueuse Mar\_Lard, qui prennent la forme d'articles mis en ligne sur le blog « *ça fait genre* », marquent l'émergence de ce type d'engagement féministe en France. Bien qu'elle publie des articles plutôt que des vidéos, Mar\_Lard fait directement référence au site *Feminist Frequency* qu'elle qualifie d'« excellent ». Elle aussi défend son ancrage féministe et publie cinq billets dénonçant le sexisme dans et autour des jeux vidéo, entre juin 2012 et mars 2013, parmi lesquels le très relayé et commenté : « Sexisme chez les *geeks* : Pourquoi notre communauté est malade et comment y remédier ». L'auteure est également présente sur Twitter où elle prend toujours position, veille et participe à l'actualité vidéoludique en faisant partager des contenus à ses abonné.e.s<sup>1</sup>. Dans le blog « *ça fait genre.com* », créé par Anne-Charlotte Husson, Mar\_Lard donne des indices sur son parcours dans l'enseignement supérieur : elle est titulaire d'un master de marketing en science politique. Contrairement à Sarkeesian, elle ne semble pas vouloir vivre de la rédaction de ses contributions et souligne qu'elle souhaite travailler dans l'industrie du jeu vidéo.

---

<sup>1</sup> 10,3K de personnes abonnées sur twitter (consulté en mai 2017).

Les ressources des TIC sont exploitées par divers.e.s acteur.e.s pour exprimer et relayer des prises de positions critiques. Comme ce livre l'illustre, les travaux sur les usages des technologies de la communication et sur les médias tentent de rendre compte de la multiplicité et de la visée de ces activités critiques. Les études féministes, dont ce chapitre va plus spécifiquement traiter, se sont elles aussi penchées sur l'utilisation de ces outils en croisant plusieurs perspectives, critiques pour la plupart. Leur diversité est telle qu'il est difficile de les détailler dans leur ensemble. La sociologue Delphine Gardey nous permet cependant d'y voir plus clair grâce au panorama qu'elle propose des réflexions féministes autour des usages des technologies (Gardey, 2003). Elle distingue deux polarités dans ce champ de recherche avec, d'un côté, les études dressant un portrait méfiant des technologies comme instruments de reproduction de l'idéologie patriarcale et, de l'autre, des plaidoyers voyant dans les communautés virtuelles des instruments prometteurs pour les luttes féministes.

Pour identifier les potentialités contestataires des technologies numériques et leur appropriation comme des instruments critiques, un rapide retour sur l'histoire des techniques est nécessaire. Des études en sociologie du genre et des médias déconstruisent en effet les logiques d'appropriation des technologies par les hommes<sup>2</sup> et montrent comment elles ont « attrapé un sexe » (Gardey, 2001). Or, il n'y a pas eu de rupture au bénéfice des femmes avec l'arrivée des TIC, les technologies numériques n'ont pas non plus emmené à la création d'un cyberspace neutre (Haraway, 1985). La logique d'accaparement par les hommes des outils (Tabet, 1998) se retrouve aujourd'hui avec l'informatique, ses instruments et supports : « quand on contrôle tous les aspects de la production, on contrôle l'usage » (Collet, 2006). Cette appropriation est liée à des espaces, des valeurs et des savoirs détenus par les hommes.

Nous proposons dans ce chapitre de revenir sur la déconstruction des formes de la domination masculine dans la conception et les usages des TIC, au premier rang desquelles le sexisme dans le domaine vidéoludique. Ce travail s'inscrit dès lors dans la lignée de quelques recherches menées récemment en France au croisement du genre et des jeux vidéo. Fanny Lignon a publié un ouvrage pluridisciplinaire, *Genre et jeux vidéo* (2015), qui ouvre des pistes de réflexion concernant les représentations genrées dans les jeux (personnages, rôles) et les disparités entre les pratiques vidéoludiques des femmes et des hommes. Un récent numéro de la revue *Réseaux* (Blandin, 2017) est également consacré à des formes de féminisme en ligne.

