



VIOLENCES SEXISTES DANS LES JEUX VIDÉO EN LIGNE MULTI-JOUEURS

Delphine Dessart, intervenante sociale et d'orientation au CVFE-SOFFT

La Belgique a récemment (re)découvert les conséquences du cyberharcèlement à la suite des suicides de plusieurs adolescentes harcelées sur les réseaux sociaux¹. Sur le net et plus particulièrement au sein de la communauté des fans de jeux vidéo, des joueuses et créatrices de jeux vidéo de toutes origines dénoncent une ambiance de sexisme quotidien. Entre propos misogynes, harcèlement sexuel et pur acharnement, le phénomène peut se prolonger dans le réel, jusqu'aux menaces de viol ou aux incitations au suicide. Comment comprendre les origines de cette forme de violence faite aux femmes ? Qu'en est-il de la situation des joueuses en Belgique ?

¹ « Harcelée sur les réseaux sociaux, une ado de 13 ans se suicide », in 7sur7, 12/02/2016, URL :

<http://www.7sur7.be/7s7/fr/4134/Internet/article/detail/2615046/2016/02/12/Harcelee-sur-les-reseaux-sociaux-une-ado-de-13-ans-se-suicide.dhtml>, « Harcelée, Laura, 12 ans, a mis fin à ses jours », in L'avenir, 10/12/2015, URL :

http://www.lavenir.net/cnt/dmf20151209_00748533/harcelee-laura-12-ans-a-mis-fin-a-ses-jours

Si, dans notre pays, les suicides liés à une situation de harcèlement en ligne restent rares, la problématique reste difficile à chiffrer malgré son ampleur considérable dans d'autres pays, comme les Etats-Unis. Le sujet a pourtant été mis en lumière dès 2012, à la suite du suicide de la jeune canadienne de 15 ans, Amanda Todd, qui subissait un harcèlement depuis quatre ans². Les condamnations sont alors quasi-unanimes.

En 2015, Rachel Bryk³, créatrice talentueuse de jeux vidéo populaires, ne peut plus supporter le harcèlement subi sur différents réseaux sociaux, pointant sans cesse sa particularité : Rachel est transgenre. Elle met fin à ses jours peu après les propos d'un agresseur la poussant à aller dans ce sens.

En 2014, la créatrice de jeu Zoe Quinn subit ce que l'on appelle un « revenge-porn »⁴ : afin de se venger d'elle, son ex-petit-ami publie des photos à caractère pornographique de la jeune femme, accompagnées de différentes accusations pouvant nuire à sa carrière. Elle subit alors un harcèlement⁵ de grande envergure commençant par un piratage et allant jusqu'aux menaces envers sa famille et aux incitations au suicide. Le tout accompagné de remarques sexistes envers celle qui a osé s'investir dans un métier qui, selon ses détracteurs, serait réservé aux hommes.

Ces situations en cachent des milliers d'autres, dont l'issue n'est pas toujours fatale, mais qui laissent pourtant des traces sur les victimes. Plus que des agressions quotidiennes, c'est toute une ambiance teintée de sexisme au sein de la communauté des joueurs/-euses qui est dénoncée par certaines joueuses et créatrices. Elles expriment également leur désarroi face au manque de compréhension et de soutien de la part la communauté. D'autant plus lorsque celle-ci refuse de reconnaître l'existence des agressions subies.

Quels sont les types de cyber-violences les plus fréquemment expérimentées par les joueuses ? Est-ce un phénomène rare ou omniprésent ? Les joueuses sont-elles plus souvent victimes de cyber-harcèlement que les joueurs ? Quelles conséquences sur les victimes de ces agissements ? Que mettre en place pour infléchir la tendance ? Quelles différences de vécu et de perception entre les hommes et les femmes ? Ce sont les questions auxquelles cette analyse tentera de répondre, malgré l'absence de données chiffrées pour la Belgique.

² Bouanchaud (Cécile), « Le suicide d'Amanda bouleverse le Net », in *Europe 1*, 16/10/2012, URL : <http://www.europe1.fr/international/le-suicide-d-amanda-bouleverse-le-net-1277171>

³ Cuen (Leigh), « Online Troll Urges Game Developer Rachel Bryk To Commit Suicide », in *Vocativ*, 27/04/2015, URL : <http://www.vocativ.com/culture/lgbt/transgender-developer-rachel-bryk-commits-suicide/>

⁴ Le revenge-porn (ou la vengeance pornographique, selon une traduction littérale) est un contenu sexuellement explicite qui est publiquement diffusé en ligne sans le consentement de la ou des personnes apparaissant sur le contenu, dans le but d'en faire une forme de « vengeance » (Wikipédia, URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Revenge_porn).

⁵ Higuinen (Erwan), « L'affaire Zoë Quinn : le #GamerGate qui déchire le monde du jeu vidéo », in *Lesinrocks*, 10/09/2014, URL : <http://www.lesinrocks.com/2014/09/10/actualite/gamergate-11523246/>

Nous avons ainsi créé et diffusé un formulaire d'enquête destiné aux joueuses et joueurs francophones résidant principalement en Belgique. Le résultat de celle-ci n'a pas pour prétention d'être une vérité universelle mais il n'en est pas moins indicatif d'une tendance générale. Ceci étant, il est utile de préciser qu'il est difficile de délimiter cette tendance à la Belgique francophone étant donné le fait que des personnes de toutes nationalités pratiquent les mêmes jeux et rapportent des mêmes types de faits. Afin d'illustrer ce texte plus concrètement, nous avons de plus interviewé trois joueuses belges francophones : Déborah, Victoria et Marie. Leurs témoignages sont interpellants.

1. Les jeux vidéo en ligne, un monde à part

La spécificité du jeu vidéo en ligne multi-joueurs est qu'il se joue généralement via une connexion internet, au contact d'autres joueurs/-euses. Ces dernier-e-s peuvent être des proches ou de parfait-e-s inconnu-e-s, vivre dans la même région du globe ou à des milliers de kilomètres.

Au sein du jeu, les joueurs/-euses peuvent soit collaborer en vue d'atteindre un même objectif, soit s'opposer. La compétition y fait souvent rage, car ces jeux sont généralement le siège de combats, ce qui leur vaut par ailleurs d'être régulièrement accusés d'être la cause de problèmes de société comme la violence chez les jeunes ou même le terrorisme. Diverses études réfutent pourtant ces accusations⁶, considérant même que les jeux vidéo apportent de nombreux bienfaits⁷.

Les participant-e-s au jeu s'y inscrivent en créant un compte, un peu comme on le fait sur les réseaux sociaux ou en se créant une adresse courriel. Ils/elles ont alors le choix d'être représenté-e-s au sein du jeu par un ou plusieurs personnages qui peut/peuvent être un animal, un robot, une créature fantastique, un homme, une femme, un enfant, etc. Lors de la création du compte ou lors du choix du personnage que l'on souhaite incarner au sein du jeu, la norme est de ne pas communiquer son vrai nom mais d'utiliser un pseudonyme, ce qui garantit une forme d'anonymat et, dès lors, un certain niveau de protection.

Les joueurs/-euses peuvent le plus souvent interagir en temps réel, soit par écrit, soit oralement via l'utilisation d'un micro. Ils/elles discutent soit en groupe, soit avec un-e seul-e autre joueur/-euse. Leurs contacts peuvent se prolonger

⁶ Audureau (William), « Le lien entre jeu vidéo et violence, serpent de mer médiatique », in Le Monde, 02/12/2015, URL :

http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/12/02/nicolas-sarkozy-s-inquiete-des-jeux-video-d-une-violence-inouie-offerts-a-noel_4822244_4408996.html

⁷ Guarini (Drew), « Jeux vidéo : 9 bienfaits étonnants sur le corps et la santé », in Huffington Post, 13/11/2013, URL : http://www.huffingtonpost.fr/2013/11/12/jeux-video-bienfaits-sante_n_4264120.html

sur différents réseaux sociaux. Les joueurs et joueuses estiment généralement faire partie d'une communauté que nous appellerons par souci de clarté « la communauté des joueurs/-euses ».

Alors, pourquoi et comment un divertissement réunissant des passionné-e-s du monde entier peut-il devenir le biais d'une forme de violence et plus spécifiquement, de violences faites aux femmes ?

