

L'eSport : Le règne de l'inégalité hommes/femmes

L'eSport est un milieu qui change, acceptant de plus en plus les femmes. Néanmoins les différences entre les deux sexes restent les mêmes que dans la société actuelle.

Le jeu vidéo : vu et pensé par les garçons et pour les garçons

Les causes de cette **inégalité** sont les mentalités liées aux « **clichés/stéréotypes** » : les hommes (et femmes !) pensent que ces dernières n'ont pas leur place dans ce milieu principalement masculin. Elles n'ont pas les opportunités qu'elles méritent puisque on ne les laisse pas participer à certain tournois de grande ampleur. Mais certaines femmes se démarquent. En revanche, il y a une grande différence au niveau de l'argent généré entre le 1^{er} mondial et la 1^{ère} mondiale. Très peu de femmes sont présentes dans les classements mondiaux généraux, la première femme n'apparaît qu'à la 99^{ème} place :

1		KuroKy	Kuro Takhasomi	Male	\$ 4,097,926.95
99		Scarlett	Sasha Hostyn	female	\$ 171,255.83

(2018 : classement mondial)

L'un des exemples marquant des inégalités sont bien les cash prise ou prime remportées par les joueurs(ou joueuses) en fonction de leur résultat dans les compétitions. Aux prochains championnats du monde, il y aura deux compétitions de Starcraft 2, avec des primes 5 à 10 fois inférieures pour les femmes.

Le **sexisme** ordinaire, **moqueries**, **insultes**, remise en question perpétuelle de leur capacité et de leur niveau de jeu, les nombreux obstacles sont pour la majorité infranchissables. L'une des premières barrières est **sociétale**. Historiquement, le jeu vidéo a été **vu et pensé par les garçons et pour les garçons**.

Une mixité qui progresse

La **mixité**, pourtant, a toute sa place dans **l'e-sport** : à l'inverse du sport « traditionnel », les **différences** physiologiques entre hommes et femmes n'ont pas d'incidence sur la pratique et rien ne s'oppose à ce qu'ils jouent ensemble dans

des équipes **mixtes**. C'est pour promouvoir cette mixité que l'association [Women In Gades France \(WIG\)](#) a été créée en septembre 2017.

Petit à petit, l'e-sport se **démocratise** et les **femmes** ne sont pas en reste : en France, un peu plus d'un quart des consommateurs sont des **consommatrices** (28%), mais ces chiffres restent tout de même faibles.

Kayane est l'un des rares exemples français et mondial qui a réussi à se démarquer dans ce milieu. A ce jour elle continue de se faire connaître en présentant des émissions d'actualités vidéoludiques grâce à sa carrière de joueuse professionnelle qui la propulse au-devant de la scène.