Shira CHESS, *Play like a feminist*

Cambridge, The MIT Press, Playful Thinking, 2020, 165 pages

Esteban Giner

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/26172>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.26172

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 juin 2021

Pagination : 513-516

ISBN : 978-2-8143-0619-6

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Esteban Giner, « Shira CHESS, *Play like a feminist* », *Questions de communication* [En ligne], 39 | 2021, mis en ligne le 10 décembre 2021, consulté le 17 juin 2022. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/26172> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.26172>

Pierre Tricard-Graveron, Léo Lagrange, Jean Borotra et Joseph Pascot (p. 352-367).

Le dernier chapitre de l'ouvrage (p. 377-435), co-écrit par B. Caritey et T. Busseuil, examine la position de *L'Auto* dans la querelle entre amateurisme et professionnalisme, qui divise le monde du sport durant la première moitié du xx^e siècle. L'étude s'ouvre sur un constat évident mais auquel on ne pense pas forcément : « alors que dans les autres domaines de la vie sociale, "amateurisme" est synonyme de moindre valeur et "professionnalisme" une garantie de sérieux et de qualité, dans le monde sportif, le professionnel est considéré avec mépris et seul l'amateur semble pouvoir prétendre à l'excellence, aux yeux de certains tout au moins » (p. 377). Quant au traitement de la question par le journal, B. Caritey et T. Busseuil notent que si *L'Auto* défend le plus souvent le sport professionnel, ce qui n'est pas surprenant compte tenu de ses liens avec le monde du sport-spectacle, on ne peut pas pour autant affirmer qu'il aurait une « ligne éditoriale » établie en ce sens. Comme souligné dans d'autres études de cet ouvrage collectif, on observe plutôt un certain oecuménisme dans le traitement de la matière – « on défend tout et son contraire à *L'Auto* : la pureté de l'amateurisme intégral et les petits arrangements avec les grands principes qui le régissent » (p. 377). Au fil des ans, le journal penchera vers la cause du sport amateur en tant que « forme idéale du sport », tout en soutenant l'idée que, « pour atteindre cet idéal, il n'est pas indispensable d'éradiquer le professionnalisme. Il peut même y contribuer » (p. 432-433).

L'ouvrage dirigé par B. Caritey est une véritable pépite, aussi bien pour le spécialiste en journalisme sportif que pour l'amoureux d'histoire. Dans son introduction du livre, il soulignait la lacune « paradoxale » d'un journal souvent pris en exemple par les historiens des médias et du sport et pourtant négligé dans les études : « Malgré l'importance que l'on ne peut que reconnaître à ce fleuron de la presse nationale, aucune monographie ni recherche collective ne lui a encore été spécifiquement consacrée » (p. 11). Les 16 experts qui ont contribué à cet ouvrage ont comblé de manière précise et quasi exhaustive cette lacune. La palette de sujets pertinents abordés est tout à fait remarquable. Un mot mérite aussi d'être dit, pour terminer, sur la belle couverture qui a été choisie pour le livre. Il s'agit d'une photo de la façade de l'immeuble qui hébergeait le journal en 1920. Le style industriel du bâtiment, mis en valeur par le noir et blanc de la photo, est assorti du mot « fabrique »

contenu dans le titre du livre, comme à nous rappeler que le journalisme est un processus de production (industriel) dans lequel on transforme la matière première de l'événement en information.

Rosarita Cuccoli

CNRS, Université de Rennes 1, Sciences Po Rennes,
Arènes, EHESP, F-35700 Rennes, France
rcuccoli23[at]gmail.com

Shira Chess, *Play like a feminist*

Cambridge, The MIT Press, Playful Thinking, 2020,
165 pages

Play like a feminist est un essai de Shira Chess entre réflexions académiques et manifeste féministe. En tant qu'essai, le texte positionne les jeux vidéo et le fait même de jouer comme une question d'équité et d'égalité entre les genres. En effet, même si selon l'auteure les femmes représentent la moitié des audiences joueuses, celles-ci n'ont pas le sentiment de s'être approprié le média (p. 6). C'est pourquoi, comme l'énonce l'auteure, les penseuses et penseurs féministes doivent se saisir de ce média, d'où l'importance de positionner également le texte de S. Chess comme un manifeste. De fait, *Play like a feminist* ne doit pas être simplifié à une injonction à jouer d'une certaine manière, qui serait féministe selon elle, mais plutôt comme une invitation à s'approprier le média de sorte à ce que ses milieux, pratiquants et communautés soient plus divers et inclusifs à l'avenir : « jouer a du pouvoir, et en maîtrisant ce pouvoir, les féministes peuvent déterminer de nouvelles stratégies pour dépasser les oppressions culturelles et politiques – non seulement pour les femmes, mais pour toutes les populations sous-représentées » (p. 7, ma traduction).

