

Ce que veulent les jeunes 2SLGBTQI qui participent aux sports électroniques : naviguer à travers la cyberviolence et les pratiques du jeu vidéo d'une autre façon

Septembre 2021

Remerciements

Egale est le principal organisme canadien consacré aux questions et aux personnes 2SLGBTQI. Il améliore et sauve la vie des personnes par la recherche, l'éducation, la sensibilisation et la promotion des droits de la personne et de l'égalité au Canada et partout dans le monde. Son travail favorise la création de sociétés et de systèmes reflétant la vérité universelle voulant que toute personne soit égale, sans aucune exception.

Notre mission

Egale œuvre à améliorer la qualité de vie des Canadien.ne.s 2SLGBTQI et à accroître la réponse mondiale face aux préoccupations 2SLGBTQI. Egale y parvient en élaborant des politiques publiques, en inspirant un changement culturel et en promouvant les droits de la personne et l'inclusion par la recherche, l'éducation, la sensibilisation et la représentation juridique.

Notre vision

La vision d'Egale est de voir un Canada, et ultimement un monde, dépourvu d'homophobie, de biphobie, de transphobie ou de toute autre forme d'oppression, dans lequel chacun puisse réaliser son plein potentiel et être libéré de la haine et des préjugés.

Avec l'appui de



La Fondation Trillium de l'Ontario

An agency of the Government of Ontario
Un organisme du gouvernement de l'Ontario

Citer comme suit :

Dela Cruz, A. (2021). Ce que veulent les jeunes 2SLGBTQI qui participent aux sports électroniques : naviguer à travers la cyberviolence et les pratiques du jeu vidéo d'une autre façon. Toronto (Ontario) : Egale Canada.

Contents

Résumé	4
Glossaire	7
Introduction à l'étude	10
Contexte et revue de la littérature	11
Méthodologie	15
Principaux constats	16
1. Les sports électroniques comme espace libérateur	16
2. Les approches intersectionnelles de la cyberviolence dans les sports électroniques	19
3. Le manque de soutien de la part de l'industrie du sport électronique	23
4. Les jeunes 2SLGBTQI veulent plus de soutien de la part de l'industrie du sport électronique	27
5. Le sentiment d'appartenance queer et soutien entre les jeunes 2SLGBTQI	32
6. Stratégies de jeux vidéo des jeunes 2SLGBTQI	35
Recommandations	38
Recommandations pour les éducateur.trice.s	38
Recommandations pour les membres de l'industrie du sport électronique et les développeur.euse.s de jeux	38
Recommandations pour les joueur.euse.s de jeux vidéo	40
Recommandations pour les modérateur.trice.s	40
Recommandations pour les instavidéastes et autres joueur.euse.s de jeux vidéo d'influence	41
Prochaines étapes	41
Conclusion	42
Références	44
Annexe A - Suite de la méthodologie	46
Annexe B - Questions des groupes de discussion	47
Annexe C - Questions de la journée de partage des connaissances ..	48

Résumé

Avec un généreux appui financier du programme Subvention de démarrage de la Fondation Trillium de l'Ontario, Egale Canada a réalisé une étude fondamentale afin de mieux comprendre les expériences des jeunes joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI vivant en Ontario. Les objectifs de cette étude étaient de mieux comprendre l'état de la haine en ligne et de la cyberviolence, incluant l'homophobie, la biphobie et la transphobie subies par les participant.e.s aux sports électroniques de l'Ontario, d'identifier ce que les jeunes font pour se soutenir elleux-mêmes et entre elleux en jouant aux jeux vidéo et d'identifier comment l'industrie du sport électronique peut mieux se soucier de ses joueur.euse.s 2SLGBTQI.

En utilisant une approche de recherche participative en communauté et un cadre basé sur la volonté, nous avons complété une revue de la littérature, organisé quatre groupes de discussion (chacun composé de 4 à 8 jeunes joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI vivant en Ontario) et tenu une journée de partage des connaissances avec une variété de participant.e.s âgé.e.s de 16 à 30 ans. Une fois transcrites, les données des groupes de discussion et de la journée de partage des connaissances ont été analysées de manière thématique afin de faire ressortir les thèmes et constats importants. Ce qui suit représente quelques constats importants suite à cette étude :

1. Les sports électroniques comme espace libérateur

Un grand thème émergent de ce projet était le besoin de penser aux espaces de sports électroniques comme un endroit propice à la cyberviolence, mais aussi un endroit libérateur pour les joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI de l'Ontario. Les participant.e.s aux sports électroniques s'y retrouvent pour plusieurs raisons, y compris, mais sans s'y limiter, la participation à des compétitions sans agression physique, la recherche de communauté et l'amélioration de leurs habiletés en jeux vidéo. La plupart des participant.e.s se sont tourné.e.s vers les jeux vidéo pour fuir le stress de la vie quotidienne et certain.e.s ont utilisé les sports électroniques pour explorer leurs identités de genre et sexuelles de façons qu'ils et elles n'estimaient pas être capables de faire hors ligne.

2. Les approches intersectionnelles de la cyberviolence dans les sports électroniques

Tou.te.s les participant.e.s ont vécu ou été témoins de plusieurs formes et types de cyberviolence régulièrement. Ceci s'est avéré particulièrement vrai pour les joueur.euse.s de genre ou de sexe féminin, Noir.e.s, Autochtones, de couleur et 2SLGBTQI qui ont été témoins d'une variété d'injures ainsi que d'idéologies misogynes, homophobes et transphobes dans les clavardages et les communications vocales. De manière générale, ces différentes formes (comme les injures, les idéologies, etc.) et différents types (comme la capacitisme, la misogynie, le racisme, etc.) de cyberviolence ont eu une incidence négative sur le bien-être émotionnel de nos participant.e.s, ont favorisé des environnements où nos participant.e.s avaient peur d'être des cibles ou d'être des victimes de divulgaration de données personnelles et ont souvent fait en sorte qu'ils et elles quittent certains espaces de pratique de jeux vidéo.

3. Le manque de soutien de la part de l'industrie du sport électronique

Malgré l'existence de dispositifs de sécurité comme les systèmes de signalement, les participant.e.s à l'étude ont senti qu'ils et elles n'avaient toujours pas de soutien de la part de l'industrie du sport électronique. Particulièrement, le manque de soutien de la part des services de signalement ressenti par les participant.e.s de même que le manque de représentation authentique ont eu une incidence négative sur leurs expériences avec les jeux vidéo. Les participant.e.s ont indiqué que, sans prise de responsabilité, le manque de soutien de la part de l'industrie continuerait d'être une autre forme de cyberviolence.

4. Les jeunes 2SLGBTQI veulent plus de soutien de la part de l'industrie du sport électronique

Les jeunes joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI de l'Ontario vivent un manque de soutien de la part de l'industrie du sport électronique qu'ils et elles aimeraient voir corrigé. Une meilleure représentation queer derrière et devant la caméra, des systèmes de signalement améliorés ainsi qu'une responsabilité et une transparence de la part de l'industrie du sport électronique sont des éléments qui, selon les participant.e.s, seraient

bénéfiques pour leurs expériences en ligne et permettraient à l'industrie du sport électronique de démontrer qu'elle accorde de l'importance aux joueur.euse.s 2SLGBTQI.

5. Le sentiment d'appartenance queer et soutien entre les jeunes 2SLGBTQI

Les jeunes participant.e.s 2SLGBTQI ont partagé leurs diverses façons de se soutenir les un.e.s les autres en ligne. Ils et elles défendaient les autres joueur.euse.s, encadraient et protégeaient les nouveaux.elles joueur.euse.s, créaient et maintenaient des amitiés transnationales, tout en bâtissant et en encourageant un sentiment d'appartenance queer en ligne.

6. Les stratégies de jeux vidéo des jeunes 2SLGBTQI

Les participant.e.s à l'étude ont employé diverses stratégies afin de se sentir plus en sécurité en jouant. Quitter le jeu, sélectionner des filtres de clavardage, jouer seul.e.s ou avec des ami.e.s proches, ainsi que trouver des espaces plus inclusifs étaient quelques-unes des façons dont les participant.e.s à l'étude naviguaient le monde des sports électroniques. Aussi, quelques participant.e.s « jouaient avec la négativité » à des fins de moquerie ou pour le plaisir.

Dans ce rapport, Egale offre aussi des recommandations individualisées aux groupes suivants :

1. Les éducateur.trice.s
2. Les membres de l'industrie du sport électronique et les développeur.euse.s de jeux vidéo
3. Les joueur.euse.s de jeux vidéo
4. Les modérateur.trice.s
5. Les instavidéastes et autres joueur.euse.s de jeux vidéo d'influence

Finalement, veuillez noter que cette étude de recherche s'est déroulée en Ontario, mais ses constats peuvent s'appliquer modérément aux autres provinces et territoires du Canada.

Glossaire

2SLGBTQI : Personnes bispirituelles, lesbiennes, gaies, bisexuelles, trans, queers (ou allosexuelles), en questionnement ou intersexuées.

PANDC : Personnes autochtones, noires et de couleur.

Clarvardage : Espace dans les jeux et sur les plateformes permettant la communication entre joueur.euse.s.

Discord : Une application utilisée pour communiquer avec des ami.e.s et d'autres communautés de jeux vidéo, comportant des canaux textuels et vocaux qui assurent la communication entre joueur.euse.s.

Cyberintimidation : Action de continuellement attaquer quelqu'un en ligne.

Divulgarion de données personnelles (ou « doxxing ») : Distribution de renseignements personnels dans le cyberspace sans consentement. Cette forme de violence est souvent utilisée afin de menacer et d'attaquer les femmes, les personnes 2SLGBTQI et les personnes racisées (Ruberg et al., 2019).

Sports électroniques : Les sports électroniques, aussi appelés « esports », sont des compétitions officielles de jeux vidéo les plus populaires afin de remporter des titres de championnat ou des prix en argent. Ces compétitions mettent souvent en jeu des équipes commanditées et proposent des tournois principalement organisés par des ligues ou des éditeurs de jeux. Dans le cadre de ce projet et pour refléter les connaissances partagées par nos participant.e.s, nous incluons les jeux non compétitifs et le jeu pour le plaisir dans la catégorie « sports électroniques » (voir la section [Contexte et revue de la littérature](#)).

Industrie du sport électronique : Tous les membres impliqués dans les tournois, le développement et la publication de jeux, l'image de marque, les commandites, la publicité, la diffusion, la modération, l'investissement, ainsi que les équipes, les ligues, les plateformes, les partisan.e.s, les journalistes et les membres de l'auditoire.

Fausse joueuse de jeux vidéo : Terme utilisé pour décrire les filles qui « veulent seulement faire des rencontres et qui ne peuvent pas vraiment jouer » (traduit de Jenson et de Castell, 2018, p. 735).

Femme queer (ou « femme » en anglais) : Un descripteur complexe d'un terme identitaire utilisé par la communauté 2SLGBTQI pour décrire leur relation unique avec la féminité.

Jeu de tir à la première personne (FPS) : Genre de jeu vidéo où les joueur.euse.s utilisent des fusils et se battent avec d'autres armes en vue subjective (c.-à-d. vous voyez le jeu vidéo avec la vision de votre personnage).

Propos inflammatoire (ou « flaming ») : Ridiculiser, insulter ou faire un « bien-cuit » d'une personne en ligne; implique habituellement l'utilisation d'insultes et d'injures.

Développeur.euse.s de jeux : Membres de l'industrie du jeu vidéo qui sont responsables de toutes les étapes du développement des jeux vidéo, y compris la création des personnages, l'animation, le développement du scénario, etc.

Ince I : Homme se décrivant comme étant « involontairement célibataire » parce qu'il dit être incapable de trouver de partenaires romantiques ou sexuels malgré ses efforts et ses désirs. Les idéologies, croyances et actions profondément misogynes, transmisogynes et misogynaires des incels en ligne et hors ligne entraînent des violences à l'égard des femmes, voire des meurtres.

Lobby du jeu : Espace où les joueur.euse.s se rassemblent avant et après les séances de jeu vidéo pour parler, changer des réglages, etc.

Fou (ou « mad ») : Identité politisée qui peut être communément reconnue par sa relation à la maladie mentale; les gens qui sont victimes de sanisme.

Masc : Masculin, un mot qui décrit un comportement, un trait ou un style d'expression qui comporte des associations culturelles à « l'état d'être homme ». Ces associations varient dans le temps, entre les cultures et d'une personne à l'autre.

Micro (ou « mic ») : Microphone, utilisé pour communiquer par la voix.

Arène de bataille en ligne multijoueurs (MOBA) : Genre de jeu vidéo où deux équipes s'affrontent sur un champ de bataille pour protéger leur territoire et détruire le territoire de l'équipe adverse.

Équipe (ou « party ») : Rassemblement de joueur.euse.s qui attendent ensemble, habituellement un groupe d'ami.e.s.

Pré-T : Pré-testostérone; avant de démarrer le traitement hormonal substitutif avec de la testostérone.

