

Transcription Olli-Baba

Le-Anh: Bonjour, je m'appelle Le-Anh VO et je suis étudiant en dernière année du Master de Management, à la LSM. Dans le cadre de mon mémoire de master, j'ai l'intention d'interviewer 16 personnes jouant à des jeux vidéo en ligne (professionnels et occasionnels) afin d'explorer le sujet des femmes dans l'esport. Il est important que je souligne que les personnes interrogées resteront anonymes, tout comme les organisations pour lesquelles elles travaillent. Le guide d'entretien est structuré de manière à ce que les questions principales soient présentées en gras, puis composées de nombreux rappels pour restituer ou relancer la discussion. L'objectif est d'anticiper les points abordés en laissant un bon nombre de rappels disponibles. Je vais vous poser des questions sur votre pratique des jeux vidéo et vos sentiments à leur égard pendant environ une heure, en vous demandant de répondre le plus librement possible. Je vous rappelle que cet entretien est enregistré et anonyme. N'hésitez pas à me corriger si vous ne comprenez pas une question. Il est également important que vous soyez conscient de l'utilisation qui sera faite des informations recueillies lors de cet entretien. Je vous poserai un certain nombre de questions et, plus tard, je taperai l'interview. Personne, à l'exception de mon promoteur, ne pourra voir l'intégralité de cette transcription. Cependant, je vais extraire quelques citations de l'entretien pour illustrer un thème commun, exprimé par plusieurs des personnes interrogées. Le résultat final, ma thèse, sera partagé avec tous les répondants de cette étude qui sont intéressés à recevoir une copie numérique, mais ne contiendra que des résultats agrégés, pour ne pas divulguer l'identité des individus. Je vous demande la permission d'enregistrer cet entretien. L'enregistrement sera effacé, une fois l'entretien transcrit et la thèse rédigée et soutenue avec succès. L'objectif de l'enregistrement et, plus généralement, de la thèse, est-il clair pour vous ? Puis-je commencer l'enregistrement maintenant ? Avez-vous des questions à me poser avant que nous commençons ?

Le-Anh: Vous jouez à quelle fréquence ?

Olli-baba: je Joue une fois par semaine

Le-Anh: Dans une session de jeu, combien de temps jouez-vous environ ?

Olli-baba: quand je joue ça dure plus ou moins 4 ou 5h ça dépend si j'ai beaucoup de temps ou pas

Le-Anh: Sur quel support jouez-vous le plus en ce moment ?

Olli-baba: Je joue la plupart du temps sur ma PS4

Le-Anh: A quel jeu jouez-vous ? Pourquoi celui-ci par rapport à d'autres jeux en ligne ?

Olli-baba: Ici je joue beaucoup apex Legends parce que c'est un jeu vraiment sympa et si je joue avec des amis on fait des équipes de 3 et c'est un Battle Royale où on peut s'affronter pour faire justement un top 1 je joue à ce jeu par rapport à un autre parce que pour moi c'est plus amusant pour l'instant

Le-Anh: Est-ce que vous jouez à d'autres jeux en ligne à côté où seulement celui-ci ?

Olli-baba: non je ne joue qu'à ça pour l'instant

Quel équipe sponsorisez vous ?

Olli-baba: Je sponsorise une équipe de de jeux de cartes

Le-Anh: De quelle façon avez-vous commencé à jouer aux jeux vidéo ?

Le-Anh: A quel âge ?

Olli-baba: je joue depuis que j'ai l'âge de 10 ans

Le-Anh: Quelle personne vous a initié aux jeux vidéo ?

Olli-baba: c'est un ami qui m'a conseillé de m'initier un un jeu qui s'appelle Dofus il venait à l'école et me montrer ses personnages avec des photos et ça m'a donné envie de le rejoindre et de faire des quêtes avec lui.

Le-Anh: Quel a été votre premier jeu ? Sur quel support ?

Olli-baba: je pense que mon premier jeu c'était Dofus et c'était sur PC

Le-Anh: De quelle façon avez-vous commencé à jouer aux jeux en ligne ?

