

Zeitschrift: L'Émilie : magazine socio-culturelles
Herausgeber: Association Femmes en Suisse et le Mouvement féministe
Band: [96] (2008)
Heft: 1524

Artikel: Le rôle de genre de Lisbeth Salander
Autor: Brochard, Nathalie
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-284962>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 14.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Femmes et nouvelles technologies : complices ou antagonistes?

C'est un jeu de balancier. Lisbeth Salander – hackeuse transgenre de la trilogie *Millénium* – se sent comme un poisson dans l'eau technologique et n'est de loin pas obsédée par les catégorisations sexuelles. La figure du cyborg (p. 4) et celle de l'hybride (p.17) pourraient nous permettre de dépasser le déterminisme biologique et l'assignation aux rôles sexués. D'un autre côté, informatique et technologie requièrent des compétences considérées comme masculines. Il est difficile aux femmes de s'orienter dans ces métiers (p.14) et les modèles féminins sont trop rares. Ainsi, les nouvelles technologies jouent un double jeu, entre perpétuation des préjugés de sexe et possibilités d'émancipations.

Le drôle de genre de Lisbeth Salander

La Suède, ses grandes blondes aux grands yeux bleus, son système social, Abba, Ikea, H&M, ce à quoi il faut désormais ajouter *Millénium*. L'extraordinaire engouement pour la célèbre trilogie de Stieg Larsson vendue à ce jour à huit millions d'exemplaires dans le monde repose certes sur une intrigue policière tordue à souhait, façon série télé, mais aussi et surtout sur deux personnages: le journaliste Mikael Blomkvist et Lisbeth Salander, une asociale, surdouée de l'informatique. Les allures de cyberhéroïne de cette dernière préfigurent-elles une évolution des représentations de genre dans la culture?

Nathalie Brochard

Les lecteurs-trices engloutissent leur madeleine de Proust, s'imaginant retrouver les aventures de Tintin reporter; une occasion pareille, on saute forcément dessus!

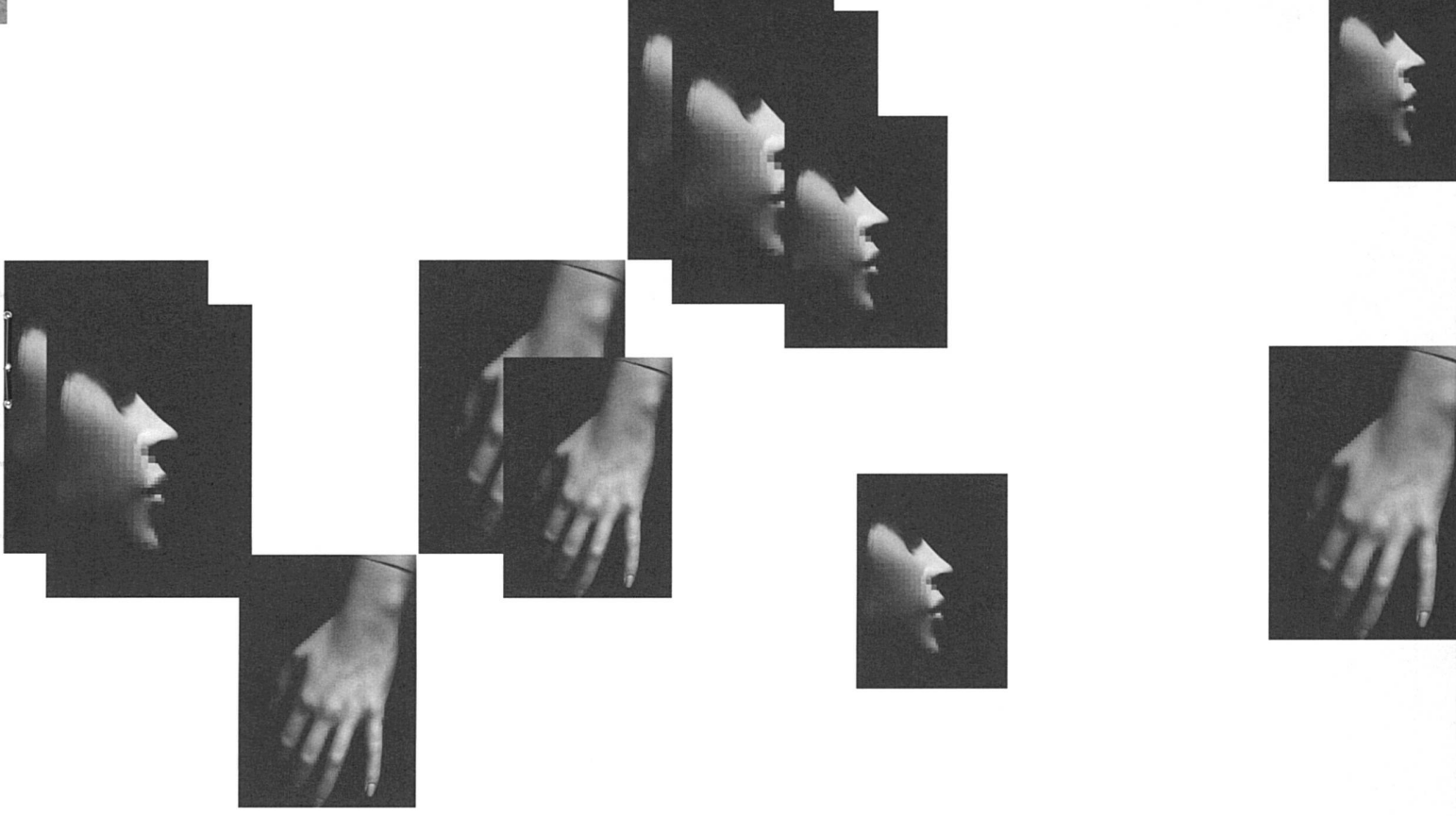
Les «vrais» journalistes eux-mêmes le reconnaissent. Florence Aubenas du *Nouvel Observateur* parle d'«aventure de bureau» avec le bellâtre Blomkvist. Oui, elle a d'abord craqué pour lui avant de «passer à Lisbeth Salander... Blomkvist m'agaçait parfois avec sa manière de s'atteler à de grandes enquêtes bien pensantes», avoue-t-elle. Ariane Dayer, la nouvelle rédactrice en chef du *Matin*, estime que «c'est Lisbeth Salander qui a le pouvoir. Blomkvist a toujours un ou deux temps de retard. Elle vit dans un monde sans limite où il n'y a aucune barrière morale ni physique».

