



HAL
open science

Construire une communauté d'apprentissage des outils de conception de jeux vidéo par et pour les femmes et les personnes queers

Marion Coville, Clément Moreau, Sam Thiounn, Céline Bouënnec

► To cite this version:

Marion Coville, Clément Moreau, Sam Thiounn, Céline Bouënnec. Construire une communauté d'apprentissage des outils de conception de jeux vidéo par et pour les femmes et les personnes queers. Genre et émancipation 2ème Congrès International du GIS Institut du Genre, ×GIS Institut du Genre, Aug 2019, Angers, France. halshs-02519749

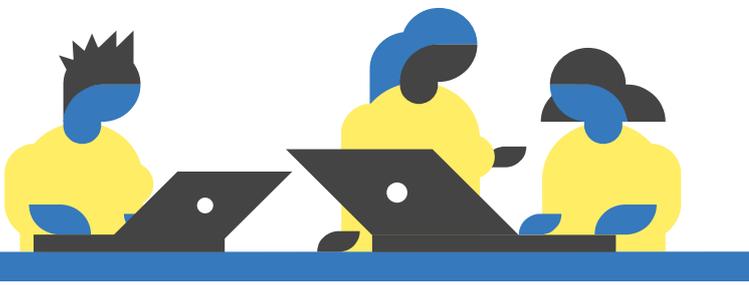
HAL Id: halshs-02519749

<https://shs.hal.science/halshs-02519749>

Submitted on 12 Dec 2020

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.



Construire une communauté d'apprentissage des outils de conception de jeux vidéo par et pour les femmes et les personnes queers

Marion Coville, Clément Moreau, Céline Bouënnec, Sam Thiounn et Alice

*Version longue de la communication lue lors du
2ème Congrès International du GIS Institut du Genre,
le 28 août 2019, à Angers.*

Depuis une vingtaine d'année, les recherches menées sur les représentations de genre à l'œuvre dans les jeux vidéo, soulignent la présence majoritaire de personnages masculins, blancs et hétérosexuels (Lignon, 2015). Les modalités d'action y façonnent bien souvent une forme de masculinité militarisée (Kline et al., 2003) : une identité guerrière, où l'espace se conçoit comme un territoire à conquérir et le rapport à l'autre s'exprime sur le mode du combat. Les médias traitant du jeu vidéo valorisent quant à eux une minorité de figures et condamnent d'autres acteur·rices au silence (Nooney, 2013). Généralement centrés sur les « pères fondateurs » du jeu vidéo, ces récits construisent et maintiennent la représentation de l'amateur de jeu vidéo comme un homme jeune, blanc, hétérosexuel, engagé dans une activité chronophage nécessitant des compétences techniques (Coville, 2014 ; Dovey & Kennedy, 2007). En effet, en quittant le seul prisme du genre, des recherches notamment situées dans le champs études post-coloniales invitent à penser l'articulation entre les rapports de classe, de race et de genre dans le domaine des jeux vidéo (Derfoufi, 2019 ; Malkowski et Russworm, 2017, ; Nakamura, 2017).

L'observation des coulisses de la conception des jeux vidéo permet quant à elle de rendre compte d'une organisation genrée du travail dans les équipes de création. Celles-ci sont majoritairement masculines, et il y existe un lien fort entre identité de genre masculine, pratique du jeu vidéo et attribution de compétences techniques. Les pratiques observées par les chercheuses et les chercheurs mènent généralement à la production de contenus et d'objets techniques privilégiant des identités similaires à celles des concepteurs (Huntemann, 2012 ; Johnson, 2013, 2014 ; Kerr, 2002).

Au cours des années 2010, des créateurs et créatrices queers situés à la marge de ce domaine soutiennent la ré-appropriation de ce loisir et la conception de jeux vidéo en amateur. Par le détournement et l'apprentissage de logiciels, ils et elles entendent reprendre possession d'un média et de ses moyens de production, afin de créer des jeux accessibles, peu coûteux ou gratuits, et d'y représenter des identités, des situations, des corps et des sexualités diverses. Généralement regroupés sous le terme de « *queer games* », les jeux produits n'appartiennent pas à un genre bien spécifique, mais désigne plutôt des productions par et pour des personnes *queers*, épuisés d'être invisibles ou représentés par des stéréotypes blessants dans les jeux vidéo (Anthropy, 2012 ; Kopas, 2015 ; Ruberg et Shaw, 2017 ; Ruberg, 2020).