2. Un aperçu des joueuses et joueurs interrogé-e-s

En avril 2016, nous avons publié un questionnaire d'enquête en ligne et l'avons diffusé sur différents sites de passionné-e-s de jeux vidéo et sur les réseaux sociaux. Le questionnaire était ouvert pendant quinze jours environ et réservé aux joueuses et joueurs francophones de Belgique pratiquant le jeu multi-joueurs en ligne. Il reprenait des questions ouvertes, à choix multiple avec une seule ou plusieurs réponses possibles selon la question posée. Nous avons voulu récolter des données chiffrées tout en conservant la possibilité de récolter des données qualitatives en permettant aux répondant-e-s de s'exprimer sur des questions ouvertes.

Nous avons obtenu 98 réponses dont 10 invalides : pour trois d'entre elles, le/la répondant-e ne pratiquait pas le jeu en ligne multi-joueurs, sept autres personnes ne résidaient pas en Belgique. L'échantillon est donc composé de 88 personnes : 24 femmes, 63 hommes, un-e répondant-e ayant coché la case neutre.

27% des répondant-e-s étaient donc des femmes, 72% des hommes et 1% neutre. On pourrait s'étonner de la proportion entre les femmes et les hommes parmi les répondant-e-s alors que diverses études en la matière, nous y reviendrons, démontrent une proportion égale entre les joueurs de sexe féminin et masculin. Une hypothèse peut expliquer cette différence, celle selon laquelle les questionnaires ont largement été relayés dans les écoles d'informatique par des étudiants majoritairement de sexe masculin. Quoi qu'il en soit, nous avons délibérément choisi de ne pas rechercher à tout prix la parité, sans que cela n'affecte nos résultats. Nous traitons en effet les données recueillies dans deux catégories distinctes : homme et femme.

Il est à noter que 88,6% des personnes ayant répondu à l'enquête ont entre dix-huit et quarante ans, dont une majorité de jeunes de moins de trente ans. 83% passent plus de quatre heures par semaine à jouer. Plus de 50% consacrent plus de dix heures par semaine à ce loisir. Ils et elles jouent à un nombre incalculable de jeux différents, similaires pour les deux genres, des plus gros titres aux plus

méconnus, que ce soient des jeux de tir (FPS⁸) comme *Call of Duty* ou *Counter Strike*, des jeux de rôle « massivement multi-joueurs » (MMORPG⁹) comme *World of Warcraft* ou *The Elder Scrolls*, à des jeux d'arène (MOBA¹⁰) comme *League of Legends* et même souvent aux jeux de cartes en ligne, comme *Hearthstone*.

Les statistiques reprendront à chaque fois deux colonnes : une pour les résultats récoltés auprès des femmes et une pour ceux issus des questionnaires remplis par les hommes. N'ayant pas reçu suffisamment de réponses de personnes identifiant leur genre comme « neutre », le/la répondant-e neutre n'est pas repris-e dans les tableaux. Ses réponses sont toutefois reprises dans les résultats généraux, la description du profil des joueurs/-euses et l'une ou l'autre citation.

3. Genre et jeux vidéo

Le jeu vidéo est encore aujourd'hui fortement perçu comme étant réservé aux hommes. Les jeux vidéo, ce serait un « truc d'hommes ». Les femmes ne s'y intéresseraient pas, ou alors juste à des jeux pas assez « nobles » que pour être considérés comme tels et, de toute façon, elles y seraient « nulles »¹¹. Pourtant, de nombreuses études internationales prouvent de manière répétée que la proportion entre hommes et femmes jouant aux jeux vidéo est égale¹². En Belgique, une étude de l'UCL confirme ces chiffres¹³. Il y aurait donc parfaite parité en la matière. Quant au fait d'être « nulles », les e-sportives, comme on appelle celles qui se hissent au sommet des compétitions internationales et en font leur métier, prouveront aisément le contraire.

⁸ Les FPS sont des jeux de tir à la première personne, une forme de jeu d'action où le joueur est un tireur dont la mission est, en tout ou partiellement, de « tuer » les personnages de ses adversaires. (Wikipédia, URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_tir_%C3%A0_la_premi%C3%A8re_personne)

⁹ Les MMORPG sont des « jeux de rôle massivement multi-joueurs », ce sont des jeux permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel souvent fantastique où ils peuvent camper un rôle (Wikipédia, URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_en_ligne_massivement_multijoueur).

¹⁰ Un MOBA est un jeu d'arène en équipe. L'objectif est de détruire le camp adverse pour gagner (Wikipédia, URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Ar%C3%A8ne_de_bataille_en_ligne_multijoueur)

¹¹ Elharrar (Fabien), « Maintenant on sait pourquoi les filles sont nulles aux jeux vidéo », in Pix-Geeks, 21/06/2010, URL : <http://pix-geeks.com/girls-sucks-video-games/>

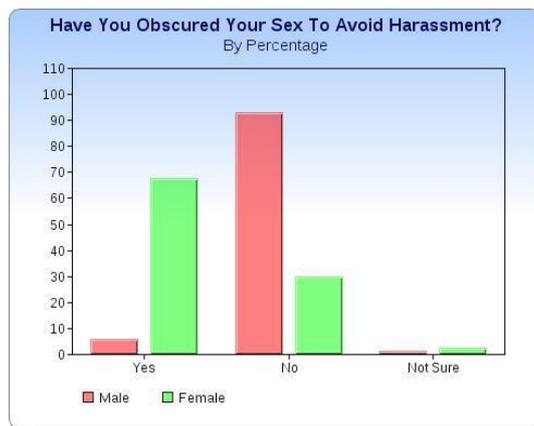
¹² Riche (Sophie), « La moitié des gamers sont des femmes... et ça fait râler », in Madmoizelle, 26/08/2014, URL : <http://www.madmoizelle.com/femmes-gamers-enquete-280806>

Ronfaut (Lucie) et Woitier (Chloé), « Les femmes jouent autant aux jeux vidéo que les hommes », in Le Figaro, 17/12/2015, URL : <http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2015/12/15/32001-20151215ARTFIG00385-les-femmes-jouent-autant-aux-jeux-video-que-les-hommes.php>

¹³ Carantonis (Alexis), « La moitié d'entre nous joue aux jeux vidéo », in La DH, 20/04/2016, URL : <http://www.dhnet.be/actu/societe/la-moitie-d-entre-nous-joue-aux-jeux-video-5716715f35708ea2d4b4d737>

Ces réalités n'éclipsent malheureusement pas les préjugés et les discriminations à l'encontre des femmes qui se manifestent au travers, entre autres, du cyber-harcèlement.

Face à cela, les femmes réagiraient en tentant de se protéger. Lors d'un jeu, comme nous l'avons expliqué plus haut, le joueur ou la joueuse est invité-e à choisir un pseudonyme et un personnage pour le/la représenter. Une théorie relativement répandue auprès des joueurs/-euses est celle selon laquelle les femmes auraient tendance à cacher leur genre en utilisant des pseudonymes et personnages masculins ou neutres pour éviter le harcèlement. Dans son article « Sexisme chez les geeks, pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier »¹⁴, la blogueuse¹⁵ Mar_Lard relaye ce tableau statistique issu d'une étude d'Emily Matthew¹⁶, étudiante américaine s'étant penchée sur la question du genre et du cyber-harcèlement. On remarque que la majeure partie des femmes interrogées ont déjà caché leur genre dans le but d'éviter le harcèlement. Peu d'hommes ont eu recours à cette astuce.



Traduction : « Avez-vous caché votre sexe pour éviter le harcèlement ? (par pourcentage) – Oui/Non/Pas sûr-e, rouge=homme, vert=femme »

Ce n'est pas ce qui ressort des réponses des participant-e-s à notre questionnaire, selon les résultats duquel les répondantes utilisent généralement des personnages et pseudonymes correspondant à leur genre réel. Par contre, une partie des hommes se présente sous une forme féminine durant le jeu. Il se

¹⁴ Mar_Lard, « Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier », in Ca fait Genre, 16/03/2016, URL :

<https://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

¹⁵ Une blogueuse (au masculin, blogueur) est une personne qui rédige un blog, c'est-à-dire une forme de journal numérique accessible en ligne.

¹⁶ Matthew (Emily), « Sexism in Video Games [Study]: There Is Sexism in Gaming », in Price Charting, 06/09/2012, URL : <http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html>

pourrait que les différences culturelles expliquent ce décalage, mais la méthodologie d'analyse des données récoltées par l'étudiante est également fort peu décrite et la comparaison probablement peu pertinente. Deborah, l'une des joueuses que nous avons interrogées, explique ne brancher son micro que lorsqu'elle connaît les joueurs/-euses avec lequel-le-s elle joue. Marie, elle, ne cache jamais son genre et en fait même une fierté. « *Le fait de gagner contre un homme qui insulte les femmes est assez jouissif* », dit-elle.

