Cyberféminismes

Le mot cyberféminisme est utilisé pour décrire les activités d’une communauté féministe s’intéressant au cyberespace, à internet et aux technologies numériques. L’expression a été inventée dans les années 1990 pour décrire le travail critique, activiste, artistique et théorique de féministes sur internet et dans les technologies numériques1,2. S’il résiste à une définition rigoureuse, il s’attache au développement et à l’expression du féminisme dans le contexte des interactions et de l’art en ligne.
Source : wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberf%C3%A9minisme

image de couverture : Lynn Randolph, illustration pour la couverture du livre de Donna Haraway “Simians, Cyborgs and Women”, 1991 (deuxième édition).

- Expositions et artistes
  - Computer Grrls, La Gaîté Lyrique, 2019
  - VNS Matrix
  - Projet If It's Good
  - Hyphen Labs
  - Ressources sonores & Articles
- Glitch Feminism(s), pour une esthétique de l'interruption
  - Glitch Feminism : du corps virtuel au corps social
  - The Queer Art of Failure : théorie queer et stratégies de l'échec
  - Une introduction au datamoshing
- The Beautiful Warriors. Technofeminist Praxis in the 21st Century.
  - Lien de téléchargement
  - Autre lien
- Afrocyberfeminismes
  - Dans le sillage d’Octavia E. Butler
  - Cycles Afrocyberféminismes

    - Lexique La Gaîté Lyrique

- Jeux vidéos et cyberféminisme(s)
    - La femme qui ne supportait pas les ordinateurs (1986)
    - Pour une féminisation du développement de jeux vidéos
    - Portrait de développeuses

Expositions et artistes

Un aperçu des expositions et actorices du cyberféminisme dans l'art contemporain.

Expositions et artistes

Computer Grrls, La Gaîté Lyrique, 2019

Et si les ordinateurs étaient des ordinatrices ? *Computer Grrrls* donne la parole à vingt-trois artistes et collectifs internationaux qui remettent en cause les récits dominants sur les technologies. Elles exhument le rôle méconnu des femmes dès les origines de l'informatique. Elles décodent et recodent les 0 et les 1 et tracent des lignes de fuite vers des imaginaires moins stéréotypés.

Impression 3D, tutoriels Youtube, installations vidéo ou réalité virtuelle… Les oeuvres réalisées par ces artistes chercheuses, hackeuses ou makeuses questionnent la place des minorités sur Internet, les biais de genre, la surveillance numérique et le colonialisme électronique.

Computer Grrrls propose, en marge des oeuvres exposées, une série de rencontres, concerts et DJ sets. Des rendez-vous indispensables pour faire bouger les lignes, et pas seulement les lignes de codes, et proposer un avenir numérique alternatif, plus diversifié et égalitaire.

Avec Morehshin Allahyari, Manetta Berends, Nadja Buttendorf, Elisabeth Caravella, Jennifer Chan, Aleksandra Domanović, Louise Drulhe, Elisa Giardina Papa, Darsha Hewitt, Lauren Huret, Hyphen-Labs, Dasha Ilina, Mary Maggic, Caroline Martel, Lauren Moffatt, Simone C. Niquille, Jenny Odell, Tabita Rezaire, Roberte la Rousse, Erica Scourti, Suzanne Treister, Lu Yang, Zach Blas & Jemima Wyman.

Commissariat d'exposition : Inke Arns (HMKV - Hartware MedienKunstVerein) et Marie Lechner (La Gaîté Lyrique). En coproduction avec le HMKV - Hartware MedienKunstVerein (Dortmund, Allemagne). Exposition dédiée à Nathalie Magnan (1956-2016). L'exposition Computer Grrrls est ensuite exposée au MU (Eindhoven, Pays-Bas) du 20 juillet au 6 octobre 2019.

lien : https://gaite-lyrique.net/evenement/computer-grrrls

VNS Matrix

The most consistent VNS Matrix genesis story is that they crawled out of the cyberswamp in the particularly hot summer of 1991. Originally manifesting as "Velvet Downunder", a short-lived alterna-porn cartel, they quickly exhausted the possibilities involving their bodies and scanners, but an unholy alliance with technology and its machines had been forged. VNS Matrix slid in via an aesthetics of slime, its gaze firmly fixed on dripping cipherspace, and spewed forth a blasphemous text which was the birth of cyberfeminism. VNS Matrix was on a mission to hijack the toys from technocowboys and remap cyberculture with a feminist bent.

