

Université de Montréal

Télé-visions

*Exploration des enjeux de l'industrie des séries télévisées à travers le prisme  
queer, mis en scène dans un jeu de société ludique et réflexif*

Par

Charlène Auré

Département de communication, Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté(e) en vue de l'obtention du grade de Maîtrise en Sciences  
de la communication, option communication politique

Avril 2024

© Auré, 2024

*Ce mémoire intitulé*

**Télé-visions**

***Exploration des enjeux de l'industrie des séries télévisées à travers le prisme  
queer, mis en scène dans un jeu de société ludique et réflexif***

Par

**Charlène Auré**

*A été évalué par un jury composé des personnes suivantes*

**Julianne Pidduck**

Directrice de recherche

**Aleksandra Kaminska**

Présidente du jury

**Stéfany Boisvert**

Membre du jury

## Résumé

Ce projet vise à explorer les enjeux des représentations socio-identitaires dans le monde de la télévision, et plus particulièrement dans les séries télévisées nord-américaines. En faisant un tour d’horizon du circuit de la culture télévisuelle, on découvre des limitations qui maintiennent cette industrie dans des méthodes de production mercantiles, entravant ainsi les demandes des publics de représentations plus justes et nuancées. Grâce au web 2.0, les individus possèdent des plateformes d’expression de leurs idéaux socio-politiques, et une voix leur permettant de mettre en lumière les biais et les manquements de la culture populaire.

L’approche de ces problématiques à travers des sensibilités *queer*, et l’exploration de l’idée de *queerisation* de la télévision, nous offre des éléments de solution, porteuses d’espoir de changement social et de renouveau télévisuel.

La partie création vient mettre en scène ces éléments dans un format ludique, à travers un jeu de société immersif. Celui-ci vient plonger les joueur·euse·s dans les questionnements qui entourent les enjeux de représentation à la télévision, avec pour objectif d’approfondir et transformer leurs perceptions du domaine télévisuel.

**Mots-clés :** télévision, séries télévisées, queer, représentation socio-identitaire, fans, recherche-crédation, jeu de société.

# Abstract

This project aims to explore the stakes of representing social identities on television, and more specifically in North American television shows. An overview of the television culture circuit reveals the limitations that keep this industry stuck in mercantile production methods, therefore hindering the audiences' demands for more accurate and nuanced representations. Thanks to Web 2.0, the individuals can access platforms that allow them to express their socio-political ideals and find a voice that allows them to highlight the biases and shortcomings of popular culture.

Approaching these issues through *queer* sensibilities, and exploring the idea of the queerization of television, offers us elements of solution, bringing about hope for social and televisual change.

The creation part of the project brings these elements to life in a playful format, through an immersive board game. It immerses the players in the issues surrounding representation on television, aiming to deepen and transform their perceptions of television.

**Keywords :** television, TV shows, queer, identity representations, fans, research-creation, board game.

# Table des matières

Résumé .....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des figures.....	iv
Remerciements.....	v
Introduction .....	1
I. Cadre conceptuel et problématique .....	5
1.1 Le queer .....	5
1.2 La télévision.....	8
1.3 La représentation .....	11
1.4 Problématique .....	12
II. Normie TV : tour d’horizon de l’industrie télévisuelle actuelle .....	14
2.1. Etat des lieux de la représentation identitaire à l’écran .....	14
2.2. Les limitations de l’industrie de la télévision .....	19
III. Télévision <i>queer</i> et <i>queerisations</i> télévisuelles .....	26
3.1. Les difficultés de lier télévision et <i>queer</i> .....	26
3.2. Le queer à l’écran .....	26
3.3. Vers une <i>queerisation</i> de l’industrie télévisuelle ?.....	34
IV. Méthodologie de la création du jeu .....	43
4.1. Présentation de la méthodologie.....	43
4.2. Les jeux de société.....	45
4.3. La conceptualisation du jeu.....	48
4.4. Le processus de création .....	49
V. Les apports de l’utilisation du jeu .....	66
Conclusion.....	71
Bibliographie .....	72
Liste des séries télévisées mentionnées .....	82
Annexe 1 – Les règles du jeu et le lexique .....	84
Annexe 2 – Les planches de cartes à jouer .....	93

## Liste des figures

Figure 1: Autostraddle's Ultimate Infographic Guide to Lesbian/Bisexual TV History. ....	27
Figure 2: La modélisation 3D des pions et du dé. ....	51
Figure 3: L'ajout des supports avant l'impression. ....	51
Figure 4: Les pièces imprimées et les deux pièces défectueuses.....	52
Figure 5: Les nouveaux modèles des deux pièces à réimprimer.....	52
Figure 6: La peinture des modèles. ....	53
Figure 7: Les pièces terminées. ....	54
Figure 8: Le jeu trouvé dans une friperie.....	55
Figure 9: La fabrication du plateau et du fermoir aimanté de la boîte. ....	56
Figure 10: Les premières ébauches de la face arrière des cartes, et la quête identitaire de la face avant. ....	57
Figure 11: Toujours en recherche.....	57
Figure 12: Les cartes terminées ! ....	58
Figure 13: Le processus de création du plateau de jeu.....	60
Figure 14: Le plateau terminé après plusieurs révisions.....	60
Figure 16: With a little help from my friends.....	64
Figure 17: La boîte de jeu complétée avec le titre.....	65
Figure 18: Le jeu complet! ....	65

## Remerciements

Je souhaite remercier ma directrice de recherche, Julianne Pidduck, pour avoir soutenu avec patience mon parcours de recherche, et encouragé et guidé mes explorations de télévision queer. Je remercie aussi Aleksandra Kaminska et Stéfany Boisvert pour leur participation au jury du projet et du mémoire, pour leur intérêt envers ma recherche, et pour leurs conseils judicieux.

Un grand merci à Geneviève de la Fabricathèque du Sud-Ouest, pour sa participation généreuse et cruciale à la fabrication de mon jeu.

Je remercie aussi toutes les personnes qui ont participé aux tests de mon jeu et qui ont aidé à l'améliorer. Mes ami·e·s et mes proches, pour leurs conseils et leurs encouragements, et pour avoir cru en ce projet même quand je me décourageais. Et tous·tes les fans, les passionné·e·s, mes *fellow TV geeks*, qui ont discuté et débattu avec moi de télévision et de représentation, en long, en large et en travers, tout au long de ma recherche.

Enfin, je remercie le département de communication, pour le temps et la bienveillance qui m'ont été accordés afin de mener à bien ce projet.

## Introduction

L'avènement et la facilitation de l'accès aux technologies numériques depuis le début du millénaire a marqué l'entrée dans une nouvelle ère sociale, au sein de laquelle les subjectivités et les collectivités se construisent et se négocient face une offre culturelle variée et croissante. Les possibilités de production, de distribution et de consommation, de partage et de *remix* des contenus se sont décuplées. Les technologies numériques se sont développées de manière vertigineuse, et ont été rendues accessibles pour de nombreux groupes socio-économiques, sans se limiter aux pays considérés comme « développés ».

Au cœur de cet avancement, on observe un renouveau de la télévision, les contenus n'étant dorénavant plus enchaînés au petit écran grâce aux plateformes de *streaming* vidéo, celles-ci étant accessibles sur autant d'écrans différents que savent en inventer les industries. Aidées par la pandémie de Covid-19 qui a contraint une grande partie de la population mondiale à s'isoler et rester confinée pendant plusieurs mois, les séries télévisées connaissent une nouvelle popularité exponentielle. Certaines chaînes de télévision classique sont devenues de puissants réseaux de production, en compétition avec des services de vidéo à la demande à la pointe de la technologie. Parmi les plus populaires, on peut citer bien sûr *Netflix*, dont le nombre d'abonnés est passé de 99 millions en 2017 à 230 millions en 2022 (Shewale, 2024a), *Disney+* qui a accumulé plus de 160 millions d'abonnés depuis son lancement en novembre 2019 (Shewale, 2024b), *Prime Video*, qui appartient à la multinationale *Amazon* ou encore *Apple TV*, une branche du géant informatique *Apple*.

Si la production de contenu augmente en parallèle de la demande de celles et ceux qui les consomment, les publics y portent à présent un regard critique, dans la continuité des critiques féministes des médias depuis les années 1970, exacerbé par l'envolée du cyber-activisme sur le web 2.0 et un intérêt accru du grand public pour la justice socio-politique. Les mouvements féministes, *queer* et anti-racistes intersectionnels qui s'amplifient depuis le XXème siècle ont en effet été rendus particulièrement accessibles, visibles et populaires à travers internet et les réseaux sociaux. Cela a permis aux téléspectateurs, ainsi qu'aux médias,



de développer une lecture politisée de la manière dont la société est reflétée à travers l'écran de la télévision.

Les réseaux sociaux ont de plus contribué à l'expansion des cultures de fans, ouvrant des lignes de communication entre créateurs et publics (Navar-Gill, 2017), et offrant la chance aux fans de développer leurs communautés (Duits et al., 2017). A la croisée de ces phénomènes, des conversations trouvent leur place dans les espaces de débat et de revendication des médias, sur les manquements et discriminations identitaires de la télévision. On y dénonce notamment l'hégémonie des personnages aux identités normatives et privilégiées, et les clichés et messages discriminatoires parfois véhiculés, demandant de fait des représentations plus justes et nuancées. À l'ère où la production et la distribution du contenu ne dépend plus uniquement des publicités, les fans de téléséries ont une voix et un pouvoir sans précédent, pouvant parfois même influencer les créateurs, et de ce fait impacter les histoires et les identités représentées à l'écran. Henry Jenkins (1992) appelle la « culture participative » cette idée qu'il n'y a pas seulement des consommateurs passifs et des producteurs actifs, mais plutôt qu'il existe un trafic à deux voies dans les industries médiatiques, permettant aux publics de contribuer activement à la création de contenu et à son exploitation (Duffett, 2013).

Cependant, ce pouvoir reste limité par les réalités de l'industrie télévisuelle, régie par de nombreux enjeux financiers, et dont les membres sont eux-mêmes influencés par leur propres identités et rôles sociaux. Il convient alors de se questionner sur les mécanismes actuels de production et de distribution du contenu culturel, la part d'influence du public sur cette production, mais aussi d'examiner les habitudes de consommation individuelles qui viennent impacter la société au sens plus large. Comment recevons-nous ces histoires et personnages qui viennent nous rendre visite et nous accompagner dans notre quotidien ? La fiction a le pouvoir de nous faire voyager et découvrir des savoirs et des expériences autrement inaccessibles, mais aussi d'influencer et biaiser notre vision du monde et de l'humanité. Que le spectateur en ait pleinement conscience ou non, ce qui est montré à l'écran est lié de manière directe et cyclique à la société qui le crée et le consomme, réalité et fiction s'influençant mutuellement.

L'objectif de ce projet est de s'intéresser à ces phénomènes à travers le prisme *queer*, utilisant ce mot à la fois comme un qualificatif identitaire, un processus créatif, une sensibilité

socio-culturelle, et un symbole de convergence des luttes qui vient compléter les notions d'intersectionnalité, telles que détaillées ci-après. Ce terme, dont l'utilisation s'est plus largement répandue ces dernières années, est en constante mouvance par le fait-même que sa signification et sa (ré)appropriation est un processus de remise en question des identités, voire de désidentification (Muñoz, 1999).

Comment, alors, explorer des enjeux identitaires avec une approche qui rejette intrinsèquement la catégorisation ? C'est là tout l'intérêt d'utiliser le *queer* comme point central d'examen de la capacité de la culture populaire à capturer des réalités mobiles et vivantes : l'objectif n'est pas ici d'extraire et dépeindre une situation figée dans le temps, mais plutôt d'étendre le champ de compréhension de nos comportements et vécus individuels, replacés dans un contexte socio-politique collectif, sans chercher à les enfermer dans des catégories fermes et absolues. L'approche *queer* nous permet d'explorer les problématiques de représentation identitaire à travers le circuit de la culture télévisuelle, et d'y apporter des éléments de réponse.

Cette exploration est appuyée par l'utilisation de la recherche-crédation, un outil aligné avec l'esprit du *queer*, comme détaillé dans les travaux de Sarah E. Truman (2021), Natalie Loveless (2019) et Stephanie Springgay (2022). Ce processus a mené à la fabrication d'un jeu de société, qui invite les joueur·euse·s à s'immerger de manière ludique et hors du monde académique dans les défis entourant la création télévisuelle, et se questionner sur leurs propres perceptions des séries télévisées et des problématiques socio-identitaires qu'elles soulèvent.

Le premier chapitre présente le cadre conceptuel et les problématiques abordées dans ce mémoire. Le deuxième chapitre examine les enjeux et les limitations actuelles du monde de la télévision, tandis que le troisième y offre une alternative et de possibles solutions, en explorant l'idée de la télévision *queer*, ainsi que de la *queerisation* de la télévision. Les chapitres quatre et cinq abordent le processus de fabrication du jeu, soutenu par l'approche de recherche-crédation, ainsi que les apports de l'utilisation du jeu.

Il est à noter que la revue de la littérature et les exemples mentionnés dans les trois premières parties ont permis de développer une connaissance des sujets abordés à travers des efforts de recherche, et visent à partager ces données dans le mémoire, en les appuyant

sur des cas spécifiques. Les acquis de la recherche ont servi de base au contenu du jeu créé dans la partie créative. Mais plutôt que de les retranscrire de manière exhaustive, j'ai choisi de les rendre moins précis mais plus universels, afin que chacun·e puisse y appliquer ses propres connaissances et interprétations.

# I. Cadre conceptuel et problématique

## 1.1 Le queer

Le mot *queer*, initialement utilisé comme une insulte anglophone pour souligner le caractère étrange et « autre » des gais et lesbiennes, a été réapproprié par ces mêmes communautés pour combattre l'injure et en faire une force et une fierté. L'aspect politique du *queer* se développe avec la crise du sida dès le début des années 80, à travers un militantisme nécessaire au soutien des communautés gaies, principalement affectées par le virus et le phénomène de marginalisation sociale qui en découle. Le terme *queer* est alors utilisé aux USA pour son pouvoir anti-assimilationniste, dans un contexte socio-politique conservateur et normatif (Kunzel, 2018). En parallèle, le *queer* a notamment été associé vers la fin du XXème siècle aux théorisations féministes, ainsi que gay et lesbiennes, postmodernes et poststructuralistes, qui rejettent l'essentialisme identitaire pour remettre en question les normes de genre et de sexualité dictées par l'hétéropatriarcat, à travers notamment les travaux de Judith Butler, Teresa De Lauretis, Monique Wittig, Eve Kosofsky Sedgwick, Sam Bourcier, Paul B. Preciado ou encore Gayle Rubin. Les études *queer* se construisent petit-à-petit de manière interdisciplinaire, à travers la recherche en sociologie, philosophie, communication, ainsi que la littérature, la poésie, les arts plastiques, le cinéma et la performance.

Au début des années 2000, on le retrouve dans la culture populaire mettant en avant des hommes homosexuels, principalement blancs, au travers par exemple d'émissions de télévision telles que *Queer as Folk* (2000-2005) et *Queer Eye for the Straight Guy* (2003-2007). Ce sont les mouvements de remise en question de l'hégémonie blanche et homonormative au sein même du mouvement *queer* qui amènent plus concrètement le terme vers une utilisation post-identitaire. Celui-ci tend dès lors à « se départir des étiquettes qui ne conviennent plus, désuètes et de surcroît oppressives : si elles satisfont les sujets qui s'y conforment, elles en font souffrir et en discriminent, stigmatisent, rejettent et excluent un grand nombre » (Boisclair et al., 2020, p.10). Et si la théorie *queer* s'est concentrée pendant longtemps sur l'étude des genres et des sexualités, elle dépasse maintenant ce cadre en se

dissociant de la naturalisation et l'universalisation des catégories, pour remettre en question les dispositifs de subjectivisation qui créent les normes et catégories. « D'une certaine façon, [le *queer*] est l'antithèse de ce que Monique Wittig appelait 'la pensée straight', son contrepoids, sa contradiction profonde. Il s'institue contre tout ce que le patriarcat, le Capital, la Blanchité, l'Adulterie... » (Boisclair et al., 2020, p.13). Il est alors un outil puissant qui (re)trouve sa place dans l'action, il ne sert plus uniquement à comprendre les systèmes et les individus de manière théorique, il peut être incarné ou acté au travers de la remise en question des normes socioculturelles au quotidien. « [...] le *queer* s'applique désormais à tous les objets et à tous les médiums, en ce sens que tout peut être potentiellement *queerisé*, c'est-à-dire saisi depuis une pensée non binaire, non catégorielle et non normative » (Boisclair et al., 2020, p.14). La pensée *queer* est une porte ouverte sur le changement, porté par une remise en question constante, une mouvance qui échappe à toute tentative de l'emprisonner dans un ensemble de sens fixes.

Cependant, comme le théorisait Sam Bourcier en 2002, l'objectif n'est pas de dépasser ou éradiquer les notions d'identité, mais plutôt de les concevoir comme « un instrument politique stratégique » (p.42) que l'on peut utiliser pour déconstruire les identités de genre et de sexualité qui génèrent « des formes de violence et d'oppression ». Les catégories identitaires vont à l'encontre du *queer* lorsqu'elles sont figées, réductrices, généralisantes et enfermantes, mais cela ne veut pas dire pour autant que le *queer* nie leur existence.

Le concept d'intersectionnalité, nommé et développé par Kimberlé Crenshaw en 1989 dans un essai explorant l'oppression des femmes noires, s'est popularisé depuis le début du millénaire, particulièrement à travers les mouvements d'activisme numérique. Celui-ci offre de nouvelles perspectives et clés de lectures aux communautés qui ne se retrouvaient précédemment pas entièrement dans certains activistes identitaires, tels que les féminismes centrés sur les femmes blanches et/ou hétérosexuelles, les activistes des gais et lesbiennes centrés sur les personnes cisgenres, ou encore la *critical race theory* qui pouvait négliger les liens entre identités raciales et sexuelles. L'approche intersectionnelle a permis d'offrir des lectures et critiques des systèmes d'oppression plus nuancées, en explorant les spécificités des différentes intersections identitaires. Elle reste donc un instrument nécessaire à la compréhension des structures de pouvoir en place, que la pensée *queer* seule ne saurait efficacement et exhaustivement mettre en lumière.

L'usage du mot *queer* s'est plus récemment développé à travers une utilisation comme mot « parapluie » pour réunir un ensemble d'identités non-hétérosexuelles, non-cisgenres, voire mêmes de pratiques relationnelles et sexuelles hors normes, ou comme alternatives aux acronymes, car « LGBT » ne semble plus être suffisant pour représenter la variété d'étiquettes identitaires en utilisation aujourd'hui. Cette perspective *queer* est un outil de changement social utile, en le sens qu'elle permet aux individus d'exprimer une perception comme n'étant pas hétéronormative, sans toutefois imposer une identité présumée sur un individu, et donc l'enfermer dans une catégorie selon des stéréotypes ou à-prioris. Les termes *allosexuel·le* et *altersexuel·le* sont aussi employés à ce même effet, mais sont cependant bien moins connus que le mot *queer*. Ce travail vise cependant à se distancier de cette utilisation du terme *queer* comme un « fourre-tout identitaire » englobant certaines identités et des comportements qui, même hors des sentiers de l'hétérosexualité, contribuent à la reproduction de normes systémiques hégémoniques.

Dans *The Queer Art of Failure* (2011), Jack Halberstam explore la notion d'échec comme étant intrinsèque au *queer*. Monique Wittig (1980) l'expliquait déjà : par leur échec à se conformer aux normes d'hétérosexualité, les lesbiennes ne sont pas des femmes et échappent ainsi à l'appropriation et l'asservissement par les hommes. Pour Halberstam, l'échec est un art de vie *queer* qui démantèle les logiques et impératifs normatifs de succès, ouvrant aux individus des champs de développement qui ne sont pas restreints par les pressions comportementales sociétales, ou pervertis par des attentes contemporaines de positivité permanente. En ne se conformant pas aux normes définies par les systèmes oppressifs en place, l'individu devient *queer*, crée du *queer*, ou *queerise* les attentes. Ainsi, une personne s'identifiant en dehors de la cis-hétérosexualité peut tout de même suivre des normes de succès hégémoniques, et être intégrée et assimilée à la société par son travail, son statut marital ou familial, son capital financier, etc., et de fait être dissociée du *queer*. La volonté de représenter le *queer* dans les médias, qui est actuellement présentée comme souhaitable et nécessaire, ne peut de ce fait être réellement atteinte par le simple fait de mettre en scène des personnages non-hétérosexuels/cisgenre. En effet, leurs modes de vie ou objectifs peuvent tendre vers la conformité et l'assimilation aux systèmes d'oppression, les rendant ainsi plus accessibles aux yeux des publics normés, mais les éloignant de valeurs associées au *queer*.

Utiliser le mot *queer* comme un verbe permet de désigner un processus de transformation des formes, sans impliquer nécessairement un alignement simultané sur une vision identitaire du *queer* (Joyrich, 2014). Celui-ci peut se cacher là où l'on ne l'attend pas, tapi dans l'ombre d'une interprétation subtile des images et textes qui nous sont présentés. Une lecture *queer* des produits culturels nous invite à célébrer les histoires qui remettent en question les normes et systèmes hégémoniques, ainsi que les processus créatifs qui visent à casser les codes et les attentes de production de contenus. Il est alors aussi intéressant de s'éloigner d'une idée de représentation du *queer*, pour aller vers un acte de *queerisation* de la télévision et des perceptions que l'on en a (Villarejo, 2014).

## 1.2 La télévision

Maintenant intégrées à la classification des arts, quelque part entre le 7ème (le cinéma) et le 8ème (les médias), les séries télévisées n'ont pas toujours porté de telles lettres de noblesse. Elles ont longtemps été snobées par les milieux intellectuels au profit du cinéma, considéré comme une forme artistique plus élevée, contrairement à la télévision perçue comme populaire et inférieure : « La série a longtemps été honnie et méprisée, particulièrement en France. Mais même aux États- Unis, elle a d'abord été reçue par les intervenants du champ culturel avec une certaine condescendance » (Esquenazi, 2014, p.22). En Amérique, la deuxième moitié du XXème siècle a permis aux séries de se développer, s'infiltrant même dans les plateaux de tournage Hollywoodiens, trouver leur public et devenir rapidement un média de masse. Il aura cependant fallu du temps pour que son caractère populaire ne soit plus considéré comme péjoratif ou incompatible avec des pratiques créatives avant-gardistes. Et s'il n'y a pas de Muse associée à la télévision, il y a bien de nos jours une considération sociale et culturelle qui légitimise sa place dans le panthéon des arts :

Puisque, pour l'anthropologue Marcel Mauss, « un objet d'art, par définition, est l'objet reconnu comme tel par un groupe », les séries télévisées nous semblent aujourd'hui répondre sans ambiguïté à cette définition, au-delà de la question esthétique. Les séries télévisées nous parlent et parlent de nous. Elles produisent du

sens, provoquent des émotions, suscitent des interrogations. Elles ont une histoire, répondent à des codes et invitent à des interprétations multiples. (Boutet, 2015, p.110)

Les technologies qui ont fait leur apparition au début du XXIème siècle ont largement contribué à enrichir les possibilités de création et de partage des contenus télévisuels. De nos jours, rares sont les foyers occidentaux qui n'ont pas accès par un moyen ou un autre aux séries télévisées. Peu importe l'âge, la classe socio-économique, les habitudes et le temps disponible, les publics ont un accès aux séries télévisées plus aisé que jamais (Boni, 2020a). Le développement de la télévision par contournement, c'est-à-dire l'accès aux contenus télévisés par internet, a permis de dissocier la télévision de l'objet en lui-même, puisque celle-ci est maintenant accessible par les ordinateurs, les téléphones intelligents, les tablettes et même les consoles de jeux vidéo. La définition de la télévision s'élargit pour englober de nouvelles pratiques et formats : la vidéo à la demande, le *streaming* (légal ou non), les web-séries, les contenus transmédiatiques...

Television's own history suggests that a better approach to defining the medium would be to conceptualize television as not limited to a particular production system or mode of watching. Television's lack of specificity results from the changing nature of production, distribution, economics, and the emerging role of the audience as producers and distributors of video. As it becomes an omnipresent, multi-platform, multipurpose media experience, television loses any essential character and becomes the media environment itself. (Strangelove, 2015, p.235)

On a aussi pu voir un développement rapide de l'accès au *streaming* au cours des dernières années en Asie, en Afrique et en Amérique latine, accéléré par la pandémie de COVID-19 et ses épisodes de confinement (Behsudi, 2021). A l'image d'Hollywood, les deux autres grandes puissances cinématographiques, Bollywood en Inde et Nollywood au Nigeria, ont aussi développé leur production de séries télévisées, offrant ainsi des alternatives aux contenus américanocentrés.

L'industrie de la télévision ne s'est pas émancipée de son aspect populaire, mais les contenus se sont largement diversifiés. La fin des années 90 a vu l'arrivée de la télé-réalité, qui bien que qualifiée de « désert culturel » par l'intelligentsia, a rapidement suscité des



scores d'audience sans précédents (Dupont, 2008). Proches du réel, puisant dans le quotidien et la culture populaire, ces programmes attirent les publics en masse car ils sont faciles d'accès et familiers, ou bien fascinants lorsqu'ils présentent des codes culturels différents à celles et ceux qui les visionnent. Pour les publics qui souhaitent se détacher du réel, les avancées technologiques en termes d'animation, images de synthèse et effets spéciaux, soutenues par des financements accrus, ont offert aux programmes de fiction une liberté narrative et visuelle qui rivalise avec l'industrie cinématographique. Et n'en déplaise aux puristes ou à ses détracteurs, l'industrie de la télévision attire de nombreuses grandes figures du cinéma qui y trouvent un nouveau terrain de jeu, régi par des codes et impératifs différents.

Les technologies modernes n'ont pas uniquement impacté les modes de consommation de la télévision, mais aussi leur contexte. Trônant au milieu des salons et réunissant les familles pour partager un temps de loisir ensemble, la télévision a longtemps été perçue comme le cœur du foyer traditionnel (Spigel, 1992). En s'émancipant du petit écran (plus si petit d'ailleurs, les télévisions étant de nos jours plus grandes que tous les autres appareils de visionnage), les contenus télévisuels deviennent omniprésents : ils peuvent être consommés partout où les supports numériques sont utilisables, et même sans connexion internet. Il est donc nécessaire d'élargir notre vision de la télévision, pour englober tout l'univers transmédiatique qu'elle a investi, et d'adopter une

[...] conceptualisation flexible de la télévision qui intègre les réseaux, les webséries, les plateformes de *streaming*, le cinéma et les jeux vidéo. La télévision, c'est tout et rien à la fois. C'est un médium, une technologie, un appareil ; c'est aussi une plateforme, un art narratif, un système, une industrie. (Rouleau, 2022, pp.15-16)

Le visionnage de la télévision peut être solitaire ou social: les sorties et diffusions hebdomadaires offrent des rendez-vous à ne pas manquer, et les pratiques de *binge-watching* permises par le *streaming* et la vidéo à la demande donnent une liberté de consommation sans limites. Pour certaines personnes, regarder une série est une fin en soi, une distraction ou un loisir contenu dans la pratique de visionnage. Pour d'autres, c'est une ouverture vers des cultures et communautés bâties autour et à partir des séries, qui leur confèrent un statut de « fan ».

L'étude des cultures de fans s'est vue particulièrement enrichie depuis la démocratisation d'internet et des réseaux sociaux, ceux-ci permettant aux fans de se trouver, d'échanger, de créer leur propre contenu, et même d'interagir avec les créateurs de séries et autres membres de l'industrie (Duffett, 2013). Ces plateformes accordent aux fans une voix qu'ils n'avaient pas auparavant. L'influence des téléspectateurs n'est ainsi plus limitée aux chiffres d'audience : entrent désormais en compte les statistiques liées à l'engagement sur les réseaux sociaux et les plateformes de *streaming*. Ces données sont d'autant plus importantes que les réseaux privés ne sont plus limités par le financement publicitaire, mais dépendent plutôt des abonnements payants (Navar-Gill, 2017). Les fans savent désormais qu'ils peuvent faire appel à leurs pouvoirs de consommateurs pour influencer l'industrie (Bourdaa 2021). Boycotts, pétitions, campagnes de *hashtag* ou mot-clic, *cancel culture*, autant d'outils leur permettant d'attirer l'attention vers des désirs, demandes et réactions concernant le contenu des séries ou leur annulation. Comme dans toute industrie régie par des enjeux capitalistiques, les impératifs financiers prévalent bien souvent lors des prises de décisions dans le monde de la télévision. Cela n'empêche cependant pas les publics d'utiliser leur voix pour s'exprimer sur les réalités qu'ils veulent voir montrées et représentées à la télévision. Car si de nombreux·ses téléspectateur·trice·s se contentent d'une relation superficielle avec les contenus qu'ils consomment, d'autres se questionnent de plus en plus quant à l'importance de voir à l'écran des vécus et des identités qui semblent authentiques.

### 1.3 La représentation

Le terme « représentation identitaire » fait référence à la manière dont les identités, individuelles et collectives, sont montrées, reflétées et symbolisées dans les médias et les produits culturels et artistiques. C'est un enjeu socio-culturel important car ce qui est représenté est à la fois un reflet de la société et une influence sur la compréhension et la construction des identités. Certains groupes possèdent un pouvoir dominant et une présence hégémonique qui s'étend jusqu'aux domaines culturels, dans lesquels ils sont surreprésentés, ce qui leur offre le privilège de se voir reflétés partout dans le monde qui les entoure. Bien que cela s'applique à de nombreuses identités, on parle majoritairement dans les débats entourant ces questions d'identités raciales, sexuelles, de genre et de classes sociales.

Représenter des groupes identitaires minoritaires ou marginalisés permet de visibiliser leurs vécus et leurs expériences, et de leur donner une voix (Couldry, 2010) et du pouvoir au sein d'un système qui tend à les écraser et les réduire au silence.

