

Belge sur le retour

20/20

RÉCIT



Après 25 années d'exil au Mexique, l'écrivain Hubert Antoine, lauréat du prix Rossel en 2016, observe une Belgique

différente. En 20 épisodes, il nous a livré la chronique de son retour sous nos latitudes et convoque, tour à tour, les vieux slows de Pierre, les gaufres chaudes, le patriotisme de Guy Coëme ou les femmes de Corto Maltese.

La guerre contre la France



HUBERT ANTOINE

Je me souviens du scandale de *Ciel mon mardi* consacré aux Belges. Fin 1989, Christophe Dechavanne avait reçu sur son plateau des énergumènes comme représentants de notre gentil pays. Les invités, tous plus loufoques les uns que les autres, avaient offert, une fois de plus, telle une illustration des blagues de Coluche, une image idiote du royaume de Baudouin. La retransmission avait créé un incident diplomatique. La guerre fut déclarée.

Je ne sais si cette émission fut l'étincelle qui retroussa les manches de nos artistes nationaux ou si, par réaction, la curiosité hexagonale envers les voisins du nord fut plus réceptrice, mais de dérision, il y en eut de moins en moins. Nous sommes même devenus à la mode en Hexagone. C'est peut-être la faute de Cécile de France. Avec un nom pareil, la Namuroise a perturbé le *who's who* francophone. Le chef-d'œuvre *C'est arrivé près de chez vous* a sans doute lui aussi chamboulé les pointillés de la frontière.

Prenant modèle sur la perestroïka, nous attaquâmes en force. D'abord, nous envoyâmes les poids-lourds sur le front de la culture. Amélie Nothomb en première ligne, puis Philippe Geluck aux avant-postes de la télévision pour surveiller Michel Drucker. Partout les fantassins d'Anne Teresa De Keersmaecker sautillaient et dansaient sur les scènes internationales. Les Dardenne conquièrent le Sud et plantèrent leur seconde résidence à Cannes, leur accent liégeois n'étant même pas moqué, on notait une avancée certaine. La Leffe, La Duvel et la Hoegaarden ont vite détrôné la Kronenbourg. Stromae imposa sa voix grave et son ultra-professionnalisme ciré, Arno séduisit France Inter et brouilla les pistes de la belgitude, Angèle termina par mettre le *broil* sur le territoire gaulois. Preuve de l'invasion, les spectateurs de Roland-Garros ont crié pendant dix ans « Justine » et « Kim ». Nous étions en train de gagner la bataille des coqs.

Et puis il y eut cette demi-finale...

SEXISME

Le jeu vidéo, cet éternel « boys' club »

Qu'on le pratique en ligne ou seul dans son salon, le jeu vidéo continue à être le vecteur d'une forme de sexisme ordinaire. Harcèlement, menaces, manque de représentations sont le lot quotidien des femmes dès qu'elles lancent une partie.



THOMAS CASAVECCHIA

Oh my god, a girl! » « Hey, retourne dans ta cuisine », ou encore « Tu as une voix sexy, tu veux qu'on se rencontre? », voici le genre de remarques que l'on est certain de se prendre en pleine face lorsque l'on est joueuse et qu'on se lance dans un jeu multijoueur en ligne. Comme beaucoup d'autres espaces, le jeu vidéo n'est guère accueillant pour les femmes. Selon les derniers chiffres, elles composeraient pourtant la moitié de la communauté des *gamers*. Mais pour jouer heureuse, il faut malheureusement souvent jouer cachée. Assumer son identité, c'est prendre le risque d'être raillée ou harcelée.

Scandalisé par l'affaire Manolita, en 2020, un groupe de joueuses de la région de Liège décide de se retrouver autour d'un barbecue. « On partageait nos mésaventures », explique Asty. « Au fil des discussions, nous nous sommes aperçues que même si l'on pratiquait des jeux différents, on avait toutes subi la même chose en ligne. Pour rigoler, on a fait l'analogie avec les "hauts faits", des succès que l'on débloquent en réussissant des prouesses en jeu. Quand on est joueuse, ces "hauts faits" consistent surtout en des injonctions à "retourner dans la cuisine", ou à couper son micro pour éviter de se faire embêter. »

« Si je suis une femme, je ne suis forcément pas à la hauteur »

Quelques jours plus tard, les amies lançaient Witch Gamez, une plateforme de partage destinée aux joueuses où ces dernières peuvent partager leurs « hauts faits » et montrer la discrimination dont elles sont victimes au quotidien. Mais aussi un outil pour sensibiliser le public à la question du sexisme dans les jeux vidéo.

