

La lente inclusion des femmes dans l'e-sport

Samedi à Anaheim, la Chinoise Xiaomeng "VKLiooon" Li est devenue la première femme championne du monde du jeu vidéo Hearthstone. Une victoire historique dans l'e-sport, où les gameuses professionnelles, souvent confrontées au sexisme et au harcèlement, restent rarissimes.

Temps de lecture : minute

4 novembre 2019

"C'est la meilleure manière de répondre à ces personnes qui ne croyaient pas en moi juste parce que j'étais une femme. Ça prouve que les femmes peuvent être de grandes joueuses professionnelles, exactement comme les hommes le sont", a déclaré la joueuse de 23 ans après avoir remporté les 200.000 dollars (179.000 euros) promis au vainqueur de la compétition, la BlizzCon 2019.

Cette performance va-t-elle en appeler d'autres dans une discipline mixte en théorie mais largement dominée par les hommes ? Alors que les femmes représentent presque la moitié des joueurs de jeux vidéo selon le baromètre France Esports, elles sont en effet très peu à se lancer dans une carrière d'e-sport où elles ne représentent, selon les estimations, que 5 à 10% des concurrents. Pas une seule femme, par exemple, ne figurait parmi les 100 finalistes de la Coupe du monde de Fortnite en juillet dernier.

"Cercle vicieux"

"C'est un cercle vicieux", explique à l'AFP Eva Martinello, journaliste

indépendante spécialisée dans l'esport. "Il y a peu de femmes, donc peu de femmes se disent qu'elles ont leur place et donc on n'en retrouve presque pas au haut niveau." "Il y a moyen d'y arriver mais c'est plus compliqué. Il faut un gros caractère", estime pour sa part Charlotte Jégu, manageuse au sein de l'équipe française Gaweward sur le jeu Overwatch. Principal problème: le cyber-harcèlement dont les femmes sont victimes et qui en dissuade plus d'une. "Toutes les filles, ça leur est arrivé. On reçoit des insultes, ça va hyper loin", ajoute-t-elle.



À lire aussi

Comment la France veut prendre le virage de l'esport

Pour faire comprendre ce que les joueuses subissent, la gameuse américaine "Spawtaneous" a mis en ligne sur sa chaîne YouTube une compilation des pires insultes qu'elle a reçues en ligne. Dans ses vidéos intitulées "OMG a Girl" ("Oh mon Dieu, une fille"), les attaques sont violentes et souvent d'ordre sexuel. Pour éviter d'y être confrontées,

certaines joueuses cachent qu'elles sont des femmes en choisissant un pseudo neutre.

D'autres préfèrent intégrer des équipes ou des ligues 100% féminines. Pour Eva Martinello, qui est aussi membre de Women in Games (WIG), une association qui oeuvre pour une plus grande mixité dans le secteur du jeu vidéo, "ce n'est pas la solution idéale car c'est de la discrimination positive, mais on se rend compte que c'est nécessaire pour faire bouger les choses". "C'est important parce que les femmes ont besoin de se sentir en sécurité", affirme-t-elle.

"Problème de fond"

Cela reste toutefois une solution controversée sur la scène esport. Pour Nicolas Maurer, co-fondateur de l'équipe Vitality, la principale structure esportive de France, "c'est vraiment ce qu'il faut éviter". "Il faut traiter les filles normalement et leur donner leur chance quand elles ont le niveau", estime-t-il. "Nous, on a vraiment envie que ça change, on ne demande que ça d'avoir des filles au très haut niveau."



À lire aussi

Avec la réalité virtuelle, l'esport confronté à sa première révolution

Malgré ces divergences, ils s'accordent en tout cas sur le fait qu'un travail de sensibilisation est nécessaire. "Il ne faut pas croire qu'il suffit de claquer des doigts. C'est un vrai problème de fond", ajoute Nicolas Maurer. "Il faut inculquer une éducation à notre communauté et avoir un vrai discours à destination des filles pour leur dire "vous pouvez devenir pro". Sauf que ça, ça va porter ses fruits dans 5 ou 10 ans."

En attendant que la mixité s'installe, "VKLiooon" espère motiver d'autres femmes à suivre son exemple et s'est adressée après son triomphe "à toutes les filles qui rêvent de compétitions esport et de gloire". "Si vous voulez y arriver et que vous croyez en vous-même, oubliez votre genre et lancez-vous!".

Article écrit par Maddyne avec AFP