File d'attente : Recherche d'équipier.ère.s pour une partie en ligne multijoueurs. Habituellement, les joueur.euse.s font la « file » avec un groupe d'ami.e.s, cependant, ils ou elles peuvent aussi le faire seul.e (appelé aussi « file en solo »).

Jeu de stratégie en temps réel (RTS) : Genre de jeu vidéo qui n'est pas au tour par tour, où les joueur.euse.s usent de stratégie afin d'atteindre un objectif particulier alors que les autres jouent en même temps.

Signalement : Lorsque des comportements blessants ou toxiques se déroulent dans les jeux, les clavardages ou les communications vocales, les joueur.euse.s peuvent soumettre un rapport concernant les joueur.euse.s fautif.ve.s aux jeux ou aux plateformes. Souvent, c'est la seule façon de faire en sorte que les joueur.euse.s fautif.ve.s fassent face aux conséquences de leurs actions.

Serveur : Endroits séparés sur Discord où différents groupes de personnes interagissent. Chaque serveur abrite habituellement un groupe d'ami.e.s, une communauté particulière de jeux vidéo, un groupe de partisan.e.s, etc.

Steam : Application utilisée pour distribuer, acheter, télécharger les jeux et pour y accéder ou accéder aux communautés de jeux vidéo.

Diffusion en continu : Une diffusion en direct, un enregistrement en direct de quelqu'un sur un service de diffusion en continu habituellement en train de jouer à un jeu vidéo.

Alerte malveillante (ou « swatting ») : Personne en ligne qui appelle le groupe tactique d'intervention ou les forces de l'ordre pour les informer d'un faux crime afin de déclencher une descente à domicile. Ceci est souvent fait par des joueur.euse.s de jeux vidéo qui veulent être témoins d'une descente à domicile lors d'une diffusion en continu de l'autre personne.

Jeu de tir à la troisième personne (TPS) ou jeu de tir en vue objective (JTO) : Genre de jeu vidéo où les joueur.euse.s utilisent des fusils et se battent avec d'autres armes en vue objective (c.-à-d. vous pouvez voir votre personnage sur l'écran en jouant).

Trollage : Type de cyberintimidation qui provoque et contrarie délibérément les gens en ligne. Les « trolls », ou les utilisateurs reproduisant ce comportement,

ont souvent un résultat désiré ou prédit qui est réalisé avec leurs provocations (traduit de Thacker et Griffiths, 2012).

Twitch : Application utilisée pour visionner des diffusions en continu d'autres joueur.euse.s de jeux vidéo et où il est possible de diffuser son propre contenu.

Communications vocales (comms vocales) : Canal audio/vocal où les joueur.euse.s puissent communiquer.

Introduction à l'étude

Depuis leur émergence, les jeux vidéo offrent aux jeunes personnes d'à travers le monde des moyens d'évacuer le stress et d'exprimer leur créativité tout en ouvrant la porte à la création de communautés et à la narration. Alors qu'on estime actuellement que 97 % des jeunes jouent aux jeux vidéo (Label et al., 2017), le monde des [sports électroniques](#) est bien connu auprès des jeunes pour sa culture de jeu toxique et négative (Bell, 2019; Hoffman et al., 2020; Hokka, 2020; McKinnon, 2018; Romano, 2019; Sacco, 2020). Quelques-uns des enjeux que suscite toujours la communauté des jeux vidéo incluent la misogynie envers les joueuses de jeux vidéo, la violence [incel](#) et terroriste, le racisme, l'homophobie et la transphobie (traduit de Dela Cruz, 2021). Tandis que ces exemples illustrent les façons dont les jeunes personnes [2SLGBTQI](#) subissent une quantité disproportionnée de cyberviolence dans les espaces en ligne, très peu d'études de recherche en jeux vidéo ont examiné les impacts de la cyberviolence sur les joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI canadien.ne.s.

Afin de combler cet écart, Egale Canada (Egale), avec le soutien financier du programme Subvention de démarrage de la Fondation Trillium de l'Ontario, a lancé un projet de recherche en 2020 qui se concentre sur les expériences des jeunes joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI en Ontario. Lorsque ce projet de recherche a initialement été proposé, Egale avait deux objectifs :

1. Une meilleure compréhension de l'état de la haine et de la cyberviolence en ligne, incluant l'homophobie, la biphobie et la transphobie auxquelles sont confrontés les jeunes joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI en Ontario.
2. L'identification des interventions et stratégies possibles de développement d'habiletés émotionnelles et sociales des jeunes personnes 2SLGBTQI pour la résilience et la gestion de la haine en ligne.

En utilisant une approche participative en communauté, des groupes de discussion virtuels ont été créés et une journée de partage des connaissances en ligne a été organisée pour permettre aux jeunes personnes 2SLGBTQI qui participent à des jeux vidéo et aux sports électroniques de (a) participer à des conversations significatives à propos de leurs expériences partagées dans les espaces de jeux vidéo et de sports électroniques et (b) présenter leurs propres désirs et besoins en tant que participant.e.s aux jeux vidéo en ligne. Dans ce document,

lorsque nous parlons de participant.e.s, nous faisons référence au groupe de jeunes 2SLGBTQI de l'Ontario qui ont participé volontairement à cette étude de recherche. Nous les remercions d'avoir participé et partagé leurs expériences avec nous.

Lors de ces conversations, nous avons constaté que la question de la résilience demande une analyse critique plus poussée. Comme noté par Zandashé Brown (2021),

Je rêve de ne plus jamais être appelée résiliente dans ma vie. Je suis épuisée par la force. Je veux de l'aide. Je veux de la douceur. Je veux de la facilité. Je veux faire partie du clan. Je ne veux pas de tape dans le dos pour la façon dont je prends bien les coups. Ou pour leur nombre.

En accord avec cette critique, ce projet ne vise pas à féliciter les jeunes 2SLGBTQI pour le nombre de coups qu'ils et elles peuvent prendre ou pour la façon dont ils et elles le font. Nous avons plutôt recadré notre analyse et posé cette question : Comment les jeunes 2SLGBTQI se soutiennent-elles-mêmes et entre elles en jouant aux jeux vidéo? Comment l'[industrie du sport électronique](#) peut mieux se soucier de ses joueur.euse.s 2SLGBTQI?

Contexte et revue de la littérature

Remarque : Dans le cadre de cette recherche, Egale a mené une revue de la littérature existante sur les jeux vidéo, ainsi que les politiques et procédures des sports électroniques qui ont été utilisées pour façonner les questions pour les groupes de discussion, en collaboration avec un comité consultatif de recherche ad hoc sur les jeunes dans les sports électroniques. L'intégralité de cette revue de la littérature se retrouve [ici](#).

Les sports électroniques, aussi connus sous le nom d'esports, sont des compétitions officielles de jeux vidéo qui mettent habituellement en jeu des prix en argent et des titres de championnat. Les jeux vidéo qui font l'objet de compétitions de sports électroniques sont principalement de type compétitif. Ceux-ci incluent les [jeux de tir à la première personne \(FPS\)](#) comme Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), les jeux de [stratégie en temps réel \(RTS\)](#) comme Starcraft 2 et les jeux d'[arène de bataille en ligne multijoueurs \(MOBA\)](#) comme League of Legends (LoL), parmi d'autres genres et jeux. Cependant, ces jeux ne sont pas réservés aux compétitions seulement. En fait, les joueur.euse.s de sports électroniques non professionnel.le.s, professionnel.le.s et occasionnel.le.s jouent tou.te.s à ces jeux quotidiennement sur des consoles de jeux vidéo, des ordinateurs et des appareils mobiles. Les plateformes comme [Discord](#), [Steam](#) et [Twitch](#) permettent aux joueur.euse.s de regarder les autres jouer, de [diffuser en continu](#) leurs propres parties, d'accéder aux banques de jeux vidéo, d'essayer de nouveaux jeux et de jouer avec les autres. Plusieurs joueur.euse.s de jeux vidéo de tous les jours considèrent aussi des jeux non compétitifs comme *Animal Crossing*, *Grand Theft Auto (GTA)* et *Stardew Valley* comme des sports électroniques.


Afin de refléter cette compréhension élargie des sports électroniques, nous avons élargi notre définition pour aussi prendre en considération ces jeux et plateformes. Ce faisant, nous avons tenté de mieux encapsuler les types de jeux et d'espaces choisis par les joueur.euse.s de sports électroniques, professionnel.le.s ou non. Nous avons défini les sports électroniques comme les compétitions officielles de jeux vidéo ainsi que les jeux vidéo multijoueurs pour le plaisir en ligne. En élargissant l'étendue du terme « sports électroniques », nous avons aussi voulu élargir notre définition de l'industrie du sport électronique pour inclure les postes comme les [développeur.euse.s de jeux vidéo](#), les modérateur.trice.s et les autorités des plateformes qui sont responsables de superviser les jeux vidéo de tous les jours et pour le plaisir.

Dans la littérature didactique, la plupart des études de recherche sur la cyberviolence considèrent la cyberintimidation comme le type principal de comportement nuisible en ligne. Cependant, dans les sports électroniques, la cyberviolence a plusieurs autres significations. D'autres ciblage.s nuisible.s vécus par les joueur.euse.s de sports électroniques incluent le [trollage](#) et la [divulcation de données personnelles \(« doxxing »\)](#), qui peuvent nuire aux joueur.euse.s [PANDC](#), de sexe ou de [genre féminin](#), 2SLGBTQI, [fous ou folles \(« mad »\)](#), sourd.e.s et handicapé.e.s. Les propos haineux sont un autre type

de cyberviolence qui touche toujours ces joueur.euse.s. Malheureusement, les discours misogynes, transphobes et homophobes sont répandus dans les sports électroniques. Par exemple, des joueuses féminines et femmes ont subi et subissent toujours du harcèlement parce qu'elles sont des [« fausses joueuses de jeux vidéo »](#) et ont été objectivées et sexualisées. De plus, le contenu des jeux vidéo a accentué ces idéologies misogynes en illustrant les femmes comme des objets sexuels qui méritent d'être blessés (traduit de Dela Cruz, 2021; Fox et Tang, 2017). Lorsque ces comportements sont [signalés](#), les joueur.euse.s peuvent contourner les bannissements et les autres conséquences en créant de nouveaux comptes et en faisant preuve de plus de comportements blessants comme les [alertes malveillantes \(ou « swatting »\)](#). En raison de cette configuration de la cyberviolence, nous ne voulions pas restreindre le terme « cyberviolence » à la cyberintimidation seulement. Nous avons plutôt été informés par la manière dont la cyberviolence fonctionne comme un réseau nuancé de types de violence qui se chevauchent, interagissent entre eux et informent en permanence, et qui se produisent simultanément dans divers espaces..

Les compétitions professionnelles de sports électroniques sont souvent encadrées par des règles et des codes de conduite qui interdisent les propos discriminatoires entre les joueur.euse.s et la présence d'autorités et d'arbitres de compétition qui doivent faire respecter ces règles. Les plateformes qui sont utilisées pour les jeux vidéo de tous les jours comme Twitch et Discord ont aussi des ensembles de directives communautaires afin de mieux protéger leurs joueur.euse.s en bannissant ces comportements. Les plateformes comme Twitch comportent aussi une communauté de modérateur.trices.s bénévoles qui s'assurent que les espaces de [clavardage](#) et les canaux vocaux respectent les règles établies par les instavidéastes et la plateforme. Bien que tous ces mécanismes soient en place, les joueur.euse.s de jeux vidéo à travers le monde vivent encore régulièrement de la cyberviolence. Au niveau fédéral, la réglementation s'est avérée difficile en raison de la nature éphémère et de l'échelle transnationale de ces interactions virtuelles.

En réalisant cette étude, nous avons reconnu les nombreuses significations et les nombreux emplacements de la cyberviolence et avons étudié ses impacts au sein d'une variété d'espaces. De plus, nous avons pris en considération l'efficacité de ces lignes directrices au sein d'une variété de plateformes et avons cherché à comprendre comment ces lignes directrices touchent quotidiennement les jeux vidéo des jeunes personnes 2SLGBTQI



vivant en Ontario. En regardant les manières dont la cyberviolence continue de se produire au sein de la vaste sphère des jeux vidéo malgré les systèmes de signalement et de bannissement, nous avons trouvé crucial de demander que ce le terme « sécurité » voulait vraiment dire pour les jeunes personnes 2SLGBTQI participant à des jeux vidéo et des sports électroniques. Une importante question qui a guidé ce projet de recherche était : Est-ce que les mesures de sécurité protègent et valorisent les vies des jeunes personnes 2SLGBTQI?

De plus, cette étude s'appuie sur les travaux de Halberstam (2005) et d'autres chercheurs qui s'interrogent sur la définition de « jeunesse ». La plupart des personnes 2SLGBTQI ont vécu leur jeunesse en dehors des âges normaux de 16 à 29 ans, car les inégalités systémiques et les barrières sociales comme la révélation (« coming out ») ne permettent pas souvent aux personnes 2SLGBTQI de vivre leur jeunesse avant un âge plus avancé (Furlong, 2015; Halberstam, 2005). En utilisant le terme « jeunesse » ou « jeunes », il est aussi important de prendre en considération ce que ces termes impliquent. Souvent, le terme « jeune » est utilisé pour victimiser, déshumaniser et subjuguier les jeunes et leur autonomie (traduit de Dyer, 2017; 2019). Ce projet de recherche a valorisé les jeunes comme des personnes autonomes détenteur.trice.s de connaissances et nous avons élargi la définition de « jeune » pour inclure tout.e participant.e qui s'identifie toujours à ce terme, peu importe l'âge.