Cette contribution va s'intéresser à des voix critiques qui émergent directement de la société civile, celles de deux blogueuses, Anita Sarkeesian et Mar\_Lard, dont l'engagement féministe se traduit par la diffusion sur des formats numériques (site internet, chaîne Youtube, blogs, twitter) d'une parole critique vis-à-vis du sexisme que l'on retrouve dans et autour des jeux vidéo, tant dans leur logique de production et leurs scénarios que dans les discours des joueurs. La première partie de ce chapitre décrira les procédés narratifs mobilisés par ces blogueuses pour formuler leurs articles et leurs vidéos, en puisant notamment des notions dans le champ des études féministes. La seconde partie decodera ensuite la réception de leurs publications en analysant les commentaires qu'elles peuvent susciter. Elle permettra d'identifier des formes de résistances masculines dont elles font l'objet, notamment les procédés de personnalisation des débats qui visent à remettre en cause leur subjectivité, voire à porter atteinte à leur intégrité morale et physique. L'ambition de ce chapitre réside donc

---

<sup>2</sup> Voir le numéro spécial de la revue *Réseaux* : une communication sexuée ? (Rieffel, 2003).

dans une volonté de rendre compte des configurations médiatiques critiques agencées au sein des médias participatifs et les résistances masculines qu'elles suscitent.

## **Prendre la parole dans une arène masculine : formes et contenus des argumentaires**

Revenons plus en détail sur les formes prises par les deux argumentaires critiques de Mar\_Lard et Anita Sarkeesian, tels qu'ils se déploient dans les publications présentées rapidement dans la fiche qui leur est dédiée en ouverture de ce chapitre. Les similitudes entre leurs démarches ne se limitent pas aux outils utilisés (site internet, blogs, Twitter), elles renvoient également à la construction de leurs propos. Outre la volonté de mettre en évidence des représentations sexistes, leurs productions ont une origine commune, à l'image de nombre de travaux féministes, à savoir une indignation face aux « contraintes qui pèsent sur leur propres vies » (Clair, 1987) ; contraintes qui ont pesé sur elles et dont elles témoignent en tant que joueuses passionnées. Le slogan de *Feminist Frequency* « *be critical of the media you love* »<sup>3</sup> est une parfaite illustration de leur attachement à l'objet critiqué. Cet engagement polyphonique à fois collectif et personnel, mais également historique et politique, fait écho au positionnement de Virginia Woolf dans son appel à se saisir des connaissances et à pénétrer les bastions masculins : « on peut espérer dire la vérité et on doit se contenter d'indiquer le chemin suivi pour parvenir à l'opinion que l'on soutient »<sup>4</sup> (Woolf, 2001). En effet, « ce chemin » se lit chez Anita Sarkeesian et Mar\_Lard dans le caractère ancré de leurs argumentaires. Dès la première vidéo de la série « *Tropes vs womens* » Anita Sarkeesian précisera qu'elle est fan des jeux et des personnages présentés tout en soulignant l'aspect salubre de la critique faite à sa propre passion. Elle illustre même son propos par une photo de son enfance la mettant en scène en train de jouer avec une manette de NES à la main. Mar\_Lard va plus loin dans la mobilisation de son expérience personnelle du sexisme en tant que joueuse en détaillant son accueil dans les différents espaces de la culture geek (programmation, forums, jeu en ligne, milieu du hacking, magasins spécialisés). Ainsi, l'aspect situé de leur prise de parole résonne comme autant d'arguments de légitimité faisant d'elles les héritières et les actrices d'une culture qu'elles critiquent pour mieux s'y retrouver.

Une des contributions de la blogueuse Mar\_Lard, « Sexisme chez les *geeks* : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier »<sup>5</sup>, présente un panorama des manifestations du sexisme dans les jeux vidéo. Dès les premières lignes, l'auteure précise qu'elle va revenir sur la réalité du sexisme *geek* et qualifie sa démarche d'écriture de « dossier »<sup>6</sup>. Ce dernier donne un aperçu aux personnes étrangères au sujet des mécanismes de production (industrie, presse) et de reproduction du sexisme dans les jeux et dans les espaces alloués à la pratique (salons, compétitions, forums internet). Il recense et regroupe des archives ou des exemples qui sont décryptés pour montrer, en filant la métaphore pathologique, comment le sexisme

---

<sup>3</sup> Ce slogan peut être traduit par : « sois critique envers le média que tu aimes ».

<sup>4</sup> « Penser nous devons », Woolf, 2011, p.8.

<sup>5</sup> Article publié en 2013 : <https://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

<sup>6</sup> Converti en document, l'article compte 128 440 caractères.

sclérose la culture *geek*<sup>7</sup>.