Comment se conçoit l'organisation sociale et matérielle d'un espace, qui cherche à soutenir la découverte et la production de jeux créés par et pour des personnes minorisées ? C'est la question que nous nous sommes posée lorsque nous avons commencé à organiser des rencontres autour des *queer games*¹. Nous avons grandi avec les jeux vidéo. Ils sont au cœur de nos souvenirs et de nos sociabilités, et font désormais partie de nos pratiques professionnelles. Mais dans les espaces du jeu, nous avons fait l'expérience des marges, parfois jusqu'à préférer nous en exclure. Regards étonnés, mise en doute de nos compétences, insultes misogynes, lesbophobes, transphobes, harcèlement... Cette tension entre le plaisir du jeu et la violence des espaces fréquentés nous a amené·es à créer un atelier par et pour les personnes qui n'osent pas, qui nous disent « *je ne joue jamais* », à qui l'on a trop dit « *laisse, je vais le faire* », à celles et ceux qui pensent « *ça n'est pas pour moi, je n'ai pas les compétences* » pour les néophytes, les *noobs*, les débutant·es. Pour, ensemble, découvrir des jeux vidéo qui nous touchent et nous ressemblent.

Cet atelier est le fruit d'une collaboration entre une chercheuse en sciences humaines et sociales, des soignant·es et des professionnel·les du jeu vidéo, dont le travail quotidien se nourrit des théories féministes. Notre objectif est ici de décrire concrètement l'organisation d'un espace de pratique, conçu par et pour les amateur·rices à la marge d'un média et de ses moyens de production. La mise en place de notre politique de médiation repose également sur l'articulation de nos cultures théoriques respectives : l'éthique du *care* et les approches féministes des sciences et techniques. A travers un retour d'expérience après trois années d'ateliers et de bricolages, nous décrivons comment nous avons mobilisé les outils théoriques féministes de nos propres recherches pour les traduire en une politique de médiation et d'agencement d'un espace et d'une activité collective. Cet article s'est construit à partir de la réalisation mensuelle d'un atelier de 3h, soit 45 ateliers au moment de la rédaction, ainsi qu'une dizaine d'ateliers hors les murs avec des publics variés. Avant chaque atelier, nous nous coordonnons sur son déroulement. Durant celui-ci, nous nous partageons des rôles d'observation et de médiation. Il est suivi d'un débriefing. A la fin de chaque saison, nous organisons un bilan et prévoyons l'année à venir. Enfin, nos réflexions se nourrissent également des observations de Clément, menées sur d'autres *hackerspaces*, et du terrain de thèse de Marion, sur la conception et la visite d'une exposition de jeux vidéo dans un centre de sciences. Nous nous trouvons donc à la jonction de différents mondes sociaux, auxquels nous appartenons : académique, militant, associatif.

Nous reviendrons d'abord sur la création d'un espace pour partager ces jeux vidéo *queers*, puis sur la mise en place d'ateliers pour créer nos propres jeux. Ceux-ci reposent sur deux principes : valoriser les savoirs des femmes et des personnes *queers* et refuser la mise en spectacle des habiletés techniques. Enfin, nous exposons les modalités de ces ateliers, et les savoir-faire que nous mobilisons dans ce cadre.

À propos des illustrations X

Nous avons conscience que l'absence de photographies s'accorde mal avec la description précise des modalités d'organisation des ateliers. Néanmoins, Le *hackerspace* Le RESET étant engagé dans la protection des identités et des données personnelles des personnes minorisées, il est rare que nous photographions les ateliers et, encore moins, que nous diffusions ces images.

¹ Dans notre atelier, nous utilisons le terme *queer* pour penser, de manière collective et politique, des identités et des expériences non *straight* (Cervulle & Quemener, 2016). Il s'agit aussi de se situer en contrepoint de discours célébrant « la femme » dans l'industrie vidéoludique, qui laissent de côté d'autres personnes minorisées et reconduisent souvent des présupposés essentialistes ou universalistes, peu critiques par exemple envers les conditions organisationnelles, économiques et matérielles de ces activités.

L'histoire de l'atelier : une communauté de pratique

Entre 2012 et 2014, plusieurs jeux vidéo *queer* sont médiatisés en France. En particulier *Dys4ia* (Anna Anthropy), *Lim* (Merritt Kopas), ou encore *Mainichi*, un jeu de rôle conçu par Mattie Brice où la vie quotidienne de la créatrice se répète en boucle et dénonce les violences racistes et trans-misogynes (Serano, 2020). Il s'agit de jeux vidéo dont les créatrices assurent seules la plupart de la conception. A leur sortie, ces jeux étaient disponibles en téléchargement gratuit sur le site personnel des créatrices ou sur des plateformes dédiées en ligne. En France, ces jeux sont majoritairement médiatisés par des sites et des blogs dédiés à la production indépendante et artistique de jeux vidéo. Ils sont valorisés pour leurs processus de production et de diffusion, en dehors des circuits classiques de l'industrie ainsi que pour leur esthétique *Do It Yourself*. Ils sont présentés comme des récits autobiographiques² et leurs revendications *queer* apparaissent souvent au second plan.

Au même moment, un mouvement de lutte contre les critiques féministes des jeux vidéo prend de l'ampleur. En 2012, Anita Sarkeesian lance une série de vidéos sur la représentation des femmes dans les jeux vidéo, *Tropes VS Women in Video Games*. S'ensuit une campagne de harcèlement, de menaces de viol et de mort envers l'autrice. La même année, Mar_Lard connaît le même sort en France après avoir dénoncé le traitement médiatique du prochain jeu *Tomb Raider* (2013) et de son héroïne, Lara Croft³. En 2014, le *Gamer Gate* éclate et se traduit notamment par un vaste mouvement de harcèlement de conceptrices, de joueuses, d'universitaires et de toute autre critique féministe s'intéressant d'un peu trop près au jeu vidéo, auquel se rallient des mouvements masculinistes et d'extrême droite.