This is one story.

lien : https://vnsmatrix.net

Projet If It's Good

If It’s Good est une plateforme de recherche fondée sur une méthode féministe, collaborative et inclusive. Née en 2020, l’association agit sur deux axes : programmation artistique et conception d’outils numériques.

lien : https://www.ifitsgood.com/homepage_fr.html#programmation

Hyphen Labs

Hyphen-Labs is an international collective working at the intersection of technology, art, science, and the future. Through their global vision and multi-disciplinary backgrounds they are driven to create engaging ways to explore planetary-centered design. In the process they challenge conventions and stimulate conversations, placing collective needs and experiences at the center of evolving narratives.

lien : http://www.hyphen-labs.com/about.html

Ressources sonores & Articles

Une sélection d'articles a lire inspirants et inspirés

- sur le cyberféminsime comme arme de militance
- A propos être dans le corps d'une femme renouveau du cyberféminisme
- la revue voix de femmes

Glitch Feminism(s), pour une esthétique de l'interruption

Glitch Feminism : du corps virtuel au corps social

"Dans une société qui conditionne le public à éprouver de l'inconfort ou une absolue peur des erreurs et des dysfonctionnements de nos mécaniques socio-culturelles - encourageant implicitement et illégalement une philosophie de "ne pas faire tanguer le bateau !" - le "glitch" devient une métonymie appropriée. Le féminisme, cependant, embrasse la causalité de l'"erreur", et transforme la vision péjorative du glitch en prenant en compte qu'une erreur dans un système social qui a déjà été perturbé par des stratifications économiques, raciales, sociales, sexuelles et culturelles, et par la boule de domination de la mondialisation - processus qui continue d'exercer la violence sur tous les corps - n'est pas, en réalité, une erreur du tout, mais plutôt un *erratum* nécessaire. Le glitch est une correction de la "machine", et, au contraire, un point de départ positif".

(Traduction de l'Éditrice).

"*In a society that conditions the public to find discomfort or outright fear in the errors and malfunctions of our socio-cultural mechanics—illicitly and implicitly encouraging an ethos of “Don’t rock the boat!”—a “glitch” becomes an apt metonym. Glitch Feminism, however, embraces the causality of “error”, and turns the gloomy implication of glitch on its ear by acknowledging that an error in a social system that has already been disturbed by economic, racial, social, sexual, and cultural stratification and the imperialist wrecking-ball of globalization—processes that continue to enact violence on all bodies—may not, in fact, be an error at all, but rather a much-needed erratum. This glitch is a correction to the “machine”, and, in turn, a positive departure.*"

Source : L. Russell, "Digital Dualism and the Glitch Feminism Manifesto", *The Society Pages*, 2013

Glitch Feminism

A Manifesto | Legacy Russell



Résumé

Dans son ouvrage, *Glitch Feminism : A Manifesto*, édité chez Verso Books en 2020, Legacy Russel appelle à s'approprier le *glitch* (NdlE : bug, problème informatique en français) en tant que figure des dysfonctionnements du corps social, visibles dans le fonctionnement des technologies numériques. En effet, Russel affirme qu'il n'y a qu'une séparation illusoire entre espaces "virtuels" et "réels", tant l'hyper-connectivité affecte les comportements et les liens sociaux. C'est une manière de remettre le corps au centre des préoccupations cyberféministes.

En comparant le glitch aux corps non-inclus par une société perturbée par ses propres évolutions économiques et sociales, Russel nous invite à le considérer, non pas comme un dysfonctionnement effrayant et paralysant, mais comme une nouvelle esthétique révolutionnaire.

(Note de l'Éditrice)

https://www.youtube.com/embed/iZ233Gzichw?t=2s

Conférence donnée par Legacy Russel pour l'évènement *Refiguring the Future*, Eyebeam, février 2019.

Liens utiles

Jurgenson, Nathan, "Digital Dualism and the Fallacy of Web Objectivity", *The Society Pages*, 13 septembre 2011, [en ligne], en anglais.

Russel, Legacy, "Elsewhere, After the Flood: Glitch Feminism and the Genesis of Glitch Body Politic" , *Rhizome*, 12 mars 2013, [en ligne], en anglais.

Russel, Legacy, "Digital Dualism and The Glitch Feminism Manifesto", *The Society Pages*, 10 décembre 2012, [en ligne], en anglais.

