

Geekette

Le premier magazine jeux vidéo dédié à la gente féminine



*Comment la
femme a-t-elle
évolué dans le
domaine des
geek ?*

Paris Games Week
Toulouse Game Show :
Les babes, les invités, et
les fanatiques

Portrait :
Kayane, joueuse
professionnelle et
animatrice chez
Game One

Des Cubes et des Pioches
1ère édition organisée par
Biloulette

Nanashor,
Leur expérience
de gaming en ligne



M 2995 - F 1976 - F: 3,50 €



Décembre 2013 - n°1

Sommaire

- 2 - Les femmes et les jeux vidéo
- 3 - Les personnages féminins dans les jeux vidéo
- 4 - Des Cubes et des Pioches (reportage)
- 6 - MadmoiZerg (interview)
- 7 - Les cosplay de la Paris Games Week (enquête)
- 8 - Marie, hôtesse événements jeux vidéo (interview)
- 9 - Mar_Lard, retour sur son texte
- 10 - Toulouse Game Show (reportage)
- 12 - Kayane, pro gameuse (portrait)

Glossaire

- gamer/gameuse : joueur/joueuse
- monde du gaming : monde des jeux vidéo
- spin-off : des jeux dérivés du jeu original
- geek : qui aime les jeux vidéo
- rétro-gaming : les anciens jeux
- high tech : les nouvelles technologies
- cosplay : costume original basé sur des jeux vidéo/manga
- IRL : « In Real Life », dans la vie réelle
- RPG : « Role Playing Game », jeu de rôles
- babe : filles sexy qui ont pour fonction de faire vendre

Editeur de la publication : Charlotte Theret

Directeur de la publication : Michel Baldi

Responsable de la rédaction : Charlotte Theret

Les femmes et les jeux vidéo

Qui dit que les femmes ne sont pas faites pour jouer aux jeux vidéo ? En France, le joueur type est en réalité une joueuse, âgée en moyenne de plus de 18 ans. Il ne faut pas que les gamers prennent peur de partager leurs manettes de jeux ces temps-ci.

L'industrie du jeu vidéo est le premier bien culturel en France. En 2012, cet univers a généré environ 3 milliards de chiffre d'affaires dans notre pays, contre 617 millions d'euros pour la musique, 1,2 milliard pour la vidéo et 1,3 milliard pour le cinéma. Au fur et à mesure des années, les « geek » sortent de leurs cachettes et n'hésitent pas à se montrer, à se faire un nom. En cinq ans en France, le nombre de gamers est passé de 17 à 28 millions. Quasiment la moitié des foyers dans l'Hexagone sont équipés d'une console de jeu (48%).

Les idées reçues sur les jeux vidéo, tout le monde les connaît. C'est un univers machiste dans lequel une femme pourrait se faire dévorer à n'importe quel faux-pas. Si une gameuse est trop « sexy », elle devient obligatoirement une « babe ». Ou alors une allumeuse, une fille qui ne fait ça que pour tenter de trouver sa place parmi les « gars de la bande ». Ces propos recueillis viennent évidemment de la bouche des garçons, mais les filles ont tout de même leur mot à dire sur le monde du gaming.

De plus en plus de gameuses

Un argument souvent tenu est que les femmes sont tout simplement des joueuses du dimanche. Elles touchent à une console de jeux une fois tous les 35 ans et, une fois la manette entre les mains, elle se retrouve perdue. Elle devient comme un enfant qui découvre le fonctionnement du monde vidéoludique et se plantera obligatoirement. Mais au

jourd'hui, de plus en plus de femmes passent de ce statut-là à de véritables gameuses pures et dures ! Sur un milliard de joueurs dans le monde, 50% d'entre eux sont des femmes. Par contre, l'univers reste encore très machiste lorsqu'il s'agit de l'industrie du jeu vidéo. Dans les studios de développement, les femmes ne représentent que 15% des employés, et elles sont 25% chez les éditeurs.

Partout dans le monde, des gameuses commencent à se faire reconnaître et respecter par la communauté des gamers. Elles sont même reconnues par les édi-

teurs et les développeurs de jeu, rien qu'en voyant la possibilité de pouvoir incarner un personnage féminin dans les jeux d'aujourd'hui, une option qui existe depuis peu. En France, il y a les groupes de jeux en ligne comme les Nanashor ou les MadmoiZerg. Il y a également le nom qui ressort le plus souvent lorsque le terme « gameuse » est utilisé : Kayane, spécialiste des jeux de combat. Bien que ce monde soit encore machiste aujourd'hui, en se féminisant de plus en plus, la passion du gaming ne concernera plus les « hommes » et les « femmes », mais uniquement les « gamers ».

Geek is the new sexism



© concertezmoi.wordpress.com

L'évolution du personnage féminin dans les jeux vidéo

La question du personnage féminin dans les jeux vidéo au fil des années a toujours été un sujet plutôt sensible, mais il a su évoluer au cours du temps. Afin de mieux comprendre cette évolution, une analyse de la place de la femme dans les jeux vidéo, en passant par quelques personnages très connus, doit prendre place.

Les jeux vidéo sont parmi nous depuis les années 80, où tout a commencé avec Atari, ColecoVision, Magnavox, Nintendo et Sega. Dans ces tous premiers jeux, le sujet de personnages masculins et féminins n'existe pas encore car la plupart du temps, les gamers pouvaient incarner des objets inanimés. Par exemple, dans le jeu d'arcade classique bien connu de tous, *Asteroids*, le gamer incarnait un vaisseau spatial qui devait détruire les météorites. Dans le jeu *Pong*, les joueurs s'affrontaient (ou affrontaient l'Intelligence Artificielle) en incarnant des raquettes de ping-pong ! Mais lorsque dans les années 90 les jeux ont commencé à évoluer et des personnages pouvaient être incarnés, la femme était vue comme un but ou un prix. C'est dans ces années-là qu'il y a eu la guerre entre Nintendo et Sega, ainsi que le lancement de la première PlayStation de la part de Sony. Mais les choses ont fini par évoluer dans les années 2000, avec Microsoft et Sony qui se font désormais la guerre et des personnages féminins qui ne cessent d'évoluer dans le domaine des jeux vidéo, ce qui permet la participation de plus en plus de gameuses !

