



*« 50 % des joueurs
sont des femmes,
mais au sommet,
elles se comptent
sur les doigts
d'une main. »*

MIXITÉ : UN ENJEU POUR L'ESPORT

Nicolas Maurer est à la tête de Team Vitality, le plus important club français de compétition de jeu vidéo à haut niveau, autrement dit l'esport. Il défend ici le rôle des clubs pour une meilleure inclusion des femmes dans cette activité qui fédère plus de 530 millions de spectateurs à travers le monde.

Devenir mixte est un des objectifs prioritaires de l'esport. Après des années de développement à une vitesse fulgurante, il est temps que cette pratique des jeux vidéo en compétition – et au plus haut niveau – s'ouvre à tout le monde. C'est même essentiel pour que le secteur passe un nouveau cap. Rendez-vous compte : 50% des personnes qui jouent aux jeux vidéo sont des femmes, mais au sommet, elles se comptent sur les doigts d'une main. Ce n'est pas dû à l'absence de compétitions féminines, sachant par ailleurs que toutes les compétitions d'esport sont mixtes par essence et n'exigent pas de capacités physiques particulières.

Non, cette situation est le résultat de nos modes de vie genrés. Dès l'enfance, les filles sont orientées vers des jeux considérés plus doux et non compétitifs, là où les jeux d'esport les plus populaires (League of Legends, Dota 2, Counter-Strike, etc.) sont majoritairement joués par un public masculin. Et même quand elles passent ce cap, les filles doivent faire face à un sexisme omniprésent, avec des personnages sexualisés et une toxicité constante. « Retourne à la cuisine » ou « Va jouer à Animal Crossing », peut-on lire couramment sur un serveur en ligne dès lors que l'on est identifié comme femme. Des comportements nocifs qui finissent par repousser même les plus acharnées.

Ainsi commence le cercle vicieux : les femmes ne participent pas aux grands championnats internationaux, manquent de pratique et de visibilité. Cela se traduit ensuite par un défaut de soutien (sponsors, coaching de haute performance, égalité dans les infrastructures et les équipements, etc.) et, fatalement, par un manque de modèles féminins capables de montrer qu'il est possible d'être une professionnelle de haut niveau dans le secteur de l'esport.

Cela doit cesser. Tous les clubs d'esport doivent de se battre pour accroître la mixité dans l'esport. Et l'on ne peut pas rêver meilleur moment : en France, la communauté croît rapidement. En 2023, 11,8 millions de Français âgés de 15 ans ou plus avaient déjà pratiqué ou consommé des jeux vidéo en compétition, soit une hausse de 25 % par rapport à 2021 selon le Baromètre France esport (voir également page suivante). Cette communauté grandissante, jeune et passionnée, est une chance pour notre secteur. Avec le soutien de partenaires engagés, les clubs peuvent former des équipes féminines pour promouvoir les femmes dans le jeu vidéo, offrir les mêmes conditions de travail et les mêmes ressources qu'aux équipes masculines. Team Vitality l'a réalisé en créant une équipe féminine pour League of Legends, avec le soutien de deux de ses partenaires. À moyen terme, l'objectif est que le niveau général augmente et que les joueuses puissent devenir professionnelles. Du côté des éditeurs, les compétitions dédiées aux femmes et aux personnes non binaires existent, et elles doivent se développer. Le programme VCT Game Changers de Riot Games en Europe ou la Equal Esport Cup en Allemagne en sont des exemples prometteurs. On note aussi que de plus en plus d'éditeurs mettent en place des règles strictes quant à la toxicité en ligne (modération et pénalisation) afin de restreindre les comportements nocifs.

L'inclusion et la mixité doivent aussi être soutenues par des initiatives externes au secteur. Cette mission s'impose à l'échelle de la société : il est essentiel de sensibiliser garçons et filles dès le plus jeune âge. L'éducation se doit de déconstruire les stéréotypes sur les femmes et de créer ainsi des modèles inspirants pour demain. Enfin, il est impératif de sensibiliser tous les acteurs de l'industrie du jeu vidéo : joueurs, spectateurs, organisations. Un long travail nous attend.

TEAM VITALITY

Team Vitality est un club d'esport français créé en 2013 par Fabien « Neo » Devidé et Nicolas Maurer. Fort de son succès, le club est devenu une référence en France et en Europe. Le club est présent sur la scène internationale avec 14 jeux emblématiques, dont League of Legends, CS2, VALORANT, Rocket League ou encore Teamfight Tactics, Mobile Legends: Bang Bang, Tekken8. Composé de joueurs internationaux, il se consacre à l'identification et au développement d'une génération d'athlètes d'esport. La communauté Team Vitality compte plus de 4 millions de fans sur tous les réseaux sociaux, qu'elle fédère aussi sur son application mobile V.Hive. Le club tricolore possède des équipes à travers le monde (Paris, Berlin, Mumbai, Séoul, Jakarta).



L'esport se définit comme la compétition à haut niveau de jeux vidéo. Voici quelques chiffres concernant les jeux vidéo en général et l'esport en particulier, dans le monde, en Europe et en France.

3,38 milliards

Nombre de joueurs de jeux vidéo recensés en 2023, soit presque la moitié de la population mondiale.

Dans le monde

532 millions

Nombre de spectateurs d'esport en 2023. Il devrait atteindre environ 640 millions d'ici à 2025.

En Europe

39 millions

Nombre de joueurs de jeux vidéo en 2023, soit plus de 70 % de la population française.

En France

187,7 milliards de dollars

Revenus générés par l'industrie du jeu vidéo en 2023. Une grande partie provient des jeux mobiles, qui couvrent environ 50 % du marché.

715 millions

Nombre de joueurs de jeux vidéo, ce qui fait de l'Europe l'un des plus grands marchés du monde. La France, l'Allemagne et le Royaume-Uni figurent parmi les leaders européens.

6,1 milliards d'euros

Revenus générés sur le marché français du jeu vidéo en 2023, ce qui place la France parmi les leaders européens du secteur.

11,8 millions

Nombre d'internautes de 15 ans et plus qui s'intéressent à l'esport en 2023 (le consomment ou le pratiquent).

Ci-dessus, l'équipe française Mobile Legends : Bang (MLBB) de Team Vitality.

Sources : Newzoo's Global Games Market Report, 2023 ; Rapport de l'Observatoire économique de l'esport, 2024 ; « Jeux-vidéo-Plus-de-32-milliards-de-joueurs-dans-le-monde », Enquête DFC Intelligence, 14 septembre 2021 ; « Quel est l'état du marché du jeu vidéo en France et quelles sont ses perspectives d'avenir ? », Natixis Wealth Management, octobre 2024 ; Baromètre France esport, résultats de l'édition 2023.