

CULTURE, NUMÉRIQUE

Juliette : « Ce n'est pas le monde »

vendredi 13 mai 2016 10:56 |



© Eric Vimezzbro

Ne ratez aucune actu-égalité des **Nouvelles NEWS** !



Ne plus me le montrer

Est-ce que vous vous attendiez à être nommée présidente du FAJV ?

iste, c'est

liette a été nommée organisme qui euros par an. quelques minutes pour

Pas du tout, cela s'est fait très vite. La proposition m'a été faite un mois avant l'annonce. J'ai tout de suite accepté, il n'y a pas eu beaucoup de discussion ; je m'intéresse depuis longtemps au jeu vidéo et cela m'a fait plaisir qu'on me le propose même si, il faut le dire, je ne savais même pas ce qu'était le FAJV ! Je me suis juste dit : c'est marrant, ils appellent vraiment des gens bizarres ! (*Rires*)

Mais l'idée de choisir une personne comme moi, en dehors du milieu professionnel des jeux vidéo, m'a plu. C'est un symbole : on quitte l'entre-soi de l'industrie. Il y a une volonté du CNC (*Centre national du cinéma et de l'image animée*) et du ministère de l'Industrie [*NDRL : les deux organes régissent le FAJV*] de mélanger dans la commission que je préside, à la fois des professionnels du jeu vidéo, qui connaissent les contraintes techniques et de marketing notamment, et des graphistes, des concepteurs mais aussi des éditeurs de bande dessinée, etc. On est à tous les étages de la création. C'est très intéressant et très pluraliste.

Comment êtes-vous tombée dans l'univers des jeux vidéo ?

Depuis que j'ai acheté mon premier ordinateur, en 1985, avec mon premier Atari [*NDRL : une des premières consoles*]. J'ai commencé à jouer à ce moment-là. Je me rappelle, mon premier jeu, c'était *Indiana Jones and the Last Crusade* du studio Lucasarts. Ça remonte a plus de 30 ans !

Et aujourd'hui vous jouez toujours autant ?

Cela dépend des jours. Quand j'écris des chansons je joue peu, mais quand je ne suis pas en promo, en tournée ou en phase d'écriture – et cela arrive souvent dans mon milieu – je peux avoir une activité de quasi professionnelle : 8 heures par jour sans aucun problème si le jeu m'intéresse.

Vous trouvez que l'image des jeux vidéo, mais aussi des joueurs/euses, a évolué depuis que vous avez commencé à jouer ?

Lorsque j'étais jeune il n'y avait pas de réseau, on n'avait pas non plus accès à internet, il n'y avait pas de communautés de *gamers* organisées comme aujourd'hui, de *fan base*. Les gens de ma génération et les gens plus âgés sont restés sur cette image d'une activité proprement solitaire – je parle souvent d'activité masturbatoire – qui fait que les gens pouvaient avoir honte de jouer aux jeux vidéo. Quand j'ai commencé, on jouait dans son coin. Moi, j'ai gardé le goût des jeux solo, je suis beaucoup plus timorée sur les réseaux que de nombreux autres joueurs plus jeunes.

On a souvent l'image d'un milieu sexiste, est-ce que c'est le cas ?

J'ai une réponse qui va beaucoup vous plaire (*rires*). Ce n'est pas le jeu vidéo qui est sexiste, c'est le monde qui est sexiste. En ce moment, on parle d'un politicien [*NDLR : Denis Baupin*] qui se comporte comme un sagouin avec les femmes, c'est un mec qui a des responsabilités, qui a été élu, qui est député, on va donc en conclure que le milieu politique est horriblement sexiste. Mais c'est le monde qui l'est !

Il n'y a pas de raison que le jeu vidéo y échappe, pas de raison que des communautés de joueurs y échappent puisque ce sont des communautés d'êtres humains. Ils ont les mêmes réactions que le reste de la société. Il faut lutter contre cela, mais partout. Pas seulement dans les jeux vidéo.

Si on montre encore du doigt les jeux vidéo c'est pour se dédouaner, en disant « c'est pas moi, c'est les autres. Regardez ces p'tits jeunes qui passent leur temps enfermés dans leur chambre à bouffer des pizzas, à fumer des joints et à jouer à des jeux vidéo, regardez cette jeunesse, ah ben flûte elle est sexiste ! »

Alors oui les gamers sont sexistes, mais vous savez quoi ? Ce ne sont pas les seuls. Il faut lutter sur tous les fronts. Après, il y a des spécificités. Le gamin qui est derrière son ordinateur se sent protégé par son pseudonyme, il dit des choses qu'on dit à table avec les copains. Cela ne tire pas à conséquence normalement sauf que là, c'est une parole publique et les gens n'ont pas conscience de cela.

Et quand vous êtes agressé.e, vous êtes chez vous, et c'est encore plus violent parce qu'on vous agresse dans votre intimité, dans cet espace protégé qui d'un seul coup ne l'est plus. La particularité du débat public qui se passe entre les *gamers*, c'est que c'est à la fois une parole publique mais qui est dite par des gens qui sont dans le privé. Cela se vénéfie aussi sur les réseaux sociaux, ce n'est pas seulement un truc de *gamers*. Le sexisme sur les réseaux sociaux est monstrueux. Et ce n'est pas avec des politiciens qui se comportent comme des ados attardés qu'on va montrer l'exemple. Franchement, ça craint. Il va falloir que tous ces gens là grandissent un peu.

