

Jennifer Lufau, la gameuse qui combat les dérives de l'industrie du jeu vidéo

Jennifer Lufau est une gameuse passionnée depuis sa plus tendre enfance. Avec "Afrogameuses", son association créée en juillet 2020, elle milite pour rendre l'industrie du jeu vidéo plus inclusive mais aussi contre le racisme et le sexisme. Elle appelle les entreprises du secteur à s'emparer du sujet.

Temps de lecture : minute

21 août 2021

Republication d'un article paru en avril 2021

C'est au Bénin, dans un cybercafé entre chez elle et son école, qu'est née la passion de Jennifer Lufau pour les jeux vidéo. Curieuse de découvrir cet endroit, elle y est entrée et a commencé à jouer à *Prince of Persia*, un des jeux pré-installés sur les ordinateurs. Depuis, elle n'a jamais arrêté. Si elle s'est fait de véritables amis à travers ses différentes parties, elle y a affronté personnellement la toxicité d'un milieu gangréné par le racisme et le sexisme. Pour faire bouger les lignes et donner de la visibilité aux joueuses racisées, la gameuse de 27 ans a créé, en juillet dernier, Afrogameuses, une association qui milite pour l'inclusion dans le monde du jeu vidéo. Elle raconte son combat à *Maddyness*.

S'il est source de rencontres enrichissantes, le monde du jeu vidéo semble être aussi le terrain de comportements sexistes et d'harcèlements en ligne comme on a pu le lire à travers de nombreux témoignages. Quelle a été votre expérience personnelle en tant que gameuse?

Je rencontre souvent des personnes extraordinaires sur les plateformes de jeux multi-joueurs, c'est d'ailleurs cet aspect très socialisant qui m'a attiré dans les jeux vidéo quand j'étais adolescente. Je m'y suis fait beaucoup d'amis, et j'y ai même rencontré mon conjoint ! Mais ce n'est pas le monde des Bisounours, loin de là. J'ai non seulement été témoin, mais aussi victime de comportements sexistes et racistes. Sur *League of Legends* par exemple, c'est là où j'ai rencontré le plus de gens géniaux, mais aussi le plus de toxicité.

Aujourd'hui, il y a 47% de joueuses et 53% de joueurs en France. Pourtant, le sexisme est très courant. Il se matérialise par des commentaires à travers ton choix de personnage, mais aussi si tu joues en vocal, les personnes se rendent compte que tu es une fille, donc les remarques de trolls fusent : "*rentre chez toi*" , "*t'as pas ta place ici*" , "*retourne à la cuisine*" ... Quand tu streames (se filmer en train de jouer en direct, NLDR) des jeux vidéo, c'est la même chose.



À lire aussi

Dominique Crochu, gardienne de la mixité en entreprise

J'ai surtout vécu du racisme dans le monde du streaming, où les personnes font des commentaires sur tes cheveux : si tu les portes en afro, on va te dire d'aller te coiffer... "*Va faire un mafé*" revient aussi souvent, c'est l'intersection parfaite entre le sexisme et la racisme... Des personnes sont aussi déjà arrivées pour spammer mon chat en m'insultant de "*négresse*", ou avec des pseudos racistes, c'est très courant sur Twitch. La seule action qu'on a contre ça est de bannir, signaler et bloquer les personnes, Twitch ne fait pas ce travail-là. Ces personnes ont donc la possibilité de reproduire à l'infini ces mêmes insultes. Cette plateforme devrait prendre plus de responsabilités.

Comment les joueuses victimes d'harcèlement réagissent-elles ?

Les joueuses développent souvent toute une série de stratégies d'évitement pour esquiver les harcèlements. Par exemple, plutôt que de créer un personnage à ton image, tu vas te conformer à ce que les autres peuvent attendre de toi. Ça peut passer par le changement de ton pseudo par exemple. C'est aussi jouer des personnages masculins, parce qu'ils sont réputés comme plus forts, plus virils... Ce sont les personnages de l'action. Si tu commences à jouer avec un personnage féminin, de support, tu seras considéré comme un personnage faible. Beaucoup de gameuses s'empêchent aussi d'activer leur micro pour que les autres gamers ne se rendent pas compte que ce sont des femmes. Ou alors, on se fait passer pour un jeune garçon de 11 ou 12 ans qui n'a pas mué... Et, le pire, c'est que ces stratégies fonctionnent !

Le fait de jouer des personnages noirs, c'est aussi un aimant à insultes. Ce sont les dérives du jeu vidéo à l'extrême. Une vidéo par exemple a tourné sur Twitter : un joueur était sur GTA avec ses amis, ils ont créé un gang de personnages noirs gangsters, qu'ils allaient sacrifier, et ils en faisaient ce qu'ils appelaient un "*cimetière de négros*" ... Évidemment ils prenaient un soi-disant accent africain en streamant et en s'insultant de "*négros*" à tout va.