Blog de l'autrice, en anglais

The Queer Art of Failure : théorie queer et stratégies de l'échec

"*The Queer Art of Failure* is about finding alternatives—to conventional understandings of success in a heteronormative, capitalist society; to academic disciplines that confirm what is already known according to approved methods of knowing; and to cultural criticism that claims to break new ground but cleaves to conventional archives. Judith Halberstam proposes “low theory” as a mode of thinking and writing that operates at many different levels at once. Low theory is derived from eccentric archives. It runs the risk of not being taken seriously. It entails a willingness to fail and to lose one’s way, to pursue difficult questions about complicity, and to find counterintuitive forms of resistance. Tacking back and forth between high theory and low theory, high culture and low culture, Halberstam looks for the unexpected and subversive in popular culture, avant-garde performance, and queer art. She pays particular attention to animated children’s films, revealing narratives filled with unexpected encounters between the childish, the transformative, and the queer. Failure sometimes offers more creative, cooperative, and surprising ways of being in the world, even as it forces us to face the dark side of life, love, and libido."

Jack Halberstam

"L'art queer de l'échec cherche à trouver des alternatives - aux définitions conventionnelles du succès dans une société hétéronormative et capitaliste ; aux disciplines académiques qui confirment ce qui est déjà connu à travers des modes de savoir validés ; et à la critique culturelle qui affirme innover mais qui s'accroche à des archives conventionnelles. Jack Halberstam propose "la théorie basse" comme mode de pensée et d'écriture qui opère à plusieurs niveaux en même temps. La "théorie basse" est issue d'archives excentriques. L'auteur prend le risque de ne pas être pris au sérieux. Cela implique de ne pas avoir peur d'échouer et de se perdre, de suivre les questions compliquées à propos de complicité, et de trouver des formes de résistance contre-intuitives. En faisant des allers-et-retours entre théorie légitime et "théorie basse", culture légitime et culture populaire, Halberstam cherche l'imprévu et le subversif dans les cultures populaires, la performance avant-gardiste et l'art queer. Elle donne une importance particulière aux dessin-animés destinés aux enfants, révélant des scénarii rempli de rencontres imprévues entre l'enfantin, le transformatif, et le queer. L'erreur offre parfois plus de créativité, de coopération, et des modes d'être au monde surprenants, qui nous forcent à regarder la face obscure de la vie, de l'amour et

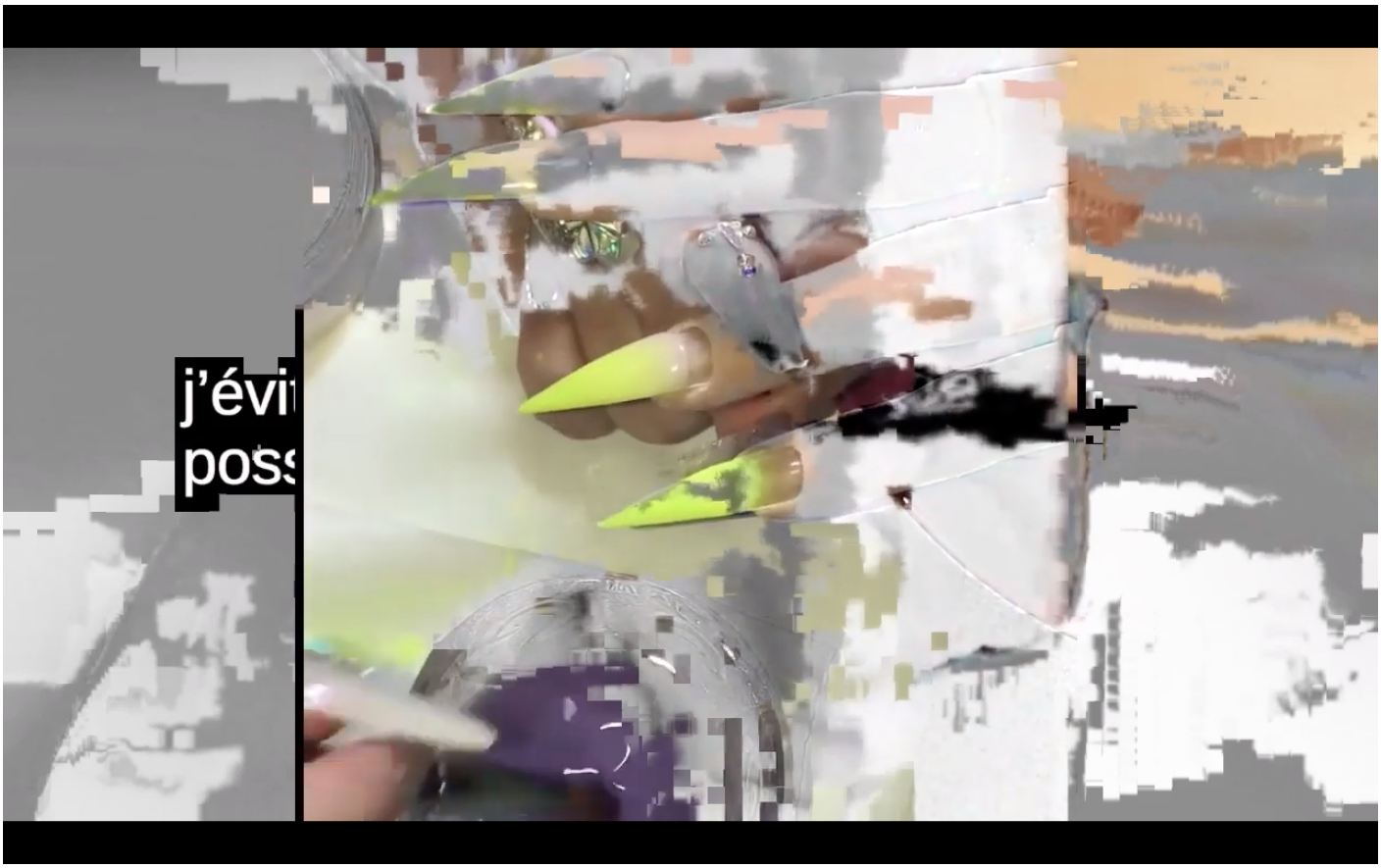
de la libido."