La demoiselle en détresse

L'un des premiers personnages féminins qui vient à l'esprit est, en général, la Princesse Peach. Mario est apparu pour la première fois dans le jeu *Donkey Kong*, où il devait délivrer sa petite amie, Pauline, des mains poilues du grand singe. Mais Pauline a été rapidement remplacée par la Princesse Peach. Ce personnage est bien plus qu'une demoiselle en détresse, car elle se fait kidnapper par l'ennemi juré de Mario, Bowser, sans arrêt. Le rôle de l'homme semble être fixé : il faut sauver la femme. Dans le premier jeu Mario, la princesse était représentée sous forme de silhouette avec un point d'interrogation car le gamer ne pouvait découvrir son visage qu'à la fin du jeu. Princesse Peach était donc représentée comme une récompense pour le joueur, plutôt qu'un personnage en elle-même. Dans *Super Mario Bros. 2*, la princesse devient un personnage jouable. Elle était plus lente que Mario et Luigi, mais lors-

qu'elle sautait, elle pouvait flotter un certain temps avant de redescendre, ce qui pouvait s'avérer pratique de temps à autre dans le jeu. Mais dans *Super Mario Bros. 3*, la Princesse Peach retrouve son statut de captive, mais avec un changement : elle peut envoyer des messages d'aide au joueur. La princesse rose est également présentée en tant que personnage jouable dans les spin-off de Mario tels que *Mario Kart*, *Mario Golf*, *Mario Tennis* et *Super Smash Bros. Melee*. Malheureusement dans ce dernier, Princesse Peach continue à démontrer que la femme n'est pas aussi puissante que l'homme car elle réalise ses combats armée d'une poêle et de son parasol ...

Une combattante sans merci

Une deuxième princesse dans le monde du gaming qui ne cesse de faire parler d'elle est la Princesse Zelda. Elle a démarré sa carrière comme la Princesse Peach en tant que personnage impuissant, étant un but pour Link. Mais ce personnage a mieux évolué que la Princesse Peach. Dans *The Legend of Zelda : Wind Waker*, la Princesse Zelda s'est déguisée en tant que Tetra, pirate et marin accompli. Mais l'un des moments les plus remarquables dans toute l'histoire de Zelda était dans *The Legend of Zelda : The Ocarina of Time*. Dans ce jeu, Zelda aide Link dans sa mission spirituellement, mais aussi physiquement. Sans que le gamer puisse le savoir (il le découvre bien plus tard dans le jeu), il incarne Zelda sous forme d'un ninja appelé Sheik. Ainsi, Zelda aide Link dans sa mission sans lui révéler son identité, et sous forme de ninja, Sheik apprend de nombreuses compétences à Link. Lors de la sortie de *Super Smash Bros. Melee* sur la GameCube, les gamers ont pu découvrir que la Princesse Zelda était l'un des personnages jouables, et qu'en l'incarnant, il y avait la possibilité de changer entre elle et ses pouvoirs mystiques et Sheik avec sa

rapidité incroyable. Ce personnage féminin s'est déjà montré comme plus important que la Princesse Peach, mais un autre personnage a su faire parler d'elle, bien plus que n'importe qui ...

Une héroïne incomparable

Lara Croft, un personnage qui a été beaucoup critiqué pour la violence inutile témoignée dans ses jeux. Bien que ce personnage ait pu aider dans le développement de la femme dans les jeux vidéo, son physique lui était plutôt un handicap. Lara Croft est une femme entraînée dans l'archéologie depuis son plus jeune âge, qui a l'opportunité de réaliser des aventures fantastiques et qui vit dans une famille plutôt riche. Elle a une vie idéale, ainsi qu'un corps idéal doté d'une force parfois perçue comme étant surhumaine. Le dernier *Tomb Raider* a pu démontrer un côté bien plus « humain » de Lara Croft. Démontrant une jeune Lara à ses débuts, tout au long du jeu, elle se débat avec une force humaine, se retrouvant à bout de forces par moments, luttant pour rester en vie. Même sa représentation physique a été modifiée afin de montrer aux gamers une Lara

Croft mortelle.



Lara Croft du jeu *Tomb Raider*
© Square Enix

De nos jours, il est possible de retrouver des personnages féminins dans des jeux de combats tels que *Mortal Kombat* ou encore *Dead or Alive*. Bien que ces personnages soient en général exagérés sur la forme, elles sont dotées d'une certaine importance ainsi que d'une force au cours du jeu qui permet de démontrer que la femme dans les jeux vidéo ne sert pas qu'à se faire kidnapper par le grand méchant de l'histoire. Elle peut se battre, comme l'a démontré Zelda, et elle peut même devenir l'héroïne principale, comme Lara Croft dans la saga *Tomb Raider*.

Des Cubes et des Pioches : La communauté Minecraft a une chef

Le monde de Minecraft n'est pas très vaste chez les geek. Réservé principalement aux 10-18 ans, ce sont souvent des enfants et les pré-adolescents qui s'intéressent à ce jeu. Une convention Minecraft, le MineCon, s'est déroulé à Paris cette année mais à des prix exorbitants. Furieuse, la Youtubuse Biloulette a décidé de créer sa convention Minecraft qui serait gratuit, et pour toute la famille.

La chaleur écrasante présente dans la fil d'attente à la Cité des Sciences le samedi 26 octobre 2013 pouvait se lire sur tous les visages de ceux présents. L'endroit que Biloulette, la fondatrice et organisatrice, avait réservé pour cette première édition des Cubes et des Pioches n'était pas assez grand. « Nous savions qu'il y aurait du monde et que le sondage qui nous indiquait 1000 visiteurs sur le week n'était pas représentatif, » raconte l'organisatrice. En effet, plus de 15 000 visiteurs étaient rassemblés à l'entrée des Cubes et des Pioches sur les deux jours, alors que l'espace devait contenir, normalement, environ 700 personnes.



Des Cubes et des Pioches : Une convention qui a su associer le côté « familiale » et « geek » !