Le problème ne vient-il pas du fait que les créateurs et acteurs de l'industrie du jeu vidéo ne soient pas non plus représentatifs de la diversité ?

Cette industrie n'est vraiment pas celle de la diversité, c'est sûr. En France, seules 15% de femmes y travaillent. C'est tellement dommage parce que c'est la première industrie du divertissement aujourd'hui et c'est l'endroit où on peut créer et réinventer le monde à l'infini. On invisibilise toute une frange de la population dans ce milieu. Pourquoi? Parce que moi, femme noire, je ne correspond pas à ce que les gens pensent quand on parle de "gamer" . Ce stéréotype a la dent dure.

"Si les équipes de création et de direction étaient plus diverses, il y aurait forcément moins de polémiques par rapport à des représentations faussées de personnages féminins ou noirs par exemple"

On vit dans un monde sexiste, et le secteur du jeu vidéo n'y échappe pas. Il est aujourd'hui dominé par des hommes blancs et hétérosexuels, c'est un fait. De plus, les filles ne sont pas éduquées à s'intéresser à ce monde. On ne veut pas qu'elles s'intéressent aux métiers techniques et technologiques. Donc peu de femmes font des études dans les écoles de jeux vidéo. Et même quand les femmes ou des personnes issues des minorités se lancent, elles ne sont pas forcément embauchées à cause des discriminations et idées préconçues qui existent et renforcent l'entre-soi dans le milieu. Les personnes en poste embauchent des personnes qui leur ressemblent. C'est une des raisons pour lesquelles cette diversité, qui pêche dans les équipes, est aussi manquante dans les jeux. Si les équipes de création et de direction étaient plus diverses, il y aurait

forcément moins de polémiques par rapport à des représentations faussées de personnages féminins ou noirs par exemple.

Les jeux vidéo sont donc souvent à l'image de leurs créateurs : peu divers ?

Les jeux ne sont pas racistes ou sexistes en soi, les biais proviennent des équipes qui les produisent. Dans la création, ces biais se font forcément ressentir. Une diversité des équipes dans l'industrie entraînerait nécessairement une diversité dans la création de personnages, leur importance, leur représentation, etc. La vision des jeux provient d'hommes, et c'est à cause de cette vision qu'on se retrouve dans des univers où les personnages féminins sont hyper sexualisés et n'ont pas forcément de rôle à jouer dans les scénarios. On retrouve très rarement des personnages féminins qui ont le rôle principal dans un jeu. Pour les femmes noires, on les compte même sur les doigts de la main.

La sociologue Marion Coville a rapporté les témoignages de studios qui affirment que, si jamais ils décidaient de créer un jeu vidéo avec en personnage principal une femme noire, ce serait vu comme un risque de la part des éditeurs et des investisseurs, qui ne veulent pas aller dans cette direction parce qu'ils se disent que leur cible sont les hommes blancs. Cette diversité dans les personnages arrive de plus en plus souvent de la part de studios indépendants, mais sur les blockbusters et les fameux triple A, on les voit beaucoup moins. Un des meilleurs exemples reste quand même Ubisoft, où il y a une certaine diversité dans les équipes, et ça se voit dans la qualité des productions réalisées.

Pourquoi avez-vous créé Afrogameuses ? Quelles sont les ambitions de cette association qui milite pour une meilleure inclusion dans l'industrie du jeu vidéo ?

Au départ, j'ai simplement créé Afrogameuses pour trouver des femmes

qui me ressemblent et qui jouent aux jeux vidéo. En discutant avec d'autres femmes noires, j'ai pris la décision d'en faire une association, parce que je me suis rendue compte que j'étais loin d'être la seule à vivre ça. Le premier objectif est d'améliorer la représentation de la femme noire dans le jeu vidéo. Ça passe par l'encouragement des femmes noires qui streament. On a justement un programme pour leur permettre de se lancer dans le streaming, de voir des rôles modèles qui existent déjà. Le deuxième point est d'accompagner les femmes qui s'intéressent aux métiers du jeu vidéo à se lancer dans l'industrie. Concrètement, tous les mois, on réalise des masterclass sur Twitch où un professionnel vient parler de son métier. On va aussi bientôt lancer un programme de mentorat pour mettre en relation une afrogameuse et un professionnel qui va l'aider à accomplir son projet professionnel.



À lire aussi

Le marché français du jeu vidéo bat des records par temps de pandémie

Un autre point consiste à tenter de pallier cet aspect toxique du jeu vidéo par la création d'un espace "safe", de soutien et d'écoute pour les personnes victimes de cette toxicité. C'est apaisant de rencontrer des

gens qui comprennent ce que vous pouvez subir et d'en discuter. Enfin, on fait un gros travail de sensibilisation auprès des "afrogameuses" , qui souvent ne se sentent pas légitimes en tant que joueuses, mais aussi auprès du grand public et des studios de développement de jeux vidéo.

Comment créer ces espaces "safe" qui permettent à ces femmes de libérer leur parole ?