Il est important de souligner que la représentation identitaire dans les médias ne signifie pas que tous les vécus doivent être montrés de manière exhaustive. Il s'agit plutôt de tenter de rééquilibrer la balance entre les identités surreprésentées, et celles qui sont négligées ou dont le portrait médiatique n'est pas flatteur, voire discriminatoire. Par exemple, il existe une source intarissable de vécus façonnés par des identités et des cultures qui existent en dehors des sentiers de l'hégémonie blanche. Mais ces vécus peuvent se recouper, notamment à travers des expériences d'immigration, de transmission intergénérationnelle des savoirs, de violences et discriminations en société, et des personnes très différentes pourraient se voir reflétées dans un personnage ou une histoire précise. De la même manière, si le *queer* échappe à une définition restrictive, il est lié à certaines expériences assez communes, telles que le *coming out*, la remise en question identitaire, la déconstruction des acquis de socialisation et la lutte contre les systèmes oppressifs. Ainsi, les questions de représentation identitaire dans les médias n'invitent pas à « représenter tout », mais à représenter plus et représenter mieux.

## 1.4 Problématique

Afin de limiter l'étendue et la variété des contenus médiatiques cités dans cette recherche, celle-ci se concentre sur les téléséries nord-américaines du XXI<sup>ème</sup> siècle, principalement anglophones. Bien que le Québec possède une industrie audiovisuelle riche et active, elle se distingue par certaines spécificités liées à la francophonie, aux opportunités de financement provinciales, et à la culture québécoise, et mérite une attention plus ciblée. Les œuvres mentionnées dans le travail de recherche, et utilisées comme inspiration pour la création du jeu, sont issues de mes visionnages personnels, de mes propres connaissances télévisuelles, mais aussi de mes explorations liées à ce travail. Elles sont utilisées à titre d'exemples et d'illustration des enjeux abordés, mais ne sauraient peindre un portrait exhaustif du paysage télévisuel actuel. C'est un domaine en mouvance constante, qui produit

du contenu de manière incessante pour nourrir les esprits assoiffés des publics, et les portefeuilles affamés des investisseurs. Depuis le début de ce projet, il y a environ deux ans, j'ai vu passer de nombreuses séries prometteuses, des annulations dévastatrices, des scandales et des démonstrations de *cancel culture*, des campagnes de fans impressionnantes et des grèves aussi nécessaires que fautrices de trouble. Pourtant, la pertinence de mes questionnements de départ demeure.

Comment l'évolution du format télévisuel a-t-elle impacté le financement des productions, d'une manière qui accorde plus de pouvoir aux publics? Quelles voix et quels outils possèdent les téléspectateurs, et tout particulièrement les fans, pour influencer les prises de décision créatives et la qualité des histoires qui leur sont présentées? Quelles sont les tactiques employées par l'industrie de la télévision pour sembler répondre aux attentes et demandes des publics concernant la représentation identitaire? En explorant toutes ces questions à travers un prisme *queer*, je vise à trouver un regard différent sur ces problématiques, qui tente de changer nos perceptions de la télévision. Comment pouvons-nous alors défamiliariser l'objet, à la fois physique et culturel, qu'est la télévision, à travers un processus de *queerisation*, afin de remettre en question les normes qui y sont véhiculées? A quoi pourrait ressembler un milieu télévisuel porté et soutenu par des valeurs et des idéaux *queer*?

À la lumière de ces réflexions, la partie créative du mémoire explore le défi qu'a représenté la fabrication du jeu, afin de créer un outil de réflexion et de partage de connaissances dans un format ludique et accessible, permettant d'examiner et de mieux comprendre les enjeux de la télévision d'un point de vue *queer*. Dans le jeu, les exemples mentionnés à travers la recherche sont mobilisés de manière différente, grâce à des scénarios qui s'en inspirent, sans les citer de manière précise.

## II. Normie TV : tour d’horizon de l’industrie télévisuelle actuelle

### 2.1. Etat des lieux de la représentation identitaire à l’écran

L’importance de la représentation identitaire à l’écran s’est vue de plus en plus discutée ces dernières années, et il semble que l’apparente variété de représentations que l’on observe actuellement dans le paysage télévisuel vient en réponse à la demande des publics. Pourtant, si l’on regarde de plus près, cette volonté presque obsessionnelle de catégoriser et quantifier ne se traduit pas nécessairement par une nette amélioration quantitative et qualitative de la représentation à l’écran. Les chiffres nous indiquent que la part de diversité représentée à la télévision augmente : entre 2011 et 2021 aux USA, les personnages principaux de séries télévisées issus de minorités ethniques sont passés 5.1% à 32.6% (UCLA Entertainment & Media Research Initiative, 2023), tandis que les personnages récurrents LGBTQ sont passés de 3.9% à 11.9% (GLAAD Media Institute, 2011 ; 2022). Pourtant, le nombre de personnages présentant des identités marginales reste largement minoritaire comparativement aux personnages aux identités normées, de manière variée selon le mode de diffusion :

	Broadcast	Cable	SVOD
White	59.5%	79.6%	75.1%
Men	56.3%	56.5%	57.4%
Women	43.7%	43.5%	42.6%
Hispanic/Latinx	22.1%	Black	13.3%
Black	21.0%	LGBTQ	7.6%
LGBTQ	3.1%	Hispanic/Latinx	3.6%
MENA	2.4%	MENA	3.5%
East Asian	2.0%	East Asian	1.4%
South Asian	0.5%	South Asian	1.1%
Southeast Asian	0.5%	Southeast Asian	0.2%
Native Americans	0.1%	Native Americans	0.1%
			East Asian
			MENA
			South Asian
			Southeast Asian
			Native Americans

Tableau 1 - Share of screen ranking by platform for identity groups.

Reproduit de "Being seen on screen 2021: The importance of quantity and quality representation on TV", par The Nielsen Company, 2021, Nielsen. <https://www.nielsen.com/insights/2021/being-seen-on-screen/>  
© 2021 The Nielsen Company (US), LLC.

Avec l'évolution du format télévisuel, il est aussi intéressant de noter qu'il y a quantitativement beaucoup plus de contenu présentant de la représentation LGBTQ sur les plateformes de *streaming* qu'à la télévision traditionnelle, bien que la quantité de nouvelles sorties soit en déclin depuis 2019. Cette baisse pourrait s'expliquer par des difficultés économiques dans l'industrie du *streaming*, notamment des vagues de licenciement, ainsi que les récentes grèves. Les producteurs de téléseries sont en conséquence moins disposés à prendre des risques financiers avec du contenu considéré comme trop spécifique, et qui pourrait ne pas avoir le succès global escompté (The Nielsen Company, 2023).

Cette limitation de représentation impose aussi une pression sur chaque personnage de représenter sa communauté, le plus irréprochablement possible afin de ne pas attirer les foudres du public. Ces personnages deviennent ainsi des porte-drapeaux identitaires, au point de se voir déshumanisés par leur manque d'individualité et de profondeur. « LGBTQ people deserve the full slate of representation: the good, the bad, and the ugly » (Gutowitz, 2022), plutôt qu'une performance de représentation superficielle et dénaturée. Laisser les personnages *queer* évoluer humainement, et même médiocrement, sans pression d'être des héros ou des porte-parole, est alors une nécessité :

What mediocrity can often allow for, and prestigious cinema cannot, is accessibility to reach wider audiences. When queer youth are told that they don't have to be extraordinary to succeed, it invites them to take up space that up to now has been occupied by their entitled cishet peers. (Boland, 2022)

Mais trop souvent encore, on peut observer un phénomène que l'on pourrait qualifier de représentation illusoire: au sein d'une même œuvre, de multiples identités sont montrées, mais leur manque de nuance et de justesse semble indiquer que l'objectif premier est de cocher des cases de représentation, et de créer un effet de diversité trompeur. Ces personnages sont moins développés, parfois écartés de la trame principale, et bien souvent isolés de leur propre communauté. Par exemple, on trouve fréquemment des personnages *queer* et/ou racisés intégrés à des groupes ou des environnements cis-hétéronormés ou blancs, alors qu'en réalité les individus marginalisés vont plus généralement s'entourer de

personnes leur ressemblant, et se voir exclus des milieux socio-économiques auxquels iels n'appartiennent pas.

Dans le but d'échapper aux accusations concernant de possibles discriminations ou manques d'inclusivité, sans pour autant s'engager de manière réelle face à ces enjeux, les créateur·trice·s de séries télévisées font appel à des techniques peu éthiques, notamment le *tokénisme*. Ce terme, provenant du mot *token* en anglais, met en lumière l'acte d'utiliser des personnes ou personnages issus de minorités sociales de manière générique et superficielle, afin de démontrer un effort d'inclusivité symbolique. Cela leur permet, à priori, d'être exemptés de critiques, sans pour autant risquer de désintéresser des publics qui ne se retrouveraient pas dans des histoires qui ne s'adressent pas directement à eux. Comme le théorisait déjà Stuart Hall en 1973, la télévision partage en priorité des codes hégémoniques, s'adressant à et pouvant être facilement reçu par les publics qui s'alignent avec les idéologies culturelles dominantes. Il est certain que les services de vidéos à la demande et le financement privé des grandes plateformes offrent dorénavant plus de liberté pour créer du contenu « niché », qui n'a pas pour but de plaire à un public majoritaire, voire qui cible les publics LGBTQ (Sender, 2004). Pourtant, ces tentatives restent timides et limitées. Ce qui semble être un effort de présenter des notions d'identité plus fluides à l'écran est surtout un alignement des représentations sur une interprétation plus moderne et progressiste de la diversité identitaire (Boisvert, 2020).

L'apparent engouement suscité par les séries télévisées faisant preuve de diversité a ouvert la porte à une industrie du *reboot*, du *sequel* et du *spin-off* (Klein et Palmer, 2016). On voit actuellement de plus en plus de séries télévisées qui ont connu une forte popularité dans le passé remises au goût du jour avec un casting diversifié. Soit la formule d'origine de la série est reprise avec de nouveaux personnages, soit l'histoire suit l'original ou se situe dans le même univers. Dans tous les cas, on trouve cette fois-ci parmi les personnages principaux de la représentation raciale, *queer*, féministe, alternative, etc. Pourtant, nombre de ces séries se voient rapidement annulées, semblant signaler qu'elles ne réussissent pas à satisfaire réellement les publics (Ching, 2022). On peut citer en exemple récent la série *How I Met Your Father* (2022-2023), qui reprend le format de *How I Met Your Mother* (2005-2014), dont l'histoire suivait un groupe de cinq amis, trois hommes et deux femmes, tous·tes blanc·he·s et hétérosexuel·le·s. Dans ce *spin-off*, on retrouve un groupe comprenant trois hommes et

trois femmes, dont trois personnes racisées et une personne *queer*. En réponse aux critiques du manque de diversité de la série originale, les créateurs de *How I Met Your Father* ont voulu s'assurer de créer un groupe d'ami-e-s « divers, inclusif et qui reflète le monde réel » (Ermac, 2022). Pourtant, loin de connaître le succès de l'original, la série a été annulée après seulement deux saisons, ayant échoué à trouver son public.

Il existe d'autres séries qui, malgré leurs tentatives d'inclusivité, ont connu des échecs semblables, telles que le *reboot* de *Gossip Girl* (2021-2023 ; série originale: 2007-2012), annulé après deux saisons, ou la suite de *iCarly* (2021-2023 ; série originale: 2007-2012), qui n'a pas réussi à dépasser trois saisons. Un autre exemple est *The L Word : Generation Q* (2020-2023), la suite de la série *The L Word* (2004-2009). Cette dernière était novatrice, car montrant au début des années 2000 la vie de femmes lesbiennes. Elle a cependant été critiquée<sup>1</sup> pour son manque de diversité raciale, de classes sociales, d'expressions de genre, de corps, et même pour ses aspects biphobes et transphobes, et une omniprésence du *male gaze*. Dix ans plus tard, *The L Word : Generation Q* a tenté de réparer les erreurs de son prédécesseur, avec un casting principal majoritairement racisé, des acteurs et actrices trans jouant des personnages transgenres et cisgenres, de la représentation *butch*, différentes expressions d'identité sexuelle, et une personne en situation de handicap. Pourtant, à vouloir trop faire, tout en se limitant à la formule d'origine, la série a échoué à peindre un portrait satisfaisant d'une communauté *queer* moderne et de ses participant-e-s (Berman, 2019), menant à son annulation après trois saisons.

Un autre problème apporté par ce recyclage créatif est que l'attribution d'histoires créées par et pour des personnes blanches et cis-hétérosexuelles à des personnes racisées et *queer* réduit les opportunités qu'elles ont de concevoir des histoires originales, de raconter *leurs* histoires (Benchetrit, 2021).

Si l'on entend souvent parler de *male gaze*, le regard des hommes sur les femmes qui biaise les œuvres au profit d'une perspective misogyne et objectifiante, on peut aussi parler de *white gaze* et *straight gaze*, qui démontrent une hégémonie des perspectives blanches et hétéro, tout en catégorisant les personnes racisées ou *queer* comme « autre ». En centrant

---

<sup>1</sup> De 2010 à 2012, l'émission de télé-réalité *The Real L Word* a pris la suite de la série d'origine, afin de montrer une version plus réaliste de femmes lesbiennes, mais n'a pas connu le même succès, et a reçu des critiques similaires (Weiss-Goldstein, 2023).



les narrations sur les perspectives dominantes, les représentations d'identités minoritaires à l'écran se teintent parfois d'un aspect exotique ou novateur, offrant aux téléspectateur une virée rafraîchissante hors de leur familière normativité, leur permettant même de s'approprier les aspects attirants d'une culture de manière frivole. Ces éléments sont pourtant souvent nés à travers des cultures de résistance aux oppressions, permettant ainsi aux groupes dominés de créer leurs propres codes et cultures de communauté, notamment à travers des pratiques de désidentification<sup>2</sup>. On peut citer en exemple les nombreux termes anglophones popularisés par des émissions de télé-réalité telles que *RuPaul's Drag Race* (2009-présent) ou *Queer Eye* (2018-présent), dorénavant intégrés au langage courant, comme *werk, slay, yas, kiki, reading...* Pourtant, ces mots sont nés en Amérique dans des communautés de femmes noires, puis se sont répandus dans les milieux *drag* et *ballroom* dans les années 80, ceux-ci largement dominés par des personnes *queer* et racisées, et ont été popularisés à travers le documentaire *Paris is burning* (1990). De nos jours, ces termes considérés comme légers et *fun* ont été largement réappropriés sur internet et dans la culture populaire par des personnes blanches et cis-hétéro, à la plus grande frustration de celles et ceux dont la culture est à d'autres égards dédaignée (McAndrew, 2022).

Un autre phénomène de plus en plus décrié par les fans et les publics est le *queerbaiting* (McDermott, 2020). Le *queerbaiting* est une technique de marketing, définie comme le fait d'inclure dans une œuvre des éléments *queer* de manière ambiguë, très superficielle ou sujette à interprétation, sans s'engager dessus de manière claire et ferme. Cela permet de toucher et d'attirer des auditoires-niches, tels que les publics *queer*, tout en privilégiant la perspective hétéronormée ou hétérosexiste, afin de conserver l'intérêt du plus grand nombre (Woods et Hardman, 2021). Cette tactique n'est pas nouvelle, et s'inscrit dans une longue lignée de références subtiles et cachés visant à attirer les publics gay, utilisées depuis les années 80 (Brennan, 2019). Pour Lori Morimoto (2018), la légitimité accordée aux doléances des fans quant au *queerbaiting* dépend grandement de la perception extérieure de leurs motivations. Les inquiétudes des publics *queer* sont souvent perçues comme bien fondées, car témoignant d'un investissement personnel face aux enjeux de représentation identitaire. En revanche, les fans qui ne sont pas clairement identifiés comme *queer* sont

---

<sup>2</sup> Voir *Disidentifications : Queers of Color and the Performance of Politics* de José Esteban Muñoz (1999).

perçus comme capricieux·ses, réclamant égoïstement de voir concrétisé dans le canon (ce qui est considéré comme avéré dans l'univers d'une œuvre) leurs désirs personnels.

On peut aussi observer certaines dérives des accusations de *queerbaiting*. En 2022, l'acteur Kit Connor, qui incarne le personnage bisexuel Nick dans *Heartstopper* (2022-présent), s'est vu harcelé par les fans de la série qui n'appréciaient pas qu'il soit, à priori, hétérosexuel. L'acteur s'est senti forcé à faire un *coming-out*, pour assurer les fans qu'il partageait l'identité sexuelle de son personnage (Factora, 2022). De nombreuses célébrités ont subi la même pression au cours des dernières années. L'utilisation du terme *queerbaiting* connaît ainsi des dérives, ciblant la responsabilité de visibilité des individus, plutôt que les pratiques de production qui tirent profit des désirs de représentation des publics.

On constate tout de même que les téléspectateurs ne sont pas uniquement investis dans des histoires qui reflètent leurs vécus personnels, et que la volonté de l'industrie télévisuelle de cibler et classifier les contenus en fonction des publics n'est pas toujours pertinente. En effet, les chiffres indiquent que les publics ne sont pas uniquement attirés par leur propre reflet, mais au contraire portent un grand intérêt envers des vécus qui diffèrent. Une étude de Nielsen aux USA en 2022 a montré que 87% déclarent un intérêt pour les séries montrant des personnages hors de leur groupe identitaire (The Nielsen Company, 2023).

## 2.2. Les limitations de l'industrie de la télévision

Mais si les publics font usage de leur voix pour s'exprimer sur les réalités qu'ils veulent voir montrées et représentées à la télévision, ce pouvoir reste limité. Dans l'industrie de la télévision, comme dans toute industrie régie par des enjeux capitalistiques, le pouvoir se situe là où se trouve l'argent. Dans le temps où la télévision était limitée à la diffusion par télétransmission, le financement provenait principalement de deux sources : le gouvernement et la publicité. Dans la majorité des pays, les citoyens possédant une télévision devaient (ou doivent encore) payer son utilisation à travers une redevance ou des taxes, et n'avaient aucune possibilité de contrôle sur les publicités imposées à l'écran. La transition vers un système de financement basé en majorité sur les abonnements (que ce soit satellite,

câblé, *streaming live* ou à la demande) a ramené le focus sur les téléspectateur·trice·s, et la nécessité de comprendre leurs habitudes et désirs de consommation, afin de générer plus de revenus. C'est bien pour cela que les compagnies de production se voient obligées de jouer le jeu de la représentation identitaire, face à une demande croissante des consommateurs exprimée en grande partie à travers les réseaux sociaux, mais sans pour autant s'intéresser de près aux réels enjeux socio-politiques de ces questions. Cela veut donc dire qu'elles doivent prendre le public cible en compte dès les premières étapes de conception d'un projet, pré-évaluer le niveau de risque et le potentiel de gains, et intervenir dans le processus créatif afin de façonner le produit en fonction du marché visé. Au contraire, le financement est actuellement beaucoup plus difficile à obtenir par les créateur·trice·s pour un produit fini, qui doit ensuite être commercialisé d'une manière adaptée, et ne rentrera pas forcément dans les codes d'un marché précis ou d'un public-cible (Kirkpatrick, 2023).

De ce fait, même pour celles et ceux qui ont la capacité créative de raconter des histoires authentiques, les moyens financiers nécessaires pour y arriver ne sont pas nécessairement octroyés. Et lorsque le projet obtient ce soutien monétaire, la contrepartie est un abandon de l'autonomie créative et exécutive requise pour conserver la justesse de la vision de départ. L'auto-financement et la diffusion sur internet via des plateformes de diffusion libre (ou du moins aussi libre que l'autorisent les termes d'utilisation de plus en plus restrictifs), telles que *YouTube* ou *Vimeo*, offre des alternatives à ce système. On peut aussi citer IGTV, l'application de diffusion vidéo d'*Instagram*, qui permet de publier des contenus de plus longue durée que les formats de *stories* et de *réels* (Weiss, 2019). Mais la visibilité de ces contenus reste modeste, et nécessite tout de même un certain investissement publicitaire, régi et limité par les contraintes d'internet et des réseaux sociaux : visibilité payante, algorithmes, *hashtags*, quantité de *followers* et maintien des interactions, régularité de publication, tendances culturelles, phénomènes de viralité, etc.

Les grands réseaux de diffusion et les plateformes de diffusion par contournement, quant à eux, investissent des sommes colossales dans la production et la promotion de séries télévisées. Entre 2021 et 2023, Netflix a dépensé en moyenne 17 milliards de dollars américains par an dans ses productions originales (Stoll, 2023), tandis que Disney+ a dépassé les 30 milliards en 2021. En 2020, le budget alloué par les plateformes pour la création d'une série télé aux USA était en moyenne de 59.6 millions de dollars américains (Pattison, 2024).

Outre le pouvoir financier qu'elles possèdent, ces industries sont influencées par les dynamiques de pouvoir et inégalités que l'on trouve en société. Aux Etats-Unis en 2020, les rôles de développement de séries étaient occupés à 35.2% par des femmes, 23.3% par des personnes racisées (dont moins de la moitié étaient des femmes), 6.3% par des personnes LGBTQ+ et 1% par des personnes en situation de handicap (Writers Guild of America west, 2022). En 2019, les membres de la *Writers Guild of Canada* travaillant à la télévision étaient composés à 73.8% de personnes blanches, cisgenres, hétérosexuelles et valides, contre 8.8% de personnes racisées, 7.4% de personnes LGBTQ2S et 0.6% de personnes en situation de handicap (Writers Guild of Canada, 2021). Face à ces données, il est difficile de s'imaginer qu'une industrie créative présentant aussi peu de diversité parmi ses membres puisse montrer et représenter adéquatement de la diversité socio-culturelle à l'écran.

Pour l'étude *Behind the Scenes: The State of Inclusion and Equity in TV Writing* menée en 2021, le *Think Tank For Inclusion & Equity* est allé à la rencontre de scénaristes de télévision, et nous en apprend beaucoup sur l'état actuel de ce milieu. Manque de diversité identitaire, voix des minorités écrasées et rabaissées dans les salles d'écriture, licenciements injustes, difficulté d'accès aux opportunités et précarité financière, surexploitation, tokenisme, discriminations et intimidations, toxicité du milieu de travail... Le portrait global est loin d'être glorieux. Le rapport met en avant des événements spécifiques à la période 2020-2021. L'essor du mouvement *Black Lives Matter*, porté par les mouvements de protestation en réponse à l'assassinat de George Floyd par un policier blanc américain en 2020, a ramené les questions de représentation raciale à l'avant de la scène socio-politique. Mais simultanément, la crise de la pandémie de Covid-19, et les vagues de licenciements qui l'ont accompagnée ont aussi fortement impacté l'industrie de la télévision, et entravé certaines avancées sociales:

[...] the hiring of underrepresented writers seems to still be perceived as a risky venture. Explaining why they were turned away from a writing position, one writer said: "Producers have a great way of saying, 'We are going to go with this big white dude who's done 20 movies versus you, because we're in a global pandemic'" (Woman of Color). Then, in attempts to better sell themselves to showrunners, some underrepresented writers highlighted their "diverse" experiences or biographies only to be tokenized and undervalued in the room. (The Think Tank For Inclusion & Equity, 2021, p.7)

Par ailleurs, l'effort de diversité prônée par le milieu semble être avant tout centré sur des quotas d'identités raciales, au détriment des personnes *queer* ou en situation de handicap.

Un-e scénariste *queer* témoigne :

'My rep says they are only looking for diverse writers right now.' Like, how am I not diverse? I feel the word diverse is being weaponized against the true purpose of equity, diversity, and inclusion, which is to bring underrepresented voices to a level playing field where our stories and experiences are heard, valued, and respected. Instead, the word diversity is being used as a tool to fill a quota or balance out a publicity photo. (The Think Tank For Inclusion & Equity, 2021, p.12)

Le dossier termine tout de même sur une note d'espoir, avec une liste de recommandations pour les employeurs afin d'améliorer l'industrie de la télévision : embaucher parmi les groupes socio-économiques sous-représentés et se concentrer sur l'authenticité des récits fournis par les personnes concernées, identifier et condamner les comportements toxiques et abusifs, mieux former les personnes qui possèdent du pouvoir, augmenter les opportunités de développement pour les scénaristes issus de groupes marginalisés, offrir des salaires décents, créer des codes de conduite pour les producteurs, et bien plus encore.

A cause du manque d'opportunités pour les créateur·trice·s d'écrire leurs propres histoires, on voit de plus en plus de personnages désignés comme *queer* écrits comme des personnages cis-hétéros, enfermés dans un bel emballage facile à recevoir par les publics cis-hétéros (Wells, 2022), et permettant de cocher quelques cases de représentation (Gutowitz, 2022). Ce tour de passe-passe créatif facilite peut-être le travail des scénaristes, mais contribue à intégrer et assimiler les communautés *queer* à la société hétéro-patriarcale. Pour V.S. Wells, cette assimilation est un emprisonnement dans un carcan de normes oppressives. La libération *queer*, en revanche, implique la remise en question de la légitimité et de la fatalité des systèmes d'oppression en place, et une quête de meilleures alternatives. Face à cet enjeu, Wells nous invite à questionner la place de chaque personnage *queer* au sein de son environnement fictif: à quelle point l'histoire changerait si iel était cis-hétéro? Qu'est-ce qui les ancre dans la culture et la communauté *queer*, au-delà de leur identité sexuelle ou de genre ? Les réponses à ces questions nous renseignent sur la teneur assimilatrice ou libératrice d'une fiction.

Cette volonté d'assimilation et de représentation fade et restreinte des vécus *queer* est à déplorer, puisqu'elle affecte les réalités socio-économiques des communautés qu'elle trahit :

Never mind that corporate interests decide what 2SLGBTQ+ people to support in the first place. Never mind that individual success under capitalism doesn't equate to system-wide liberation. Never mind that more white, married gays on TV does nothing to help disabled trans people, Black queer sex workers or homeless HIV+ positive teens. The 2SLBTQ+ community has been noticed, and we are expected to rally around our few successful celebrities without questioning the stories showrunners don't deign to tell. When representations of a wildly diverse group of people in real life get reduced to "suburban parents" or "side character," we lose the stories of singles hooking up in parks and anti-capitalist polycules and trans people tenderly loving one another, the found families we form and fracture, the communal history that continues to backdrop our existence, and the ever-evolving ways we find to love and fuck and live in a society that would still rather we didn't. (Wells, 2022)

Il est donc important de différencier la représentation LGBT à l'écran de la télévision *queer*<sup>3</sup>. Comme mentionné précédemment, les personnes s'identifiant comme LGBT peuvent tout de même vivre des vies traditionnelles, conformes aux systèmes normatifs en place, et contribuer à la reproduction de ces normes. Mettre en scène des personnages non-hétérosexuels ou non-cisgenres n'est désormais plus si radical, surtout à la télévision nord-américaine et européenne, et n'est pas forcément aligné avec des idéaux *queer*. Par exemple, voir des couples homosexuels se marier et s'investir dans des relations monogames reflète peut-être une avancée de certains droits en matière d'égalité, mais ne se traduit pas pour autant par une amélioration nette de la qualité de vie des communautés marginalisées. Ce que les conversations concernant les mariages non-hétéros et les représentations qui en sont faites négligent souvent de prendre en compte, est que la décision de s'unir ne signifie pas toujours pour un couple une volonté d'intégration sociale, mais plutôt une décision prise parmi des choix très limités et précaires, afin d'obtenir une sécurité et des privilèges socio-

---

<sup>3</sup> Les travaux de Lynn Joyrich, *Queer Television Studies : Currents, Flows, and (Main)streams* (2014) ; Amy Villarejo, *Ethereal Queer : Television, Historicity, Desire* (2014), et Joëlle Rouleau, *Télévision queer* (2022) approchent le domaine de la télévision avec les sensibilités *queer* abordées dans la première partie.

économiques parfois cruciaux (Warner, 2000). L'enjeu n'est donc pas de mettre en opposition des personnages faisant des choix de vie radicaux avec ceux qui se conforment à des systèmes hégémoniques, mais plutôt d'essayer de creuser sous la surface pour mettre en lumière le caractère insidieux de ces systèmes, et les contraintes qu'ils imposent même aux individus qui souhaitent s'en affranchir.

Dans son livre *Télévision Queer* (2022), Joëlle Rouleau nous invite à penser au *queer* comme à « une substance informe et gélatineuse, qu'on ne peut contenir ou contrôler [...] un *goo* qui résume le caractère collant, glissant des frontières, l'ambiguïté et la tension qui composent le *queer* en tant que culture, genre, identité, politique et théorie » (p.9). Elle y souligne ainsi l'élan actuel de surcompensation de représentation LGBTQ+ à la télévision, qui se traduit par une hyper-visibilité et une rigidité identitaire, au travers de personnages bien souvent stéréotypés, en marge mais qui se conforment à des schémas normatifs : « [...] force est de constater que la catégorie 'LGBTQ+' est un étau qui case, écrase et fige la complexité de l'identité culturelle *queer* sous une forme 'politiquement correcte', que je pourrais qualifier d'anti-*goo* » (p.11).

Un dernier élément intéressant à aborder est la manière dont internet a offert aux publics l'opportunité de consommer du contenu télévisuel sans participer à l'économie de son industrie. Le rapport de MUSO (Chatterley, 2023) sur le piratage des films et des séries nous informe que, tout comme la consommation légale qui a évolué de l'achat de vidéos et leur téléchargement vers les plateformes de *streaming*, la consommation illégale est passée du téléchargement par *torrent* vers le *streaming* non-autorisé, suivant ainsi les transformations affectant toute l'industrie de la télévision. En 2022, 95% du contenu télévisuel à l'échelle mondiale a été regardé via des plateformes de *streaming* illégales. Le rapport lie ce phénomène à l'augmentation du nombre de plateformes de vidéos à la demande, et au contenus exclusifs qu'elles créent pour attirer des abonnés, ou encore aux différences de produits disponibles par région. Dans un contexte de crise économique globale, les publics ne peuvent pas toujours cumuler différents abonnements, et se tournent ainsi vers des options gratuites. Pourtant, le rapport argumente que l'analyse de ces pratiques et tendances est cruciale pour la compréhension des publics et de leurs habitudes et désirs de consommation:

When viewed as a whole, it could be argued that the piracy ecosystem is the largest video-on-demand platform in the world. Piracy data offers the entertainment sector a more holistic view of market demand to help drive more value for their content. [...] this data provides an opportunity for rights-holders to give the audience what they actually want to see, through data-driven content scheduling, acquisition and commissioning. In comparison, traditional demand datasets provide a limited and at times biased view of audience demand. (Chatterley, 2023)

Ce sont donc des opportunités de mieux appréhender les publics qui possèdent un pouvoir d'expression limité par leur précarité financière, donc bien souvent des groupes marginalisés, mais qui ne sont actuellement pas exploitées par les compagnies de production.