Dans ce contexte, il nous semblait urgent d'une part de rendre accessibles ces jeux vidéo aux personnes *queers* à qui ils s'adressent en premier lieu. Et, d'autre part, de le faire en construisant un espace dans lequel nous – personnes minorisées dans le domaine du jeu vidéo – nous sentions accueilli-es. En effet, lorsque Adrienne Shaw étudie les marges de la pratique vidéoludique et les publics *queers* du jeu vidéo, elle constate que se dire joueur-se [*gamer*] ne consiste pas seulement à déclarer aimer les jeux vidéo (Shaw, 2015). C'est se sentir en cohérence avec cet ensemble de représentations sociales convoquées par la figure du *gamer*. De même, des études sociologiques se sont penchées sur la pratique des jeux vidéo et le genre, et soulignent les difficultés que rencontrent filles et femmes à évoquer publiquement leur pratique du jeu vidéo (Pasquier, 2010), à s'estimer légitime dans celle-ci (Coville, 2018), ou, tout simplement, à accéder à ce loisir (Octobre, 2005). Pour rendre accessible les *queer games* à ces publics, nous avons fait le choix de délaissier les lieux dédiés aux jeux vidéo (salle d'arcade, bar à jeux, bar geek ou dédié à l'e-sport, pratiques compétitives de jeux vidéo) pour un lieu déjà fréquenté par des personnes *queers* et féministes.

La Mutinerie nous a accueilli-es avec intérêt. Situé dans le Marais à Paris, ce bar *queer* féministe est également un espace de rencontres militantes, à la programmation variée : concerts, cours de yoga non mixtes, bibliothèque militante, auto-défense, groupe d'auto-support trans, expositions... Clément était déjà en lien avec l'équipe de ce lieu communautaire et leur a fait part de notre projet, pour disposer d'un espace gratuit. L'atelier *queer games* a débuté au mois de janvier 2015, un dimanche après-midi par mois durant 3h. Il a d'abord pris la forme d'une communauté d'échange et de rencontre. Nous amenons un goûter à partager et des boissons, nos ordinateurs personnels et quelques ordinateurs supplémentaires récupérés ici et là. Les fichiers exécutables que nous partageons occupent peu d'espace disque. Notre ludothèque tient sur une clé usb que les participant-es s'échangent au cours de l'atelier. Ainsi, chacun-e peut rejouer plus tard et partager les jeux à son tour. Au fur et à mesure, d'autres ressources s'ajoutent à l'atelier : livres, fanzines, livrets de jeux de rôle. Nous accueillons des

² Sur la médiatisation des jeux vidéo *queers*, voir par exemple le texte *Empathy Machine*, de Mattie Brice <http://www.mattiebrice.com/empathy-machine/>

³ Voir l'article « Joystick : apologie du viol et culture du machisme » publié le 18 août 2012 sur le blog *Ça fait genre !* <https://cafaitgenre.org/2012/08/18/joystick-apologie-du-viol-et-culture-du-machisme/>

personnes *queers* habituées du bar, estimant parfois n'avoir jamais joué à un jeu vidéo, des étudiant-es d'écoles de jeu vidéo, venu-es profiter d'un espace leur permettant d'articuler leur passion, leur formation et leur identité ou encore des amateur·rices de jeux vidéo découvrant ce que le terme *queer* peut recouvrir...

Chaque atelier débute par une introduction, pour appréhender ensemble les jeux vidéo *queers*. Il ne s'agit pas de figer le sens de ce terme, mais d'offrir suffisamment de prises aux participant-es pour saisir dans quoi elles et ils s'engagent et pour s'approprier les jeux proposés. Le principe est de ne pas supposer que les participant-es ont une connaissance préalable du sujet. Ainsi, nous veillons à ne pas employer de vocabulaire spécialisé, ce jargon « qui satisfait les passionnés et terrorise les autres⁴ » ainsi qu'à accompagner l'apprentissage des jeux et du matériel de jeu, sans présupposer des usages antérieurs. Notre activité principale a tout d'abord consisté à accompagner les participant-es dans leur découverte des jeux (proposer un jeu pour commencer, traduire en simultané les textes de l'anglais vers le français pour une personne qui joue, expliquer les commandes, raconter le processus de création d'un jeu...), et à animer les discussions sur les jeux et les pratiques ludiques des un-es et des autres.