Cette étude était aussi préoccupée par le terme « communauté », particulièrement lorsqu'il s'agit de la communauté 2SLGBTQI. Souvent, ce terme montre la communauté 2SLGBTQI comme un monolithe et ne reconnaît pas les différences qui existent entre les personnes bispirituelles, lesbiennes, gaies, bisexuelles, trans, queers, en questionnement et intersexuées. En se penchant sur ces termes, cette étude a cherché à aller au-delà de leurs définitions présumées. Nous avons plutôt cherché à nous intéresser à ces termes de manières désordonnées et nuancées. Dans le cadre de notre travail avec l'acronyme 2SLGBTQI, nous avons voulu faire face aux autres problèmes qui se croisent et se chevauchent et auxquels les personnes 2SLGBTQI PANDC, grosses, pauvres, folles, sourdes et handicapées doivent faire face en plus des différences qui existent entre les membres des communautés 2SLGBTQI.

Méthodologie

Pour l'approche de ce projet de recherche, l'équipe de recherche avait l'intention de faire entièrement gérer ce travail par des jeunes personnes 2SLGBTQI. Pour ce faire, nous avons choisi une approche de recherche participative communautaire pour notre étude. La recherche participative communautaire valorise une collaboration éthique avec la communauté, incluant l'implication dans la création de questions de recherche, la contribution à la mobilisation de la recherche et l'engagement continu envers tous les aspects du projet. En utilisant la recherche participative communautaire, nous avons reconnu les jeunes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo comme des détenteur.trice.s de connaissances, des expert.e.s en la matière et d'important.e.s collaborateur.trice.s de recherche. Cette approche nous a permis de favoriser un engagement communautaire continu tout au long du projet et a permis aux jeunes participant.e.s 2SLGBTQI d'apporter des contributions à tous les aspects du projet et de les gérer. Afin d'impliquer des jeunes 2SLGBTQI comme participant.e.s et contributeur.trice.s à cette recherche, nous avons fait appel aux jeunes personnes 2SLGBTQI pour qu'ils et elles siègent à un conseil consultatif de recherche ad hoc sur les jeunes dans les sports électroniques. Ainsi, les jeunes personnes 2SLGBTQI étaient impliqués dans tous les aspects du projet de recherche, allant de la conception jusqu'à la mise en œuvre, en passant par l'analyse et l'évaluation. Cette approche méthodologique nous a permis de bâtir des relations et une communauté, de créer des connexions et des conversations significatives et d'ouvrir un espace afin que toutes les personnes impliquées puissent continuer à discuter des façons et des endroits pour aller de l'avant avec cette étude.

Notre approche interprétative pour cette recherche était aussi vivement renseignée par le travail génératif d'Eve Tuck, en particulier son concept de « recherche basée sur les dommages ». Selon Eve Tuck (2009),

Lors de la recherche basée sur les dommages, une des activités principales est de documenter la douleur ou la perte subies par des personnes, des communautés ou des tribus. Même si ce modèle est connecté aux modèles du déficit, des cadres qui mettent l'accent sur ce qui manque à un.e élève, une famille ou une communauté en particulier pour expliquer leur contre-performance ou leur échec, la recherche basée sur les dommages se distingue en étant plus contextualisée socialement et historiquement. Elle étudie l'exploitation historique, la domination et la colonisation pour

expliquer les souffrances contemporaines comme la pauvreté, la mauvaise santé et le faible taux d’alphabétisme. Le bon sens nous dit que c’est une bonne chose, mais le danger de la recherche basée sur les dommages est qu’il s’agit d’une approche qui pathologise selon laquelle l’oppression définit particulièrement une communauté. (traduit, p. 413).

Parce que ce projet de recherche se concentre sur les impacts de la cyberviolence sur les jeunes personnes 2SLGBTQI, nous ne voulions pas présenter les jeunes participant.e.s 2SLGBTQI comme « brisé.e.s » ou les documenter comme des victimes de préjudices. En réorientant notre approche de recherche vers un cadre basé sur la volonté, nous voulions alors comprendre les nuances de la vie des jeunes personnes 2SLGBTQI dans le monde du jeu vidéo et leur permettre de déterminer et de décrire elleux-mêmes leurs besoins en tant que joueur.euse.s quotidiens de sports électroniques.

Ce projet de recherche comportait deux phases : 1) les groupes de discussion et 2) une journée de partage des connaissances. L’objectif général de ce projet de recherche était de mieux comprendre les expériences de cyberviolence que vivent les jeunes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo lors des parties en ligne et de déterminer les façons dont l’industrie du sport électronique peut mieux se soucier des jeunes 2SLGBTQI. Plus de détails sur ces phases se trouvent dans [l’Annexe A - Suite de la méthodologie](#).

Principaux constats

1. Les sports électroniques comme espace libérateur

En accord avec l’appel d’Eve Tucks pour des approches basées sur la volonté, cette recherche visait à mieux comprendre les expériences nuancées et complexes vécues par les jeunes personnes 2SLGBTQI en jouant aux jeux vidéo. Alors que cette recherche examine les impacts de la cyberviolence sur les jeunes personnes 2SLGBTQI vivant en Ontario, les jeunes qui ont participé aux groupes de discussion et à la journée de partage des connaissances voyaient les sports électroniques autant comme un endroit négatif et toxique qu’un espace libérateur.

Même si la plupart des participant.e.s au groupe de discussion jouent aux jeux vidéo depuis leur enfance, plusieurs ont commencé à participer aux sports électroniques récemment. La plupart des jeunes qui ont commencé à participer récemment aux sports électroniques s’y sont joint.e.s au début de leurs années

collégiales et universitaires suite à une exposition accrue grâce aux ami.e.s et aux clubs de sports électroniques. Lorsqu'on leur demandait comment les jeux vidéo les faisaient sentir, tou.te.s les participant.e.s ont décrit les sports électroniques comme étant libérateurs :

« [Ça me fait sentir] très euphorique. J'ai une énorme poussée après. »

« Être en mesure de seulement gagner et d'évacuer tout le sentiment de tension que j'avais, c'était très cathartique. »

Les raisons pour lesquelles les jeunes participant.e.s 2SLGBTQI choisissent de jouer à des jeux vidéo étaient diverses et multiples. Voici quelques raisons mentionnées lors des groupes de discussion :

- **La compétition** : Avoir un espace pour exploiter leur esprit compétitif d'une manière qui n'est pas agressive physiquement comme dans les sports traditionnels.
- **La coopération** : Avoir l'occasion de jouer avec des ami.e.s et d'autres personnes de partout dans le monde.
- **Se sentir moins jugé.e que dans les sports physiques** : Les participant.e.s notent qu'ils et elles étaient souvent jugé.e.s pour leurs corps et leurs habiletés dans les sports traditionnels, alors les sports électroniques leur ont permis de jouer avec les autres dans un environnement comportant moins de jugement.
- **Trouver une communauté** : Trouver des gens ayant des intérêts similaires et avoir un sentiment d'appartenance collective.
- **Le développement personnel et d'habiletés** : Avoir l'occasion de constamment s'améliorer.
- **La narration** : Les jeux vidéo ont offert à quelques participant.e.s des nouvelles histoires créatives à suivre.
- **La stratégie et la résolution de problèmes** : Avoir l'occasion d'utiliser leurs capacités de résolution de problèmes et se mettre au défi sur le plan intellectuel.

La possibilité de s'échapper était l'une des raisons principales pour lesquelles les participant.e.s aux groupes de discussion et à la journée de partage des connaissances appréciaient les jeux vidéo et y sont retourné.e.s. Les sports électroniques permettent aux participant.e.s de mettre de côté les éléments

stressants de la vie de tous les jours et de faire partie d'un monde en ligne où ils et elles ressentent un sentiment d'appartenance et dans lequel ils et elles pouvaient être elleux-mêmes :

« Les jeux vidéo sont mon échappatoire. Bon, chaque fois que je passe un moment difficile, je me distrais en allant quelque part où je sens de l'appartenance et où j'excelle. »

« Je suis comme une toute différente personne [en jouant aux jeux vidéo]. Alors, c'est un échappatoire. »

Les jeunes participant.e.s 2SLGBTQI se tournent vers les sports électroniques pour gérer les éléments stressants de la vie hors ligne et pour se distraire. Les participant.e.s ont noté que ces éléments stressants comprennent les études, le travail, la famille, ainsi que des problèmes systémiques comme le racisme, la misogynie et l'homophobie. Les participant.e.s ressentaient qu'ils et elles pouvaient s'échapper de ces éléments stressants et se tourner vers une communauté plus solidaire en ligne. Pour les jeunes 2SLGBTQI ayant participé à cette recherche, être une « différente personne » en ligne leur offrait de nouvelles possibilités et voies pour naviguer leur propre personification et leur autonomie. À plusieurs reprises, les participant.e.s ont indiqué que les jeux vidéo les aident à naviguer, à explorer et à interagir avec leur sexualité et leurs sentiments amoureux. Spécifiquement pour les joueur.euse.s trans, de genre non conforme et non binaires, les jeux sont aussi des espaces dans lesquels tou.te.s peuvent explorer leurs identités et expressions de genre nouvelles et différentes :

« Je trouve que les jeux valident vraiment ma sexualité et mes sentiments amoureux... Pour moi, sur Internet et dans les jeux... les relations des Sims, les histoires de rencontres, j'aimais bien tout ça. Et c'était vraiment libérateur parce que c'est du contenu sexuel ridicule, mais c'est amusant et loufoque... [J'étais en mesure d'interagir avec] la sexualité d'une manière ludique. »

« Pour moi, l'échappatoire a commencé [quand]... J'avais l'habitude d'aller [en ligne] et de prétendre que j'étais un garçon sur Club Penguin. J'avais des copines pingouins et tout ça. Et je sens que maintenant j'ai grandi et j'ai des traits plus masculins, mon personnage sur GTA en ligne est très féminin. Elle porte un corset et tout ça, juste quelque chose que je porterais pas du tout. Je veux dire, qui sait, peut-être qu'au cours de ma vie je voudrai être plus féminine encore et tout, mais c'est génial de pouvoir être quelqu'un qui n'a pas besoin de se soucier des choses de la vraie vie. »

« Je suis une toute nouvelle personne sur GTA... C'était vraiment amusant, comme porter un masque. Je suis une fille dans GTA, alors quand je vais magasiner, j'essaie d'être une dure à cuire [rires]. Ça me fait sentir bien!... Créer les personnages, essayer de nouveaux vêtements et me promener en étant cette nouvelle personne que je ne pourrais probablement pas être dans la vraie vie et vraiment explorer virtuellement mon identité féminine est très amusant. »

Les choix de personnages et les relations dans les jeux vidéo ont permis aux jeunes participant.e.s 2SLGBTQI de jouer avec leur identité de genre et leur sexualité de façons sécuritaires et fluides. Les participant.e.s ont exprimé qu'ils et elles ont eu la possibilité d'explorer leur genre ainsi que leurs relations platoniques et romantiques de façons qu'ils et elles ne pourraient pas le faire ou ne veulent pas le faire dans la vie en dehors des sports électroniques. Comme le démontre la deuxième citation, les enjeux systémiques comme le racisme, l'homophobie, la misogynie et la femmephobie peuvent empêcher les jeunes personnes 2SLGBTQI d'explorer leur expression de genre en dehors des sports électroniques. Les sports électroniques ont offert aux jeunes participant.e.s 2SLGBTQI à cette étude un espace pour être enjoué.e.s, malléables et à l'aise avec leur expression de genre et leur sexualité. Les participant.e.s ont aussi ressenti un sentiment euphorique par rapport à leur genre lorsque les autres joueur.euse.s les traitaient comme s'ils et elles étaient leurs personnages en ligne.