Pour certains gros réseaux, le piratage de leur contenu a un impact dérisoire sur leurs revenus, voire contribue à la popularité globale d'une série, comme ce fut le cas au temps de gloire de *Game of Thrones* (2011-2019) pour HBO (Tassi, 2014). Dans d'autres cas, cette pratique peut avoir un impact fatal sur la destinée d'une série. C'est ce qui semble s'être produit avec la série *Hannibal* (2013-2015), prisée pour la relation *queer* atypique au centre de son récit (Radillo, 2023), mais annulée en 2015 après sa troisième saison pour cause de faible audience. Malgré le soutien d'une base de fans dévoués, la productrice de la série a déploré le rôle du *streaming* illégal dans la prise de décision de NBC, puisque celui représentait presque un tiers du visionnage d'*Hannibal* (Lloyd, 2016). De ce fait, si les pratiques de piratage semblent être un moyen de lutte anticapitaliste, elles peuvent aussi affecter négativement les opportunités de visibilité des populations marginalisées et précaires, et ne sont donc pas un outil efficace de remise en question de l'industrie de la télévision.

Face à tous ces constats quelques peu démoralisants quant au paysage télévisuel actuel, quelles sont les solutions et les opportunités de changement qu'une approche *queer* de la télévision pourrait nous apporter ?



### III. Télévision *queer* et *queerisations* télévisuelles

#### 3.1. Les difficultés de lier télévision et *queer*

L'un des plus grands enjeux de la télévision *queer* est que les valeurs du *queer* sont fondamentalement opposées à celles portées par l'industrie de la télévision *mainstream*, faisant ainsi du terme « télévision *queer* » un vrai paradoxe :

D'un côté, les télévisions sont des médias de masse extrêmement codés et liés au pouvoir capitaliste. C'est-à-dire que leur objectif principal est d'investir des histoires, des formats et des plateformes qui sont « populaires » et qui permettent, d'année en année, de vendre de la publicité. [...] De l'autre côté, le *queer* remet perpétuellement en question les formes et les représentations, il célèbre la distorsion, la transformation et la confrontation, il mise sur l'échec des normes tout en sachant ce combat perdu d'avance. (Rouleau, 2022, p.15)

Ainsi, le *queer* porte en son essence même un pouvoir de résistance et de transformation, à travers les textes, les images et les formats. Il permet aussi de donner une voix, de la force et des opportunités aux individus qui créent la télévision, ainsi qu'à ceux qui en font la réception et la consommation, et trouble les délimitations de ces catégories. Ce chapitre explore, de manière non-exhaustive, différents recoins de la télévisions dans lesquels se retrouve le *queer*, et le champ de possibilités qu'ouvre la recherche de *queerisation* de la télévision.

#### 3.2. Le *queer* à l'écran

Tout d'abord, comment le *queer* est-il montré à l'écran, ou bien émerge-t-il à travers la télévision transmédiatique ? Comme mentionné précédemment, la télévision *queer* ne se réduit pas à la narration d'histoires LGBT, surtout lorsqu'elles se limitent à une vision stéréotypée de ces vécus, qui se centrent sur des enjeux de *coming out*, de discriminations, d'assimilation aux normes, et de tragédies. Bien sûr, tous ces éléments sont des réalités qui existent hors de la fiction, mais ils présentent une vision étriquée et répétitive de ce qui est

communément associé à des expériences de vie *queer*, tandis que le *queer* est une ouverture sur l'infinie diversité de l'expérience humaine. Même au sein d'une communauté, intentionnelle ou culturelle, la pluralité d'expériences ne peut être résumée par un seul trait commun. Au contraire, la télévision *queer* est l'opportunité d'explorer des manières différentes de vivre et négocier ses identités, trouver des alternatives aux normes de vie hétéronormées et aux notions préconçues de réussite socio-économique, relationner différemment, comprendre et remettre en question les systèmes qui enferment et qui oppressent, tels que le capitalisme, l'hétéro-patriarcat, l'hégémonie blanche, le colonialisme...

Pourtant, depuis plusieurs décennies, il semble qu'à la télévision un bon personnage *queer* est un personnage malheureux, et bien trop souvent, un personnage mort. En 2016, le décès du personnage Lexa dans la série *The 100* (2014-2020) a été un douloureux rappel de celle de Tara dans *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003) en 2002. Dans les deux cas, les voix des fans se sont élevées pour faire connaître leur peine et indignation (Waggoner, 2017). Lassés de l'accumulation des deuils fictifs injustifiés auxquels ils sont exposés, les publics ont commencé à dénoncer des *tropes* (terme qui désigne un thème ou procédé narratif tellement exploité qu'il en devient un cliché) dont ils ne veulent plus: *The dead lesbian syndrome* et *The bury your gays trope*.

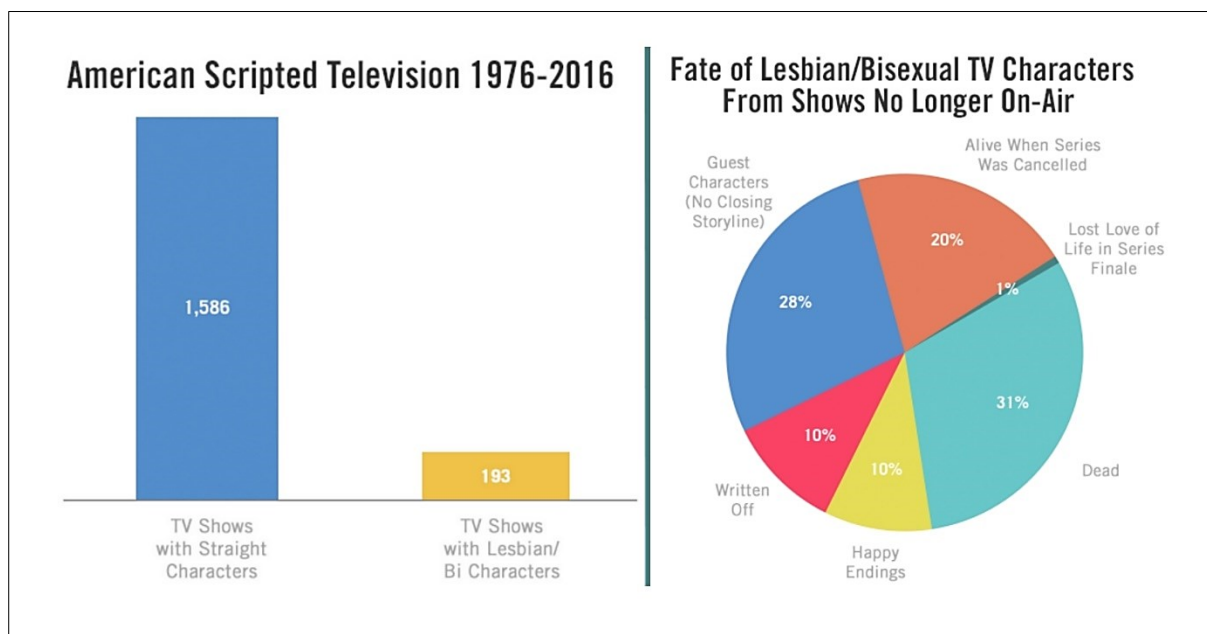


Figure 1: Autostraddle's Ultimate Infographic Guide to Lesbian/Bisexual TV History.

Le site Autostraddle a publié en 2016 une liste des personnages récurrents lesbiens ou bisexuels tués dans une télésérie (non-limité au contenu américain), contribuant ainsi à *Bury your gays* (Riese, 2023). Initialement composée de 147 personnages, elle en recensait 235 lors de sa dernière mise à jour début 2023, indiquant qu'un problème existe toujours. Mais l'insurrection du public a aussi généré des réponses positives dans l'industrie, par exemple lorsque Emily Andras, auteure-productrice<sup>4</sup> de *Wynonna Earp* (2016-2021), s'est engagée auprès des fans de la série de ne tuer aucun personnage *queer* (Sobel, 2018). Promesse tenue, les quatre saisons de la série auront fait passer ses multiples protagonistes *queer* par une variété d'épreuves et de dangers, tout en les gardant en vie, au point de les gratifier du titre de « Unkillable Queer » (Gretchen, 2017).

Ce débat a aussi fait émerger l'importance de varier les récits abordant des décès, plutôt que de les proscrire au profit d'une positivité préfabriquée et irréaliste. Dans un autre article publié sur Autostraddle, Drew Burnett Gregory (2021) offre sa perspective sur la légitimité des auteurs *queer* de tuer leurs propres personnages *queer*. Elle insiste sur l'importance de se détacher de la comparaison avec les histoires écrites (et les personnages tués) par des artistes non *queer* : « As queer creators, we have an obligation to be aware of our history, but we also have an obligation to not be defined by artists outside of our community ». Pour elle, le problème n'est pas en soi la mort de ces personnages, mais plutôt le contexte hétérosexiste entourant leur création et leur représentation à l'écran, ainsi que le manque d'alternatives à ces histoires. L'important est donc de ne pas censurer les écrits qui ont trait à la mort, mais une fois encore, que les artistes écrivent leurs propres histoires de manière authentique :

Experiencing art through a cishet gaze is more dangerous than any work itself could ever be. We cannot watch and read and listen this way. And, most importantly, we cannot create for queer people who do. So bury your gays. They're yours after all. (Gregory, 2021)

---

<sup>4</sup> Traduction la plus proche du terme *showrunner* en anglais.

Pour l'actrice-scénariste Shakina, la communauté *queer*, marquée et traumatisée par la crise du sida, a besoin de guérir son rapport à la mort (et par le fait même, à la vie) : « Getting to discuss, getting to interrogate, getting to challenge and grieve death on our own terms, in our own ways, with our own voices is an act of reclamation and is healing » (Monteil, 2023).

Cependant, la représentation de la mortalité ne présente pas les mêmes enjeux pour toutes les identités. Il faut ainsi souligner le fait que les personnes transgenres sont, à ce jour encore, disproportionnellement victimes de violences et de meurtres, souvent aux intersections du sexisme, du racisme et de la transphobie. Le rapport *Trans Murder Monitoring 2023* (TvT, 2023) a recensé mondialement, entre octobre 2022 et septembre 2023, le meurtre de 321 personnes trans et de genre divers ; 94% des victimes étaient des femmes trans ou des personnes transféminines, et 80% étaient des personnes racisées. Ces chiffres représentent uniquement les cas signalés, et dont la victime a été identifiée comme trans, ce qui signifie que ces données sous-représentent la réalité de ces violences. Aux États-Unis, elles sont en nette augmentation, en parallèle avec propagation des lois anti-trans (Neus, 2023). Pour de nombreux individus, les seules personnes transgenres qu'ils côtoient (à leur connaissance) est à travers la fiction. De ce fait, la manière de les représenter dans la culture ne présente pas uniquement des enjeux de nuance ou d'opinion, mais peut être une question de vie ou de mort.

Le portrait teinté de transphobie du personnage transmasculin de Max dans *The L Word* au cours des années 2000 a beaucoup marqué la communauté *queer*, surtout à une époque où les représentations des vécus trans étaient peu nombreuses et rarement positives. A travers le *sequel* de la série, *The L word : Generation Q*, sa créatrice Marja Lewis-Ryan a souhaité réparer les torts de ses prédécesseurs (Riese, 2019). Le retour de Max, heureux dans son identité d'homme trans, sa relation de couple et son rôle de père, a montré une vision d'épanouissement et de joie trans inhabituelle à l'écran (López, 2022). Son passage dans la série a offert une opportunité de réparation et de guérison pour Max, mais aussi pour son acteur Daniel Sea, les autres membres de la série, ainsi que son public (Iftikhar, 2022). L'impact positif de l'intégration d'acteur·trice·s trans jouant des personnages trans à la trame d'une série, et l'écriture d'histoires qui célèbrent leur transidentité sans voyeurisme ni hyperfixation sur le processus de transition, n'est pas à négliger.

On ne saurait parler de télévision trans sans mentionner la série *Pose* (2018-2021), qui, à l'aide de son nombre record d'acteur·trice·s régulier·ère·s trans, explore le milieu *queer* et racisé du New-York des années 80 (Holloway, 2017). Dans le contexte actuel de réappropriation et *mainstreamisation* de la culture *queer* et du vocabulaire nés au sein de cette communauté (Spencer, 2022), la série peint un portrait saisissant de la force de vie des personnages, face à la crise du sida et aux pressions du capitalisme, du racisme et des phobies *queer*, tout en référençant des notions socio-politiques plus modernes (Willis, 2018). Etant donné que de plus en plus d'études démontrent la manière dont la fiction permet de médier les tensions et les préjudices dirigés vers les groupes marginalisés, et particulièrement envers les communautés trans (Orellana et al., 2020 ; Gillig et al., 2017), il est plus que nécessaire de soutenir les avancées de la télévision trans, à travers des personnages développés et intégrés à la trame principale, que le public peut apprendre à connaître et aimer au fil du temps (Boisvert, 2020).

Beaucoup de séries sont structurées autour de la famille, nucléaire ou élargie, utilisant ses membres comme personnages principaux, et leur lieu de vie comme environnement central. C'est particulièrement le cas dans les sitcoms et les drames. La télévision *queer* nous offre un nouveau regard sur l'idée de la famille. Familles recomposées et choisies par le remariage, l'adoption ou l'accueil, comme c'est le cas dans *The Fosters* (2013-2018), qui voit ses personnages évoluer dans l'orbite d'une famille atypique, construite autant par amour que par nécessité. Son spin-off, *Good Trouble* (2019-2024), voit les deux filles de la famille, sœurs adoptives, construire leur vie de jeunes adultes à Los Angeles, et trouver une nouvelle famille dans une communauté de vie intentionnelle, dont une grande partie des membres sont *queer*. La série explore de nombreux enjeux identitaires et socio-politiques, ainsi que la parentalité sous différentes formes. On retrouve cette idée de communauté de vie *queer* et de famille choisie dans des séries telles que *The L word : Generation Q* et *Tales of the City* (2019). Dans *Pose*, la famille choisie est particulièrement mise en lumière à travers la culture *Ballroom*, où chaque famille est appelée une *House*, gouvernée par une figure matriarcale, une mère qui est rarement une femme cisgenre. Comme le montre la série, ce système de soutien s'est avéré particulièrement vital face au contexte de l'époque. Mais il est à ce jour encore un moyen d'entraide, voire de survie, face à la marginalisation, la précarité et les violences que

subissent les communautés *queer*, et particulièrement les personnes *queer* racisées (Bailey, 2021).

La famille choisie n'est pas intrinsèquement *queer*, mais cette formation reconnaît et fait émerger la *queerness* parmi celles et ceux qui la composent (Gilley & Masullo, 2022). Bien souvent, elle est un pilier de la culture de résistance *queer*, et son portrait à la télévision est à la fois une représentation authentique et nécessaire, et une manière de *queeriser* un format télévisuel classique et prépondérant.

Une manière moins directe de montrer le *queer* à la télévision se cache dans les notions de temporalités : « The concept of queer time offers alternatives to, and makes visible, normative time; literally and figuratively, normative time is straight time in that its basic structuring principle is linearity, continuity and progression » (Needham, 2009, p.150). Les temporalités *queer* sont des alternatives aux pressions de la vie adulte, ou de la performance de l'âge adulte, comme mis en lumière par la réappropriation du mot comme verbe, *adulting* (Jaffe, 2018). Elle met ainsi en question le genre du récit initiatique, les *coming-of-age stories* qui explorent le passage vers l'âge adulte. Ainsi, beaucoup de récits sont centrés sur les marqueurs des temporalités hétéronormatives, des étapes de vie telles que le mariage, la parentalité, l'achat d'une propriété et de biens matériels, la carrière professionnelle, etc., qui gravitent autour de futurités centrées sur la reproduction et les enfants (Needham, 2009). Le *queer* vient troubler la perception historique des temporalités *straight* comme étant les temporalités humaines normales, et celle de la chrononormativité, qui organise les corps au service de la productivité capitaliste (Goltz, 2022).

Pour Halberstam, une conception *queer* du temps et de l'espace offre une compréhension de la *queerness* qui n'est pas limitée par les notions identitaires :

Queer uses of time and space develop, at least in part, in opposition to the institutions of family, heterosexuality, and reproduction. They also develop according to other logics of location, movement. If we try to think about queerness as an outcome of strange temporalities, imaginative life schedules, and eccentric economic practices, we detach queerness from sexual identity and come closer to understanding Foucault's 'Friendship as a Way of Life'. [...] Obviously not all gay, lesbian, and transgender people live their lives in radically different ways from their heterosexual

counterparts, but what has made queerness compelling as a form of self-description in the past decade or so has to do with the way it has the potential to open up new life narratives and alternative relations to time and space. (Halberstam, 2005, pp.1-2)

Dans le domaine de la télévision, les temporalités *queer* se retrouvent à différents niveaux. Par exemple dans les modes de consommation, grâce aux plateformes de vidéo à la demande, le téléspectateur n'est plus enchaîné à un temps linéaire, comme avec les réseaux de télédiffusion qui imposent une grille de programmes et d'horaires. Iel n'est pas non plus nécessairement en phase avec le temps social, puisqu'il est possible de consommer le contenu de son choix à toute heure du jour et de la nuit (Boni, 2020b). Les temporalités *straight*, omniprésentes à la télévision, viennent aussi challenger les spectateurs *queer*, en étant une source de réconfort et de fascination. Un phénomène que Karen Tongson qualifie de « *normporn* » et décrit ainsi :

Those of us who think we should know better than to *want* something boring, regular, and mundane are thus washed over by a sense of shame after we consume the kind of popular culture that induces spontaneous overflows of basic feelings. While some of us actively seek out that release as any onanist is wont to do, the source of greater embarrassment for us is when such secretions flow involuntarily, as if they speak to some buried truth about ourselves that we find horrifying and titillating all at once. [...] The fantasies, the utopian impulses, and (paradoxically) the *unreality* of sentimental realist TV drama create a productive tension that queer spectators in particular take pleasure in, even as – or precisely because – it also lulls us into a sense of safety and order that we never thought we wanted. (Tongson, 2023, p.11)

A l'écran, certaines séries explorent les vécus des communautés *queer* dans le passé, comme dans *Pose* ou *It's a Sin* (2021), et des personnalités dont la *queerness* a été effacée ou oubliée par l'histoire (Devadiga, 2020), telle que Emily Dickinson dans *Dickinson* (2019-2021), Anne Lister dans *Gentleman Jack* (2019-2022), ou encore Anne Bonny et Mary Read dans *Our Flag Means Death* (2022-2023). C'est une opportunité pour les jeunes publics *queer* d'en apprendre plus sur le passé de cette communauté, malgré le manque de connexion intergénérationnelle dont elle souffre (Nithila, s. d.), mais aussi pour tous les publics de découvrir des aspects *queer* de l'histoire humaine qui ont été passés sous silence (Collins, 2021).

Le format narratif permet aussi d'explorer des temporalités *queer*. Par exemple dans *Good Trouble*, la linéarité de la narration est troublée par l'utilisation d'ellipses, de *flashbacks* et de scènes rêvées ou fantasmées, forçant le spectateur à porter une attention particulière à la trame de l'histoire. Dans *Yellowjackets* (2021-présent), ce sont des aller-retours entre deux époques suivies en parallèle qui permettent d'explorer le mystère de la série, et l'évolution de ses personnages *queer*, tandis que *The Last of Us* (2023-présent) nous offre deux épisodes hors de l'histoire principale, afin de prendre le temps d'explorer les vécus de plusieurs protagonistes *queer*. Quant à *Sense8* (2015-2018), c'est un jeu avec des perceptions et connexions sensorielles qui transcendent le temps et l'espace qui ancre le caractère profondément *queer* de la narration (Parsemain, 2019).

L'utilisation d'univers parallèles et de *timelines* offrent aussi l'opportunité d'explorer des alternatives *queer*, sans affecter la narration principale. Suite à de nombreuses accusations de *queerbaiting*, la série *Once Upon a Time* (2011-2018), dont le titre semble annoncer une narration linéaire et hétéronormative du conte, a exploité un système de *timeline resets*, des remises à zéro de la narration, pour offrir de la visibilité à des personnages *queer*, sans affecter les personnages déjà établis. Dans *Buffy the Vampire Slayer*, ce sont deux épisodes présentant son alter ego vampire dans un univers parallèle qui permettent d'amorcer le sujet de la sexualité de Willow, hors de son environnement habituel (Sommer, 2018). De manière adjacente, le jeu avec les codes du format télévisuel apporte aussi une teneur *queer* aux séries. Dans *Fleabag* (2016-2019) et *Gentleman Jack*, les personnages nous plongent dans leur intimité intellectuelle et émotionnelle en brisant le quatrième mur. Finalement, dans *Kevin can f\*\*k himself* (2021-2022), les allées et venues de la narration entre l'univers coloré du sitcom et l'obscurité des scènes dramatique mettent efficacement en lumière la violence du système hétéro-patriarcal qui étouffe l'héroïne.

Le *queer* à l'écran se retrouve donc autant dans la représentation explicite et variée de vécus non-normatifs, que de manière plus subtile ou implicite à travers l'exploration de formats atypiques.



### 3.3. Vers une *queerisation* de l'industrie télévisuelle ?

En arrière de l'écran, on retrouve le sujet de l'industrie de la télévision, et particulièrement de la production et des salles de scénarisation. Comme le souligne Sarah Sinwell dans son essai « Producing Inclusion And Intersectionality: Queer Showrunners of Color in Contemporary Television » (2023), le concept d'intersectionnalité met en lumière le fait que les conditions de travail dans le milieu de la production médiatique ont un impact direct sur les enjeux de représentation :

This focus on intersectionality via the power of storytelling and mediamaking serves not only as a means of empowering these marginalized identities, but also as a means of investigating how embodiment and representation are tied to the material conditions of labor in these media productions. (Sinwell, 2023, p.192)

Elle prend en exemple trois *showrunners*, toutes s'identifiant comme femmes *queer* et racisées: Lena Waithe (*The Chi*, 2018-présent ; *Twenties*, 2019-2021), Janet Mock (*Pose*) et Tanya Saracho (*Vida*, 2018-2020). Bien qu'elles restent des exceptions dans l'industrie, Sinwell nous indique que ces *showrunners* prouvent la nécessité et la faisabilité de centraliser les voix marginalisées, pas uniquement à l'écran, mais aussi du côté de la production:

The presence of women, queer people, and people of color on the stage, in the writing room, and in the board room also points to the ways in which marginalized bodies and identities challenge cultural understandings of the media industry itself. Showrunners like Mock, Waithe, Saracho, and others are making and (re)making media history not only by casting queer people, women, and people of color in their series, but also by including them in other positions both below and above the line. To this end, these showrunners are also attempting to create a safe and empowering space for women, people of color, and the queer community. (Sinwell, 2023, p.191)

Selon le scénariste et réalisateur Zackery Alexzander Stephens (Monteil, 2023), les producteurs ont compris que de manière globale, les publics veulent des représentations plus complexes, et qu'y répondre peut amener des profits sans trop de risques. Mais pour y parvenir, la première étape est que les *showrunners* et toutes les personnes possédant du pouvoir exécutif soient suffisamment progressistes pour vouloir raconter des histoires

nuancées, et constituer des équipes de scénarisation qui ont les expériences et capacités de le faire. Il note cependant une amélioration globale de la diversité, menant à des œuvres se distinguant clairement des productions dirigées par des hommes blancs cisgenres.

Il semble donc possible d'espérer que ces améliorations continuent à prendre de l'ampleur au sein de l'industrie de la télévision. Mais étant donné que les efforts actuellement fournis en matière de représentation sont en grande partie liés aux opportunités financières qu'ils représentent, allant ainsi en opposition avec des démarches *queer* anticapitalistes, on peut se questionner sur la durabilité de ce modèle de production au sein de l'élan actuel de remise en question des systèmes d'oppressions sur lesquels il s'appuie.

L'auteur et journaliste Cory Doctorow (2024) a créé le terme « enshittification » pour désigner la manière dont les plateformes ont colonisé l'internet d'aujourd'hui, et à travers la poursuite d'intérêts capitalistes se dégradent au fil du temps au détriment des utilisateurs, parfois jusqu'à s'auto-détruire. Ce processus affecte aussi les plateformes de *streaming*, car si Netflix a révolutionné la télévision en offrant une large quantité de contenu à la demande, le marché compétitif qui s'est créé en termes de production et diffusion sur internet a mené à une course aux profits nécessitant une réévaluation constante des services offerts, toujours plus chers mais pas de qualité moindre (Joyner, 2023). Cela s'est vu notamment par l'ajout de publicités sur les plateformes de streaming, alors que celles-ci présentaient initialement une alternative aux chaînes de télévision classiques, saturées de publicités. Tandis que certaines plateformes ont offert des abonnements moins chers en contrepartie des publicités, Amazon a quant à lui imposé les publicités et offert la possibilité de payer un supplément pour les éviter. Selon le journaliste Karl Bode (2024), nous assistons seulement au début de l'*enshittification* du streaming « It begins with price hikes, lower quality service, layoffs, pointless mergers (see: Max) and charging users more money to bypass annoyances that didn't exist previously (Amazon is here!) ». Mais s'ensuivront une dégradation des services à la clientèle, de nouvelles restrictions et autres frais cachés : « At which point new entertainment business modes, free services (*Twitch, YouTube, Tiktok*) and piracy re-enter the frame as revitalized disruption agents, and the cycle repeats all over again ».

Ce modèle industriel centré sur une quête perpétuelle d'augmentation des profits n'est donc pas viable sur le long terme, et sans l'émergence d'un système alternatif, pourrait profondément affecter le domaine de la télévision. Doctorow nous rappelle cependant

l'importance de recentrer la conversation sur notre pouvoir collectif de changer la trajectoire d'internet, et de l'utiliser pour créer un monde meilleur:

The internet isn't more important than the climate emergency, gender justice, racial justice, genocide or inequality. But the internet is the terrain we'll fight those fights on. Without a free, fair and open internet, the fight is lost before it's joined. We can reverse the enshittification of the internet. We can halt the creeping enshittification of every digital device. We can build a better, enshittification-resistant digital nervous system, one that is fit to co-ordinate the mass movements we will need to fight fascism, end genocide, save our planet and our species. (Doctorow, 2024)

Par ailleurs, dans son livre *Post-TV: Piracy, Cord-Cutting, and the Future of Television*, Michael Strangelove (2015), nous offre la vision d'un futur post-télévisuel s'écartant des sentiers du capitalisme, à travers un système de production de public à public remettant en question les modèles économiques dominants :

We will know we are in post television culture when the online audience is engaged with audience produced content that relentlessly challenges the dominant economic and political assumptions of the day. [...] There is far more promise in our online productive activity than the mere reproduction of capitalism's social relations, even when our productions flow through commercial sites such as YouTube. [...] As Cubitt and many others note, capitalism has made many enemies. Now those enemies of capitalism have the ability to participate in the production of televisual content and do so beyond the institutional, market, and technological controls of the twentieth century. This is a source of hope that there lies something within our grasp beyond a society moulded to the demands of capital. (Strangelove, 2015, pp. 239-240)

Dans cette lignée, Aymar Jean Christian (2022) met l'accent sur l'importance de soutenir la télévision indépendante, et de la distinguer de la télévision corporative, qui possède un lourd historique de discriminations socio-culturelles : « Failing to acknowledge and critically engage with the breadth of work produced and distributed outside of corporate systems reifies their power and potentially perpetuates broader inequalities » (p.305). Il soutient l'idée que l'apparente volonté des grands réseaux de télévision d'accueillir les histoires qui remettent en question les oppressions systémiques, en réponse aux demandes du public, ne pourra pas

durer : « Even if corporations maintain their interest in challenging their culturally and aesthetically conservative histories, many of the artists who can supply them with the stories to continue their commitment to equity will likely emerge from more open distribution environments » (Christian, 2022, p.305).

Parmi les productions ouvertement *queer*, on trouve des exemples de financement alternatifs soutenus par les publics, qui portent à espérer que leurs voix peuvent aider à guider et valoriser les projets qui répondent à leurs demandes de contenu. La websérie québécoise *Féminin/Féminin* (2014-2018), qui suivait les aventures d'un groupe de femmes lesbiennes à Montréal, a pu voir le jour sur internet grâce à du financement populaire, et un coût de production très bas. Elle a ensuite été reprise par des chaînes de télévision traditionnelles, telles que France 4 et ICI ARTV, pour sa diffusion et le financement de sa deuxième saison (Dumas, 2015 ; Ravary-Pilon, 2020).

Un autre cas intéressant est celui de la websérie canadienne *Carmilla* (2014-2016), qui a offert une relecture moderne du titulaire vampire lesbien créé en 1872 par l'auteur Sheridan le Fanu, et qui a vu ses trois saisons entièrement financées par la marque de produits d'hygiène féminins « U by Kotex », et publiées sur *YouTube* (Brouwer, 2014). Kotex a réussi à intégrer son marketing de manière judicieuse à la websérie, en créant notamment une saison « zéro » qui mettait en scène les personnages et la marque dans une trame explorant une mystérieuse disparition de leurs menstruations (Singh, 2015). Ce procédé, bien que toujours ancré dans une démarche capitaliste, a montré une volonté de trouver une approche de l'impératif publicitaire différente, réfléchi en lien avec l'œuvre elle-même, ainsi que son public. Une tentative peut-être imparfaite, mais qui a permis de soutenir l'envolée cette websérie *queer*. Elle a d'ailleurs connu un tel succès auprès des fans qu'un film a été produit grâce à une combinaison inconventionnelle de financements : « The model combined traditional film coin from Telefilm, fan-sourced pre-sales money, investment from global SVOD service Fullscreen (which previously licensed the web series) and a first-window TV deal with movie-focused specialty channel Hollywood Suite that will see the property air on traditional television for the first time » (Pinto, 2017), pour le plus grand plaisir des fans.

