

Interview transcription: Chef Barnaby

Le-Anh VO: Le guide d'entretien est structuré de façon à ce que les questions principales soient présentes en gras, composé ensuite de nombreuses relances permettant de resituer ou de relancer la discussion. Le but est d'anticiper les points abordés en laissant à disposition un bon nombre de relances. Je vais vous poser des questions sur votre pratique du jeu vidéo et votre ressenti pendant une heure environ, en vous demandant de répondre le plus librement possible. Je tiens à rappeler que cet entretien est enregistré et anonyme. N'hésitez pas à me reprendre si vous ne comprenez pas une question.

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

CB: vers 9-10 ans pour le game boy et 13 ans sur les jeux pc en ligne

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

CB: mon frère pour le game boy et les jeux en ligne ce sont mes amis que j'ai rencontrés en secondaire qui étaient une année au dessus de moi.

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

CB: Dofus sur PC mais avant ça il y avait pokémon sur le gameboy

Le-Anh VO: De quelle façon avez-vous commencé à jouer aux jeux en ligne ? Quelqu'un vous a conseillé un jeu ?

CB: oui mes amis de secondaire

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

CB: dofus sur pc

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

CB: J'ai commencé avec des amis. ils étaient déjà présents

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

CB: non

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

CB: oui !

Le-Anh VO: 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 ?

CB: oui beaucoup. J'ai connu beaucoup de personnes de France, Belgique. J'ai même rencontré mon premier ami sur League of legend à l'âge de 18 ans.

Le-Anh VO: Combien de temps cela a duré ?

CB: c'était à chaque fois assez "intensif" comme relation, tout le groupe, on se connecte tout le temps après l'école sur skype, discord, etc. Mais souvent après le groupe se "cassait" avec les français notamment.

Le-Anh VO: Comment avez-vous débuté sur [Nom du jeu joué actuellement] ? league of legend

Quelqu'un vous l'a conseillé ?

CB: oui

Le-Anh VO: Avez-vous commencé tout seul ou avec des amis ? Jouez-vous toujours avec ces amis ? Avez-vous fait des rencontres sur ce jeu ? Des marquantes ?

CB: oui vraiment, je suis sortie avec un membre du groupe avec qui je suis restée 6 ans et je suis restée très proche de nos amis en commun.

Le-Anh VO: Avez-vous rejoint des groupements avant d'être dans celui où vous êtes ?

CB: Oui.

est-ce que vous en avez un qui vous a marqué ?

CB: oui, j'ai aussi connu mon premier ami à l'âge de 18 ans sur league of legend, je suis restée 4 ans avec et je suis vraiment restée proche aussi du groupe d'ami commun.

Le-Anh VO: Comment l'avez-vous découvert ? Jouez-vous exclusivement avec ce groupement ?

CB: Oui. Le groupe était très proche.

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

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

CB: mon cercle d'amis jouait tous aux jeux vidéos. Comme j'étais une fille, je dirai que j'étais même "populaire" à l'époque avec les garçons.

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

CB: oui

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

CB: Il y avait du sexisme par moment. Avec certains de mes amis, si par exemple, je les “battais”, (étant donné que le jeu vidéo est davantage une activité pratiquée par les garçons), je pouvais ressentir une sorte de rejet ou de rabaissement.

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

Le-Anh VO: Comment avez-vous découvert pour la première fois la pratique professionnelle du jeu vidéo en ligne ? A quel moment en avez-vous entendu parler ? A quel âge ? Quand ?

CB: je dirai vers 20 ans. à partir des premières LAN je dirais.

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

CB: mes amis et les sponsors des LAN;

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

CB: j'étais vraiment intéressée. Je me projetais à l'époque comme une E-girl de l'esport faisant partie d'une équipe reconnue comme fanatic ou autre. C'était vraiment une sorte de rêve.

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

Le-Anh VO: Quel a été le premier événement auquel vous avez assisté, ou participé ?

CB: j'avais été voir fanatic à bruxelles avec mon groupe d'ami.

Le-Anh VO: Quel a été votre première compétition ? Comment celle-ci s'est passée ? Où se passait-elle ?

CB: ouf.. au départ, j'allais regarder mon petit ami à ses tournois à Namur, organisés par les universités. Je dirai que ma première c'était aussi à Namur il y a bien 10 ans d'ici.

Le-Anh VO: Est-ce qu'elle vous a motivée pour continuer dans le sens d'une pratique compétitive ou professionnelle ?

CB: oui vraiment. l'adrénaline, l'ambiance, le désir de me faire démarrer.

Le-Anh VO: Comment êtes-vous entré dans une pratique professionnelle ou compétitive du jeu vidéo en ligne ?

Le-Anh VO: Quand vous êtes-vous dit que vous vouliez devenir professionnel, compétitif ? Où autrement dit, est-ce qu'il y a eu un moment, une expérience qui vous a donné envie de devenir joueur professionnel, compétitif ?

