

## Interview transcription: Peluche

Le-Anh: Bonjour, je m'appelle Le-Anh VO et je suis étudiant en dernière année du Master de Management, à la Louvain Management School. Dans le cadre de mon mémoire de master, j'ai l'intention d'interviewer 12 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 commencions ?

Le-Anh: Vous jouez à quelle fréquence ?

Peluche: Je joue à peu près tous les jours

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

Peluche: Je joue entre ça dépend des périodes 1 et 2 heures cela dépend si je suis en vacances mais en général 1 à 2h

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

Peluche: Je joue principalement sur Mobile et Switch

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

Peluche: Je joue principalement sur 2 plateformes à deux jeux Yu-Gi-Oh duel links et mario kart. Pour leur aspect compétitif poussé par la communauté tout en gardant un bon esprit. Ils permettent aussi de pousser les aspects stratégiques et de communication en équipe, sans forcément devoir être un joueur professionnel pour avoir un bon niveau.

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

Peluche: De temps en temps je joue pour passer le temps à clash royale pour son aspect compétitif ou alors à d'autres jeux mobiles

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

Le-Anh: A quel âge ?

Peluche: Vers 6-7 ans

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

Peluche: Un peu tout seul c'est mes parents qui ont fait que j'ai eu ma première console et j'y jouais seul

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

Peluche: Mon premier jeu était la Game Boy Advance avec pokémon, ensuite j'ai joué à mario kart sur wii et fifa sur playstation

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

Le-Anh: Quelqu'un vous a conseillé un jeu ?

Peluche: Mes parents étaient contre les jeux de guerres, donc j'ai commencé avec Mario Kart étant donné que ma première console de salon avec du online était la wii du coup

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

Peluche: Le même mario kart sur wii

Le-Anh: Avez-vous commencé avec des amis ou tout seul ? Est-ce que vos amis étaient déjà présents sur le jeu ?

Peluche: J'ai commencé seul avec le mode en ligne, certains amis avaient le jeu mais je jouais rarement avec eux

Le-Anh: Ont-ils rejoint le jeu en même temps ?

Peluche: Non Pas vraiment je restais seul

Le-Anh: Avez-vous rejoint des groupements dans ce jeu ?

Peluche: Mon envie de try hard tout ce que je fait m'a poussé à me renseigner sur une communauté pour devenir meilleur. Je suis allé sur jeuxvideos.com et j'ai commencé à jouer avec des gens.

Le-Anh: Avez-vous fait des rencontres sur ce jeu ? Si oui, est-ce que certaines sont marquantes pour vous ? Est-ce que vous côtoyez toujours ces personnes ?

Peluche: Non aucune des 3 questions

Le-Anh: Combien de temps cela a duré ?

Peluche: entre 3-4 ans

Le-Anh: Comment avez-vous débuté sur Duel Links ?

Le-Anh: Quelqu'un vous l'a conseillé ?

Peluche: J'ai été initié au TCG quand j'avais 8 ans par le copain de ma cousine, je suis ensuite allé jouer en boutique quelques fois, sans jamais vraiment comprendre le jeu. Ensuite le jeu mobile est sorti, et quelques-uns de mes classmates y jouaient, je l'ai installé par nostalgie.

Le-Anh: Avez-vous commencé tout seul ou avec des amis ? Jouez-vous toujours avec ces amis ?

Peluche: J'ai commencé à jouer avec ces amis

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

Peluche: J'ai rencontré des gens quelques rencontres sympa, mais rien de marquant

Le-Anh: Avez-vous rejoint des groupements avant d'être dans celui où vous êtes ? Si oui, est-ce que vous en avez un qui vous a marqué ? Comment l'avez-vous découvert ? Jouiez-vous exclusivement avec ce groupement ?

Peluche: Dans l'optique de toujours devenir meilleur, j'ai vu une annonce dans le chat du jeu, groupe, je l'ai rejoint et j'ai grandi avec jusqu'à faire grandir cette communauté par moi même

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

Le-Anh: Vos amis, vos parents, vos frères et sœurs ?

Peluche: Mon père était intéressé par l' aspect compétitif, ma mère lui s'en foutait. Les amis avec qui j'ai commencé ont décroché et n'ont pas suivi la cadance

Le-Anh: Est-ce qu'ils encourageaient cette pratique du jeu vidéo ?

Peluche: Pas spécialement non

Le-Anh: Est-ce que vous avez eu des remarques vis-à-vis de votre pratique du jeu vidéo ? De quelles types ?

Peluche: Ma mère trouvait que je jouais trop, mais c'est un truc de maman donc rien de spécial.

Le-Anh: Est-ce que vous vous sentiez reconnu par votre entourage concernant votre pratique ?

Peluche: Je ne le crie pas spécialement sur tous les toits, ça n'est pas un sujet de discussion avec mon entourage.

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

Le-Anh: A quel moment en avez-vous entendu parler ? A quel âge ? Quand ?

Peluche: Peut être quand j'avais 15 ans via les médias, quand on entendais des immenses sommes d'argent pour des tournois internationaux (LOL par exemple)

Le-Anh: Par le biais de qui ? De quels médias ?