©DR

Plus le temps passait, plus il y avait de queue pour cette convention. Plus de quatre heures d'attente étaient prévues vers midi le samedi, ce qui frustrait Biloulette, comme ça pouvait la rendre fière. L'attente était plus longue que pour Call of Duty au cours de la Paris Games Week, ou même lors d'un weekend à Disneyland en attendant son tour pour Space Mountain. À cause du monde inattendu, un roulement a été mis en place. Toutes les deux heures, la salle était vidée afin de faire

rentrer de nouveaux visiteurs, histoire de tenter de faire passer tout le monde. « Sachez que nous en sommes bien désolés, » tenait à dire l'organisatrice. « Nous avons essayé de gérer au mieux pour que ce ne soit pas trop difficile pour vous, mais je sais qu'il y en a parmi vous qui se sont déplacés pour rien, car ils n'ont pas pu rentrer et ça me rend malade. »

Une fois à l'intérieur, marcher se montre impossible. Le monde présent fait en sorte que piétiner soit le seul moyen de se déplacer lors de cette convention. Grâce au succès inattendu des Cubes et des Pioches, de nombreux Minecrafteurs ont pu en profiter pour faire connaître leur travail dans ce monde vidéoludique bien particulier. Des stands longent les murs et les invités doivent se rapprocher des interlocuteurs afin de faire part de leurs projets.

La gratuité l'emporte

Des Cubes et des Pioches était une convention à entrée libre centrée sur le monde de Minecraft et des jeux indépendants. Biloulette, ayant peur qu'il n'y ait personne, a fait un maximum de publicité autour de sa toute première convention. Passant par de grands Youtubers tels que Mathieu Sommet et Antoine Daniel, le bouche à oreille a fonctionné à merveille et de nombreux gamers étaient présents à l'ouverture des portes samedi matin. « C'est effectivement Mat, les modos et moi qui avons organisé cette convention et qui avons fait en sorte qu'elle soit possible, mais sans vous, les visiteurs, sans vous, les invités, rien de tout ça n'aurait pu voir le jour. Nous étions tous dépendants les uns des autres et ça a fonctionné à merveille... Une alchimie incroyable... »

Cette « maman de l'Internet » a fait tout ce qu'elle pouvait pour rendre la convention familiale, sachant que la communauté Minecraft commence avec des jeunes dès l'âge de 10 ans. Certains étaient venus de loin, « de Belgique, de Suisse, du Canada ce qui était juste hallucinant, du Maroc qui est juste dingue, bref de partout », ce qui a fait plaisir à Biloulette qui trouvait ça « hallucinant » et « juste dingue ». La convention a été créée pour pouvoir faire rencontrer, partager et échanger le monde de Minecraft France dans la vie réelle, et c'était visiblement la francophonie qui était au rendez-vous.

Plusieurs exposants étaient présents avec leurs propres stands à Des Cubes et des Pioches. Il y avait la Creative Community, Minefield, Craft Studio, et bien d'autres. Des Youtubers, centrés sur le monde de Minecraft ou non, étaient présents en séances de dédicaces, et LinksTheSun a réalisé un PointCulture en direct de la convention sur Minecraft, ce qui a plu aux fans. Pour une première édition, la convention s'est très bien déroulée et a eu



Biloulette, une femme d'une quarantaine d'années, déterminée dans ce qu'elle fait et pleine de bon humeur.

©Nyo.



La convention Des Cubes et des Pioches avait beau être organisée autour du thème de Minecraft, les stands offraient non seulement des gamers de Minecraft mais également des développeurs divers et variés, ainsi que des Youtubers (spécialisés jeux vidéo ou non) et des dessinateurs.

©DR

énormément de succès.

Un sentiment de sexismé apparent

Parmi les exposants, très peu de femmes étaient présentes. Mais en discutant avec Alice, Minecrafteuse et développeuse de jeux sur PC, ne pas voir de femmes sur les stands semble plutôt normal. Elle explique la situation d'une fille qui aurait voulu soumettre son jeu à Steam, un logiciel de jeux sur PC, afin qu'il soit distribuable et jouable via leur application. « Ça a créé une polémique chez les gamers online de Wizardchan. L'idée qu'une femme puisse développer un jeu et le distribuer leur a déplu, et c'est pour cela qu'ils ont décidé de la harceler. » La jeune fille a dû changer son numéro de téléphone après avoir reçu plusieurs appels témoignant de harcèlement sexuel.

« Elle avait déjà tenté de soumettre son jeu à Steam l'année dernière et il s'était passé la même chose, » explique Alice. « Elle l'avait retiré en espérant que le harcèlement cesse. Mais cette année, elle refuse de retirer son jeu. Elle veut faire savoir à tout le monde ce qu'elle subit. » Alice reste persuadée que si la jeune fille avait été un homme, elle n'aurait pas à subir ces critiques. « Heureusement que Biloulette n'est pas spécialisée dans le développement de jeux ! » D'après Alice, la jeune fille mène sa bataille de son côté.

Pour Biloulette, le sexisté chez les « geek », malgré cette histoire, tend à disparaître,

mais « difficilement ». Elle s'explique : « Je pense qu'il disparaîtra, oui, mais pour l'instant, on n'y est pas encore. Le problème des nénettes aujourd'hui est que pour avoir la paix, elles prennent des pseudos masculins. » Ce phénomène a été vu et revu dans le monde de Minecraft mais également dans tous les jeux « online » qui existent.

Une convention familiale

Tout de même, des mères, des pères, des enfants, et même une grand-mère étaient tous présents pour cette convention familiale. Des Cubes et des Pioches a globalement plut aux visiteurs présents, et Biloulette peut être fière du résultat final de sa convention. Minecraft, dans le monde du gaming, reste un poil spécial car le jeu vise surtout les 10-18 ans, une communauté de joueurs plutôt jeunes. Malgré ceci, c'est une communauté principalement masculine que Biloulette a pris en main pour organiser cette convention.

« On la fait bon sang, c'est dingue j'en reviens pas, » ra-

conte Biloulette, tout en rajoutant qu'une deuxième édition sera prévue pour l'année prochaine, avec une meilleure organisation et plus de place pour accueillir les visiteurs. « On espère pouvoir faire ça une fois par an. Mais c'est pas encore sûr, donc on verra. » En tout cas, si ça arrive, Biloulette compte réserver une salle plus grande et une meilleure organisation.

En bref, Biloulette est un sacré bout de femme. À 46 ans, elle a plusieurs chaînes YouTube ainsi qu'un site à son nom qui décrit ses projets, ses exploits dans le monde de Minecraft ainsi que cette convention.



Plusieurs journaux high-tech en presse web étaient présents, ainsi que des chroniqueurs et d'autres bloggeurs variés.