L'originalité de la démarche de ces deux blogueuses se caractérise également par la montée en généralité de leurs argumentaires. En effet, nous ne sommes pas face à des témoignages isolés ou à de la veille informationnelle. Elles proposent des analyses fines produites avec un effort de démonstration fondé sur des références féministes et, plus largement, sur des recherches en sciences humaines et sociales. Il est ainsi intéressant de voir quels sont ces emprunts et comment les deux auteures les mobilisent dans leurs propos. Sur le site *Feminist Frequency*, la section « *Feminism 101* » est consacrée à l'approfondissement des termes et notions. Ces références sont à la fois larges et spécialisées, comme des conseils de lecture d'articles de magazines ou de journaux, des blogs amateurs ou des ouvrages universitaires. Ce lien avec la recherche universitaire se décèle également à partir des remerciements présents à la fin des vidéos. Plusieurs noms de chercheuses sont cités, l'une d'entre elles, Jennifer Jenson, fait même partie de l'équipe de rédaction du site<sup>8</sup>.

Le vocabulaire utilisé par Mar\_Lard témoigne également d'une appropriation des travaux féministes dans le champ du genre. Cela transparait du fait qu'elle insère des liens vers des blogs ou des comptes Twitter d'universitaires ou encore du fait qu'elle interpelle son lectorat, par exemple lorsqu'elle dit, en réaction aux arguments anti-féministes, « tu la sens mon ignorance complète de toute l'histoire, sociologie, science humaine ? »<sup>9</sup>. Il en va de même lorsqu'elle communique l'actualité de la recherche sur le sujet : « je vous signale également la tenue à Lyon, du 12 au 14 juin, d'un colloque intitulé genre et jeux vidéo »<sup>10</sup>.

Outre l'utilisation d'un même vocabulaire et de sources riches, les deux auteures construisent leurs argumentaires en proposant des concepts qui généralisent leurs approches. Elles invitent toutes deux à questionner des figures conceptuelles telles que « la demoiselle en détresse » ou « les femmes au frigo »<sup>11</sup> afin de montrer la récurrence des rôles et des représentations stéréotypées des personnages féminins dans les jeux vidéo<sup>12</sup>. Elles listent ces figures en les accompagnant d'analyses des mécanismes de jeu, des fonctions et des corps (« *character design* ») des femmes représentées dans les jeux. Loin de se limiter à cette focale, Mar\_Lard et Anita Sarkeesian ouvrent également la critique à la culture *geek* en général. Par exemple, l'article « Joystick : apologie du viol et de la culture du machisme » de Mar\_Lard<sup>13</sup> contient un autre exemple de cette démarche analytique en montrant, cette fois-ci du côté de la presse spécialisée, comment la culture du viol se mêle à une critique d'un titre de jeux vidéo en esthétisant l'agression d'une célèbre héroïne de jeu vidéo<sup>14</sup>.

---

<sup>7</sup> Se référer aux différentes facettes de la Culture Geek dont David Peyron rend compte (2013) en montrant son caractère intrinsèquement composite dans le recoupement de nombreuses références culturelles.

<sup>8</sup> Jennifer Jenson est professeure (technologie/pédagogie) à l'université de York et présidente de l'association Canadienne des Game studies.

<sup>9</sup> Sexisme chez les *geeks* (...) (2013).

<sup>10</sup> Joystick : apologie du viol et de la culture du machisme (2012).

<sup>11</sup> *Women in refrigerators* en anglais : la maltraitance des femmes comme mécanisme de narration (voir la définition de Mar\_Lard dans son article « sexisme chez les *geeks* (...) » et celle de A.Sarkeesian présente dans le glossaire de son site).

<sup>12</sup> Un glossaire est disponible sur le site *Feminist Frequency*.

<sup>13</sup> Article publié en 2012 : <https://cafaitgenre.org/2012/08/18/joystick-apologie-du-viol-et-culture-du-machisme/>

<sup>14</sup> Article paru dans le magazine Joystick (numéro spécial été 2012) pour la sortie d'un des opus de la série de

La dimension intersectionnelle est un des autres facteurs de montée en généralité qui distinguent leur discours du panel critique disponible sur internet. En effet, les sites, les articles et les vidéos que produisent les deux auteures ne se focalisent pas uniquement sur les femmes mais soulignent l'enchevêtrement des rapports de domination. Cette volonté est clairement affichée sur les deux plateformes : « analyser les liens entre les médias modernes et les problématiques du genre de la race et de la sexualité »<sup>15</sup>, « cataloguer, analyser et déconstruire ces incidences de sexisme (ainsi que d'homophobie et de transphobie) »<sup>16</sup>. Les mêmes mécanismes analytiques reviennent sur l'omniprésence des personnages hommes blancs, jeunes, hétérosexuels et donc sur l'absence de diversité dans les incarnations proposées aux joueur.euse.s. Elles montrent également comment les représentations, les rôles et les fonctions véhiculent une image tout aussi stéréotypée de la masculinité.