2. Les approches intersectionnelles de la cyberviolence dans les sports électroniques

Alors que les participant.e.s utilisaient les espaces de sports électroniques afin de trouver une communauté et d'échapper à la vie de tous les jours, chacun.e a été témoin de cyberviolence ou en a vécu en jouant. Pour plusieurs participant.e.s, c'était quelque chose qui était vécu quotidiennement :

« J'aime vraiment l'aspect social et j'aime être en [file d'attente](#) avec 5 personnes au hasard que je ne connais même pas et leur parler pendant 40 minutes... C'est tellement amusant, mais en même temps ça ne va pas parce que peu importe quand ça arrive, il y a environ 4 chances sur 5 qu'au moins une personne va me harceler d'une manière ou d'une autre. »

Tou.te.s les participant.e.s ont partagé que les moments de cyberviolence se déroulent le plus souvent au début des parties des jeux pour lesquels ils et elles n'ont jamais joué, puisque les joueur.euse.s sont souvent remarqué.e.s s'ils ou elles ne connaissent pas les contrôles, ne communiquent pas parfaitement ou ne savent pas comment jouer en tant que membre d'une équipe :

« Lorsque je joue à un jeu et que j'ai mon micro allumé, je peux être une cible parce que je sonne gay. Les gens vont commencer à être vraiment impoli.e.s et à dire des choses homophobes, surtout si je ne m'en sors pas trop bien. Si je réussis, alors les gens ont tendance à ne pas s'en soucier ou s'inquiéter tant que ça, mais si j'ai une moins bonne journée ou si je joue à un nouveau jeu, c'est alors que les gens me ciblent plus et je n'ai plus envie de jouer à ces types de jeux. »

La forme de cyberviolence vécue la plus couramment par les participant.e.s était l'utilisation d'injures. Dans le contexte de la communication en continu dont dépendent les jeux multijoueurs, ces injures sont principalement reçues lors des communications vocales (comms vocales) et des clavardages. Alors que tous les jeunes ont soit subi ou été témoins de l'utilisation des injures t- ou p- (injures ciblant la communauté 2SLGBTQI) par d'autres personnes, les jeunes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo de l'Ontario ont aussi été appelé.e.s par d'autres noms insultants associés à diverses identités opprimées et réprimées:

« J'ai remarqué que si [les autres joueur.euse.s de jeux vidéo] ont un micro, quelques-un.e.s pourraient dire des injures racistes, des choses homophobes ou leur identifiant se moque d'une certaine chose. Il peut y avoir de mauvaises personnes en ligne. »

« Je crois... surtout si tu fais la file en solo avec d'autres inconnus, parfois ce sont les garçons de 14 ans qui utilisent l'injure r- et c'est décevant parce que, est-ce que c'est ce genre de personne que nous élevons? »

« J'étais sur ce Discord une fois... Personne ne connaissait mon statut d'homme trans... Finalement, quelqu'un dans le groupe... s'est lâché et a eu tellement de plaisir à dire à tout le monde dans le groupe que j'étais trans avec des injures, c'était acharné... C'est pas mal ce que tu dois affronter en tant que joueur ou joueuse de jeux vidéo trans... J'aimerais que ça ne soit pas comme ça, mais ce l'est pas mal. »

« Si tu ne t'en sors pas trop bien pour une partie, parfois les gens vont t'envoyer un message disant «Hé, t'es nul» ou «Hé, t'étais un mauvais coéquipier» et si tu défiles, il y a tellement d'injures, c'est simplement terrible. Et ce n'est pas comme s'ils ou elles étaient seulement dans le feu de l'action, ils ou elles choisissent consciemment de s'en prendre à quelqu'un et c'est terrible. »

Alors que les jeunes participant.e.s 2SLGBTQI se sont tourné.e.s vers les sports électroniques afin d'échapper aux éléments stressants du quotidien, ils et elles sont aussi victimes quotidiennement d'injures et de contenu homophobes, transphobes, racistes, capacitistes, grossophobes et misogynes lors de leurs parties de jeux vidéo de tous les jours. Même si quelques participant.e.s continuent d'utiliser les sports électroniques comme des espaces libérateurs et amusants où ils et elles peuvent oublier leurs étiquettes et être traité.e.s comme n'importe quel.le autre joueur.euse, pour plusieurs joueuses de jeux vidéo de sexe ou de genre féminin, ainsi que les autres joueur.euse.s trans, non binaire et de genre non conforme, les sports électroniques avaient l'effet complètement inverse. Un.e des participant.e.s a déclaré :

« J'admets que parfois, en quelque sorte, ça n'a pas d'importance qui tu es [parce que] certaines personnes ne se préoccupent pas de ton genre, mais souvent, je vis exactement le contraire. »

Les hommes non cis participants ont remarqué qu'en plus de toutes les autres injures reçues, ils ont dû lutter contre les idéologies sexistes, transphobes et transmisogynes répandues dans le monde du jeu vidéo, surtout lors des communications vocales. Malheureusement, ces problèmes incluent le harcèlement et l'hyper-sexualisation en raison de leurs corps et de leurs voix :

« Attention au fétichisme! Parfois, les gens sont horribles envers les joueuses de jeux vidéo. »

« Parce qu'un [instavidéaste d'une allure féminine] avait une voix très féminine, iel a été harcelé. Je trouve que les jeux populaires des sports électroniques sont très ancrés d'idéologies et de valeurs misogynes et il est très difficile pour les personnes se désignant féminines ou queers de s'y impliquer en raison de l'ancrage de l'homophobie et du sexisme. Je crois que si nous tentons de changer [ces idéologies misogynes] au sein des jeux populaires des sports électroniques ça aiderait, mais ce sera vraiment difficile parce qu'il est vraiment ardu de changer l'idéologie de quelqu'un en jouant à des jeux vidéo dans une [industrie] dominée par les hommes. »

« ... Je serais dans le [lobby du jeu](#) de Call of Duty et je pourrais avoir une mauvaise partie, tout le monde me rabaisse. Dès que je dis : «Désolé, tout le monde! C'est une mauvaise partie pour moi!» les gens disent : «Oh, qu'est-ce que c'est que ça? Tu n'es pas qui tu devrais être!» Ils ou elles commencent à se moquer de moi : «Oh, tu es transgenre. Tu ne sais pas jouer.» Ils ou elles se moquent de moi pour aucune raison. Et alors je me retrouve dans le lobby du jeu avec elles ou eux plus tard et ça leur en bouche un

coin! Ils ou elles ne disent plus rien après ça! Mais initialement, c'est blessant. C'est un sentiment déplaisant et c'est parfois difficile de continuer à jouer certains jours. »

Lorsqu'on leur demande ce qu'ils et elles ont fait pour éviter ces situations, les participant.e.s trans, de genre non conforme et non binaires ont massivement suggéré qu'ils et elles éviteraient complètement les jeux avec des communications vocales ou participeraient moins aux comms vocales par peur de divulgation de données personnelles ou d'être blessé.e.s ou révélé.e.s :

« Je m'éloigne aussi des jeux qui utilisent les micros où on parle aux autres. C'était encore pire pour moi il y a longtemps, pré-T. »

Tristement, ces formes de cyberviolence n'étaient pas seulement utilisées envers les joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI par les gens à l'extérieur de ce groupe, mais elles survenaient aussi au sein de la communauté 2SLGBTQI :

« Juste l'autre jour, j'attendais avec ces gens qui étaient tous dans une équipe ensemble, c'était 4 personnes queers et je me disais : «C'est génial! Je suis des leurs!» Et puis j'ai rejoint l'équipe et iels ont commencé à dénigrer l'apparence physique d'un.e des agent.e.s sur Valorant! Je me disais : «Vous êtes censé.e.s être des gens comme moi! C'est décevant!»

Lorsqu'on regarde ces citations ensemble, il est clair que les jeunes participant.e.s 2SLGBTQI n'ont pas seulement vécu de la cyberviolence en raison de l'homophobie, de la transphobie ou de la biphobie. En fait, les différent.e.s jeunes 2SLGBTQI vivent les sports électroniques différemment. Les joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI ne peuvent pas être traité.e.s comme un monolithe. Sans prendre en considération les différences entre les jeunes personnes 2SLGBTQI, la recherche sur les sports électroniques ne peut pas tenir compte des différences de pouvoir au sein de cette communauté et autour de celle-ci. Comme Lorde a dit : « Il n'existe pas de lutte pour une seule cause, car nous ne vivons pas des vies pour une seule cause » (traduit, 1984, p. 138). Comme l'a expliqué une participante :

« Voir des gazouillis comme : «Oh, cette génération ne survivrait pas une seconde dans un lobby de COD», c'est probablement vrai! Je ne voudrais pas y être parce que je ne veux pas me faire dire des injures et honnêtement, je ne veux pas qu'un homme blanc me crie dessus. J'ai peur, j'ai juste vraiment peur parce que je ne sais pas dans quoi je m'embarque. Être une triple minorité, ça ne va pas, non? Tout le monde a quelque chose à dire à ton sujet. »

Les joueur.euse.s 2SLGBTQI PANDC, femmes, gros.se.s et handicapé.e.s ont tou.te.s été touché.e.s par la cyberviolence dans les sports électroniques de différentes façons, qui ne touchent pas les hommes cis blancs hétérosexuels qui jouent aux jeux vidéo. Donc, les participant.e.s 2SLGBTQI PANDC, de genre féminin, gros.se.e et handicapé.e.s ont été disproportionnellement touché.e.s par ces différentes formes et ces différents types de cyberviolence. Ainsi, les préjudices vécus par les jeunes 2SLGBTQI dans les sports électroniques ne peuvent pas être classés à part des enjeux de classe, de race, de genre, de capacité, etc.

En général, ces différentes formes (p. ex., les injures et idéologies) et différents types (p. ex., le capacitisme, la misogynie, le racisme, etc.) de cyberviolence ont eu des incidences négatives sur le bien-être émotionnel des participant.e.s, ont encouragé des environnements où les participant.e.s avaient peur d'être des cibles ou de voir leurs données personnelles divulguées et ont souvent causé leur départ de certains espaces de jeux vidéo. La divulgation de données personnelles (ou « doxxing ») est une situation particulièrement dangereuse pour les jeunes personnes trans, de genre non conforme et non binaires, car elle peut mener à la distribution de leurs renseignements personnels sans leur consentement, incluant leurs expériences et leur identité en tant que personnes queers ou trans.

3. Le manque de soutien de la part de l'industrie du sport électronique

Lors des groupes de discussion et lors de la journée de partage des connaissances, les jeunes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo de l'Ontario ont témoigné que ces expériences négatives ne se limitaient pas aux interactions survenues entre les joueur.euse.s. Lorsqu'on leur a demandé ce qu'ils et elles feraient quand ces situations toxiques se produiraient, la plupart des participant.e.s ont indiqué qu'ils et elles se tourneraient vers l'industrie du sport électronique pour obtenir de l'aide. Les systèmes de signalement sont une des principales façons dont les participant.e.s cherchent de l'aide de la part de l'industrie du sport électronique. Les groupes de discussion et la journée de partage des connaissances ont clairement démontré que les jeunes personnes 2SLGBTQI en Ontario font leur part en essayant de garder les espaces en ligne sécuritaires en signalant les incidents de violence qu'ils et elles vivent, tout comme ceux vécus par les autres dans la partie. Cependant, les jeunes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo en Ontario avaient des critiques à propos de la responsabilité démontrée lors du processus de signalement :

« Je ne crois pas que le signalement fasse quoi que ce soit parce que c'est comme les signalements sur TikTok, Instagram et tout ça, qui donnent seulement des avertissements. »

« Si c'est... un identifiant violemment homophobe, il aura probablement une incidence plus importante sur moi qu'un simple commentaire. C'est beaucoup plus facile à laisser tomber. « Mais il y a quelque chose de plus sérieux, comme peut-être quelqu'un qui a eu mes renseignements personnels et ils me confrontent à ce propos pendant la partie, je-je ne sens honnêtement pas qu'il y a quelqu'un vers qui je peux me tourner dans ces moments parce qu'à part simplement bloquer la personne et espérer qu'elle ne crée pas un nouveau compte pour revenir te harceler. Il n'y a pas vraiment de grande puissance du jeu vidéo vers laquelle se tourner pour de l'aide. Il y a seulement le signalement, mais je crois surtout que je dois simplement me défendre moi-même. »

Bien que les participant.e.s se soient tourné.e.s vers le signalement, la seule ressource disponible pour les aider dans des situations de cyberviolence est le processus de signalement et il a peu contribué à la rectification des incidents blessants vécus par les participant.e.s. Même si le signalement vise à garder les espaces de sports électroniques sécuritaires, toutes les conversations des quatre groupes de discussion ont mentionné le manque de responsabilité de la part de l'industrie du sport électronique vécu par les joueur.euse.s n'aide pas à protéger les joueur.euse.s de jeux vidéo. Au lieu de recevoir de la rétroaction et des mises à jour au sujet des signalements effectués ou encore de l'aide, les participant.e.s ont dit être souvent laissé.e.s sans réponse et demeurer dans les mêmes espaces et avec les mêmes personnes blessantes.