©DR

« Il faudrait arrêter de parler d'hommes et de femmes, tout bêtement »

Marie, 21 ans, fait partie de la communauté des gamers. Entourée de jeux vidéo depuis son plus jeune âge, la jeune femme est aujourd'hui hôtesse dans tous genres de salons. Après avoir participé à la Paris Games Week, son point de vue sur les gamers a évolué.

Depuis quand êtes-vous intéressée par les jeux vidéo ?

Depuis toute petite. Je suis tombée dedans lorsque j'avais moins d'un an. J'ai eu la chance d'avoir des consoles depuis toujours chez moi, des gens qui y jouent depuis toujours, dont ma mère, notamment. Donc j'ai été élevée comme ça, avec un choix de jeux, c'est-à-dire que j'avais aussi bien les Barbies que les consoles. Donc j'ai évolué en choisissant ce que moi j'aimais et sans conditionnements spéciales. Et je suis restée dedans et si tout ce passe bien je continuerai à travailler dedans, que ce soit dans une partie commerciale, événementielle ou autre.

Quel est votre rôle dans les salons de jeux vidéo ?

Les salons de jeux vidéo j'en ai fait qu'un, à proprement parler, pour l'instant, en tant que travailleur là-bas. Et j'étais hôtesse. Hôtesse basique sans expositions de chair et d'autres sympathies du genre, donc là-dessus j'ai eu de la chance.

Lorsque vous travaillez dans les salons, est-ce que vous êtes la seule fille ?

De moins en moins. On monte quand même pas mal d'hôtesses et pas que sous forme de « babe ». Je n'en ai pas rencontré pour l'instant vraiment de près, j'en ai vu quelques unes ... sans commentaires, ça met de l'animation mais on repart toujours sur la même base, de toute façon. Si non la plupart du temps ce sont des filles qui travaillent là-bas, qui sont intéressées, normales, s'investissent ... et qui ont des activités tout à fait basiques, comme tout être humain. Il faudrait arrêter de parler d'hommes et de femmes, tout bêtement.

Comment vos actions se traduisent-elles ?

On va dire que déjà une présence féminine sur les salons comme ça, c'est déjà un bon pas. Le fait que ce soit accepté, le fait que ce soit demandé sans pour autant que les filles soient des « babes », je trouve que c'est une bonne avancée. Surtout à force de rester on se fait des contacts, on discute, ça nous permet d'échanger et ça ouvre un

petit peu les mentalités. C'est-à-dire que, la plupart du temps, effectivement quand on est une fille et qu'on dit qu'on aime les jeux vidéo et qu'on n'aime pas *Animal Crossing* ça surprend un peu. En général on me fait des commentaires comme « c'est rare » ... il y a aussi des « c'est bien » et il y a pas mal de sourires gênés mais il y en a de moins en moins, donc c'est sympa. C'est peut-être le fait que je connaisse une petite communauté qui est habituée à ça, donc du coup on est peut-être un peu dans une bulle, mais c'est plutôt ouvert.

de commentaires suspects. Généralement les témoignages déplaisants je les ai que du côté extérieur. Quand je remarque que certaines filles prennent des pseudos masculins ... pourquoi ? Tout bêtement. Mais sinon, très personnellement, j'ai quand même eu de la chance. Il y a beaucoup de garçons qui sont eux-mêmes choqués par le machisme dans la communauté geek. Donc ça donne quand même un peu d'espoir, même si c'est assez présent. J'ai souvent remarqué que ce ne sont pas ceux qui vont aller vers les gens, ceux qui vont s'ouvrir aux discussions et cetera. Ça va être plutôt des espèces d'actes d'insultes et de répression cachés. Dans la plupart des cas, pas dans tous ! Je prends notamment comme exemple un petit extrait de ce que j'avais lu dans un blog où la demoiselle parlait d'un tournoi de *Mortal Kombat*. Et la seule concurrente a déclaré forfait au bout de deux jours. C'était un événement en public, filmé, avec un présentateur et cetera, et le présentateur passait son temps à s'acharner sur elle, sur des choses que je trouve absolument scandaleuses. C'étaient des commandes de caméras de zoomer sur sa poitrine, de zoomer sur ses fesses, des demandes de pari au public de la taille de ses seins ... il y avait aussi une menace de viol si elle devait perdre, que des tartines comme ça. Elle était prise pour un objet sexuel, et donc oui, elle a déclaré forfait, et ça, c'est triste. Surtout pour un jeu aussi vieux qui a largement eu le temps d'évoluer, comme la communauté.

©DR



Les garçons réagissent comment en général lorsqu'ils vous voient ?

Ceux que j'ai vu réagissent plutôt bien car la plupart de ceux que je côtoie sont forcément dans la boîte, donc ils ont l'habitude. Mine de rien, on peut remarquer que l'entourage féminin chez les gamers, dans les jeux, est quand même un peu présent, mais pas énormément. Donc après, tout dépend de la communauté. La communauté online je ne peux pas trop en parler parce que je n'y suis pas. Moi je préfère les plus anciens jeux ou RPG, voire première génération, donc tous les Final Fantasy que je suis en train de me refaire actuellement, Secret of Mana, Star Ocean ... Mais là-dessus je n'ai jamais eu

Qu'avez-vous à dire sur la communauté des gamers ?

Je pense que c'est un petit peu comme partout dans le monde. Les femmes, si elles se présentent et se font respectées, c'est en petite quantité. Il y a toujours une partie qui n'est pas prise au sérieux, qui n'est pas crédible. C'est pareil dans la représentation des filles dans les jeux, elles sont souvent dénudées, objets de la quête ... Et d'un côté on va nous dire « oui mais sans elle la quête n'existerait pas parce qu'elles sont objets de la quête. » C'est comme si on disait que le rôle de mère est accompli que quand elle est au foyer.

L'art d'être une « babe »

Une babe est un phénomène qui se déroule dans tous les salons du monde entier, non seulement les salons de jeux vidéo. Elles sont là pour faire jolie, attirer les clients, mais sont-elles d'accord avec leur situation ? Que pensent-elles de l'image qu'elles peuvent donner vis-à-vis des gameuses qui se battent pour se montrer l'égal de l'homme dans cet univers majoritairement masculin ?

