

Interview transcription: Arcasias

Le-Anh: Bonjour, je m'appelle Le-Anh VO et je suis étudiant en dernière année du Master of Management, à la Louvain Management School. 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 ?

Arcasias: Je joue généralement 3 à 4 fois par semaine

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

Arcasias: donc je joue plus ou moins pendant une session de jeu cela dépend du temps que j'ai mais c'est plus ou moins 2 à 3h

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

Arcasias: je joue généralement sur PC

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

Arcasias: je jouais surtout à League of Legends mais aussi à un autre jeu vraiment très sympa qui s'appelait battlerite

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

Arcasias: oui j'ai essayé plein d'autres jeux comme Rocket League valorant il y a aussi Dofus et on en a aussi d'autres...

Depuis combien de temps développez vous des jeux ?

Arcasias: je développe des jeux depuis 3 ans

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

Le-Anh: A quel âge ?

Arcasias: j'ai commencé à jouer quand j'avais 6 ans quand on m'a offert une Game Boy

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

Arcasias: c'est mon papa qui m'a initié aux jeux vidéos c'est lui qui m'a offert la Game Boy et j'ai tout de suite accroché j'ai commencé à à lui demander d'autres jeux et depuis je joue toujours

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

Arcasias: mon premier jeu c'était Spyro sur Game Boy

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

Arcasias: J'ai commencé en secondaire quand des amis on commençait aussi à jouer j'ai voulu essayer et ça m'a direct plus je voyais beaucoup de vidéos aussi à l'époque c'était sur League of Legends c'était de vidéos de tournoi avec des beaucoup de professionnels avec des niveaux vraiment incroyable et finalement je commençais à rejoindre mes amis qui jouait déjà très bien et j'ai essayé aussi de d'atteindre leur niveau et finalement maintenant on joue toutes les semaines on fait des encore quelques petite game qu'on appelle des clash, des tournois le week end

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

Arcasias: oui j'ai fait quelques rencontres mais c'était pas des rencontres vraiment marquante quand parce que c'était surtout des rencontres par exemple, il me manquait un joueur ben on demandait directement sur le jeu pour en avoir un mais ça se limite à ça quoi

Le-Anh: Combien de temps cela a duré ?

Arcasias: du coup j'ai joué jusqu'à jusqu'à maintenant en fait c'est juste que maintenant je n'ai plus beaucoup de temps pour jouer à cause de mon boulot.

Le-Anh: Comment avez-vous débuté le développement de jeu?

Arcasias: Ok, ça va être longue histoire au début je ne voulais pas vraiment faire ce métier je voulais devenir architecte mais mes choix d'études m'ont dirigé vers plutôt des études d'informatique et même à ce moment-là vous le pas vraiment faire cela je voulais juste de venir plutôt informaticien mais jamais je me serais dit que j'allais devenir développeur de jeux vidéo et c'est justement durant ses études durant la 3e année de bachelier que j'ai découvert une petite passion pour le développement parce que nous avons eu un cours où nous avons dû finalement développer une sorte de jeu vidéo et c'est à ce moment-là que j'ai eu le déclic parce que je trouvais ça vraiment chouette

Le-Anh: Avez-vous commencé tout seul?

Arcasias: Finalement je pense que j'ai commencé avec des amis qui était en cours avec moi vu que j'ai commencé à développer pendant le mes années d'université du coup oui on peut dire que j'ai commencé avec des amis.

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

Arcasias: Au début; il n'était pas vraiment enjoué mais parce que finalement je jouais qu'au jeux vidéo je ne n'était pas vraiment mon métier du coup mes parents m'engueulaient assez souvent parce que je restais trop devant mon écran que je ne sortais pas mais aujourd'hui vu que c'est mon métier vu que j'ai fait des études pour atteindre ce ce niveau de métier il me laisse tranquille c'est normal je gagne ma vie grâce à ça finalement c'est un métier comme un autre je pense que ce métier est un peu différent du jeu vidéo finalement j'ai je vais peut-être un petit rêve de devenir joueur mais vu que je ne suis pas assez bon j'ai choisi un autre chemin et finalement je suis plutôt derrière l'écran et c'est moi qui développe les jeux quoi.