Dès le départ, on a créé des espaces de non-mixité. L'association est ouverte à tout le monde, mais on est obligé d'avoir ces temps entre nous pour discuter de problématiques qui nous regardent. Le principe est de savoir que, dans ces moments, on ne sera ni insultées, ni incomprises par d'autres personnes, et qu'on discutera de manière productive pour trouver des solutions. Mais il reste plusieurs espaces ouverts à tout le monde. On a des membres qui ne sont ni femme ni noire, qui nous soutiennent, et c'est précieux.

Les studios se penchent-ils sur votre association ?

Pour l'instant on a surtout été en contact avec des studios indépendants. Mais les gros studios en France entendent parler de nous. Ubisoft Montréal et Ubisoft PlayTest nous ont approchés, ils ont envie de recruter plus de joueuses issues des minorités pour tester leurs jeux. On a aussi un partenariat avec un studio belge, Maratus Games, qui nous a soutenus dès le départ. C'est un studio qui prône l'égalité et la mixité. Ils sont en train de créer un jeu, *Arisen* , qui parle de l'esclavage : ils ont pris la bonne approche pour le développer. Ce sont quatre ou cinq personnes blanches qui créent ce jeu donc ils ont consulté des personnes qui pouvaient leur apporter des perspectives extérieures sur la question de l'esclavage, notamment une psychologue noire spécialisée dans les questions raciales.

"Par son poids, l'industrie du jeu vidéo a une vraie responsabilité à être plus représentative"

Je ne peux pas m'empêcher de penser que, si des petits studios comme ça peuvent adopter ce genre d'approche inclusive, qu'est-ce qui empêche les gros studios, qui ont beaucoup plus de moyens, de faire la même chose?

Pensez-vous que l'industrie du jeu vidéo est, plus que les autres secteurs, gangrénée par les discriminations ?

C'est partout pareil. Le jeu vidéo reflète la société. En revanche, par son poids, l'industrie du jeu vidéo a une vraie responsabilité à être plus représentative. Elle doit évoluer, d'autant qu'elle a les moyens de le faire. Pour nous, joueurs et joueuses, qui achetons les jeux, le minimum est de pouvoir se sentir représentés. Malheureusement, aujourd'hui, ce milieu reste très élitiste, blanc et masculin. Il faut que cet univers paraisse moins fermé pour que d'autres personnes se disent qu'elles aussi ont envie d'apporter leur pierre à ce grand édifice. Il y a une multiculturalité énorme dans ce milieu, parmi les joueurs, qui n'est, à mon sens, pas assez exploitée.

La prise de conscience sur la nécessité de diversifier cette industrie semble arriver par la base, les gamers eux-mêmes. Comment l'expliquer ?

Les grands acteurs sont à la masse. En France, les questions de diversité et d'inclusion ne sont pas si répandues que ça encore. Le monde du jeu vidéo est d'autant plus difficile d'accès sur ces questions que beaucoup de gamers blancs hétérosexuels se sentent menacés par ce phénomène de diversité. Ils pensent qu'on veut venir prendre leur place.

"Des entreprises ont peur de se faire taxer de je ne sais quel nom en prenant le parti de l'inclusion"

Avant être geek et gamer, c'était mal vu, aujourd'hui c'est à la mode, tout le monde veut être cool. Il y a aussi cette peur des gamers qui n'ont pas envie de voir leur monde chamboulé.

La France est-elle particulièrement en retard sur le sujet ?

Clairement. Des initiatives comme Afrogameuses, qui a moins d'un an, existent déjà dans d'autres pays depuis un certain temps. Pourquoi est-ce que c'est arrivé si tard ici? Beaucoup d'entreprises du jeu vidéo américaines, comme Twitch et Youtube, prennent des décisions intéressantes dans leur maison mère, aux Etats-Unis, mais ne suivent pas en France. En mars Twitch a fait des portraits de femmes dans le monde du jeu vidéo et, en février, des vidéos pour mettre en avant des créateurs noirs, à l'occasion du Black History Month. Ce sont des initiatives qu'on ne retrouve jamais ici. Ces questions sont encore trop taboues en France et des entreprises ont peur de se faire taxer de je ne sais quel nom en prenant le parti de l'inclusion.

Avez-vous un modèle dans le milieu, qui vous aide à vous battre pour cette cause ?

Dans le gaming, Muriel Tramis, la cocréatrice d'Adibou, est une vraie source d'inspiration. C'est une pionnière dans le monde du jeu vidéo en tant que femme noire et elle a récemment reçu la Légion d'honneur pour son travail. Malheureusement, dans l'e-sport, il n'y a pas beaucoup de role model, si ce n'est peut-être Amelitha, qui fait partie de notre association. D'ailleurs, un de nos gros objectifs, qui est encore au stade d'embryon aujourd'hui, serait de créer une équipe d'afrogameuses à mettre en avant sur la scène e-sportive. Ce serait ma plus grande fierté.

Article écrit par Heloïse Pons