Parce que la plupart des jeux dépendent des clavardages et des comms vocales pour la communication, quelques participant.e.s utilisaient des filtres de clavardage ou coupaient le son des autres joueur.euse.s de jeux vidéo pour voir et entendre moins d'interactions discriminatoires lors des parties. Cependant, plusieurs joueur.euse.s étaient repoussé.e.s complètement par les sports électroniques. Deux participant.e.s ont mentionné :

« Si tu mets tout le monde en sourdine et qu'ensuite tu n'entends pas les appels, en fait c'est moins amusant. C'est comme, j'ai moins de plaisir parce que je dois me protéger? Ça n'a pas de sens. »

« Les filtres de clavardage sont bien, mais le problème avec certains jeux c'est qu'ils dépendent tellement des comms vocales... Tu peux jouer et soudainement un.e autre membre de ton équipe commence à dire des propos inflammatoires et te crie en

disant : «Fausse joueuse de jeux vidéo», ou peu importe. Le problème est que les gens disent : «Mets en sourdine et continue», alors tu coupes le son, mais ensuite tu n'entends pas les appels de la moitié de ta propre équipe, et tu ne sais pas où personne est, tu ne sais pas ce qui se passe. Alors même si «Mettre en sourdine et continue» est une bonne chose. quand je joue à Valorant, je ne veux pas perdre la communication. » Lorsque je coupe le son, je me désavantage simplement parce que je suis une fille. »

Comme ces citations le démontrent, les filtres de clavardage et la mise en sourdine de participant.e.s présentant des comportements nuisibles entravent souvent les expériences et la participation des jeunes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo en Ontario. Malgré l'existence des filtres de clavardage et des options de mise en sourdine mis en place par l'industrie pour protéger ses joueur.euse.s, les participant.e.s ressentent toujours qu'ils et elles doivent sacrifier leur plaisir et leur capacité de jouer en tant que membre d'équipe afin d'éviter la cyberviolence et de rendre leurs espaces de jeux vidéo plus sécuritaires.

Afin de s'attaquer à cet écart, plusieurs plateformes de sports électroniques ont des systèmes de modération à la disposition des joueur.euse.s de jeux vidéo. Des modérateur.trice.s bénévoles ainsi que des modérateurs automatisés peuvent filtrer les commentaires du clavardage et les communications vocales afin de s'assurer que les joueur.euse.s n'enfreignent pas les règles ou ne communiquent pas du contenu offensant. Par exemple, Twitch est muni d'un outil de modération appelé AutoMod qui permet aux joueur.euse.s de déterminer quel type de contenu ils et elles veulent filtrer et à quel niveau ils et elles veulent filtrer ce contenu. Lorsqu'on parlait de modération, les participant.e.s avaient beaucoup de critiques à formuler à l'égard des modérateur.trice.s humain.e.s ou automatisés :

« [AutoMod est] presque comme une échelle mobile de «quelle dose de racisme et d'homophobie voulez-vous dans ce que vous voyez et partagez» ce qui est ridicule selon moi... Ultimement, tu as toujours besoin d'une personne pour t'assurer que rien ne passe en ce qui concerne les choses que les gens ne veulent pas entendre. »

« Même les modérateurs et modératrices humain.e.s ne sont pas sans faute, il ne sont pas bons non plus. La personne [modératrice] peut avoir des défauts alors c'est assez difficile de trouver les bons types de diffusions continues et de jeux qui sont bons. C'est comme un essai et erreur. Malheureusement, vous pouvez voir beaucoup de contenu harcelant avant de vraiment trouver une diffusion continue

que vous aimez. Peut-être que c'est pour ça que les gens ne s'impliquent pas tant, ou c'est peut-être la raison pour laquelle ils et elles ne jouent pas à des jeux. »

Même si les modérateur.trice.s sont censé.e.s aider le maintien de sports électroniques sécuritaires, les participant.e.s ont révélé que les modérateur.trice.s humain.e.s et les autres modérateurs peuvent laisser passer des commentaires blessants dans les espaces de jeux vidéo. Les participant.e.s ont aussi noté que les modérateur.trice.s étaient aussi souvent responsables de donner le ton aux espaces. De cette façon, la modération a eu une importante incidence sur les sentiments et le comportement de jeu des joueur.euse.s 2SLGBTQI.

En plus du signalement et de la modération en tant que source blessante, plusieurs participant.e.s ont critiqué ouvertement le contenu des jeux vidéo, particulièrement les options limitées de personnages mises à disposition par les développeur.euse.s de la plupart des jeux vidéo. Les participant.e.s des groupes de discussion ont mentionné que les jeux vidéo présentent souvent deux options aux joueur.euse.s : des hommes masculins machistes et des femmes féminines hypersexualisées. La plupart des jeunes personnes ont fortement critiqué cela en soulignant que les choix de personnages hypersexualisés perpétuent non seulement les normes monolithes de genre, mais limitent aussi la représentation d'un éventail de personnes. Un participant a dit :

« Pour moi, quelqu'un qui est en fait beaucoup plus dans le spectre non binaire, je trouve que je n'ai pas vraiment de liens avec les personnages avec lesquels je joue. Et pour cette raison, quand je jouais à World of Warcraft et que je jouais avec un personnage féminin parce que je sentais que ça correspondait plus à comment je voulais être représenté, je me faisais harceler tout le temps. Je n'aimais pas ça alors j'ai pris un personnage plus masc. Au moins ça m'a alors permis de mieux m'intégrer et de ne pas vivre autant de harcèlement, mais ensuite, je trouvais que je n'avais pas vraiment de lien avec les personnages dans les jeux. »

Le manque de soutien de la part des services de signalement et de modération, tout comme le manque de représentation authentique n'ont pas seulement eu une incidence négative sur les expériences avec les jeux vidéo des participant.e.s, mais sont tous des formes de cyberviolence. Pour cette raison, la cyberviolence n'était pas quelque chose qui se passait seulement entre les joueur.euse.s, mais quelque chose instigué aussi par l'industrie du sport électronique et les autres institutions pertinentes.

Même si des « mécanismes de sécurité » sont en place, les discussions entre les participant.e.s à la recherche indiquaient clairement que sans véritable prise de responsabilité, les mécanismes censés protéger les joueur.euse.s de jeux vidéo ne remplissaient pas vraiment leurs fonctions.

4. Les jeunes 2SLGBTQI veulent plus de soutien de la part de l'industrie du sport électronique

Bien que les jeunes 2SLGBTQI participant.e.s ont noté un manque d'aide de la part de l'industrie du sport électronique, ils et elles ont mentionné que de l'aide de l'industrie était quelque chose qu'ils et elles désiraient. Un des enjeux principaux signalés par les participant.e.s concerne la représentation des personnes 2SLGBTQI dans les sports électroniques. Les participant.e.s ont non seulement indiqué un manque de personnes de sexe et de genre féminin, PANDC, handicapé.e.s et 2SLGBTQI au premier plan (personnages, joueur.euse.s professionnel.le.s, instavidéastes approuvée.e.s, publicités), mais ils et elles ressentent aussi qu'il y avait peu ou pas de représentation diversifiée derrière la caméra (prise de décision, développeur.euse.s de jeux, autres membres de l'industrie du sport électronique). Plusieurs des participant.e.s aux groupes de discussions et à la journée de partage des connaissances ressentaient aussi que la représentation 2SLGBTQI actuelle dans les sports électroniques était extrêmement performative :

« [L'industrie du sport électronique devrait faire] ces genres de campagnes de diversité sans qu'elles soient rattachées à un mois. Ajouter des publicités avec des joueurs et joueuses noir.e.s en dehors du Mois de l'histoire de Noirs, les publiciser au sein de la saison régulière de publicités. [Avoir] un joueur de genre non conforme sans en faire toute une histoire. Ne pas dire nécessairement : « en raison du Mois de la Fierté, regardez ce jeu, » seulement le mettre là et ne pas en faire tout un plat. [L'industrie du sport électronique ne devrait pas] le faire par performativité parce qu'elle croit qu'elle doit le faire. Ça devrait se faire par volonté authentique d'avoir une communauté plus diversifiée dans leurs jeux. Voir les studios de jeux vidéo changer leurs logos pour un arc-en-ciel le temps d'un mois pour ensuite le rechanger est fatigant. Incorporez seulement un grand éventail de gens tout au long de l'année, pas juste parce que c'est « le mois socialement requis pour défendre la communauté LGBT. » C'est simplement quelque chose qui devrait être fait tout le temps, pas seulement une fois de temps en temps. »

Un.e participant.e a mentionné que la représentation devrait être triple : par les joueur.euse.s, par le contenu des jeux et par tous les gens impliqués dans la création des jeux. Les participant.e.s ressentait que la représentation serait plus authentique et significative si l'industrie du sport électronique s'engageait dans une représentation plus intentionnelle selon ces trois aspects et en dehors des mois désignés comme la Mois de l'histoire des Noirs ou le Mois de la Fierté.

Un autre enjeu important sur lequel les participant.e.s s'entendaient de manière unanime lors des groupes de discussion et de la journée de partage des connaissances était le signalement. Tou.te.s les participant.e.s sentaient que le signalement était une des seules façons dont ils et elles pouvaient gérer ces situations blessantes. Alors que tou.te.s les participant.e.s signalaient activement les autres joueur.euse.s qui interféraient avec leur plaisir, leur sécurité et leur participation, ils et elles ressentait que leurs efforts n'étaient pas pris au sérieux et étaient, en fin de compte, inutiles :

« Si quelqu'un est dans un groupe avec moi et il ou elle m'insulte ou me crie dessus ou autre chose, ensuite je fais un signalement en écrivant une petite dissertation en incluant des citations, je ne sais même pas si Valorant prend la peine de les bannir! »

« Je crois vraiment que plusieurs de ces jeux ne prennent pas [le signalement] au sérieux. Il est difficile de faire réellement bannir les gens et même si c'est fait, c'est super temporaire. J'aimerais que les gens qui s'occupent de ces jeux recherchent vraiment ce qui est dit et retirent les comptes ou quelque chose parce que c'est simplement inefficace. »

Les participant.e.s ont noté qu'ils et elles recevaient souvent aucune réponse de la part des jeux ou des plateformes à propos de l'état de leurs signalements. De plus, ils et elles ont noté qu'il était difficile de faire bannir les autres joueur.euse.s et que leurs signalements faisaient rarement en sorte que les autres joueur.euse.s fassent face aux conséquences de leurs actions. Un des mots clés évoqué lors des groupes de discussion et la journée de partage des connaissances était le terme « responsabilité ». Les participant.e.s ont proposé des façons dont l'industrie du sport électronique pourrait améliorer ses systèmes de signalement selon eux et elles :

« Créez une expérience positive en prenant des actions concrètes pour bannir et retirer les harceleurs, rendez le signalement de comportements abusifs par les utilisateurs et utilisatrices plus facile. »

« Je crois que ce pourrait être un genre de système de rétroaction qui dirait : «Hé! Nous sommes désolés pour ce que vous avez vécu, nous avons banni ce joueur. Pouce vers le haut» [serait utile]. »

« Si les autres joueurs et joueuses pouvaient voir les gens se faire bannir pour leur toxicité, ça les inciterait à ne pas l'être. »

« J'essaie d'avoir un contraste entre la responsabilité de ces jeux à l'égard des personnes qui sont toxiques dans leur communauté. [Je connais un instavidéaste qui y va pour] voir quel était le délit commis par la personne, si elle était raciste, si on lui a demandé d'arrêter, si elle a déjà été signalée ou bannie, et il examine tout cela et demande si la personne s'est excusée, si des mesures ont été prises, si elle a essayé de contourner le bannissement, si elle a continué à être toxique après que les modérateurs ou modératrices l'ont arrêtée, et je pense que la responsabilité est quelque chose qui serait vraiment bien d'avoir [de la part de l'industrie du jeu vidéo]. Pour que l'[industrie] s'en préoccupe vraiment, parce que tu peux seulement créer un autre compte, c'est tellement facile à contourner, la responsabilité est un besoin. Les développeurs et développeuses de jeux qui modèrent la communauté doivent se dépasser pour arrêter la toxicité parce que c'est simplement trop facile de contourner ce qui est en place présentement. »

La dernière citation ci-dessus détaille méticuleusement les attentes de quelques participant.e.s. Les participant.e.s désirent des actions et une prise de responsabilité de la part de l'industrie du sport électronique. En général, les participant.e.s à l'étude ont indiqué qu'ils et elles voulaient voir plus d'efforts de la part de l'industrie du sport électronique pour qu'on leur fasse savoir que leurs rapports de signalement sont entendus.