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

Arcasias: J'ai découvert la pratique professionnelle du jeu vidéo quand j'avais plus ou moins 13 ans mais quand je regardais des tournois sur Youtube et aussi sur twitch donc je voyais des joueurs professionnels avoir aussi des coaches tu te te présenter comme finalement un vrai match de sport et au finalement pour la profession que j'exerce aujourd'hui j'ai découvert ça vraiment très tard parce que finalement je ne voyais que le devant de la scène donc les joueurs les présentateurs et l'école je mais je ne pensais pas du tout au développement du jeu finalement alors que c'est vraiment la base de toute compétition parce que son jeu il n'y a pas de tournoi.

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

Arcasias: la scène professionnelle je l'ai découverte pas aussi grâce à YouTube parce que finalement je l'ai découvert en même temps que la pratique parce que voilà c'est c'est en même temps quoi voir que des matchs se font dans des grands stades dans des grand hall avec beaucoup de supporters c'est vraiment impressionnant ça rappelle vraiment le sport traditionnel l'esport n'a vraiment rien à envier au sport traditionnel.

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

Arcasias: Je me suis vraiment dit que je voulais devenir développeur quand comme quand je vous l'ai dit j'ai découvert cette facette de mes études donc et je me suis vraiment dit que je voulais devenir développeur quand quand cela s'est proposé à moi quand j'ai découvert qu'il y avait une une boîte près de chez moi qui proposait ce genre de formation et d'opportunité vraiment tout près j'ai tout de suite voulu postuler quand j'ai terminé mes études bien sûr d'autres choses proposé aussi à moi et pas forcément le métier de développeur mais aujourd'hui je suis vraiment content d'être développeur et finalement le fait de vivre et de gagner de l'argent en faisant que ce qu'on aime c'est il n'y a rien de mieux j'aime beaucoup le fait de participer à la scène esport sans forcément fournir des performances au quotidien c'est vraiment impressionnant.

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

Arcasias: je pense que c'est finalement de créer le jeu auquel les joueurs vont jouer c'est excitant de se dire que peut-être que mon jeu va être super connu et que peut-être si je fais un jeu en ligne plus tard il puisse participer à des immenses événement esport.

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

Arcasias: pour rentrer dans le métier de développeur j'ai fait des études donc un bachelier de 3 ans en haute école en section informatique et j'ai aussi fait quelques stages dans cette boîte que j'ai dit. et finalement ils m'ont pris j'ai eu des entretiens d'embauche mais tout cela s'est bien passé je dirai pas à dire que c'était facile mais il y avait des opportunités à saisir.

Le-Anh: Quels ont été les facteurs déterminants qui vous ont fait entrer dans la pratique professionnelle ?

Arcasias: Je pense que c'est plus ma passion du jeu vidéo que ma passion de développement mais finalement les deux ont joué.

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

Arcasias: 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 mon adolescence au jeu vidéo auquel je jouais et qui m'ont un peu construit

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

Arcasias: Mes amis étaient vraiment très heureux pour moi parce que il le voit comme un métier mais par contre mes parents au début on était un peu dans l'interrogation parce que ils ne connaissent pas vraiment les jeux vidéos et pour eux c'est pas vraiment un métier conventionnel même si voilà c'est beaucoup plus conventionnelle qu'un joueur de eSport. mais finalement je leur ai montré ce que je devais faire et ce que en quoi ça consiste et et finalement maintenant ils sont vraiment très heureux pour moi que je gagne mon argent et que voilà maintenant je peux aussi les invités au restaurant du coup ils sont heureux ils sont plutôt content.