CB: à ma première LAN.

Le-Anh VO: Qu'est-ce qui vous a motivé ? Pourquoi cette envie de devenir joueur professionnel, compétitif ?

CB: la valorisation et le fait que très peu de filles participaient à l'époque.

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

CB: l'appartenance au groupe, travail d'équipe. Le fait aussi de réussir dans quelque chose pour laquelle je me voyais "douée".

Le-Anh VO: Quel jeu avez-vous choisi pour vous lancer dans une pratique professionnelle ? Pour quelles raisons ?

CB: league of legend

Le-Anh VO: Avez-vous joué à plusieurs jeux de façon compétitive ? Lesquels ?

CB: non seulement league of legend.

Le-Anh VO: Qu'avez-vous fait pour rentrer dans cette pratique professionnelle ? Quels moyens avez-vous utilisé ?

CB: je ne suis pas vraiment entrée dans la pratique professionnelle. Ca se limitait à des petits tournois.

Le-Anh VO: Quels ont été les facteurs déterminants qui vous ont fait entrer dans la pratique professionnelle ? Est-ce qu'il y a eu un moment précis et déterminant ?

CB: je ne m'en rappelle pas vraiment. mais je dirai quand j'ai atteint mon plus haut elo au niveau de lol. diamant 4

Le-Anh VO: Des personnes qui ont déterminé votre entrée dans une pratique professionnelle ?

CB: mon petit ami de l'époque.

Le-Anh VO: Est-ce que vous avez eu des difficultés pour réaliser ce projet de devenir joueur compétitif ?

CB: oui

Le-Anh VO: Lesquelles ?

CB: mon niveau, mes études, et le manque de temps; et certainement le manque de talent.

Le-Anh VO: Est-ce qu'il y a eu un obstacle plus important que les autres ? Si oui, lequel ?

CB: mes études

Le-Anh VO: Est-ce que des personnes vous ont soutenu dans ces difficultés ? Si oui, comment ?

CB: mon petit ami.

Le-Anh VO: Comment avez-vous surpassé ce ou ces obstacles ? Qu'avez-vous retiré du fait de franchir ces/cet obstacle(s) ?

CB: j'ai du faire des compromis et me résigner au fait que je ne deviendrai jamais e-girl professionnel.

Le-Anh VO: Combien de temps vous a-t-il fallu pour devenir joueur compétitif malgré ces difficultés ?

CB: plusieurs années quand même.

Le-Anh VO: Qu'avez-vous retiré du fait de rentrer dans une pratique professionnelle ? Etiez-vous ou êtes-vous satisfait ?

CB: je ne suis jamais entrée dans une pratique professionnelle.

Le-Anh VO: Est-ce que vous avez retiré de la reconnaissance, de la satisfaction de rentrer dans une pratique compétitive ?

CB: oui, je l'aurai ressenti en tout cas.

-Que pensait votre entourage de votre pratique lorsque vous commenciez à essayer de devenir professionnel ?

CB: mon petit ami m'encourageait.

Le-Anh VO: Vos amis, vos frères et sœurs, vos parents ? Pourquoi selon vous ?

CB: ma famille voyait ça plutôt comme un simple loisir et n'accordait pas vraiment d'importance à mes tournois. Mais elle était fier de moi quand même (félicitations etc)

Le-Anh VO: Est-ce qu'il y a d'autres raisons à ces avis ? Est-ce que le fait d'être une femme peut expliquer ces avis ? Est-ce que vous vous sentiez reconnu par votre entourage ?

CB: oui je me sentais reconnue. mes parents s'investissent : ils venaient me chercher moi et mes amis. Même s' ils avaient du mal à comprendre mes motivations. Lorsque je perdais une compétition, ils étaient là pour moi.

Le-Anh VO: Que pense-t-il maintenant de votre pratique professionnelle ?

CB: je ne joue plus en tournoi donc je ne saurai pas répondre...

Le-Anh VO: Est-ce que leurs avis ont changé ?

CB: je dirai qu'ils sont soulagés que je suis passée à autre chose .

Pourquoi selon vous ?

CB: car je n'aurai pas gagner ma vie avec ça. en tout cas, c'est sûrement ce qu'ils pensent.

Le-Anh VO: Est-ce que vous vous sentez reconnu par leurs avis ?

CB: pas vraiment non ..

Le-Anh VO: Y a t-il toujours un ou plusieurs points qui posent problème pour eux ?

CB: je dirai, qu'ils ont peut-être une crainte que je "replonge".

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

Le-Anh VO: Quels sont les critères qui la définissent pour vous ?

CB: gagner de l'argent, s'y investir, se former, avoir certaines aptitudes, que les valeurs se concordent aux caractéristiques du métier, être passionné.

