

«ON EST BLÂMÉES OU DRAGUÉES»

JEUX VIDÉO Noël approche et les sorties des titres les plus attendus aussi. Attendus par des joueurs mais également par de plus en plus de joueuses. Nous les avons rencontrées.

Des manettes et des câbles dans tous les sens, une dizaine de consoles et près de 400 jeux alignés sur les étagères. Non, ce n'est pas la chambre d'un adolescent mais le salon de la famille Loutan. Et dans cette famille fribourgeoise, c'est surtout Nicole, maman d'un petit Mathieu et d'une petite Emilie, qui adore les jeux vidéo.

«J'ai toujours aimé les consoles, mais mon père était contre. C'est donc mon mari qui m'a offert ma première console quand j'avais 20 ans», raconte celle qui, 18 ans plus tard, joue toujours une à deux heures par jour. Un cas qui n'a rien d'exceptionnel. Au printemps dernier, l'Entertainment Software Association révélait que 48% des joueurs étaient en fait des joueuses.

«Souvent discriminées»

Une tendance confirmée par Mila Dimic, porte-parole de Microsoft en Suisse. «Autant parmi les conceptrices que les journalistes et les joueuses, il y a de plus en plus de femmes.» Niels Weber, président de la Gaming Federation et psychologue spécialisé dans le domaine, reconnaît une augmentation, mais nuance les 48% avancés par l'Entertainment Software Association.

«Ils prennent en compte les tablettes et les smartphones. Forcément, cela élargit le champ des joueurs.» En ce qui concerne les consoles et les PC, la proportion de pratiquantes serait plutôt de 25%. «Cela reste encore une minorité. Et elles sont souvent discriminées, positivement ou négativement», précise Niels Weber.

Une discrimination vécue par Elodie Colonello, une «gameuse» de 20 ans (lire ci-con-

tre). «Les femmes sont blâmées ou draguées», regrette-t-elle. Un climat qui a notamment poussé Nicole Loutan à éviter de se présenter comme une fille quand elle jouait encore en réseau. «Aujourd'hui, je joue surtout seule parce qu'il faut que je puisse mettre en pause à tout moment pour m'occuper des enfants.» Son rôle de maman ne l'empêche pas de tester de nombreux jeux vidéo pour un magazine spécialisé.

«Encore du travail»

«Dans mes articles, j'essaie d'avoir un certain regard sur le côté sexiste des jeux», souligne-t-elle. Notamment, s'il n'y a aucun personnage féminin digne de ce nom. «Souvent le seul qu'il y a est une potiche en bikini»,

«**Souvent, le seul personnage féminin est une potiche en bikini**»

Nicole Loutan, gameuse et testeuse de jeux vidéo

sourit-elle, tout en reconnaissant une certaine progression. «Les hommes commencent à comprendre, mais il y a encore pas mal de travail.»

Un constat appuyé par Niels Weber. «Je pense qu'on est à un tournant. Dans les nouveaux jeux, il y a de plus en

plus de personnages féminins. Et ils sont tout aussi intéressants que les masculins.» Mais, pour lui, les dérives sexistes du jeu vidéo correspondent à la réalité de notre société.

«La pratique est tellement acceptée qu'elle a adopté les mêmes défauts», explique le président de

Gaming Federation. Ce qui pourrait aider à faire évoluer les choses: «Il faudrait profiter de l'attrait des jeux vidéo envers les jeunes pour les sensibiliser à ces questions d'équité homme-femme.»

● **FABIEN FEISSLI**
fabien.feissli@lematin.ch

Depuis 18 ans et malgré son rôle de maman, Nicole Loutan joue une à deux heures par jour aux jeux vidéo.



LES SORTIES ATTENDUES DE LA FIN D'ANNÉE

Déjà disponible: «Call of Duty – Advanced Warfare» (Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4 et PC)

Demain: «Assassin's Creed Unity» (PS4, Xbox One, PC)

18 nov.: «Grand Theft Auto V» (PS4 et Xbox One et PC) et «Far Cry 4» (Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4 et PC)

26 nov.: «Little Big Planet 3» (PS3-PS4)

28 nov.: «Super Smash Bros» (Wii U)

ÉLODIE COLONELLO, 20 ANS, APPRENTIE

«Les filles se font discrètes»

Les jeux vidéo, Elodie Colonello est tombée dedans à sa naissance. «J'avais deux grandes sœurs qui adoraient ça, on faisait tout le temps des parties», raconte l'apprentie laborantine de 20 ans. Et la passion ne l'a plus quittée. Aujourd'hui, elle joue plus de deux heures par jour. Notamment à «League of Legends», un jeu de combat dans une arène. «Ça me

permet de prendre le contrôle et de m'évader», souligne-t-elle. Depuis quelques années, la jeune femme observe une augmentation du nombre de joueuses. «Mais elles se font discrètes. Les discriminations peuvent être violentes.» Elle-même raconte avoir été insultée et dénigrée. «Quand je fais une erreur, une fois sur deux on va me dire que c'est parce que je suis une fille. C'est stupide!» Mais pour elle, c'est une source de motivation. «J'ai envie de leur prouver qu'ils ont tort.» ●



Photos: Charly Rappo/arkive.ch - Jean-Guy Python

CHRISTELLE LEUNG, 24 ANS, ÉTUDIANTE

«95% des joueurs sont des mecs»

«Pendant que les autres filles jouaient à la Barbie, moi je jouais à la PlayStation.» Voilà comment Christelle Leung, 24 ans, présente son enfance. Une passion pour les jeux vidéo qui surprend souvent

ses camarades étudiants. «Quand j'en parle, on me répond: «On ne dirait pas», raconte celle qui entame sa deuxième année de master en économie politique. «En plus, j'aime particulièrement les jeux de combat et de tir. Et là, 95% des joueurs sont des mecs», précise celle qui est aussi critique pour un site