Afin de mener sa réflexion, S. Chess organise la première partie de son texte autour des questions théoriques suivantes : que signifie « jouer comme une féministe » et comment s'approprier les moments de loisirs ? L'auteure commence donc son essai par une réflexion à la croisée de l'étude de loisirs, des études culturelles, de la sémantique et des études féministes. Dans la seconde partie de son ouvrage, elle conceptualise les jeux vidéo au prisme des liens que le ludique entretient avec des formes de protestations. Autrement formulé, l'auteure propose de considérer les jeux vidéo comme des espaces potentiels dans lesquels des militantismes féministes peuvent s'exprimer et se développer. Tout cela lui permet de partager, ultimement, un retour d'expérience sur les cercles de jeux, des espaces permettant à chacun et

chacune de s'approprier le jeu en tant qu'activité, en tant que loisir et en tant que culture.

Dans un contexte succédant à la controverse du *gamergate*, qui fait ici référence à un groupe de joueurs militant contre l'accès des jeux vidéo aux femmes et autres populations sous-représentées, il semble aussi important de mentionner que *Play like a feminist* peut également être une réponse aux accusations de « vouloir détruire la masculinité hégémonique » (p. 85) dont S. Chess et d'autres chercheuses étasuniennes, comme Adrienne Shaw, ont fait l'objet.

Play like a feminist est donc en premier lieu un moyen de questionner dans une perspective sémantique la place des femmes dans les groupes de joueurs et joueuses. C'est l'objet du premier chapitre de l'ouvrage. Pour cela, la stratégie discursive qu'elle adopte est de se réapproprier les expressions « jouer comme une fille » et « jouer comme une femme », qui sont considérées ici péjorativement. Sous-jacent à ces deux expressions, leur usage révèle une forme de dénigrement à l'égard des pratiquantes qui s'inscrit dans une forme de performativité liée au genre. Autrement dit, « jouer comme une fille » est une construction dont le sens reste flou mais qui signifie que le jeu pratiqué par une femme est un « sous-standard » (p. 25). De même, malgré les tentatives de commodifications (c'est-à-dire le processus par lequel une idée devient commercialisable), l'auteure énonce : « qu'elle ait une connotation positive ou négative, l'expression "jouer comme une fille" implique donc encore la création de nombreuses limites qui définissent qui peut jouer et à quoi cette pratique peut ressembler. De plus, déclarer que l'on "joue comme une fille" avec enthousiasme, c'est ignorer les réalités vécues de la politique sur les terrains de jeux et c'est supposer que les adultes peuvent réaligner les sentiments socialisés en déclarant simplement qu'ils sont incorrects » (p. 31, ma traduction). S. Chess effectue une déconstruction similaire, bien que plus brève, de l'idée « jouer comme une femme ». Celle-ci est également connotée à la fois en référence à l'âge adulte et à certaines caractéristiques biologiques socialement dévalorisées (comme la vieillesse, la menstruation). Pour ces raisons, l'auteure mobilise le féminisme (au singulier dans le texte) comme un outil permettant de remettre en question un ordre patriarcal présent au sein des jeux vidéo. De fait, pour l'auteure « *play like a feminist* » signifie (en se positionnant depuis une perspective intersectionnelle) de jouer dans le but de redéfinir à la fois les cadres de

l'objet « jeu vidéo » et de lutter contre les organisations sociales empêchant une égalité des genres.