Un.e participant.e a mentionné que pour que le signalement s'améliore, l'industrie du sport électronique a besoin d'investir de manière plus significative dans la sécurité en ligne :

«« Quand je lis beaucoup à propos des espaces en ligne et la sécurité, le raisonnement principal [qui fait en sorte que l'industrie du sport électronique ne bannit pas les gens] est que ce n'est pas rentable de bannir les gens. Un jeu veut fondamentalement plus de joueurs et joueuses et veut des gens qui jouent. S'il y a beaucoup de gens qui se comportent mal, ça coûte de l'argent avoir des ressources pour que les modérateurs et modératrices fassent des recherches, donnent une rétroaction, émettent un bannissement pour une courte période et surveillent lors d'une période d'essai. Ça coûte de l'argent d'avoir du personnel pour rendre une communauté sécuritaire en ligne. Deuxièmement, ils perdent

littéralement des clients. Le capitalisme est diabolique, nous le savons tous, mais [toutes ces entreprises affichent leur] engagement face à la sécurité en ligne... Que ce soit sur Twitter, dans un jeu vidéo, sur un forum en ligne, sur un site Web, [ces entreprises] ont des conditions d'utilisation, [elles] ont des règles. Si vous prétendez ne pas être raciste, vous devrez alors bannir tous les propos racistes, puis vous avez à déboursier pour tout mettre en œuvre, et ce n'est pas rentable. Vous devez littéralement payer et travailler pour rendre un espace en ligne sécuritaire, c'est ce que je dirais à une entreprise de jeux vidéo ou une entreprise de sports électroniques : vous devez prêcher par l'exemple, ce qui veut dire perdre de l'argent, d'une certaine façon. Vous pourriez perdre de l'argent à court terme pour obtenir un espace sécuritaire à long terme où les gens ne sont pas harcelé.e.s tous les jours. Mais les entreprises ne se soucient pas de ça, elles se soucient de l'argent. »

Pour que l'industrie du sport électronique investisse d'une façon plus significative dans la sécurité en ligne, les participant.e.s ont indiqué que les membres de cette industrie doivent rémunérer les gens pour qu'ils puissent prendre le temps et faire l'effort nécessaire pour prendre leurs demandes au sérieux. Même si cela semble être un grand investissement, les participant.e.s ont mentionné que leur participation valait la peine d'être protégée :

« Les comportements des gens qu'ils appuient, comme les instavidéastes, quand ils ou elles font les connard.e.s en diffusion continue, Riot peut le voir!... Je sais que Riot peut voir, parce que je peux le voir! Tout le monde peut voir! Voir des ambassadeurs et ambassadrices de marque manquer de respect envers les autres, être misogynes et agir de façon inverse à ce que les développeurs et développeuses de jeux veulent retirer du jeu, puis ne pas les bannir parce qu'ils et elles vous rapportent de l'argent, c'est un conflit entre le capitalisme et simplement être une bonne personne. »

« Je crois que c'est très malheureux que nous devons nous plier à ces grosses sociétés avec des désirs financiers, mais je crois qu'il est aussi important qu'elles reconnaissent qu'être un allié peut être rentable à long terme parce que comme nous parlons d'échappatoire et des groupes de gens marginalisés qui en ont grandement besoin, je crois que les jeux vidéo sont une bonne façon de le faire. »

Ce que ces deux participant.e.s signalaient ici est l'idée que le bien-être des joueur.euse.s 2SLGBTQI de jeux vidéo est important et en vaut l'investissement. En investissant le l'argent et des efforts dans le maintien de la sécurité des joueur.euse.s 2SLGBTQI à long terme, plus de joueur.euse.s 2SLGBTQI seront à l'aise de participer aux sports électroniques. Avoir une représentation 2SLGBTQI authentique et s'assurer que ces joueur.euse.s se sentent en sécurité dans

les lobbys de jeu, les équipes, le clavardage et les communications vocales pourraient mener à une augmentation générale de joueur.euse.s.

Les participant.e.s ont exprimé le fait que de faire plus d'efforts en ce qui concerne la responsabilité ferait plus que maintenir les espaces en ligne sécuritaires. Dans les groupes de discussion, les participant.e.s ont parlé du fait que la toxicité des jeux vidéo a des incidences matérielles et tangibles en ligne, mais aussi hors ligne. Les participant.e.s à la recherche ont mentionné la présence de joueur.euse.s incels et de l'alt-droite en ligne et les façons dont ils et elles ont touché les vies des joueur.euse.s de jeux vidéo en dehors des sports électroniques :

« Les entreprises de jeux vidéo doivent reconnaître que [lorsqu'elles ont laissé] leur démographie de garçons blancs faire des choses horribles en ligne et harceler les gens [sans conséquences], elles sont littéralement une porte ouverte aux nazis, elles sont littéralement un conduit pour les incels jusqu'aux nazis... Cette violence en ligne est une forme de violence réelle. » Une entreprise doit reconnaître que si elle héberge un espace en ligne qui héberge de la violence, elle crée littéralement un espace pour que les gens partagent certaines idées [qui ont mené certaines personnes] au meurtre... Elles doivent reconnaître qu'elles hébergent de la violence et qu'il en découle de la violence dans la vraie vie. C'est une chose difficile à reconnaître pour elles, mais elle doivent le faire. C'est littéralement une nécessité si elle se soucient des vies des gens. »

Comme l'a mentionné ce participant, la violence en ligne peut mener à de la violence dans la vraie vie et l'a déjà fait. Cette violence en vie réelle est connue pour cibler les femmes, PANDC et personnes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo. (Romano, 2019; Quinn, 2017; West, 2014). Pour qu'il y ait une responsabilité et une véritable sécurité en ligne dans les sports électroniques, les joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI en Ontario avancent que l'industrie du sport électronique doit reconnaître et prendre responsabilité des grands enjeux qui peuvent être causés par la cyberviolence sur leurs espaces.

Lorsqu'on parlait de représentation queer, de signalement et de responsabilité, deux grandes questions sont ressorties :

1. Pour qui sont les sports électroniques?
2. De qui se préoccupe l'industrie du sport électronique?

Un sujet accablant mentionné par les participant.e.s lors des groupes de discussion était la question de la valeur. Ils et elles étaient incertain.e.s à savoir

si l'industrie du sport électronique valorisait les joueur.euse.s 2SLGBTQI en raison du manque de soutien et de solidarité qu'ils et elles ressentaient de la part de l'industrie :

« Je sens que si je pouvais parler aux plus grands noms des sports électroniques, ces gens, lorsqu'on pense aux jeux vidéo compétitifs, je leur demanderais quel genre de personnes ils veulent au sein de leur communauté. Qu'est-ce qu'ils valorisent véritablement lorsque les gens participent au sein de leur communauté? Alors, par exemple dans les jeux comme Call of Duty (ces jeux de tir multijoueurs), comment incluez-vous tout le monde dans la participation, le clavardage, la communauté? Parce que ce que j'ai vu, avec [quelques groupes de] gens, ce n'est pas tant inclusif. Alors, je les mets au défi de penser à comment est leur communauté maintenant et comment elles peuvent changer pour que tout le monde puisse participer aux sports électroniques, que ce ne soit pas seulement certaines personnes, mais tout le monde, vous voyez? »

« Je crois que ça aiderait d'être très, très clair sur les médias sociaux et tout [lancement des entreprises de sports électroniques] à propos du soutien [des personnes femmes, PANDC, queers] et d'envoyer le message à ces idiots que nous ne les voulons pas ici. Nous ne vous approuvons pas et nous n'approuvons pas cette liste de choses. »

Lors des deux événements de la recherche, les jeunes personnes 2SLGBTQI ont indiqué qu'ils et elles n'avaient pas besoin de plus de règles. Les participant.e.s ont suivi ces règles et directives mises en place par l'industrie du sport électronique, ils et elles ont signalé les incidents blessants vécus et vus, mais ils et elles vivent encore des préjudices. Comme l'ont souligné les participant.e.s à l'étude, la responsabilité de la sécurité en ligne doit passer des joueur.euse.s à l'industrie. L'industrie doit être responsable face à ces joueur.euse.s qui se soutiennent mutuellement et qui veulent jouer dans un environnement sécuritaire, amusant et interactif.

5. Le sentiment d'appartenance queer et soutien entre les jeunes 2SLGBTQI

Malgré les expériences de cyberviolence, la plupart des jeunes participant.e.s aux groupes de discussion et à la journée de partage des connaissances ont mis en évidence qu'ils et elles créent activement un espace pour se soutenir et prendre soin des autres. Les participant.e.s ont partagé des expériences d'appartenance queer et de souci des autres de plusieurs manières. La plupart des participant.e.s ont déclaré que la défense des autres était partie intégrante

de leurs jeux. En fait, les participant.e.s défendaient vraisemblablement plus les autres joueur.euse.s qu'eux-mêmes et elles-mêmes :

« Autant dans la vraie vie que dans les espace en ligne, je m'en fiche si c'est du racisme, du capacitisme, de la transphobie, de l'homophobie, je ne veux pas l'entendre. »

« Je ne réagis pas vraiment si quelqu'un me cible, moi, mais si c'est quelqu'un d'autre qu'on cible, j'en fais mon cas... Je ne suis pas vraiment quelqu'un qui va réagir, sauf si c'est envers quelqu'un que j'aime comme un.e ami.e ou quelqu'un du genre. »

« Si je suis en file et qu'il y a 4 autres personnes et ce sont toutes des voix masculines et qu'elles se rassemblent contre moi, je ne vais pas répondre, je vais seulement être triste, ça va probablement gâcher ma partie et ça gâchera probablement ma soirée et ça n'ira pas... Si j'attends avec quelqu'un que je veux protéger... Mes propos seront inflammatoires... Je n'argumente pas pour moi, je n'argumente pas pour la personne contre qui je me défends, j'argumente pour toutes les autres personnes qui pourraient se trouver dans l'appel ou dans l'équipe. »

« Je jouais à Rainbow Six Siege il y a quelques jours et il était, comme, 4 heures du matin, alors il n'y avait presque pas de gens de notre région. J'étais avec les 2 mêmes enfants âgé.e.s de 14 ou 15 ans pendant 5 parties de suite qui me lançaient des insultes à chaque partie. Mais, le lobby du jeu entier me défendait. C'était environ 8 personnes qui faisaient autant de signalements qu'elles pouvaient à chaque partie. Je me sentais bien face à toute cette aide, mais c'est difficile. »

« C'était fantastique d'avoir des gens dans le lobby du jeu qui me défendaient vraiment. Je n'avais pas eu cette expérience jusqu'à ce moment... J'espérais vivre ça. »

Ces exemples d'activisme sont des façons dont les jeunes personnes 2SLGBTQI se soutiennent dans un contexte numérique qui pourrait potentiellement porter préjudice. Malheureusement, comme le mentionne la dernière citation ci-dessus, ce n'est pas quelque chose vécu par tou.te.s les participant.e.s.

Comme précédemment mentionné, ces types de réseaux d'entraide étaient spécialement nécessaires lorsque les joueur.euse.s de jeux vidéo essayaient un nouveau jeu pour la première fois, car ils et elles recevaient un bombardement de négativité en raison de leur manque de pratique et d'habiletés. Plusieurs joueur.euse.s 2SLGBTQI de jeux vidéo ont reconnu que ce manque de compassion pour les nouveaux joueur.euse.s est un enjeu majeur et ils et elles

refusent que d'autres joueur.euse.s vivent la même chose. Afin de remédier à la situation, quelques jeunes mentoraient et protégeaient les nouveaux joueurs et les nouvelles joueuses. Un.e des participant.e.s l'a exprimé ainsi :

« J'aime les nouveaux joueurs et nouvelles joueuses, j'aime quand je peux distinguer quelqu'un de nouveau dans un jeu, spécialement si c'est un enfant. Si il y a un enfant et que son micro est allumé, je vais jouer 50 parties de suite avec iel pour m'assurer que personne ne fera de la cyberintimidation, pour m'assurer que ça reste amusant. Quand je jouais à Fortnite, ça arrivait tous les jours. Je rencontrais un enfant et iel disait : «Je ne sais pas ce que je fais» et je répondais : «Tu sais quoi? Ça va, voilà, laisse-moi t'aider, [expurgé], et nous allons jouer jusqu'à ce que tu sois à l'aise»... Alors, je crois qu'aider les gens à s'améliorer est une meilleure expérience positive, tout en sachant que je leur évite d'avoir des expériences négatives. Comme, si je sais que d'être sur la liste d'ami.e.s de cette personne leur donne une raison de revenir jouer, je vais jouer à chaque fois qu'iel m'invite, c'est sûr. »

Ces moments de mentorat et de formation par l'exemple sont des manières dont les participant.e.s protègent et aident les autres et en prennent soin. Au lieu de rester dans ce qui pourrait être un espace virtuel agressif, les participant.e.s ont créé des espaces de vulnérabilité, de compassion et d'attention envers les un.e.s et les autres qui sont autant compétitifs et amusants que les autres espaces de sports électroniques. Ces moments de mentorat et de protection étaient aussi des façons de créer et d'entretenir des amitiés transnationales pour les participant.e.s :

« Tu peux créer des amitiés durables en [jouant avec des gens autour du monde]. Comme, j'ai un ami, il est au Texas. Même si ce n'est pas trop loin du Canada, c'est quand même, je ne l'ai jamais rencontré, mais nous jouons ensemble chaque jour. Chaque jour, sans exception, nous jouons à des jeux vidéo ensemble. »

« C'est plus devenu comme une façon d'avoir des ami.e.s desquels je ne serai pas séparé parce que... nous avons déménagé peut-être 20 à 25 fois. Alors, c'était difficile d'avoir des ami.e.s et de les garder et de pouvoir passer du temps avec elles et eux souvent. Trouver des ami.e.s en ligne était absolument plus facile et je pouvais rencontrer des gens avec lesquels j'avais des intérêts communs. »

« ... Rencontrer des personnes noires en ligne est tellement amusant... C'est magique rencontrer des personnes noires partout et bien s'entendre, mais rencontrer quelqu'un en ligne qui est aussi Noir et bien s'entendre, c'est aussi magique. Je vis seulement dans un monde raciste, c'est tout. Nous vivons dans un monde misogyne, c'est tout.