Asty et ses amies ont créé Witch Gamez, une plateforme de partage destinée aux joueuses afin de sensibiliser le public à la question du sexisme dans les jeux vidéo. © ALICE WILQUET.

Sigrig, une des créatrices, se souvient par exemple de n'avoir jamais allumé son micro pendant ses deux premières années de pratique de jeu en ligne : « Je me suis fait passer pour un homme pour qu'on me laisse tranquille. Encore aujourd'hui, lorsque je fais une partie avec des partenaires aléatoires que je ne connais pas, je coupe systématiquement le micro pour que l'on ne sache pas que je suis une femme. Si je commence à parler, ça ne manque jamais : j'entends crier "Oh my god, a girl!" Je me fais draguer, ou on me fait comprendre que comme je suis une femme, je serais plus à ma place dans un rôle de soigneuse ou dans un autre jeu plus adapté à mon genre, comme Animal Crossing ou les Sims. Ou carrément dans la cuisine. Et quand je persiste à jouer à un jeu considéré comme masculin, comme un jeu de tir, on remet systématiquement en cause mes compétences. Si je suis une femme, je ne suis forcément pas à la hauteur de mes camarades. Et si je m'en sors bien, c'est que je ne suis pas mauvaise – pour une fille. »



Les gens se considèrent rarement comme sexistes, ou racistes, ou validistes. Puis, sous couvert de l'humour, certains dérapent

Asty

”

« Sous couvert de l'humour, certains dérapent »

Au-delà des railleries, il y a aussi la menace, comme l'explique Asty. « Quand j'avais 18 ans, je jouais à WoW (World of Warcraft, NDLR) et je n'avais pas encore beaucoup de recul. Très vite, un joueur m'a prise sous son aile. Il avait quarante ans de plus que moi et était très paternaliste. Il m'offrait sans cesse des cadeaux dans le jeu. De l'équipement, de l'or, etc. Puis il m'a fait

des avances. Que j'ai refusées. Il a alors envoyé des messages à tous les autres membres de la guilde pour me dénigrer. Puis il est parvenu à trouver mon adresse et a menacé de venir chez moi. J'étais jeune et très en confiance. Depuis, je me méfie. Heureusement, j'ai trouvé un maître du jeu, une sorte de modérateur, employé par le studio à l'origine du jeu pour veiller à ce que tout se passe bien. Il a analysé tous les *logs* et les conversations. Il a tout de suite considéré qu'il s'agissait de harcèlement et a supprimé le compte de mon harceleur. » Ces aides humaines, depuis bien longtemps, ont été remplacées par des robots à l'oreille bien moins attentive et moins chère que celle des humains.

« Des stratégies pour se protéger »

A l'instar de l'espace public, les jeux en ligne demeurent un lieu très macho. Souvent, pour éviter d'être importunées ou agressées, les joueuses jouent entre elles ou se cachent. « L'espace dans les jeux en ligne est très masculin. Cela crée de l'insécurité pour les femmes qui l'utilisent. Elles adoptent donc des stratégies pour se protéger, notamment en se faisant plus discrètes. Elles sont donc moins visibles. Et l'espace se masculinise encore davantage, c'est un cercle vicieux qu'il faut rompre », déplore Asty.

Depuis, la joueuse a mis sur pied sa propre communauté de joueurs, sa guilde. Une manière de se protéger contre les comportements les plus problématiques. « A chaque fois que quelqu'un demande à être coopté, on lui fait passer une sorte d'entretien d'embauche pour être certain qu'il ne vient pas mettre en péril un environnement de jeu dans lequel tout le monde se sent en sécurité. » Mais les incidents arrivent. « Les gens se considèrent rarement comme sexistes, ou racistes, ou validistes. Et puis, sous couvert de l'humour, certains dérapent. Et là, c'est la porte. »

Chloé non plus n'hésite pas à bannir les membres de son public qui dépassent les bornes. La jeune femme est *streameuse* depuis le premier confinement. Elle diffuse donc, en direct, tous les matins, ses parties de jeux vidéo tout en se mettant elle-même en scène et en interagissant avec le *chat* en di-