La volonté de prendre en compte la cause LGBT<sup>17</sup> dans le mouvement des joueuses féministes est, elle aussi, visible sur le site *Feminist Frequency* où sont publiées des vidéos des premières éditions du salon de jeux vidéo GaymerX<sup>18</sup>, un espace « queer » pour les passionné.e.s de jeux vidéo. Par ce prisme, cette démarche rappelle la notion d'« identités fracturées » proposée par Donna Haraway dans le manifeste cyborg (1985), avec la prise en compte de la multiplicité des subjectivités dans les formes de rassemblement et d'opposition. Ainsi, Anita Sarkeesian et Mar\_lard ne plaident pas pour l'universalité de la cause des femmes mais davantage pour des rapports de genre « qui ne se limiterai[ent] pas à constater et critiquer l'absence/présence des femmes. Le genre ne signifie pas femme, mais une relation binaire qui se constitue dans la pratique et non avant »<sup>19</sup> (Puig de la Bellacasa, 2014). Dans cette optique, de trop rares pistes existent (Mod<sup>20</sup>, jeux indépendants). Elles renvoient à la notion de bricolage au sens de Michel de Certeau (1990) et sont également reprises par Anita Sarkeesian et Mar\_Lard comme constituant d'autres alternatives de « genderhack » en matière d'œuvres vidéoludiques.

Cet ancrage théorique et amateur n'est pas livré à l'audience de manière neutre et indifférenciée. L'opinion engagée des auteures se devine ou se donne à voir plus explicitement aux travers de ficelles narratives et de mises en scène de leurs propos. Elles se décèlent particulièrement dans les procédés rhétoriques des articles de Mar\_Lard. Elle n'hésite pas à indiquer ses réactions personnelles face aux affaires qu'elle détaille, généralement par le biais de petites phrases répétitives, isolées du corps du texte ou entre parenthèses comme par exemple « *toussetousse\*patricat\*toussetousse*<sup>21</sup>, retour à l'homogénéité masculine ». Ou encore à donner directement son avis : « (suprême foutage de gueule, classe) », « ben voyons, classe ». Le recours à la ponctuation et la taille des caractères est également utilisé à ces fins. Les interrogations semblent être utilisées comme support de

---

jeu *Tomb Raider* mettant en scène Lara Croft.

<sup>15</sup> Ma traduction de « Today, Feminist Frequency (..) analyzes modern media's relationship to societal issues such as gender, race and sexuality » disponible dans la section « about » consacrée à la présentation du site *feministfrequency.com*.

<sup>16</sup> Visible dans la présentation du site section « c'est quoi ? » du site internet *Machisme Haute-Fréquence*.

<sup>17</sup> Lesbiennes, Gays, Bi, Trans.

<sup>18</sup> Cf. <http://gaymerx.com/>.

<sup>19</sup> A propos des travaux de Elisabeth Potter p. 195 in Puig de la Bellacasa, 2014, p. 195.

<sup>20</sup> Abréviation de modification, procédé qui consiste à apporter des modifications à un jeu.

<sup>21</sup> Mar\_Lard, Joystick, 2012.

réflexivité destiné au lectorat en lui offrant une position de sujet :

« Pour vivre heureuses, vivons cachées ? Vous croyez vraiment que la “misandrie” et la “stigmatisation des geeks émanent des féministes” ? Ça ne vous dérange pas que ce soient des mecs comme ça qui vous représentent ? ».

Dans les vidéos d’Anita Sarkeesian des procédés narratifs tels que des soupirs, des silences ou de légères grimaces viennent également marquer des interrogations ou des réactions personnelles.

Leurs descriptions des faits analysés répondent à un style de narration propre. Nous pourrions qualifier l’écriture de Mar\_Lard de brute et incisive. Elle rappelle d’une certaine manière (propos crus, termes pouvant être affiliés à un registre vulgaire) la plume de l’écrivaine féministe Virginia Despentès qu’elle cite :

« Papa va te la rectifier, ta bite mentale », écrivait Despentès <sup>22</sup>, je te désire mais je te crache à la gueule, encore et toujours <sup>23</sup>... Le mythe habituel que les hommes sont des clébardes en rut violents et dirigés par leurs bites, que je perpétue soigneusement parce que ça me fournit une excuse confortable pour me comporter comme un porc ? » <sup>24</sup>.