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

Arcasias: Ben pour moi une pratique professionnelle c'est tout simplement un métier et dans le jeu vidéo ça peut être joueur, un caster et bien évidemment développeurs bien sûr

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

Arcasias: Je Pense que la société ne vois pas encore très bien le jeu vidéo et aussi la scène parce que c'est pas encore vraiment très très connu et aussi je pense que ça dépend de la génération je pense que plus tard les gens plus facilement accepter cela parce que finalement ici je pense que le jeu vidéo est encore très liée à l'adolescence, un jeu c'est finalement plus lié à un passe-temps plutôt qu'un métier mais c'est encore très recent.

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

Arcasias: Pour moi bonjour professionnel c'est quelqu'un qui a beaucoup de talent finalement tu as pu saisir cette opportunité parce que finalement tout bon joueur n'est pas vraiment ne pas forcément professionnel pense que il faut saisir des opportunités faire beaucoup de tournoi trouver le bon filon quoi

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

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

Arcasias: Oui bien sûr; la scène est très ouvertes et est composé de passionné Donc les joueurs les casteurs les coachs d'équipe et les développeurs on parle vraiment de cette passion du jeu vidéo qui prime avant tout quoi

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

Arcasias: les joueurs jouent et performent les caster présente les compétitions et font de l'animation comme les caster dans le foot, les coachs entraîne les équipes de joueurs et les développeurs développe les jeux pour créer des tournois autour de ceux ci

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

Arcasias: bah je pense que c'est les développeurs qui sont la base de ces choses-là j' s'il y a pas de développeur il y a pas de tournois et il n'y a pas de jeu aussi mais je pense que au-delà de ça les développeurs ont aussi un rôle plus important encore aussi au long terme parce que c'est eux qui crée les mises à jour qui a juste les personnages s'il y a un personnage qui est trop puissant ces personnages vont être diminuer on va dire. donc ils ont vraiment un rôle vraiment super important.

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

Arcasias: oui je pense que League of Legends c'est le jeu le plus médiatisé et je pense que c'est aussi grâce à son succès. le développement a du être vraiment incroyable il y a des mises à jour presque toutes les semaines et c'est le jeu le plus compétitif en ce moment je pense et aussi le fait qu'il soit aussi diffusé sur toutes les plateformes de diffusion sur internet c'est vraiment super utile au jeu et c'est pour cela qu'il est autant médiatisé.

Le-Anh: Quel est, selon vous, la meilleure équipe ou le meilleur joueur ? moi je pense que le joueur le plus connu de League of Legends et même de la scène du jeu vidéo c'est bien sûr faker , c'est une légende il a été plusieurs fois champion du monde un monstre en somme

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

Arcasias: oui j'en entends tous les jours quand on joue c'est vraiment super fréquent ça touche beaucoup plus les femmes sinon pour les hommes je pense que c'est vraiment au niveau du gameplay. mais j'ai vraiment déjà entendu des harcèlement et vraiment des gros stéréotype à propos des femmes quand je jouais quoi si une femme est mauvaise c'est avant tout parce que c'est une femme.

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 ?

Arcasias: 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.

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

Arcasias: Personnellement moi je ne réponds pas mais de temps en temps quand il y a vraiment trop d'abus préviens les modérateurs du jeu parce que dans souvent dans les jeux il y a une fonction qui permet de prévenir c'est modérateur et ainsi de peut-être que si il voit cet avertissement bah ils pourront appliquer des sanctions à ses joueurs qui ont vraiment harcelé des personnes.

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

Arcasias: Bon je pense que c'est aussi le travail des développeurs qui doit faire attention au niveau du style de développement de leurs personnages parce que beaucoup de personnages sont super sexualisé et je pense que ça vient aussi de la quoi si il y a beaucoup de personnages de sexualiser il y aura beaucoup plus de stéréotype pour les femmes mais je sais qu'il y a aussi des organisations qui peuvent aider les personnes dans le besoin et des aides psychologiques pour aider des personnes atteintes de harcèlement.

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

Arcasias: 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 ne pourra que mieux aller.

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

Arcasias: oui bien sûr je pense que ces remarques sont beaucoup plus ciblé et spécifique à des joueurs et des joueuses qui sont faibles et ou alors des joueurs qui sont qui joue plutôt des rôle de soutien qui sont plus facilement attribué à des femmes du coup.