Construire une politique de médiation

Après un an et demi de rencontres mensuelles, l'atelier intègre le RESET, hackerspace *queer* féministe. Il est fondé en 2016 par des personnes *queer* et « geek » – dont Clément – qui avaient besoin d'un espace accueillant et non discriminant pour mener à bien leurs projets personnels et collectifs. Un *hackerspace* est un espace de bidouille et d'apprentissage des savoirs numériques et des techniques, ici entendus au sens large. Le RESET s'installe au bar la Mutinerie chaque dimanche, et accueille des ateliers, des conférences, des groupes de travail... Il s'adresse en premier lieu aux personnes habituellement mises à l'écart des *hackerspaces* classiques. L'équipe met en action son positionnement féministe dans ses activités, dans la formation et le fonctionnement de son organisation, et dans sa politique d'accueil. Le RESET réunit des amateur·rices, plus ou moins formé-es techniquement et valorise la mise en commun et la transmission en direct, par des femmes et des *queers*, pour des femmes et des *queers*.

Au fil des ateliers, l'idée émerge : pourquoi ne pas créer nos propres jeux ? L'existence du *hackerspace* nous permet de rencontrer des personnes aux profils et compétences variées pour dédier certains ateliers à l'apprentissage de logiciels comme Twine, Pico8 ou Scratch, ainsi qu'à la bidouille de périphériques de jeu et d'électronique. L'animation se nourrit des approches féministes des sciences et techniques (Chabaud-Rychter & Gardey, 2002 ; Cockburn & Ormrod, 1993 ; Wajcman, 2004), qui considèrent le genre et la technique comme deux rapports sociaux enchevêtrés, façonnés par les interactions entre les individus, et avec les objets. Il en résulte pour nous une attention particulière aux objets que nous utilisons, à ce qu'ils permettent et ce qu'ils contraignent, ainsi qu'aux conditions matérielles de nos ateliers.

Pour étudier la manière dont les rapports sociaux de genre façonnent l'appropriation des technologies, plusieurs chercheuses se sont penchées sur le déni des compétences des femmes (Jouët, 1987 ; Le Douarin, 2004). Celui-ci n'est pas le reflet exact des pratiques et connaissances effectives, et dépend des regards que chacun-e porte sur soi et sur les autres. Ces discours de compétences s'articulent souvent à « une sorte de relation pédagogique où l'homme est souvent maître et la femme l'élève⁵ ». Sur le terrain d'enquête que Marion réalise pour son doctorat – une exposition de jeu vidéo – elle rencontre par exemple des femmes qui se disent « *non joueuses* », soulignent leur incompétence supposée et s'estiment en dehors du

⁴ Laurence Le Douarin, « Le micro-ordinateur dans l'espace conjugal », *Cahiers internationaux de sociologie*, vol.1, n° 112, 2002, p.179.

⁵ *op.cit.*, n° 112, 2002, p.183.

public cible de l'exposition. Cette illégitimité est en particulier renforcée par les hommes qui les accompagnent, qui se présentent comme experts, jugent leur compagne « *nulle* » et indiquent qu'ils souhaitent améliorer les connaissances de celle-ci par la visite.

Ce sentiment d'illégitimité vis-à-vis des technologies, nous ne le connaissons que trop bien. Par exemple, alors que Clément et Marion sont passionné-es par les jeux vidéo, les sciences et l'informatique dès l'enfance, leurs parcours – dans les métiers du soin ainsi que dans les études littéraires et artistiques – sont typiques de la mise à l'écart des femmes et *queers* de ces domaines, au fur et à mesure de leur formation⁶. Nous nous sommes souvent entendu-es déclarer « *je suis nul·le* », « *je n'y connais rien* », « *je serai heureux·se de participer, mais je n'ai rien à vous apporter* ».

Ces expériences personnelles faisaient écho à ce que nous observions dans les débuts de l'atelier : dès les premières séances, nous avons accueilli des participants et surtout des participantes, intéressé-es par l'approche queer et féministe mais soulignant leur incompétence supposée : « *Je suis nulle* », « *je regarde, mais je ne participe pas, je ne saurais pas* ». Nous recevions aussi la visite d'hommes cisgenres n'ayant aucune connaissance des *queer games*, mais se présentant comme joueurs et experts. Nous étions ici confronté-es à un public que nous cherchions à viser, situé à la marge de la culture vidéoludique, mais qui, pour cette raison précise, se sentait peu légitime à prendre la parole. Et, de l'autre côté, un public d'hommes, cœur de cible de la culture vidéoludique, qui reprenaient dans nos ateliers, la place qui leur est attribuée dans d'autres lieux et dont les prises de parole effaçaient complètement les jeux vidéo que nous présentions au profit de jeux vidéo valorisant des masculinités hégémoniques et militarisées.

Nous souhaitions éviter à tout prix de reproduire une situation où la posture du sachant serait attribué à un homme (cisgenre, hétérosexuel), tandis que femmes et *queers* seraient confiné-es au rôle des néophytes. Pour contrer cela, nous avons organisé notre politique de médiation autour de deux principes : la valorisation des savoirs minoritaires et le refus de sur-valoriser les habiletés techniques.

