

20/20

RÉCIT

Belge sur le retour



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 débloque 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-



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



On reçoit des commentaires du genre :

« Tu réussiras pas parce que tu es moche »

Chloé

commentaires du genre "Tu réussiras pas parce que tu es moche." »

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

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.

« 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

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.



Offre exceptionnelle
99,95 €

S boutique

www.sosoir.be/boutique (rubrique Maison et Jardin)