Olli-baba: Ouais du coup j'ai commencé en primaire justement quand cet ami m'a conseillé le jeu Dofus je commençais à payer un abonnement avec mon téléphone en cachette parce que mes parents ne savaient pas que je payais pour jouer parce que le jeu était payant et finalement ce que je faisais c'était des quêtes même si c'était en ligne je joue au plus ou moins tout seul j'ai échangé des accessoires des objets avec d'autres joueurs mais sans plus je ne sais pas vraiment du Joueur contre Joueur

Le-Anh: Avez-vous fait des rencontres sur ce jeu ?

Olli-baba: oui j'ai rencontré des joueurs on a fait des des guildes des équipes pour faire des instances des donjons aujourd'hui je leur parle plus trop mais si je les revoie ce sera avec plaisir

Le-Anh: Combien de temps cela a duré ?

Olli-baba: ça a duré plus ou moins on se 2 ans de ma vie où j'étais vraiment à fond dans ce genre quand je rentrerai à l'école je vais allumer mon ordinateur et je jouais jusqu'à la fin de la nuit et puis je retourne à l'école et ainsi de suite les jours se ressemblaient

Le-Anh: Comment avez-vous débuté le sponsoring?

Olli-baba: alors j'ai développé le sponsoring parce que j'ai ouvert un magasin de jeux vidéo et finalement on organise quelques tournoi dans notre boutique et finalement une communauté se fait et ont proposé de créer une équipe de jeux et ils nous ont demandé de leur sponsoriser leur équipe et j'ai dit oui en échange de ça je leur donnais des logos des maillots qu'il devait porter à chaque événement pour faire la promotion de mon magasin pour que j'ai une plus grosse clientèle on va dire

Le-Anh: Est ce que c'est toujours le cas ?

Oui c'est toujours le cas aujourd'hui je sponsorise la même équipe d'autres de d'autres jeux vidéo d'autres jeux cartes aussi mais c'était pas l'équipe principale quoi.

Le-Anh: Comment votre entourage voyait votre pratique au départ ? Selon vous, pourquoi ?

Olli-baba: pour le jeu vidéo mes parents ne faisait pas vraiment attention mes amis non plus à l'école je n'en parlait pas vraiment mais sinon quand j'ai ouvert ma boutique de jeux là c'est devenu mon métier mes parents sont fiers de moi mes amis aussi et sinon au niveau du sponsoring pour moi bah ce n'est que du profit du coup ça aussi ça fait aussi partie de mon métier

Le-Anh: Comment avez-vous découvert pour la première fois la pratique professionnelle du jeu vidéo en ligne ?

Olli-baba: j'ai découvert la pratique professionnelle quand j'ai regardé les premiers tournoi quand j'étais petit adolescent plutôt et oui voilà j'ai vu des joueurs professionnels vêtu de maillot comme vraiment des joueurs de foot avec des sponsors sur leur maillot leur nom derrière et finalement aujourd'hui ça m'a donné envie de sponsoriser des équipes parce que pour moi ça ça peut faire du profit si ça peut les aider à avoir une aspect de équipe compétitive ben je suis là pour les aider.

Le-Anh: Comment avez-vous découvert pour la première fois la scène professionnelle du jeu vidéo en ligne ?

Olli-baba: j'ai découvert la scène professionnelle plus ou moins en même temps que la pratique donc des démarches dans des stades gigantesques avec le beaucoup de supporters avec des présentateur et des commentateurs. quand j'ai vu ça je me suis dit mais c'est vraiment incroyable de faire ça pour justement que des joueurs qui jouent devant leurs écrans finalement qu'est-ce qu'on regarde on regarde que des joueurs devant leurs écrans à travers un gigantesque écran qui diffusent leurs parties.

Le-Anh: Quand vous êtes-vous dit que vous vouliez devenir sponsor ?