Je prends les choses comme elles sont parce que c'est ma vie, mais l'espace en ligne, quant il s'agit d'autres aspects d'exploration [de mon expression et de rencontre d'autres personnes]... Je fais plus que simplement écouter les conneries des autres. »

Des moments similaires de mentorat, de création de communauté virtuelle et d'entretien de relations en ligne étaient des engagements significatifs, générateurs et pertinents pour les participant.e.s. Comme mentionné auparavant et comme le mentionne la dernière citation, les participant.e.s doivent gérer des violences systémiques comme le racisme et la misogynie autant en ligne que hors ligne. Ces appartenances queers ont ouvert un espace vers un autre type de monde, un monde autrement, qui existe au côté de la violence systémique et malgré elle. Cette expérience d'appartenance a permis aux participant.e.s de créer des mondes où on se préoccupait d'eux et elles.

6. Stratégies de jeux vidéo des jeunes 2SLGBTQI

Souvent, la culture toxique des jeux vidéo est ignorée et présentée comme une condition de la présence en ligne. En fait, c'était un sentiment reflété par quelques participant.e.s aux groupes de discussion :

« Il y a seulement quelques endroits où tu peux tenter d'aller, différents [serveurs](#), différents groupes, différents appels sur Discord. Éventuellement, tu dois simplement trouver un endroit et y rester. C'est presque comme avoir une peau plus épaisse. Même si tu ne veux pas, ultimement, c'est vraiment difficile d'avoir un groupe de personnes sur lesquelles compter constamment pour être là... Tu passes simplement à autre chose. Ça fait partie du jeu, tu entres dans le jeu en t'y attendant. »

Cependant, plusieurs jeunes qui trouvaient des stratégies n'avaient pas besoin de « souffrir en silence ». En plus de se soucier des autres et de les soutenir, les participant.e.s utilisaient plusieurs tactiques qui facilitaient leur pleine participation aux sports électroniques. Les participant.e.s étaient massivement d'accord sur le fait que la tactique la plus souvent utilisée était de simplement quitter face à un espace de jeu toxique :

« J'ai fini par devoir partir parce que sinon, j'aurais probablement reçu de la haine et ne pas être la bienvenue là de toute façon. Ce genre de choses, quoi. Comme, je ne voulais pas quitter... C'est compliqué. »

« Oui, [rester dans un environnement de jeu toxique] ne vaut simplement pas la peine pour moi. Si je prends le temps d'essayer de faire quelque chose

que j'apprécie et que quelqu'un enlève le plaisir ou te fais sentir comme si tu n'es pas le ou la bienvenue dans cet espace, alors je vais quitter. »

Bien que de quitter une partie puisse empêcher la pleine participation et les interactions avec les autres joueur.euse.s de jeux vidéo dans les sports électroniques, les jeunes participant.e.s à la recherche ont indiqué qu'ils et elles accordaient de l'importance à leur propre valeur, énergie et capacité, et s'éloignaient souvent des environnements de jeux toxiques afin de préserver leur bien-être mental et émotionnel. De cette manière, les participant.e.s s'affirmaient constamment elleux-mêmes ainsi que leur capacité d'agir en prenant des décisions de quitter des espaces nuisibles. Même si les sentiments des participant.e.s par rapport à leur départ du jeu étaient complexes (en raison du sentiment fréquent de sacrifier leur plaisir et leur pleine participation), c'était la tactique utilisée pour leur propre survie.

En plus de quitter des espaces de jeux toxiques et nuisibles, la plupart des jeunes participant.e.s à l'étude ont souvent recherché des communautés et des espaces meilleurs et plus inclusifs. Ces solutions incluent les jeux en ligne seulement avec les ami.e.s, choisir de ne pas jouer à des jeux multijoueurs, jouer à des jeux non compétitifs comme Stardew Valley et Animal Crossing et de regarder ou d'interagir avec différents instavidéastes comme Black Girl Gamers, une chaîne Twitch mettant en vedette exclusivement des femmes noires, et Galorants, un serveur Discord Valorant où il n'y a que des femmes. En interagissant dans ces différents espaces, les participant.e.s sentaient qu'ils et elles pouvaient participer plus pleinement, librement et de manière plus sécuritaire. D'ailleurs, les participant.e.s ont noté que de regarder les instavidéastes PANDC et féminin.e.s leur a permis de voir la représentation diversifiée désirée. Pour les participant.e.s qui exploraient leur genre et leur identité à l'aide du choix de personnages et des personnalisations, jouer à des jeux particuliers, par exemple de tir à la troisième personne, leur permettait de voir leurs représentations virtuelles. Comme un.e de nos participant.e.s a déclaré :

« J'ai tendance à réellement aimer encore plus jouer à des jeux de tir à la troisième personne parce que je peux réellement voir tous les mouvements, tous les déplacements et je me sens plus immergé dans le jeu. »

En jouant à des jeux de tir à la troisième personne comme Grand Theft Auto, les jeunes participant.e.s à la recherche étaient littéralement en mesure de

voir plus leurs personnages. Dans ces jeux, ils et elles pouvaient se regarder en train de marcher, d'essayer de nouveaux vêtements et de parler avec les autres personnages. Comme la citation ci-dessus le mentionne, les participant.e.s ont ressenti que ce choix leur permettait de sentir qu'ils et elles pouvaient non seulement plus incarner leur personnage, mais aussi de ressentir une validation de leur présentation et de leur expression de genre en ligne et hors ligne.

Alors que les participant.e.s avaient précédemment critiqué les filtres de clavardage, disant qu'ils sont pleins de défauts et incapables d'attraper tous les comportements et discours toxiques, plusieurs ont quand même choisi d'utiliser les filtres de clavardage pour leur propre sécurité. En utilisant les filtres, les participant.e.s ont tenté de voir moins de comportements nuisibles et de jouer sans interagir avec la toxicité:

« Je trouve que quelques jeux, pas beaucoup encore, mais ceux qui offrent des filtres de clavardage, j'aime les activer parce que je sais que les gens vont dire des choses et je ne veux pas les voir, je ne veux pas gérer ça. Je sais que les gens vont le faire et je ne devrais pas avoir à voir ça. »

En revanche, plusieurs participant.e.s se livrent à ce qu'un.e participant.e appelait « jouer avec la négativité ». Lors des situations toxiques, ces participant.e.s à l'étude renversaient ces interactions négatives :

« En fait, j'aime bien le badinage. C'est comme : «Que vas-tu dire ensuite? Montre-moi ce que tu as!...» Je crois que j'ai la personnalité pour me battre contre tous en ligne et parfois, tu dois vraiment arriver avec cette énergie. »

« Si j'ai mon micro dans la partie et on me traite de noms stupides ou si on me dit de retourner dans la cuisine, ça me fait vraiment rire et je dit : «Oh mon dieu! Bien sûr! Comment veux-tu ton sandwich? Genre, veux-tu de la sauce piquante? Veux-tu ci? Veux-tu ça?» Ensuite on me dit «Ah, tais-toi!»... Alors, c'est tout comme si je jouais le jeu de la négativité parce qu'ensuite les gens ne savent pas quoi faire. Si je réagis d'une façon négative, ils ou elles vont s'en nourrir, mais si je réponds en blaguant ou en étant d'accord, alors ils perdent la boule et ils se disent : «Je ne sais vraiment pas quoi faire ici. Je veux infliger de la souffrance à cette personne et elle rit de moi.» C'est comme ça que je gère les expériences négatives dans les espaces de jeux vidéo. »

Cette dernière citation démontre comment cette participante a été en mesure de reprendre sa capacité d'agir et son pouvoir face à un.e joueur.euse misogyne.

En « jouant avec la négativité », en interagissant avec des discours haineux enflammés, en rigolant et en étant d'accord avec les joueur.euse.s misogynes afin de les déstabiliser, les participant.e.s étaient en mesure de transformer les situations toxiques en quelque chose de comique et appréciable.

Recommandations

Ce qui suit est des ensembles de recommandations pour les différents publics déterminés par les participant.e.s à l'étude lors des groupes de discussion et de notre journée de partage des connaissances. Pour des changements particuliers de règles et de directives proposés par nos participant.e.s, veuillez consulter la section suivante intitulée [Prochaines étapes](#).

Recommandations pour les éducateur.trice.s

1. Éduquer les élèves sur les façons d'être respectueux.se.s envers les autres joueur.euse.s en ligne et de signaler les comportements nuisibles en ligne.
2. Mettre en valeur des jeux, des communautés de jeux vidéo et des instavidéastes diversifié.e.s aux élèves.
3. Mettre les violences systémiques (p. ex., le capacitisme, le racisme, le sexisme, etc.) au programme d'études en plus des différentes formes et des différents types de cyberviolence pour que les élèves puissent reconnaître les comportements blessants lorsqu'ils et elles les vivent ou les voient.
4. Offrir aux élèves du soutien et des ressources émotionnelles, physiques et matérielles concernant la cyberviolence.
5. Reconnaître qu'il n'y a pas seulement une sorte de cyberviolence et éduquer les élèves à propos des différentes formes et des différents types de cyberviolence qui existent.

Recommandations pour les membres de l'industrie du sport électronique et les développeur.euse.s de jeux

1. Avoir une représentation intentionnelle, démontrer votre appui à la communauté 2SLGBTQI tout au long de l'année, pas seulement lors du Mois de la Fierté.

2. Développer et créer des mécanismes de sécurité qui retire la responsabilité de sécurité des joueur.euse.s de jeux vidéo individuel.le.s puisque présentement, les joueur.euse.s PANDC et 2SLGBTQI travaillent pour protéger les autres sans aide de systèmes formels.
3. Créer et promouvoir plus d'espaces seulement ou en majorité pour la communauté 2SLGBTQI (p. ex., des serveurs Discord pour des jeux spécifiques, des espaces de compétition, etc.).
4. S'assurer que les actions et les investissements monétaires reflètent les paroles. Les mots d'appui sont nécessaires, mais ils ne sont pas suffisants. Il ne suffit pas de parler pour parler; il faut aussi prêcher par l'exemple.
5. Appuyer, souligner et commanditer des instavidéastes diversifié.e.s (p. ex. des femmes de couleur, des joueur.euse.s de jeux vidéo plus âgé.e.s, des joueur.euse.s 2SLGBTQI, etc.), sans embarquer dans le tokénisme.
6. S'assurer que ce ne soit pas seulement des hommes blancs qui prennent des décisions de haut niveau dans le monde du jeu vidéo. Laisser les femmes, les personnes PANDC, handicapées, et les membres de la communauté 2SLGBTQI avoir un siège à la table.
7. Engager des femmes, des personnes PANDC, handicapées et 2SLGBTQI en face de la caméra (joueur.euse.s, télédiffuseurs, etc.), mais aussi derrière (développeur.euse.s, animateur.trice.s, etc.).
8. Engager plus de modérateur.trice.s humain.e.s formé.e.s pour rendre les espaces plus sécuritaires pour les joueur.euse.s 2SLGBTQI et les autres joueur.euse.s de jeux vidéo marginalisé.e.s.
9. Investir dans des mesures préventives qui gardent les joueur.euse.s nuisibles hors des espaces de jeux vidéo et pas dans les conséquences pour ces derniers et dernières.
10. Offrir une déclaration de soutien à la communauté 2SLGBTQI et aux autres groupes marginalisés et démontrer votre solidarité lorsque possible.
11. Améliorer significativement les systèmes de signalement pour garder les joueur.euse.s en sécurité (p. ex. les joueur.euse.s qui créent souvent des nouveaux comptes après avoir été banni.e.s).

Recommandations pour les joueur.euse.s de jeux vidéo

1. Continuer de signaler tous les gens qui sont toxiques ou négatifs envers vous ou les autres.
2. Continuer à résister et à défendre les autres joueur.euse.s si vous vous sentez suffisamment en sécurité pour le faire.
3. Aider les nouveaux joueurs et les nouvelles joueuses lorsque possible, surtout si c'est un nouveau jeu pour elleux. Ceci peut ressembler à prendre le temps de pratiquer avec elleux et leur apprendre des trucs et astuces que vous avez appris.
4. Réfléchir sur les idéologies nuisibles que vous et vos ami.e.s pourriez avoir (comme la négrophobie, la misogynie, la transphobie, etc.) et travailler pour les changer.
5. Rappeler aux autres joueur.euse.s de jeux vidéo, surtout à vos ami.e.s, de changer leur langage blessant autant en ligne que hors ligne.
6. Partager les connaissances et les tactiques sur les façons de se protéger en ligne : quand se battre et répondre, quand quitter, les options qui existent pour rester en sécurité, etc.
7. Encourager et soutenir les joueur.euse.s et instavidéastes diversifié.e.s tout comme les jeux avec des personnages diversifiés.

Recommandations pour les modérateur.trice.s

1. Offrir une déclaration de soutien à la communauté 2SLGBTQI et aux autres groupes marginalisés et démontrer votre solidarité lorsque possible.
2. Lire des ressources anti-oppressives et continuer d'apprendre afin de reconnaître les commentaires offensants et blessants lorsqu'ils surviennent.
3. Se rappeler que le souci des autres est au cœur de votre travail; si quelqu'un dit être blessé.e par un commentaire, croyez-le ou la.
4. Se rappeler que la violence en ligne peut devenir de la violence dans la vraie vie. S'assurer que le capacitisme, le classisme, l'homophobie, la misogynie, le racisme et la transphobie n'ont pas leur place dans les espaces que vous modérez.