Pour commencer à comprendre le principe d'une « babe », il faut avant tout définir le concept. Mais ce n'est pas simple, car il n'y a pas vraiment de définition concrète d'une babe. Au lieu de se concentrer sur sa définition, mieux vaut se demander sa fonction, qui est bien plus simple à expliquer. Une babe, ça sert à vendre. Elles n'existent pas seulement dans le monde des jeux vidéo, elles sont également présentes dans les salons de voitures, par exemple. Ce sont les filles sexy qui restent debout près des marchandises, à s'asseoir dessus ou à tourner autour, à faire des grands sourires au public et à se cambrer pour rapporter l'attention.

Pour être une babe, il ne faut pas vraiment d'éloquence, de technique, d'intellect, tout se passe dans le physique. Il suffit de se dé-tendre sur le capot d'une voiture, de faire des poses sexy devant une affiche de jeu vidéo ou de tenir sur ses talons près d'un stand quelconque. C'est un concept qui rentre parfaitement dans le cœur du sujet du sexism chez les geek, parce que certains diront « *Non mais tout va bien, elles sont d'accord, et puis ce n'est pas comme si on vendait leurs corps !* » alors que d'autres insisteront sur le caractère cochon de la chose. Un vrai mystère, donc.

Un travail sexiste ?

L'exploitation de la femme pourrait être énoncé en voyant une babe s'étaler sur une statue d'un soldat sorti tout droit de *Call of Duty*, et ces accusations peuvent tenir la route. Rien qu'en regardant l'E3, un grand salon de jeux vidéo qui s'est déroulé cet été en Californie, il y avait des babes partout sur les stands des éditeurs. Blondes, brunes, rousses, cosplayées en Lara Croft de *Tomb Raider* ou en personnages sortis tout droit de *Dead or Alive*, elles étaient épargnées partout dans le salon. Et pourtant, à l'E3, rien n'était à vendre. Une babe est devenue une technique de rapprochement entre le client et l'éditeur dans le monde des jeux vidéo, car c'est ce qui attire le plus l'attention dans cet univers rempli principalement d'hommes.

Mais les babes, sexy comme elles sont, sont-elles autorisées en France ? Est-il possible de postuler des offres d'emploi pour embaucher des babes pour la prochaine convention geek à l'affiche ? La pratique est beaucoup moins courante dans l'Hexagone. À la Paris Games Week qui s'est déroulée du mercredi 30 octobre au dimanche 3 novembre, il n'y en avait quasiment pas. Des cosplayeuses sexy, ça, il y en avait plein, mais pouvaient-elles être vraiment considérées comme de véritables babes ? Concrètement, tant qu'elles n'étaient pas attribuées à des stands, c'étaient des filles plutôt jolies qui s'étaient déguisées pour l'occasion. Il le fallait bien, avec plus de 245 000 visiteurs dont beaucoup d'hommes.

Des femmes fières d'être des babes

Pauline, 23 ans, étudiante en décoration d'intérieur, est ce qui se rapprochait le plus d'une babe à la Paris Games Week 2013. Devant le stand de Plantinum Games, elle s'est habillée en Bayonetta et passe ses journées devant leur stand afin d'attirer des clients, de faire des poses et montrer un grand sourire au public qui passe devant elle. « *C'est une expérience plutôt inhabituelle. On a l'occasion de rencontrer des gens d'horizons très divers, tout en s'amusant.* » Pauline assume son corps, et ça ne la dérangeait en rien de faire la babe dans des grands salons comme l'E3 ou le Tokyo Game Show.

Bien qu'elles ne soient pas nombreuses en France, il faut croire que les quelques cosplayeuses sexy croisées aimait ce qu'elles faisaient. L'une d'entre elles, cosplayée en Arya, un personnage de l'univers Skyrim, et placée devant le stand de Bungie, les développeurs du jeu, avoue qu'elle n'aide en rien l'image des gameuses. Mais elle aime exhiber son corps, car ça la rend « *plus sexy, dans un sens. Je me sens à l'aise, comme ça.* »

Du côté de garçons, ça ne peut que

s'enflammer. « *Comment ne pas aimer ça, sérieux ?* » dit Vincent, 17 ans, fan des jeux de guerres comme *Call of Duty* ou *Battlefield 4*. « *Tant qu'on ne les force pas à le faire, il n'y a pas de mal !* »

Pour certains, une babe est un divertissement, pour d'autres, un modèle. Elles détiennent un rôle de présentation aux yeux de certains, pour d'autres, elles ne « *servent strictement à rien* ». Mais il faut savoir qu'aujourd'hui, les babes sont vues dans d'autres pays comme une technique de marketing, des produits de vente, et non comme des employées. Il est légal de les recruter en France, sachant qu'elles sont recrutées comme l'on embaucherait des mannequins, avec une sélection exigeante mais une paye qui sait ensorceler les jolies dames, prêtes à afficher leurs corps.



Pauline, 23 ans, elle se sent bien dans son corps et n'hésite pas à le montrer lors des salons de jeux vidéo comme la Paris Games Week. ©DR

« Le plus dérangeant, en fait, ce n'est pas le sexe... »

Les MadmoiZerg, une communauté de filles qui jouent « online » principalement sur Starcraft 2, est une communauté toute jeune qui est souvent comparée à celle des Nanashor, un groupe de filles qui jouent ensemble sur le jeu League of Legends. Comme toutes les gameuses, elles ont leur mot à dire sur le sexism chez les geek.

Qui sont les MadmoiZerg ?

Nous sommes une communauté de filles qui jouons à *Starcraft 2*. La communauté a été fondé il y a un peu plus de 2 ans par babou, Lady, Camigraphie et moi-même (ChihirO) en partant du constat qu'on ne trouvait que peu de filles sur ce jeu et qu'on aimeraient bien se regrouper pour jouer entre nous, sans testostérone ! Ce sont babou et Lady qui se sont rencontrées à l'Iron Squid qui ont lancé un appel pour que les filles se regroupent en novembre 2011. En un ou deux mois, nous avons réuni une quinzaine de filles. Aujourd'hui, nous sommes 60. Au fur et

On a créé l'association MadmoiZerg pour donner un statut à nos projets. Le but de notre association est de promouvoir le gaming au féminin et de montrer que sur des jeux au public essentiellement masculin, il y a des filles qui peuvent tirer leur épingle du jeu ! Aujourd'hui, MadmoiZerg c'est un blog alimenté toutes les semaines, une webTV et un tournoi mensuel.

Vos tournois concernent seulement des filles ou sont-ils mixtes ? Si mixte, quelles sont les réactions des mecs face aux filles (hostiles, joueurs, ...) ?

une MadmoiZerg, mais sinon dans les tournois je crois que l'indifférence prévaut.