Peluche: Principalement Facebook

Le-Anh: Comment avez-vous reçu cette information ? Est-ce que cela vous attirait ? Où étiez-vous indifférent ?

Peluche: Pas vraiment attiré, j'aime bien être compétitif et je n'ai pas les moyens en temps ni même l'envie de vivre du jeu vidéo. Je me tourne donc vers des jeux vidéo non professionnels et plus communautaire.

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 ?

Le-Anh: A propos de quoi ? De quel type ?

Peluche: Je n'ai jamais connu de fille jouant à Duel Links, cependant lorsque je jouais à Mario Kart, j'en ai connu avec pas mal de sexisme. Les joueuses sont simplement considérée comme des "e girl" et ne sont pas réellement prises au sérieux. On retrouve souvent les filles

dans les même équipes car le respect n'est au final pas simple à trouver.

Le-Anh: Qui a fait ces remarques ?

Peluche: Souvent des jeunes influençables, la communauté est très jeune, et est composée de beaucoup d'ado qui sont en recherche d'une personnalité. Ils s'accrochent donc à la personnalité beauf et tranchée d'une poignée de joueurs qui sont dans la vingtaine.

Le-Anh: Étaient-elles justifiées ?

Peluche: Pas du tout, elles sont faites sans connaître la personne.

Le-Anh: Est-ce que ces remarques sont fréquentes, ou étaient-elles exceptionnelles ?

Peluche: Les remarques sont fréquentes, mais certains cas plus extrêmes sont déjà arrivés comme du harcèlement. Après, Ces cas extrêmes sont plus rares.

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 ?

Peluche: Les organisateurs sont assez sérieux, et sont les premiers à sévir en cas d'abus. Un exemple est l'histoire de Pyrax, considéré comme le meilleur joueur français, capitaine de l'équipe de France qui l'a menée jusqu'à la finale de la coupe du monde contre le Japon et ensuite leader de l'équipe "monde" qui rassemble l'ensemble des quelques meilleurs joueurs du monde hors Japon afin de les affronter, confrontation gagnée par l'équipe monde cette année. Il a été découvert qu'il avait harcelé certaines jeunes joueuses quelques années plus tôt. Il a instantanément été banni, et des poursuites judiciaires ont été soutenues.

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

Peluche: A chaque abus la communauté se lève contre l'auteur, mais malheureusement les simples faits de discriminations eux sont fréquents et non dénoncés. Le staff commence à punir chaque discrimination publique, comme sur twitter par exemple mais les discriminations privé sont difficile à identifier

Le-Anh: Est-ce que ça a fonctionné ?

Peluche: Les abus eux se font plus rare, et le staff ne rigole pas avec ça. Le moindre écart est un ban permanent. Les discriminations sont des avertissements ou des ban éphémères. Cependant ce n'est pas pour autant que ça a diminué, même si les mesures sont récentes.

Le-Anh: Quelle réponse a le mieux fonctionné ?

Peluche: Ce qui fonctionne le mieux c'est quand la communauté se lève contre. Cela montre aux jeunes influençables que ce n'est pas cool et la peur du rejet est assez efficace pour faire comprendre que ce n'est pas quelque chose à faire.

Le-Anh: Est-ce que vous pensez qu'il y a une meilleure façon de répondre à ces remarques ?

Le-Anh: Comment auriez-vous fait si c'était vous à la place de la personne ?

Peluche: En cas d'abus j'aurais dénoncé, c'est d'ailleurs grâce à ça que toutes les personnes punies l'ont été. Cependant la communauté manque de maturité concernant les discriminations, et répondre est égal à s'exposer encore + à des remarques.

Le-Anh: Que conseilleriez-vous à d'autres personnes qui subissent ces remarques ?

Peluche: De s'entourer des bonnes personnes et de ne pas prêter attention à l'extérieur.

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

Peluche: Je pense que le travail du staff sur le long terme est bon et que ce sont les personnes réfléchies et matures qui doivent être pris comme exemple par les jeunes. C'est en les influençant de la bonne manière que les mentalités vont changer.

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

Peluche: Comme expliqué plus tôt, les jeunes sont influençables. En les influençant correctement, ils vont eux-même influencer de la bonne manière c'est un phénomène cyclique au final

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

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

Peluche: Oui certaines remarques sont ciblées

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

Peluche: Le fameux "j'ai perdu contre une fille" fait souvent mal à l'égo et est accompagné d'un bon coup de rage. Certaines équipes comprenant plusieurs filles sont également traité d'équipes de "pédales"

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

Peluche: Les remarques sont souvent très générales, le niveau intellectuel de la communauté n'est pas assez élevé pour différencier différents types de joueuses.

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

Peluche: Je pense que ça n'aide pas à la diversité, et ça ne donne aucune raison aux joueuses de rester

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

Peluche: ça vient juste d'une envie d'être cool et de faire "comme les grands"

Le-Anh: Est-ce que les éléments sur lesquels se basent ces remarques sont fondés pour vous ?

Peluche: Ils ne sont pas fondés du tout, juste des remarques impulsifs.