5. Prendre le temps et faire l'effort d'être responsable envers les joueur.euse.s de votre espace. Par exemple, lire complètement chaque commentaire, déterminer si cette personne a un historique de toxicité, etc.

Recommandations pour les instavidéastes et autres joueur.euse.s de jeux vidéo d'influence

1. Appuyer, souligner et commanditer des instavidéastes diversifié.e.s (p. ex. des femmes de couleur, des joueur.euse.s de jeux vidéo plus âgé.e.s, des joueur.euse.s 2SLGBTQI, etc.), sans embarquer dans le tokénisme.
2. Demander des comptes à d'autres instavidéastes populaires et à des joueur.euse.s professionnel.le.s, car beaucoup d'entre eux sont responsables de l'apparition de comportements toxiques et de communautés nuisibles.
3. Offrir une déclaration de soutien à la communauté 2SLGBTQI et aux autres groupes marginalisés et démontrer votre solidarité lorsque possible.
4. Lire des ressources anti-oppressives et continuer d'apprendre afin de reconnaître les commentaires offensants et blessants lorsqu'ils surviennent.
5. Prendre la responsabilité pour ce qui arrive dans l'espace dont vous êtes l'hôte.sse et être responsable de tous les gens qui interagissent avec votre contenu dans votre espace. Même si vous risquez de perdre quelqu'un qui vous suit, ça vaut la peine pour protéger les joueur.euse.s marginalisé.e.s..

Prochaines étapes

Alors que ce projet de recherche a examiné les expériences dans les sports électroniques d'un sous-ensemble de jeunes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo en Ontario, la recherche en sports électroniques pourrait profiter d'un examen plus approfondi des impacts des sports électroniques et de la cyberviolence sur les joueur.euse.s de jeux vidéo de sexe ou de genre féminin, en surpoids, PANDC et handicapé.e.s de la communauté 2SLGBTQI au Canada. Cette recherche serait en mesure d'étudier les différentes façons dont les divers.e.s joueur.euse.s 2SLGBTQI vivent les sports électroniques.

Pour les membres de l'industrie du sport électronique, les prochaines étapes incluent le commencement des changements qui reflètent les besoins de joueur.

euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI. En plus des recommandations offertes par les participant.e.s, quelques idées proposées lors des groupes de discussion et de la journée de partage des connaissances incluent :

1. Compenser ou récompenser les joueur.euse.s après un signalement de harcèlement. Ceci encouragerait plus de joueur.euse.s à dénoncer les comportements blessants.
2. Développer un système de notation pour les joueur.euse.s pour qu'ils et elles puissent déterminer avec qui jouer. Par exemple, les joueur.euse.s peuvent noter les autres joueur.euse.s pour que les autres puissent savoir qui est bien ou non et qui a manifesté des comportements offensants.
3. Désamorcer le tir ami (pas seulement des fusils) pour que les gens ne soient pas en mesure de cibler les joueur.euse.s 2SLGBTQI et de genre féminin.
4. S'assurer que les joueur.euse.s signale.e.s ne soient pas en mesure d'utiliser les fonctions vocales et de clavardage et les bannir des autres fonctions immédiatement au moment du rapport de signalement jusqu'à ce qu'un.e humain.e puisse l'examiner et agir.
5. Informer les personnes qui effectuent un signalement à propos du statut de leur rapport (p. ex., confirmer lorsqu'il a été reçu, informer les deux joueur.euse.s lorsqu'il est passé en revue et sur les actions prises suite à celui-ci).
6. Interdire la création de nouveaux comptes par les joueur.euse.s banni.e.s. Cela diminuerait le risque de « doxxing », de révélation et de préjudices constants envers les joueur.euse.s 2SLGBTQI..

Conclusion

Grâce à nos groupes de discussion virtuels et à la journée virtuelle de partage des connaissances, nous avons pu avoir des conversations profondes et significatives avec un sous-ensemble de jeunes joueur.euse.s 2SLGBTQI de jeux vidéo de l'Ontario sur leurs expériences dans les sports électroniques. Malheureusement, les participant.e.s ont partagé leurs expériences quant à différentes formes et différents types de cyberviolence dans le cadre de leurs parties de jeux vidéo de tous les jours. Cependant, ces conversations ont aussi révélé que les jeunes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo s'entraident

activement en ligne et trouvent des stratégies qui les aident, elleux-mêmes et les autres, à rester en sécurité. Au-delà des systèmes de signalement, les participant.e.s ont demandé à l'industrie du sport électronique d'apporter des changements devant et derrière la caméra pour aider à cultiver un espace en ligne plus sécuritaire pour les jeunes personnes 2SLGBTQI. Lorsqu'ils seront mis en place, ces changements permettront aux jeunes 2SLGBTQI d'être en mesure, de manière transnationale, de participer plus pleinement aux sports électroniques.

Références

- Bell, B. (21 août 2019). *Twitch ban ends for top esports pro after using homophobic slur*. Outsports. <https://www.outsports.com/2019/8/21/20813454/homophobia-esports-simple-slur-twitch-ban-csgo>
- Brown, Z. [@zandashe]. (18 mai 2021). Je rêve de ne plus jamais être appelée résiliente dans ma vie. Je suis épuisée par la force. Je veux de l'aide. [Tweet - traduction libre] Twitter. <https://twitter.com/zandashe/status/1394805726825099279>
- Dela Cruz, A. (2021). *Playing "safe" and troubling youth: An esports literature review*. Toronto (Ontario) : Egale Canada.
- Dyer, H. (2017). *Queer futurity and childhood innocence: Beyond the injury of development*. *Global Studies of Childhood*, 7(3), 290-302.
- Dyer, H. (2019). *The contested design of children's sexual education: queer growth and epistemic uncertainty*. *Gender and Education*, 31(6), 742-755.
- Fox, J. et Tang, W. Y. (2017). *Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies*. *New Media & Society*, 19(8), 1290-1307. doi:10.1177/1461444816635778
- Furlong, A. (2015). *Transitions, cultures, and identities: What is Youth studies?* In *Youth Cultures, Transitions, and Generations*. Palgrave Macmillan, Londres.
- Halberstam, J. (2005). *In a queer time and place: Transgender bodies, subcultural lives*. New York : New York University Press.
- Hoffman, B., Ware, J et Shapiro, E. (2020). *Assessing the threat of incel violence*. *Studies in Conflict & Terrorism*, 43(7), 565-587.
- Hokka, J. (2020). *PewDiePie, racism and Youtube's neoliberalist interpretation of freedom of speech*. *Convergence*, 27(1), 142-160. <https://doi.org/10.1177/1354856520938602>
- Jenson, J., et de Castell, S. (2018). *"The entrepreneurial gamer": Regendering the order of play*. *Games and Culture*, 13(7), 728-746.
- Lobel, A., Engels, R. C., Stone, L. L., Burk, W. J., et Granic, I. (2017). *Video gaming and children's psychosocial wellbeing: A longitudinal study*. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(4), 884-897.

- Lorde, A. (1984). *Sister outsider: Essays and speeches by Audre Lorde*. New York : Crossing Press.
- McKinnon, A. (7 mai 2018). *Extreme eSports: The very male, billion-dollar gaming industry at a stadium near you*. The Guardian. Récupéré de : <https://www.theguardian.com/sport/2018/may/08/extreme-esports-the-very-male-billion-dollar-gaming-industry-at-a-stadium-near-you>
- Romano, A. (16 mars 2019). *How the Christchurch shooter used memes to spread hate*. Vox. Récupéré de : <https://www.vox.com/culture/2019/3/16/18266930/christchurch-shooter-manifesto-memes-subscribe-to-pewdiepie>
- Ruberg, B., Cullen, A. L. et Brewster, K. (2019). Nothing but a “titty streamer”: legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming. *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), 466-481.
- Quinn, Z. (11 septembre 2017). *What it feels like to have your passwords hacked by hundreds*. TIME. Récupéré de : <https://time.com/4927076/zoe-quinn-gamergate-doxing-crash-override-excerpt/>
- Sacco, D. (23 avril 2020). *Former NSG players banned from SQ1 League of Legends tournament after making transphobic comments*. Esports News UK. Récupéré de : <https://esports-news.co.uk/2020/04/23/former-nsg-players-banned-sq1-transphobic-comments/>
- Thacker, S. et Griffiths, M. D. (2012). An exploratory study of trolling in online video gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(4), 17-33.
- Tuck, E. (2009). Suspending damage: A letter to communities. *Harvard Educational Review*, 79(3), 409-428.
- West, J. (2014). *Cyber-violence against women*. Battered Women’s Support Services. Récupéré de : <https://www.bwss.org/wp-content/uploads/2014/05/CyberVAWReportJessicaWest.pdf>

Annexe A - Suite de la méthodologie

Comme précédemment mentionné, ce projet de recherche comportait deux phases : 1) les groupes de discussion et 2) une journée de partage des connaissances. L'objectif général de ce projet de recherche était de mieux comprendre les expériences de cyberviolence des personnes 2SLGBTQI lors des parties en ligne et de déterminer les façons dont l'industrie du sport électronique peut mieux se soucier des jeunes 2SLGBTQI.

L'intention spécifique des groupes de discussion était de mieux comprendre les expériences des jeunes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo vivant en Ontario et d'identifier comment les jeunes 2SLGBTQI s'aident et s'entraident en jouant aux jeux vidéo. Les groupes de discussion étaient animés par le chercheur principal ainsi qu'un autre membre de l'équipe Egale. En 3 semaines, cette équipe a mené 4 groupes de discussions virtuels, chacun constitué de 4 à 8 jeunes 2SLGBTQI joueur.euse.s de jeux vidéo vivant en Ontario, avec en tout 23 participant.e.s âgé.e.s de 16 à 30 ans. L'équipe de recherche visait aussi à amplifier les voix des personnes autochtones, noires et de couleur (PANDC), ainsi que les participant.e.s trans et non binaires. Pour ce faire, chaque groupe était constitué d'au moins 1/3 de participant.e.s trans et non binaires et 1/3 de participant.e.s PANDC. Les discussions des groupes étaient enregistrées par la prise de notes et l'enregistrement audio. Une fois la transcription faite, nous avons utilisé l'analyse thématique sur les transcriptions des groupes de discussion pour déterminer les thèmes et constats principaux.

Les constats préliminaires des groupes de discussion ont été présentés à la journée de partage des connaissances tenue le 4 juin 2021 à laquelle 16 participant.e.s ont assisté. Le chercheur principal ainsi que 5 membres de l'équipe d'Egale ont animé des plus petites discussions en groupes de 4 à 6 participant.e.s. L'intention des discussions de la journée de partage des connaissances était de s'appuyer sur les constats des groupes de discussion en permettant aux jeunes 2SLGBTQI de présenter leurs besoins et d'identifier les façons dont l'industrie du sport électronique peut mieux se soucier des jeunes joueur.euse.s de jeux vidéo 2SLGBTQI. Les notes de la journée du partage des connaissances ont aussi été analysées à l'aide d'une analyse thématique afin d'en faire ressortir les thèmes et les constats importants.

Annexe B - Questions des groupes de discussion

1. Comment avez-vous commencé à vous intéresser aux jeux vidéo et aux sports électroniques?
2. Comment vous-sentez-vous quand vous jouez et participez aux sports électroniques?
3. Quelles sont les raisons pour lesquelles vous avez quitté certains espaces de jeux vidéo?
4. Comment avez-vous vécu et surmonté des expériences troublantes ou négatives dans les espaces de sports électroniques?
5. Qu'est-ce qui facilite une expérience positive pour vous dans les sports électroniques?
6. Quelles communautés de jeux vidéo ou de sports électroniques font mieux les choses? Pourquoi?
7. Quels genres de changements aimeriez-vous voir dans l'industrie du sport électronique et dans les communautés de sports électroniques et qui vous aideraient à participer plus pleinement et sécuritairement dans ces espaces?
8. Y a-t-il quoi que ce soit qui n'a pas été abordé aujourd'hui dont vous voudriez parler?

Annexe C - Questions de la journée de partage des connaissances

1. À quoi ressemble votre version utopique des sports électroniques (compétitions, parties de jeux vidéo de tous les jours, etc.)? En d'autres mots, à quoi voulez-vous que les sports électroniques ressemblent?
2. Quelles conditions matérielles aimeriez-vous voir mises en place par l'industrie du sport électronique et les autres autorités des jeux vidéo? En d'autres mots, comment pourrions-nous obtenir l'utopie décrite à la question 1?
3. Comment vivez-vous et entretenez-vous le souci des autres, le soutien et la sécurité dans les sports électroniques?
4. Où voulez-vous que ce projet se rende?

Egale



Suite 217-120 rue Carlton,
Toronto, ON. M5A 4K2



(416) 964-7887



research@egale.ca



egale.ca