4. Cyber-violence et cyber-harcèlement¹⁷

Selon une enquête menée par une firme américaine¹⁸ en Australie, sur un panel de plus de mille joueuses de plus de dix-huit ans, près de la moitié de celles-ci déclarent avoir déjà fait face à une forme de cyber-violence. Les joueuses reçoivent ainsi deux fois plus de menaces que les joueurs. En Belgique, aucune donnée chiffrée n'a pu être trouvée à ce propos, c'est pourquoi cette question a été intégrée à notre questionnaire.

Avez-vous déjà subi une forme de cyber-violence ?	Hommes	Femmes
Oui	58,06%	70,83%
Non	41,94%	29,17%
Total	100%	100%

Ce qu'il en ressort, c'est que plus de 70% femmes qui ont répondu à notre questionnaire ont déjà subi au moins une agression lors de leur pratique de jeu. Si 58,06% des hommes ont également fait face à au moins une forme de cyber-violence, ce qui est déjà énorme, il est très important de préciser d'ores et déjà que les types de cyber-violences varient fortement en fonction du genre auquel elles sont destinées. En effet, leur gravité et leur portée sont également tout autres quand elles touchent aux femmes. Nous y reviendrons.

Par ailleurs, les joueuses et joueurs ayant répondu à notre questionnaire ont également été interrogé-e-s sur les cyber-violences qu'ils/elles ont pu constater durant leur temps de jeu.

¹⁷ Le cyber-harcèlement est une forme de harcèlement conduite par divers canaux numériques (Wikipédia, URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberharc%C3%A8lement>).

¹⁸ Norton, « Online Harassment: The Australian Woman's Experience », in Phoenix Symantec, 2016, URL : https://phoenix.symantec.com/Norton/au/online-harassment-experience-women/assets/NortonSurvey_OnlineHarassment_Australia_Women_2016.pdf

Envers quel genre constatez-vous le plus souvent des abus ?	Hommes	Femmes
Envers une femme	11,29%	47,83%
Envers un homme	27,42%	4,34%
Egal	45,16%	47,83%
Autre (genre non identifié ou groupe social particulier)	16,13%	0%
Total	100%	100%

Du côté des femmes, c'est assez mitigé : près de 48% des femmes remarquent des cyber-violences à l'encontre des femmes, mais également près de 48% constatent des violences touchant aux deux genres. Seuls 11% des hommes interrogés indiquent remarquer des abus touchant à des femmes, tandis que 45% d'entre eux s'estiment confrontés à des faits touchant aux deux genres, indistinctement. De nombreuses questions subsistent concernant cette disparité entre femmes et hommes. Ces derniers seraient-ils plus enclins à jouer avec d'autres hommes, des amis, par exemple ? Auraient-ils des difficultés à identifier le genre de la victime ? Dénieraient-ils les agressions subies par les femmes ? Prêteraient-ils moins attention à ces faits ? Au contraire, les femmes seraient-elles plus vigilantes ? Auraient-elles plus tendance à jouer dans des groupes mixtes ? Nous n'avons pas de réponse à ces questions, nous pouvons seulement émettre des hypothèses.

Par ailleurs, il est intéressant de noter que les hommes ayant remarqué davantage de faits de cyber-violence concernant d'autres hommes expliquent cela par le fait que la communauté serait majoritairement masculine et que les femmes ne joueraient pas aux mêmes jeux en ligne multi-joueurs que les hommes. C'est un cliché répandu qui ne correspond pourtant pas aux réalités statistiques et que les femmes interrogées permettent d'écarter en déclarant jouer exactement aux mêmes jeux que les hommes interrogés. Les stéréotypes de genre, en la matière, sont encore bien vivaces...

Forme numérique du harcèlement « traditionnel », le cyber-harcèlement est un type durable et répété de cyber-violence. Toute personne entretenant des rapports sociaux sur Internet peut être victime de cyber-violences. Elles prennent différentes formes, de l'insulte au piratage en passant par les menaces et les incitations au suicide. On les nomme généralement « abus ».

Chez les joueurs/-euses, la violence peut survenir lors des échanges par micro ou par écrit via le « chat »¹⁹, soit pendant le jeu, soit sur différentes plateformes extérieures. Le cyber-sexisme, quant à lui, est une forme de cyber-violence sexiste envers une personne en raison de son genre.

¹⁹ Le « chat » est une messagerie qui permet l'interaction par texte entre deux ou plusieurs joueurs/-euses, dont le contenu est public ou privé.

Il est difficile de quantifier le phénomène. Nous avons demandé aux participant-e-s de tenter de le faire.

A quelle fréquence constatez-vous des abus durant un jeu ?	Hommes	Femmes
Jamais	3,17%	4,16%
Rarement	34,92%	33,33%
Parfois	38,10%	37,51%
Souvent	23,81%	16,67%
Systematiquement	0%	8,33%
Total	100%	100%

Pour cette question, il existe une similitude claire entre les réponses données par les hommes et les femmes. Pourtant, 8% des femmes constatent systématiquement ces comportements, contre aucun des hommes. Ce qui est marquant, c'est que 3,17% des hommes et 4,16% des femmes n'ont jamais constaté d'abus. Et si 33,33% des femmes et 34,92% des hommes ne constatent que rarement ces faits, cela ne rend pas les agressions isolées moins difficiles à vivre pour leurs victimes.

5. Joueuses en colère

Dès 2012, de nombreuses joueuses dénoncent ces abus et trouvent un écho dans la presse anglophone et allemande. En 2013, en France, c'est l'article de la blogueuse Mar_Lard susmentionné qui lance la polémique. La blogueuse y dénonce les responsabilités de l'industrie, de la presse et de la communauté elle-même, illustrant l'ambiance sexiste permanente du milieu par divers extraits de conversations et images faisant l'apologie du viol, reprenant des stéréotypes de genre, des insultes et divers faits de harcèlement envers les joueuses.

Aux Etats-Unis, la blogueuse Anita Sarkeesian, auteure du blog et de la chaîne YouTube²⁰ *Feminist Frequency*, analyse les stéréotypes de genre dans les jeux vidéo d'un œil sociologique. Elle identifie un lien entre les stéréotypes de genre maintenus par l'industrie du jeu vidéo et les cyber-violences sexistes et publie

²⁰ YouTube est un site très populaire qui propose d'héberger les vidéos de ses utilisateurs et, parfois, de les rémunérer. Une chaîne YouTube est un répertoire de vidéos postées par un membre du site. Ces membres proposent parfois des chaînes thématiques.

ensuite une semaine entière de messages harcelants reçus sur les réseaux sociaux²¹.

Suite à ces publications, Mar_lard et Anita Sarkeesian subissent une campagne de harcèlement massif conduisant cette dernière, croulant sous les menaces de mort, à devoir être escortée par la police dans tous ses déplacements. Un des détracteurs, s'auto-qualifiant « humiliateur de féministes », va jusqu'à créer un jeu dont l'objectif est de couvrir une photo de la blogueuse de traces de coups. Le jeu remporte un certain succès avant d'être supprimé²². Sur le net, Anita Sarkeesian ne cesse depuis d'être qualifiée de « *Feminazi* » par ses détracteurs²³, contraction des mots « *féministe* » et « *nazi* ». Le féminisme de ces actrices de la vie internautes serait une forme de fascisme aux yeux de leurs opposant-e-s.

Aborder le sujet des cyber-violences sexistes n'est pas anodin, surtout lorsque, comme les blogueuses pré-citées, l'on dispose d'une large audience. Les réactions ne manqueront pas de pleuvoir, du simple déni de la situation aux plus graves menaces. La communauté des joueurs/-euses tend vers un certain équilibre et semble voir d'un très mauvais œil les critiques venant de l'intérieur et d'autant plus de l'extérieur. Le changement semble l'effrayer. Mais que redoutent donc les joueurs et joueuses ? Ont-ils/elles peur que l'anonymat soit mis à mal, que les sanctions pleuvent, que la réalisation-même des jeux vidéo change et peut-être même que les armures des personnages féminins couvrent enfin finalement leurs points vitaux plutôt que de les sexualiser à outrance ?

