

La visibilité des pratiques de la *fan girl*

Ylenia Olibet.

Résumé

L'industrie médiatique reconnaît désormais l'importance et le rôle des *fans*. Toutefois, elle n'accorde de la valeur qu'à certains éléments se rapportant à la culture *geek*, au détriment des activités typiques des fans girls. Cet article propose une analyse du sexisme touchant la communauté *geek* ainsi qu'un rassemblement de réflexions académiques à propos de l'évolution de la *fan culture* et de l'importance de l'écriture des *fan fictions*.

Mots-clés : *fan culture*, *geek*, *web 2.0*, *fan fictions*, *fan girl*, *culture participative*.

Introduction

Dans l'imaginaire collectif actuel, le fan est surtout un *geek*. Ce terme désigne un type particulier de fan. Celui-ci collectionne des objets et se veut expert absolu concernant un type de produits bien précis liés à la culture médiatique. En quelque sorte, le *geek* se désigne comme l'évolution ultime du fan. Le but de cet article est de proposer une réflexion sur la visibilité de la fan culture dans les médias, en soulignant la préférence accordée à une certaine représentation du fan, qui correspond à une façon « masculine » d'être fan. Cet article offre donc, tout d'abord, la description d'une orientation sexiste existant dans la communauté *geek*, et par la suite, une réflexion portée sur un autre aspect de la culture fan : l'écriture féminine de *fan fictions*. Dans un premier temps, il importe de définir ce qu'est la fan culture. Reprenant la définition de Jenkins (2007), la *fan culture* correspond à la « production culturelle des fans et des autres amateurs, distribuée dans un contexte *underground* et qui puise une bonne partie de ses contenus dans la culture commerciale » (p.347). Toutefois, la *fan culture* a évolué du statut de « sous-culture » à celui de culture à part entière, de par sa visibilité (Busse, 2015). Cela est montré tout d'abord par la croissance de l'intérêt académique envers les *fan studies*, mais aussi par la mode du *geek*. En effet, aujourd'hui le prototype du fan n'est plus celui d'un sociopathe isolé, mais celui d'un « garçon » cool, passionné de séries télévisées, de

jeux vidéo ou de tout autre aspect technologique (Busse, 2015).

Le sexisme dans la communauté *geek*

Dans la communauté *geek*, le rôle des femmes est non seulement invisibilisé, mais un certain sexisme existe aussi à leur égard : les femmes sont considérées tout d'abord comme objets sexuels à la disposition des hommes (Mar Lard, 2013). La représentation du corps féminin dans les jeux vidéo, les mangas et les comics traduit l'objectivation des femmes : les personnages féminins sont hypersexualisés et présentés avec des caractéristiques physiques et des poses corporelles irréelles. Les publicités des produits techniques, avec des images de femmes séduisantes, sont conçues exclusivement pour attirer le regard masculin hétérosexuel, sous-entendant que les hommes sont les acheteurs idéaux de ces produits et excluant ainsi une large partie du marché (Mar Lard, 2013). En effet, un exemple est celui de la publicité pour la PlayStation Vita qui montre la photographie d'une femme à mi-corps, sans tête, ayant deux paires de seins. Dans le milieu *geek*, le rabaissement de la femme au niveau d'objet sexuel le plus caractérisé est atteint lors des conventions de comics où les *cosplayeuses* (filles habillées en personnages de fiction) sont souvent victimes d'harcèlement, ou bien lors des salons de jeux vidéo animés par des *babes*, ces filles apprêtées pour attirer les participants hommes aux kiosques.

Par ailleurs, il y a, dans la communauté *geek*, une certaine réticence à accepter que les femmes puissent en faire partie, c'est-à-dire être passionnées de technologie et « gameuses » invétérées (Mar Lard, 2013). En conséquence, les filles sont souvent méprisées et étiquetées en tant que fausses *geek*; elles ne seraient que des imposteuses qui jouent à être *geek* pour un besoin excessif d'attention. Ainsi, le stéréotype des femmes mystificatrices, séductrices et exhibitionnistes est perpétué (Mar Lard, 2013).