(Traduction de l'éditrice, ouverte à corrections)

Une introduction au datamoshing

Le *datamoshing* est une manière d'intervenir sur des fichiers vidéo ou sonores en causant intentionnellement des erreurs de compression vidéo afin de produire de nouveaux contenus. Des tutoriels de *datamoshing* sont disponibles gratuitement à ce lien.

Cette technique a notamment été utilisée par Anne-Lise Le Gac et Arthur Chambry pour leur performance DUCTUS MIDI (2018) et dans la pièce sonore The Ghost in the mp3 (2014) de Ryan Patrick Maguire.



Teaser de DUCTUS MIDI, Anne-Lise Le Gac et Arthur Chambry, Arsenic.

The Beautiful Warriors. Technofeminist Praxis in the 21st Century.

Edited by Cornelia Sollfrank
Contributions from Christina Grammatikopoulou, Isabel de Sena, Femke Snelting, Cornelia Sollfrank, Spideralex, Sophie Toupin, hvale vale, Yvonne Volkart.

Lien de téléchargement

Beautiful Warriors, ED. Cornelia Sollfrank

Autre lien

The beautiful warriors

Afrocyberfeminismes

Afrocyberféminismes est un projet de recherche qui questionne les enjeux contemporains posés par les technologies numériques au regard de l’Afrique et de ses diasporas en explorant la place du genre et de la race. Ce cycle s’inscrit dans le sillage de l’écrivaine africaine-américaine Octavia E. Butler et notamment de son roman Le Motif, publié en 1977 aux États-Unis sous le titre original de Mind of my Mind. Il fait partie de la série the Patternist (ou Patternmaster ou Seed to Harvest) dont l’échelle de temps s’étend de la période de l’Égypte ancienne au futur.

Sources : https://gaite-lyrique.net/lexique/afrocyberfeminismes

Dans le sillage d’Octavia E. Butler

http://www.afrocyberfeminismes.org/

https://www.youtube.com/embed/xU-XnFENeHc

Cycles Afrocyberféminismes

Pimp your brain !