Une réponse à notre enquête a particulièrement attiré notre attention. A la question : « *Quelles pistes de solution envisagez-vous pour freiner ou faire disparaître ce phénomène ?* », un joueur répond : « *Impossible sans tuer le jeu ou les émotions du joueur. Faire disparaître ce phénomène n'est pas une bonne chose selon moi. L'Homme n'est pas fait pour vivre en paix. La compétition perdrait son intérêt* ». La crainte de ce joueur serait donc que la compétition et le jeu meurent en rendant les interactions entre joueurs/-euses moins violentes.

6. Femmes et hommes, inégaux face aux types de cyber-violences

Aucune typologie universelle n'a été définie pour classer les cyber-violences. Et pour cause, les distinguer s'avère complexe. On peut toutefois en décrire quelques formes : certaines agressions touchent directement au réel, c'est-à-dire à la vie quotidienne et à l'intégrité du ou de la joueur/-euse, d'autres non. Mais il

²¹ Sarkeesian (Anita), « One Week of Harassment on Twitter », in Feminist Frequency, 26/01/2015, URL : <http://femfreq.tumblr.com/post/109319269825/one-week-of-harassment-on-twitter>

²² « Let's play punch Anita Sarkeesian » (contenu vidéo), URL : <https://www.youtube.com/watch?v=b6VcROM4Dqk>

²³ Voir notamment la vidéo suivante : "FEMI-NAZI Anita Sarkeesian, PLEASE STFU with your BULLSHIT! - #STFUANITA" de l'utilisateur Goh Gamer (URL : <https://www.youtube.com/watch?v=sAieHKHAXl0>)

est difficile de délimiter ce qui touche au réel ou non, une insulte pouvant déjà avoir des répercussions sur la personne à laquelle elle est adressée. Le contenu des insultes est également très variable en fonction de leur auteur-e et de son objectif. On trouve par exemple des agressions émotionnelles, physiques, sexuelles ou discriminatoires, les dernières pouvant toucher au genre, au handicap, à la religion, à l'orientation sexuelle ou à l'origine ethnique.

Nous avons proposé aux répondant-e-s de compléter une liste de différents types d'agression. Le premier tableau concerne les agressions sur des tiers remarquées par les participant-e-s, le deuxième concerne les agressions subies personnellement. Plusieurs réponses pouvaient être choisies.

Quels sont les types d'abus sur des tiers dont vous avez été témoin ?	Hommes	Femmes
Insultes	35,44%	23,53%
Insultes & propos sexistes	14,57%	20,58%
Propositions sexuelles (drague répétitive, proposition de rapports tarifés, etc.)	12,03%	19,12%
Bashing (harcèlement en groupe)	4,42%	13,24%
Menaces virtuelles (de hack, etc.)	14,57%	10,29%
Menaces réelles (de violence, de meurtre, de viol)	8,86%	4,42%
Incitation au suicide	9,49%	5,88%
Harcèlement sur d'autres plateformes (Facebook, Twitter, ...)	0,62%	1,47%
Autres : Sabotage du jeu (visant à ce que l'équipe adverse perde)	0%	1,47%
Total	100%	100%

Quels sont les types d'abus que vous avez subis ?	Hommes	Femmes
Insultes	45,33%	16,66%
Insultes & propos sexistes	2,67%	20,37%
Propositions sexuelles (drague répétitive, proposition de rapports tarifés...)	6,67%	18,52%
Bashing (harcèlement en groupe)	0%	9,26%
Menaces virtuelles (de hack, etc.)	21,33%	5,55%
Menaces réelles (de violence, de meurtre, de viol)	8,00%	7,41%
Incitation au suicide	10,67%	7,41%
Harcèlement sur d'autres plateformes (Facebook, twitter, ...)	2,67%	7,41%
Autres : Sabotage du jeu (visant à ce que l'équipe adverse perde)	1,33%	0%
Autres : Indéfinis	0%	7,41%
Autres : Propos racistes	1,33%	0%
Total	100%	100%

Parmi les abus remarquables ou subis, ce sont les insultes qui ressortent comme le plus souvent mentionnées par les hommes. Les réponses des femmes, quant à elles, suggèrent que les abus le plus souvent subis et remarquables sont du domaine de l'insulte sexiste et des propositions sexuelles.

Des femmes dont le genre n'est pas reconnaissable rencontrent régulièrement des insultes, comme celles subies tout récemment par Victoria : « *Il m'a dit qu'il espérait que j'attrape un cancer pénien. J'ai ri et lui ai dit que je doutais que ça arrive. Il a ajouté que je devrais aller me suicider et que j'étais du sperme gâché... Classe ! C'était tellement ridicule que j'en ai rigolé. Mais après coup, j'étais choquée. S'il avait dit ça à une personne plus jeune que moi, qui a moins l'habitude de la violence verbale, ça aurait pu avoir des conséquences.* »

Les hommes remarqueraient moins les insultes et propos sexistes, d'après le tableau ci-dessus. Nous pouvons émettre l'hypothèse selon laquelle ils ont peut-être plus souvent tendance à jouer entre hommes, entre amis qui se connaissent préalablement au jeu et qu'ils y sont dès lors moins souvent confrontés. L'on peut également raisonnablement penser qu'un certain nombre des hommes interrogés n'aient pas la même notion de ce en quoi consiste un propos sexiste ou y accordent moins d'attention que les joueuses. Quelques hommes reçoivent également insultes sexistes et propositions sexuelles dans des cadres particuliers²⁴.

²⁴ En ce qui concerne les insultes sexistes envers les hommes, elles sont reçues par certains de ceux qui utilisent un personnage ou un pseudonyme féminin. Les propositions sexuelles émanent d'hommes plus âgés cherchant à séduire des adolescents.

Hommes et femmes subissent insultes, insultes sexistes et propositions sexuelles mais dans des proportions qui varient très fortement. Ainsi, dans le cadre de notre enquête, les femmes qui témoignent avoir dû faire face à des insultes et propos sexistes sont, proportionnellement, 10 fois plus nombreuses que les hommes. Le *bashing*²⁵ et le harcèlement prolongé sur d'autres plateformes (comme Facebook ou Skype, par exemple) sont beaucoup plus remarqués et subis par les femmes. Les hommes, quant à eux, constatent et subissent davantage de menaces, quelle que soit leur portée (virtuelle ou réelle) et d'incitations au suicide que les femmes. Déborah a toutefois reçu des menaces d'agression physique : « *Tu as de la chance de ne pas vivre dans le même pays ou je te casserais la gueule* ». D'autres comportements comme les propos racistes sont également cités²⁶.

Il est donc très clair que même si les hommes reçoivent énormément d'insultes et font face à de nombreux comportements violents loin d'être anodins, les femmes reçoivent des attaques spécifiques touchant à leur identité de femme. En outre, il y a fort à parier que les femmes elles-mêmes ont parfois tendance à ne pas considérer une attitude sexiste comme telle. Durant les interviews des trois joueuses, ces dernières ont parfois eu tendance à ne pas identifier certains comportements sexistes comme tels. C'est le cas d'attitudes de certains joueurs qu'elles perçoivent comme gênantes : « *Souvent, dès qu'un joueur sait que je suis une femme, il a tendance à me prendre sous son aile, comme si j'avais besoin d'être surprotégée* », dit Marie. Ces joueurs agiraient parfois comme des professeurs et leur offriraient même des cadeaux, sous la forme de contenu payant²⁷. Une forme de sexisme bienveillant²⁸, en somme. Ainsi, lorsqu'une femme lui demande de la laisser tranquille, car elle estime pouvoir se débrouiller seule, le joueur se sent offensé, pensant avoir fait une fleur à la joueuse en lui offrant sa contribution. Cette démarche est perçue comme offensante, car elle part du principe selon lequel les joueuses auraient besoin d'être prises par la main par un guide protecteur.

Les compétences des femmes sont également souvent mises en doute. Dans certains jeux, des équipes sont formées pour atteindre un objectif. Il existe différents rôles campés par les différent-e-s joueurs/-euses. Certain-e-s jouent le rôle d'assassins, d'autres soignent leurs allié-e-s (on les nomme généralement « support »), d'autres sont excessivement forts et difficiles à battre (on les appelle des « tanks »). Déborah nous raconte : « *Lors d'un échange, nous recherchions un tank. J'ai proposé qu'une de mes amies joue ce rôle. Les autres joueurs avaient l'air étonné. Une fille, tank ?* ». Les joueurs auraient aussi

²⁵ Forme de harcèlement visant à dénigrer collectivement la victime.