Comment percevez-vous le sexism chez les gamers ? Avez-vous été victimes de ce sexism ?

Alors là il y a autant de réponses qu'il y a de filles ! Parce que du sexism il y en a forcément, comme dans tous les aspects de notre vie d'ailleurs. Après c'est la façon dont on le perçoit qui peut être gênante ou non. Ca dépend aussi du caractère et du répondant qu'on a. Le plus dérangeant en fait, ce n'est pas le sexism mais les personnes (filles ou garçons d'ailleurs) qui ne s'en rendent pas compte ou qui trouvent ça très bien comme ça.

Pensez-vous que le sexism chez les gamers tend à disparaître ?

Là encore c'est une question de point de vue. Ce qui est sûr, c'est qu'on en prend de plus en plus conscience et qu'on en parle de plus en plus. Forcément ça va lentement faire changer les mentalités. In game, souvent les joueurs se foutent de savoir si tu es un homme ou une femme et

ça c'est plutôt positif. Par contre, les éditeurs de jeu et la publicité ont encore de gros progrès à faire. Quand on voit les personnages féminins sans personnalités qui n'existent que par leur physique et les consoles roses pour jouer à *Nintendog* on se dit qu'il y a encore du chemin à faire.



Les MadmoiZerg toutes réunies à l'occasion de la Paris Games Week 2013.

© Les MadmoiZerg

à mesure, nous avons évolué vers d'autres projets. Et le 5 février 2013, l'association MadmoiZerg a vu le jour.

Expliquez-moi un peu ce qu'est l'association madmoiZerg.

Notre tournoi, le Madmoizerg Contest est ouvert à tous ! Dans ce type de tournoi online, les mecs n'ont pas forcément de réactions car les pseudos ne disent pas forcément qui est fille et qui est garçon. Comme ils connaissent la communauté, ça leur fait souvent plaisir de jouer contre

Mar_Lard, une défense trop agressive ?

Un phénomène est arrivé au début de l'année 2013 sous le nom de Mar_Lard. Suite à un texte qui a su faire parler de lui, une polémique s'est créée autour de ce personnage. Ce texte nommé « Sexisme chez les geek : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier. » a été analysé par toute la communauté geek.



» Je ne suis pas féministe, mais ... »

Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier

Publié le 16/03/2013 par marlard

J'aimerais préciser quelque chose. Quand Mar_Lard a publié son article sur Joystick en août dernier sur ce blog, nous avons décidé de publier tous les commentaires afin que tout le monde puisse se rendre compte de la violence des réactions. Je suggère à ceux qui voudraient réitérer ce genre d'exploit (hors de contribuer à la démonstration de Mar_Lard, merci les mecs) de lire la charte de modération désormais en vigueur sur ce blog au lieu de perdre leur temps.

Mar-Lard et son fameux texte : « Seixsme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier ».

Mar_Lard est celle qui a écrit « Sexisme chez les geek : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier ». C'est un texte qui a créé polémique car, bien qu'elle ait voulu défendre une bonne cause, Mar_Lard s'y est pris de façon extrêmement violente et peut-être trop extrémiste. Afin de défendre les gameuses dans la communauté des geek, Mar_Lard a eu tendance à démontrer qu'en réalité, ces femmes-là étaient des victimes des propos venant du côté masculin de la communauté : « C'est ça ou risquer, à l'usure, d'être dégoûtée à jamais de la communauté qui pourtant partage nos centres d'intérêts. C'est un risque très réel : les tweets de Miranda en témoignent. » Elle

dit également avoir « abandonné l'idée de jouer au micro en salon public », faisant des « multi entre amis, seulement, ou jeu solo ».

Jouer en ligne, impossible

Elle continue avec : « En moins de deux heures, des dizaines de propositions obscènes, en privé ou sur le chat public, ainsi que d'innombrables commentaires totalement décomplexés sur mon physique. Je n'y suis pas retournée. » Il est vrai que, souvent, lors d'un jeu en ligne, si une femme apparaît dans la partie, elle sera (presque tout le temps) au centre des intérêts. Beaucoup de gameuses en témoignent, mais se

cacher n'est peut-être pas la solution. Il y aura toujours certains gamers prêts à vouloir affirmer leur virilité qui ne souhaitent pas savoir qu'ils ont une chance de perdre contre une fille. Ce sont ce genre de personnalité masculine qui s'amuse à provoquer les femmes qui veulent jouer une partie en ligne en toute tranquillité. Selon Mar_Lard, en tant que femme il faudrait justement s'affirmer et ne pas se laisser faire, sinon la communauté des gamers ne pourra jamais évoluer.

Connue malgré elle

Suite à ce texte, de nombreuses personnes ont réagit. Beaucoup ont décidé de laisser toute leur dignité dans leurs tiroirs chez eux en décider de l'insulter pour lui faire comprendre qu'ils n'étaient pas du même avis qu'elle pour ses propos. Son texte « Sexisme chez les geek : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier

» a été énormément critiqué par des personnes de tous âges et, surtout, filles comme garçons ont réagit négativement face à ce texte. Ses propos ont pris tellement d'ampleur que Mar_Lard a même été convoquée par les journaux pour des interviews, mais elle n'a pas tout accepté. Par exemple, les rédacteurs chez Gameblog n'ont pas pu l'avoir en interview car, « pour le dire crûment j'aurai un peu peur de me retrouver isolée face à un groupe de mecs rigolards 'Bah, c'est quoi le problème avec les babes ? Moi j'aime bien'. » Aujourd'hui, Mar_Lard est presque entièrement tombée dans l'oubli, mais le combat des gameuses pour atteindre l'égalité totale dans cet univers virtuel reste d'actualité.

Toulouse Game Show : Les femmes s'affirment

Le Toulouse Game Show rassemble l'univers des jeux vidéo avec celui des mangas et des animes. Ces communautés qui ont concerné principalement un public masculin pendant des années commencent à se féminiser petit à petit, jusqu'à retrouver des stands entièrement dirigés par des femmes dans le salon. Elles s'imposent avec leur propre style, et en force !