Sur le contenu même des jeux vidéo, on dénonce souvent le manque de représentation des femmes et leur hypersexualisation. Vous êtes d'accord ?

Oui, je suis entièrement d'accord mais encore une fois toutes les représentations des femmes dans les arts sont hyper-sexualisées. Au cinéma et dans la littérature c'est la même chose, sauf qu'il y a des femmes dans ces milieux depuis plus longtemps que dans les jeux vidéo. Il va falloir être patient, cela prend du temps. Mais c'est le sens de l'histoire : nous allons vers une égalité réelle entre les hommes et les femmes. C'est du boulot, c'est pas simple, faut pas lâcher, faut pas baisser les bras mais nous y allons, les choses changent petit à petit même si on a parfois le sentiment d'avoir des aller-retour.

Catherine Coutelle, présidente de la Délégation aux droits des femmes à l'Assemblée proposait de couper les subventions publiques aux jeux vidéo sexistes. Vous, vous pourriez faire ce choix-là en tant que présidente du FAJV. Est-ce que ce sera un de vos critères ?

Si c'est vraiment tellement sexiste que cela en est gênant, bien sûr. On n'aidera pas des jeux vidéo franchement bêtes.

Vous pourriez aider un jeu vidéo qui ne met en scène aucun personnage féminin ?

Je suis pas sûre qu'au stade où on juge les projets on soit dans cette problématique. Et d'autre part, il y a énormément de jeux qui ont des héros féminins, comme *The Life Is Strange* par exemple, dont l'héroïne est une jeune ado. Il y a en ce moment un grand mouvement de jeux qui mélangent l'aventure et la narration, le roman narratif. Dans ce courant, les héros sont souvent des femmes. Il y a aussi des filles qui font des jeux vidéo, ça commence. Ce sont un peu les Madame de La Fayette des jeux vidéo.

Mais je ne suis pas non plus pour la discrimination positive. Ça ne m'intéresse pas beaucoup de dire qu'il faut mettre des femmes parce qu'elles sont femmes, et les mettre dans un système profondément machiste n'y changera pas grand chose. Ensuite, ce n'est pas parce que ce sont des femmes que le jeu va être bien. Il ne faut pas oublier Mme Thatcher. Ce qui serait formidable, c'est qu'on ne juge pas les gens sur leur apparence mais sur ce qu'ils font et ce pour quoi on les a embauchés.

Dans votre nouvelle tâche, vous allez devoir juger des projets de jeux vidéo qui sont encore à l'état embryonnaire. Ce n'est pas trop difficile de se projeter ?

La première fois je me suis dit « chouette », je vais pouvoir jouer à plein de jeux ! Évidemment, joueuse comme je suis... mais en fait, on a quelques fois des démos, il y a des projets assez avancés, certains sont seulement sur papier. C'est très compliqué pour nous mais aussi pour les studios parce qu'il faut tenir compte de tous les paramètres : artistiques, techniques, économiques, etc.

Mais en même temps j'ai l'habitude de ce travail. C'est la même chose quand un jeune musicien ou un jeune auteur m'envoie une maquette qu'il a enregistrée chez lui. Je ne vais pas la juger comme si elle sortait d'un studio avec 12 jours d'enregistrement et un mixage de folle en Angleterre. C'est une maquette faite à la maison. Donc l'habitude de juger une œuvre pas terminée, je connais un petit peu. Il y a des points communs entre la musique et les jeux vidéo, notamment sur la création mais aussi sur la commercialisation et l'industrialisation.

On vous sent très passionnée... vous allez vous reconverter ?

(*Rires*) Non, je n'ai pas les compétences, c'est vraiment un métier. Mais par contre si on me demande un jour de faire une chanson ou la musique d'un jeu vidéo – en étant accompagnée par quelqu'un dont c'est le métier parce que c'est très particulier – je ne dirai pas non !

Lire aussi sur Les Nouvelles NEWS :

République numérique : *revenge porn* condamné mais jeux vidéo sexistes subventionnés

Quand un Youtubeur star joue avec des agressions sexuelles

Trop de travail pour animer un personnage féminin ?

Paroles de gamers sur le sexisme geek

#GamerGate, la guerre des trolls misogynes

Jeux vidéo, stéréotypes et trolls sexistes

GTA 5, fascinant et misogyne

Jeu vidéo : des Saoudiennes plus féministes que *Mad Max*

Child of Light, le jeu vidéo anti-« complexe de Cendrillon »

Vers un label égalité pour les jeux vidéo suédois ?

Tous les articles de la rubrique Culture



2 RÉFLEXIONS SUR " JULIETTE : « CE N'EST PAS LE MILIEU DU JEU VIDÉO QUI EST SEXISTE, C'EST LE MONDE » "

Poi

13 MAI 2016 À 15:14
Les jeux vidéo, sans S.

Penelope C.

13 MAI 2016 À 22:50
Merci pour cet article! Attention, le nom du jeu est "Life is Strange.

Vous pouvez aussi vous connecter avec votre réseau social.