Olli-baba: Je me suis jamais dit que je voulais devenir sponsor en vrai je pense que c'est juste une opportunité qui s'est présenté à moi grâce à l'équipe qui jouait dans ma boutique et finalement aujourd'hui ça se passe vraiment très très bien aujourd'hui l'équipe participe à tous les événements majeurs de leurs jeux et ils font de la pub pour mon magasin aujourd'hui j'ai même un stand dans le dans les événements qui me permet de vendre des jeux vidéo.

Le-Anh: Qu'est-ce qui vous a attiré dans cette pratique de sponsoring?

Olli-baba: Je pense que de base c'est ma passion du jeu vidéo qui m'a amené à ouvrir cette boutique est le sponsoring finalement ce n'est que du gain du coup pour moi c' est vraiment une attirance ça s'est transformé en profit.

Le-Anh: Quels moyens avez-vous utilisé ?

Olli-baba: Bah j'ai utilisé mon propre argent j'ai plutôt investi pour leur offrir des maillots aussi je leur donne aussi du coaching et s' ils ont besoin d'accessoires comme des claviers des souris ben je leur donne Aussi le je demande aussi de l'investissement dans le jeu s'ils ont besoin d'un accessoire dans le jeu je leur paie par exemple les jeux de cartes on est obligé d'acheter des boosters dans les jeux des lootbox Du coup je leur paie

Le-Anh: Quels ont été les facteurs déterminants qui ont fait que vous êtes rentré dans le sponsoring ?

Oui hein je pense que c'est se faire la pub de notre magasin de faire du sponsoring et finalement ça me rapporte beaucoup

Le-Anh: Est-ce que vous avez retiré de la reconnaissance, de la satisfaction ?

Olli-baba: Oui comme je l'ai dit plus tôt je suis vraiment reconnaissant et je suis vraiment très satisfait parce que je fais vraiment ce que j'aime c'est vraiment lié à ce que à mon adolescence au jeu vidéo auquel je jouais

Le-Anh: Que pensait votre entourage de votre pratique lorsque vous commencez à essayer de devenir sponsor?

Olli-baba: Au début mes amis ne comprenaient pas pourquoi je sponsorisais des équipes parce que pour eux ça ne sert à rien que ma boutique aie plus de clientèle parce qu'elle en avait déjà beaucoup. parce que finalement on utilise beaucoup d'argent pour sponsoriser ses équipes et peut-être que pour eux c'était une perte d'argent et de temps.

Le-Anh: Qu'est-ce qu'une pratique professionnelle pour vous ?

Olli-baba: Pour moi une pratique professionnelle, c'est un investissement sur ta vie. Dans ta vie, tu auras besoin de liquidité pour subvenir à tes besoins et objectifs. Ta pratique professionnelle doit te faire gagner de l'argent, peu importe finalement les moyens, tant que tu as cet argent et que tu atteins tes buts alors il faut continuer. La pratique professionnelle ça peut être toute autre chose que ce à quoi on s'imagine, ça peut s'étendre forcément au sport comme le foot, le volley, etc mais de plus en plus on voit des jeunes joueurs de jeux vidéo qui s'engagent complètement dans une carrière sportive, et là on est toujours clairement dans une pratique professionnelle.

Le-Anh: Comment pensez-vous que la société se représente la pratique professionnelle du jeu vidéo en ligne ? Et de ses scènes sportives ?

Olli-baba: La société a encore beaucoup de mal à intégrer la scène du jeu vidéo en tant que véritable scène professionnelle. Il y a encore beaucoup de côté passe-temps/jeunesse/immaturité. Elle n'est pas encore tout à fait prête à accepter cette scène, et s'étonne forcément des sommes folles que peuvent gagner les participants. A force, au fil des ans, ça s'améliore, elle s'habitue de plus en plus.

Le-Anh: Pour vous, qu'est-ce qu'un bon joueur professionnel ?