Lexique La Gaîté Lyrique

Afrocyberfeminismes

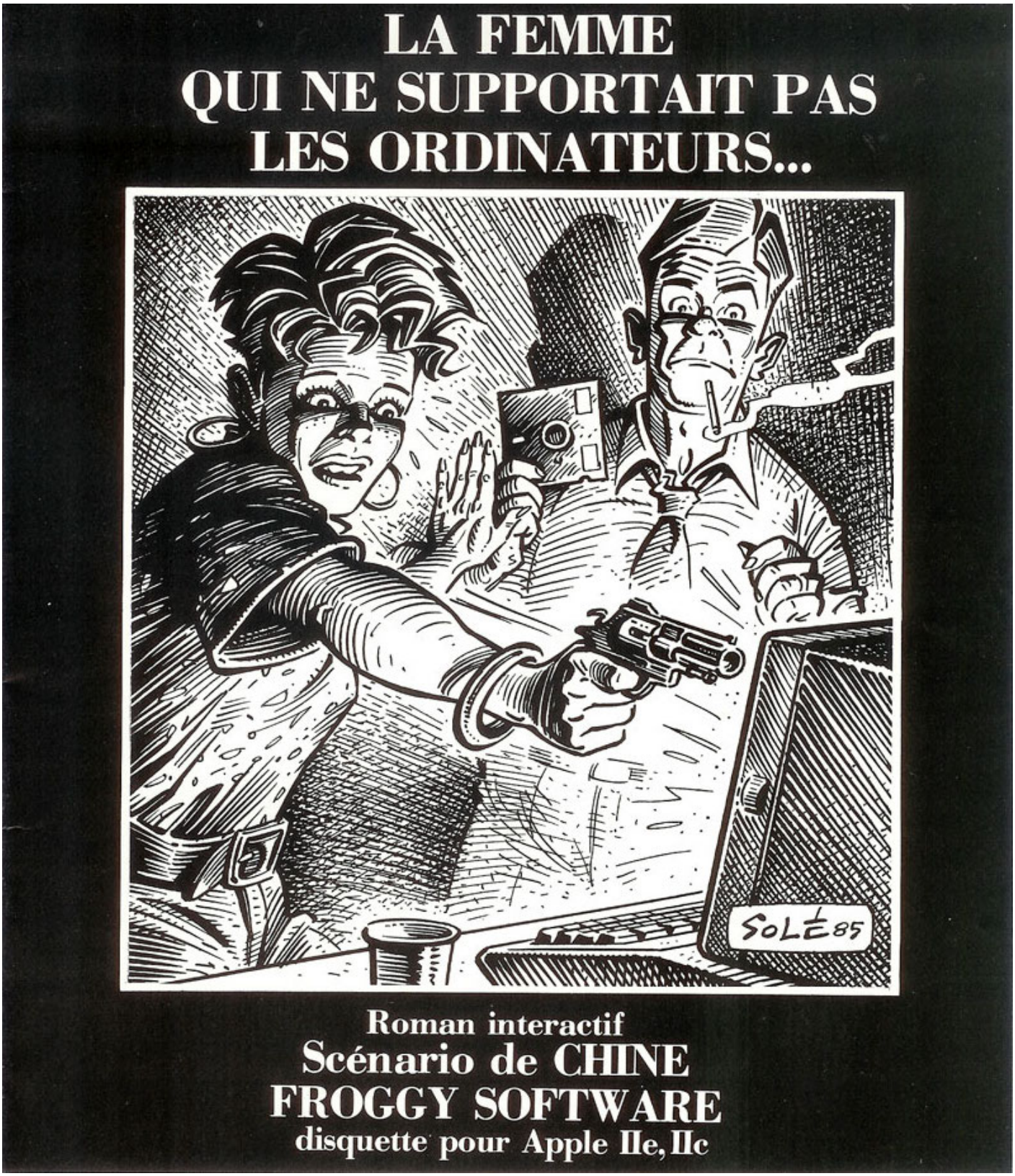
Jeux vidéos et cyberféminisme(s)

Cyberféminisme est un terme évoqué la première fois par Donna Haraway, autrice du "Manifeste Cyborg" (1984). Les cyberféminismes désignent le travail critique artistique, théorique, activiste et technique mené par les groupes féministes autour de l'utilisation des technologies numériques et d'Internet. Il s'agit de mettre en évidence et de combattre les dynamiques patriarcales et sexistes au sein des usages et des cultures techniques en proposant des alternatives et des fonctionnements inclusifs. Le jeu vidéo est un objet culturel particulièrement touché par ces mécaniques, malgré le nombre croissant de joueuses et d'écrits théoriques sur le sujet depuis les années 80.

La femme qui ne supportait pas les ordinateurs (1986)

La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs est une fiction interactive, publiée par **Froggy Software** sur Apple II en 1986. Le jeu fut écrit par **Chine Lanzmann** (sous le pseudonyme de "Chine"), et programmé par Jean-Louis Le Breton, fondateur de Froggy Software. La couverture fut dessinée par Jean Solé.