²⁶ Les mentions « autres » reprennent des suggestions des joueurs, le pourcentage est donc à relativiser car d'autres joueurs n'y ont peut-être simplement pas pensé.

²⁷ Certains jeux sont payants, d'autres sont gratuits. Mais généralement, il est possible d'acheter certains contenus (comme un costume pour un personnage ou une monture, par exemple) avec de l'argent réel.

²⁸ Sarlet (Marie) et Dardenne (Benoit), « Le sexisme bienveillant comme processus de maintien des inégalités sociales entre les genres », *L'année psychologique*, 2012, 112, 435-463.

tendance à apprécier que les femmes restent « à leur place » et ne jouent qu'un rôle de support, généralement considéré comme le moins intéressant.

Sans même sembler le remarquer, certain-e-s joueurs/-euses se livrent à des propos banalisant le viol. Marie explique : « *La culture du viol n'est pas omniprésente, mais à trois ou quatre reprises sur le même week-end, j'ai constaté que des types disaient, après avoir gagné une partie, des choses comme 'We raped them'. Ça veut dire 'on les a violé-e-s', en parlant de l'équipe adverse. Un type qui me draguait avec insistance m'a aussi prétendu avoir violé mon personnage pendant que j'avais quitté mon bureau pour aller me chercher à boire. Le jeu ne le permet pas, mais l'intention était là* ».

A lire certains joueurs, les femmes ne seraient malgré tout pas visées par des attaques sexistes ou sexuelles en raison de leur genre. Elles le seraient parce qu'elles ont là « un point faible » qu'il serait aisé d'utiliser afin de leur faire du mal d'une manière ou d'une autre. Il est vrai que d'après les joueurs/-euses interrogé-e-s, les insultes homophobes et racistes sont également légion. Pourtant, en dehors du monde des jeux vidéo, les femmes sont bel et bien les victimes d'attaques discriminatoires en raison de leur genre, que ce soit le harcèlement de rue, le slutshaming²⁹, les violences conjugales physiques ou sexuelles, les viols, etc.

Pourquoi serait-ce différent quand nous parlons de jeux vidéo ? Même si les hommes sont régulièrement victimes de propos violents et de menaces, ils ne reçoivent pas de propos méprisants en raison de leur genre, excepté dans le cas où ils sont représentés par des personnages et des pseudonymes féminins. Les femmes et les hommes choisissant un pseudonyme ou un personnage de sexe féminin sont les seul-e-s à être confronté-e-s aux propos sexistes leur indiquant qu'ils/elles ne sont pas les bienvenu-e-s et à des propos sexuels. Ces derniers sont souvent assimilés par beaucoup à de la « drague lourde », mais ressemblent plutôt à une forme de harcèlement sexuel et à une prise de pouvoir distante sur le corps des joueuses. L'un des répondants indique que cela ne serait que des plaisanteries, des blagues un peu sexistes qui ne font pas de mal. Ce n'est pourtant pas l'avis des femmes interrogées, selon leurs réponses à notre enquête.

Les « blagues », Déborah ne les compte plus. Elles sonnent comme des tentatives d'intimidation : « *Va me faire un sandwich* », « *Retourne dans ta cuisine* », « *Tu es une fille, pourquoi tu joues ? C'est pas pour toi, ici* », « *Va faire le ménage, le jeu n'est pas fait pour toi, t'es qu'une nana !* ». Quand ce n'est pas cela, c'est le harcèlement sexuel ou encore, les remarques condescendantes comme « *Tu joues bien, pour une fille* ». Face à cela, Déborah

²⁹ Laffut (Florence), Ronveaux (Florence) et Godet (Virginie), « Slut-shaming : un nouveau phénomène vieux comme le monde », in CVFE, 11/2014, URL :

<http://www.cvfe.be/publications/analyse/florence-laffut-florence-ronveaux-virginie-godet/slut-shaming-nouveau-phenomene>

choisit la pédagogie et tente d'expliquer en quoi ces propos sont sexistes, avec plus ou moins de succès.

Victoria³⁰, quant à elle, fait partie de celles qui, comme 18,52% des femmes interrogées, reçoit sans cesse des propositions sexuelles. « *Tu as une webcam ? Montre-moi tes seins !* », « *Ça te dit qu'on se voie un soir et.. tu vois, quoi !* ». Les propositions ne sont parfois pas si ouvertes, mais la répétition finit par l'utilisateur et par ne plus lui donner envie de communiquer avec d'autres joueurs. Il faut dire que les harceleurs ne manqueraient pas de créativité, certains proposant des rapports sexuels tarifés, d'autres produisant des bruits sexuels par micro interposé ou envoyant une photo de leur sexe à la joueuse. L'une des participantes à notre enquête explique avoir été confrontée à un joueur qui, voyant qu'elle était une femme, s'est mis à imiter le son d'un rapport sexuel dans son micro. Elle explique l'avoir très mal vécu étant donné qu'elle a subi des abus sexuels étant enfant, ce fait les ramenant à la surface.

Heureusement, les abus vécus par les répondant-e-s sont généralement ponctuels, bien que les femmes constatent plus souvent des abus durables. La durée dépendrait des situations et des jeux auxquels elles jouent, certains étant plus le théâtre d'agissements toxiques que d'autres.

Victoria explique son expérience d'un cyber-harcèlement : « *Fin 2015, j'ai sympathisé avec un homme, puis il a commencé à me draguer. Malgré mon refus catégorique, il insistait, c'était pesant et répétitif. J'ai pris mes distances et ai été plus sèche. Il n'a pas apprécié. Un mois plus tard, après plusieurs blocages³¹, il continuait de revenir avec un nouveau nom³², m'insultait publiquement dès que mes ami-e-s étaient absent-e-s, le tout dans l'indifférence collective. Il trouvait toujours le moyen de me contacter, diffusait mes informations personnelles sur son propre profil, ainsi que des insultes et des jugements de valeur à mon égard. J'avais prévenu les responsables du jeu, mais je n'étais pas prise au sérieux. On me disait d'utiliser le bouton 'bloquer' pour couper la communication avec lui, comme si je ne l'avais pas déjà fait. J'ai fini par être perçue comme l'emmerdeuse de service qui ose se lever contre quelque chose de perçu comme 'normal'. Des mois plus tard, il revenait encore sous différents pseudonymes. J'ai fini par me dire que je ferais mieux de quitter le jeu. Son acharnement a été comme un coup de massue pour moi. Tout ça parce que j'ai osé dire non ? Comment est-ce possible ?* » Des attaques vicieuses, sans témoin, couplées à diverses tentatives de faire passer Victoria pour folle, une méthode qui n'est pas sans rappeler celles employées dans le cadre d'autres types de violences faites aux femmes.

³⁰ Prénom d'emprunt.

³¹ La plupart des jeux permettent de couper la communication venant d'une personne indésirable avec plus ou moins de succès. Il suffit en effet à cette personne de revenir avec un autre pseudonyme pour pouvoir reprendre ses activités comme si de rien n'était.

³² Les comptes et pseudonymes sont rarement liés à une adresse IP ou à un ordinateur. Il est donc aisé de créer plusieurs comptes avec différents noms et ce, même quand la modération, les responsables, ont décidé d'exclure le joueur toxique.

7. Des passages à l'acte loin d'être inoffensifs

Même si une grande partie des agressions ne dépasse pas le cadre d'Internet, certaines vont beaucoup plus loin et leur impact est nettement plus important, d'autant plus pour les femmes qui sont largement concernées.

Avez-vous subi un passage à l'acte suite à une agression en ligne ?	Hommes	Femmes
Oui	5,56%	41,18%
Non	94,44%	58,82%
Total	100%	100%

Plus de 41% des femmes interrogées ont donc fait face à un passage à l'acte suite à une agression en ligne. Par passage à l'acte, nous entendons une action commise à l'encontre de la joueuse ou du joueur après l'agression en ligne.

Quels types de passage à l'acte avez-vous subi suite à une agression en ligne ?	Hommes	Femmes
Diffusion d'informations personnelles (photos, N° de téléphone...)	0%	42,86%
Contact avec l'environnement (Appel ou visite aux collègues, amis, famille, ...)	0%	0%
Agression physique réelle	0%	0%
Agression verbale réelle	0%	14,29%
Intrusion dans la vie privée (Prise de contact au téléphone ou au domicile, au travail du joueur/de la joueuse)	0%	28,56%
Hack (Pirate d'un PC ou compte...)	100%	14,29%
Total	100%	100%

Mais ce qui est encore plus marquant, c'est que les hommes ayant répondu à notre questionnaire n'ont eu à subir que des pertes informatiques via le piratage d'un de leurs comptes ou de leur ordinateur. Des pertes parfois importantes, certes, mais qui ne menacent pas leur intégrité physique réelle. Les femmes, quant à elles, sont près de 43% à avoir vu leurs informations personnelles diffusées via le net par leur agresseur. Par informations personnelles, on parle de photos, d'adresse de leur domicile ou de leur lieu de travail, de numéros de téléphone, d'informations sur leur vie privée.