Olli-baba: Un joueur qui s'investit. Un joueur qui se donne les moyens de réussir, autant d'un point de vue mécanique avec des entraînements que d'un point de vue intellectuel avec la stratégie. C'est un métier, tu dois bosser. Ça va dans les deux sens, pour qu'il y ait un bon joueur professionnel il faut aussi une bonne structure. Pour nous je pense qu'il est très facile de voir si un joueur est un bon joueur parce que déjà il a beaucoup de talent, il suffit alors qu'il donne du sien et s'investisse dans le jeu. Je pense que finalement un bon joueur professionnel c'est quelqu'un qui ne fait que ça presque, il a son objectif final d'être le meilleur et de performer, et finalement il met toutes les autres choses au second plan. Il doit se donner les moyens de gagner. Il n'y a pas de différence entre un joueur de foot et un joueur dans l'e-sport, ils sont là pour la compétition et pour gagner.

Ca ne sert à rien pour une équipe si un joueur n'est ni marketable (qu'il a une image qui rapporte de l'argent) ni efficace. Il faut de la rentabilité, et donc de l'efficacité sur scène car c'est en gagnant que l'équipe fait parler d'elle et que les sponsors sont intéressés et rentabilisent leur investissement (et apportent ainsi encore plus d'investissement). Ca met une pression dingue sur les épaules des joueurs mais ce sont les règles de la compétition.

Le-Anh: Est-ce que vous pouvez me décrire la scène professionnelle du jeu vidéo en ligne ? Et de votre jeu ?

Le-Anh: Quels sont les acteurs de cette scène ?

Olli-baba: bien sûr on a les joueurs. Mais il y a aussi tout le staff derrière, avec le préparateur (ou coach mental), l'analyste, le CEO/manager, les organisateurs (pour prévoir des screams entre les équipes, faire le plannings, booker les trajets, ...). On a souvent plusieurs coach d'ailleurs, un coach analyste (pour "review" les parties), un coach stratégique, tous les assistants qui remplissent des rôles pour compléter le rayon d'action de leur directeur. On retrouve aussi les commentateurs lors des jours de compétition. Et puis, pas le moindre, on a les sponsors sans qui rien ne serait possible. Voilà, c'est tout ce qui me vient en tête.

Le-Anh: Est-ce que vous pouvez me décrire leurs rôles ?

Olli-baba: Les joueurs, forcément, jouent. Mais l'organisation du staff varie d'une organisation à une autre, et souvent en fonction des budgets alloués. Un coach analyste va être celui qui va préparer les stratégies et les appliquer/coordonner avec les joueurs, tandis que le coach mental va être celui qui avant/pendant/après la partie va remonter le moral aux joueurs et surtout les préparer mentalement. La scène est souvent très jeune, et gérer des petits gars talentueux ça signifie aussi les aider à se maîtriser. Un trop d'adrénaline peut mener à un faux rythme au sein de l'équipe ; un joueur très doué peut devenir pathétique parce qu'il se retrouve sur scène. Il faut leur donner les clés pour se contrôler et rester focus, et surtout croire en eux. Le manager et la boulerie de petite personne de l'ombre s'occupent finalement beaucoup de l'administratif, mais il y a quand même ce rapport de "patron" qui mène forcément à ce que le manager vienne donner de la force à son équipe. La personne qui s'occupe des plannings s'occupe en vérité de beaucoup de choses, elle sert un peu de maman concernant l'organisation, que ce soit pour trouver des screams, faire un planning qui concorde avec les horaires de chacun, mais aussi des choses administratives comme des passeports par exemple. En fait elle doit vraiment être là pour répondre à chaque petit besoin auquel on ne peut pas forcément penser tout de suite mais qui logiquement demande une réponse immédiate.

Les commentateurs commentent le match mais viennent aussi encourager la foule, leur faire vivre le spectacle tout en leur apportant les informations nécessaires pour comprendre ce qu'il se passe sous leurs yeux. Le commentateur ne peut pas se contenter de dire je comment ce que je vois, il doit connaître chaque petite chose qui se déroule, et surtout les comprendre. Il doit être à même de prévoir pour expliquer. Il ne faut pas sous-estimer la connaissance des casters, ni leur rôle.