Ce jeu est une des premières œuvres de fiction interactive de France à avoir été réalisée par une femme. Par ailleurs, il est considéré comme étant un des premiers jeux vidéo à aborder la thématique du cyberharcèlement genré, et de l'expérience plus actuelle des femmes sur les réseaux sociaux.



Le jeu se déroule sur le réseau Calvados, réseau fréquenté par les deux auteurs du jeu à l'époque. Il imite son interface et ses services (messages entre utilisateurs, salon de messagerie instantanée globale, dépêches AFP, etc.), comme si le micro-ordinateur du joueur y était connecté. On croise aussi, dans un salon de Messagerie instantanée, les pseudonymes des habitués du réseau à l'époque (« Lumbroglio » pour Lionel Lumbroso, « Chine » pour Chine Lanzmann, « Pepe Louis » pour le fondateur de Froggy Software Jean-Louis Le Breton, « Benv » pour François Benveniste, etc.).

Dans le jeu, le joueur incarne une femme sur le réseau Calvados, qui doit repousser les avances de nombreux personnages, dont l'ordinateur, Ordine, prêt à tout pour être le seul prétendant. Le jeu est entièrement textuel, et l'interaction du joueur se fait en répondant aux questions par « oui » ou « non ». Il y a 6 fins possibles.

La *Femme qui ne supportait pas les ordinateurs* est un jeu qualifié de "contreculturel" en raison de son aspect autoréférentiel. Le jeu se fonde sur l'expérience de modération même de ses développeuses et développeurs qui, en outre, apparaissent dans la diégèse.



JEUX POUR MICROS

KHRONOS

En solitaire, le héros-joueur aura comme but d'atteindre l'éternité en quatre semaines ! Pour cela, il doit survivre et collecter les objets nécessaires à sa quête dans les 250 salles (vues en plan) d'un château rempli de maléfices. Un thème classique qui peut engendrer ou non un bon jeu... selon la manière de le traiter.

Le jeu fonctionne bien, mais les auteurs ont malheureusement voulu trop en faire et plaire à tous. Il y a le côté jeu de rôle, avec les points de vitalité, de nourriture et de lumière du personnage... et il y a un côté jeu d'adresse, hélas ! Les monstres surgissent de partout, sans relâche, annulant toute surprise et finalement tout plaisir. Il y en a parfois 8 à 10 dans une même salle et plus on les combat plus il en arrive. C'est trop !
La volonté de faire de *Khronos* un jeu susceptible de toucher tout le monde (adresse, aventure, rôle, gestion, etc.) n'atteint finalement personne. C'est dommage, car la gestion au crayon optique est particulièrement aisée et agréable.

EN BREF

Cassette et disquette (180 F) pour Thomson MO 5, TO 7-70, TO 9 et à paraître sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128.
type de jeu : aventure, adresse
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

PADIRAC

Une soucoupe volante explore les galeries du gouffre de Padirac (!). De nombreux obstacles (souvent des portes) empêchent l'évolution de l'engin. Pour passer et progresser, le joueur doit répondre à de brèves énigmes, notamment compléter les lettres manquantes des mots proposés. En bref, nous sommes en présence d'un labyrinthe complexe, mais au demeurant accessible.

EN BREF

Cassette (140 F) pour Commodore 64. Édité par Ere Informatique - Radarsoft.
type de jeu : labyrinthe
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

TENNIS 3D

Un classique parmi les simulations sportives. Celle-ci est bien réalisée, avec un petit plus, le joueur peut choisir le terrain (terre battue, gazon ou synthétique). Un ou deux joueurs, au clavier ou à la manette...

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (198 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Loriciels.
type de jeu : comme son nom l'indique
accessibilité : ▶▶▶▷▷
originalité : ▶▷▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

LA FEMME QUI NE SUPPORTAIT PAS LES ORDINATEURS

Un produit nouveau, la « romansquette » ! La « *Femme qui...* » est un roman interactif qui simule un dialogue entre le joueur (plutôt une fille), son ordinateur et les branchés d'un réseau télématique, « Kalvados ». Une sorte de messagerie en direct comme il en existe sur Minitel, (tapez JESSIE !).
Le jeu se déroule quasi-exclusivement en mode texte. Votre ordinateur est à ce point amoureux de vous qu'il va jusqu'à commettre un meurtre ! Le pirate Comby est électrocuté à distance. Une nouvelle forme de meurtre, où l'assassin n'est pas sur les lieux du crime ! De temps à autre, le programme vous demande de répondre par O(ui) ou N(on). Selon vos choix vous abordez des « chapitres » différents du roman, à l'image des livres « dont vous êtes le héros ».
Cette première « romansquette » est davantage à considérer comme un « moment ludique » que comme un véritable jeu. Le texte est drôle, vraiment drôle parfois, mais surtout pour les amateurs de messageries en direct (on y retrouve tous les tics des utilisateurs). Pour les autres, la pratique de « *La femme qui...* » sera une étrange initiation à l'univers micro et convivial.