Un autre aspect du sexisme opérant dans le milieu *geek* concerne certaines actions de discrimination et d'intimidation. Par exemple, il est très fréquent que les fans femmes activistes essayant, au travers de leurs blogs ou des réseaux sociaux, de dénoncer le harcèlement et la discrimination dont elles sont victimes dans le milieu *geek*, soient la cible d'attaques violentes et d'insultes. C'est le cas notamment de Mar_Lard (2013), auteure du dossier *Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier*, apparu sur le blog *Genre!*¹ et d'Anita Sarkeesian (2012), créatrice du site *Feministe Frequency*². La première a attiré l'attention du monde francophone sur les difficultés des filles à se faire accepter dans la communauté *geek* sans être harcelées ou méprisées; la deuxième, féministe américaine, propose dans ses vidéos des analyses pointues des médias portant sur les questions de la représentation, des stéréotypes et de la visibilité des genres. Ces activistes ne se sentent pas intimidées pour autant par les commentaires violents, misogynes et antiféministes dont elles sont la cible; elles continuent leur engagement afin de rendre le milieu *geek* plus égalitaire et respectueux des femmes.

Aujourd'hui, il est possible de constater, de par les nombreux débats politiques à propos du sexisme et de l'oppression féminine, qu'il s'agit là d'un sujet plus actuel que jamais. Ainsi, le cyberspace devient un espace de négociation favorable aux activistes *geeks* où, d'un côté, nous retrouvons les tentatives d'oppression et de l'autre une certaine dénonciation du sexisme présent.

Évolution et contradictions de la *fan culture*

Depuis les années quatre-vingt-dix, les fans sont considérés exemplaires pour ce qui est de la consommation active des médias; ils sont capables d'entamer des réflexions

¹

<http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communautaire-est-malade-et-comment-y-remedier/#chap6>

² <http://feministfrequency.com>

critiques sur les contenus, de développer des critères esthétiques dans leurs jugements, d'être ironiques à propos de leur statut de fan (Jenkins, 1992). Au temps du web 2.0, la propension des fans à créer des contenus textuels à partir d'une source originale non seulement s'amplifie, mais devient aussi partie intégrante et indispensable d'un système médiatique où une nouvelle synergie se développe entre les producteurs *broadcast* et les audiences (Busse, 2015). Aujourd'hui, les communautés de fans ont une visibilité majeure et leur importance pour les industries médiatiques est montrée, par exemple, par la création sur les sites officiels d'espaces pour les fans. Cela semble masquer une contradiction : ce qui était né comme une forme de contre-culture capable de négocier activement les sens des contenus semble désormais sous contrôle et déterminé par le haut (Busse, 2015).

Cependant, il faut souligner que l'acceptation de l'industrie médiatique, concernant l'activité des fans, s'applique à certaines pratiques de fans plutôt que d'autres (Busse, 2015). À titre d'exemple, on reporte le cas décrit par H. Jenkins dans le chapitre dédié à *Star Wars : La Convergence Culturelle* (Jenkins, 2007, p.161). *Lucasfilm*, la société (achetée en 2012 par The Walt Disney Company) détenant les droits d'auteurs de la franchise *Star Wars*, a invité les fans réalisateurs, en novembre 2000, à télécharger leurs films amateurs sur le site commercial Atomfilms.com.

Toutefois, les règles permettaient d'accepter toute forme de parodie de *Star Wars* et les documentaires à propos de l'expérience personnelle de fan, tandis que les films qui étendaient l'univers narratif en proposant, par exemple, des histoires sentimentales entre les personnages restaient exclus de la publication en ligne. Or, nous pouvons constater que les contenus parodiques, à savoir ceux qui restent respectueux de l'univers narratif de *Star Wars*, même en proposant des versions ironiques, sont, pour la plupart, produits par des hommes fans; en opposition aux films amateurs proposant des contextes sentimentaux entre les personnages, davantage produits par des femmes fans (Jenkins, 2007). Cela montre de quelle manière les forces *top-down* (venant d'en haut) privilégient

l'émergence et la diffusion d'un type déterminé de fan et de production *grassroots* (venant d'en bas) : « seulement certaines œuvres seront acceptées comme appropriation légitime de la propriété intellectuelle et seront diffusées sur les circuits officiels, tandis que les autres, jugées irrespectueuses des droits d'auteurs, n'acquerront pas la même visibilité publique » (Jenkins, 2007, p.161).