Ces choix de vocabulaire semblent faire écho à la violence des processus sexistes décrits. Ainsi, l’aspect situé des argumentaires et les mécanismes narratifs utilisés nous invitent à considérer ces contributions amateurs comme des espaces de discours et d’actions tels ceux imaginés par Donna Haraway où règnent le détournement et l’ironie. Toutefois, certaines productions critiques disponibles sur ces plateformes échappent à ces registres narratifs de mise en avant du propos. Sur le site *Feminist Frequency* la logique n’est parfois pas la même. Toutefois, ces positions militantes et ses avis personnels sont parfois plus clairement énoncés à la manière de Mar\_Lard. En effet, dans les vidéos liées à l’actualité politique plus immédiate, Anita Sarkeesian fait appel à un registre davantage émotionnel, qui s’entend dans sa voix ou encore dans l’absence de mise en scène (graphisme, musique) habituellement présente dans ses autres séries de vidéos. Elle y affirme également clairement son engagement politique au travers de ses craintes et son opposition face au gouvernement Trump.

## **Ouvrir la boîte de Pandore. Réception de la critique féministe : entre résistances masculines et support de conscience.**

« Pionnières, elles sont les premières à franchir la porte de certain lieux-espaces jusqu’alors strictement masculins – qu’elles encombrant de leur présence insolite » <sup>25</sup> (Gardey, 2002).

Après avoir analysé les procédés narratifs des blogueuses, il est intéressant de revenir sur la réception de leurs publications en décrivant les commentaires et les réactions qu’elles ont suscitées. Leurs articles et leurs vidéos ne sont pas passés inaperçus et n’ont pas échappé au « *disputing process* » (Lemieux, 2007). Ils ont rencontré différents types de réactions qui révèlent, comme nous allons le voir, des rapports de force soutenus et rendus possibles par les dispositifs sociotechniques.

---

<sup>22</sup> Mar\_Lard, *Sexisme chez les geeks*, 2013.

<sup>23</sup> Mar\_Lard, *Joystick*.

<sup>24</sup> Mar\_Lard, *sexisme chez les geeks*.

<sup>25</sup> Gardey, 2002, p. 29.

Il est important de commencer par souligner les nombreux commentaires favorables aux vidéos d'Anita Sarkeesian et aux articles de Mar\_Lard. Des internautes les remercient d'avoir décrit des mécanismes perçus au quotidien sans pouvoir les nommer. Beaucoup saluent cette volonté de sortir ce problème du silence. Ces remerciements sont souvent associés à des encouragements et une mise en garde face aux potentielles répercussions dont les auteures pourraient faire l'objet.

Plus nuancés, de nombreux commentaires et parfois des vidéos relativisent ou critiquent les démarches et les points de vue des deux blogueuses. On peut découper ces secondes réactions en deux catégories : d'un côté des apports bienveillants et, d'un autre côté, des contributions moins enthousiastes qui réclament aux auteures d'être plus précises, de spécifier les moindres détails. Ils reviennent ainsi sur les développements proposés en les complétant par des références de diverses natures, postulant ainsi une asymétrie des connaissances entre les deux blogueuses et eux. Ces réactions émanent de joueurs qui s'appuient sur leurs propres expériences. Elles ne concernent pas seulement les références vidéoludiques et sont souvent prolongées par des avis idéologiques sur le féminisme et la condition des femmes. Les commentateurs font preuve d'un « culte du détail » (David Peyron, 2013) qui est un mécanisme rhétorique récurrent dans la culture *geek*. Les avis sont accompagnés de diverses données, sources historiques et démographiques qui renvoient les causes du sexisme à des sphères extérieures, pointant notamment le rôle de l'éducation dans la production des rapports de domination. Il s'agit ici de décentrer le problème et de le renvoyer, avec un certain fatalisme, à un processus immuable qui légitime ces mécanismes de reproduction au sein de la pratique vidéoludique.

D'autres commentaires renvoient à des réactions antiféministes. L'ancrage féministe des deux auteures semble constituer le principal argument décrédibilisant leur propos, comme si « l'adjectif féministe continue d'être perçu comme incompatible avec toute recherche vraiment scientifique »<sup>26</sup> (Clair, 1987). Cette catégorie de réponses remet en cause l'objectivité de la prise de parole des deux blogueuses compte tenu de leur parti-pris militant. Les qualificatifs injurieux qui figurent souvent dans ces commentaires traduisent un sentiment de rejet. Les démarches des deux blogueuses sont renvoyées à des considérations biologisantes (référence à l'hystérie et aux menstruations) ainsi perçues comme les principales motivations de leur engagement féministe.

