



JULIE HUON
JOURNALISTE

Le XXI^e siècle, ère des communications ?
Mon œil ! On ne s'est jamais aussi mal compris.
Dans les jeux vidéo en ligne, on ouvre de plus
en plus son micro aux inconnu.e.s.

Causer avant de tirer

“

Et quelle heure il est à Atlanta ? »
Il y a un ou une ado, debout devant la Playstation au milieu du salon. Ou dans le fauteuil avec l'ordi sur les genoux, à des années-lumière de la réalité. Un casque sur les oreilles, parlant anglais, néerlandais, allemand, italien, espagnol – plus ou moins.

Ça rit, ça hurle, ça jure, ça tire sur des ennemis, ça cherche des potions de soin, ça construit des mondes et ça en détruit d'autres. Au bout de la ligne, des potes mais aussi, de plus en plus, des inconnu.e.s. Dans ces jeux vidéo aussi populaires que *Fortnite*, *Call of Duty*, *Among us*, *Overwatch*, *Minecraft*, *Roblox* ou *Rocket League*, on s'éclate en ligne, à plusieurs, en temps réel et on communique en continu.

Le mode multijoueur, c'est le cauchemar des parents. Une cour de récré à échelle mondiale où on joue à la guerre avec des gens masqués. Des avatars derrière lesquels n'importe qui peut se cacher et déverser des horreurs dans les oreilles des enfants : gros mots, insultes, menaces, propos sexistes, harcèlement sexuel, arnaques en tout genre... Difficile de contrôler le tchat vocal, sauf si les conversations sont enregistrées. On peut signaler, bloquer, mettre en sourdine évidemment mais le meilleur rempart aux dérapages, c'est le groupe : la plupart du temps, il n'est pas possible de parler en privé avec un ou une autre joueur.euse. Il y a toujours des témoins.

Encore plus d'interactions

Si on met cette angoisse de côté, côté moufflets et mouffettes, le tchat vocal est une révolution. Prenez *Call of Duty*, la franchise traditionnellement la plus vendue de son année de sortie. Une série de jeux vidéo de tir à la première personne, créée en 2003 par le studio Infinity Ward et éditée par Activision, qui vous projette en pleine Seconde Guerre mondiale ou au cœur de conflits

J'ai vu une équipe s'approcher d'un adversaire sans tirer – contre nature dans ce genre de jeu où le viseur se tourne spontanément vers la cible – pour lui proposer un deal : « File-nous tes armes, ton argent, tes objets de soin et on te laisse la vie sauve ! »

László Gamer, 18 ans

modernes fictifs. En 20 ans, *Call of Duty*, dans toutes ses versions, c'est 45 jeux et plus de 350 millions d'exemplaires vendus.

Son atout : le mode multijoueur. Pour beaucoup, c'est même la seule façon envisageable de jouer. « C'est très réaliste, explique László, "vieux" gamer de 18 ans. On dirait qu'on est vraiment à la guerre, déjà parce que c'est en première personne, là où *Fortnite*, par exemple, est en troisième ». Pour les novices : en première personne, vous voyez vos mains, vos pieds, pas votre propre tête. Comme dans la vraie vie. C'est plus immersif, plus concret, plus flippant surtout.

« Mais depuis quelques semaines, poursuit le jeune fan, est sorti le *Call of Duty: Modern Warfare II* qui possède une toute nouvelle fonctionnalité : le tchat vocal de proximité. Quand vous vous approchez d'un ennemi, tout à coup, les micros s'ouvrent et vous pouvez discuter. Avant ça, il existait déjà le "Kill Tchat" où, quand on tuait quel-

qu'un, on entendait sa voix durant 2 ou 3 secondes, le temps qu'il fasse : "Rhaaa putain de m..." C'était rigolo, on découvrirait un peu qui on venait d'affronter, une fille, un vieux monsieur, un enfant, etc. »

Le tchat de proximité, c'est encore plus d'interactions. « Ça change tout, ça crée beaucoup plus de possibilités de jeu, c'est aussi très drôle. J'ai vu des Français l'autre jour dire aux autres : "Venez, on lâche nos armes et on s'affronte à coups de poing !" » Ou cette équipe qui s'est approchée d'un adversaire sans tirer – contre-nature dans ce genre de jeu où le viseur se tourne spontanément vers la cible – pour lui proposer un deal : « File-nous tes armes, ton argent, tes objets de soin et on te laisse la vie sauve ! »