EN BREF

Disquette (195 F) pour Apple IIe et IIc. Editée par Froggy Software.
type de jeu : dialogue
accessibilité : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
graphisme : ▷▷▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

En évoquant les difficultés sociales des femmes sur internet, Chine Lanzmann met en scène sans en avoir la sémantique à l'époque, ce qu'on appelle aujourd'hui le "cyberharcèlement genré". Elle est une des pionnières de ces questionnements, qui trouveront leur apogée avec les phénomènes de *Balance ton Hashtag* (Me too, Balance ton école d'art, Inceste, Précarité menstruelle...) sur les réseaux sociaux. Chine amène avec humour l'idée d'une violence systémique qui s'incarne dans le personnage de l'ordinateur pervers, faisant obstacle à l'utilisation par les femmes des outils de communication numériques.

Sources :

- Wikipedia : https://www.wikiwand.com/fr/La_femme_qui_ne_supportait_pas_les_ordinateurs
- Fiction Interactive : http://www.fiction-interactive.fr/la-femme-qui-ne-supportait-pas-les-ordinateurs/
- JANKOWSKY, Filip, *The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993*, 2019.

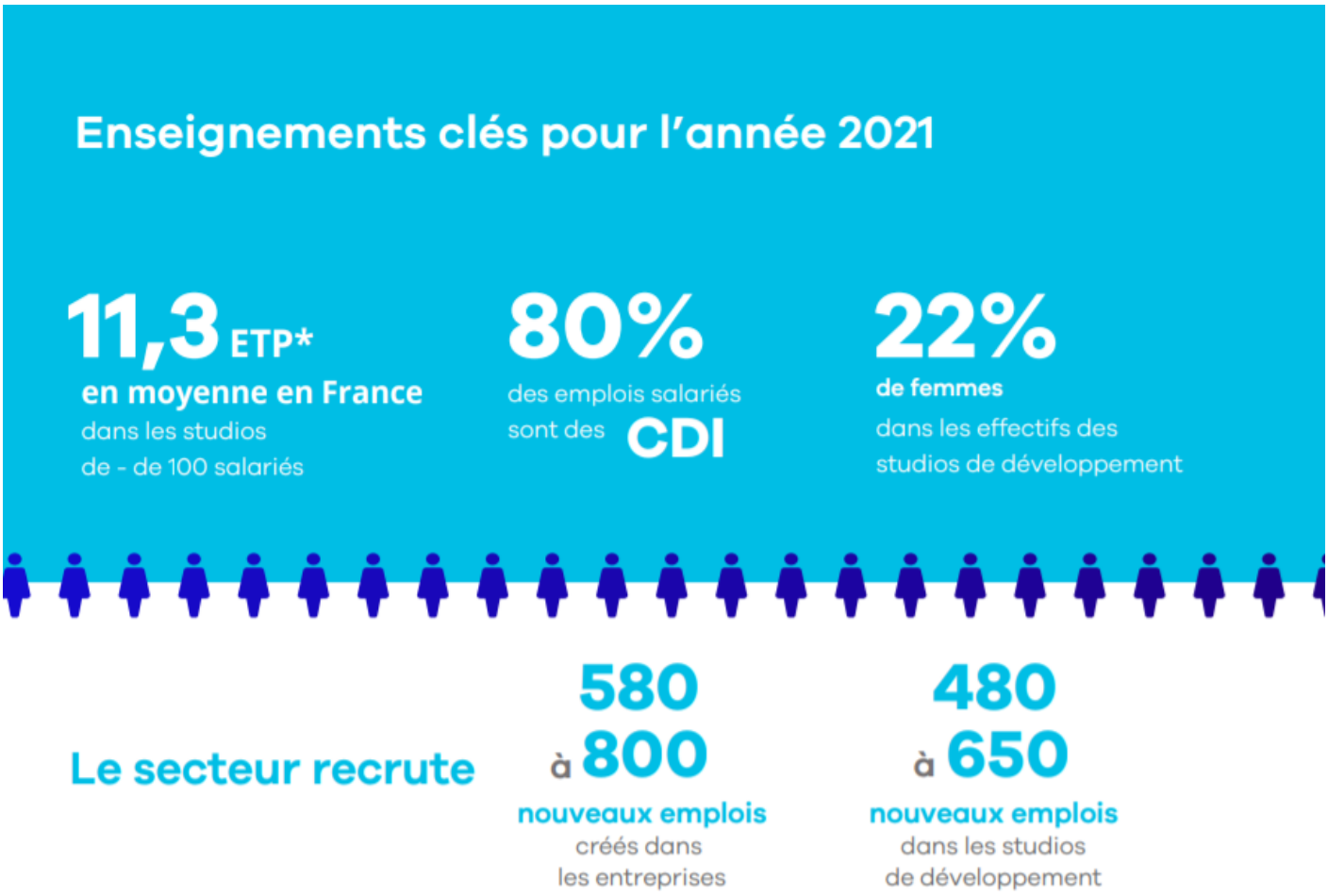
Pour une féminisation du développement de jeux vidéos