Valoriser les savoirs minoritaires et refuser de sur-valoriser les habiletés techniques

Cette politique a été pensée en creux, à partir des observations de Clément dans d'autres *hackerspaces* et de celles de Marion sur son terrain de recherche doctorale. Nous observons des espaces présentés « pour tout le monde », mais ne mettant rien en place pour que cette égalité d'accès soit effective. Il semblait suffire d'être là pour que la magie opère. Or, comme l'ont montré d'autres chercheuses, dans les lieux et les objets faits « pour tout le monde », c'est souvent dans l'implicite, les non dits et les impensés de leur conception que se nichent les rapports de pouvoir et les inégalités d'accès (Oudshoorn et. al., 2004).

La médiation s'organise déjà en amont des ateliers⁷, notamment dans la communication que nous mettons en œuvre sur les réseaux sociaux numériques. De plus, au sein des ateliers, nous cherchons à expliciter au maximum ses conditions de déroulement pour que chaque personne puisse savoir dans quoi elle s'engage. Nous rappelons également l'existence d'une charte⁸, que chacun-e s'engage à respecter. En effet, nous évitons de définir à l'avance l'atelier comme un *safe space*. Il s'agit d'un travail de chaque instant, toujours instable, qui n'est jamais gagné ni déterminé à l'avance. Nous préférons employer le terme « dans le respect de la

⁶ Clément a grandi dans un environnement qui l'a perçu et éduqué comme une petite fille. Il se définit aujourd'hui comme un homme trans.

⁷ Voir par exemple la page wiki dédiée à l'atelier queer games : <https://wiki.lereset.org/ateliers:queergames:start>

⁸ Voir : <https://lereset.org/charte.html>

charte », car cette dernière repose sur une définition collective et explicite des dynamiques de pouvoir contre lesquelles nous luttons. Elle sert de support à un engagement collectif pour la respecter activement et la faire respecter.

D'autre part, l'animation des ateliers est toujours assurée par des femmes et des personnes *queers*, et l'équipe s'est aujourd'hui agrandie, grâce à Céline, Sam et Alice. Le parcours de Céline est un exemple parlant de réappropriation des savoirs et des techniques au sein du RESET et de l'atelier *queer games*. Céline est infirmière. Elle se décide à participer aux activités du *hackerspace* alors qu'est programmé un atelier sur le soin animé par Marion et Clément. Elle était pourtant déjà passée à l'atelier *queer games* auparavant, mais sans oser prendre la parole. Elle se sent plus légitime à participer à une activité qui traite de soin. Céline revient régulièrement au RESET et intègre finalement l'atelier *queer games* : les jeux vidéo lui plaisent, et l'espace de création et de liberté rendu possible l'inspire. Elle souhaite créer ses propres jeux vidéo. Céline commence à utiliser différents langages de programmation et logiciels de conception, et nous fait part de ses tentatives et de ses idées de mécaniques de jeu, qui font boule de neige entre nous. Elle souhaite intégrer des graphismes et de la musique à ses jeux : elle apprend à les fabriquer. Elle intègre l'équipe organisatrice et transmet désormais ses connaissances en code, en dessin vectoriel et d'utilisation de logiciels destinés à la création vidéo-ludique. En discutant avec Céline, impressionné·es par son avidité à apprendre, et à le faire très vite, elle nous apprend qu'elle a « déjà codé avant, mais c'était dans une autre vie... ». Elle nous explique qu'elle a nié et rejeté des intérêts perçus comme techniques (programmation informatique, mécanique, dessin industriel), qu'elle a appris à maîtriser lors de son premier cursus d'apprentissage, avant de devenir infirmière. De son point de vue, ces pratiques étaient incompatibles avec son identité de femme⁹. L'espace proposé au RESET lui permet de déployer à nouveau ces activités, sans jugement quant à son identité de genre. Grâce à son métier et à son activité au RESET, elle dispose d'un ensemble de connaissances très variées, qu'elle mobilise tantôt dans des contextes thérapeutiques, tantôt dans le cadre des ateliers du *hackerspace*.

Par ailleurs, l'animation des ateliers repose sur le refus de mettre en scène des habiletés techniques. Les ateliers d'apprentissage de logiciels engagent des habiletés techniques (Dodier, 1993), inégalement réparties entre les participant·es. Or, cet apprentissage collectif suppose de manipuler les objets en public, une occasion de « se mesurer aux objets » et de mettre en valeur « des aptitudes individuelles, via l'aisance, la rapidité, l'habileté, la familiarité aux objets, l'assurance, l'audace¹⁰ ». Dans son ethnographie de la scène démo¹¹ des années 80 et 90 et de ses « joutes technologiques », Nicolas Auray (2002) montre par exemple comment les régimes d'engagement technique participent à la construction d'un territoire masculin « tenu préservé de toute participation féminine¹² » ou encore à l'exhibition d'un savoir-faire et d'une forme de virilité « marquée par un agôn technologique [qui célèbre] les valeurs de "ruse" et de « sang-froid »¹³ ». Cynthia Cockburn propose d'ailleurs de penser la notion de compétence comme une « arme politique¹⁴ » de sexe et de genre qui, au moment des reconfigurations professionnelles liées à l'arrivée de l'ordinateur, permet d'associer informatique, compétences techniques et identité masculine, et contribue à l'exclusion des femmes des emplois qualifiés et de certains espaces de travail.