La question de l'égalité des genres au sein des jeux vidéo est une question qui semble fondamentalement pragmatique dans l'essai dans le sens où cette égalité ne peut que passer par une réappropriation des loisirs et des temps de loisirs. Or, l'auteure constate que cette question est peu présente dans les travaux féministes qu'elle a pu croiser. C'est pourquoi le second chapitre, intitulé « *PWNing loisirs* », oriente la réflexion sur la place des loisirs des femmes. Dans ce cas, *PWNing* est issu de l'argot Internet et signifie appréhender, maîtriser, s'approprier. En s'appuyant sur des travaux en *leisure studies*, S. Chess observe que les loisirs des femmes sont contraints de deux façons. D'abord, contrairement aux loisirs pratiqués par les hommes, qui sont libres, exploratoires ou encore non structurés (p. 44), les loisirs des femmes tendent à être plus contraints et surtout, ils tendent vers une certaine obligation de productivité (p. 49). Ensuite, l'auteure énonce que le temps est une seconde contrainte non négligeable. Selon elle, les femmes ne s'accordent pas assez de temps de loisirs (p. 51) et ont des agendas bien plus fragmentés. De fait, si les hommes peuvent consacrer de longues plages horaires à leurs loisirs, les loisirs des femmes sont considérés « comme se faisant dans des interstices, par bribes de temps » (p. 120, ma traduction). Par ailleurs, l'auteure fait intervenir dans sa réflexion une perspective intersectionnelle en associant la possibilité d'avoir des loisirs à des questions économiques (comme un budget dédié). De fait, l'idée de jouer comme une féministe fait référence à la volonté de rendre possibles et meilleurs les loisirs et les temporalités de loisirs pour chacun et chacune. Pour ce faire, S. Chess propose une marche à suivre relativement succincte : donner un sens au jeu au-delà d'un outil pour maintenir un état de santé (l'auteure parle ici de *self-care* entre autres caractères), être une défenseuse des loisirs et de l'égalité de droit aux loisirs, valoriser les moments vécus de loisirs car ceux-ci ne sont pas que des outils pour passer le temps et enfin jouer à tout type de jeu (p. 59-62). Ultimement, il est nécessaire de « gérer le jeu » (ma traduction, « *pwn the game* » dans le texte) pour associer *Play like a feminist* à un mouvement social dont le but de changer les structures et idéologies (patriarcales) en place, d'où encore une fois, l'idée que selon l'auteure, les militant·e·s féministes doivent

se saisir des problématiques autour des loisirs afin de rendre ces derniers meilleurs.

Tout cela permet à S. Chess de positionner le jeu comme un moyen de protestation. Considérer l'acte ludique comme une façon de protester permet d'abord à l'auteure de déconstruire certaines idées, dont le fait que les féministes sont associées à l'identité de « rabat-joie » (p. 65). Contrairement au préconçu, « les rabats-joies féministes *peuvent* jouer, *devraient* jouer, et en jouant mieux, elles pourront améliorer à la fois leurs styles de vie et leurs objectifs en tant qu'activistes » (p. 67). Sous-jacent à cela, l'objectif de l'auteure est donc de tisser des similarités entre jouer et manifester afin de constater en quoi les jeux peuvent être des espaces militants. Pour S. Chess, le fait de jouer est similaire au fait de protester dans le sens où pour les deux, il s'agit d'explorer un espace de possibles au sein d'une structure rigide de sorte à tester lesquelles des frontières de ladite structure peuvent être renégociées (p. 76). C'est pourquoi l'auteure développe l'idée d'un « féminisme vidéoludique » (ma traduction, *gaming feminism* dans le texte) afin de lutter contre la masculinité hégémonique (c'est-à-dire un système social, médiatique, politique, etc., qui définit le fait d'être un homme comme standard tout en le valorisant) du milieu du jeu vidéo. Pour ce faire, les militant·e·s doivent 1. l'investir en tant que créateurs et créatrices et 2. en tant qu'audiences. Dans le premier cas, avoir des créateurs et créatrices plus diverses (encore une fois dans une perspective intersectionnelle) permet d'amener de nouvelles représentations, moins sexistes. Cela passe entre autres sujets par une réappropriation des codes en vigueur, que cela soit en termes de narration (il s'agit alors de proposer des récits féministes, S. Chess mentionne notamment l'éditeur Annapurna Interactive à titre d'exemple), d'humour avec le détournement des rhétoriques oppressives, et des mécaniques vidéoludiques qui doivent être réimaginées de sorte à penser l'agentivité vidéoludique comme « un outil permettant de penser différemment les mouvements de protestation et les dynamiques de pouvoir. En jouant à des jeux vidéo, les féministes s'entraînent à repenser leur propre agentivité contre les structures d'oppression systémiques et à créer des actions, du sens et du mouvement à partir d'elles » (p. 105, ma traduction).