Chiffres sexistes de l'industrie du jeu vidéo et constat

L'association ***Women in Games***, fondée en 2009 en Angleterre, veille à la représentation des femmes dans l'industrie du jeu vidéo. Ses adhérentes évoquent, en prenant compte des rapports du ***Baromètre annuel du jeu vidéo***, une féminisation croissante, bien que minoritaire, des emplois du secteur vidéoludique. Les chiffres cités sur le site de l'association sont les suivants :

> Women in Games is a not for profit organisation founded in 2009 when women numbered only 6% of the Games Industry workforce. In 2020 we have a global average statistic of 22%. In a recent survey of the global top 15 Games Companies, only 16% of women are represented in the executive teams. The number of women working in any role or competing in esports is around 5% or 1 in 20. Yet approximately 50% of players globally are women, so we still have a long way to go in achieving a representative games and esports industry and better understanding on how to do that.

Women in Games décrit une augmentation du nombre de postes occupées par des femmes (6% en 2009, contre 22% en 2020). Cependant celles-ci restent minoritaires au sein des grandes entreprises de création de jeux-vidéo. Elles notent également dans ce rapport l'absence des femmes des postes à responsabilité (16% des femmes sont représentées dans les équipes de directions des 16 plus grandes entreprises de jeu vidéo) et des compétitions de e-sport à haut niveau (5% des femmes travaillent ou concourent à des évènements de e-sport). Les statistiques sont alarmantes dans la mesure où environ 50% des joueurs sont des joueuses.



Actions vers une féminisation des cultures vidéoludiques en France

Women in Games France, fondé en 2017 par la développeuse et activiste Audrey Leprince, a pour mission de "promouvoir la mixité dans l'industrie du jeu vidéo française". En menant des actions de sensibilisation concernant la place des femmes dans le secteur numérique et vidéoludique en France, elles fabriquent un réseau d'entraide entre femmes développeuses, ingénieures et joueuses e-sport. Audrey Leprince évoque cependant une difficulté à mobiliser les actrices du secteur :

> « Nous sommes face à **un double problème** : il n'y a pas suffisamment de femmes dans le développement, mais elles sont aussi difficiles à mobiliser. C'est pour cette raison que nous avons commencé par créer un annuaire de femmes volontaires pour intervenir dans les conférences, lors d'interviews ou même dans les écoles de jeu vidéo, dans le but d'inspirer celles qui souhaiteraient faire carrière dans notre secteur. Mais nous voulons aussi créer un cadre bienveillant et motivant pour toutes celles qui hésitent encore, mieux comprendre leurs freins pour contribuer à les lever. »

Combattre les représentations sexistes

Sources :

- JANKOWSKY, Filip, *The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993*, 2019.
- Women in Games : https://www.womeningames.org/
- Women in Games France : https://womeningamesfrance.org/
- Women in Games France sur France Culture : https://www.franceculture.fr/numerique/des-femmes-font-bouger-les-choses-dans-lindustrie-du-jeu-video-et-prouvent-que-nous-y-avons-notre
- Baromètre annuel du jeu vidéo : http://snjv.org/publications/
- https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/11/01/il-n-y-a-pas-d-egalite-hommes-femmes-dans-l-industrie-du-jeu-video_4800946_4408996.html
- https://www.numerama.com/tech/289096-comment-lassociation-women-in-games-veut-promouvoir-la-mixite-dans-le-jeu-video-francais.html

Portrait de développeuses