



Entretien avec Chloé Camou, joueuse et entrepreneuse

Florence Sèdes¹



Les femmes sont très peu représentées dans les pratiquants et les instances professionnelles de l'e-sport. Pourtant, presque la moitié des joueurs de jeux vidéo sont des joueuses. Or, contrairement à de nombreux sports traditionnels, comme le football, le tennis ou le rugby, où pour des raisons physiques, l'existence de catégories est justifiée en fonction du sexe, il n'existe a priori aucune différence de capacité ou de performance entre femmes et hommes dans ce domaine. Ce secteur du jeu e-sport professionnel souffre des problèmes habituels de la balance de genre, à savoir (i) l'absence de *role models* et le manque d'exemples, depuis les joueurs jusqu'au management ou représentants des différentes fédérations d'e-sport, (ii) la crainte du sexisme, quand on sait être jugée non pas sur ses performances, mais via des a priori de genre, (iii) la socialisation de genre, « jouer à l'ordinateur » ou développer un jeu étant considérées comme des activités à dominante masculine. Pourtant, les statistiques montrent que les femmes et les filles aiment jouer régulièrement : près de 50 % des personnes qui déclarent jouer au moins occasionnellement à des jeux informatiques sont des femmes. L'image est complètement différente si l'on regarde la scène e-sport professionnelle (e-sport, LAN-parties, développement de jeux), où les femmes sont massivement sous-représentées.

1. Professeure d'informatique à l'université Toulouse 3 et chargée de mission Femmes et informatique à la SIF.

Un autre point important doit être envisagé pour expliquer ce déséquilibre : l'invisibilisation des femmes en tant que groupe cible de l'industrie des jeux e-sport. Le stéréotype a en effet pour conséquence que l'industrie des jeux ne perçoit toujours pas les femmes comme un groupe cible à grande échelle. Cela se manifeste par exemple dans la conception du contenu des jeux, où il apparaît souvent clairement que l'on s'adresse à des hommes, jeunes, hétérosexuels. Cela en dit long sur la pensée de l'industrie du jeu et sur le constat que les jeux vidéo ne sont pas faits pour les femmes.

C'est encore trop souvent ce genre de stéréotype qui s'impose avec l'idée reçue des différences entre les sexes. C'est pour évoquer ces freins et ces biais que nous avons rencontré Chloé Camou, jeune joueuse et entrepreneuse.

Florence Sèdes, 1024 : « *Chloé Camou, en quelques mots ?* »

Chloé Camou, CC : Je m'appelle Chloé, j'ai 23 ans. Après avoir obtenu mon bac Services aux personnes et aux territoires (SAPAT) en 2019, j'ai commencé une première année de licence qui ne correspondait pas à mes attentes. En 2021, je me suis tournée vers un engagement en service civique dans une association culturelle, œuvrant pour l'histoire et l'héritage de l'immigration dans les quartiers populaires toulousains. Cette expérience a renforcé mon désir d'être une jeune engagée et actrice du changement. Par la suite, j'ai candidaté à l'Institut de l'engagement, ce qui m'a donné l'opportunité d'intégrer le programme d'accompagnement de création de projet en tant que lauréate. Ces deux ans de mentorat ont concrétisé mon envie de faire de ma passion pour les jeux vidéo, une perspective de carrière concrète.

Je me suis passionnée depuis très jeune pour les jeux vidéo, et plus particulièrement, ces dernières années, pour l'e-sport, le « sport électronique ». C'est dans cet univers que je trouve une véritable motivation et mon épanouissement personnel. J'aimerais contribuer à l'évolution et à la croissance de l'e-sport, tout en m'améliorant personnellement dans ce sport.

1024 : « *L'e-sport, en quoi est-ce sportif ?* »

CC : Le jeu vidéo n'a jamais été aussi populaire, en 2021, 73 % des français jouaient occasionnellement à des jeux vidéo. Cela conduit naturellement à une pratique à haut niveau et à la professionnalisation. Cela a donné naissance à l'e-sport. Avec une croissance exponentielle, cette activité est devenue un véritable phénomène de société.