Concrètement, ce refus de la mise en spectacle des habiletés passe tout d'abord par le fait de ne pas sur-valoriser les apprentissages perçus comme « techniques » contenus dans les ateliers. Par exemple, un atelier sur le logiciel Twine ne sera pas présenté comme un atelier

⁹ Céline a grandi dans un environnement qui l'a perçue et éduquée comme un petit garçon. Elle se définit aujourd'hui comme une femme trans.

¹⁰ Nicolas Dodier, « Les arènes des habiletés techniques », *Raisons Pratiques*, n°4, p.116 – 117.

¹¹ Courtes animations visuelles sous la forme d'un fichier exécutable. Celles-ci valorisent les performances techniques des machines utilisés et les « talents » de programmation des concepteur·rices de la démonstration.

¹² Nicolas Auray, « Sociabilité informatique et différence sexuelle », in D. Gardey & D. Chabaud-Rychter (dir.), *L'engendrement des choses*, 2002. Paris, Éditions des Archives Contemporaines, p.134.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Cynthia Cockburn, *Brothers : male dominance and technological change*, Macmillan, 1983, p.116.

d'apprentissage centré sur HTML / CSS / JavaScript, mais plutôt comme un atelier d'écriture de fictions interactives. Au cours de l'atelier, ce n'est qu'après avoir construit la structure narrative de nos récits, que nous en viendrons aux langages informatiques, utilisés comme « au service » de la construction d'un récit.

De plus nous cherchons à ne pas reproduire une dichotomie entre néophytes et experts. Par exemple, en mettant en place des formats qui s'éloignent de la salle de classe, où il n'y aurait qu'une seule personne détentrice du savoir, seule habilitée à prendre la parole et à démontrer les choses. Il y a, certes, des participant·es et des membres d'une équipe organisatrice, qui n'ont pas la même connaissance de l'atelier ni les mêmes responsabilités vis-à-vis de celui-ci. Il s'agit d'un équilibre toujours instable qui suppose d'un côté de tout expliquer et expliciter, plutôt que de partir du principe que telle action ou connaissance va de soi. Et de l'autre côté, de considérer en même temps que chaque personne présente a quelque chose à transmettre. Cela nous amène d'une part à faire circuler la parole et à valoriser la pratique, les idées et les gestes de chacun·e au cours de l'atelier. D'autre part, nous n'hésitons pas à dire ce que nous ne savons pas, à demander de l'aide, à nous montrer en train de chercher, de douter, ou d'échouer. Pour résumer, nous cherchons à valoriser la prise de confiance de chacun·e, et non la valorisation de quelques un·es au rang d'expert·es, au détriment d'une classe de néophytes.

Le care comme une technologie féministe

En filigrane, on voit apparaître ici que la création collective de jeux vidéo dans une perspective *queer* et féministe ne nécessite pas seulement d'apprendre à manipuler des dispositifs numériques.

Le déroulement de nos ateliers repose en effet sur un ensemble d'activités plus ou moins visibles : être présent·e avant l'heure, nettoyer l'espace, installer la salle et le matériel de façon à former un espace collectif ainsi que quelques coins calmes, préparer nourriture et boisson, prendre en charge, en amont, la communication de l'événement en veillant aux termes employés, répondre aux interrogations, accueillir, aller au-devant, trouver les mots pour expliquer ce dans quoi nous allons nous engager durant les prochaines heures... Le déroulement de l'atelier demande de l'*attention*, c'est-à-dire l'observation et l'analyse des dynamiques et des besoins du groupe : repérer inlassablement qui fait preuve d'aisance, qui occupe l'espace et prend la parole, identifier les hésitations, les inhibitions, le déni de compétences, être attentif·ve aux tentatives de prise de parole... Et intervenir avec parcimonie pour favoriser la prise de parole et d'espace ainsi que l'écoute de chacun·e.

Pour résumer, produire un espace qui veille à la prise de confiance de tou·tes demande un travail important de réflexion sur ses cadres, ses limites, ses objectifs d'une part, ainsi que sur les modalités matérielles et organisationnelles de sa mise en place. Cette mise en œuvre nécessite un travail d'observation, d'organisation, de médiation et d'accompagnement. Un travail que l'on pourrait identifier comme du *care* (qu'on peut traduire par « sollicitude » et/ou « soin »), invisible et dévalorisé, largement délégué aux femmes et aux personnes non blanches des classes populaires.