Celui qui a sans conteste le rôle le plus important c'est celui... du sponsor. He oui, sans argent on ne ferait rien tourner. Les sponsors donnent de l'argent aux équipes, leur donnent des maillots, font de la pub et investissent dans les joueurs ou dans les équipes afin de faire du profit. C'est gagnant-gagnant pour l'équipe et pour le sponsor, l'un voyant sa liquidité augmenter et ainsi investir dans l'équipe, l'autre en attirant les foules vers sa marque.

Le-Anh: Selon vous, quels sont les acteurs les plus importants de la scène professionnelle du jeu vidéo en ligne ?

Olli-baba: Les joueurs, et les sponsors. Sans joueur, il n'y aurait pas de compétition. Je pense que ça tient principalement à ça. Mais en termes de compétition pure et dure, il ne faut jamais sous-estimer le rôle des coachs car quand deux armées à arme égale s'affrontent, celui qui gagne sera celui avec la meilleure tactique/discipline/leadership. Je pense que les acteurs les plus importants sont, bien sûr, les joueurs. Toutefois, les sponsors, comme je l'avais dit, sont ceux qui investissent avec de l'argent et qui offrent la liquidité nécessaire pour atteindre les objectifs. Joueurs et sponsors sont le grain à moudre et le moulin.

Le-Anh: Est-ce que tu as en tête d'autres jeux vidéo plus médiatisés ? Pourquoi selon vous sont-ils autant médiatisés ?

Olli-baba: oui je pense que League of Legends est le jeu le plus médiatisé. Il a eu la bonne recette et s'y est tenu en apportant les modifications nécessaires à son évolution. Il fait les choses biens, et il n'en fait pas trop. Il a du contenu permanent, et bien que la charge de travail des employés doit être impressionnante, elle répond à ses objectifs. Il a réussi à avoir une place sur un podium très serré, en tant que jeu compétitif numéro 1. Ils ont trouvé le bon tuyau, ils ont la bonne stratégie commerciale qui est sûrement planifiée sur des années et avec une clairvoyance spectaculaire (il suffit de voir leur série Netflix).

Le-Anh: Quel est, selon vous, la meilleure équipe ou le meilleur joueur ?

Olli-Baba: Je pense que pour LoL, le joueur le plus connu est bien sûr Faker. D'ailleurs, particularité du jeu vidéo, on s'intéresse, on suit bien plus souvent les joueurs que les structures. La scène est très variable, et un joueur peut changer d'équipe régulièrement. Alors l'attache se fait plus via le joueur (ce qui les rend très commercialisables) que via la structure (même si certaines sont tellement bonnes qu'elles font forcément plus parler d'elles).

Le-Anh: Est-ce qu'on vous a déjà fait des remarques déplacées vis-à-vis de votre pratique du jeux vidéo? Est-ce que vous avez déjà entendu des remarques déplacées vis-à-vis d'autres joueurs et joueuses ?

Olli-baba: C'est presque monnaie courante, oui. Ouvrez Twitter et vous verrez tous les mois passer une nouvelle news qui concerne un joueur qui a harcelé, une femme qui se fait harcelé, des propos déplacés quand à leur manière de jouer. Le problème avec internet, c'est qu'on touche toutes les figures de la population, des meilleures au pire. Les jeux n'y échappent pas, et sous couvert de l'anonymat il arrive bien souvent que des gens se laissent dire ce qu'ils pensent sans avoir à redouter de répercussions. On entend toujours plus les abrutis que les bien-pensants. Les femmes sont bien sur les plus touchées par ce fléau, que ce soit par du harcèlement ou même des stéréotypes concernant leur manière de jouer.

Le-Anh: Est-ce que vous pensez que ces remarques ne peuvent provenir que des joueurs ? Ou aussi des joueuses, des organisateurs, etc ? Est-ce que vous avez un exemple particulier à raconter ?

Olli-baba: Cela peut arriver n'importe où, des joueurs aux organisateurs, en passant par les structures qui produisent les jeux. De mémoire, je me souviens que le PDG de Riot Games a commis un harcèlement sexuel. Il a été très suivi dans le monde du jeu et sur les réseaux sociaux. De manière encore plus récente, c'est l'administrateur actionnarial principal de chez Activision-Blizzard, Bobby Kotick, dont il est ressorti des agissements effrayants.