Dans le second cas, avoir de nouvelles audiences rediscute la place médiatique occupée par des groupes toxiques comme les personnes se revendiquant du *gamergate*. Selon l'auteure, il est important que des personnes féministes s'approprient le média, malgré la toxicité de certains groupes, de sorte à offrir « un

terrain de jeu pour les loisirs féministes futurs » (p. 94, ma traduction). De fait, il est nécessaire d'orienter ses efforts non pas vers les audiences effectives des jeux vidéo mais vers les audiences potentielles alors regroupées sous la notion de *game curious*, c'est-à-dire des personnes intéressées par les jeux vidéo mais qui ne savent pas forcément comment s'initier. Pour se faire, elle propose, dans une démarche de recherche-action participative, d'organiser et de structurer des cercles de jeux qui donnent pour objectif à ses membres de jouer à un jeu vidéo et de discuter de ce jeu avant d'en jouer à un autre. Selon S. Chess, ces réunions répondent aux difficultés des féministes à appréhender les loisirs dans leurs réflexions. Premièrement, elles permettent d'allouer un moment de loisir consacré aux jeux vidéo dans les agendas de chacun et chacune : une réunion pour présenter et appréhender le jeu (surtout pour les novices qui ne sont pas habitué·e·s aux périphériques de contrôle), les membres y jouent individuellement, puis une réunion pour discuter du jeu. Deuxièmement, ces réunions donnent une excuse à leurs membres de pratiquer un loisir considéré comme improductif ou socialement dévalorisé, même parmi les militant·e·s. De fait, les cercles de jeux peuvent être perçus comme une stratégie permettant aux personnes concernées de s'émanciper d'un quelconque jugement social. Ultimement, ces réunions permettent selon l'auteure de structurer géographiquement une communauté de *game curious* en des pratiquants et pratiquantes qui vont revendiquer par la suite leur droit de jouer.

Pour citer une dernière fois S. Chess, « l'expression "jouer comme une féministe" est un appel aux armes. Elle est destinée à plaider pour plus de jeu, mais de manière à renforcer notre agentivité. Jouer comme une féministe est une activité très sérieuse. Jouer comme une féministe peut signifier jouer avec abandon, mais peut aussi être utilisé pour affirmer nos positions inébranlables en faveur de l'égalité. Il peut être fantaisiste comme agressif. Ne vous moquez pas de moi, je joue comme une féministe » (p. 133, ma traduction). *Play like a feminist* est un ouvrage qui ne prétend pas être ce qu'il n'est pas, à savoir la vulgarisation poussée d'une recherche scientifique ou un texte exhaustif sur des travaux féministes. Il s'agit bien plus d'un travail qui invite son lecteur ou sa lectrice à se saisir des concepts proposés et de poursuivre leur développement. En tant qu'essai et manifeste, le texte présente des notions et phénomènes déjà connus, théorisés et dans une certaine mesure, popularisés. Ainsi, son intérêt ne se trouve pas tant dans son apport scientifique que dans son approche exploratoire et opérationnelle. Cela

étant, la façon dont S. Chess se saisit, réagence et reformule avec une grande clarté son assise théorique font de cet essai une introduction soutenue vers des travaux scientifiques et féministes actuels. L'ouvrage est alors une source pertinente et cohérente, certes limitée, pour toute personne souhaitant investir des recherches sur les jeux vidéo depuis une perspective féministe. Par ailleurs, en proposant une réflexion plus poussée sur les moyens d'action à disposition à travers les notions de *gaming feminism* et de cercles de jeux, il invite son lecteur ou sa lectrice à adopter des méthodologies scientifiques féministes (à travers des recherches-actions participantes) ou à militer de sorte à rendre le jeu vidéo accessible et varié aux *game curious*. C'est fondamentalement par cette double clé de lecture, en tant qu'essai et manifeste, que l'ouvrage de S. Chess trouve une place légitime autant dans une perspective académique que militante, les deux étant ici non exclusives.