Marie³³ expose sa situation : « *Mes photos ont été diffusées par un type, il se moquait de mon physique. Evidemment, même si j'avais été Miss Monde, il l'aurait fait. Soutenu par d'autres joueurs, il les a conduits à un harcèlement de groupe envers moi* ». Marie a pris la décision de quitter son compte et d'en créer un autre, pour retrouver sa sérénité. Déborah, elle, a fini par cesser de jouer à un jeu qu'elle appréciait suite à un harcèlement de groupe. Quand ce ne sont pas les informations personnelles qui sont diffusées, ce sont des extraits de conversation³⁴ reprenant des détails de la vie de la joueuse et parfois de fausses informations, ajoutées par la personne désireuse de lui nuire. Les intrusions dans la vie privée des femmes sont également régulières, avec 28,56% des joueuses interrogées ayant subi un abus. Elles se manifestent par une prise de contact avec la victime soit par téléphone, soit en lui rendant visite et se soldent parfois par des agressions verbales (14%). Déborah explique d'ailleurs qu'une de ses connaissances a été attendue après son travail par un joueur sans lui avoir jamais transmis cette adresse.

8. Sans conséquences ? Vraiment ?

60% des joueurs/-euses interrogé-e-s réagissent en cas d'agression sur un tiers, 100% quand cela les concerne personnellement. On peut donc dire qu'ils/elles ont généralement conscience de l'importance de ne pas laisser passer ces attitudes. Parmi les passages à l'acte repérés envers des tiers, un joueur a cité une situation de provocation au suicide ayant conduit au décès de la victime.

Lorsqu'on leur demande si les agressions subies ont eu des conséquences sur eux, les joueurs et joueuses ne répondent pas de la même façon.

L'agression subie a-t-elle eu des conséquences sur vous ?	Hommes	Femmes
Oui	38,89%	70,59%
Non	61,11%	29,41%
Total	100%	100%

40% des joueurs et 70% des joueuses interrogé-e-s estiment avoir subi des conséquences. Parmi celles citées par les hommes, il y a le stress et l'énerverment qui, d'après eux, disparaissent généralement assez rapidement, des impacts sur le déroulement du jeu et une lassitude voire une banalisation

³³ Prénom d'emprunt.

³⁴ Ou « log », soit un copier-coller d'une conversation écrite entre deux personnes, supposée rester privée.

face aux actes d'agression qui en deviennent presque normaux. Certains rares hommes arrêtent de jouer, d'autres ressentent un traumatisme qu'ils évaluent comme léger. Il est difficile de dire s'ils minimisent ou non.

Quant aux joueuses interrogées, elles ont tendance à mettre en place des stratégies visant à se protéger : elles se méfient, font preuve d'une forme d'hyper-vigilance qui nuit aux relations sociales. Une partie des femmes s'isole, préférant jouer seules et parfois cacher leur genre, ne pas utiliser de micro. Les femmes ont tendance à prendre des décisions comme le fait de cesser de jouer ou de quitter une équipe. Elles se sentent obligées de protéger les joueuses moins expérimentées. Bref, leurs attitudes sont fortement modifiées par peur de devoir encore subir des agressions plus violentes. Elles ne voient aucune conséquence positive à ces agressions³⁵.

Les hommes, eux, en voient dans un tiers des cas : ils finissent par rire des agressions, travaillent leur répartie, favorisent le contact avec des joueurs positifs, se sentent motivés à prouver leur valeur dans le jeu et donc augmentent leurs performances. Ils ont également tendance à développer des comportements protecteurs. Des commentaires des joueurs, nous pouvons déduire le fait que la répartie et l'humour sont les armes les plus appréciées par la communauté. C'est un peu à qui sortira la plus belle réplique envers un joueur agressif. Ils se sentent valorisés dans le « cassage » en règle d'une personne malsaine. « *Il a trouvé plus fort que lui* », écrit d'ailleurs un répondant à l'enquête. Les agressions subies par les hommes sont d'ailleurs plus souvent identifiées comme ayant lieu dans le cadre compétitif. Les hommes pensent être agressés pour avoir mal joué ou, en tout cas, ne pas avoir joué comme l'agresseur le désirait. Ils modifient dès lors leur comportement en tant que joueurs et améliorent leur pratique de jeu en devenant plus combatifs.

Nous avons demandé aux joueurs et joueuses s'ils/elles s'étaient déjà livré-e-s à des agressions lors d'un jeu. 20,5% affirment l'avoir fait. Plus d'un quart des faits commis sont une réponse à des insultes reçues. Les deux tiers concernent des insultes sous le coup de la colère et justifiées par le fait que la victime « *jouait mal* », selon eux. Une personne admet également avoir piraté l'ordinateur de la victime, avoir volé des documents, ainsi qu'avoir pris contact avec sa famille, le tout dans le but de lui faire payer une agression. La plupart des agressions admises seraient donc vengeresses et « *justifiées* ».

Il est à noter qu'aucun joueur n'admet avoir proféré des insultes sexistes, s'être laissé aller à du harcèlement de groupe, aux menaces, à une incitation au suicide ou à des violences physiques. Ces faits sont pourtant souvent rapportés. On peut

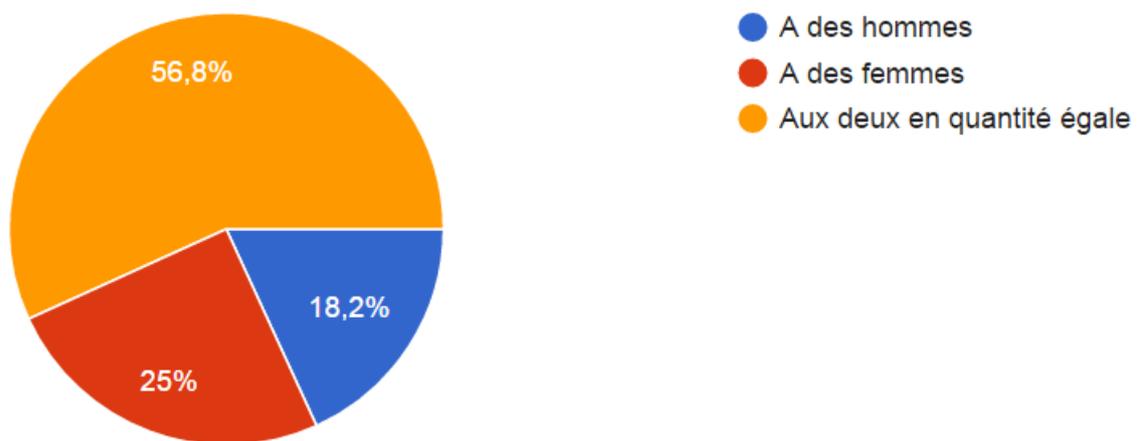
³⁵ Ces conséquences inégales entre hommes et femmes sont constatées également dans le domaine des violences conjugales, comme le démontre notamment une étude menée par l'Etat canadien en 2009 où on pouvait lire par exemple : « *Les expériences en tant que victime de violence peuvent susciter toutes sortes de conséquences psychologiques. Dans l'ensemble, les femmes victimes étaient beaucoup plus susceptibles que les hommes de déclarer souffrir de troubles émotionnels à la suite d'une victimisation. En 2009, environ 9 femmes victimes de violence conjugale sur 10 (89 %) ont déclaré que la violence avait eu des conséquences psychologiques sur elles; c'était le cas d'environ 7 hommes victimes de violence conjugale sur 10 (66 %).* » Hutchins (Hope), Sinha (Maire), « Les conséquences de la violence envers les femmes », URL : <http://www.statcan.gc.ca/pub/85-002-x/2013001/article/11766/11766-3-fra.htm>

donc émettre l'hypothèse selon laquelle soit notre enquête n'a pas touché à suffisamment d'agresseurs, qui ne désireraient peut-être pas y répondre, soit les joueurs y ayant répondu ont minimisé, volontairement ou pas.