Les termes et le ton employé par les blogueuses sont eux aussi sujets de débat, particulièrement pour les articles de Mar\_Lard, que certain.e.s trouvent offensants voire vulgaires. Mélissa Blais (2012) décrit bien ce mécanisme dans son enquête sur l'antiféministe québécois. Elle y montre comment le ton de certaines féministes, dénoncé comme violent et comme tombant dans l'excès, entraîne chez elles une montée de radicalisation dans leur pratique du féminisme.

« Plutôt que de se sentir prise au piège dans le cycle de la violence antiféministe, une autre répondante déclare : « Je n'ai pas envie d'adoucir mon discours. Au contraire, moi je me radicalise encore plus » (R3) »<sup>27</sup>.

---

<sup>26</sup> Clair, 1987, p. 69.

<sup>27</sup> Blais, 2012, p.22.

La prise de parole des femmes semble elle aussi devoir se faire sous certains critères, là encore comme si l'imaginaire et les qualités requises pour porter une activité collective *restent affiliées* au masculin (Kergoat, 1992).

Le procédé de personnalisation du problème constitue une autre des caractéristiques de ce type de commentaires (hypothèses sur leur sexualité, leur personnalité). Le sexisme viendrait ainsi des protagonistes elles-mêmes : le malaise leur serait propre du fait qu'elles sont des femmes. Ainsi, « Le genre apparaît comme une propriété individuelle et [y] est conceptualisé en termes de différence de sexe, plutôt que comme un principe d'organisation sociale »<sup>28</sup> (Stacey et Thorne, 1987). Cette individualisation du genre et ces avis se sont parfois incarnés dans diverses productions (images et vidéos) qui visent à blesser et humilier les auteures. Un pas dans la mise en action de la violence a même été franchi avec le développement d'un jeu au format flash où le but est de passer à tabac Anita Sarkeesian<sup>29</sup>.

Dans cette lignée, une autre catégorie de commentaires menace directement l'intégrité physique et morale des deux auteures. Mis à part le caractère diffamatoire, injurieux et violent de ce type de messages, l'opposition entre le privé et le public y est également redondante, les deux blogueuses étant renvoyées à des rôles fonctionnalistes propre à l'espace domestique. Le fait de réduire les territoires légitimes des femmes à cet espace domestique montre à quel point leur présence sur les plateformes de débat et leur prise de position sur ces sujets ne vont pas de soi. Ce phénomène de *backlash* (choc en retour) de la part de masculinistes envers des féministes illustre le phénomène des résistances masculines sur internet :

« Par le réseau Internet, les masculinistes luttent sur le front de l'idéologie, utilisant tout l'éventail classique de ses procédés, de la négation de l'oppression de sexe aux menaces personnelles contre les féministes » (Devreux, 2004, p.14).

Nicolas Auray a analysé plus précisément les espaces informatiques de « démos »<sup>30</sup> ainsi que ses pratiquants, comme des « espaces de fabrication sociale de la virilité » en montrant qu'un des « rites » constitutifs de « cette sous-culture » du jeu vidéo se caractérise par une image dégradante et une attitude de menace envers les femmes (Auray, 2002). Isabelle Collet fait le même constat dans son enquête sur le milieu des informaticiens (Collet, 2006). Ce chapitre prolonge ces enquêtes menées dans le milieu de l'informatique. En effet, cette peur de l'arrivée des femmes est palpable dans les formes de réception des travaux de *Feminist Frequency* et de Mar\_Lard par les mécanismes protectionnistes qu'elles engendrent.

---

<sup>28</sup> Stacey et Thorne, 1985, p. 307-308 (traduit de l'anglais par I. Clair, 1987). L'extrait est en anglais : « gender is assumed to be a property of individuals and is conceptualized in terms of sex difference, rather than as principle of social organization ».

<sup>29</sup> Le jeu n'est plus disponible sur la plate-forme qui l'hébergeait (Newgrounds.com) mais il existe encore des vidéos sur internet qui mettent en scène ces mécanismes ludiques : cliquer sur l'écran pour laisser des marques de coups, des hématomes sur son visage.