Cependant, il ne faut pas oublier le rôle que les fans femmes ont eu dans l'émergence de la *fan culture*. En effet, les *fandoms* (*fan* + *kingdom* = royaume du fan, ou communauté de fans) autour des contenus médiatiques naissent dans les années 1960 avec les communautés créées autour de la série télé *Star Trek* (Hellekson et Busse, 2014), qui avaient précédemment hérité de la structure des *fandoms* dans le domaine de la science-fiction littéraire. Les fans femmes s'engageaient dans l'écriture d'histoires homoérotiques entre les protagonistes Kirk et Spock (*fan fiction slash*) et la création de dessins (*fan art*), qui circulaient sur les *zines* (magazines amateurs disponibles et diffusées en dehors des circuits officiels de production) (Hellekson et Busse, 2014). Aux conventions, il était possible de montrer et de regarder les *fanvids*, à savoir des montages d'images et scènes tirées des séries télévisées rythmées par une chanson pop, qui constitue une sorte de commentaire aux images (Hellekson et Busse, 2014).

Progressivement, grâce au développement du numérique et à la diffusion d'Internet, il est devenu plus facile de construire des communautés de fans puisqu'il est possible de partager ses créations et d'engager des discussions autour des produits de la culture populaire. D'ailleurs, les possibilités d'échange offertes par Internet ont permis aux fans femmes :

[d'] accéder à de nouvelles compétences et aux nouvelles technologies, tout en faisant leurs premiers pas dans le cyberspace. Ainsi, les idées initiales sur la culture numérique en tant qu'espace de pertinence masculine ont été renversées. Les fans femmes ont été les premiers à adopter les technologies de social networking comme LiveJournal et Dreamwith, tout en exploitant les ressources offertes par les nouvelles technologies des médias pour créer leurs formes caractéristiques de la culture participative. (Jenkins, Ford

L'image généralisée de la *fan girl*

Dans l'éditorial de *In focus : Feminism and Fandom revisited* de la revue *Cinema Journal*, Kirstina Busse (2015) invite à réfléchir sur le fait que dans les contenus médiatiques, les activités masculines de fans sont davantage mises en avant. Cela a contribué à répandre l'image du fan en tant que *geek*, en excluant la représentation de la *fan girl*. C'est pourquoi Busse (2015) parle d'une « hiérarchie du geek » : l'identité du fan masculin est privilégiée dans l'industrie et sa représentation médiatique est celle du *geek* (généralement un homme dont la tendance à collectionner des objets spécifiques sert de caisse de résonance publicitaire pour l'industrie médiatique), tandis que l'identité de *fan* en tant que femme, qui s'applique à travers la création de lectures personnelles aux significats proposés par les contenus médiatiques, n'a pas acquis la même visibilité. (Busse, 2015).

En effet, si nous pensons à la visibilité que les *geeks* ont dans les émissions télévisées (l'exemple le plus flagrant est celui de *The Big Bang Theory*), nous restons marqués par l'absence de portraits de *fan girls* absorbées par des activités de fan typiquement féminines, telles que l'écriture de *fan fictions* ou le montage de *fanvids*. Alexis Lothian (2015) a remarqué que même si nous trouvons de telles représentations, celles-ci sont indiquées comme façons incorrectes d'être fans. Cela arrive dans deux cas : dans *Supernatural*³ le personnage Becky Rosen fait son apparition dans l'univers diégétique de la série en tant que vraie fan qui aime écrire des histoires homoérotiques entre les protagonistes Sam et Dean; dans *Monk*⁴, le personnage de Marci se proclame la plus grande fan du détective protagoniste de la série. Becky est représentée comme une

³ Télé-série américaine, dont les premières neuf saisons ont été diffusées aux États-Unis de 2005 à 2014. Les protagonistes de la série, Sam et Dean, chassent des démons à travers les États-Unis.