Régulièrement, d'ailleurs, les joueurs rendent les victimes responsables. Les personnes heurtées seraient des « *faibles* » qui ne mériteraient pas un statut de victime, elles devraient « *s'endurcir* », arrêter de se plaindre, mordre sur leur chique, apprendre à se défendre, se faire discrètes. Certaines victimes seraient aussi « *incompétentes* », incapables de jouer correctement et devraient plutôt jouer en solo. Mais souvent, on nous dit que les victimes « *le méritent rarement* ». Ce qui laisse à entendre que parfois, une agression est méritée...

9. Les femmes, plus visées que d'autres ?

Nous avons vu que les femmes ayant répondu à l'enquête subissent davantage d'agressions que les hommes, pourtant déjà bien touchés. Nous avons constaté par ailleurs que les femmes font face à des agressions ayant tendance à se concrétiser de manière plus violente, avec des conséquences plus importantes. Pourtant, quand l'on demande aux joueurs/-euses d'identifier le genre le plus touché par les agressions, on remarque que près de 57% de l'ensemble des répondant-e-s pensent que le genre n'intervient pas. Seul-e-s 25% pensent que les femmes sont davantage touchées.



Répartition des cibles présumées des agressions selon les joueurs et joueuses

Si l'on s'intéresse à la répartition des réponses en fonction du genre, on constate que ces 25% de répondant-e-s estimant que les femmes sont davantage

touchées sont constitués de 46% des femmes interrogées et de 16% des hommes interrogés.

A votre avis, les agressions touchent-elles plutôt des hommes ou des femmes ?	Hommes	Femmes
A des femmes	15,87%	46%
A des hommes	23,81%	4%
Les deux en quantité égale	60,32%	50%
Total	100%	100%

Les personnes ayant identifié les joueurs de sexe masculin comme plus souvent visés prétendent que cela serait dû au nombre plus important d'hommes jouant aux jeux vidéo en ligne multi-joueurs. Or, nous savons déjà que c'est un stéréotype et que les femmes jouent tout autant aux mêmes types de jeux. Les joueurs et joueuses ayant identifié les femmes comme victimes principales ont tendance à formuler des réflexions intéressantes sur les causes, cette réponse écrite par un joueur les résume :

«Encore et toujours, [la cause est] la domination masculine. Dans le jeu vidéo, l'effet est accentué par le - faux - sentiment de supériorité numérique des hommes alors que des études ont prouvé que la proportion de joueuses au sein de la communauté est grosso-modo de 50%, image d'Epinal véhiculée notamment parce que l'écrasante majorité des acteurs professionnels du secteur sont des hommes, ce qui ne fait que reproduire dans le jeu vidéo ce que l'on peut voir dans quasi tous les autres domaines professionnels. »

10. Des causes difficiles à déterminer

Les responsabilités de l'industrie du jeu vidéo sont souvent pointées du doigt par les joueuses. En 2002, des chercheurs mettaient déjà en évidence la sous-représentation des femmes dans les jeux vidéo : sur les 597 personnages des 47 jeux sélectionnés aléatoirement, seuls 82 personnages étaient des personnages féminins³⁶. De surcroît, ceux-ci tiennent régulièrement des rôles seconds, de demoiselle en détresse servant de récompense au héros masculin et, quand ce n'est pas le cas, elles sont représentées avec un corps « idéal »³⁷ mis en valeur

³⁶ Beasley (Berrin) et Collins Standley (Tracy), « Shirts vs. Skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games », *Mass Communication and Society*, 2002, 5(3), 279-293.

³⁷ Selon les critères de beauté le plus largement représentés par les médias.

par des tenues hyper-sexualisées³⁸. De quoi maintenir en place les stéréotypes de genre définissant la femme comme un être inférieur et faible, et taper un coup de plus sur le clou de la femme objet sexuel.



Juliet Starling, Lollipop Chainsaw³⁹



Miss Fortune, League of Legends⁴⁰



Blade and Soul⁴¹

Lors de la récente sortie du jeu de tir *Overwatch*, certains joueurs ont d'ailleurs plaisanté à ce sujet : « *Overwatch, ce n'est finalement qu'un Team Fortress⁴² avec de jolies filles* ». Des internautes s'amuse déjà à redessiner les personnages féminins d'une manière plus « sexy » que ceux d'origine.



D.Va, personnage original d'*Overwatch*⁴³



D.Va, redessinée par un internaute⁴⁴

³⁸ Dickerman (Charles), Christensen (Jeff) et Kerl-McClain (Stella Beatriz), « Big Breasts and bad guys : depictions of gender and race in video games », *Journal of creativity in mental health*, 2003, 3(1), 20-29.

³⁹ Source : <http://www.motherjones.com/mixed-media/2014/05/sexist-video-game-film-tv-tropes-anita-sarkeesian>, consultée le 18/05/2016

⁴⁰ Source : <http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/champions/missfortune/>, consultée à la même date

⁴¹ Source : <http://www.dualshockers.com/2015/05/21/blade-game-wont-be-pay-to-win/>

⁴² *Team Fortress* est également un jeu de tir à la première personne ou FPS.

⁴³ Source : <http://www.millennium.org/overwatch/d-va/actualites/overwatch-cosplay-de-d-va-reinhardt-cosplay-overwatch-beta-138831>

⁴⁴ Source : <http://imgur.com/gallery/WssSx>

Le problème est tel que, lors des conventions⁴⁵ au cours desquelles des hôtessees présentent des produits et des joueuses démontrent leurs talents de cosplay⁴⁶, celles-ci se plaignent régulièrement d'attouchements de la part de certains visiteurs. L'industrie n'hésite pas à sexualiser les tenues de ses hôtessees et les cosplayeuses, quant à elles, représentent parfois des personnages créés par l'industrie du jeu vidéo et donc régulièrement hyper-sexualisés. Elles désirent pouvoir continuer à exprimer leur passion, le cosplay étant un loisir très créatif, et nécessitant des capacités importantes dans la reproduction des costumes de leurs héroïnes préférées. Certains hommes se sentent- autorisés à poser leurs mains sur elles. Avant et durant les conventions, les organisateurs/-trices rappellent aux participant-e-s que « *Cosplay is not consent* » : le Cosplay ne veut pas dire consentement. Cela a-t-il un effet ? C'est difficile à dire.

En tout cas, les joueuses et joueurs interrogé-e-s ne citent que rarement l'industrie comme responsable des phénomènes d'agression sur les jeux vidéo en ligne multi-joueurs.

Là encore, les femmes interrogées voient davantage de misogynie dans les causes, ce qui n'est pas étonnant vu qu'elles en font les frais. Généralement, c'est l'anonymat, le jeune âge des joueurs peu encadrés par leurs parents, le manque d'éducation, les problématiques de santé mentale, la frustration suite à un échec, le sentiment d'impunité et la déshumanisation qui ressortent le plus. Déshumanisation, parce que, devant un écran d'ordinateur, les agresseurs auraient moins conscience de l'impact de leur attitude sur l'autre. Lâches par nature, ils sauraient pertinemment bien que leurs actions resteraient sans conséquences.

Effectivement, les joueuses et joueurs se plaignent de manière répétée du manque de réactivité des équipes de modération engagées par les sociétés de jeux vidéo. La plupart des joueurs et joueuses ne prendraient même plus la peine de dénoncer un comportement toxique, les sanctions ne venant jamais ou étant insuffisantes.

Etes-vous satisfait-e de l'aboutissement de votre réaction ?	Hommes	Femmes
Oui	83,33%	50%
Non	16,67%	50%
Total	100%	100%

⁴⁵ Les conventions de gaming sont des événements organisés partout dans le monde où des joueurs/-euses se rendent pour écouter des conférences, acheter ou tester des produits, rencontrer des acteurs du jeu vidéo. La plus connue est la convention E3.

⁴⁶ Le cosplay est une forme d'art visant à reproduire le costume (Cos-) d'un personnage (de jeu vidéo, film, manga, série, littérature, ...) et de jouer son rôle (-Play).

Les femmes ne sont pas satisfaites des résultats de leur réaction dans 50% des cas et, comme les près de 17% d'hommes non-satisfaits, elles dénoncent souvent que, même si la situation a été réglée, cela n'empêche pas le joueur toxique de recommencer avec d'autres.