Plus récemment, plusieurs séries encensées pour leur représentation *queer* ont bénéficié d'une forte mobilisation de fans, en réponse aux annonces d'annulation. C'est le cas de *Wynonna Earp*, qui, après avoir annoncé le retard de sa quatrième saison pour cause de

problèmes de financement, a vu ses fans se battre pour sauver la série, grâce à des campagnes de hashtags en vedette sur Twitter pendant des semaines, et même des panneaux d'affichage sur Time Square. Cet effort aura attiré le financement d'un co-producteur, permettant de mener à bien cette saison, qui s'est avérée être la dernière malgré d'autres tentatives de sauvetage des fans (Nakamura, 2021). Début 2024, la plateforme *Tubi* a annoncé le retour de la série pour un épisode spécial de 90 minutes, nouvelle qui a soulevé une vague d'enthousiasme parmi son public, à la satisfaction de *Tubi* (Volmers, 2024).

*A League of their Own* (2022), a aussi reçu un soutien extraordinaire de ses fans, malheureusement avec des résultats bien moins satisfaisants. Malgré avoir été qualifié de « perfect queer TV » (Knight, 2022) et « one of the greatest queer shows of all time » (Iftikhar, 2022a), et avoir reçu un accueil très positif du public pour sa première saison, Amazon a d'abord annoncé un renouvellement pour quatre épisodes finaux, puis une annulation complète, pointant du doigt la grève de scénaristes de 2023. Malgré tous les efforts de mobilisation des fans (campagnes sur les réseaux sociaux, pétitions, et autres [bannières dans le ciel](#)) et les tentatives des créateurs de trouver un nouveau réseau de distribution, la série demeure à ce jour annulée. Will Graham, co-créateur de la série, a adressé une série de tweets aux fans LGBTQIA+ de la série, soulignant notamment:

In case anyone needs to hear it: you are not small, niche, modest, off-putting or marginal, and neither are your stories. You are multitudes, you are building and your stories are universal. You are the most rapidly growing audience and consumer group in this country. You are powerful. You are the future, and the people who don't recognise your importance now will be clamouring to catch up in a few years. (Iftikhar, 2023)

Ainsi, si l'industrie de la télévision n'est pas encore entièrement en phase avec la force de la masse que représentent les voix des publics *queer* et des communautés opprimées, elles ne cessent de montrer qu'elles possèdent un pouvoir sans équivoque.

Les campagnes menées sur internet à l'aide de *hashtags*, en particulier Twitter, ont prouvé leur efficacité au cours de cette dernière décennie, en mettant en lumière des luttes sociales et des dénonciations d'abus, et en soulevant des efforts d'activisme dépassant

largement les limites du web. L'activisme *hashtag* offre des opportunités de participation sans précédents aux populations qui auparavant ne pouvaient accéder à un tel espace de parole :

Ordinary African Americans, women, transgender people, and others aligned with racial justice and feminist causes have long been excluded from elite media spaces yet have repurposed Twitter in particular to make identity-based cultural and political demands, and in doing so have forever changed national consciousness. (Jackson et al., 2020, p.xxvi)

Parmi les campagnes les plus connues, on peut bien évidemment citer #MeToo qui dénonce les violences sexuelles et sexistes, ainsi que son équivalent français #BalanceTonPorc, #BlackLivesMatter, mouvement fondé il y a plus de dix ans par des activistes noirs et *queer* (Salzman, 2020) et qui a trouvé une visibilité renouvelée en 2020, ou encore #TransIsBeautiful, créé par l'actrice Laverne Cox pour visibiliser la beauté de la transidentité (Rankin, 2015).

Ces campagnes, devenues de vrais phénomènes sociaux, ont eu un tel impact culturel qu'on les retrouve dorénavant à la télévision. Parfois, elles sont intégrées au scénario, comme dans *Good Trouble*, lorsque le personnage de Malika se voit refuser un emploi d'ambassadrice pour une marque « inclusive », à cause de son activisme et son implication dans le mouvement #Blacklivesmatter sur les réseaux sociaux (Freeform, 2019). D'autres fois, ce sont les retombées de ces mouvements qui sont explorées, par exemple à travers *The Morning Show* (2019-présent), qui aborde les enjeux compliqués de #Metoo dans l'industrie de la télévision (Horton, 2019), mais aussi la renégociation des liens sociaux qu'il a entraîné (Kornfield & Jones, 2021), ou encore #Blacklivesmatter et l'impact des assassinats de George Floyd et Breonna Taylor sur le milieu policier, dans la dernière saison du sitcom *Brooklyn Nine-Nine* (2013-2021). Dans le cas de ce dernier, malgré la popularité de ses représentations féministes, raciales et *queer* (Prasad, 2018), la tentative d'adresser les problématiques de violences policières, après sept saisons présentant cet univers sous un jour léger et humoristique, n'a pas réussi à convaincre le public de sa légitimité au sein du paysage télévisuel américain post-pandémique (Swope, 2021) et la série a été annulée.

Dans la continuité d'une définition de la télévision renégociée pour englober un champ des possibles transmédiatiques, il est particulièrement nécessaire d'inclure les pratiques de

fans comme faisant partie intégrante de la culture télévisuelle. Le terme « fan » s'est lui aussi émancipé de son sens premier de fanatique religieux (François, 2009), et ne correspond plus à la vision extrême ou sectaire dont il a un temps souffert. En prenant part aux conversations sur les réseaux sociaux, les publics partagent leurs ressentis, leurs frustrations et leurs espoirs de manière visible, par d'autres téléspectateurs, par les acteur·trice·s, et les membres de la production, et renégocient ainsi l'image du fan. Pour Mélanie Bourdaa (2020), les réseaux sociaux sont ainsi des plateformes de rassemblement et d'action, et même sans nécessairement utiliser le mot fan pour s'auto-définir, les individus participent à la culture collective de la télévision et aux dialogues entre production et réception. Dans son article « Quand les publics fans deviennent co-créateurs des séries télévisées » (2020), elle met en lumière l'impact des pratiques de fans sur le monde des téléséries :

Nous sommes ainsi passés d'une relation unilatérale et descendante entre producteurs et récepteurs à une relation de convergence culturelle dans laquelle les fans jouent un rôle de prescripteurs. La relation se transforme alors en dialogue et voit émerger des formes de pratiques qui partent des fans. De plus, les communautés de fans s'expriment à travers des pratiques modelées et créées par eux-mêmes, ce qui représente une manière pour eux de s'approprier et de retravailler la série qu'ils chérissent. Ces pratiques représentent donc leurs moyens d'action, de reconnaissance et d'inclusion. (Bourdaa, 2020, p.19)

Bourdaa mentionne aussi la façon dont les diffuseurs utilisent parfois l'investissement des fans, à travers des campagnes de marketing basées sur le *fanadvertising*, en les invitant à mettre leur créativité au service de la visibilité de leur série. Si cette méthode peut sembler être une exploitation des publics pour générer des revenus à moindre coût, on peut aussi l'envisager comme une alternative aux systèmes de marketing traditionnels (et au retour à la publicité sur les plateformes de streaming, comme abordé précédemment), permettant aux fans de visibiliser auprès du public plus large le contenu qu'ils souhaitent voir à la télévision, voir même de solliciter du financement indépendant, sans nécessiter l'approbation des publicitaires et des gros réseaux de production. Mais pour le moment, selon Paul Booth (2015), les pratiques de fans se construisent surtout en résistance au capitalisme (il est par exemple mal vu par les fans de monétiser les fanfictions), et l'approche néolibérale des industries médiatiques qui exploitent ces pratiques doit être repensée de manière plus collaborative :

« Media producers, academics, and fans need to work together to find moderate, ethical, and thoughtful ways of harnessing the pastiches and parodies of fan activity and presenting them in mainstream media » (p.24). Le concept de « Digi-gratis » théorisé par Booth (2017), présente le crowdfunding à la fois comme une exploitation monétaire de l'attachement émotionnel des fans aux contenus, et une opportunité d'investissement significatif dans le processus de création et de production d'une œuvre. Une option imparfaite, mais qui présente du potentiel.

On commence à voir apparaître de nouvelles initiatives qui visent à mettre en application ces processus centrés sur les individus. On peut citer la plateforme de *streaming Tubi*, qui est gratuite et sans abonnement, grâce à la diffusion de courtes publicités. Elle s'est fait remarquer en soutenant les projets indépendants de cinéastes noir·e·s (Lewis, 2023). En mai 2024, elle a lancé *Stubios*, en partenariat avec l'actrice-réalisatrice Issa Rae, devenue célèbre grâce à sa websérie *The Mis-Adventures of Awkward Black Girl* (2011-2013), qui a été adaptée en télésérie sous le nom de *Insecure* (2016-2021). *Stubios* est un incubateur de talents, qui vise à développer une nouvelle génération de scénaristes, réalisateur·trice·s et producteur·trice·s, en phase avec les cultures actuelles. La plateforme permettra de lier les créateurs de films et de séries avec les fans, qui pourront exprimer leur soutien aux projets, et participer aux prises de décision de production. Lorsqu'un projet deviendra assez populaire, *Tubi* fournira le financement pour le projet. Ce processus visera à placer les jeunes talents et le public au cœur de la production, plutôt que de prioriser les questions financières (Pulliam-Moore, 2024). Si la plateforme fait pour le moment toujours appel au soutien publicitaire, cette initiative porte l'espoir d'un futur de création télévisuelle participatif et centré sur les individus, tel que *Strangelove* l'envisageait déjà en 2015.

Un autre exemple pertinent est la plateforme *Open Television (OTV)*, qui fonctionne quant à elle avec un système d'abonnement peu coûteux et à but non-lucratif. Tout comme *Tubi*, elle possède une initiative d'incubation de talents. Mais surtout, sa mission est de soutenir et centrer les artistes et les histoires issus de communautés marginalisées, à travers une approche intersectionnelle. La mission politique de la plateforme la différencie ainsi des plateformes traditionnelles à visée lucrative, et la place dans une approche *queer*, que Joëlle Rouleau examine dans son article « Open Television et le paradoxe de la télévision queer » (2024). Pour Rouleau, ce ne sont pas uniquement les thèmes abordés qui permettent d'offrir



une approche subversive de la télévision, mais plutôt son positionnement par rapport au *mainstream*, ainsi que son « élasticité des cadres préexistants » (p.138).

Ce qu'OTV permet de créer, c'est un lieu réapproprié, explorant dans sa profondeur la complexité des identités multiples émergentes de sa spectature. C'est là, dans cette tentative de faire « autre chose » qu'une simple reproduction machinale, qu'OTV subvertit la représentation. (Rouleau, 2023, p.138)

Ainsi, *Open Television* offre la vision d'une production télévisuelle dont les objectifs sont centrés sur des enjeux politiques plutôt que financiers. Si la pérennité de la plateforme reste à prouver, elle a d'ores et déjà réussi à démontrer la possibilité d'allier ces impératifs paradoxaux.

Ce qui semble émerger de l'exploration de la littérature scientifique et les débats entourant la télévision *queer*, est la nécessité de donner du poids et de la visibilité à une approche télévisuelle par et pour le *queer*, c'est-à-dire à travers des personnes, des processus créatifs et une utilisation des ressources numériques alignés avec des valeurs et des sensibilités *queer*. Les modes de production et de consommation actuels de la télévision centralisent le pouvoir sur quelques géants de l'industrie, qui redirigent sans cesse les spectateurs vers les modèles et les tendances les plus lucratifs, allant même jusqu'à exploiter leur créativité et leurs prises de parole pour servir leurs propres intérêts mercantiles. *Queeriser* la télévision signifie donc le développement d'un système qui court-circuite l'industrie actuelle, basé sur une circulation des ressources plus juste et éthique, et qui, à travers une ouverture des frontières et des dialogues entre les personnes qui créent et celles qui reçoivent et critiquent la télévision, valorise l'infinie diversité des expériences humaines et soutient les voix défavorisés par les systèmes de production traditionnels.

## IV. Méthodologie de la création du jeu

Cette partie documente le processus de fabrication du jeu, à l'aide de la recherche-création comme méthodologie, permettant d'utiliser la recherche pour informer et présenter la partie créative (Chapman & Sawchuk, 2012). Après avoir détaillé l'intérêt d'utiliser le jeu pour servir les objectifs du projet, je donne un bref aperçu de quelques jeux de société qui soulèvent aussi des questions socio-politiques. J'explique ensuite le concept de mon jeu, puis je documente le cheminement réflexif et créatif qui m'a permis de le matérialiser. Les tests d'utilisation du jeu et ce qu'il en est ressorti sont documentés dans la partie suivante.

### 4.1. Présentation de la méthodologie

L'utilisation de la recherche-création est particulièrement pertinente aux valeurs de ce projet. Dans *Feminist speculations and the practice of Research-Creation: Writing Pedagogies and Intertextual Affects*, Sarah E. Truman (2021) présente la recherche-création comme un outil fondamentalement *queer*, féministe et anti-raciste, permettant de dépasser les limites parfois rigides dictées par les modes de recherche académique traditionnels, et de puiser dans des ressources interdisciplinaires, autant théoriques que artistiques. Elle se base aussi sur les travaux de Natalie Loveless, qui fait appel à la formule « le privé est politique », popularisée lors du mouvement féministe de seconde vague par Carol Hanisch, pour rappeler que la recherche et le discours universitaire sont politiques et intimement liés à des enjeux identitaires :

[...] we must understand research-creation not only as a logical extension of post-1968 interdisciplinary and theoretical interventions into the academy, but as specifically indebted to feminist, queer, decolonial, and other social justice movements, as they have worked to remake the academy from within. Research-creation works in alliance with antiracist and feminist interventions that would ask us to pay attention not only to who gets to participate and whose labor gets to count but also which modes of address are permitted scholarly status. It recalls feminist, queer, and decolonial claims for the personal as not only political but relevant to (and constitutive of) scholarship.

In this context, research-creation challenges reigning academic cultures less by asserting a new, disciplined and disciplining, academic identity, a noun (the artist-researcher), than by offering us something verbified and vertiginous, something that queers normative university discourse, propagating uncanny academic kinship structures and unexpected disciplinary intimacies and alliances. (Loveless, 2019, p.57)

Dans son livre *Feltness : research-creation, socially engaged art, and affective pedagogies*, Stephanie Springgay (2022) envisage la recherche-cr ation   la fois comme une  thique et une politique engag e envers des pratiques intimes *queer*, f eministes, anti-racistes et anticoloniales, qui permet de perturber les institutions et les syst mes de savoir et de pouvoir. On constate ainsi que la recherche-cr ation est un outil id al pour explorer les perspectives de *queerisation* de l'objet culturel populaire qu'est la t l vision,   travers un processus de recherche ancr  dans le monde acad mique, tout en ramenant les r sultats de cette recherche au domaine populaire,   travers la cr ation.

Par ailleurs, Chapman et Sawchuk (2012) sugg rent que la recherche-cr ation est   notre  poque souvent li e   des exp rimentations autour des nouveaux m dias, donnant ainsi l'opportunit  d'adapter les m thodes de recherche   un paysage culturel et technologique en  volution constante. Mon travail de recherche se base partiellement sur un m dium et une forme culturelle qui ne sont pas en soi r cents (la t l vision et le format des t l s ries), mais dont la production, la diffusion et la consommation ont beaucoup  volu  gr ce aux nouvelles technologies et aux m dias changeants. J'aurais de ce fait pu aborder la partie cr ative de mon projet en explorant ou exploitant ces m dias, en utilisant la forme pour parler du fond. J'ai cependant choisi d'utiliser le jeu de soci t , objet que l'on pourrait qualifier de traditionnel, puisqu'existant depuis des mill naires<sup>5</sup>, et n cessitant une utilisation collective plut t qu'individuelle. Le jeu au sens large, cependant, est   la fois une forme culturelle, un outil et une m thode, qui se retrouve dans diff rents domaines de la culture, et qui se pr te particuli rement bien   la recherche-cr ation. Comme le d crit si bien Dominic Arsenault: « La cr ation est notre espace de libert , fix  par des contraintes particuli res

---

<sup>5</sup> Les premiers jeux de soci t  recens s datent de l' gypte ancienne, il y a plus de 5000 ans (Dunn-Vaturi, 2018).

d'ordre poétique, pour nous approprier l'activité de recherche et la recadrer temporairement sous le mode du jeu » (Liège Game Lab, 2018).

## 4.2. Les jeux de société

La clé se trouve dans le nom : le jeu de *société*, une activité qui se pratique en société, donc à plusieurs, et qui reflète la société (Grelley, 2014). C'est une opportunité de se réunir pour discuter de nos vécus sociaux et jouer avec notre rapport aux autres. De plus, pour Thomas M. Malaby (2009), les jeux reflètent la nature imprévisible des comportements humains et des dynamiques sociales, nous permettant ainsi d'expérimenter et d'apprendre, et de ce fait mieux appréhender les incertitudes de la vie réelle. On peut aisément trouver des parallèles entre les pratiques de jeu et celles des fans de téléséries. Visionner une série est une expérience personnelle : même lors d'un visionnage de groupe elle doit être assimilée par chaque individu. Mais les fans se regroupent, en ligne ou en personne, pour digérer, discuter, explorer le contenu des œuvres, dépassant ainsi le cadre du matériel d'origine, et s'influencent mutuellement quant à leurs interprétations. J'envisage mon jeu comme une opportunité pour les consommateur·trice·s de séries occasionnel·le·s d'approfondir leurs réflexions et interprétations, pour les fans aguerris d'explorer de nouveaux angles d'approche, et pour ces deux groupes de confronter leurs perspectives.

La théorie du jeu et la théorie *queer* sont deux domaines qui s'alignent et se complètent particulièrement bien :

Queerness as playful or explorative is a common theme in queer theory; in essence, queer theory describes a "space of possibility" for our concepts of gender, sexuality, identity, and power. As scholars who employ that theory, we "explore and cavort, compete, and cooperate" through our work in a playful way. Queer theory and games are a natural fit because, at the core, they work inside two highly complementary philosophical frames. The study of games, therefore, should similarly be approached with those frames in mind. (Harper et al., 2018)

Pour Harper et al., il n'est pas intéressant de ruminer des questionnements restrictifs sur ce qui est ou n'est pas *queer* ou du jeu, il s'agit plutôt de voir la *queerness* dans les actes de réflexion et d'interprétation. De la même manière, l'enjeu de mon travail de recherche

n'était pas de définir ce qui est ou non de la télévision *queer*, mais plutôt de *queeriser* notre vision de la télévision par les interprétations et les actes de réception que l'on en fait.

Le jeu est aussi un outil qui permet de rendre le partage d'informations ludique, et les données plus compréhensibles, particulièrement en s'émancipant des formats académiques formels, qui ne sont pas nécessairement accessibles pour tout le monde. Comme l'explique Estelle Barrett, la recherche et la présentation de la recherche basées sur les arts sont des outils puissants d'introspection, de médiation et de démocratisation des savoirs : « *Arts-based methods can be employed as a means to create 'critical awareness or raise consciousness'; they are useful for 'identity work,' they can help 'give voice to subjugated perspectives,' 'promote dialogue,'* » (Barrett, 2010, citée dans Chapman et Sawchuk, 2012, p.12). Cette présentation peut donc paraître moins intimidante qu'un texte académique écrit, le format rendant le fond plus accessible. Mais le fond est aussi développé grâce au « *critical making* », une approche qui permet de faire émerger des dialogues et des réflexions critiques à travers le processus de création et l'acte du « faire » (Chapman et Sawchuk, 2015).

Par sa visée éducative, ce jeu s'inscrit aussi dans la lignée des « jeux sérieux ». Bien que ce terme soit majoritairement appliqué aux jeux numériques, il trouve sa pertinence ici en soulignant une intention de jeu ancrée dans l'apprentissage, la pratique ou l'approfondissement de connaissances (Dörner et al., 2016). Pour qu'il fonctionne, un jeu sérieux nécessite de « trouver le bon équilibre entre aspects ludiques et objectifs pédagogiques », et sans sacrifier la « jouabilité » (Kasbi, 2012, p.19). Cet équilibre crucial représente l'un des défis principaux de la création de mon jeu, puisqu'il doit parvenir à accrocher l'attention et susciter de l'engouement chez les joueur·euse·s, et les conserver même à travers des éléments plus sérieux, tels que des débats concernant les problématiques de justice sociale soulevées par le thème. Mobiliser le format du jeu est particulièrement pertinent pour ouvrir un espace de réflexion plus complexe, mais aussi plus enjoué, qui permet de mieux comprendre les subtilités des processus interreliés de production, de distribution et de consommation de la culture télévisuelle. C'est une approche implicitement intersectionnelle, qui offre différents niveaux d'analyse à des enjeux qui sont eux-mêmes intimement liés à des problématiques d'intersectionnalité.

Pendant le processus de recherche, ce jeu est l'occasion pour les joueur·euse·s de réfléchir en collectivité, en leur qualité d'intervenant·e·s détenant le savoir « populaire »

inhérent à leur subjectivité individuelle, avec ma présence et contribution de chercheure détenant les connaissances « savantes » apportées par la recherche, et co-produire ensemble du sens et de nouveaux savoirs. Un des défis de la conception de ce jeu était qu'il puisse atteindre les mêmes objectifs sans ma présence, et que le contenu permette de faire ce pont entre les savoirs qu'il contient et ceux apportés par les participant·e·s. Grâce à l'exploration des thèmes liés à l'industrie de la télévision et à leur contextualisation par rapport à des problématiques socio-politiques actuelles, le jeu vise à explorer en groupe les manières dont nous pourrions dépasser les limites de nos pratiques et compréhensions actuelles concernant la télévision, à travers nos individualités, ainsi que les sensibilités *queer* suggérées par le jeu ou amenées par chacun·e.

Les jeux de société modernes ont un historique étroitement lié à la politique. En effet, le premier jeu de plateau qui a reçu un brevet en Amérique, « The Landlord Game » (1904), était un jeu anticapitaliste dénonçant l'exploitation des locataires par les propriétaires (Fron et al., 2007). Celui-ci a donné naissance au jeu le plus vendu au monde « Monopoly » (1935), qui offre aux joueurs l'opportunité fictive d'évoluer à travers le capitalisme, de manières qui ne leur seraient pas permises dans la réalité. Ironiquement, le jeu d'origine est plus que jamais d'actualité, face aux crises de logement qui sévissent dans de nombreuses villes.

Il existe des exemples plus récents de jeux de société qui ont réussi le défi d'utiliser des combats et idéaux socio-politiques comme thème de base ou manière de moderniser des jeux plus classiques. L'entreprise française [Gender Games](#) commercialise des jeux féministes et *queer*, et ils l'annoncent fièrement sur leur site : « La représentation est au cœur des préoccupations de la marque, tout particulièrement celle des groupes les plus invisibilisés : femmes racisées, transgenres, lesbiennes et bies, handicapées, grosses, hommes transgenres, personnes non-binaires, etc. ». Quant à leurs jeux, leur mission est claire : « Chez Gender Games, on veut mêler féminisme et jeux de société pour vous offrir des moments de détente et de découverte ! L'occasion aussi de sensibiliser vos proches ou juste de vous offrir une soirée de fun et de sororité sans blague sexiste / raciste / transphobe / [insérer toute oppression que vous avez marre de voir dans les jeux de soirée]. » Des valeurs à l'opposé du jeu américain populaire [Cards Against Humanity](#), ou même de sa version française [Blanc-Manger Coco](#), dont l'attrait repose sur le politiquement incorrect, approchant de nombreuses notions identitaires de manière provocante, problématique, voire discriminatoire. On y

retrouve de la culture du viol, de la misogynie et du racisme (Sorel, 2020), et si ces jeux ont su trouver une grande popularité, ils ne sont pas au goût de tout le monde. Certaines initiatives s’y opposent ouvertement, c’est le cas de [Radical Queer Witches](#) qui reprend le même principe de jeu mais propose une alternative « non-oppressive et légère » pour aborder des thèmes tels que « la *queerness*, la décolonisation, la sexualité, le capitalisme and la prise de responsabilités » (Meehan, 2022).

Dans un autre registre, on peut aussi citer le jeu de bingo traditionnel mexicain « La Lotería », qui comporte des images présentant des représentations des genres et des ethnicités dépassées. La version [Millennial](#), créée par Mike Alfaro pour célébrer et partager son héritage hispanique, revisite le jeu à travers une imagerie moderne jouant sur des références actuelles ou nostalgiques, permettant ainsi de remettre ce jeu classique au goût du jour. On retrouve d’ailleurs ce jeu à l’écran dans la série *Vida*, prisée et primée pour sa représentation *queer* et latinx. On peut donc voir que le besoin et l’espace existent dans l’univers des jeux pour des créations qui offrent un sens plus profond, et qui véhiculent un potentiel de remise en question et de conscientisation des publics, ce qui en fait un outil puissant de changement social.

Pour arriver à créer un jeu qui allait servir efficacement les missions que je m’étais fixées, je savais que j’allais devoir porter autant d’attention à sa forme qu’à son contenu, pour captiver l’attention et l’enthousiasme des participant·e·s, afin de les mettre au service des objectifs du jeu :

When a game explicitly intends to problematise and question matters of social concern—communitarian or individual—designers must push themselves beyond the promotion of mere entertainment, crafting artefacts able to create meaningful experiences of interaction, between representation and simulation (Frasca 2003; Bogost 2007), interpretation and comprehension (Sicart 2011). (Bertolo et al., 2018, p. 203)

### 4.3. La conceptualisation du jeu

Le principe du jeu a été conceptualisé assez tôt durant le projet. Il vise à plonger les joueur·euse·s dans l’industrie de la télévision, afin d’explorer les défis que représentent les

questions de représentation socio-identitaire. Le jeu tire des parallèles avec des situations réelles, pour illustrer les impératifs qui régissent la production des téléseries, et les choix difficiles qu'il faut faire tout au long du processus créatif, ainsi que l'impact de leur réception et de leur consommation par les publics.

Les joueur·euse·s évoluent sur un plateau de jeu, sur lequel est représenté un parcours de cases, celles-ci liées à des cartes à tirer au fur et à mesure de la progression de leurs pions, grâce à des lancers de dé. Les cartes « action ! » donnent des défis ou imposent des événements perturbateurs dans la progression du jeu. Les cartes « décision exécutive » demandent de prendre une décision, parfois difficile, concernant la réalisation de la série. Et les cartes « dans l'ère du temps » soulèvent des enjeux liés à des événements et phénomènes culturels d'actualité. L'objectif du jeu est de compléter la création d'une série télévisée en se rendant jusqu'à la case d'arrivée (le jeu ne nécessite pas d'avoir un concept de série précis). Au fil des tours et à travers l'utilisation des cartes, les participant·e·s gagnent ou perdent des points de représentation (plus il y en a et plus leur série contient de la représentation socio-identitaire qualitative et nuancée), de visibilité (plus il y en a et plus leur série sera regardée par un large public et aura du succès à grande échelle) et d'éthique (plus il y en a et plus leur série et sa production sont considérées comme intègres et morales). A la fin de la partie, iels comparent leurs scores pour mesurer l'impact de toutes leurs décisions et des éléments imprévus sur la téléserie qu'iels ont « produite ». Le document des règles du jeu qui offre plus de détails est disponible en annexe 1.

#### 4.4. Le processus de création

Avant de me lancer dans la fabrication du jeu, je m'étais fixé plusieurs paramètres et valeurs que je voulais respecter autant que possible.

Tout d'abord, je voulais explorer des outils numériques qui ne m'étaient pas familiers, tels que la modélisation et l'impression 3D. Ce sont des techniques associées aux domaines des STIM (Science, Technologie, Ingénierie et Mathématiques), notoires par leur manque de diversité. Au Canada, les femmes représentent moins d'un quart des personnes exerçant une profession en STIM (Gouvernement du Canada, 2023). Et s'il y a encore peu d'études sur le sujet, il a été démontré que les personnes *queer* ont moins de probabilité de compléter les



cursus d'études en STIM, comparément à leurs pairs (Sansone & Carpenter, 2020). Face à ces disparités institutionnelles, je trouvais la perspective de m'intéresser à ces méthodes particulièrement pertinentes aux idéaux qui portent mon projet.

J'ai la chance d'habiter proche de la bibliothèque municipale de mon quartier, qui possède un fablab (un atelier de fabrication numérique) gratuit et ouvert au public cinq jours par semaine. J'ai pu y recevoir une formation et un encadrement par l'animatrice spécialisée du lab, qui a accompagné la phase de création des pions et du dé de mon jeu. Elle m'a initiée à *Tinkercad*, un logiciel de modélisation 3D en ligne, adapté aux débutant·e·s. Afin de me familiariser avec le logiciel, j'ai passé un long moment à essayer de fabriquer un dé à douze faces. J'ai fini par arrêter, frustrée par le manque de possibilité de personnaliser les modèles proposés. Deux jours plus tard, j'ai réessayé, et j'ai tenté de fabriquer mes propres modèles sans base de départ. Après une journée passée complètement absorbée dans cette tâche, j'ai fini par me sentir bien plus à l'aise, navigant avec expertise dans le plan de création 3D. En l'espace de quelques jours, j'ai pu créer les modèles de mes pions, revenant régulièrement rajouter des détails ou utiliser de nouvelles techniques au fil de mon apprentissage. Je me suis amusée à créer des modèles en lien avec les thèmes de mon jeu : un poste de télévision rétro, un téléphone cellulaire, un *hashtag*, le symbole du transféminisme, un drapeau de *pride* (à peindre puisque les impressions ne sont pas en couleur) et le logo du site de fanfiction populaire *Archive of Our Own*.