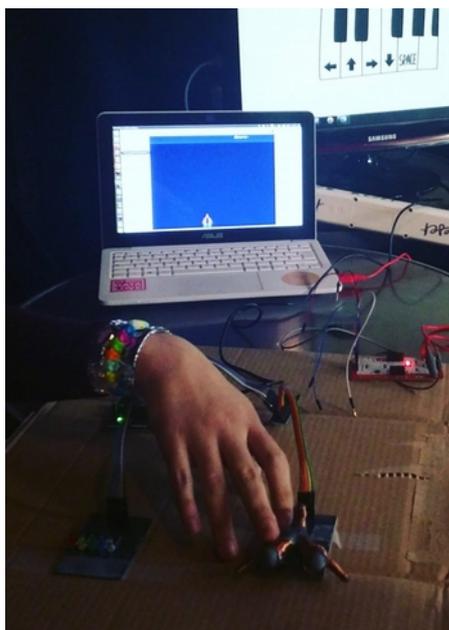
Pour nous, toutes ces activités ont longtemps constitué des savoirs implicites, ni valorisés ni même pensés comme des savoirs. L'enjeu principal de ces dernières années a été de briser cette dichotomie entre d'un côté, des compétences liées aux dispositifs numériques, perçues comme « techniques » et fortement valorisées et de l'autre, des activités de *care* invisibles ou considérées comme allant de soi et rarement reconnues comme compétences.

Pour construire notre politique de médiation, nous mobilisons l'éthique féministe du *care*, telle qu'elle est formulée par Joan Tronto (2009), à la suite de Carol Gilligan (2008). Cette dernière

formule l'éthique du *care* en la basant sur des pratiques de soin essentialisées : les femmes sont amenées à répondre aux besoins des autres, principalement au sein du foyer. Les femmes, et donc les filles, sont éduquées dans l'objectif de pouvoir comprendre les besoins et savoir y répondre. Des valeurs de soin, d'attention, de compassion et de responsabilité leur sont transmises dès le plus jeune âge, à travers les jeux, les gestes et les mots qui façonnent l'éducation genrée. Joan Tronto reprend la proposition de Gilligan, tout en réfutant sa dimension naturellement et spécifiquement féminine. Elle propose une conception politique du *care* comme « activité générique qui comprend tout ce que nous faisons pour maintenir, perpétuer et réparer notre "monde", de sorte que nous puissions y vivre aussi bien que possible¹⁵ ». Cette éthique féministe du *care* repose sur quatre éléments : *l'attention* (à la formulation de besoins), *la responsabilité* (qui n'est pas automatiquement celle d'une femme située à proximité du besoin formulé), *la compétence* (qui n'est pas genrée mais liée aux capacités dans une situation donnée) et *la capacité de réponse* (c'est-à-dire la reconnaissance que le travail fourni existe, avec ou sans contrepartie). Le *care* est ainsi pensé comme une pratique, qui peut être endossée par tou·tes et se déploie en interaction avec les individus, les objets et notre environnement.

Replacer ces activités au centre des dynamiques collectives nous a amené·es d'une part à rendre visible ces activités et à les présenter comme des savoirs et comme des techniques, qui nous tiennent ensemble et qui nous donnent des prises pour agir. Étendre la définition que nous avons du « savoir » et des « techniques » nous a permis de dé-naturaliser ces activités de *care* en les présentant comme des savoir-faire qu'il est possible d'apprendre, d'exercer et de transmettre. Depuis, nous tâchons de prendre en charge collectivement ces activités. Nous travaillons à valoriser ce qui nous lie, nous tient ensemble et nous donne des prises pour agir, pour le rendre visible et transmissible. Toutes ces pensées que nous avons, tous ces gestes que nous effectuons sont aussi des savoirs et des techniques que nous transmettons.

Une boîte à outils *queer* et féministe pour s'emparer du jeu vidéo



Et surtout, nous nous amusons ! La mise en œuvre de ces ateliers vise à aider chacun·e à prendre confiance en ses capacités et à permettre à des projets collectifs et communautaires d'émerger, en prenant du plaisir et en partant de ce que chacun·e sait faire. Au fil du temps, nous avons participé à la création de récits personnels sur des maladies chroniques, de jeux pour nous défouler sur nos adversaires politiques, de fictions hypertextes absurdes conçues en équipe à la manière d'un cadavre exquis, ou encore de projets au long cours autour de nos corps et de nos sexualités, comme le détournement d'impressions 3D de clitoris pour produire des périphériques de jeu.

Pour cela, les ateliers sont construits depuis l'expérience et l'observation des silences, des absences et des exclusions du domaine du jeu vidéo. En effet, si les technologies numériques offrent des moyens de produire, de communiquer et de s'organiser, l'appropriation des dispositifs numériques demeure marquée par des rapports de pouvoir. Pour y répondre, nous cherchons donc à mettre en œuvre ce que nous ont appris les théories féministes, qui, pour nous, constituent une véritable

boîte à outils pour élaborer notre politique d'accueil, bricoler nos ateliers, adapter nos gestes, nos paroles, les objets que nous utilisons et les espaces dans lesquels se déroulent les ateliers.

Merci à l'ensemble des participant·es pour le plaisir partagé pendant ces ateliers.