Victoria, elle, a tenté de comprendre : « *Après avoir été insultée avec une violence extrême de la part d'un joueur, j'ai décidé de ne plus rien laisser passer. Je l'ai ajouté à ma liste d'amis et je lui ai demandé ce qu'il s'imaginait que ça me faisait de recevoir de telles insultes en plein visage. Il m'a répondu que ça ne me faisait probablement rien. Il a ensuite ri et expliqué qu'il était calme dans la vie, mais qu'il laissait sa colère sortir sur les jeux vidéo et que les insultes faisaient partie de sa manière de le faire, une méthode de gestion de la colère particulièrement destructrice* »

11. Des solutions pour des expériences de jeu moins toxiques

Si certains hommes interrogés pensent qu'il n'existe pas de solution, que la cyber-violence est dans l'ordre naturel des choses et que les victimes n'ont qu'à s'en accommoder, la plupart des joueurs/-euses interrogé-e-s estiment qu'il est essentiel de se pencher sur ce problème.

Leurs suggestions passent par l'augmentation des sanctions comme le bannissement à plus long terme et l'intervention des autorités dans les cas les plus extrêmes, l'éducation et la sensibilisation des joueurs/-euses, entre autres par l'implication parentale dans la vie des joueurs/-euses plus jeunes. Ils/elles sont également nombreux/-ses à plaider pour une modération plus compétente et plus intensive des échanges entre joueurs et joueuses sur les jeux vidéo en ligne multi-joueurs. Ce qui représenterait un investissement en personnel pour l'industrie du jeu vidéo qui ne voudra probablement pas faire ce choix coûteux.

Certain-e-s proposent également de réduire la communication à des messages pré-écrits, comme sur le jeu *Hearthstone*. Les joueurs/-euses ne pourraient dès lors plus écrire ce qu'ils désirent. Cela réduirait malheureusement l'interaction sociale positive qui existe malgré tout au sein des jeux. D'autres pensent que l'anonymat devrait être levé, ce que la communauté aura beaucoup de mal à accepter, d'autant que des sites comme *Facebook* ont beau pratiquer la politique du nom réel, cela n'empêche pas les attaques discriminatoires et insultantes d'y être légions.

Il est évident que le nombre d'insultes et de comportements agressifs envers les hommes est inquiétant et que le phénomène ne cessera pas par lui-même, qu'il soit ou non dû à un environnement guerrier favorisé par tel ou tel jeu. Quant aux femmes, elles suggèrent à l'industrie de favoriser la mixité en rendant les personnages féminins aussi forts que les personnages masculins, en favorisant la

mixité dans l'e-sport⁴⁷, dans les équipes de création de jeux vidéo et en permettant aux femmes de tenir des rôles principaux non stéréotypés. La médiatisation des femmes joueuses et créatrices de jeux vidéo est également nécessaire.

12. Conclusion

Comme nous l'avons dit précédemment, nous ne pouvons tirer de conclusion générale de notre enquête qui ne touche qu'une petite partie du public francophone de Belgique. Cependant, nous pouvons dire que, si les cyber-violences touchent les deux sexes, elles sont plus fortement dirigées vers les femmes, qui subissent des agressions à la fois spécifiques - liées à leur sexe - et plus virulentes. Les conséquences sont par ailleurs plus importantes.

Ces cyber-violences envers les femmes semblent favorisées par la violence de genre présente dans notre société, ainsi que les stéréotypes de genre renforcés par l'industrie du jeu vidéo.

Au-delà de la violence de genre, les éléments de réponse apportés par les joueurs et joueuses, tant au niveau des conséquences pour l'agressé-e, que sur le plan des motivations de l'agresseur/-euse mettent en lumière des valeurs frappantes : la compétition et l'aptitude à la compétition comme éléments-clés d'inclusion sociale, la sanction des plus faibles par le groupe, l'idée que l'agression soit – parfois – un mal nécessaire pour le bien de la victime afin qu'elle s'endurcisse et s'adapte à un monde dur, destiné à le rester. Ces valeurs ne sont pas sans rappeler celles qui prédominent dans des domaines a priori tout autres, tels que le football professionnel, la logique d'entreprise, ou encore le marché de l'emploi (dont un exemple marquant serait le phénomène de chasse aux chômeurs). Loin d'être propres à l'univers du jeu vidéo en ligne multijoueurs, les valeurs et violences déployées ici s'inscriraient dès lors parfaitement dans une logique de concurrence exacerbée et de compétition généralisée qui traverse et transforme nos sociétés capitalistes néolibérales.

De la nécessité d'une prise de conscience collective

Mais, ce qui ressort avant tout de notre enquête, c'est à quel point les joueurs comme les joueuses minimisent l'importance des attaques sexistes subies par les femmes, leur gravité et ce qu'elles impliquent en termes de mal-être chez les femmes visées. Alors que des levées de boucliers massives ont lieu dès qu'une blogueuse ou joueuse a le malheur de parler de cyber-violences sexistes, il serait plus que temps que la communauté prenne conscience du fait que ces agressions sont tout sauf anodines et « normales », même dans un cadre de compétition.

⁴⁷ L'e-sport est la pratique du jeu vidéo en compétition.

En effet, l'on peut remarquer que les femmes ont tendance à ne pas considérer leur genre comme soumis à des cyber-violences plus importantes et plus lourdes de conséquences, sans doute parce que la conscience de l'orientation sexiste d'un comportement est très personnelle. Les phénomènes de « drague lourde » ne sont pas régulièrement qualifiés de harcèlement sexuel, par exemple. Il est donc impératif que des femmes continuent de parler et de s'organiser afin de sensibiliser joueuses et joueurs à ces sujets.

Que ces violences soient ou non identifiées comme sexistes, leurs effets restent conséquents. Les femmes ont tendance à quitter ces jeux, à effacer leurs comptes ou à éviter de communiquer pour ne pas être confrontées aux cyber-violences, ce qui renforce l'impression selon laquelle elles sont moins présentes au sein de la communauté et favorise leur exclusion. De surcroît, constamment questionnées sur leurs capacités en tant que joueuses, peu de femmes se lancent dans l'e-sport et les créatrices de jeux pourtant talentueuses arrivent rarement à obtenir des contrats. Tout cela ne favorise pas l'accès des femmes à l'emploi dans le secteur informatique et précisément celui du jeu vidéo, pourtant générateur de postes très variés et nécessitant des compétences que les femmes peuvent, comme les hommes, développer.

Face au déni des cyber-violences genrées, une prise de conscience collective, aussi bien des joueuses et joueurs, des équipes de modération, de l'industrie du jeu vidéo, des médias traitant du jeu vidéo nous semble impérative afin d'endiguer un phénomène devenu trop banal dans une communauté où la compétition fait rage. En ce qui concerne les équipes de modération, force est de reconnaître l'importance du rôle joué par ce tiers, dont le silence, la lenteur ou le laxisme peuvent renforcer la victimisation. Ce rôle et la nécessité qu'il soit endossé avec sérieux nous semblent des éléments indispensables à la compréhension du phénomène et à la mise en place de solutions. Par ailleurs, il semble indispensable de responsabiliser l'industrie du jeu vidéo dans son ensemble quant aux choix qu'elle fait en matière de représentation de la femme. Il s'agit toutefois d'aspects qui sortent du cadre de notre recherche, notamment en raison des nombreuses dimensions qui l'entourent : aspects légaux, précarité potentielle de ce type d'emploi (modération), consignes reçues par l'employeur, représentation des femmes dans les organes de décision, etc.

Le jeu vidéo est une expérience ludique devant permettre la détente, le développement de capacités chez les joueurs/-euses. La richesse que représente la rencontre avec des joueurs/-euses issu-e-s du monde entier ne doit pas être éclipsée par des expériences négatives répétées. La solution se trouve probablement à la croisée des chemins entre les propositions des joueuses et joueurs interrogé-e-s. Mais elle commence avant tout par une prise de conscience de la gravité des comportements toxiques qui n'ont rien de banal ou d'amusant, de l'insuffisance de la répartie ou de l'humour face à ces attitudes, de l'orientation sexiste de ces agressions envers les femmes, de leurs conséquences, ainsi que de la problématique sociétale dont elle découle : les inégalités entre les hommes et les femmes.

**Violences sexistes dans les jeux vidéo
en ligne multi-joueurs**

Collectif contre les violences conjugales et l'exclusion (CVFE asbl) : 11, rue Maghin - 4000 Liège

Publications (analyses et études) : www.cvfe.be

Contact : Roger Herla – rogerherla@cvfe.be – 0471 60 29 70

Avec le soutien du Service de l'Éducation permanente de la Communauté française et de la Région wallonne