⁴ Télé-série américaine diffusée aux États-Unis de 2002 à 2009. Le protagoniste, le détective Monk, affecté de troubles obsessionnels compulsifs, travaille en tant que consultant privé de la police de San Francisco. Les épisodes jouent sur le côté dramatique des affaires policières à résoudre et le comique de situation amené par les comportements quelque peu bizarres du protagoniste.

vraie fanatique qui doit apprendre qu'elle ne peut contrôler ni l'intrigue ni les corps des protagonistes à travers ses propres histoires.

Également, l'amour de Marci et sa créativité dans l'écriture de *fan fictions* sont jugées excessives et finissent par créer un désordre au moment où elle devient l'assistante de Monk. Ces deux personnages de fan girls sont ainsi punis parce que leur obsession, leur créativité et leur façon d'exprimer leur identité de fan sont jugées erronées (Lothian, 2015).

La valeur de l'écriture des *fan fictions*

Par ailleurs, les activités féminines de fan, en particulier l'écriture de *fan fictions*, constituent encore aujourd'hui un modèle de consommation des médias critique et productif des contenus *grassroots* qui échappent aux critères esthétiques *mainstream*. Grâce à la création de leurs œuvres, les fans cessent d'être simplement des spectatrices pour devenir aussi des productrices; elles inversent la traditionnelle relation sujet-objet en s'appropriant, manipulant et accordant selon leur désir les corps des protagonistes masculins (Busse, 2009). En effet, le genre de *fan fictions* le plus exploré est le *slash* (cette désignation dérive du symbole « / » interposé entre les noms des personnages qui forme le couple sujet), qui prévoit la narration et la description de situations sentimentales et/ou érotiques entre les personnages masculins tirés des produits de la culture populaire (Hellekson et Busse, 2014). Dans les *fan fictions slash*, des questions d'identité de genre sont abordées, explorées et sondées et les limites imposées par la société entre masculin et féminin sont bouleversées (Russ, 1985).

Qu'il s'agisse d'une complète subversion de la source originale, ou que la source originale contienne déjà un sous-texte homoérotique, il est évident que les fans s'emparent des personnages créés par d'autres en les faisant agir dans de nouvelles situations narratives imaginées et écrites pour leur propre plaisir. Le partage d'histoires (un temps dans les revues amateurs, aujourd'hui dans les archives en ligne) ayant pour

protagonistes des personnages qui dépassent les caractéristiques traditionnelles de masculin et féminin crée une communauté de femmes qui peuvent librement exprimer leurs fantasmes érotiques, sans aucun type de restriction. Dans la plupart des cas, il est intéressant de remarquer que les protagonistes masculins, dans les *fan fictions slash*, acquièrent des attributs androgynes. Les histoires homoérotiques mettant en scène deux protagonistes masculins sont généralement écrites par des fans femmes. Il leur est alors permis de fantasmer sur un type de relation amoureuse basée sur une complète égalité à partir du moment où, dans une société patriarcale, la relation hétérosexuelle prévoit une place d'infériorité pour la femme. Ainsi, à travers leurs histoires, les fans reconnaissent dans le couple une position d'égalité qu'elles-mêmes voudraient occuper dans la réalité (Russ, 1985). Cela, toutefois, n'enlève aucunement la possibilité d'une relation de pouvoir ou de domination liée à des facteurs supplémentaires, tels que la classe sociale, l'ethnie des personnages ou autres éléments scénaristiques adéquats. Or, les fans pourraient écrire des histoires avec deux protagonistes féminines engagées dans une relation homoérotique, mais, dans la culture médiatique, on sait très bien que les personnages protagonistes masculins sont plus nombreux, plus charismatiques et bien esquissés. Donc, il est plus facile pour les fans de s'approprier des personnages qu'elles retrouvent ici et qu'elles adaptent à leurs fantasmes, en leur attribuant des caractéristiques masculines ou féminines et en bouleversant les modèles traditionnels du genre. Lorsque les fan fictions slash s'attardent sur la description de scènes de sexe explicites, il faut les considérer comme étant des fantasmes tout à fait comparables à de la pornographie produite par les hommes pour les hommes (Russ, 1985). Autrement dit, les fan fictions slash sont des constructions textuelles qui servent à stimuler les fantasmes et à redessiner des besoins culturels qui surmontent les normes hétéronormatives découlant d'une société patriarcale. Bien sûr, toutes les fan fictions n'offriront pas des représentations homoérotiques, ou plus généralement queer, de la sexualité. Certaines proposeront alors des relations stéréotypées et d'autres présenteront la possibilité d'imaginer les relations différemment, de concevoir la sexualité et l'identité de différentes manières (Hellekson et Busse, 2014).