<sup>30</sup> Enquête menée dans le cadre d'un travail ethnographique auprès de joueurs/programmeurs de jeux vidéo lors de concours de démos (courts contenus vidéoludiques pensés et programmés en temps limité).

## Conclusion

*Think we must*<sup>31</sup> (Virginia Woolf, 1938).

Ce chapitre documente des configurations médiatiques, au sens de Fabien Granjon (2011), à partir des travaux de Mar\_Lard et Anita Sarkeesian qui cherchent à déconstruire le problème du sexisme dans les jeux vidéo. L'analyse des commentaires suscités par les articles dénonçant ce sexisme permet d'appréhender « les régimes d'expérience et les formes de construction sociale des significations » (Granjon, Le Foulgoc, 2011, p. 37) des internautes prenant la parole. Celles prises en compte ici semblent se rapprocher du *reclaim* – au sens de rétablir (Rose, 1994) – dans la mesure où elles traduisent une volonté de réclamer et se réapproprier des espaces, des places, dans la culture vidéoludique. En ce sens, le féminisme, outre les instruments théoriques et empiriques qu'il propose, semble être perçu pour ces deux auteures à la manière de Hooks (1991) avec sa métaphore du sanctuaire dans son analyse sur le black féminisme.

« J'ai trouvé un lieu de sanctuaire dans la "théorisation", tirer du sens de ce qui arrivait. J'ai trouvé (...) un lieu dans lequel la vie pouvait être vécue différemment. (...) Quand notre expérience vécue de la théorisation est fondamentalement liée à des processus de rétablissement de soi (*self-recovery*), de libération collective, il n'y a pas d'écart entre la théorie et la pratique ». <sup>32</sup>

Ainsi, l'hybridation des instruments et des plateformes issus des TIC avec des analyses théoriques féministes, conduit à un véritable processus d'*empowerment* amateur au sens de Starhawk (2002) de « pouvoir du dedans ».

Les outils offerts par la sociologie des controverses sont tout autant applicables dans l'analyse de ce conflit et ces rapports de force. En effet, dans la définition des conflits présentés comme étant « des controverses » ont toujours une structure triadique : ils renvoient à des situations où un différend entre deux parties est mis en scène devant un public, tiers placé dès lors en position de juge (Lemieux, 2007, p. 195). Cet arc à trois branches est également repérable dans notre objet où s'opposent des personnes favorables à la dénonciation de la domination masculine et d'autres qui prennent fait et cause pour le maintien de ce type de position dans la culture *geek*, face à une audience, partageant des référentiels vidéoludiques, alors placée en position de juge. Dans cette perspective, il serait intéressant d'aller plus loin dans la caractérisation de l'ensemble des prises de paroles et de positions dans ce *disputing process* (Lemieux, 2007). Toutefois, une première analyse de ces discours (mots utilisés et causes invoquées) confirme encore une fois l'asymétrie en termes de définition des violences.

Cette photographie des rapports de force dans des arènes numériques et la manière dont ils sont accompagnés par les dispositifs vidéoludiques renseignent sur l'aspect périlleux de l'exercice de la pensée critique dans « la nécessité d'un travail du négatif, engagé et dénonciateur, qui l'inscrit dans une culture du dévoilement, de la résistance et du changement social à des fins émancipatrices » (Granjon, 2012, p. 75). En effet, ce raisonnement amateur remet en question plusieurs dimensions, autant dans les formes que sur le fond. Ce « travail

---

<sup>31</sup> L'essentiel des apports de Virginia Woolf (*Une chambre à soi* et *Trois guinées*) est tiré d'analyses formulées dans l'ouvrage de Puig de la Bellacasa, 2012.

<sup>32</sup> In Hooks, traduction et citation par M. Puig de la Bellacasa, 2014, p. 80-81.

du négatif » est parfois reproché à Mar\_Lard et Anita Sarkeesian avec l'argument selon lequel la culture *geek* reste en phase de légitimation, ce qui se rapproche du raisonnement de Laura Nader (1972) sur l'analyse des mécanismes de domination dont sont victimes les populations stigmatisées, « n'étudiez pas les pauvres et les sans-pouvoirs : tout ce que vous direz sur eux pourra être retenu contre eux »<sup>33</sup>. Outre la réception par les joueur.euse.s, il serait également instructif d'étudier comment l'industrie des jeux vidéo prend en considération ou non le problème dans la production des jeux. Toutefois, les apports d'Anita Sarkeesian et de Mar\_Lard illustrent et révèlent des mécanismes de résistance et des freins s'opposant à la prise de parole féministe interne à la pratique des jeux vidéo afin de protéger les privilèges des hommes au sein de ce qui semble être, en partie, une annexe connectée de « la maison des hommes » (Godelier, 1982).