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

Arcasias: oui parce que c'est elles qui sont victimes de plus gros stéréotypes dans les jeux vidéo parce que finalement c'est un monde qui est vraiment dominé par les hommes et et ils veulent vraiment les hommes veulent vraiment garder leur position de dominant et je pense que c'est pour cela que il commence vraiment à à harceler les femmes qui commence à jouer aux jeux vidéos et du coup elles ont pas très envie de rejouer quoi ce qui est normal quand on est pas le bienvenue dans un groupe on a pas envie d'y rester.

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

Arcasias: 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 ramassait toutes les remarques elle se ramasser vraiment toute l'attention sur elle alors que finalement dans notre équipe il y avait d'autres joueurs qu'ils ne jouaient pas aussi bien mais le fait qu'il y ait une fille dans l'équipe c'était un peu le bouc émissaire.

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

Arcasias: Oui comme je l'ai dit plus tôt je pense que ce sont plus des joueuses qui joue le rôle de soutien parce que ce sont des personnages qui sont moins utilisé fin non en fait ce sont des personnages qui sont vraiment utile à à chaque partie mais ce sont des personnages qui sont moins agressives qui sont peut-être moins important alors que sans eux il est très dur de gagner une partie je pense que c'est à cause du fait que les personnages soient représentés par des femmes du coup cela augmente les stéréotypes que les femmes ne puisse que jouer que ce genre de personnage

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

Arcasias: Je pense que c'est stupide parce que c'est personnage finalement sont vraiment utile et que même quand un homme joue ce genre de personnage bah il n'y a pas de stéréotype il n'y a pas de n'a pas de harcèlement alors que quand une femme jouer un personnage de soutien c'est tout le contraire c'est juste que je pense que les hommes n'ont vraiment pas envie de jouer avec les femmes parce qu'il pense que elles sont beaucoup plus faible que les

hommes et c'est souvent ce qui revient vraiment la haine se dechaine sur les femmes en partie et c'est ridicule.

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

Arcasias: je pense que les remarques sont basés sur le fait que les hommes pensent que les femmes sont moins forte que eux un probleme d'ego, peut être de frustration, ils ne veulent pas admettre qu'une femme puisse être meilleure

Le-Anh: Est-ce qu'il y a des idées reçues sur les joueuses en général ? Sur les personnages ? Peut être sur le metier de developpeur

Le-Anh: Lesquelles ?

Arcasias: 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 developpeur de jeux vidéo?

Arcasias: 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...

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

Arcasias: Je pense qu'un bon jeu esport ça pourrait être un jeu ou 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 en jeu je pense qu'à un bon je dois être aussi avoir aussi de nombreuses fonctionnalités compétitive avoir de des mises à jour très régulière pour pouvoir adapter et équilibré chaque personnage être à l'ecoute des joueurs

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 ?

Arcasias: 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 developpeurs, 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 donc finalement l'ensemble de la pratique professionnelle du jeu vidéo est un peu pas sexiste mais qui subit beaucoup de stéréotype parce que finalement il y a peu de femmes et du coup dans tous les cas je pense que ça crée un manque de confiance dans tout dans tout l'ensemble de l'histoire. 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 très peu d'intérêt dans le jeu vidéo parce qu'on se sent pas le bienvenue en fait.

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

Arcasias: 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 vidéo.

Le-Anh: Quelles sont les barrières qui freinent la participation des femmes dans le jeu vidéo pour vous finalement ?

Arcasias: 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. Je pense aussi que c'est surtout parce que le jeu vidéo a été longtemps réservé aux hommes enfin pas réservé mais il y'a eu cette dominance masculine qui s'est installée.

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

Arcasias: Honnêtement je pense avoir été assez complet mais peut-être un message de bienveillance entre homme et femme y'a pas tant de différence et tant que les compétences sont là il n'y a pas de raison de discriminer, je pense que la scène, malgré tout ce que j'ai pu dire, évolue dans le bon sens, on voit de plus en plus de femmes dans le milieu et ça fait quand même plaisir