Le-Anh VO: Est-ce qu'il y a un critère plus important que les autres ?

CB: gagner de l'argent.

Le-Anh VO: Comment la situez-vous par rapport à d'autres pratiques du jeu vidéo ?

CB: importante quand même. Cela devient un travail et un travail nous permet de gagner notre vie mais il est certain faire un job qui nous passionne c' est intéressant mais alors il faut faire attention au sur-investissement professionnel car on peut très vite tomber dedans je pense quand notre passion est notre travail. Il faut un juste milieu.

Le-Anh VO: Comment pensez-vous que la société se représente la pratique professionnelle du jeu vidéo en ligne ?

CB: Le grand public n'est pas assez informé. Ce n' est pas comme le football et le baseball, qui sont, je pense les sports professionnels les plus connus. Je dirai donc, que la représentation de la Société sur la pratique professionnelle est limitée et du coup, pas

représentative. Je pense qu' elle ne doit pas voir le jeu vidéo, comme une opportunité de carrière.

Le-Anh VO: Que faudrait-il faire pour changer cette représentation selon vous ?

CB: Le "problème", c' est que les parents voient les jeux vidéos comme des activités propres à la période de l'adolescence. Il faudrait peut-être que les médias parlent plus des tournois au grand public et de l' énorme panel de professionnels qui tournent autour : coach, psychologue du sport, informaticien, gamers, présentateurs, etc.

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

Le-Anh VO: Quels sont les critères pour définir un bon joueur professionnel ?

CB: Une Bonne attention divisée et sélective. Une psychomotricité fine. De bonnes facultés visuo spatiales. Un contrôle de soi (émotions, impulsivité, savoir se poser des limites, mise à distance..). Des aptitudes en habiletés sociales si c' est un jeu d' équipe (travail d' équipe, empathie, fair-play).

De la persévérance, avoir d' autres centres d'intérêts, pouvoir se remettre en question.

Le-Anh VO: Est-ce qu' il y a un critère plus important ?

CB: Une efficacité intellectuelle satisfaisante.

Le-Anh VO: Est-ce que vous vous retrouvez dans cette définition que vous donnez ?

CB: Oui.

Le-Anh VO: Est-ce que vous pensez à un joueur en particulier lorsque vous donnez cette définition ?

CB: Oui.

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

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

CB: Présentateur, gamers, ceux qui s' occupent de l' installation, les coaches, psychologue du sport,

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

CB: Le présentateur est comme celui qui présente le football par exemple lors d' un match. Comme dans le sport, il existe des psychologues de l'e-sport. Le gamer est celui qui joue. Le coach est celui qui va venir encourager et donner des conseils et stratégies à son équipe.

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

CB: Les gamers.

Le-Anh VO: Est-ce qu'il y a des différences vis-à-vis de la scène professionnelle dans laquelle vous êtes ? Lesquelles ?

CB: Ce n' est pas du tout la même importance. Pas le même niveau.

Le-Anh VO: Est-ce que la scène professionnelle où tu es médiatisé ? A quel point ? Que penses- tu de cette médiatisation ?

CB: Je n' ai pas d' avis à donner là dessus.

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

CB: Fifa. Car il s' intéresse au football et que le sport est connu.

Le-Anh VO: Quel est, selon vous, la meilleure équipe ou le meilleur joueur au sein de la scène professionnelle où vous êtes ? Pourquoi ? Et au sein de l'autre scène (mixte ou féminine) ?

CB: Je dirai que c'était mon petit ami, je pense qu' il avait de meilleures aptitudes et faisait moins d'erreurs que les autres. Pour l' autre scène, j' ai connu et vu de supers bons joueurs qui n' avaient pas du tout le même niveau que nous.

Le-Anh VO: Qui côtoyez-vous dans votre pratique professionnelle du jeu vidéo en ligne ?

Le-Anh VO: Est-ce qu'il y a un ou des acteurs importants dans vos relations ?

CB: Mes amis.

Le-Anh VO: Côtoyez-vous plus des hommes ou des femmes ? Pourquoi ?

CB: Des hommes et une ou deux femmes. C' est une activité où l on retrouve plus d hommes.

Le-Anh VO: Comment expliquez-vous cette proportion ?

CB: Si on devait réaliser Une étude, on observerait sans doute que les valeurs et les centres d interets des hommes et des femmes sont sensiblement différents

Le-Anh VO: Est-ce qu'on vous a déjà fait des remarques déplacées vis-à-vis de votre pratique du jeux vidéo?

CB: Oui.

Le-Anh VO: Est-ce que vous avez déjà entendu des remarques déplacées vis-à-vis d'autres joueurs et joueuses ?

CB: oui !

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

CB: Comme je joue essentiellement des personnages féminins et souvent les mêmes, je recevais des jugements " oh, retourne dans ta cuisine", "encore Une e-girl", etc.