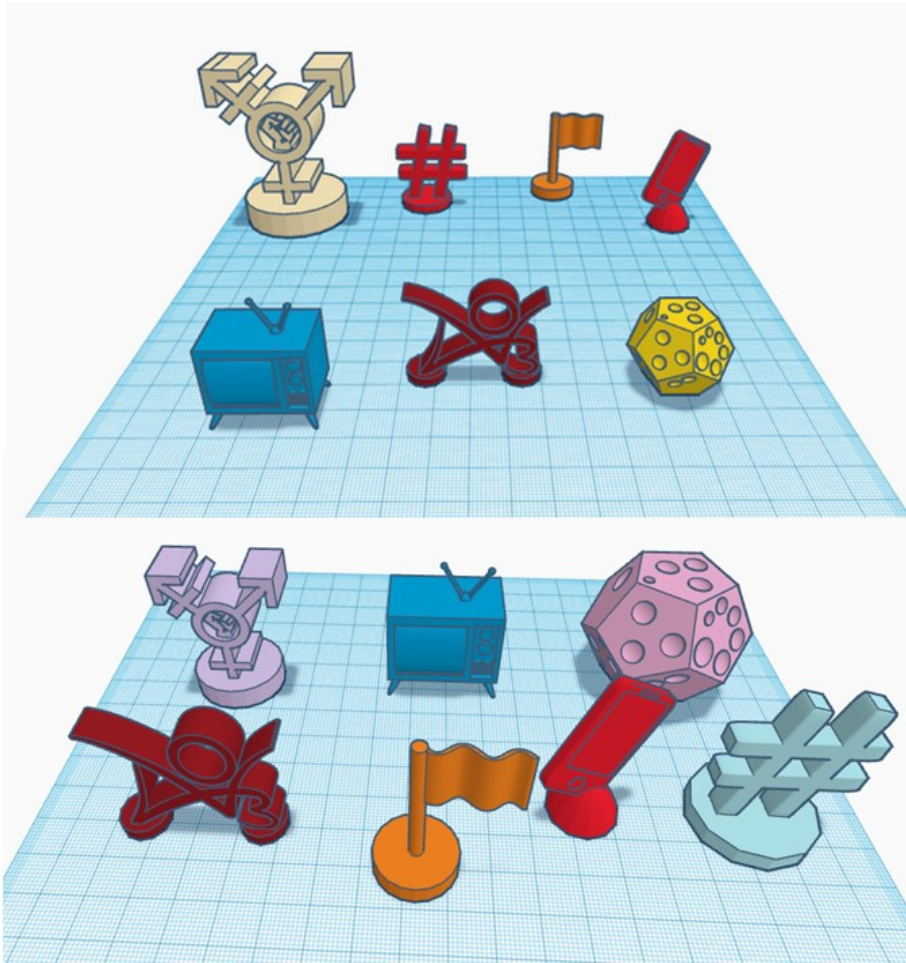


Figure 2: La modélisation 3D des pions et du dé.

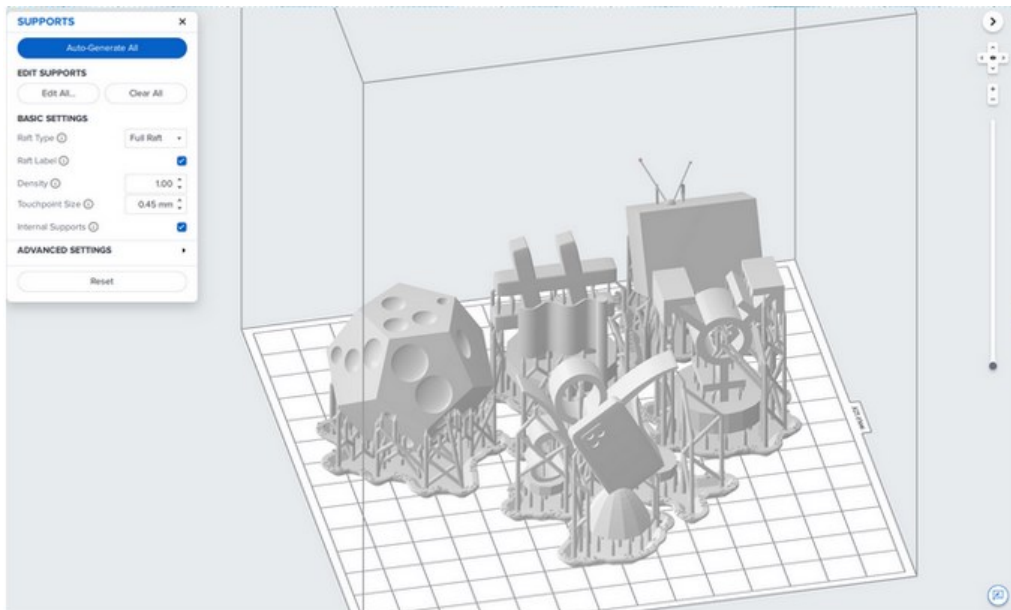


Figure 3: L'ajout des supports avant l'impression.

Bien que le lab ne facture pas l'impression des projets personnels, je ne voulais pas devoir faire plusieurs impressions, j'ai donc dû prendre le temps de bien réfléchir à la taille des pièces. Mais je n'avais à ce moment-là pas encore de plateau de jeu pour anticiper correctement les échelles, et je n'avais pas non plus réalisé à quel point mon dé allait être gros ! Même si j'ai été déstabilisée de premier abord, j'ai fini par l'adopter. En effet, j'avais fait exprès de créer un dé atypique, avec une répartition des chiffres déséquilibrée, qui surprend et déstabilise. Un vrai *queerdo* ! *Queer-dé* ? *Qweirdice* ? Malheureusement mon drapeau était trop fin et s'est brisé pendant la phase de ponçage, et l'impression de la télévision n'a tout simplement pas fonctionné, j'ai donc dû améliorer leurs modèles, puis les faire réimprimer.

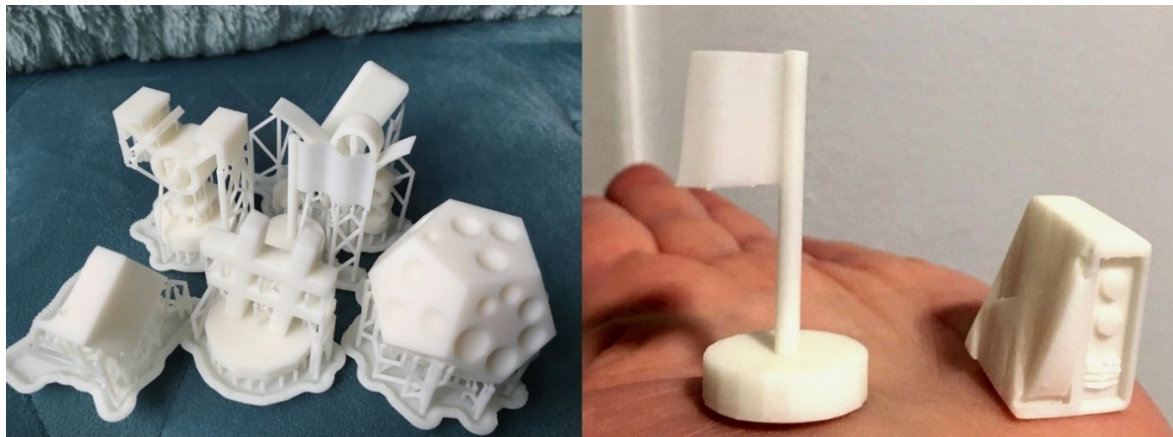


Figure 4: Les pièces imprimées et les deux pièces défectueuses.

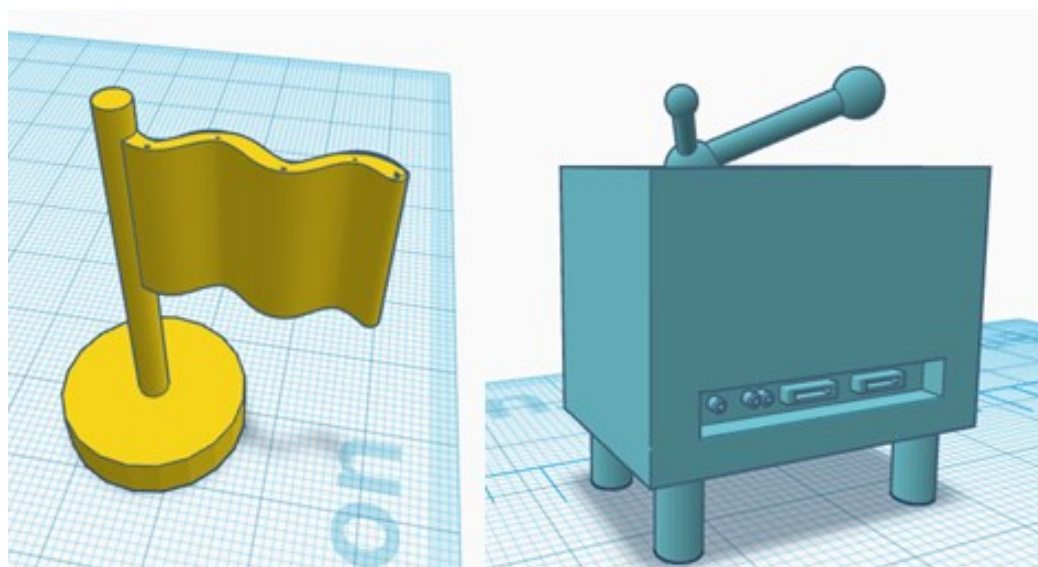


Figure 5: Les nouveaux modèles des deux pièces à réimprimer.

Les pièces imprimées ont nécessité un peu de travail : il a fallu les poncer, puis poser un apprêt qui fait le lien entre la résine et la peinture, et enfin les peindre. J'ai dû investir dans un apprêt aérosol et dans du papier abrasif, mais j'ai tenu à utiliser de la peinture que je possédais déjà et que j'adore utiliser, de la marque *Pebeo*. Pour les couleurs, j'en ai utilisé qui avaient du sens (le rouge foncé du logo AO3, les couleurs du drapeau de fierté inclusive, le noir pour symboliser le *black mirror* de l'écran du cellulaire...), et d'autres selon mon inspiration. Si mes modèles 3D sont relativement simples, je suis fière d'avoir appris de nouvelles techniques et réussi à concrétiser ma vision pour cette partie du projet.



Figure 6: La peinture des modèles.



*Figure 7: Les pièces terminées.*

Il y avait quelques autres valeurs qui me tenaient à cœur pour la réalisation du projet, et qui se sont particulièrement appliqués aux étapes suivantes. Je voulais impliquer le moins de dépenses et le plus de récupération et de recyclage possible. C'était important pour moi à un niveau créatif (faire beaucoup avec peu), anticapitaliste (créer en dépensant peu et en faisant attention où je plaçais l'argent dépensé) et écologique (éviter le gaspillage, réutiliser les matières). Je n'ai malheureusement pas réussi à respecter parfaitement ces objectifs, et j'ai parfois dû faire des compromis, mais ils ont tout de même guidé mes choix.

Par exemple, j'ai voulu plastifier mes cartes de jeu pour les rendre plus durables. Pour cela j'ai utilisé une plastifieuse et des pochettes de plastification que j'ai « empruntées » sur mon lieu de travail. Mais les découper au format des cartes a créé des déchets de plastique. J'ai donc eu l'idée d'utiliser plutôt des pochettes prédécoupées au format cartes, mais je n'ai réussi à en trouver à un prix abordable que chez un commerçant en ligne très peu éthique... Difficile, donc, de respecter tous les paramètres simultanément. J'ai aussi été surprise et quelque peu déçue par la quantité de déchets plastique générés par l'impression 3D, car les modèles sont imprimés sur des socles et des supports qui doivent être retirés. Les particules générées par le ponçage des pièces ne sont pas très saines non plus... Même si je suis contente

d'avoir appris à modéliser en 3D, j'aurais alternativement aimé explorer des matières naturelles, telles que le bois et l'argile.

Pour fabriquer la boîte et le plateau de mon jeu, j'ai trouvé un jeu pour enfants (incomplet, mais peu importe) dans une friperie à prix très bas. Il contenait quatre planches à colorier en carton épais. Je les ai découpées en carré, liées avec de l'adhésif de manière à pouvoir les plier et ranger le plateau, puis je les ai recouvertes d'apprêt et de peinture. Pour les détails du plateau, j'ai investi dans des marqueurs-peinture, plus pratiques que de la peinture à appliquer au pinceau. Pour ce qui est de la boîte, je l'ai légèrement poncée et peinte directement, puis décorée avec les mêmes marqueurs. Pour le plaisir, j'ai fabriqué en remplacement de la fermeture par élastique de la boîte, un système de fermeture aimanté, plus solide.



Figure 8: Le jeu trouvé dans une friperie.

Image disponible sur <https://lecomptoirmaritime.com/coloriage-aux-pinceaux-feutres--7560.html>



Figure 9: La fabrication du plateau et du fermail aimanté de la boîte.

Pour la fabrication des cartes, je ne me suis pas engagée dans l'utilisation de logiciels pointus, et j'ai choisi la simplicité en utilisant *Canva*. J'ai payé quelques dollars pour un design de télévision rétro pour le dos des cartes, et pour l'avant, après quelques tests peu concluants, j'ai finalement trouvé une esthétique cohésive pour les différentes cartes, à l'aide des ressources gratuites du site. Mes plus gros défis ont été de réussir à faire rentrer tous les textes dans les cartes, et de tout aligner malgré le manque de précision du logiciel. Je me suis arraché beaucoup de cheveux en faisant des tests d'impression des cartes recto-verso, surtout en découvrant que certaines imprimantes ont des décalages difficiles à corriger, mais j'ai réussi à arriver à une version plutôt correcte.



Figure 10: Les premières ébauches de la face arrière des cartes, et la quête identitaire de la face avant.

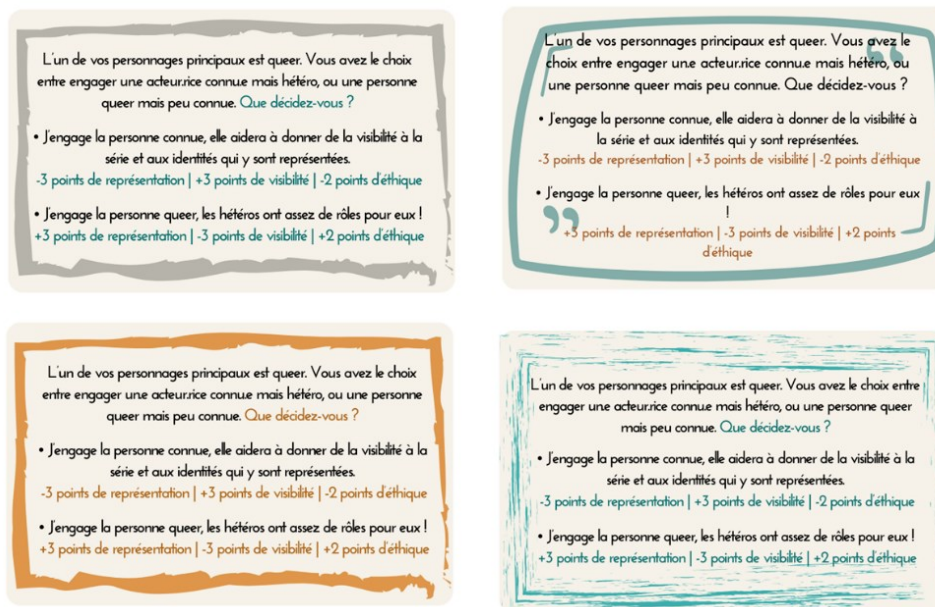


Figure 11: Toujours en recherche...



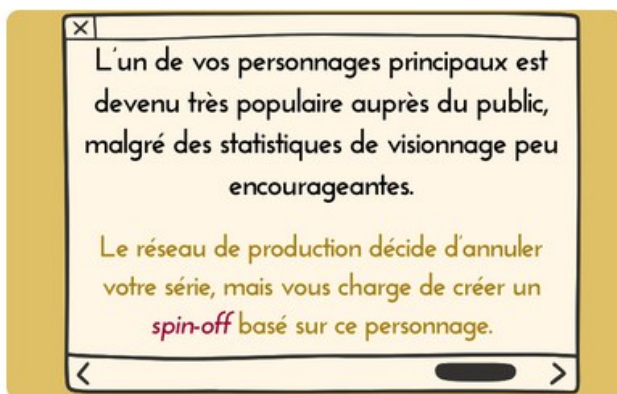
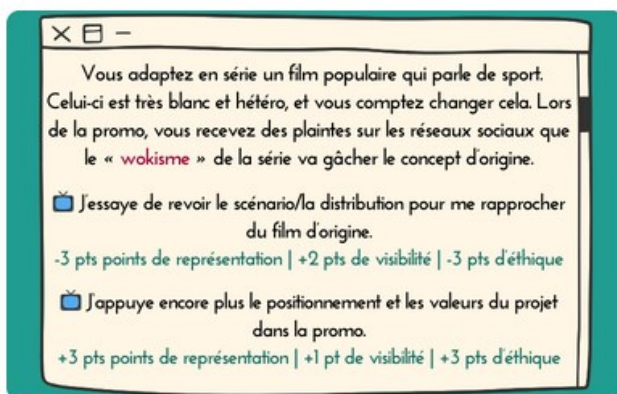
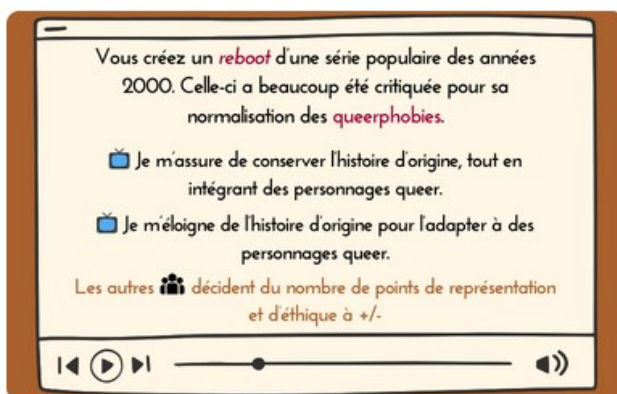
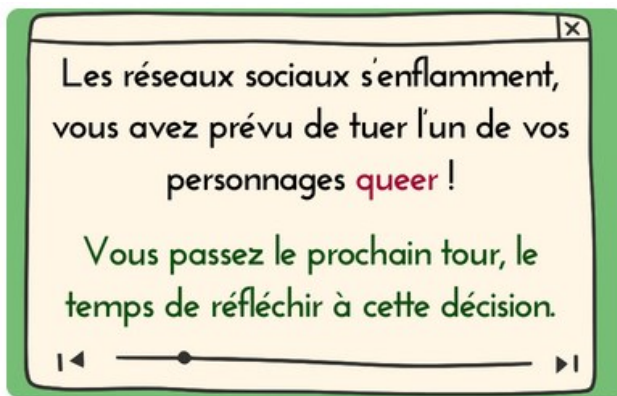


Figure 12: Les cartes terminées !

(Les planches complètes sont disponibles en annexe 2)

Le dernier élément que je souhaitais insuffler aux différentes étapes de la réalisation du jeu était bien sûr le *queer*. J'ai déjà mentionné les références utilisées pour mes pions, et mon dé *queer*, ainsi que les tentatives d'approche anticapitaliste. Mais j'avais aussi très envie de trouver un moyen de *queeriser* l'utilisation du jeu en lui-même. C'était une question délicate, car ce n'est pas pour rien que beaucoup de jeux de plateau utilisent des modes d'opération similaires : il faut que ça fonctionne ! Tout d'abord, lors de la modélisation de mon dé à douze faces, j'ai créé plus de faces avec des chiffres bas que des chiffres élevés (par exemple il y a trois « trois » mais seulement un « cinq » et un « six »), afin que les chiffres élevés sortent moins souvent, pour symboliser les désavantages et le manque d'opportunités dont souffrent les communautés marginalisées en société.

Lors du design du plateau (relativement intuitif), je me suis inspirée de mes recherches sur les temporalités *queer* pour essayer de perturber la linéarité habituelle des jeux de plateau qui ont un cheminement de case en case. J'ai décidé de conserver l'intégrité de la numérotation des cases pour ne pas risquer de trop impacter la fluidité du jeu, mais j'ai créé des ruptures de trajectoire et des chemins alternatifs, afin de forcer les joueur·euse·s à porter une attention inhabituelle à leur cheminement sur le plateau. Le fait de l'avoir dessiné à la main et d'avoir créé des cases aux formes fantaisistes vient aussi confronter les attentes que l'on a habituellement des plateaux de jeu. J'espère cependant que le plateau prouvera être assez facilement utilisable par tous·tes. En effet, si j'ai porté attention aux contrastes et à la lisibilité des cartes pour m'assurer qu'elles soient accessibles, je n'ai pas anticipé cet élément d'inclusivité dans le design du plateau.

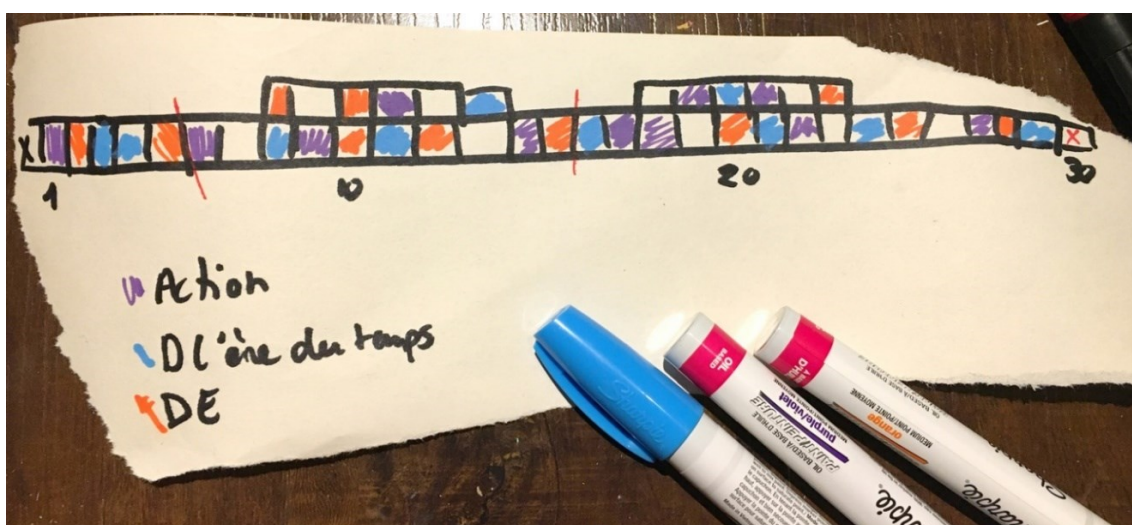




Figure 13: Le processus de création du plateau de jeu.



Figure 14: Le plateau terminé après plusieurs révisions.

J'ai aussi eu la surprise de pouvoir faire appel au *queer* durant mon processus créatif lorsque je rencontrais des difficultés et des frustrations, afin de lâcher prise et accepter l'échec et les imperfections. C'est l'art de l'échec *queer* dont parle Halberstam :

Under certain circumstances failing, losing, forgetting, unmaking, undoing, unbecoming, not knowing may in fact offer more creative, more cooperative, more surprising ways of being in the world. Failing is something queers do and have always done exceptionally well; for queers failure can be a style, to cite Quentin Crisp, or a way of life, to cite Foucault, and it can stand in contrast to the grim scenarios of success that depend upon "trying and trying again." (2011, pp. 2-3)

J'ai dû accepter que non seulement mon jeu ne pouvait pas être parfait, mais que c'est aussi à travers ses imperfections, son potentiel d'évolution et son caractère atypique qu'il allait attirer et séduire ses utilisateur·trice·s. Il a aussi fallu que je me rappelle régulièrement que c'était avant tout un processus de recherche, et que ce jeu était un outil de partage et d'approfondissement de cette recherche, et non pas un objet que je créais avec une visée de commercialisation imposant un haut standard de fonctionnalité. Une situation particulièrement inconfortable pour moi a été lorsque j'ai réalisé que j'avais intitulé mes cartes « dans l'ère du temps », au lieu de l'expression qui est « l'air du temps ». L'utilisation du mot « ère » est incorrecte car c'est un pléonasme, mais c'est apparemment une erreur assez courante. Mon premier instinct a été de vouloir réimprimer mes cartes pour faire disparaître toute trace de cette maladresse, ce qui m'aurait coûté beaucoup de temps et d'argent. Des proches m'ont assurée que cela n'avait pas d'impact sur la compréhension du thème de la carte, et qu'ils avaient même pensé que c'était un jeu de mots volontaire. J'ai donc fini par accepter cette erreur comme faisant partie de l'histoire de mon jeu, et une petite fantaisie finalement plus intéressante qu'un produit parfaitement lisse.

Enfin, le cœur du jeu, la partie qui découle directement de la recherche, était le contenu des cartes. J'avais décidé depuis longtemps des différentes catégories: « action ! », « décision exécutive » et « dans l'ère du temps ». Pendant la fabrication, j'ai eu l'idée de rajouter des cartes « fin » pour donner une conclusion au parcours de jeu. Mon idée initiale était d'utiliser des situations réelles liées à l'industrie de la télévision, sur lesquelles appuyer le contenu des cartes, et de donner des exemples de téléseries pour illustrer les faits. Je me suis malheureusement rendu compte que l'espace de texte était limité, et qu'ajouter des

informations supplémentaires surchargeait les cartes. D'arriver à décrire des scénarios suffisamment précis et détailler les points dans chaque carte n'a pas non plus été aisé. J'ai réussi à gagner un peu de place en utilisant des logos et abréviations. Par ailleurs, les premières versions de mes cartes étaient assez petites, mais après le premier test du jeu, j'ai réalisé l'importance d'avoir des cartes faciles à lire afin de fluidifier et alléger leur utilisation. J'ai donc refait mes cartes en plus grand, ce qui a fait une réelle différence.

Trouver le contenu des cartes a été un bel exercice de transformation créative de ma recherche, mais j'ai rencontré des difficultés avec le système de points. Attribuer des points différents pour chaque situation suggérée a nécessité que j'appose mon propre système de valeurs, pour décider de l'impact de chaque choix sur la représentation, la visibilité et l'éthique. Donc certains cas, j'ai trouvé cela plutôt aisé, dans la mesure où le jeu est ouvertement aligné sur des valeurs de militantisme intersectionnel. Dans d'autres cas plus ambigus, je ne voulais pas imposer une vision précise et fermée de certains sujets, qui méritent réflexion et débat, autant pour moi que pour les joueur·euse·s. Par exemple, qu'est-ce qui constitue de la « bonne » représentation à la télévision ? La culture de l'annulation est-elle utile et nécessaire dans certains cas ? A quel point peut-on prendre des décisions éthiques, au sein d'un système capitalistique qui exploite les individus ? Au lieu d'attribuer des points à toutes les réponses, j'ai donc indiqué à certains endroits que les joueur·euse·s devaient débattre entre elleux de l'attribution des points.

Plus j'avais dans la rédaction des cartes, et plus je trouvais difficile d'imposer les points par moi-même. Mais c'est un élément qui s'est rapidement révélé être problématique lors du premier test du jeu, et qui a été critiqué par les personnes présentes. Trop de débats ! Trop de décisions ! Je n'avais pas anticipé le temps que chacune de ces conversations allaient nécessiter, et que les joueur·euse·s risquaient de se lasser ou d'être frustré·e·s de devoir autant argumenter (j'explique cette problématique plus en détails dans la partie suivante). Mais il est apparu évident que je devais apporter des modifications au jeu.

Tout d'abord, j'ai mieux expliqué le fonctionnement des débats dans les consignes, et suggéré la possibilité d'utiliser un chronomètre ou un sablier pour limiter les temps de discussion. Ensuite, j'ai révisé les cartes pour rajouter des attributions de points là où je pouvais, et sur le plateau j'ai supprimé des cases « dans l'ère du temps » et « décisions exécutives », et rajouté des cases « action ! », afin d'alléger le déroulement du jeu. Enfin, j'ai

suivi l'idée d'une de mes testeuses, et j'ai créé des cartes « *deus ex machina* », qui permettent de trancher sur l'attribution de points lorsque les joueur·euse·s n'arrivent pas à se mettre d'accord. J'ai été surprise de constater combien l'attribution d'un seul point pouvait être sujet de discorde. Pour les aider à prendre une décision, les joueur·euse·s peuvent donc faire appel à cette carte qui fait pencher la balance d'un côté ou d'un autre.



Figure 4.14 – Le modèle des cartes *Deus ex machina*.

Un dernier élément important était la documentation des règles du jeu (annexe 2). Je tenais à ce qu'il puisse être utilisé en autonomie, sans que je doive donner moi-même les consignes avant son utilisation. Ce document a évolué et s'est enrichi au fil de la création et des tests. C'était aussi important pour moi d'inclure un lexique, qui permet d'éduquer les participant·e·s sur des termes pointus, mais surtout d'aplanir des disparités de connaissances entre les joueur·euse·s. J'ai attiré l'attention sur les mots définis en les écrivant en rouge dans les consignes et dans les cartes. La création du lexique a soulevé une réflexion sur le public cible de mon jeu. Par exemple, si je sais que la plus grande majorité de mes ami·e·s sont familier·e·s avec le terme « *live Instagram* », je ne suis pas certaine que mes parents le soient. Est-ce que le fait de ne pas le définir signifiait que mon jeu ne s'adressait pas aux générations (ou aux individus) qui ne maîtrisent pas ou peu la culture internet ? J'ai finalement décidé de définir les mots essentiels à la compréhension du jeu et des valeurs véhiculées, ou qui nécessitaient une vulgarisation pour être mieux compris, et de laisser les participant·e·s se renseigner de leur côté au besoin. J'ai tout de même ajouté et simplifié quelques définitions après le premier test d'utilisation.

Enfin, la touche finale était de trouver le titre du jeu. Je voulais qu'il attise la curiosité, sans réduire le thème à un seul aspect du projet. J'ai tenté les jeux de mots sur les

titres de jeux classiques : « TV poursuit », « TV squabbles », et un autre très peu sérieux: « Série, j'ai réduit les enfants ». J'ai demandé de l'inspiration aux AI, mais je n'ai malheureusement pas été séduite par « TV Series Quest : Le Jeu de l'Aventure Télévisuelle », « Écran Captivant : Le Jeu de la Passion des Séries TV », « Queerflix Challenge : Le Jeu de la Diversité dans les Séries TV » ou encore « Créateur de Séries : Le Défi de l'Imagination Télévisuelle ». Il y avait du potentiel, mais je n'étais pas convaincue. J'ai fini par m'arrêter sur « Télé-visions », puisqu'il s'agit de réaliser sa vision de télésérie, mais je voulais aussi un sous-titre. Mes amies m'ont aidée à évaluer différentes options. « Télé-visions: créez votre série TV, si vous le pouvez! » : pas assez précis ; « Télé-visions: de l'idée à l'écran, parviendrez-vous à créer votre propre série TV ? » : trop lourd, trop long ; « Télé-visions : de l'idée à l'écran, prendrez-vous les bonnes décisions ? » : mais qui juge de ce qui est une bonne décision ? Après un dernier sondage, le titre qui a fait l'unanimité est « Télé-visions : Entre l'idée et l'écran, tout peut arriver! » : il attise la curiosité sans en dire trop. Adjugé, vendu !