Le-Anh: Comment avez-vous répondu à ces remarques? Comment les autres personnes ont répondues à ces remarques ?

Olli-baba: Personnellement moi je ne réponds pas. Je laisse d'abord couler en me disant que c'est ridicule de le prendre personnellement et qu'il faut se concentrer sur le match, sur ce qu'il se passe à l'instant T. Mais de temps en temps, il y a de vrais abus, on dépasse le supportable (je ne parlerais même pas de raisonnable car dès la première remarque, on sait déjà qu'on l'a quitté). Quand il y a vraiment trop d'abus, je préviens les modérateurs. Un simple avertissement ou une simple sanction est alors décidée par une instance supérieure.

Le-Anh: Comment pensez-vous qu'on puisse se prémunir de ces remarques ?

Olli-baba: Bon je pense que c'est aussi les développeurs qui doivent faire attention au niveau du style de développement de leurs personnages parce que beaucoup de personnages sont super sexualisés et je pense que ça vient aussi de là. Plus on sexualise la femme, plus les gens vont considérer ça comme normal de la sexualiser et se comporteront comme des animaux avec elle. Il y a une idée d'éduquer ses joueurs là-dedans. Malheureusement, à part des changements drastiques de mentalité, et des reports dès qu'il y a un agissement, il n'y a pas grand chose que l'on puisse faire. Les sociétés cherchent la rentabilité, et parfois pour le malheur des uns, elle prend des choix qui satisferont ses intérêts, et un moyen assez simple pour obtenir ce résultat est d'éveiller la partie la plus stupide et animale de l'homme.

Le-Anh: Est-ce que ça peut fonctionner selon vous les reports ?

Olli-baba: fonctionner je ne sais pas mais je pense que ça peut améliorer certains cas et en tout cas je pense qu'avec le temps ça ça pourra mieux aller. Tout est une question de temps et d'investissement pour combattre ces agissements. On n'utilise pas un bazooka pour tuer une mouche, mais on ne prend pas une tapette à mouche pour détruire un tank. Il faut des moyens mesurés, mais proportionnés, et pour le moment le système de report est le système, si pas le meilleur, le moins mauvais.

Le-Anh: Est-ce que certaines remarques peuvent être spécifiques à certains types de joueurs ou de joueuses ?

Olli-baba: Les femmes, bien entendu, pas pour leur compétence mais bien souvent, entendre la voix suffit à animer la stupidité d'un joueur. Il y a bien sûr des stéréotypes sur les rôles de soutien qui seraient d'office délégués aux femmes. Oui bien sûr je pense que ces remarques sont beaucoup plus ciblées et spécifiques à des joueurs et des joueuses qui sont faibles.

Le-Anh: Est-ce que vous pensez que les joueuses sont plus ciblées par certaines remarques ? Pourquoi ?

Olli-baba: C'est devenu facile dans notre société de faire des remarques sexistes. Les gens ont du mal à accepter la diversité de genre. On sort très vite des stéréotypes, et tout s'accroît très vite car des gens sont peu éduqués, parlent beaucoup et des jeunes ou des gens plus influençables qui n'ont pas fini leur éducation intègrent ça.

Le-Anh: Avez-vous déjà entendu certaines remarques sexistes vis-à-vis des joueuses ? Avez-vous un exemple à me décrire ?

Olli-baba: oui bien sûr souvent les femmes se font traiter de e-girl ou alors on leur dit que elles sont tout simplement moins forte que les hommes et si j'ai un exemple oui je pense quand j'ai joué à l'ordinateur avec une fille souvent elle se ramasse toutes les remarques elle se ramasse vraiment toute l'attention sur elle alors que finalement dans notre équipe il y avait d'autres joueurs qui ne jouaient pas bien. L'attention se focalise sur les erreurs que la femme peut commettre parce qu'elle représente une minorité probablement.

Le-Anh: Est-ce qu'il y a certains types de joueuses qui sont plus ciblées par ces remarques ? Pourquoi ?