10 heures du matin, les « geek » sont rassemblés. L'ambiance est déjà au rendez-vous ce samedi 30 novembre pour la septième édition du Toulouse Game Show. Des assassins font des clins d'œil à des elfes, des ninjas piétinent d'impatience sans pour autant se faufiler silencieusement dans la foule. Une horde de warriors armés jusqu'aux dents se démarquent au milieu de la masse, mais pas de panique ! Tout fait partie de l'ambiance fantastique qui se dégage du Toulouse Game Show.

Le salon s'est déroulé au Parc des Expos à Toulouse, où des milliers de visiteurs se sont donnés rendez-vous. Certains venaient des alentours alors que d'autres se sont déplacés des quatre coins de la France afin de se rendre à l'exposition. Cette année, ils étaient 40 000 à participer au salon.



Lucie, 19 ans, déguisée en Pikachu ©DR

L'événement est en train de devenir l'un des plus importants de France, aux cô-

tés de la Paris Games Week et du Paris Manga. Des t-shirts, des jouets, des jeux vidéo « rétro-gaming », une possibilité de jouer sur les nouveaux titres grâce à des consoles à disposition, des jeux de rôles à découvrir, tout était palpable dans ce salon.

Le salon, divisé en trois halls contre deux sur les années précédentes, rassemblait le monde de l'Internet, les jeux vidéo avec l'aspect « high tech » de la chose, et la culture japonaise. Certains pourraient dire que ce genre de salon soit réservé qu'aux hommes boutonneux qui restent cloîtrés chez eux à jouer aux jeux vidéo dans le noir, mais ce n'est pas le cas. Le monde du gaming ainsi que tout ce qui l'entoure dans l'univers geek a pu se dévoiler à des personnes de tout genre : hommes, femmes, étudiants, cadres, tous avaient la possibilité de se fondre dans la masse ce week-end, déguisés ou non. Sachant que l'âge moyen du Toulouse Game Show cette année était 15-35 ans, cet événement est vraiment ce qu'il faut pour rassembler toutes les générations de gamers.

Une passion comme une autre

Lucie, 19 ans, en deuxième année d'arts plastiques est venue au Toulouse Game Show habillée en Pikachu. Passionnée de cosplay (costume original), « j'avais envie de voir les réactions suscitées par un costume sexualisé du petit Pikachu, emblème "kawai" de la culture geek de la génération des 20-25 ans. » Provocatrice ou fière d'être une femme geek, cette décision aurait été mal interprétée par certains de nos hommes fanatiques de Pokémons. Qualifiée de « honte », d'« allumeuse » ou encore de « nana qui profite de ce genre de chose pour être à la mode », l'idée de Lucie semble ne pas plaire aux garçons du Toulouse Game Show.

Il est vrai qu'en observant les différents cosplay, la plupart semblent plus ou moins provocateurs. Les filles ont souvent le ventre à l'air, des shorts moulants qui les couvrent à peine, des hauts qui dé-

montrent souvent un joli décolleté au plus grand plaisir de tous les hommes présents dans la salle. Pour certaines, il est difficile de croire qu'il s'agit de provocation. Lorsque les cosplay représentent Leeloo du *Cinquième Élément* dans sa tenue de bandages ou alors l'une des nombreuses filles des jeux *Final Fantasy* qui sont toutes habillées de manière insurgée, il est difficile de traiter ces jeunes femmes d'« allumeuse » ou autre.

Cependant, il est vrai que beaucoup de filles aiment prendre un personnage animalier de base (comme Pikachu) et le transformer en quelque chose de beaucoup plus séduisant. Un Yoshi (personnage du monde de *Super Mario*) très adorably attractif était présent au Toulouse Game Show, ainsi qu'une jedi ultra-sexy sortie du monde de *Star Wars* et de nombreuses Lara Croft de tous genres qui se baladaient à travers le salon.



Alexandra, 22 ans, déguisée en Village People

©DR

Mais pas toutes les cosplayeuses sont du même avis que Lucie. Une vendeuse de prêt-à-porter, Alexandra, 22 ans, est venue cosplayée en « Village People », une petite flickette avec le sourire aux lèvres.



« Mes amis et moi avons choisi ce thème pour le fun et le côté mythique de la bande. Nous sommes venu allier notre passion de l'univers geek à une bonne dose d'éclate. » Bien qu'elle n'ait fait son costume que pour s'amuser avec ses amis lors de cet événement, son cosplay reste très sexy. Victime d'une exploitation du corps de la femme ou acte volontaire ? Alexandra répond que « c'est un délire entre potes qui a pris des proportions assez importantes. C'est un attachement à des souvenirs, pas une provocation à l'exploitation d'une femme. »

Répondre aux demandes

Parmi les stands, il est difficile de trouver des femmes. Le public, compris d'autant de femmes que d'hommes, fait contraste à ceux qui s'occupent des emplacements. Des web séries, des jeux de rôle en ligne ou sur papier, des Youtubers ... une majorité masculine domine parmi les invités. Mais lorsque des femmes sont trouvées, elles ne sont pas du genre à s'asseoir au fond du stand en attendant que le Toulouse Game Show se termine. Capables de répondre à toutes les questions posées, les gamers ne pourront pas dire que ce sont des « noob » (nouveaux) dans la matière.

Chez la Team Leek, ce sont Marine et Ama qui s'occupent des visiteurs. L'univers de la Team Leek, originaires de Toulouse, s'agit d'un regroupement de jeunes qui visent à faire toujours de nouvelles aventures dans tous types de projets, que ce soit des manga, du cinéma, de la magie, de la musique, du scénario, de la présentation ou même de la photo. Ils ont comme mascotte le poireau sous prétexte que c'est l'emblème qui les motive et qui les fait avancer. Dans cet univers étrange qui pouvait être ressenti rien qu'en regard-

dant le stand, Marine et Ama, cosplayées en personnages de Final Fantasy, se sont fait une joie de présenter leurs projets et d'animer les divers jeux qui comptaient leur stand. « Nous avons eu le plaisir d'organiser un blind test LOL (League of Legends) les deux jours. Il devait y avoir une trentaine de personnes sur le stand ! »

Chaque année, la Team Leek choisit un thème pour le Toulouse Game Show. Pour l'année 2013, le thème choisi était le jeu League of Legends, un jeu gratuit en ligne qui est, aujourd'hui, le jeu le plus joué au monde. C'est un jeu qui a également séduit le domaine du « eSport » qui est le sport électronique, accueillant plus de 32 millions de spectateurs et plus de 8,5 millions de vues simultanées lors de la finale

de la saison 3 du World Championship. Parmi la communauté League of Legends, il y a un groupe qui s'appelle les Nanashor qui sont des joueuses passionnées qui souhaitent faire avancer l'eSport féminin sur League of Legends. Elles n'étaient malheureusement pas présentes au Toulouse Game Show.