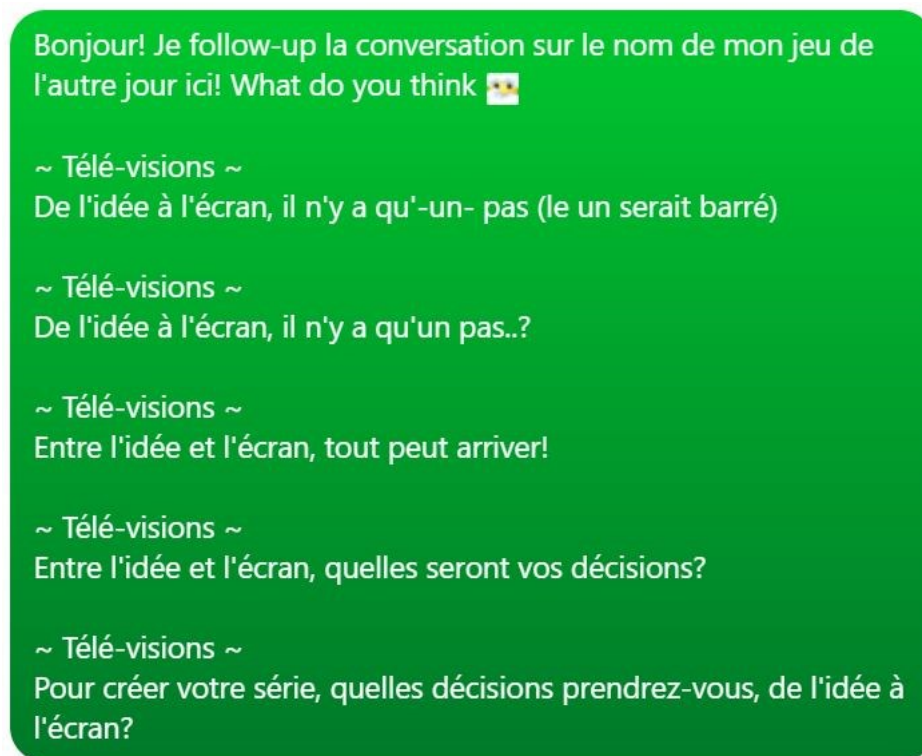


Figure 15: With a little help from my friends...

En conclusion, à travers le processus de fabrication du jeu, j'ai réussi à trouver du plaisir dans la réflexion et la création artistique, et à invoquer mes ressources personnelles ainsi que d'en explorer de nouvelles afin d'aligner les valeurs du jeu avec celles du projet dans

sa globalité. J'ai obtenu un produit unique et empreint de ma créativité et de mes sensibilités *queer*, qui a suscité beaucoup d'intérêt et de curiosité autour de moi. J'ai eu la chance de pouvoir améliorer et partager mon jeu dans le contexte de ce projet de recherche-création, à travers des séances test avec différentes personnes de mon entourage, comme détaillé ci-après.

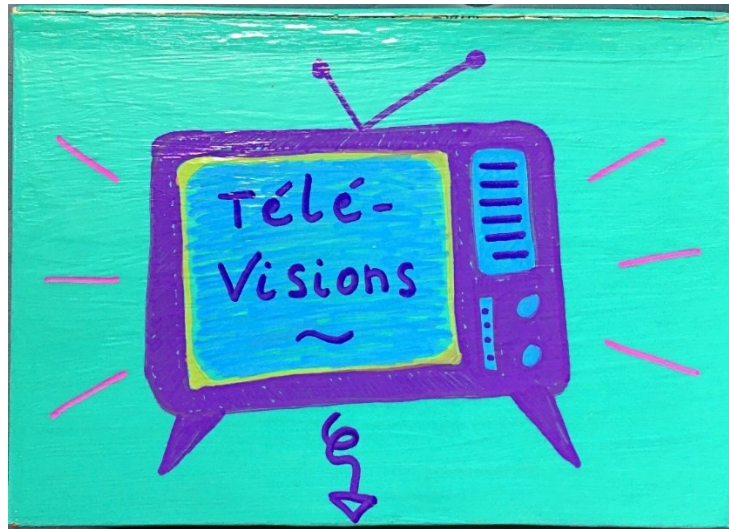


Figure 16: La boîte de jeu complétée avec le titre



Figure 17: Le jeu complet!



## V. Les apports de l'utilisation du jeu

Pour le premier test de mon jeu, j'ai réuni un petit groupe de personnes, certaines de mon entourage, et d'autres que je ne connaissais pas. Je savais qu'iels<sup>6</sup> n'avaient pas tous·te·s le même niveau d'intérêt pour les problématiques socio-politiques, ainsi que pour les séries télévisées. Seulement quelques-unes de ces personnes s'identifiaient comme queer, et une seule comme racisé·e.

Après avoir contextualisé le jeu par rapport à ma recherche de mémoire, je leur ai confié la boîte, sans explication sur le fonctionnement, et me suis placée en observatrice externe. La partie a duré trois heures au total ! Une joueuse a quitté la partie en cours de route, car le jeu était trop sérieux et intellectuel par rapport à ses attentes et son niveau d'énergie.

Le début de la partie a été un peu lent et difficile, iels ont dû lire attentivement les consignes et certaines définitions du lexique pour bien comprendre le fonctionnement. Le premier tour a été long car iels devaient comprendre à la fois le jeu et les dynamiques de conversation qui émergeaient du groupe à travers les personnalités et modes de communication de chacun·e. Des différences ont rapidement émergé entre les personnes qui montraient un niveau de réflexion préalable quant aux questions de représentation et de justice sociale, et celles qui s'appuyaient surtout sur des ressentis subjectifs et personnels.

La façon de mener les débats et d'attribuer les points n'était pas suffisamment définie dans les consignes, et j'ai dû intervenir pour suggérer d'utiliser un minuteur pour empêcher les joueur·euse·s de trop s'attarder sur des détails. A cause du début difficile, j'ai craint qu'iels se lassent rapidement. Mais une fois que les consignes ont été mieux comprises et définies, un rythme plus soutenu s'est installé et tout le monde a eu l'air de trouver plus de plaisir dans le jeu et les échanges. J'ai rapidement remarqué que la personne racisée amenait des nuances et des perspectives auxquelles les autres ne pensaient pas forcément. J'ai aussi parfois senti

---

<sup>6</sup> L'écriture inclusive est utilisée partout dans cette section afin de ne pas spécifier le genre des personnes qui ont participé aux tests de jeu, et préserver leur anonymat.

de la frustration chez certain·e·s quand iels essayaient de défendre des perspectives touchant à des sujets sensibles, telles que les violences policières et les agressions sexuelles.

A la fin, plusieurs personnes ont soulevé le fait que le jeu et les conversations peuvent être très différentes selon les connaissances personnelles des joueur·euse·s, ainsi que leurs expériences touchant à leurs vécus identitaires. C'est effectivement pour moi un des plus gros défis de la fabrication de ce jeu : comment reproduire des problématiques qui existent au sein de l'industrie de la télévision, tout en le rendant accessible à différents publics, et provoquer des réflexions sur ces problématiques pour tous·tes les participant·e·s. ? Dans une partie comprenant uniquement des personnes ayant peu de connaissances et réflexions préalables sur ces sujets, comment les inciter à considérer de nouvelles perspectives ? S'il y a seulement des personnes plus expertes sur ces questions, ne vont-elles pas seulement se conforter et s'entre-valider dans leurs opinions ? Et lorsqu'il y a un mélange de ces différentes personnes, est-ce que la charge mentale va toujours revenir aux personnes s'identifiant à des groupes marginalisés de faire valoir leurs voix et les vécus, afin d'éduquer celles qui ont le privilège de l'ignorance ? Mais si c'est le cas, cela ne signifie-t-il pas que j'aurai réussi à reproduire des dynamiques sociales que l'on trouve au sein même de l'industrie de la télévision ?

Une des plus grosses critiques qui a émergé du test est la trop grande quantité de cartes demandant aux joueur·euse·s de débattre pour l'attribution de points. Je leur ai expliqué la raison d'être de cette méthode, qui est que certaines problématiques sont subjectives, et que je ne souhaitais pas imposer mes opinions et perspectives comme des valeurs objectives à travers l'attribution des points. L'enjeu des questions de représentation et d'éthique est qu'elles sont subjectives, et que personne n'a la légitimité de décider de manière ferme et définitive de ce qui est bon ou mauvais. Pourtant, j'étais d'accord que cela rendait le jeu plus lent et pesant, et qu'il y avait besoin que les débats soient entrecoupés de moments plus légers et faciles. Comme détaillé au chapitre précédent, j'ai donc ensuite apporté quelques modifications au jeu pour adresser ce problème.

Un·e participant·e a cependant soulevé la question de la contrainte de temps comme étant une limite normative qui dévie de ma recherche de *queerisation* des éléments spatio-temporels du jeu. Cela m'a aussi fait réaliser qu'imposer une limite de temps pourrait rendre le jeu moins accessible pour certaines personnes, qui ont par exemple des fonctionnements

de réflexion conditionnés par une neurodivergence<sup>7</sup>. C'est pourquoi j'ai choisi de l'ajouter dans les consignes comme une option qui peut être choisie par les joueur·euse·s pour fluidifier le jeu, plutôt que comme une règle imposée.

Une autre modification nécessaire était une correction de certains termes et tournures de phrases qui ont été perçus comme trop académiques ou peu accessibles. Même si j'ai fait en sorte de définir le plus de termes clés possible, il restait un effort de vulgarisation supplémentaire à effectuer pour émanciper un peu plus le jeu de son contexte universitaire.

De manière plus globale, les participant·e·s ont trouvé que le jeu permettait d'ouvrir efficacement des espaces de débats, et d'apprendre ou de développer ses connaissances quant à l'industrie de la télévisions et des enjeux de la création des téléséries.

Après avoir effectué les modifications dont la nécessité a été rendue apparente par le premier essai, j'ai organisé une nouvelle session de jeu afin de tester cette version améliorée. Cette fois-ci j'ai participé au jeu, car je trouvais important d'en faire moi-même l'expérience. Se sont jointes à moi deux nouvelles personnes, ainsi qu'un·e joueur·euse de la première session, qui désirait y rejouer avec de nouveaux paramètres. Cette fois-ci, toutes les personnes présentes s'identifiaient au mot *queer* et présentaient un niveau d'intérêt actif envers les séries télévisées et les enjeux socio-politiques.

Cette partie de jeu a été très différente de la première. La mise en marche a été rapide, car en dehors de la contextualisation du jeu par rapport à ma recherche et l'explication des règles, il n'y a pas eu besoin de définir les enjeux et concepts clés. La logique du jeu a été comprise rapidement par les autres joueur·euse·s, ce qui a permis d'entrer facilement dans un rythme de jeu. Le fait d'être à un niveau plus égalitaire en termes de connaissances et de remise en question des systèmes d'oppression a permis d'avoir des conversations plus profondes et nuancées que la première fois. La personne qui était présente au test précédent a exprimé combien son expérience a été différente, puisque cette fois-ci, iel ne ressentait pas le besoin et la charge mentale d'éduquer les autres personnes. Iel a expliqué que les

---

<sup>7</sup> Certaines neurodivergences peuvent impacter la capacité à recevoir, traiter et formuler des informations de manière rapide et linéaire, et construire des argumentations concises, surtout dans un environnement de jeu qui peut être stressant et sensoriellement sur-stimulant (Gregory, 2024).

problématiques abordées lui sont très réelles, tandis que pour les autres cela semblait être avant tout un jeu.

Toutes les personnes présentes ont déclaré avoir pris du plaisir à jouer, et l'atmosphère était beaucoup plus légère et joviale que la première fois (*queer joy* ?). Les modifications apportées au jeu ont permis d'équilibrer la quantité de débat, mais il n'y a pas eu besoin d'utiliser de chronomètre, et les quelques utilisations de cartes « Deus ex machina » étaient plus anecdotiques qu'un réel besoin. J'ai par ailleurs remarqué que lors de la première session, les interruptions semblaient permettre aux joueur·euse·s d'échapper au jeu, tandis que cette fois-ci, il s'agissait plutôt d'apartés qui permettaient d'approfondir certaines idées qui n'étaient pas nécessaires à l'avancement du jeu.

Après la partie, nous avons discuté de la pertinence de jouer entre personnes possédant des systèmes de valeurs similaires. Un·e participant·e a dit qu'iel aurait aimé pouvoir se confronter à des opinions plus divergentes et qu'iel aurait trouvé du plaisir dans des débats conflictuels. Mais iel a tout de même trouvé très intéressant le fait que malgré nos similarités d'opinions, nous avons eu des désaccords et des approches différentes sur certains sujets. Iel a aussi trouvé que les choix présentés par les cartes étaient souvent faciles et que certaines décisions auraient dû coûter plus cher (par exemple qu'en priorisant la représentation, l'impact négatif sur la visibilité ou l'éthique soit plus fort). J'ai nuancé cela avec le fait que ses décisions étaient peut-être aisées car iel possède un système de valeurs fort qui guidait ses choix, tandis que les autres options pouvaient lui paraître peu attrayantes, voire grotesques. Pourtant, l'écriture de ces réponses a été informée par de vraies opinions, et je pense que les prises de décisions seraient moins aisées pour des personnes qui n'ont pas de perspectives solidement préétablies. J'ai exprimé ma curiosité quant à l'idée que ces personnes-là puissent jouer entre elles, et à la capacité du contenu du jeu seul de leur offrir avec efficacité de nouvelles perspectives et connaissances.

J'ai aussi trouvé intéressant que deux personnes mentionnent avoir voulu « jouer un personnage » et tenter de faire des choix différents de leurs propres idéaux, mais qu'iels se sont finalement laissé·e·s rattraper par leurs valeurs et ont oublié leur personnage.

Un dernier point notable était l'aspect intimidant du jeu qui a été ressenti par les joueur·euse·s. D'une part à cause de l'aspect politique, car discuter de ses propres opinions

peut être intime et vulnérable. Un·e joueur·se a dit qu'au début iel avait eu peur d'être jugé·e, et de devoir prouver que ses opinions étaient suffisamment *woke* et conformes aux valeurs des autres, mais que cela s'est dissipé en jouant. D'autre part car j'étais présente, et qu'iels voulaient que le jeu fonctionne, pour me faire plaisir et m'aider dans mon projet de recherche. La présence de la créatrice n'étant pas un paramètre de jeu habituel, je suis d'autant plus curieuse de laisser d'autres personnes y jouer en autonomie.

Face aux réactions enthousiastes que j'ai reçu à la mention de mon projet de jeu, il me tenait à cœur d'arriver à une version qui serait utilisable en dehors du cadre de recherche-création. J'estime avoir non seulement réussi à atteindre mon objectif de créer un outil permettant de faciliter des conversations importantes hors du milieu académique, mais j'ai pu trouver l'équilibre que je recherchais entre son aspect sérieux et éducatif, et sa teneur ludique et divertissante.

Même si je pense qu'il y a encore des améliorations que je pourrais apporter au fonctionnement du jeu, j'ai hâte de pouvoir y jouer à nouveau avec différent·e-s participant·e-s, et de le prêter à d'autres personnes pour tester sa fonctionnalité sans ma présence. L'étape suivante serait de créer une version du jeu accessible en ligne et imprimable, qui contiendrait les cartes, le plateau, les feuilles de points, les consignes et le lexique, afin qu'il puisse être partagé au-delà de mon cercle de connaissances, et ainsi étendre la portée des conversations qu'il engage.

## Conclusion

La télévision, au sens large et transmédiatique, est un monde en évolution rapide et constante. Le tour d’horizon de l’industrie télévisuelle présenté dans ce travail montre que la volonté de gain perpétuel des réseaux de production et de diffusion n’est pas pérenne, face à des publics plus conscients et impliqués dans les problématiques de production et de consommation des téléséries. De nouvelles initiatives visent à impliquer la voix des fans dans les processus de création, et baser les productions sur des modèles de financement plus participatifs ou guidés par la réception des œuvres par les publics. L’approche de la télévision à travers le *queer*, par sa capacité intrinsèque à chambouler les codes, remettre les normes en question et perturber les systèmes d’oppression, nous permet de voir émerger un futur de la télévision plus éthique, centré sur les individus, créateur·trice·s, publics et fans, et sur l’infinie diversité de vécus et de sensibilités qui méritent leur place à l’écran.

L’utilisation des données de la recherche m’a permis d’explorer un processus créatif prenant mais plaisant, à travers la création du jeu de société. J’ai réussi à mettre à profit les valeurs portées par le projet, autant à travers les étapes de fabrication que dans le contenu du jeu. En testant le jeu, j’ai pu confirmer sa pertinence comme outil permettant de créer un terrain d’échange et de débat, et qui ne nécessite pas obligatoirement des connaissances préalables approfondies. J’ai l’espoir de continuer à développer et utiliser cet objet-jeu, en réponse à l’engouement qu’il a suscité dans mon entourage. L’idée de le partager à travers internet me tient à cœur, car je crois qu’il pourrait attirer et servir les intérêts d’individus bien au-delà de mon cercle proche.

Bien qu’ayant essayé d’explorer le monde de la télévision sans le figer dans un moment précis, je sais que les temps à venir vont apporter de nombreux changements qui viendront remettre en question mes écrits. Mais si cette recherche-crédation n’est pas exactement un *queer goo*, j’espère qu’elle aura réussi à ouvrir, défaire et perturber les perceptions du monde de la télévision, et encouragé l’expansion des sensibilités *queer* de tous·tes celles et ceux qui s’y intéressent.

## Bibliographie

- Bailey, M. (2021, 16 mars). Structures of kinship in Ballroom culture - Architectural Review. *Architectural Review*. <https://www.architectural-review.com/essays/gender-and-sexuality/structures-of-kinship-in-ballroom-culture>
- Behsudi, A. (2021, 2 juin). *From Stream to Flood : Streaming video offers emerging markets an avenue for content at home and around the world*. imf. <https://www.imf.org/external/pubs/ft/fandd/2021/06/streaming-video-services-flood-emerging-markets-behsudi.htm>
- Benchetrit, J. (2021, 25 juillet). Television reboots are an easy sell — but are they crowding out BIPOC voices ? *CBC*. <https://www.cbc.ca/news/entertainment/reboots-bipoc-actors-original-stories-1.6114926>
- Berman, J. (2019, 5 décembre). *The L Word : Generation Q* Is a Valiant Effort. But the Show Is a Time Capsule That Should Have Stayed Buried. *TIME*. <https://time.com/5744710/the-l-word-generation-q-review/>
- Bertolo, M., Mariani, I., & Gargano, C. (2018). Let's Come Out ! On Gender and Sexuality, Encouraging Dialogue, and Acceptance. Dans T. Harper, M. B. Adams, & N. Taylor (Éds.), *Queerness in Play*. Palgrave.
- Bode, K. (2024, 31 janvier). Amazon Prime Video starts charging extra to avoid ads, as the enshittification of streaming video truly begins. *Techdirt*. <https://www.techdirt.com/2024/01/31/amazon-prime-video-starts-charging-extra-to-avoid-ads-as-the-enshittification-of-streaming-video-truly-begins/>
- Boisclair, I., Landry, P., et Girard, G. P. (2020). *Québequeer : Le queer dans les productions littéraires, artistiques et médiatiques québécoises*. Les Presses de l'Université de Montréal
- Boisvert, S. (2020). 'Queering' TV, one character at a time : How audiences respond to gender-diverse TV series on social media platforms. *Critical Studies In Television*, 15(2), 183-201. <https://doi.org/10.1177/1749602020914479>
- Boland, J. (2022, 21 mars). In Defense of Queer Mediocrity. *IN Magazine*. <https://inmagazine.ca/2022/03/in-defense-of-queer-mediocrity/>
- Boni, M. (2020a). *Formes et plateformes de la télévision à l'ère numérique*. PUR.
- Boni, M. (2020b). La temporalité des séries à l'aune des traces numériques. *TéléVision (Paris. 2010)*, N° 11(1), 93-108. <https://doi.org/10.3917/telev.011.0093>

- Booth, P. (2015). *Playing fans : Negotiating Fandom and Media in the Digital Age*. University of Iowa Press.
- Booth, P. (2017). *Digital Fandom 2.0 : New Media Studies*. Digital Formations.
- Bourcier, S. (2002). Queer move/ments. *Mouvements*, 20(2), 37.  
<https://doi.org/10.3917/mouv.020.0037>
- Bourdaa, M. (2020). Quand les publics fans deviennent co-créateurs des séries télévisées. *Deleted Journal*, N° 9(1), 15-19. <https://doi.org/10.3917/eff.009.0015>
- Bourdaa, M. (2021). *Les fans: publics actifs et engagés*. CF.
- Boutet, M. (2015). Les séries télévisées sont-elles l'art majeur du xxi<sup>e</sup> siècle ? *NECTART*, N° 1(1), 107-117. <https://doi.org/10.3917/nect.001.0107>
- Brennan, J. (2019). *Queerbaiting and Fandom : Teasing Fans through Homoerotic Possibilities*. University of Iowa Press.
- Chapman, O. B., et Sawchuk, K. (2012). Research-Creation : Intervention, Analysis and « Family Resemblances ». *Canadian Journal of Communication*, 37(1).  
<https://doi.org/10.22230/cjc.2012v37n1a2489>
- Chapman, O.B., et Sawchuk, K. (2015). Creation-as-Research: Critical Making in Complex Environments. *RACAR: Revue d'art Canadienne / Canadian Art Review*, 40(1), 49.  
<https://doi.org/10.7202/1032753ar>
- Chatterley, A. (2023). The Film and TV Piracy Report 2022. MUSO.  
<https://www.ctam.com/wp-content/uploads/MUSO-2022-Film-And-TV-Piracy-Report.pdf>
- Ching, C. (2022, 7 septembre). *Column : Television reboots revive flawed representation amid demand for diversity - The Huntington News*. The Huntington News.  
<https://huntnewsnu.com/68868/lifestyle/column-television-reboots-revive-flawed-representation-amid-demand-for-diversity/>
- Christian, A. J. (2022). Indie TV in the Streaming Era. Dans J. Lyons & Y. Tzioumakis (Éds.), *Indie TV : Industry, Aesthetics and Medium Specificity*. Routledge.
- Collins, C. (2021, 15 mars). Queer people have always Existed—Teach like it. *Learning For Justice*. <https://www.learningforjustice.org/magazine/queer-people-have-always-existed-teach-like-it>
- Couldry, N. (2010). *Why voice matters : Culture and Politics After Neoliberalism*. SAGE Publications.
- Crenshaw, Kimberle (1989). *Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics*. University of Chicago Legal Forum: Vol. 1989: Iss. 1, Article 8.



- Devadiga, S. (2020, 1 juin). Queer Erasure : The problematic sanitization of History. *Medium*. <https://varnamhistoria.medium.com/queer-erasure-the-problematic-sanitization-of-history-c7aab4ab5765>
- Doctorow, C. (2024, 8 février). ‘Enshittification’ is coming for absolutely everything. *Financial Times*. <https://www.ft.com/content/6fb1602d-a08b-4a8c-bac0-047b7d64aba5>
- Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., & Wiemeyer, J. (2016). *Serious games : Foundations, Concepts and Practice*. Springer.
- Duffett, M. (2013). *Understanding fandom : An Introduction to the Study of Media Fan Culture*. Bloomsbury Academic.
- Duffett, M. (2013). *Understanding fandom : An Introduction to the Study of Media Fan Culture*. Bloomsbury Academic.
- Duits, L., Reijnders, S., et Zwaan, K. (2017). *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures*. Routledge.
- Dumas, H. (2015, 25 février). Féminin/féminin sur France 4. *La Presse*. <https://www.lapresse.ca/arts/television/201502/25/01-4847330-femininfeminin-sur-france-4.php>
- Dunn-Vaturi, A. (2018, octobre). Board Games from Ancient Egypt and the Near East. *The Met*. [https://www.metmuseum.org/toah/hd/anbd/hd\\_anbd.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/anbd/hd_anbd.htm)
- Dupont, L. (2008). Vingt-cinq ans de télé réalité. *Ethnologies*, 29(1-2), 267-283. <https://doi.org/10.7202/018752ar>
- Ermac, R. (2022, 20 janvier). How I Met Your Father Is Cute, Queer-Inclusive, & Just What We Want To See on TV Right Now. *Out Magazine*. <https://www.out.com/television/2022/1/20/how-i-met-your-father-cast-interview-out-lesbian-lgbtq-character-diversity-hilary-duff>
- Esquenazi, J. (2014). Les séries télévisées : L’avenir du cinéma ? Armand Colin.
- Factora, J. (2022, 1 novembre). ‘Heartstopper’ Star Kit Connor Came Out as Bisexual to Stop “Queerbaiting” Accusations. *Them*. <https://www.them.us/story/kit-connor-heartstopper-coming-out-bisexual-queerbaiting-accusations>
- François, S. (2009). Fanf(r)ictions : Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans. *Réseaux*, n° 153(1), 157. <https://doi.org/10.3917/res.153.0157>
- Freeform. (2019, août 1). *Good Trouble Season 2, episode 7 | Malika’s new job has a catch | Freeform* [Vidéo]. YouTube. <https://youtu.be/Ba97fiWYJuM?si=rq55EVGbhfiD9bKR>
- Gilley, B. J., & Masullo, G. (2022). *Non-Binary Family Configurations : Intersections of Queerness and Homonormativity*. Springer.