¹⁵ Joan Tronto, *Un Monde vulnérable*, Paris, La Découverte, 2009, p.143

Bibliographie

- Anthropy Anna, (2012). *Rise of the Videogame Zinesters : How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York, Seven Press.
- Auray, Nicolas (2002). Sociabilité informatique et différence sexuelle. In D. Gardey & D. Chabaud-Rychter, *L'engendrement des choses, Des hommes, des femmes et des techniques*, Paris, éditions des Archives Contemporaines.
- Cervulle, Maxime & Quemener, Nelly (2016). Queer. Dans *Encyclopédie critique du genre : Corps, sexualité, rapports sociaux* (p. 529-538). Paris : La Découverte
- Chabaud-Rychter, Danièle, & Gardey, Delphine (2002). *L'engendrement des choses.: Des hommes, des femmes et des techniques*. Paris, éditions des Archives contemporaines.
- Cockburn, Cynthia (1983). *Brothers : male dominance and technological change*. Londres, Macmillan.
- Cockburn, Cynthia, & Ormrod, Susan (1993). *Gender and Technology in the Making*. SAGE Publications
- Coville, Marion (2014). Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (4).
- (2018), « Des experts et des non-initiés ? Rôles de visiteur.ses au cours de la médiation et de la visite d'une exposition scientifique sur le jeu vidéo » in Octobre S. et Patureau F. (dir.) *Pour des politiques du genre dans les institutions culturelles*, Paris, La Documentation Française.
- Derfoufi, M. (2019). Sexe, race et gaming: Le jeu vidéo à l'épreuve des différences. *Revue du Crieur*, 14(3), 74-85.
- Dodier, Nicolas (1993). Les arènes des habiletés techniques. *Raisons Pratiques*, 4, 115–139.
- Dovey, John & Kennedy, Helen (2007). From Margin to Center : Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture. In J. Heide Smith & P. Williams, *The Players' Realm : Studies on the Culture of Videogames and Gaming* (p. 131–153). Jefferson : McFarland Press.
- Gilligan, Carol (2008), *Une voix différente*, Paris, Champs-Flammarion.
- Huntemann, N. B. (2012). « Women in Video Games: The Case of Hardware Production and Promotion », in Aslinger B. et Huntemann, N., *Gaming globally: Production, play, and place*, New York, Palgrave Macmillan, p.41-57.
- Johnson, Robin (2013). Toward Greater Production Diversity Examining Social Boundaries at a Video Game Studio. *Games and Culture*, 8(3), 136–160.
- Johnson, R. (2014). « Hiding in Plain Sight: Reproducing Masculine Culture at a Video Game Studio », *Communication, Culture & Critique*, vol.4, n°7, p. 578-594.
- Jouët, J. (1987). *L'écran apprivoisé: télématique et informatique à domicile*. Paris : CNET.
- Kerr, Aphra (2002). Representing users in the design of digital games. In *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere University Press.
- Kline, Stephen, Dyer-Witheford, Nick, & De Peuter, Greg (2003). *Digital play : The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press
- Kopas, Merritt (2015). *Videogames for humans*. Instar Books.
- Le Douarin, Laurence (2004). Hommes, femmes et micro-ordinateur : une idéologie des compétences. *Réseaux*, 123(1), 149.
- Lignon, Fanny (2015). *Genre et jeux vidéo*. Toulouse : Presses Universitaires du Midi.

- Malkowski Jennifer, Russworm TreaAndrea (2017). *Identity Matters : Race, Gender, and Sexuality in Video Game Studies*, Indiana University Press.
- Nakamura Lisa (2017) « Racism, Sexism, and Gaming's Cruel Optimism » in Malkowski J., Russworm T. (dir.). *Identity Matters : Race, Gender, and Sexuality in Video Game Studies*, Indiana University Press.
- Nooney, Laine (2013). Game Studies – A Pedestal, A Table, A Love Letter : Archaeologies of Gender in Videogame History. *Game Studies*, 13(2).
- Octobre, Sylvie (2005). La fabrique sexuée des goûts culturels : construire son identité de fille ou de garçon à travers les activités culturelles. *Développement Culturel*, (150), 1–10.
- Oudshoorn N., Rommes E. & Stienstra M. (2004). « Configuring the User as Everybody : Gender and Design Cultures in Information and Communication Technologies », *Science, Technology & Human Values*, vol. 29, n° 1, p. 30–63.
- Pasquier, Dominique (2010). Culture sentimentale et jeux vidéo : le renforcement des identités de sexe. *Ethnologie française*, 40(1), 93.
- Ruberg Bonnie, Shaw Adrienne (2017). *Queer Game Studies*, University of Minnesota Press.
- Ruberg Bonnie (2020). *The Queer Games Avant-Garde How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*. Duke University Press.
- Serano Julia (2020). *Manifeste d'une femme trans*, Paris, éditions Cambourakis.
- Shaw, Adrienne (2015). *Gaming at the Edge*. University of Minnesota Press.
- Tronto, Joan (2009). *Un Monde vulnérable*, Paris, La Découverte.
- Wajcman, Judy (2004). *Techno Feminism*. Cambridge, Polity Press.