Le-Anh: Est-ce qu'il y a des idées reçues sur les joueuses en général ? Et sur les joueurs ?

Le-Anh: Lesquelles ?

Peluche: Qu'elles sont faibles, cheveux orange, introvertie avec un casque oreille de chats. Pour les hommes, il y a cependant une image de chômeur passé 27/28 ans.

Le-Anh: Elles se basent sur quoi ?

Peluche: Surement un mix entre les vieux clichés du "elle joue aux jeux vidéos elle a surement pas d'amies" et une génération de streameuse qui montre une image extravagante pour percer. Pour les hommes aussi un cliché générationnel sur le fait que "normalement", on ne joue plus aux jeux vidéos passé un certain âge ou on ne devrait plus avoir le temps.

Le-Anh: Est-ce qu'elles sont spécifiques à certains types de joueuses ? Certains types de joueurs ? Pourquoi ?

Peluche: Pour les filles c'est général, mais pour les hommes ça dépend. Les meilleurs joueurs sont en général intouchable, mais comme expliqué les "vieux" sont traité de chômeurs.

Le-Anh: Qu'en pensez-vous ?

Peluche: Pour les filles déjà expliquées, pour les vieux je pense pas que ça les touche, ils ne le sont généralement pas, ont une famille et une vie remplie sur le côté. Ils ne sont pas déstabilisés par des collégiens de 16 ans

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 ?

Peluche: La scène pro n'est clairement pas perçue comme un métier par la population globale. Les clichés sont certe sur quoi ils se basent, mais je pense que c'est surtout du à un manque de communication et de connaissance. Dites à un adulte de 40 ans que l'on peut gagner des millions, beaucoup n'y croiront pas, pas sur base des clichés mais parce que ça paraît insensé quand on ne connaît pas.

Le-Anh: Pensez-vous que certaines personnes peuvent jouer de ces idées reçues ? Ou des joueuses qui peuvent user de leurs atouts, leurs féminités ? Si oui, qu'en pensez-vous ?

Le-Anh: Avez-vous déjà vu ou entendu parler de joueuses/joueurs qui utilisent ces idées à leur avantage ? Le-Anh: Avez-vous déjà entendu ou vu des joueuses professionnelles se mettre en valeur pour obtenir des avantages ?

Peluche: Je pense que les meilleurs exemples sont dans le monde du streaming où certaines joueuses usent de leur physique pour avoir de la notoriété.

Le-Anh: Qu'en pensez-vous ?

Peluche: Je pense que ça n'aide pas à diminuer les clichés, cependant est ce qu'on peut leur en vouloir ? Le domaine de la mode, du modeling sont extrêmement compétitif et sont également basé sur le physique. Ces streameuses ont juste été assez intelligentes pour intégrer un nouveau marché, celui du jeu vidéo et du stream là où la compétition est bien moindre actuellement

Le-Anh: Est-ce que vous pensez qu'utiliser ces idées est vraiment utile pour les personnes qui le font ?

Peluche: D'une part oui, mais elles ne font que incrémenter ses idées reçues

Le-Anh: Côté vous des équipes mixtes ?

Le-Anh: Est-ce que vous en connaissez ?

Peluche: Oui j'ai longtemps joué dans une team mixe mario kart

Le-Anh: Est-ce que vous avez déjà participé à ce type d'équipe ? Si oui, comment était la cohésion au sein de l'équipe ? Était-ce différent des autres équipes dans lesquelles vous étiez ?

Peluche: La cohésion était tout à fait normale, aucune différence notable avec une team uniquement masculine

Le-Anh: Sont-elles présentes dans votre scène professionnelle ? Et en général ?

Peluche: Pas trop, comme expliqué plus tôt les filles sont souvent dans les mêmes équipes car ce sont celles qui font preuve de la meilleure inclusion

Le-Anh: Que pensez-vous de ce type d'équipe ?

Peluche: Elles permettent de garder un minimum de filles dans la compétition, sans ça il y en aurait beaucoup moins

Le-Anh: Sont-elles différentes des équipes que vous côtoyez habituellement ? Pourquoi ?

Peluche: La différence au final elle se font au niveau des leaders qui au final sont plus réfléchis et donnent une meilleure image au jeune

Le-Anh: Quelles sont les barrières qui freine la participation des femmes dans le jeux vidéo mais aussi l'esport ?

Peluche: L'opinion publique en est une, les jeux vidéos restent quelque chose de "masculin" et encore plus la compétition. Cependant même si le nombre de joueuses augmente et que les clichés diminuent, on ne voit pas pour autant plus de femmes sur la scène pro. A mon avis C'est sûrement dû au fait que le nombre d'entrées est faible (le ratio homme/femme reste très élevé) et donc que l'inclusion dans les équipes reste compliqué. Après, dans la scène autrement pro, il n'est pas impossible que d'un point de vue biologique, les réflexes par exemple soient différents, et donc que les hommes aient de meilleures performances. Dans ce cas, la création d'une ligue féminine comme pour le sport est totalement sensée.

Le-Anh: Est-ce que vous avez encore d'autres réponses à apporter ou des questions ?

Peluche: Non je pense avoir tout dit