Et ils ont tenu parole. Exceptionnel – grandeur d'âme et chevalerie n'étant généralement pas les qualités premières des internautes. « Derrière un écran, sous couvert d'anonymat, on remarque que les gens ont davantage tendance à tenir des propos discriminants que s'ils étaient en face de la personne », notait en avril dernier sur *France24* le sociologue Nicolas Besombes dans un article sur le harcèlement des gameuses, fléau qui empoisonne les jeux vidéo en ligne. (1)

Le chaos

Jusqu'ici, l'anonymat, ça leur facilitait la vie, aux gameuses. Micro coupé, pseudo neutre ou masculin, ça leur permettait de survivre et de mettre des claques aux zombies, comme tout le monde, sans se prendre des commentaires déplacés, sexistes et stéréotypés, des bruits d'animaux, des railleries balancées d'une voix suraiguë...

Camoufler son genre, une pratique très répandue dans l'univers machiste du jeu vidéo. Le cas pour 59 % des joueuses, selon une enquête réalisée par

Reach3 en 2020. Qui note également que 77 % des femmes ont déjà expérimenté des remarques discriminantes en jouant en ligne. « Quand on s'exprime dans le micro pour communiquer avec ses coéquipiers, on entend forcément qu'on est une femme, ce qui va généralement engendrer du harcèlement, des moqueries et des insultes. Et cela va avoir un effet sur les performances des joueuses, explique sur *France24* Eva Martinello, ancienne joueuse semi-professionnelle devenue journaliste spécialiste de l'esport. C'était un enfer. Les autres joueurs épiaient tous nos scores, remettaient toujours en cause notre crédibilité. C'était un environnement assez hostile. »

Pour se protéger de ce genre de comportement, « certaines femmes utilisent des logiciels pour transformer leur voix, poursuit-elle, afin de les rendre masculines. Mais la majorité n'ose même pas parler. Elles préfèrent se priver de cette communication, pourtant essentielle. »

Se parler dans les jeux vidéo, ça vous rappelle qu'il y a un être humain à l'autre bout du réseau. Entendre la voix de quelqu'un dans une autre langue, qui rit ou qui vous insulte parce que vous venez de lui exploser la tête, ça vous reconnecte à l'humanité, dans ce qu'elle a de meilleur et de pire.

Le jeune László aime bien, par exemple, ce petit moment précis quand il lance une nouvelle partie de *Call of Duty: Modern Warfare II*. « Tout au début, comme ça, pendant une dizaine de secondes, on entend les 100 joueurs en même temps. C'est assourdissant et drôle à la fois, tous ces gens qui parlent, crient, mettent de la musique. C'est le chaos. » Et la guerre n'a même pas encore commencé.

(1) Lire « Jeux vidéos<UN>: des gameuses à l'assaut d'un monde virtuel dominé par les hommes » dans *Le Soir* du 26/08/22.



CE JEUDI,
LA « LETTRE
D'IVAN DE VADDER »,
JOURNALISTE POLITIQUE



Voilà. On peut se dire qu'on fait des progrès. Ou on peut regarder les chiffres. En 2022, le monde aura certainement émis plus de CO₂ qu'il n'en a jamais émis dans son histoire. Malgré 27 COP et un nombre incalculable de rapports scientifiques et mobilisations. Et maintenant ?

Cyril Dion Réalisateur, écrivain



Les énergies renouvelables connaissent déjà une croissance rapide, mais la crise énergétique mondiale les a fait entrer dans une nouvelle phase de croissance encore plus rapide. Dans les cinq prochaines années, la production d'énergie renouvelable égalera le volume accumulé lors des 20 années précédentes

Fatih Birol Directeur exécutif de l'Agence internationale de l'énergie

”

ABONNÉS



Les violences conjugales tuent... aussi sous forme de suicides

Les tentatives de suicide résultant de violences commises au sein du couple doivent trouver une place dans le projet de « Loi sur la prévention et la lutte contre les féminicides, les homicides basés sur le genre et les violences qui les précèdent », adopté en première lecture par le gouvernement fédéral, réclament plusieurs associations dans une carte blanche.