



rect.

Chloé est tombée, très jeune, dans la marmite du jeu vidéo. « Mon papa jouait, il m'a très tôt mis une Gameboy dans les mains. Je ne savais pas encore lire. Je me souviens que je demandais à ma mère de me lire certains passages de jeux pour avancer. »

A l'époque, elle dévore tout ce qui se fait de mieux : Mario, Donkey Kong, Ratchet & Clank, Pokémon ou Tomb Raider et son héroïne féminine au design discutable. « Je me souviens que, toute petite déjà, j'étais très choquée par le caractère hypersexualisé de Lara Croft. Quand on n'incarnait pas un homme viril chargé de sauver une princesse, on nous laissait jouer à des versions extrêmement sexistes de personnages féminins. C'est très difficile de s'identifier lorsque l'on est une jeune fille. J'aurais aimé plus de représentations féminines. Mais aussi de représentations de personnages queer. »

Difficile de se plaindre publiquement de cet état de fait. « Globalement, je cachais que je jouais aux jeux vidéo.

Petite, c'est mal vu, on se voit vite cataloguée comme un garçon manqué ou une *nerd* asociale. Ce n'est pas une pratique valorisée socialement chez les filles. Mes amies proches connaissaient ma passion, mais ce n'était pas quelque chose que je pouvais vraiment partager avec elles. Quand je suis arrivée à l'université, j'ai fait mon "coming out" de joueuse. Je me suis dit, qu'après tout, je me fichais de ce que les gens pensaient. »

Lors du premier confinement, Chloé a décidé de se lancer dans les *streams* sur Twitch. « Je savais que *streamer* revenait à s'exposer au harcèlement, mais j'aime tellement ce métier que j'étais prête à me battre, à trouver des solutions. » Depuis, la jeune femme a créé Stream'Her, une structure qui vient en aide aux femmes qui souhaitent se lancer dans la pratique. « On se partage des conseils, des bonnes pratiques, et on se soutient en cas de harcèlement. Comme beaucoup, j'ai été touchée par le phénomène. Il ne se passe pas une semaine sans que l'on ne bannisse deux personnes de la chaîne. On reçoit des

commentaires du genre "Tu réussiras pas parce que tu es moche." » Il suffit pourtant de regarder Chloé enchaîner les ennemis dans Sekiro, un jeu connu pour sa grande difficulté, pour se convaincre du talent de la *streameuse*. Comme beaucoup de femmes, cela ne l'empêche pas de voir ses capacités sans cesse remises en cause. « Quand on est une femme, on subit davantage de *backsit* – des commentaires du public qui disent quoi faire. "Tu devrais aller là, faire ceci", "Tu ne joues pas comme il faut, etc." C'est une forme de mansplaining. »

« Récemment, j'ai vécu quelque chose de plus corsé. J'ai vu dans mes statistiques de la plateforme un afflux inhabituel d'internautes provenant d'un célèbre forum de jeux vidéo, avec, en concomitance, pas mal de commentaires malvenus. Je suis allée vérifier l'adresse d'où provenaient ces viewers et je suis tombée sur un sujet "Vous pensez quoi de ce 4/10 qui *streame* ?", 4/10 étant la note qu'ils avaient attribuée à mon physique. C'est très déstabilisant de tomber sur ce genre de choses. Heureusement, la page a rapidement été supprimée. »

Le problème, c'est que cette page ait, un jour, été créée.

**Chloé n'hésite pas à bannir les membres de son public qui dépassent les bornes.** © ALICE WILQUET.



On reçoit des commentaires du genre :

« Tu réussiras pas parce que tu es moche »

Chloé

## « Dans le jeu vidéo, le sexisme est plus visible, plus décomplexé »



Ambre Willeme est sociologue et spécialiste des représentations de genre dans les jeux vidéo. Elle est aussi joueuse et streame régulièrement ses parties.

Le sexisme est-il plus fort dans le jeu vidéo qu'ailleurs ?

Le problème est loin d'être spécifique au jeu vidéo. Il est beaucoup

© D.R.

plus systémique. Mais il y a une longue tradition de dénigrement du jeu vidéo. D'abord, le médium a été pointé du doigt pour la violence qu'il induisait. Ensuite, on a estimé qu'il présentait un risque d'addiction. Désormais, il rendrait sexiste. En réalité, je pense que le phénomène est plus visible, plus décomplexé dans cet univers que dans le reste de la société. L'anonymat dans les jeux en ligne joue énormément et enlève beaucoup de pression sociale. Si on ajoute à cela un effet d'entraînement et le sentiment d'impunité dû au peu de sanctions, cela rend le phénomène très visible.

Tout de même, le jeu vidéo véhicule une image très virile, voire viriliste...