Olli-baba: Oui je l'ai dit plus tôt je pense que ce sont plus des joueuses qui jouent le rôle de soutien parce que ce sont des personnages qui sont moins utilisés, ce sont des personnages qui sont vraiment utiles à à chaque partie mais ce sont des personnages qui sont moins agressifs qui sont peut-être moins flashy mais terriblement nécessaires ; Sans eux, la victoire n'aurait que peu de chance de se produire. D'ailleurs beaucoup de sociétés font de leur premier personnage support une femme, c'est vraiment rentré dans les mentalités, peut-être indirectement, que la femme a un rôle de soutien dans une équipe. Mais on voit justement de plus en plus de prises de position vis à vis de ça, et les sociétés qui font exprès de changer la tendance et faire des femmes des personnages agressifs et des hommes des soutiens, mais le changement semble parfois un peu forcé pour aller à contrecarrer de l'habitude commerciale.

Le-Anh: Que pensez-vous de ces remarques ?

Olli-baba: Je pense que c'est stupide parce que ces personnages sont vraiment utiles. Et les hommes jouent aussi ce genre de personnage. Il n'y a pas de raison d'harcéler une personne pour le rôle qu'elle a dans une équipe. Une femme, qu'elle joue agressif ou soutien, ne devrait pas pâtir de sa différence de sexualité, mais comme un homme avoir plutôt des remarques sur sa manière de jouer. Homme ou femme, ce qui compte dans le jeu c'est de

participer, de jouer et dans la compétition de gagner. Faire une remarque sur la manière de jouer est une chose, la faire parce que c'est une femme en est une autre.

Le-Anh: Selon vous, sur quoi se basent ces remarques ?

Olli-baba: je pense que les remarques sont basées sur le fait que les hommes pensent que les femmes sont moins fortes que eux. Ils n'acceptent pas qu'elles puissent les battre.

Les femmes sont considérés comme des support la plupart du temps

Les personnages, qu'ils soient féminins ou masculins, sont super sexualisés dans les jeux. Quand on pense à un personnage féminin, on pense directement à Lara Croft de Tomb Raider ou à des princesses, des personnages faibles ou des soutiens. S'il s'agit de personnages masculins, ils sont super musclés, super forts, machos...

Le-Anh: Est il facile pour une femme de devenir développeur de jeux vidéo?

Olli-baba: Les gens pensent déjà que les jeux vidéo sont un monde réservé aux hommes. Mais dans le métier de développeur, je pense que comme les femmes sont moins intéressées par les études d'informatique, il y en a déjà beaucoup moins dans le développement de jeux car ces études sont indispensables. Et si elles arrivent à se présenter, elles risquent de ne pas être choisies et un homme prendra sûrement leur place... Pourtant il y a sans aucun doute des femmes qui sont développeurs. Elles ne courent pas les rues certainement, mais les développeurs ne courent eux-même pas les rues, alors quand on est un passe-temps principalement masculin, ça n'a rien d'étonnant. Mais tout cela est voué à évoluer.

Le-Anh: Qu'est ce qu'un bon jeu esport finalement ?

Olli-baba: Je pense qu'un bon jeu esport ça pourrait être un jeu où il n'y a pas beaucoup de personnages vraiment très sexualisé parce que la plupart des jeux les personnages féminins sont vraiment avec très peu de bout de tissu. et il ne faut pas oublier que les personnages de soutien ne sont pas nécessairement des femmes et que des hommes aussi peuvent soigner des d'autres personnages dans un jeu je pense qu'à un bon jeu doit être aussi avoir aussi de nombreuses fonctionnalités compétitive avoir de des mises à jour très régulière pour pouvoir adapter et équilibrer chaque personnage. Ce à quoi ressemble un personnage est très important pour les joueurs car ils s'identifient à lui, ou alors lui font passer des messages. C'est un bon moyen de communication tant d'un point de vue éducatif que d'un point de vue compétitif. Élever les joueurs pour qu'ils deviennent plus respectueux impacterait positivement la scène et l'amènerait à se développer, et gagner en respect.