Esteban Giner

Université de Lorraine, Crem, F-57000 Metz, France
es.giner[at]gmail.com

David GALLI et Franck RENUCCI (dirs), *Pharmaphone : La voix des adolescents*

Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, coll. Culture & Communication, 2020, 160 pages

La problématique centrale de l'ouvrage est : en quoi le smartphone peut-il être un « *pharmakon* » (terme issu du grec ancien), c'est-à-dire un objet représentant à la fois « un remède et un poison » pour la communication entre les humains ? Organisé en trois parties (« Voix », « Adolescence », « Corps et communication »), cet ouvrage collectif dirigé par David Galli et Franck Renucci fait intervenir 17 chercheurs dont la grande majorité s'inscrit dans la discipline des sciences de l'information et de la communication (SIC).

Dès leur court « avant-propos » (p. 7-9), on repère l'intérêt des coordinateurs pour la philosophie de Bernard Stiegler dont le *pharmakon* devient ici un « *pharmaphone* » (p. 7). Ce néologisme précise très vite la teneur de l'ouvrage : chacun des auteurs s'intéressera au devenir de la voix humaine – « *phone* » (p. 7) en grec ancien – au moment où les adolescents, en particulier, préfèrent écrire sur leur « smart » *phone*. Dans la lignée de la collection « Culture et communication » éditée par De Boeck Supérieur, cet ouvrage apporte des ressources pour les enseignants et professionnels de la communication sur une problématique balisée. Mais il a une originalité : son objectif n'est pas seulement d'amener le lecteur à

lire, il cherche aussi à lui fournir des concepts pour qu'il élabore lui-même « un récit par les mots, les images et les sons » (p. 7). Il est donc proposé au lecteur une boîte à outils pour créer des vidéos, courts-métrages ou pièces de théâtre en lien avec la thématique. Voilà une ambition, tournée vers la culture scientifique, qui pourrait intéresser les enseignants du secondaire.

L'ouvrage est organisé en trois parties qui mettent en perspective certaines transformations en lien avec le smartphone. Mais c'est aussi avec ce triptyque que le lecteur va pouvoir concevoir son récit après sa lecture : intrigue-problématique (première partie), acteurs-population (deuxième partie), décors-études de terrain (troisième partie). À chaque fois, les auteurs emploient un langage accessible ponctué d'exemples succincts. L'autre intérêt de cet ouvrage pour les SIC est d'apporter une palette de terrains et méthodes pour travailler l'impact du smartphone sur la communication. Serge Tisseron, qui préface l'ouvrage (p. 11-18), présente un vaste panorama de ce que peut être ce « compagnon digital » (p. 11) pour les humains. En terminant son propos sur les « machines parlantes » (p. 16), S. Tisseron repose la problématique à partir de son cadre théorique, qui vient de la psychologie : peut-être aurait-on pu expliquer au lecteur la présence d'autres disciplines, maillage interdisciplinaire pour le moins décisif pour traiter cette question.

Dans la première partie, « Voix » (p. 19-54), les auteurs questionnent le « *phone* » du smartphone. On y trouve d'abord un article de Pascal Lardellier (p. 21-28) invitant le lecteur à se rapprocher des origines de la « commande vocale ». Celle-ci est aujourd'hui embarquée au cœur des assistants personnels sur nos smartphones. Un peu plus loin, Clotilde Chevet (p. 39-46) propose d'interroger « la relation homme-assistant personnel » (p. 40) comme une fiction qui prend forme depuis le téléphone contemporain. D. Galli, l'un des coordinateurs, publie également deux dialogues dans cette partie. Cet autre format apporte à nouveau quelques repères conceptuels et des idées pour un lecteur qui souhaiterait essayer de construire son propre récit à partir de l'ouvrage. En revanche, la méthode employée pour organiser les entretiens n'est pas spécifiée. Pourquoi avoir choisi par exemple de réaliser un premier dialogue avec Jean Abitbol (p. 29-38) ? Spécialiste de la voix, on devine l'apport théorique de ce dernier, mais qu'en est-il de son articulation avec les SIC ? Finalement, il faut se plonger au cœur du dialogue pour saisir l'intérêt de la dimension biologique de la voix : les deux interlocuteurs échangent sur le