Il y a énormément de mécanismes à l'œuvre. Mais cela s'explique en partie par l'histoire du média. Dans un premier temps, le jeu vidéo était considéré comme un loisir familial, ouvert à tous. Puis, l'industrie a subi un énorme krach. Pour se relancer, dans les années 90, elle a changé de public cible et a commencé à cibler les jeunes garçons adolescents. Cela s'est beaucoup vu dans les communications et dans les publicités qui utilisaient un langage guerrier, viril et souvent violent. Le marketing a fonctionné et un public essentiellement masculin s'est donc composé. Plus tard, vers les années 2010, de nombreuses voix se sont élevées pour critiquer les représentations extrêmement stéréotypées et le traitement des femmes et de la communauté LGBTQI+ dans les jeux. En conséquence, certains studios ont commencé à faire des efforts sur l'inclusivité. Et une minorité très bruyante de joueurs a dès lors considéré que le mouvement « Woke » s'acharnait à politiser « leurs » jeux vidéo. Comme les jeux, avant cela, correspondaient à leur vision du monde très hétéronormée, ils ne percevaient pas leur contenu politique. On a par exemple vu des communautés s'embrasser parce qu'une fille qu'ils avaient vue grandir dans un jeu s'avérait être lesbienne dans sa suite. Pour eux, il s'agissait d'une attaque personnelle. Alors qu'il s'agissait de la vision d'artiste des créateurs du jeu. Clairement, les choses vont dans le bon sens.

Comment expliquer ces levées de boucliers ? Une vidéaste sur YouTube s'est penchée sur la question de « la fragilité de la masculinité geek ». En substance, elle expliquait que beaucoup de geeks et donc beaucoup d'amateurs de jeux vidéo ne se retrouvaient pas dans les canons sociétaux de la masculinité. Ils avaient donc développé une masculinité alternative dite geek avec une valorisation des capacités techniques, etc., plutôt que celle de la force physique. Et certains estiment aujourd'hui que ces codes sont mis à mal puisque ce loisir n'est plus la chasse gardée des hommes. TH.CA

Comment expliquer ces levées de boucliers ?

Une vidéaste sur YouTube s'est penchée sur la question de « la fragilité de la masculinité geek ».

En substance, elle expliquait que beaucoup de geeks et donc beaucoup d'amateurs de jeux vidéo ne se retrouvaient pas dans les canons sociétaux de la masculinité. Ils avaient donc développé une masculinité alternative dite geek avec une valorisation des capacités techniques, etc., plutôt que celle de la force physique. Et certains estiment aujourd'hui que ces codes sont mis à mal puisque ce loisir n'est plus la chasse gardée des hommes. TH.CA

## Les stéréotypes ont la peau dure

Depuis des années, l'association Arts et Publics, qui sensibilise à la gratuité des musées les premiers dimanches du mois, organise des ateliers de création de jeux vidéo auprès des jeunes dans les écoles. Marine Vankeer et Laura Semeraro ont mis sur pied des ateliers sur la thématique du genre. Et leur constat est sans appel : la pratique du jeu reste une affaire de mecs.

« Même si on ne peut pas comparer les enfants d'aujourd'hui avec les jeunes d'il y a vingt ou trente ans, on remarque qu'il y a encore pas mal de travail à faire », estime Marine Vankeer.

« Lorsque l'on anime nos ateliers, on constate que pour les jeunes, il existe encore une frontière très nette entre les jeux pour filles et les jeux pour garçons. Pour ces derniers, une fille qui joue est souvent une fille à part. Et quand on leur demande quelles sont leurs pratiques de jeu vidéo, les filles répondent justement qu'elles ne jouent pas. »

Pourtant, quand on creuse, on s'aperçoit qu'elles jouent, mais sur smartphone le plus souvent. « Elles ne se considèrent pas comme pratiquantes. Les garçons, en revanche, sont souvent fiers de jouer et mettent en avant leurs compétences. Pourtant, les chiffres sont à 50/50. Le jeu vidéo est si riche et divers que l'on n'en a pas tous la même pratique. Et la conception reste fortement ancrée que si l'on ne joue pas à GTA, Fortnite ou Assassin's Creed, on ne joue pas vraiment », explique l'animatrice.

Mais changer les conceptions ne se fera pas d'un claquement de doigts. « Il n'y a pas de solution miracle, mais je pense qu'il est crucial que les femmes soient mieux représentées dans les studios de jeux vidéo », note Laura Semeraro. « Et pas seulement les femmes. On manque aussi de développeurs racisés ou LGBTQI+. Une plus grande diversité chez les créateurs de jeux vidéo permettrait une meilleure représentation dans les jeux et donc la perception qu'en a le public. » TH.CA

## Et si vous essayiez d'utiliser moins de plastique ?

### MySoda : la machine à gazéifier l'eau

La MySoda Woody est l'aboutissement ultime de la durabilité et du design. Au lieu d'utiliser du plastique d'origine fossile, le corps de l'appareil est fabriqué à partir de biocomposite presque entièrement renouvelable (composé de 40% de fibres de bois et de 60% de déchets de bois dérivés).

Évitez l'utilisation de milliers de bouteilles plastiques à usage unique et offrez-vous cette machine à gazéifier l'eau.

[www.sosoir.be/boutique](http://www.sosoir.be/boutique) (rubrique Maison et Jardin)



Offre exceptionnelle  
99,95 €

**S** boutique