Le-Anh: Pensez-vous que ces idées reçues ont un poids important dans la scène professionnelle du jeu vidéo en ligne ? Et chez les personnes ?

Olli-baba: Le fait que les femmes jouent en tant que soutien a fait penser aux développeurs que les personnages féminins dans les jeux sont nécessairement des soutiens. Chez les développeurs, il y a un manque de confiance de la part des femmes qui veulent entrer dans

une structure de développement de jeux vidéo car très peu de femmes sont représentées. Finalement je pense que ça affecte les deux côtés de la scène donc les développeurs mais aussi les joueurs et donc finalement l'ensemble de la pratique professionnelle du jeu vidéo. C'est le serpent qui se mord la queue, il y a peu de femme et du coup elles représentent une minorité attaquée, et ça les incite à être moins présentes et donc moins de femmes s'y intéressent. Franchement ça l'a pas l'air vraiment très accueillant en tout cas moi si j'étais une femme je pense que je n'aurai que très peu d'intérêt dans le jeu vidéo.

Le-Anh: Comment voyez-vous le futur de votre scène professionnelle ? Et de l'e-sport en général ?

Olli-baba: je pense que ça va de mieux en mieux aujourd'hui c'est déjà très très médiatisé. Je pense que si tout le monde fait des efforts ça pourra marcher et il y aura de plus en plus de mixité dans le domaine du jeu. Pour le moment, les femmes ont une place particulière sur la scène professionnelle. Elles sont de véritables raretés, d'ailleurs elles sont malheureusement recrutées pas pour leur niveau de jeu mais plutôt parce qu'elles sont "marketable". Il y a certaines équipes féminines bien sûr mais la plupart du temps, elles ne servent que de mascotte pour leur équipe parce que du fait de leur petit nombre, elles regroupent un large éventail de personnes, qu'elles soient intéressées par le cas particulier du joueur ou parce qu'en tant que fille on préfère suivre une autre fille sur la scène compétitive. Je ne connais que quelques cas de joueuses professionnelles qui ont vraiment été intégrées dans leur équipe non pas par intérêt financier mais pour leur mécanique. Le cas le plus connu est celui de la joueuse Geguri, sur Overwatch. Mais même après avoir montré ses prouesses, on lui a préféré un autre joueur masculin qui n'a jamais fait preuve d'un meilleur niveau de jeu. Elle a pourtant pendant un temps relevé le niveau de toute son équipe. Mais le choix de ses coach l'a amené à ne plus servir que de mascotte pour son équipe, la "Frog Queen", alors même qu'elle était considérée comme l'un des meilleurs joueurs au monde. Mais comme dit précédemment, le statut particulière de joueuse professionnelle lui a valu une très très très belle renommée, et elle était devenue tout à fait "marketable". Elle est le cas le plus flagrant de discrimination féminine alors même que pourtant c'est l'équipe elle-même au départ qui comptait sur elle. C'était un étrange changement d'orientation, mais bon son statut de joueuse exceptionnelle, d'unique fille de l'overwatch league et de streameuse lui aura permis de passer le message qu'il n'est pas impossible pour une fille de se démarquer et plus encore, d'être une véritable star en tant que véritable joueur professionnel.

Dans une équipe, quand il y a une fille, on préfère l'utiliser comme mascotte pour attirer des adolescents ou une audience masculine intéressée. Toutefois, la plupart du temps, les mentalités font que l'on pense qu'elles sont moins fortes.

Le-Anh: Quelles sont les barrières qui freinent la participation des femmes dans les jeux vidéo ?

Olli-baba: Je pense que c'est surtout le fait qu'il y ait peu de femmes dans le monde du jeu vidéo je pense que c'est aussi tous les stéréotypes qu'on leur donne et je pense que à cause de

tout cet ensemble de barrière ça va créer un manque de confiance et je pense que si j'étais une femme je voudrais vraiment pas participer à tout ça.

Le-Anh: Avez vous quelque chose à ajouter à l'interview ?

Olli-baba: Non je pense qu'on a tout dit