- Gillig, T. K., Rosenthal, E. L., Murphy, S. T., et Folb, K. L. (2017). More than a Media Moment : The Influence of Televised Storylines on Viewers' Attitudes toward Transgender People and Policies. *Sex Roles*, 78(7-8), 515-527. <https://doi.org/10.1007/s11199-017-0816-1>
- GLAAD Media Institute. (2011). *Where We Are on TV Report 2010-2011*. GLAAD. <https://s3.us-west-2.amazonaws.com/media.glaad.org/wp-content/uploads/2011/09/25203725/whereweareontv2010-2011-666.pdf>
- GLAAD Media Institute. (2022). *Where We Are on TV Report 2021-2022*. GLAAD. <https://s3.us-west-2.amazonaws.com/media.glaad.org/wp-content/uploads/2022/02/25203224/GLAAD-202122-WWATV-fab.pdf>
- Goltz, D. B. (2022). Queer temporalities. *Oxford Research Encyclopedia Of Communication*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.1182>
- Gouvernement du Canada. (2023, May 26). *Femmes en STIM*. Commission Canadienne De Sûreté Nucléaire.
- Gregory, D. B. (2021, août 3). You need help : Can I kill queer characters as a queer writer ? *Autostraddle*. <https://www.autostraddle.com/can-i-kill-queer-characters-as-a-queer-writer/>
- Gregory, E. (2024, 20 février). What does it mean to be neurodivergent ? *Forbes Health*. <https://www.forbes.com/health/mind/what-is-neurodivergent/>
- Grelley, P. (2014). Contrepoint. Prendre le jeu au sérieux. *Informations Sociales*, n° 181(1), 19. <https://doi.org/10.3917/inso.181.0019>
- Gretchen. (2017, août 29). Emily Andras, Wynonna Earp, and the Unkillable Queer. *The Fandomentials*. <https://www.thefandomentials.com/emily-andras-wynonna-earp-unkillable-queer/>
- Gutowitz, J. (2022, 7 mars). Stop Putting Queer Characters In Everything and Just Tell Queer Stories. *TIME*. <https://time.com/6155025/queer-characters-tv-euphoria-yellowjackets/>
- Halberstam, J. (2005). *In a Queer Time and Place : Transgender Bodies, Subcultural Lives*. NYU Press.
- Halberstam, J. (2011). *The queer art of failure*. Duke University Press.
- Harper, T., Adams, M. B., & Taylor, N. (2018). *Queer Game Studies : Young But Not New*. Dans *Queerness in Play*. Palgrave.
- Hogan, H. (2016, 25 mars). Autostraddle's Ultimate Infographic Guide to Dead Lesbian Characters on TV. *Autostraddle*. <https://www.autostraddle.com/autostraddles-ultimate-infographic-guide-to-dead-lesbian-tv-characters-332920/>

- Holloway, D. (2017, 25 octobre). Ryan Murphy's 'Pose' Casts Record Number of Trans Actors for '80s NYC Drama. *Variety*. <https://variety.com/2017/tv/news/ryan-murphys-pose-1202599199/>
- Horton, A. (2019, 6 novembre). The Morning Show : why the messy # MeToo drama is both hit and miss. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/nov/06/the-morning-show-jennifer-aniston-metoo>
- Iftikhar, A. (2022a, août 16). New A League of Their Own series declared one of the greatest queer shows of all time. *PinkNews*. <https://www.thepinknews.com/2022/08/16/a-league-of-their-own-gets-queer-fan-reaction/>
- Iftikhar, A. (2022b, décembre 19). The L Word star Daniel Sea says it was « healing » to return to the show as a happy trans elder. *PinkNews*. <https://www.thepinknews.com/2022/12/19/the-l-word-daniel-sea-max-sweeney-return-happy-trans-elder/>
- Iftikhar, A. (2023, août 24). A League Of Their Own co-creator tells LGBTQ+ fans « you are the main characters » after cancellation. *PinkNews*. <https://www.thepinknews.com/2023/08/24/a-league-of-their-own-will-graham-statement-lgbtq-fans/>
- Jaffe, S. (2018). Queer Time : The Alternative to “Adulthood”. *JSTOR Daily*. <https://daily.jstor.org/queer-time-the-alternative-to-adulthood/>
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers : Television Fans & Participatory Culture*. Psychology Press.
- Joyner, J. (2023, 10 septembre). Enshittification of Streaming : How something so promising became so frustrating. *Outside The Beltway*. <https://www.outsidethebeltway.com/enshittification-of-streaming/>
- Joyrich, L. (2014). Queer Television Studies: Currents, Flows, and (Main)streams. *Cinema Journal*, 53(2), 133–139. <http://www.jstor.org/stable/43653574>
- Kasbi, Y. (2012). *Les serious games : une révolution*. Edipro.
- Kirkpatrick, S. (2024). *Introduction to media distribution : Film, television and new media* (Deuxième édition). Routledge.
- Klein, A. A., et Palmer, R. B. (2016). *Cycles, Sequels, Spin-offs, Remakes, and Reboots : Multiplicities in Film and Television*. University of Texas Press.
- Knight, L. (2022, 14 septembre). 'Euphorically, unapologetically gay' – A League of Their Own is perfect queer TV. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2022/sep/14/euphorically-unapologetically-gay-a-league-of-their-own-is-perfect-queer-tv>
- Kornfield, S., & Jones, H. (2021). # MeToo on TV : popular feminism and episodic sexual violence. *Feminist Media Studies*, 22(7), 1657-1672. <https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1900314>

- Kunzel, R. (2018). The power of queer history. *The American Historical Review*, 123(5), 1560-1582. <https://doi.org/10.1093/ahr/rhy202>
- Lewis, P. (2023, 18 janvier). How Tubi is opening doors for independent Black filmmakers. *What I'm Reading*. <https://www.whatimreading.net/p/how-tubi-is-opening-doors-for-independent>
- Liège Game Lab. (2018, 19 novembre). *DOMINIC ARSENAULT - La recherche-cr ation comme jeu de recherche (colloque du 25/10/18, Liège)* [Vid o]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SdmE4nsBS9c>
- Lloyd, B. (2016, 18 mars). Online piracy was one of the main reasons Hannibal was cancelled. *Entertainment.ie*. <https://entertainment.ie/tv/tv-news/online-piracy-was-one-of-the-main-reasons-hannibal-was-cancelled-211512/>
- L pez, Q. (2022, 9 d cembre). Max Is Back : The L Word's Daniel Sea and Leo Sheng Discuss the Infamous Trans Character's Return. *Them*. <https://www.them.us/story/daniel-sea-leo-sheng-the-l-word-generation-q-interview-max-return>
- Malaby, T. M. (2009). Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience. *New Literary History*, 40(1), 205–218. <http://www.jstor.org/stable/20533141>
- McAndrew, K. (2022, 25 mars). Why Non-Black Creators Need to Stop Using AAVE on Social Media. *The Indy*. <https://www.theindy.org/article/2636>
- McDermott, M. (2020). The (broken) promise of queerbaiting : Happiness and futurity in politics of queer representation. *International Journal Of Cultural Studies*, 24(5), 844-859. <https://doi.org/10.1177/1367877920984170>
- Meehan, A. (2022, 21 avril). Cards against humanity's offensive content challenged by anti-racist, LGBTQ+ party game. *Dicebreaker*. <https://www.dicebreaker.com/games/radical-queer-witches/news/radical-queer-witches>
- Monteil, A. (2023, 21 mars). How Can Queer TV Move Beyond Clich  ? Three Screenwriters Discuss. *Them*. <https://www.them.us/story/lgbtq-tv-tropes-writers-discuss>
- Morimoto, L. (2018). Ontological Security and the Politics of Transcultural Fandom. Dans P. Booth (dir.), *A Companion to Media Fandom and Fan Studies* (1<sup>re</sup>  d., p. 257-275). Wiley.
- Mu oz, J. E. (1999). *Disidentifications : Queers of Color and the Performance of Politics*. U of Minnesota Press.
- Nakamura, R. (2021, 20 f vrier). # BringWynonnaHome : Inside the Long-Shot Campaign to Save « Wynonna Earp » (Again). *TheWrap*. <https://www.thewrap.com/wynonna-earp-canceled-syfy-fan-campaign-bringwynonnahome/>

- Navar-Gill, A. (2017). From Strategic Retweets to Group Hangs : Writers' Room Twitter Accounts and the Productive Ecosystem of TV Social Media Fans. *Television & New Media*, 19(5), 415-430. <https://doi.org/10.1177/1527476417728376>
- Needham, G. (2009). Scheduling normativity : Television, the family, and queer temporality. Dans G. Davis & G. Needham (Éds.), *Queer TV : Theories, Histories, Politics*. Taylor & Francis.
- Neus, N. (2023, 22 novembre). Transgender deaths in US on rise with increase in anti-trans laws, report shows. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/society/2023/nov/22/transgender-deaths-rememberance-report>
- Nithila. (s. d.). Out with the old, in with the new : the generational queer divide. *Unicorn Magazine*. <https://unicornzine.com/issue-009/the-generational-queer-divide/>
- Orellana, L., Totterdell, P., et Iyer, A. (2020). The association between transgender-related fiction and transnegativity : transportation and intergroup anxiety as mediators. *Psychology And Sexuality*, 13(2), 228-239. <https://doi.org/10.1080/19419899.2020.1759677>
- Parsemain, A. L. (2019). *The Pedagogy of Queer TV*. Palgrave Macmillan.
- Pattison, S. (2024, 11 janvier). 35 Streaming services Statistics you need to know in 2024. Cloudwards. <https://www.cloudwards.net/streaming-services-statistics/>
- Pinto, J. (2017, 26 octobre). How Shaftesbury brought Carmilla to the big screen. *Playback*. <https://playbackonline.ca/2017/10/26/how-shaftesbury-brought-carmilla-to-the-big-screen/>
- Prasad, A. (2018, 9 novembre). Brooklyn Nine-Nine is what TV (And the World) should look like. *Feminism In India*. <https://feminisminindia.com/2018/11/09/brooklyn-nine-nine-review/>
- Pulliam-Moore, C. (2024, 7 mai). Tubi is launching a new 'fan-fueled' studio to cultivate the next generation of filmmakers. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2024/5/7/24148211/tubi-stubios-nicole-parlapiano>
- Radillo, R. (2023, 3 avril). Hannibal's Queer, Cinematic Storytelling Was Ahead of Its Time. *CBR*. <https://www.cbr.com/hannibal-nbc-series-queer-visual-storytelling/>
- Rankin, K. (2015, 14 septembre). Laverne Cox On the Genesis of Her # TransIsBeautiful Movement. *Colorlines*. <https://colorlines.com/article/laverne-cox-genesis-her-transisbeautiful-movement/>
- Ravary-Pilon, J. (2020). Entre prized content et lesbian multicasting : étude comparative entre la saison 1 et la saison 2 de la série web québécoise Féminin/Féminin. *Revue Canadienne D'études Cinématographiques/Canadian Journal Of Film Studies*, 29(2), 52-74. <https://doi.org/10.3138/cjfs-2019-0031>
- Riese. (2019, 23 décembre). Generation Q Showrunner Marja Lewis-Ryan On Period Sex, Why Carmen's Not Coming Back and Dating Your Neighbor. *Autostraddle*.

- <https://www.autostraddle.com/generation-q-showrunner-marja-lewis-ryan-worked-hard-to-get-period-sex-on-screen/>
- Riese. (2023, 27 février). All 235 Dead Lesbian and Bisexual Characters On TV, And How They Died. *Autostraddle*. <https://www.autostraddle.com/all-65-dead-lesbian-and-bisexual-characters-on-tv-and-how-they-died-312315/>
- Rouleau, J. (Éd.). (2022). *Télévision queer*. Les Éditions du remue-ménage.
- Rouleau, J. (2024). Open Television et le paradoxe de la télévision queer. *Kinephanos*, 10(1), 123–143. <https://www.kinephanos.ca/ojs/index.php/revue/article/view/153/290>
- Salzman, S. (2020, 24 juin). From the start, Black Lives Matter has been about LGBTQ lives. *ABC News*. <https://abcnews.go.com/US/start-black-lives-matter-lgbtq-lives/story?id=71320450>
- Sansone, D., et Carpenter, C. S. (2020). Turing’s children: Representation of sexual minorities in STEM. *PLOS ONE*, 15(11), e0241596. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0241596>
- Sender, K. (2004). *Business, not politics : The Making of the Gay Market*. Columbia University Press.
- Shewale, R. (2024). Netflix Statistics 2024 (Users & revenue). Dans *DemandSage*. <https://www.demandsage.com/netflix-subscribers/>
- Shewale, R. (2024b, avril 9). *Disney+ Statistics 2024 - (Users & Revenue)*. DemandSage. <https://www.demandsage.com/disney-users>
- Singh, H. (2015, 18 décembre). Marketers of the Year : Queen of the creampuffs. *Strategy*. <https://strategyonline.ca/2015/12/18/marketers-of-the-year-queen-of-the-creampuffs/>
- Sinwell, S. E. S. (2023). Producing Inclusion and Intersectionality : Queer showrunners of color in contemporary television. Dans F. H. Griffin (Éd.), *Television Studies in Queer Times*. Routledge.
- Sobel, A. (2018, 20 avril). By Refusing to Bury Its Gays, *Wynonna Earp* Changes the TV Game. *Advocate.com*. <https://www.advocate.com/television/2018/4/20/refusing-bury-its-gays-wynonna-earp-changes-tv-game>
- Sommer, L. (2018, 24 mai). Alternate Universe, Alternate Sexuality ? Queer Worldmaking in Buffy’s “The Wish” and “Doppelgangland”. *Medium*. <https://medium.com/@lizcsommer/alternate-universe-alternate-sexuality-b5e8333c2e1b>
- Spencer, M. (2022, 25 septembre). It’s time to credit Black queer culture appropriately. *The Daily Orange*. <https://dailyorange.com/2022/09/black-queer-culture-ballroom/>
- Spigel, L. (1992). *Make Room for TV : Television and the Family Ideal in Postwar America*. University of Chicago Press.
- Springgay, S. (2022). *Feltness: Research-Creation, Socially Engaged Art, and Affective Pedagogies*.

- Stoll, J. (2023, 25 septembre). *Content spend of Netflix 2012-2024*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/964789/netflix-content-spend-worldwide/#statisticContainer>
- Strangelove, M. (2015). *Post-TV : Piracy, Cord-Cutting, and the Future of Television*. University of Toronto Press.
- Swope, P. (2021, 8 septembre). Despite best efforts, “Brooklyn Nine-Nine” return misses the mark. *The Brown Daily Herald*. <https://www.browndailyherald.com/article/2021/09/despite-best-efforts-brooklyn-nine-nine-return-misses-the-mark>
- Tassi, P. (2012, 3 février). You Will Never Kill Piracy, and Piracy Will Never Kill You. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/02/03/you-will-never-kill-piracy-and-piracy-will-never-kill-you/>
- Tassi, P. (2014, 15 avril). « Game of Thrones » Sets Piracy World Record, But Does HBO Care ? *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/04/15/game-of-thrones-sets-piracy-world-record-but-does-hbo-care/>
- The Nielsen Company. (2021, décembre). *Being seen on screen 2021: The importance of quantity and quality representation on TV*. Nielsen. <https://www.nielsen.com/insights/2021/being-seen-on-screen/>
- The Nielsen Company. (2023, 20 juin). *Streaming platforms offer the most LGBTQ+ representation, but not enough for video-hungry audiences*. Nielsen. <https://www.nielsen.com/insights/2023/streaming-platforms-offer-the-most-lgbtq-representation-but-not-enough-for-video-hungry-audiences/>
- The Think Tank For Inclusion & Equity. (2021) *Behind the Scenes: The State of Inclusion and Equity in TV Writing*. Geena Davis Institute on Gender in Media. <https://seejane.org/wp-content/uploads/ttie-behind-the-scenes-2021-report.pdf>
- Tongson, K. (2023). *Normporn : Queer Viewers and the TV That Soothes Us*. NYU Press.
- Truman, S. E. (2021). *Feminist speculations and the practice of Research-Creation: Writing Pedagogies and Intertextual Affects*. Routledge.
- TvT. (2023). *Trans Murder Monitoring 2023 Global Update*. TvT. <https://transrespect.org/en/trans-murder-monitoring-2023/>
- UCLA Entertainment & Media Research Initiative. (2023). *Hollywood Diversity Report 2023, Part 2 : TV*. UCLA Social Sciences. <https://socialsciences.ucla.edu/wp-content/uploads/2023/11/UCLA-Hollywood-Diversity-Report-2023-Television-11-9-2023.pdf>

- Villarejo, A. (2014). *Ethereal queer : Television, Historicity, Desire*. Duke University Press.
- Volmers, E. (2024, 16 février). Earpers unite : The power of fandom key to Wynonna Earp's miraculous return to Alberta. *Calgaryherald*.  
<https://calgaryherald.com/entertainment/television/earpers-unite-the-power-of-fandom-key-to-wynonna-earps-miraculous-return-to-alberta>
- Waggoner, E. B. (2017). Bury Your Gays and Social Media Fan Response : Television, LGBTQ Representation, and Communitarian Ethics. *Journal Of Homosexuality*, 65(13), 1877-1891. <https://doi.org/10.1080/00918369.2017.1391015>
- Warner, M. (2000). *The Trouble with Normal : Sex, Politics, and the Ethics of Queer Life*. Harvard University Press.
- Weiss, G. (2019, 22 octobre). IGTV rolls out tools enabling creators to publish videos as an episodic series. *Tubefilter*. <https://www.tubefilter.com/2019/10/22/igtv-tools-publish-videos-as-series/>
- Weiss-Goldstein, N. (2023, 15 juin). Guest Column : What 'The Real L Word' Did for LGBTQ Representation and Why More Needs to Be Done. *The Hollywood Reporter*.  
<https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/what-the-real-l-word-did-for-lgbtq-representation-1235515621/>
- Wells, V. S. (2022, 2 février). *How did queer stories start being made for straight people ?* The Maple. <https://www.readthemaple.com/how-did-queer-stories-start-being-made-for-straight-people/>
- Willis, R. (2018, 3 juin). Pose Is the TV Series Queer and Trans People of Color Deserve. *Them*. <https://www.them.us/story/pose-fx-gt poc-representation>
- Woods, N., et Hardman, D. (2021). 'It's just absolutely everywhere' : understanding LGBTQ experiences of queerbaiting. *Psychology And Sexuality*, 13(3), 583-594.  
<https://doi.org/10.1080/19419899.2021.1892808>
- Writers Guild of America west. (2022). *Inclusion & Equity Report 2022*. WGA.  
<https://www.wga.org/uploadedfiles/the-guild/inclusion-and-equity/Inclusion-Report-2022.pdf>
- Writers Guild of Canada. (2021). *Equity, Diversity and Inclusion Report 2021*. WGC.  
[https://www.wgc.ca/sites/default/files/2021-04/WGC\\_diversity%20report-Apr14.pdf](https://www.wgc.ca/sites/default/files/2021-04/WGC_diversity%20report-Apr14.pdf)



## Liste des séries télévisées mentionnées

*A League of Their Own* (2022). Créée par: Graham, W., Jacobson, A. Amazon Prime Video.

*Brooklyn Nine-nine* (2013-2021). Créée par: Goor, D., Schur, M. Fox, NBC.

*Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003). Créée par: Whedon, J. The WB, UPN.

*Carmilla* (2014-2016). Créée par: Bennett, J., Hall, J., Ouaknine, S. YouTube.

*Dickinson* (2019-2021). Créée par Smith, A. Apple TV+.

*Féminin/féminin* (2014-2018). Créée par: Robichaud, C. Websérie.

*Fleabag* (2016-2019). Créée par: Waller-Bridge, P. BBC Three, BBC One.

*Game of Thrones* (2011-2019). Créée par: Benioff, D. B., Weiss, D. HBO.

*Gentleman Jack* (2019-2022). Créée par: Wainwright, S. BBC One, HBO.

*Good Trouble* (2019-2024). Créée par: Bredeweg, B., Johnson, J., Paige, P. Freeform.

*Gossip Girl* (2007-2012). Développée par: Schwartz, J., Savage, S. The CW.

*Gossip Girl* (2021-2023). Développée par: Safran, J. HBO Max.

*Hannibal* (2013-2015). Développée par: Fuller, B. NBC.

*Heartstopper* (2022-présent). Créée par : Oseman. A. Netflix.

*How I Met Your Father* (2022-2023). Créée par: Aptaker, I., Berger, E. Hulu.

*How I Met Your Mother* (2005-2014). Créée par: Thomas, R., Bays, C. CBS.

*iCarly* (2007-2012). Créée par: Schneider, D. Nickelodeon.

*iCarly* (2021-2023). Créée par: Schneider, D. Paramount+.

*Insecure* (2016-2021). Créée par Rae, I., Wilmore, L. HBO.

*It's a Sin* (2021). Créée par: Davies, R.T. Channel 4

*Kevin Can F\*\*K Himself* (2021-2022). Créée par: Armstrong, V. AMC.

*Once Upon a Time* (2011-2018). Créée par: Kitsis, E., Horowitz, A. ABC.

*Our Flag Means Death* (2022-2023). Créée par: Jenkins, D. HBO Max, Max.

*Pose* (2018-2021). Créée par : Canals, S., Falchuk, B., Murphy, R. FX.

*Queer As Folk* (2000-2005). Développée par Cowen, R., Lipman, D. Showtime.

*Queer Eye* (2018-présent). Créée par: Collins, D. Netflix.

*Queer Eye for the Straight Guy* (2003-2007). Créée par: Collins, D., Williams, M. Bravo.

*RuPaul's Drag Race* (2009-présent). Créée par: RuPaul, C. Logo TV, VH1, MTV.

*Sense8* (2015-2018). Créée par: Straczynski, J. M., Wachowski, L., Wachowski, L. Netflix.

*Tales of the City* (2019). Créée par: Maupin, A. Netflix.

*The 100* (2014-2020). Développée par: Rothenberg, J. The CW.

*The Chi* (2018-présent). Créée par: Waithe, L. Showtime, Paramount+.

*The Fosters* (2013-2018). Créée par: Bredeweg, B., Paige, P. Freeform.

*The L Word* (2004-2009). Créée par: Abbott, M., Chaiken, I., Greenberg, K. Showtime.

*The L Word: Generation Q* (2020-2023). Abbott, M., Chaiken, I., Greenberg, K. Showtime.

*The Last of Us* (2023-présent). Créée par: Druckmann, N., Mazin, C. HBO.

*The Mis-Adventures of Awkward Black Girl* (2011-2013). Créée par Rae, I. YouTube.

*The Morning Show* (2019-présent). Créée par: Carson, J. Apple TV+.

*The Real L Word* (2010-2012). Créée par: Chaiken, I. Showtime.

*Twenties* (2019-2021). Créée par: Waithe, L. BET.

*Vida* (2018-2020). Créée par: Saracho, T. Starz.

*Wynonna Earp* (2016-2021). Créée par: Andras, E. CHCH-DT, CTV Sci-Fi Channel, Syfy.

*Yellowjackets* (2021-présent). Créée par: Lyle, A., Nickerson, B. Showtime.

# Annexe 1 – Les règles du jeu et le lexique

## Télé-visions

Entre l'idée et l'écran, tout peut arriver !

Bienvenue dans l'industrie de la télévision !

Vous avez une bonne idée de série, mais avant qu'elle atterrisse sur nos écrans, il y a tout un parcours à affronter ! Scénarisation, financement, production, promotion, il y a beaucoup de décisions à prendre...

Depuis le début du millénaire, la télévision a beaucoup changé, elle n'est plus limitée au petit écran. On la retrouve sur les chaînes câblées, les plateformes de *streaming*, les services de vidéos à la demande, à regarder sur les ordinateurs, les téléphones cellulaires, et mêmes les consoles de jeux vidéo. Elle s'exprime aussi sur les réseaux sociaux, à travers les cultures de fans et les contenus *transmédiatiques*. La télévision et les téléseries, ce sont désormais tout un univers !

Ce jeu explore le monde de la production de la télévision, particulièrement marqué depuis plusieurs années par les enjeux de représentation identitaire. Les téléspectateurs demandent plus de diversité et d'inclusivité à l'écran, mais est-ce vraiment si simple à réaliser ?

[A vous de jouer...](#)

### Déroulement du jeu

Nombre de personnes recommandé : 3-4. Plus il y a de joueur·euse·s, plus le temps de jeu est long.

Chaque joueur·euse se munit d'une feuille de points, ainsi que d'un crayon. Au fur et à mesure du jeu, les points à ajouter ou à soustraire sont notés. Le total de chaque catégorie est effectué à la fin de la partie.

Au début de la partie, les pions sont placés dans la boîte à idées. Si iel le souhaite, chaque participant·e peut imaginer un concept pour sa propre série. Cela aide à rendre les scénarios des cartes plus concrets, mais ce n'est pas une obligation.

A tour de rôle, les joueur·euse·s lancent le dé et avancent leur pion du nombre de cases indiqué. Le plateau est un peu atypique, et ne répond pas aux logiques de linéarités habituelles... A vous de trouver votre chemin !

Certaines cases indiquent un type de carte à tirer. La personne dont c'est le tour lit la carte et répond à la question ou effectue l'action.

Certaines cartes demandent aux joueur·euse·s d'attribuer les points à la personne qui a tiré la carte. C'est le cas lorsque que le scénario de la carte est particulièrement subjectif, afin que le jeu n'impose pas un jugement de valeurs prédéfini.

Selon l'investissement souhaité par les joueur·euse·s, un chronomètre ou un sablier peut être lancé afin de limiter le début à deux ou trois minutes. La personne qui a tiré la carte peut participer au débat pour défendre sa décision.

Les points à attribuer sont limités à +/- 5 points par catégorie. Si aucun consensus de point n'est atteint, il est possible de tirer une carte « deux ex machina » pour faire pencher la balance d'un côté ou un autre. La carte indique + ou – dans chaque catégorie, et indique quelle option doit être choisie.

[+] L'option qui donne le plus de points ou qui en enlève le moins est sélectionnée.

[-] L'option qui enlève le plus de points ou qui en donne le moins est sélectionnée.

Il y a cinq types de cartes :

- **Action** : cette carte indique une action à effectuer, et parfois un ajustement de points à appliquer.
- **Décision exécutive** : cette carte demande de prendre une décision, parfois difficile, concernant la réalisation de la série.
- **Dans l'ère du temps** : cette carte soulève des enjeux liés à des événements et phénomènes culturels d'actualité.
- **Fin** : cette carte est tirée au bout du parcours, et indique quel est le destin de la série. La première personne qui atteint cette case obtient 5 points bonus de visibilité.
- **Deux ex machina** : ce sont des cartes bonus, qui viennent miraculeusement en aide lorsque les joueur·euse·s sont bloqué·e·s par une attribution de points.

## Comment gagner ?

Il n'y a pas de gagnant·e à proprement parler. Une fois que tout le monde est arrivé à la fin, les joueur·euse·s discutent de leurs totaux de points, les comparent à leurs

intentions de départ et leurs propres valeurs. Est-ce que votre série sera applaudie pour ses représentations, par un public restreint et niché ? Est-ce qu'elle sera populaire au prix de pratiques de production peu éthiques ?

Le but de ce jeu est de provoquer des conversations entre les joueur·euse·s, échanger sur leurs propres perspectives et venir challenger leurs conceptions du monde des séries télévisées, ainsi que des enjeux socio-identitaires.

### Les catégories de points

- **Représentation:** la manière dont les identités, les vécus et les histoires (autant à un niveau individuel que collectif) sont montrés à l'écran. Les questions de diversité viennent confronter les représentations dominantes d'identités privilégiées (par exemple : les personnes blanches, hétérosexuelles, cisgenres, riches, sans handicap...), et demandent plus d'espace pour les identités marginalisées (telles que : les personnes **racisées**, **queer** ou **LGBTQ**, **transgenres**, pauvres, handicapées...).

Les enjeux de représentations sont compliqués puisque tous les vécus humains sont différents, et méritent de ne pas être réduits à du **tokénisme**.  
Plus vous avez de points de représentation, et plus votre série offre des représentations qualitatives et nuancées.

- **Visibilité:** l'exposition que recevra votre série lors de sa promotion et de sa diffusion.

Plus vous avez de points de visibilité et plus votre série sera regardée par un large public et aura du succès à grande échelle.

- **Ethique:** l'aspect moral des décisions prises et des procédés utilisés lors de la création de votre série, et le respect montré aux humains participant à sa production. L'aspect éthique peut être subjectif, selon les systèmes de valeur de chaque personne.

Plus vous avez de points d'éthique et plus votre série, ainsi que ses procédés de production, sont considérés comme intègres et moraux.

### La signification des pions



**Le hashtag:** il permet de répertorier les contenus sur internet. C'est aussi un outil puissant de cyber-activisme !



**Le symbole du transfémisme.** Parfois utilisé pour symboliser le féminisme intersectionnel.



**Le poste de télévision:** rétro ou moderne, il a connu son heure de gloire, mais la télévision ne se résume désormais plus au petit écran.



**Le logo de Archive of our Own (AO3),** site internet de **fanfiction** très populaire.



**Le téléphone cellulaire** et son écran noir, miroir sombre de l'humanité... Ou télévision de poche !




**Le drapeau de fierté LGBTQ+ inclusif**

## Lecture et utilisation des cartes

- L'écriture inclusive est utilisée dans les cartes à l'aide du point médian (·), par concision et souci d'inclusivité de langage.

Les mots écrits de manière inclusive peuvent être lus à voix haute de différentes manières. Par exemple, joueur·euse·s :

- Les joueurs/joueuses
  - Les joueurs et les joueuses
  - Les joueuses
  - [Alterner entre l'utilisation du féminin et du masculin]
- Les mots en rouge sont définis dans le lexique ci-dessous.
  - Lorsqu'une pile de cartes est épuisée, elle peut être mélangée et remise en jeu.
  -  = Utilisé pour remplacer le mot « joueur·euse·s »
  - Nombre de points à +/- : nombre de points à ajouter ou retirer
  - Pt/pts = Point/Points

## Lexique

**#BlackLivesMatter**: mouvement de cyber-activisme qui vise à dénoncer les inégalités raciales et à lutter contre la violence et la discrimination envers les personnes noires.

**#MeToo**: mouvement de cyber-activisme visant à lutter contre le harcèlement et les agressions sexuelles, en encourageant les survivant·e·s à partager leurs expériences.

**Binge-watching**: fait de regarder de manière compulsive des épisodes ou saisons de téléseries, sur une courte période de temps.

**Bury your gays**: (aussi « Dead lesbian syndrome ») terme utilisé pour dénoncer le trope (ou cliché narratif) qui fait que les personnages LGBTQ+ sont statistiquement très souvent tués ou subissent des fins tragiques.

**Cancel / cancel culture** (Culture de l'annulation): tendance sociale où des individus ou des groupes sont publiquement critiqués, boycottés ou ostracisés en raison de propos ou de comportements jugés offensants, controversés ou inacceptables selon les normes sociales actuelles.

**Catchphrase** (formule accrocheuse): phrase ou expression tellement répétée par un personnage qu'elle devient emblématique.

**Cisgenre** : désigne l'alignement de l'identité de genre d'une personne avec le sexe attribué à la naissance. Opposé de **transgenre**.

**Cis-hétéro**: personne cisgenre et/ou hétérosexuelle. Souvent utilisé en opposition au terme **queer**.

**Culture ballroom** (+ *houses* et *mothers*): mouvement queer né dans les années 1920 à NYC, dans des communautés noires et latinx, centré sur la danse, le style et l'expression de genre. On y trouve des "houses" (familles choisies), dirigées par des "mothers" (figures maternelles) qui offrent un soutien, un refuge et une communauté à leurs membres.

**Deus ex machina**: signifie en latin « dieu descendu d'une machine » (descendu sur la scène de théâtre). C'est un procédé narratif qui offre une résolution soudaine et souvent peu réaliste à un problème compliqué dans une histoire.

**Fanadvertising**: stratégie publicitaire qui capitalise sur l'engagement et la créativité des fans pour créer du contenu promotionnel authentique et moins coûteux.

**Fanfiction**: fiction basée sur l'univers préexistant d'une œuvre, permettant aux fans d'explorer, approfondir ou extrapoler des intrigues et relations entre les personnages.

**Hashtag** (aussi mot-dièse ou mot-clic): mot ou une phrase précédé du symbole dièse (#), utilisé sur les réseaux sociaux pour catégoriser les contenus, faciliter la recherche de sujets spécifiques et créer des conversations et des mouvements sociaux en ligne.

**Influenceur·euse**: personne d'influence sur les réseaux sociaux, qui utilise cette visibilité pour promouvoir des produits, des marques ou des idées auprès de ses abonné·e·s.

**LGBTQ** : acronyme qui inclut les personnes lesbiennes, gays, bisexuelles, **transgenres**, **queer**, ainsi que d'autres identités et orientations. Variantes : LGBT, LGBTQ+, LGBTQIA+.

**Masculiniste**: personne se rattachant au masculinisme, une idéologie qui cherche à promouvoir et défendre les droits des hommes, souvent en réaction aux mouvements féministes.

**Métadonnées**: informations qui décrivent et identifient les caractéristiques d'une ressource, facilitant ainsi son organisation, sa recherche et sa gestion. L'utilisation de



métadonnées précises et variées impacte la qualité des recommandations de contenu faites aux utilisateur·trice·s des plateformes de streaming, et encourage la découverte de nouveaux contenus.

**Queer:**

En résumé : mot qui regroupe les identités hors de la cis-hétérosexualité, ou terme politisé qui tend à la désidentification et à la déconstruction des systèmes d'oppression.

Plus en détails : parfois utilisé comme mot « parapluie » pour regrouper un ensemble d'identités non-hétérosexuelles, non-cisgenres, voire mêmes de pratiques relationnelles et sexuelles hors normes, ou comme alternatives aux acronymes tels que LGBT, considéré comme trop restrictif.

C'est aussi un mot utilisé de manière fluide et non restrictive, comme adjectif ou verbe, pour qualifier ce qui est en dehors des systèmes de normes dominantes, et qui vient remettre en question et confronter les systèmes d'oppression pour les déconstruire. Le queer est anti-identitaire dans le sens qu'il rejette la catégorisation figée et essentialiste. C'est un terme politisé: initialement une insulte homophobe, il a été réappropriée à l'époque de la crise du sida. On le retrouve à l'intersection des luttes anti-patriarcat, anti-racisme, anti-colonialisme, anti-capitalisme, et plus encore.

**Queerbaiting**: pratique qui consiste à suggérer ou sous-entendre une relation queer entre des personnages fictifs, sans jamais les concrétiser ou les assumer ouvertement. Cette technique permet de favoriser l'investissement des publics queer, sans engagement réel envers la représentation de leurs vécus.