Aussi vieille que le jeu vidéo lui-même, c'est en 1972 que la discipline voit le jour avec le premier tournoi de l'histoire se déroulant sur le campus de Stanford avec le jeu Space War. Les compétitions se multiplient au-delà de ce continent et séduisent de nombreux joueurs. L'arrivée d'Internet accélère les succès de l'e-sport, mettant fin à la barrière physique : des joueurs du monde entier peuvent à présent se

confronter sur leur jeu favori. On peut distinguer plusieurs catégories de jeux parmi bien d'autres :

- les *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) sont des jeux en ligne où deux équipes s'affrontent pour détruire la base ennemie. Les joueurs contrôlent des personnages uniques, coopèrent et évoluent au fil de la partie. *League of Legend*, l'un d'entre eux, a joué un rôle crucial dans l'évolution de l'e-Sport et reste aujourd'hui le jeu d'e-Sport le plus populaire ;
- les *First Person Shooter* (FPS ou jeu de tir à la première personne) sont un genre de jeu en ligne où le joueur voit le monde à travers les yeux de son personnage. L'accent est mis sur les combats armés seul, ou en équipe. *Call of Duty* ou encore *Fortnite* se sont imposés parmi les titres majeurs de l'e-sport de par leur niveau de jeu très élevé et leur rayonnement international. À noter que Fortnite a marqué l'histoire de l'e-sport en 2019 avec sa coupe du monde où le vainqueur a obtenu 3 millions de dollars de récompense ;
- les simulateurs de sports existants, comme par exemple EAFC pour le foot, où des clubs évoluant en compétition nationale ou internationale — comme le PSG ou l'Ajax d'Amsterdam — possèdent des équipes sur le jeu, et s'affrontent en compétitions officielles européennes (comme la *e-champions league*) ou nationales (comme la *e-ligue1*).

Les plates-formes de diffusion comme Twitch ou YouTube ont marqué un tournant majeur dans l'industrie en permettant des retransmissions en direct, attirant des centaines de milliers de spectateurs en simultané.

Toutes les conditions sont réunies pour susciter l'intérêt des entreprises qui se mettent alors à investir massivement dans ce domaine, contribuant à la structuration de l'e-sport développant ainsi un solide écosystème financier. Plus globalement, on assiste à l'émergence de vraies communautés avec leurs formations, leurs commentateurs, leur presse spécialisée.

Aujourd'hui, l'industrie de l'e-sport a dépassé le milliard de dollars de chiffre d'affaire. Les compétitions remplissent des stades, sont suivies par des millions de spectateurs, et offrent des récompenses de millions de dollars aux meilleurs joueurs. Le jeu vidéo n'est plus simplement un loisir, il est devenu une véritable institution mondiale et intergénérationnelle.

1024 : « On entend dire que les jeux vidéo sont dangereux. Qu'en penses-tu ? »

CC : La question de savoir si les jeux vidéo sont dangereux ou pas est complexe. Factuellement, ce ne sont pas les jeux vidéo en eux-mêmes qui sont dangereux, mais les dérives qu'une pratique excessive provoque. La dépendance à ces jeux vidéo, la perte d'intérêt pour d'autres activités peuvent conduire à l'isolement social, à la dégradation de la qualité du sommeil, à des problèmes de santé mentale. Les experts estiment à environ 5 % les cas de problèmes graves et à environ 50 % les cas de

conséquences affectant le comportement. L'OMS a ajouté en 2019 le « trouble du jeu vidéo » à la classification qui tient lieu de référence internationale ².

Par ailleurs, on sait aujourd'hui que la relation entre les jeux vidéo et la violence est loin d'être démontrée clairement : la violence ne vient pas des jeux vidéo, beaucoup d'autres facteurs sociétaux entrant en jeu.

A contrario, une pratique maîtrisée des jeux vidéo peut permettre de créer du lien social, d'améliorer considérablement certaines compétences cognitives, de booster la créativité ou encore d'augmenter sa capacité de prise de décision et de résolution de problèmes. Pour les plus jeunes, le jeu vidéo ludique et éducatif peut être un excellent moyen de combiner divertissement et apprentissage.