## Bibliographie

AURAY Nicolas (2002), « Sociabilité informatique et différence sexuelle », in CHABAUD-RYCHTER C., GARDEY D. (dir), *L'engendrement des Choses. Des hommes, des femmes et des techniques*, Paris, Editions des archives contemporaines.

BLAIS Mélissa (2012), « Y a-t-il un « cycle de la violence antiféministe ? », Les effets de l'antiféminisme selon les féministes Québécoises », *Cahiers du genre*, n°52, p. 167-195.

BLANDIN, Claire (2017), Féminisme en ligne, *Réseaux*, n°240, La Découverte, Paris.

CLAIR Isabelle (1987), « Faire du terrain en féministe », *Feminism and methodology*, Indiana University Press, p. 66-88.

COLLET Isabelle (2006), *L'informatique a-t-elle un sexe ? Hackers, mythes et réalités*, L'harmattan, Paris.

DEVREUX Anne-Marie (2004), « Les résistances des hommes au changement social : émergence d'une problématique », *Cahier du genre*, n°36, p. 5-20.

DE CERTEAU Michel (1990), *L'invention au quotidien, I. Arts de faire*, Folio essais, Gallimard, Paris.

DESPENTES Virginie (2006), *King Kong Théorie*, Grasset, Paris.

GARDEY Delphine (2002), « Histoires de pionnières », *Travail, genre et sociétés*, n°4, p. 29-34.

GARDEY Delphine (2001), *La dactylographe et l'expéditionnaire. Histoire des employés de bureau (1890-1930)*, Paris, Belin.

GARDEY Delphine (2003), « De la domination à l'action. Quel genre d'usage des

---

<sup>33</sup> Citée par I. Clair, 1987.

technologies de l'information ? », *Réseaux*, n°120, 2003, p. 1-31.

GODELIER Maurice (1982), *La production des Grands hommes. Pouvoir et domination masculine chez les Baruya de Nouvelle-Guinée*, Fayard, « L'espace du politique », Paris, p. 370.

GRANJON Fabien, LE FOULGOC Aurélien (2011), « Penser les usages sociaux de l'actualité », *Réseaux*, n°170, 2011, p. 17-43.

GRANJON Fabien (2012), « La critique est-elle indigne de la sociologie ? », *Sociologie*, Vol. 3, 2012, p. 75-86.

HARAWAY Donna (1985), « A Cyborg Manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century », dans *Socialist Review*, n°15, 1985, p. 424-457.

HOOKS Bell (1991), « Theory as liberatory Practice », *Yale journal of law & feminism*, vol 4, 1991, p. 1-12.

KERGOAT, Danièle (1992), « La coordination infirmière, un mouvement de femmes » dans KERGOAT Danièle, Françoise IMBERT, LE DOARE Hélène et SENOTIER Danièle (dir), *Les infirmières et leur coordination* (p. 115-125), Lamarre, Paris.

LEMIEUX Cyril (2007), « À quoi sert l'analyse des controverses ? », *Mil neuf cent. Revue d'histoire intellectuelle*, n° 25, p. 191-212.

LIGNON Fanny (dir.) (2015), *Genre et jeux vidéo*. Presses universitaires du midi, Toulouse.

NADER Laura (1992), « The Cheyenne way : conflict and case law in primitive jurisprudence », *The Legal Classics Library*, in K.N. LLEWELLYN and E. Adamson HOEBEL : notes from the editors, Delran, New Jersey.

PEYRON David (2013), *Culture geek*. Fyp éditions, Quercy, 2013.

PUIG DE LA BELLACASA María (2014), *Les savoirs situés de Sandra Harding et Donna Haraway, science et épistémologies féministes*, Ouverture philosophique, l'Harmattan, Paris.

PUIG DE LA BELLACASA María (2012), *Politiques féministes et constructions des savoirs, « penser nous devons » !*, Ouverture philosophique, l'Harmattan, Paris.

RIEFFEL Rémy (2003), une communication sexuée ? *Réseaux*, n°120, Lavoisier, Paris.

TABET Paola (1998), *La construction sociale de l'inégalité des sexes, Des outils et des corps*, L'Harmattan, Paris.