**Queerness**: caractère ou attribut de ce qui est queer.

**Queerphobies**: discriminations et phobies se rapportant aux identités LGBTQ+.

**Racisé·e**: terme utilisé pour décrire le fait d'être perçu ou traité en fonction de sa race dans une société où les identités raciales ont un impact significatif sur les expériences individuelles et collectives. Les personnes racisées sont souvent discriminées, marginalisée ou stigmatisées à cause de leur identité ou de leur apparence.

**Reboot** : nouvelle version d'une œuvre artistique, qui réinvente l'histoire, les personnages et les éléments d'origine selon des codes, des valeurs et des esthétiques plus modernes.

**Sequel**: œuvre qui suit chronologiquement une œuvre précédente, permettant de développer et poursuivre les intrigues précédemment établies.

**Spin-off**: œuvre dérivée d'une œuvre existante, qui se concentre sur un personnage ou un aspect spécifique, et qui peut fonctionner de manière autonome ou en parallèle de l'histoire d'origine.

**Streaming**: diffusion en continu ou à la demande de produits médiatiques, permettant de consommer du contenu en temps réel, sans devoir le télécharger.

**Systèmes d'oppression**: structures sociales, politiques ou économiques qui favorisent certains groupes de personnes, tout en marginalisant, discriminant ou limitant les opportunités et les droits des autres groupes, créant ainsi des inégalités et des injustices systémiques.

**Tokénisme**: pratique où une personne ou un groupe minoritaire est inclus de manière symbolique ou superficielle dans un environnement, afin de donner une apparence de diversité, mais sans réel effort d'inclusivité ou de représentation authentique.

**Transgenre** : lorsque l'identité de genre d'une personne n'est pas alignée avec le sexe attribué à la naissance. Les personnes transgenres passent par un processus de **transition** pour atteindre l'identité de genre de leur choix (qui peut être binaire ou non).

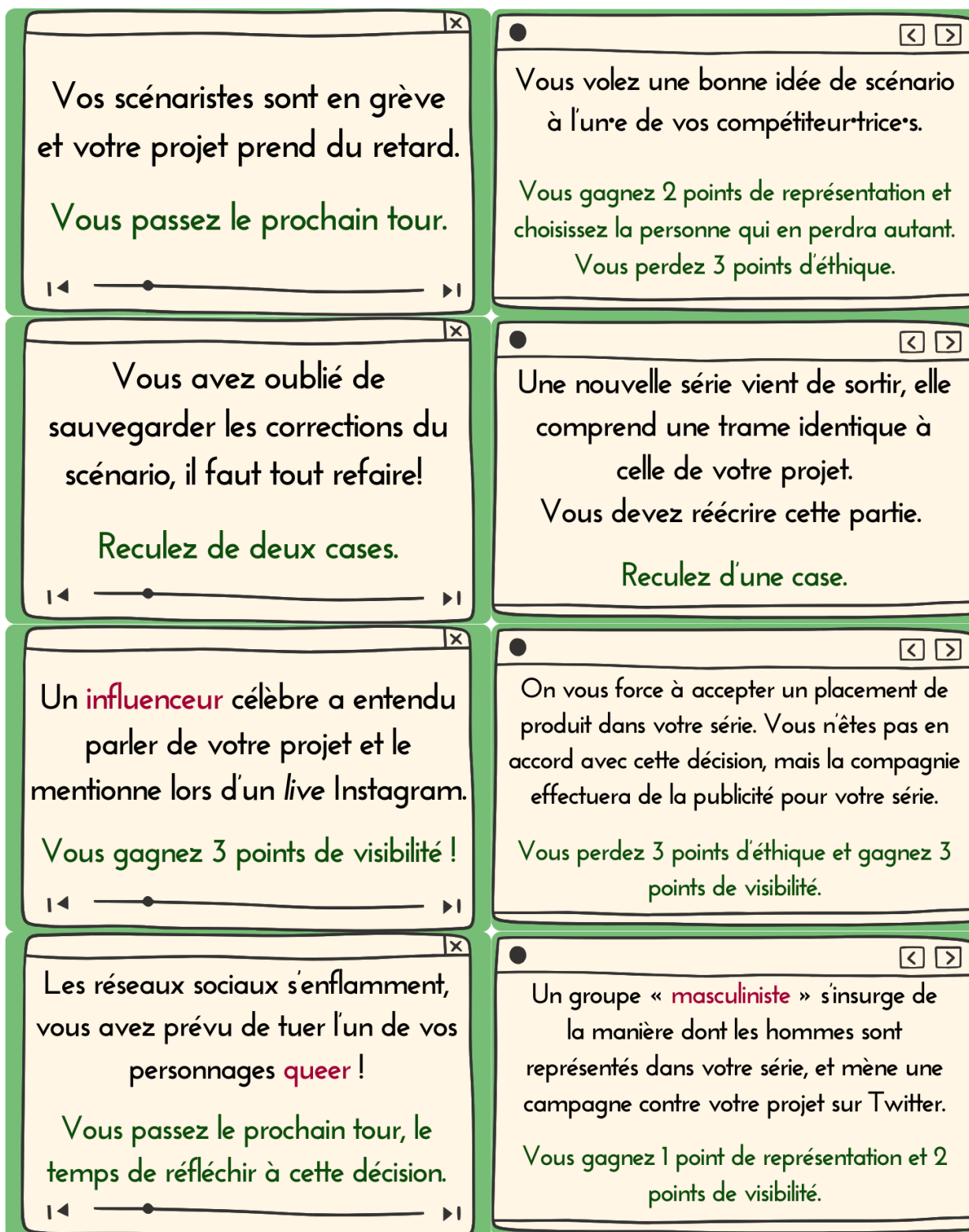
**Transition** : processus par lequel une personne **transgenre** affirme son identité de genre. Il y a différents niveaux de transition : sociale, légale, psychologique, médicale, et chaque personne effectue les démarches qui lui conviennent, il n'y a pas de procédés universels.

**Transmédiatique**: contenu déployé à travers plusieurs médias ou plateformes, tels que la télévision, les films, les jeux vidéo, les livres, les sites web, etc., afin d'offrir une expérience narrative immersive et étendue.

**Wokisme**: terme utilisé pour décrire une sensibilité aux problématiques de justice sociale et aux luttes pour l'égalité des droits. Il est parfois utilisé de manière

péjorative pour décrire une approche jugée excessive ou dogmatique, qui censure ou stigmatise les points de vue différents.


## Annexe 2 – Les planches de cartes à jouer



*Did I do that ?*

La bande-annonce de votre télésérie a déjà rendue populaire la **catchphrase** de votre personnage principal. Mais quelle est-elle ?

Si elle plaît aux autres 👤, vous gagnez 5 points de visibilité.



*Think fast!*


Vous avez 30 secondes pour nommer 5 téléséries dont vous appréciez l'approche de représentation et les valeurs socio-politiques.

Si les autres 👤 trouvent votre liste satisfaisante, vous gagnez 5 points de représentation.

*Top chrono!*

Vous avez 15 secondes pour nommer le plus de **systèmes d'oppression** socio-identitaires possible.

Vous gagnez 1 point d'éthique par réponse validée par les autres 👤.




*Top chrono!*

Vous avez 15 secondes pour créer le plus de **hashtags** accrocheurs en lien avec votre série.

Vous gagnez 1 point de visibilité par re-tweet des autres 👤 !

Les voix représentées dans votre équipe de scénarisation sont très variées, bravo!

Avancez d'une case.



Des **métadonnées** comme s'il en pleuvait!


Vous gagnez 3 points de visibilité.

*Elevator pitch!*

Vous avez 30 secondes pour expliquer le concept de votre série à des investisseurs potentiels.

Coup de pouce: Vous pouvez nommer trois points principaux.

Si les autres 👤 sont convaincu\*es vous gagnez 5 points de visibilité.



*Elevator pitch!*

Vous avez 30 secondes pour convaincre votre actrice préférée, très engagée dans les combats de justice socio-politique, d'intégrer la distribution de votre série.


Coup de pouce: Vous pouvez nommer trois points principaux.

Si les autres 👤 sont convaincu\*es vous gagnez 2 points de représentation et 3 points de visibilité.

*\*Record scratch\**


Avec ou sans paroles, chantez le générique de votre télésérie !

Si les autres  sont enthousiastes, vous gagnez 5 points de visibilité.




Le réseau de production vous oblige à engager le neveu de leur PDG qui rêve de devenir scénariste, mais qui n'a pas d'expérience d'écriture ou de vécu pertinent à votre série.

Vous perdez 3 points de représentation et 2 points d'éthique.




Les personnes impliquées dans votre série vous remercient pour l'environnement de travail sain et agréable que vous avez su créer!

Vous gagnez 3 points d'éthique.



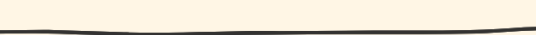
Votre série est annoncée sur la plateforme de *streaming* qui la diffusera.

Vous gagnez 3 points de visibilité.




Vous recevez le *tweet* d'un fan vous remerciant de la manière dont vous avez représenté sa culture à l'écran.

Vous gagnez 2 points de représentation.




Une publicité pour votre série est diffusée sur une chaîne de télévision à une heure de grande écoute.


Vous gagnez 3 points de visibilité.



*Elevator pitch!*


Vous avez 30 secondes pour convaincre le réseau de production d'investir dans votre télésérie, qui représente des communautés marginalisées.

Les autres  décident des points de visibilité à +/-



Votre personnage principal brise le 4<sup>e</sup> mur pour venir vous dire bonjour et vous faire un cadeau!

Vous gagnez 2 points de visibilité et 1 point d'éthique.





✕ □ -

Selon vous, dans quelle mesure la fiction est-elle responsable de représenter le réel?

Les autres 👤 décident des points de représentation à +/-

✕ □ -

Est-il, selon-vous, approprié pour des scénaristes d'écrire des histoires pour des personnages dont ils ne partagent pas les identités socio-culturelles?

(Et est-ce égal ou différent si la personne qui écrit l'histoire appartient elle-même à un autre groupe marginalisé?)

Les autres 👤 décident des points de représentation et d'éthique à +/-

✕ □ -

On vous accuse de faire du « tokénisme » dans votre série, car vos personnages appartenant à des communautés marginalisées sont très peu développés.

- Je choisis deux de ces personnages et je les développe plus en profondeur en réponse à cette critique.
- Je ne change rien, c'est déjà bien que ma série soit diverse!
- Je réduis le temps consacré aux autres personnages, afin de pouvoir me concentrer sur ceux-ci.

Les autres 👤 décident des points d'éthique à +/-

● □ < >

Selon vous, est-il nécessaire de voir ses propres vécus et identités reflétés dans une oeuvre de fiction pour y trouver de l'intérêt?

Expliquez votre réponse.

Les autres 👤 décident des points de représentation à +/-

● □ < >

Selon vous, les oeuvres de fiction qui ne sont plus en phase avec les valeurs socio-culturelles actuelles (par exemple lorsqu'elles sont teintées de discriminations) doivent-elles être censurées/boycottées? Expliquez votre réponse.

Les autres 👤 décident des points d'éthique à +/-

✕ □ -

Votre série se situe dans le passé. Quel est pour vous le plus important?

- La fidélité des costumes, des décors, du langage et de la culture de l'époque représentée.
- L'intégration de personnes queer et racisées, même lorsque ce n'est pas historiquement exact.
- La possibilité d'explorer des personnes et des vécus oubliés et effacés par l'Histoire.

Les autres 👤 décident des points de représentation à +/-

✕ □ -

Quel est, selon vous, la meilleure manière de représenter les vécus LGBTQ auprès des personnes qui ne sont pas familières avec?

- Montrer que les personnes LGBTQ peuvent vivre des vies normales, se marier, avoir des enfants, et être intégrées à la société.
- Familiariser l'idée qu'il est acceptable de ne pas vivre dans le cadre de la normalité et des attentes de réussite sociale.
- Insister sur l'individualité de ces personnes, ainsi que sur les caractéristiques humaines qui nous unissent toutes.

Les autres 👤 décident des points de représentation à +/-

● □ < >

Une de vos actrices principales a reçu un diagnostic de sclérose en plaques. Au moment du tournage, elle devra marcher avec une canne et raccourcir ses heures de travail.

- Malheureusement elle ne correspond plus au personnage, je la remplace par une actrice sans handicap et plus connue.
  - 2 pt de représentation | +4 pt de visibilité | -3 pts d'éthique
- J'adapte le scénario pour que son handicap soit adressé dans l'histoire.
  - +3 pt de représentation | 0 pt de visibilité | +1 pt d'éthique
- Je réduis l'importance de son rôle, afin qu'elle travaille moins d'heures.
  - +1 pt de représentation | 0 pt de visibilité | +3 pts d'éthique



Un acteur très connu associé au projet est accusé d'agressions sexuelles. Aucun jugement ou condamnation n'a été émis à son encontre.

Je renvoie l'acteur immédiatement.  
-4 pts de visibilité | Les autres décident des points d'éthique à +/-

Je garde l'acteur sur le projet en attendant de voir comment l'affaire va se dérouler.  
+4 pts de visibilité | Les autres décident des points d'éthique à +/-

Votre scénario contient une histoire d'agression sexuelle. Depuis le mouvement #metoo, le public porte un regard plus attentif et critique sur la représentation de ce sujet.

J'organise un groupe de discussion avec des survivantes d'agressions, afin de m'assurer que l'histoire est authentique.  
+3 pts de représentation | Les autres décident des points d'éthique à +/-

Je retire entièrement l'histoire de mon scénario afin de ne prendre aucun risque avec la réception de la série.  
-3 pts de représentation | Les autres décident des points d'éthique à +/-

Un acteur de votre série est accusé de **queerbaiting** car il joue un personnage gay, mais n'a jamais mentionné sa propre identité sexuelle.

Je poste sur les réseaux sociaux pour défendre l'acteur et condamner le harcèlement qu'il subit.  
-1 pt de représentation | +1 pt de visibilité | +3 pts d'éthique

J'incite l'acteur à se prononcer sur son identité sexuelle.  
+1 pt de représentation | +3 pts de visibilité | -3 pts d'éthique

Je le remplace par un acteur *out* pour éviter le scandale.  
+2 pts de représentation | +2 pts de visibilité | -3 pts d'éthique

L'un de vos personnages est une femme noire **transgenre**. Vous voulez écrire une histoire qui reflète les violences disproportionnées dont souffre cette communauté, mais ne voulez pas réduire la représentation du personnage aux discriminations qu'elle subit.

Je remplace cette histoire par une autre plus positive.

Je conserve cette histoire mais je la rends moins violente.

Je conserve l'histoire et intègre d'autres personnages **transgenres** et **racisés** pour offrir d'autres représentations de ces identités.  
Les autres choisissent les points de représentation à +/-

Vous adaptez en série un film populaire qui parle de sport. Celui-ci est très blanc et hétéro, et vous comptez changer cela. Lors de la promo, vous recevez des plaintes sur les réseaux sociaux que le « **wokisme** » de la série va gâcher le concept d'origine.

J'essaye de revoir le scénario/la distribution pour me rapprocher du film d'origine.  
-3 pts de représentation | +2 pts de visibilité | -3 pts d'éthique

J'appuie encore plus le positionnement et les valeurs du projet dans la promo.  
+3 pts de représentation | +1 pt de visibilité | +3 pts d'éthique

L'une de vos histoires intègre des policier.e.s. La réputation de la police a souffert depuis les dénonciations de violences de **#blacklivesmatter**.

J'essaye de redorer l'image de la police dans mon histoire en montrant qu'ils ne se valent pas toutes.

Je tente de mettre en lumière le rôle des systèmes d'oppression dans ces violences, plutôt que le rôle des individus.

Une autre réponse de mon choix.  
Les autres décident des points de représentation et d'éthique à +/-

Dans la continuité d'une intrigue de votre télé-série, un personnage queer doit mourir. Vous ne souhaitez pas contribuer à **Bury your gays**, mais garder le personnage en vie n'aurait pas de sens.

Que décidez-vous?

Les autres décident des points de représentation et d'éthique à +/-

Votre série est une adaptation du roman d'une autrice queer très populaire. En cours de production, elle se fait **cancel** sur les réseaux sociaux, après avoir tenu des propos racistes.

J'annule le projet et le remplace par un autre entièrement différent.

Je maintiens le projet mais critique les propos en question sur les réseaux.

J'offre mon soutien à l'autrice et mets en avant l'aspect **queer** de l'oeuvre.  
Les autres décident des points de représentation et d'éthique à +/-



Le réseau de distribution vous demande de faire du **fanadvertising**, donc d'utiliser les fans pour promouvoir votre série.

- 📺 J'organise un concours où les fans publient sur les réseaux leurs oeuvres en lien avec la série, et les fans qui obtiennent le plus de **likes** pourront visiter les plateaux de tournage.  
+1 pt de représentation | +3 pts de visibilité | -1 pt d'éthique
- 📺 Je passe un appel à témoignages, afin de trouver des fans dont les vécus résonnent avec la série, et créer une campagne de promo avec eux.  
+3 pts de représentation | -1 pts de visibilité | +2 pts d'éthique

⏪ ⏩ ⏸ ⏹

Votre série contient plusieurs personnages **queer**. Vous souhaitez mettre en avant leurs individualités et donner du relief à leur personnalité.

- 📺 Je trouve qu'il est important de privilégier une représentation positive des personnes **queer**, surtout pour les spectateurs qui n'en côtoient peut-être pas au quotidien.
- 📺 Je préfère privilégier un portrait humain de ces personnages, dans leurs forces, leurs faiblesses, leurs qualités et leurs défauts, même si le public ne les apprécie pas toutes.

Les autres 👥 décident des points de représentation à +/-

⏪ ⏩ ⏸ ⏹

Vous souhaitez aborder le thème de la famille dans votre série, avec une approche **queer**.

- 📺 J'explore la place des personnages **queer** au sein de leur famille traditionnelle.
- 📺 J'aborde l'idée de la famille choisie au travers de relations romantiques et platoniques **queer**.
- 📺 Je représente le principe des **houses** et des **mothers** de la **culture ballroom**.

Les autres 👥 décident des points de représentation à +/-

⏪ ⏩ ⏸ ⏹

Pour votre projet, vous avez le choix entre travailler avec des scénaristes et réalisateur-trice-s novices mais audacieux-ses, ou des créateur-trice-s chevronné-es mais plus conformistes.

- 📺 Je donne leur chance aux plus jeunes afin de créer une série originale et moderne.  
+2 pt de représentation | -1 pt de visibilité
- 📺 Je préfère travailler avec des personnes expérimentées afin que mon projet de série soit solide.  
-2 pts de représentation | +1 pt de visibilité

⏪ ⏩ ⏸ ⏹

Vous découvrez qu'une fan a écrit une **fanfiction** très populaire sur votre série, et crée une intrigue similaire à un épisode en production.

- 📺 J'attaque le-a fan en justice pour violation de propriété intellectuelle.
- 📺 J'épie les réactions des fans pour savoir si l'intrigue semble leur plaire, avant de prendre une décision.
- 📺 Je change quelques détails à mon histoire pour que la similarité ne soit plus si évidente.

Les autres 👥 décident des points d'éthique à +/-

⏪ ⏩ ⏸ ⏹

Le réseau de production vous demande que l'identité **queer** d'un de vos personnages ne soit pas trop explicite, afin de ne pas déplaire à l'un des investisseurs.

- 📺 Je m'assure que la **queerness** du personnage s'exprime, mais subtilement. Ceux qui savent sauront la voir!  
-2 pts de représentation | +2 pts de visibilité | -1 pt d'éthique
- 📺 Je refuse, mon personnage sera **loud & proud**. Les investisseurs devront faire avec, ou nous ferons sans eux!  
+2 pts de représentation | -2 pt de visibilité | +1 pt d'éthique

⏪ ⏩ ⏸ ⏹

Une des actrices de votre série, qui est noire, s'est plainte sur Twitter qu'il n'y a aucune personne **racisée** dans votre salle d'écriture. Le réseau de production vous impose d'embaucher deux personnes **racisé-es**.

- 📺 J'engage deux cyber-célébrités noires qui assisteront les scénaristes de la série sur l'écriture de ce personnage.  
+2 pts de représentation | +4 pts de visibilité | -1 pt d'éthique
- 📺 Je collabore avec l'actrice pour diversifier la salle d'écriture, ainsi que les personnages de la série.  
+3 pts de représentation | +1 pt de visibilité | +2 pts d'éthique

⏪ ⏩ ⏸ ⏹

Le réseau de distribution veut centrer la promotion de votre série sur le personnage principal, une jeune fille blanche et hétéro, plutôt que sur les autres personnages plus divers, afin de ne pas intimider le public.

- 📺 J'accepte à contrecœur, l'important c'est que le public regarde la série.  
-1 pt de représentation | +5 pts de visibilité | -2 pts d'éthique
- 📺 J'accepte mais j'incite les autres acteur-trice-s à faire de la promotion sur leurs réseaux sociaux.  
+2 pts de représentation | +2 pts de visibilité | -3 pts d'éthique
- 📺 Je refuse catégoriquement de suivre la consigne, quitte à mettre en danger le projet.  
+4 pts de représentation | -3 pts de visibilité | +2 pts d'éthique

⏪ ⏩ ⏸ ⏹

L'un de vos personnages principaux est **queer**. Vous avez le choix entre engager une actrice connue mais **cis-hétéro**, ou une personne **queer** mais peu connue.

J'engage la personne connue, elle aidera à donner de la visibilité à la série et à la **queerness**.  
+2 pts de représentation | +3 pts de visibilité | -3 pts d'éthique

J'engage la personne **queer**, les hétéros ont assez de rôles pour eux!  
+3 pts de représentation | -3 pts de visibilité | +3 pts d'éthique

⏪ ⏩ 🔊

Le réseau de production ne veut pas que votre personnage principal soit **racisé**. Si vous ne le changez pas pour un personnage blanc, ils retirent leur financement.

Je ne change pas mon personnage, je trouverai du financement ailleurs.  
+3 pts de représentation | -3 pts de visibilité | +3 pts d'éthique

Je ne peux pas me permettre de perdre cet argent, je le fais.  
-3 pts de représentation | +3 pts de visibilité | -3 pts d'éthique

Je fais le changement, mais j'ajoute plusieurs personnages **racisés**.  
+2 pts de représentation | +2 pts de visibilité | -2 pts d'éthique

⏪ ⏩ 🔊

Vous souhaitez engager une actrice **queer** très populaire auprès du grand public, mais en contrepartie les autres actrices moins connues seront sous-payées.

J'engage cette actrice, qui donnera beaucoup de visibilité à ma série, et de la notoriété aux autres personnes. Leur tour viendra!  
+2 pts de représentation | +3 pts de visibilité | -3 pts d'éthique

Il y a d'autres actrices **queer** talentueuses. La série se fera connaître autrement, et tout le monde sera payé de manière juste!  
+2 pts de représentation | -3 pts de visibilité | +3 pts d'éthique

⏪ ⏩ 🔊

Une marque de déodorants souhaite vous apporter du financement. En échange, vous devrez tourner un épisode spécial dont le scénario est centré sur leurs produits.

J'accepte l'accord, tant que la marque laisse assez de liberté créative sur le scénario.  
-1 pt de représentation | +2 pts de visibilité | -2 pts d'éthique

Je refuse, je ne veux pas dénaturer ma série pour du financement!  
+1 pt de représentation | -2 pts de visibilité | +2 pts d'éthique

⏪ ⏩ 🔊

Le réseau de production vous informe qu'ils ne veulent pas plus de trois personnages « divers » parmi les personnages principaux.

J'en profite pour représenter différentes identités marginalisées.

J'écris des personnages différents, mais appartenant à une même communauté.

Trois ?? Ma série sera bien plus diverse que cela! Je cherche une autre source de financement.

Les autres 👤 décident des points de représentation à +/-

⏪ ⏩ 🔊

Vous créez un **reboot** d'une série populaire des années 2000. Celle-ci a beaucoup été critiquée pour sa normalisation des **queerphobies**.

Je m'assure de conserver l'histoire d'origine, tout en intégrant des personnages **queer**.

Je m'éloigne de l'histoire d'origine pour l'adapter à des personnages **queer**.

Les autres 👤 décident des points de représentation à +/-

⏪ ⏩ 🔊

Vous créez un **sequel** d'une série populaire suivant un groupe d'amis blancs et hétéros. Vous souhaitez que votre série présente plus de variété d'identités.

Je remplace tous les personnages d'origine par de nouveaux personnages, **queer** et/ou **racisés**.  
+4 pts de représentation | +1 pt de visibilité

Je conserve certains personnages d'origine et je les utilise pour faire découvrir de nouveaux personnages **queer** et/ou **racisés**.  
+2 pts de représentation | +3 pts de visibilité

⏪ ⏩ 🔊

Vous conduisez une étude de marché pour connaître le public potentiel de votre série. Les résultats indiquent qu'elle résonne majoritairement avec un public blanc et **cis-hétéro**.

Elle saura donc trouver son public, on ne touche plus à rien!

J'ajoute encore plus de diversité dans mes personnages et mes histoires, je veux attirer un public plus large.

Je ne change pas mes personnages, mais j'essaie de faire passer quelques messages socio-politiques supplémentaires.

Les autres 👤 décident des points de représentation et d'éthique à +/-

⏪ ⏩ 🔊



Souhaitez-vous annuler cette série ? (x)

Malgré de très bons chiffres de visionnage, le réseau de production estime que votre série n'est plus pertinente, et décide de l'annuler après la première saison.

NON

OUI

(x)

Le réseau de production a décidé d'annuler la série. Mais les fans se mobilisent et organisent des pétitions et des campagnes de *hashtags* en protestation.

La série finit par être rachetée par un autre réseau, qui financera la deuxième saison !

Souhaitez-vous annuler cette série ? (x)

Quel succès ! Votre série est très populaire et se voit rapidement offrir une deuxième saison par le réseau de production !

NON

OUI

(x)

Bravo ! Votre série est renouvelée pour une deuxième saison ! Mais une grève des scénaristes survient...

Pour compenser les pertes financières, le réseau de production décide finalement d'annuler votre série.

(x)

Malheureusement, le pilote de votre série n'a pas réussi à séduire les investisseurs, et vous ne pouvez pas concrétiser ce projet.

Peut-être un jour ?

(x)

Vous êtes tombé(e) à court d'argent en pleine production ! Mais les fans se sont mobilisés et de nouveaux investisseurs se sont manifestés.

Vous avez pu compléter et diffuser votre série !

(x)

Vous parvenez à diffuser votre série sur internet.

Votre websérie a tellement de succès qu'un réseau de production vous offre le financement de la deuxième saison, et la possibilité de la diffuser à la télévision!

(x)

Vous n'avez pas réussi à trouver le financement nécessaire pour créer votre télé-série.

Vous trouvez cependant du financement alternatif, et avec un budget plus modeste, vous parvenez à produire une version révisée du projet !



<p><b>L'investisseur</b></p> <p>L'important, c'est l'argent ! Il favorise toujours les décisions qui rapportent, et n'hésite pas à faire du <b>tokénisme</b> pour amadouer le public!</p> <p>Représentation: [+]   Visibilité: [+]   Ethique: [-]</p>	<p><b>La superfan</b></p> <p>Passionnée, elle <i>tweet</i> au et fort lorsqu'elle est contente, et encore plus fort lorsqu'elle ne l'est pas!</p> <p>Représentation: [+]   Visibilité: [+]   Ethique: [-]</p>
<p><b>La communauté de fans</b></p> <p>Iels ont l'oeil critique, et n'hésitent pas à rendre visible leurs opinions sur les réseaux sociaux. On peut toujours mieux faire!</p> <p>Représentation: [-]   Visibilité: [+]   Ethique: [-]</p>	<p><b>Le·a scénariste queer</b></p> <p>Iel s'assure de faire entendre sa voix dans la salle d'écriture, pour raconter à l'écran les histoires du monde qui l'entoure.</p> <p>Représentation: [+]   Visibilité: [-]   Ethique: [+]</p>
<p><b>L'activiste</b></p> <p>Campagnes de <i>hashtags</i>, pétitions, manifestations. Sur internet ou en personne, l'activiste n'est pas d'accord et fait entendre sa voix pour avoir gain de cause!</p> <p>Représentation: [+]   Visibilité: [+]   Ethique: [+]</p>	<p><b>La plateforme de <i>streaming</i></b></p> <p>Vite, regardez cette nouvelle série que l'algorithme a choisi pour vous, avant qu'elle ne soit annulée!</p> <p>Représentation: [-]   Visibilité: [+]   Ethique: [-]</p>
<p><b>L'actrice A-list</b></p> <p>Elle est belle et célèbre, toutes les productions se battent pour l'avoir! Elle utilise son argent et ses privilèges pour soutenir des causes humanitaires. Quelle femme!</p> <p>Représentation: [-]   Visibilité: [+]   Ethique: [+]</p>	<p><b>La coordinatrice d'intimité</b></p> <p>Elle s'assure que le consentement et les limites de tous·tes soient respectés pendant le tournage, mais n'impacte pas le reste de la production.</p> <p>Représentation: [-]   Visibilité: [-]   Ethique: [+]</p>





A part quelques fans enthousiastes, votre série n'a pas réussi à susciter l'engouement du public.

Vous attendez de savoir si elle va être renouvelée pour une deuxième saison, mais vous n'avez pas beaucoup d'espoir...

L'un de vos personnages principaux est devenu très populaire auprès du public, malgré des statistiques de visionnage peu encourageantes.

Le réseau de production décide d'annuler votre série, mais vous charge de créer un *spin-off* basé sur ce personnage.

### Le DVD

Capsule de temps collectionnée ou objet désuet voué à polluer, le DVD n'a plus la côte!

Représentation: [+] | Visibilité: [-] | Ethique: [-]

Pas de représentation, pas de visibilité, pas d'éthique, panne de courant.

Représentation: [-] | Visibilité: [-] | Ethique: [-]

Votre distributeur fais de la publicité pour votre télésérie dans les stations de métro de plusieurs grandes villes.

Vous gagnez 3 points de visibilité!

Le titre de votre série est vraiment très drôle! Mais quel est-il?

Si les autres 👤 l'apprécient, vous gagnez 3 points de visibilité.