Comme n'importe quel centre d'intérêt, il est important d'encourager une pratique saine et équilibrée et d'être sensibilisé aux risques qu'une mauvaise utilisation peut provoquer.

1024 : « *Quelle est la place des femmes dans le monde des jeux vidéo, conceptrice, joueuse ou personnage ?* »

CC : Être une femme dans les jeux vidéo n'a jamais été simple. Pour jouer, j'ai longtemps préféré mentir sur mon genre. Cela me permettait d'éviter les remarques sexistes ou discriminatoires. Le sexisme n'est pas un phénomène propre aux jeux vidéo, mais il est favorisé par l'environnement qui se compose en grande majorité d'hommes. Longtemps socialement adressés à un public masculin, les jeux vidéo s'adressent aujourd'hui à tous et toutes bien que le sexisme perdure. Cachés derrière un pseudo ou un avatar, les joueurs sont davantage susceptibles d'exprimer des commentaires ou des opinions les plus malsains. Pourtant, soyons optimistes ! Le monde du jeu vidéo évolue progressivement vers une meilleure inclusivité. Le nombre de joueuses augmente y compris dans les compétitions à haut niveau. Les équipes féminines se multiplient et possèdent des supporters engagés. Les représentations féminines dans les jeux augmentent également. Les joueurs sont de plus en plus sensibilisés aux bons comportements à adopter ainsi qu'à l'importance du respect des autres dans un milieu qui se veut être accessible à tous.

1024 : « *On peut noter l'évolution de la représentation du personnage iconique de Lara Croft depuis 1996, de moins en moins « sexualisée ». Que penses-tu de cette tendance, en général ?* »

CC : Il y a plusieurs raisons à la déssexualisation des avatars féminins. En particulier, les avatars féminins ne sont plus simplement créés pour des hommes, puisque les jeux vidéos ne s'adressent plus simplement aux hommes. Et puis, à l'heure de *Metoo*, les éditeurs ne se risqueraient plus à reproduire le modèle morphologique d'avant au

2. <https://www.drogues.gouv.fr/loms-reconnait-officiellement-le-trouble-du-jeu-video-gaming-disorder>.

regard de l'avancée de la place de la femme dans la société. Il reste cependant encore beaucoup à faire.

1024 : « *Tu as un projet toulousain, ton scénario ?* »

CC : Mon ambition est de créer une entreprise à Toulouse dédiée à l'univers du jeu vidéo, d'offrir un lieu accueillant aussi bien pour les joueurs solitaires que pour les groupes d'amis. Cet espace *multigaming* sera équipé de PC performants et de consoles de jeu. Des tournois d'e-sport y seront également organisés à destination du grand public comme des professionnels. Je désire créer un environnement convivial qui sera également destiné à diffuser en direct les compétitions d'e-sport et à réunir tous les supporters passionnés de cette discipline. Les jeux vidéo rassemblent, c'est pourquoi je souhaite également mener des initiatives sociales et solidaires. Cela inclut entre autres la création de rencontres intergénérationnelles, la tenue d'ateliers éducatifs ludiques pour les jeunes ou encore des campagnes de sensibilisation dans les écoles. L'entreprise Ready Toulouse s'engagera à promouvoir une communauté inclusive, mixte, diverse de joueurs engagés et responsables.

1024 : « *L'industrie du jeu devrait prendre conscience de la diversité des joueurs et des joueuses, afin de ne pas tomber dans le travers de développer des jeux dédiés aux femmes. Concevoir des jeux inclusifs en matière de genre est une opportunité désormais incontournable, en renonçant aux éternels clichés, idées reçues et stéréotypes sur les rôles des deux sexes et en imaginant des personnages intéressants et riches de différentes facettes. L'inclusivité, a fortiori native, est, on le sait, positive pour toutes et tous, femmes et hommes, filles et garçons, joueuses et joueurs. Pour une approche académique du sujet, je vous renvoie au très intéressant papier [1].* »

Références

- [1] Egil Trasti Rogstad. Gender in eSports research : A literature review. 19(3) :195–213, 2022. doi : 10.1080/16138171.2021.1930941.