En lisant des fan fictions slash, nous trouverons donc plusieurs représentations de la sexualité non hétéronormatives. La possibilité de jouer avec les représentations de la sexualité et d'imaginer des modèles alternatifs laisse émerger le caractère fluide et amovible de l'identité de genre. D'une certaine façon, le slash nous invite à transgresser la hiérarchie du genre (Jenkins, 1992, p.188) et à explorer les possibilités de vivre au-delà des frontières établies entre masculin et féminin, en combinant de façon originale les fragments des deux sphères. Cela nous reconduit à la théorisation de l'identité de genre en termes de performance par Judith Butler (1990). Selon celle-ci, le genre n'est pas une catégorie de l'identité fixe et stable, mais un ensemble d'actions et d'attentes qui ont une nature affectée et artificielle imposée par la société et la culture. L'écriture et la lecture de fan fictions slash permet de bouleverser les attentes, considérées naturelles, associées au genre.

Ainsi, accorder de l'importance à l'étude et à l'analyse des productions féminines de fans devient une question féministe. Cela signifie non seulement reconnaître à l'audience féminine une spécificité culturelle dans la négociation des significations, mais aussi de se consacrer à une relation où les femmes se font sujets fétichistes, toutes en morcelant les contenus médiatiques et en les recomposant selon des sens appropriés à leur développement (Busse, 2009). Les activités des fans féminins sont représentatives d'une véritable consommation active des médias. L'industrie médiatique accepte les productions amateurs principalement dans le but de fidéliser les fans (Jenkins, 2007). Malheureusement, le comportement de la fan girl est perçu comme incontrôlable; c'est pourquoi il est jugé inapproprié, et donc sous-estimé et représenté de manière grotesque. L'industrie médiatique la considère indigne de recevoir de l'attention et de la visibilité. Il reste donc à concilier les exigences de cette industrie avec la nécessité de reconnaître, au même niveau que leurs homologues masculins, la communauté de fans féminins.

Note

Les citations entre guillemets sont traduites en français par l'auteur de l'article.

Liste de références

- Busse, K. (2009). Introduction. *Cinema Journal*, 48(4), 104-107.
- Busse K. (2015). Fan Labor and Feminism : Capitalizing on the Fannish Labor of Love. *Cinema Journal*, 54(3), 110-115.
- Butler, J. (1990) *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Feminist Frequency. Conversations with Pop Culture en date du 15 février 2016 : <http://feministfrequency.com/2012/11/03/television-interview-about-harassment-in-gaming/>.
- Hellekson, K. et Busse, K (dir.). (2014). *The fan fiction Studies Reader*. Iowa City: University of Iowa Press.
- Jenkins, H. (1992) *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge.
- Jenkins, H. (2007). *Cultura convergente*, Milano. Apogeo-Feltrinelli. (Ouvrage original publié en 2006 sous le titre *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: NYU Press).
- Jenkins H., Ford S. et Green J. (2013). *Spreadable media: i media tra condivisione, circolazione, partecipazione*. Rimini: Apogeo Education. (Ouvrage original publié en 2013 sous le titre
- Lothian, A. (2015). A Different Kind of Love Song: Vidding Fandom's Undercommons. *Cinema Journal*, 54(3) , 138-145.
- Mar Lard. (2013). Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier. Récupéré du site Ça fait genre en date du 15 février 2016 : <http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communautaire-est-malade-et-comment-y-remedier/#chap6> .
- Russ, J. (1985). Pornography by Women for Women with Love. Dans K. Hellekson et K. Busse (dir.). (2014). *The fan fiction Studies Reader*. Iowa City: University of Iowa Press. (pages)

Sarkeesian, A. (2012). Television Interview about Harassment in Gaming. Récupéré du site

Spreadable media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture. New York: NYU Press).