Après un tour par l'inévitable «avis des consommateurs» sur les blogs et forum d'ici et d'ailleurs, il faut se rendre à

l'évidence: sans Lisbeth Salander, *Millénium* ne serait pas. Mais qu'est-ce qu'elle a de plus?

Identités alternatives

Petite, anorexique, psychotique, gothique, pirate informatique, piercée, tatouée, violée, elle n'entre pas dans la catégorie Grace Kelly. Elle aurait plus d'affinités avec une Lara Croft. Un personnage de jeu vidéo donc. Suivre le parcours de Lisbeth Salander, c'est voir la page s'animer, c'est entrer dans un monde virtuel. Sauf que *Millénium* est bien plus qu'un simple jeu d'infiltration ou d'arcade: son univers et son gameplay le hissent d'emblée au niveau de séries cultes comme *Hitman* ou *Final Fantasy*. La jauge de vie de Lisbeth



diminue quand elle prend des coups et se remplit quand elle coule des jours tranquilles aux Caraïbes ou à Gibraltar. Elle a d'ailleurs plusieurs vies et quand elle réussit sa mission, elle débloque un niveau. Elle choisit ses armes en fonction de ses besoins: SIG Sauer, Wanad P-83, AK...

Comme Lara Croft, son identité sexuelle reste floue. Helen W.Kennedy analyse le rapport complexe sujet/objet des cyberhéroïnes : «Ces personnages sont à la fois le héros (actif) et l'héroïne (qu'on regarde)». Pour la sociologue, «un homme qui joue à Lara Croft est transgenre: la distinction entre le joueur et le personnage du jeu est gommée». De la même manière, se mettre dans la peau de Lisbeth Salander, c'est entrer dans un genre plus flexible et expérimenter des identités alternatives.

Prises de pouvoir symboliques

Cette cyberhéroïne propose-t-elle un réel changement en terme de représentation féminine? Que ce soit en littérature, au cinéma ou dans les jeux vidéos, les cyberhéroïnes sont régies par un imaginaire masculin et respectent d'ordinaire des fonctions narratives genrées. Muriel Andrin, chercheuse à l'Université libre de Bruxelles a étudié les paradoxes de l'héroïne cybernétique et l'imagerie alliant femme et machine. Pour elle, ce modèle parfait formaté par des idéaux masculins présente «la femme comme un être intrinsèquement dévoué au service de l'homme, doué d'une propension à l'abnégation et à la nature salvatrice». Cette construction d'une perfection aboutit à une mythification: «*Simple mor-*

telles dans le monde réel, les personnages se métamorphosent en de véritables déesses dans le monde virtuel», explique Muriel Andrin.

Pourtant les cyberhéroïnes ne sont pas seulement des icônes. A l'instar des héros masculins, elles jouent un rôle actif dans l'avancée narrative. Catherine (*The Cell*), Allegra (*eXistenZ*), Trinity (*The Matrix*), Aki (*Final Fantasy*) ou Lisbeth (*Millénium*) démontrent des capacités physiques et un savoir hors du commun. Muriel Andrin précise que «cette prise de pouvoir de l'action s'accompagne souvent de plusieurs prises de pouvoir symboliques» qui peuvent mettre en jeu l'inversion des rôles sexués habituellement attribués entre personnages masculins et féminins. Elles peuvent également s'effectuer par le maniement de symboles masculins comme les armes à feu ou le hacking, l'informatique étant une compétence sexuée masculine.

La centralité de ces figures héroïques féminines et leur pouvoir sur le récit semblent annoncer une ère nouvelle. Un faux semblant pour Muriel Andrin qui montre qu'au stade ultime de l'intrigue «les cyberhéroïnes dépendent de leurs pendants masculins pour prendre en charge leur sauvetage». La résistance masculine opère au dénouement: «il y a comme une impossibilité de confier jusqu'au bout et dans toute sa complexité l'exécution de la résolution narrative au personnage féminin». Sans l'intervention de Blomkvist, Salander n'aurait jamais pu s'en sortir.

Lisbeth Salander aura beau se révolter contre sa condition, faire sa rebelle et sa biatch, elle reste entièrement contrôlée par son rapport à l'homme. Caramba, encore raté!