Un domaine qui se féminise

Des gameuses, il y en a partout. En ligne comme dans le confort d'un salon, les filles s'installent auprès des consoles variées pour se mesurer au reste du monde vidéoludique. Que ce soient des hommes, des enfants ou d'autres femmes, les vraies gameuses ne reculent devant rien. Bien que le gaming en ligne soit devenu quelque peu violent mentalement pour la population féminine qui s'y lance, les hommes se laissent faire « IRL » (In Real Life : dans la vraie vie). Ce n'est pas parce que les phrases habituelles, « retourne dans ta cuisine » ou encore « t'as pas le ménage à faire ? », sont présentes en ligne que le comportement des hommes est le même en face-à-face. Pendant des salons tels que le Toulouse Game Show, les gameurs iront rarement confronter les filles pour leur dire de rentrer à la maison.

Effectivement, le monde du gaming se féminise de plus en plus. Malgré ce fait, les cosplayeuses continuent à représenter une grande majorité de la population féminine qui s'intéresse aux jeux vidéo. Quelques filles se démarquent, savent de quoi elles parlent et peuvent même renseigner et aider d'autres personnes dans la recherche de jeux, d'ambiances et d'idées, mais elles demeurent, pour l'instant, moindre. Reste la lourde tâche de se forger une place légitime et basique ...



Marine et Ama de la Team Leek, déguisées en personnages de LOL. ©DR

Combattante depuis toujours

En ouvrant un livre Guinness World Records, il est possible d'y retrouver une section dédiée au record féminin de podiums des tournois de jeux vidéo. Cette place est tenue par Kayane en 2012, puis de nouveau en 2013 lorsqu'elle bat son propre record : 48 podiums.

À première vue, il est difficile de deviner que Kayane soit une pro gameuse, encore moins en jeux de combat. Ce petit bout de femme se montre doux, souriant et ouvert aux premiers abords, prêt à raconter son histoire presque récitée par cœur suite à son succès parmi les médias vidéoludiques. « J'ai commencé les tournois à neuf ans. J'ai participé sur Dead or Alive 2 et SoulCalibur 1, et j'ai terminé vice championne de France dès mes débuts. » C'est suite à l'influence venue de la part de ses frères que la petite Kayane s'est lancée sur les jeux vidéo. Ils l'ont encadré jusqu'à ses quinze ans. Après, la petite vietnamienne a pris son envol, participant à des tournois essentiellement à l'étranger depuis ses dix-huit ans.

À 22 ans aujourd'hui, Kayane est non seulement pro gameuse et championne française sur SoulCalibur, mais également animatrice sur la chaîne télévisée Game One. Une passion qui ne lui prend pas autant de temps qu'il ne le devrait, car elle n'a pas encore terminé son école de commerce. « J'ai du mal à pouvoir rester compétitive, donc à m'entraîner et à faire des tournois en France. » Ce sont les combats à l'étranger que Kayane préfère,

notamment aux Etats-Unis et au Japon. Lorsqu'elle parle de ses expériences avec le Japon, c'est toujours avec les yeux pétillants et pleins de rêves qu'elle raconte ses histoires. Cette pro gameuse, passionnée de la culture japonaise, avoue avoir pensé qu'au Japon, son niveau ne tiendrait pas la route. Mais finalement, « j'arrive à rivaliser avec les meilleurs joueurs japonais ».

Une gameuse multi-tâche

À côté de ses travaux pour Game One, son école et ses tournois, Kayane organise des événements appelés « Kayane Session », où « une fois tous les deux mois, et il y a entre 100 et 150 joueurs qui viennent à chaque édition pour s'entraîner ou jouer pour le fun aux jeux de combat, essentiellement. Ce n'est pas un tournoi, c'est vraiment une session de 'training', de rencontres, d'échanges où les joueurs peuvent vraiment se détendre, progresser, sans mauvaise ambiance due à la compétition ».

Lancée dès un très jeune âge dans un monde principalement masculin, la pro gameuse raconte qu'elle subissait des critiques non seulement sur son sexe, mais

également sur son âge. « En fait, j'encaissais deux fois plus de critiques et j'ai réalisé que ça ne servait à rien de parler. Surtout moi, en tant que gamine, je n'avais rien à dire, je ne pouvais pas écrire d'articles ou quoi que ce soit, donc ma seule façon de prouver que je pouvais être à la hauteur d'un homme était de le démontrer en tournoi. » Au fur et à mesure des années, Kayane a su se faire une place solide parmi les meilleurs gamers des jeux de combat aujourd'hui, « on ne me sous-estime plus aujourd'hui ». Même si elle peut apparaître comme un modèle pour de nombreuses filles qui démarrent dans le monde vidéoludique, la jeune femme précise que « le sexism est le combat de chaque femme » et que ce n'est pas parce qu'elle a réussi à obtenir le respect des hommes dans ce domaine que les autres femmes le seront également. « C'est pour moi le combat individuel de chaque femme qui doit montrer de qu'elle vaut ».

Gaming mixte, principalement

Parmi tous les tournois auxquels la pro gameuse a participé, elle se souvient d'un tournoi en particulier qui séparait les hommes et les femmes. « C'était à Street Fighter 4 à Las Vegas, mais en général c'était mixte. C'est déjà arrivé qu'il y ait eu les deux [mixte et séparation homme/femme], et pour que les femmes puissent jouer dans le tournoi entièrement féminin, elles devaient participer au tournoi mixte. » Kayane se souvient d'une ambiance très différente lorsque le tournoi était composé que de femmes, et raconte que depuis dix années maintenant, ce sont surtout les combats de jeux comme Starcraft ou Counter Strike qui séparent les hommes et les femmes.

Son message pour toutes les femmes qui tentent un lancement dans le monde du gaming ? « Il faut se faire confiance à soi, uniquement à soi et limite à son entourage qui permet de soutenir ce qu'on fait. Et ne pas prendre en compte les critiques, à moins qu'elles puissent servir. Parce qu'il y a des critiques constructives, et d'autres qui ne le sont pas. Il faut faire la part des choses. » Plus facile à dire qu'à faire, pour les plus sensibles.