Le-Anh VO: Qui a fait ces remarques ?

CB: Des personnes que je ne connaissais pas IRL.

Le-Anh VO: Étaient-elles justifiées ?

CB: Si on devait faire une étude, je pense que oui, les femmes jouent plus des personnages de soin et souvent les mêmes. Maintenant, j' ai déjà joué autre chose et d' autres amies aussi. Il faudrait voir au niveau statistiques.

Pour les phrases du type : va faire à manger, etc. Il est clair qu' elles ne sont pas justifiées.

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

CB: Assez fréquentes.

Le-Anh VO: 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 ?

CB: Je pense que ça ne provient que des joueurs

Le-Anh VO: Comment avez-vous répondu à ces remarques?

CB: Je bloquais ou je mutais ou parfois, je quittais la partie.

Le-Anh VO: Est-ce que ça a fonctionné ?

CB: Non.

Le-Anh VO: Quelle réponse a le mieux fonctionné ?

CB: Je pars du principe que pour que quelqu'un arrête un comportement, il doit en découler une conséquence aversive. Alors pour moi, je dirai le fait que de quitter le jeu aura davantage un impact (si la personne est dans mon équipe) Je ne sais cependant pas prouver l' efficacité étant donné que je ne rejoue jamais plus avec ces personnes là. Par ailleurs, cela a également des conséquences négatives de mon côté: ban, elo qui descend, je condamne aussi les autres joueurs.

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

Oui sans doute.

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

CB: En jeu, on est focus sur la partie. Si on devait commencer à pratiquer des DESC pour s'affirmer et dialoguer, on ne s'en sortirait pas. On n'aurait pas le temps.

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

CB: Ignorer et muter. Qu'elles se rappellent leur qualité et leur point fort.

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

CB: Se focus sur l'objectif et voir cela comme un exercice pour apprendre à gérer sa frustration.

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

CB: Oui.

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

CB: Oui.

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

CB: Oui forcément. Soit pour rabaisser (misogynie) ou draguer sans filtre.

Le-Anh VO: Avez-vous déjà entendu certaines remarques sexistes vis-à-vis des joueuses ?

CB: "Va dans ta cuisine"

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

CB: Physiquement, je ne saurais pas dire. Mais peut-être au niveau de leur aptitude peut-être. Si elles sont moins douées pour les jeux vidéo.

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

CB: Que c'est un fait qui s'observe dans pas mal de travail.

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

CB: C' est pareil avec la féminisation de la médecine. Les étudiantes ont aussi eu ça.

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

CB: Oui, dire que l'homme et la femme sont pareils, c'est faux du point de vue neuropsychologiques et physiques. Donc, oui peut-être que l'homme a de meilleures aptitudes au jeu vidéo. Mais il n'y a peut-être pas eu d'études là-dessus.

C' est pareil avec les pratiques professionnels fort axés sur les contacts sociaux qui demandent beaucoup d'empathie, on va retrouver plus de femmes au niveau stat. Pareil avec les jobs plus manuels, ou on retrouve plus d'hommes.

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

Le-Anh VO: Lesquelles ?

CB: Les filles jouent moins bien, les filles gameuses sont attirantes de part leur personnalité

Le-Anh VO: Elles se basent sur quoi ?

CB: La réaction des hommes.

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

CB: Oui je pense clairement.

Le-Anh VO: Est-ce que certaines connaissances ont déjà subies ces idées reçues ?

CB: Non.

Le-Anh VO: Pouvez-vous me raconter une expérience qui vous a marqué ?

CB: C' est mon expérience personnelle. Comme je ne connais quasi pas de filles qui jouent.

Le-Anh VO: Pourquoi cela vous a-t-il marqué ? Sur quoi se basaient ces idées reçues ?

CB: Estime de soi impactée et confiance en soi.

Le-Anh VO: Comment s'est résolu ce cas ? Est-ce que la personne a obtenu du soutien ? De la part de qui ?

CB: De mes amis proches, gamers aussi.

Le-Anh VO: 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 ?

Cb: Oui je suppose mais je n' ai jamais connu de filles le faire spontanément. Maintenant, peut être que les garçons adaptent leur comportement (protéger l' avatar de la fille, faire de meilleures performances)

Le-Anh VO: Avez-vous déjà vu ou entendu parler de joueuses/joueurs qui utilisent ces idées à leur avantage ?

Cb: Oui clairement aussi. "Je suis une fille, ne me tape pas", utilisation d expression pour "charmer" je pense aussi que certaines déstabilisent : par exemple "battu par une fille"

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

Cb: Je dirai les valeurs, les centres d' intérêts différents de ceux des hommes. Il n y a pas assez de femmes à l'heure actuelle qui représentent l'esport. Est ce que les programmeurs n'agencent pas aussi le design, etc en fonction de leur public cible ?