

---

# L'esport, un domaine inclusif ? Mise en perspective des violences sexistes et sexuelles subies tout au long des carrières des sportives

Julien Borkowski\*<sup>1</sup>, Nicolas Besombes<sup>2</sup>, and Geneviève Cabagno<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Violences, Innovations, Politiques, Socialisations et Sports – Université de Rennes 2, Université de Rennes 2 : EA4636 – France

<sup>2</sup>Institut des Sciences du Sport-Santé de Paris – Université Paris Cité – France

<sup>3</sup>Valeurs Innovations Politiques Socialisations Sports – Université Rennes 2 - Haute Bretagne – France

## Résumé

Si les inégalités de genre dans l'esport ont gagné en visibilité dans la littérature scientifique ces dernières années (T.L. Taylor, 2012 ; Darvin et al., 2020 ; Rogstad, 2021), la définition et la catégorisation des violences genrées restent encore fragmentaires (Discroll, 2015 ; Witkowski, 2018 ; Ericsson & Bergström, 2020). Cette communication propose d'identifier les formes de violences sexistes et sexuelles qui entravent les carrières des femmes dans l'esport, en adoptant une analyse transversale et non cloisonnée des espaces de pratique. Il s'agit de mettre en lumière les effets des masculinité propre à la masculinité " geek " (T.L. Taylor, 2012) ou appelée " néolibérale " (Voorhees & Orlando, 2018) qui traversent l'ensemble des espaces de l'esport (en ligne, en présentiel, dans les " coulisses ").

## Méthode

Cette communication s'appuie sur une méthode mixte mobilisant trois outils principaux : un questionnaire en ligne, des observations participantes et des entretiens semi-directifs. Ces outils ont été déployés autour de deux jeux : *League of Legends* (jeu en équipe) et *Super Smash Bros. Ultimate* (jeu individuel), avec une attention particulière portée aux violences selon les contextes de pratique (en ligne, en présentiel, sur les réseaux sociaux, etc.).

Le questionnaire, diffusé de février 2022 à juillet 2022 via les réseaux sociaux, auprès de trois types de pratiquants-es : loisir, amateur-riche et ancien-ne pratiquant-e. Composé de 84 questions, il retrace les parcours de pratique vidéoludique et sportif, les formes d'engagement compétitif et les contraintes rencontrées, qu'elles relèvent ou non de violences.

Les observations participantes, réalisées de mars 2022 à juin 2023, ont concerné 22 compétitions en Bretagne, alternant entre compétitions hebdomadaires, mensuelles et annuelles, selon les catégories établies par les organisateurs-rices. Elles visaient à identifier les formes de violence en contexte présentiel.

Enfin, 18 entretiens semi-directifs ont été menés entre juin et juillet 2023 auprès de joueuses investies dans l'un des deux jeux, avec une pratique de loisir ou amateur. Ils ont permis

---

\*Intervenant

d'approfondir leurs carrières et les violences subies selon les espaces de pratique.

## Résultats

Portant sur un corpus de 343 réponses au questionnaire en ligne (H = 284 ; F = 59), de 22 observations participantes et de 18 entretiens semi-directifs, les données recueillies permettent d'entrevoir une pluralité de violences sexistes et sexuelles subies par les femmes tout au long de leurs parcours. Elles apparaissent dans une pluralité d'espaces (en ligne, en présentiel, sur les réseaux sociaux, etc.) et prennent des formes variées, parfois diffuses, cumulatives ou indirectes (blagues sexistes, harcèlement d'ambiance, agression sexuelle, etc.).

Plutôt que d'appliquer des catégories d'analyse préexistantes aux recherches sur l'esport (toxicité, agressivité), cette communication s'inscrit dans une démarche analytique en cours visant à repenser la manière dont ces violences peuvent être catégorisées, en tenant compte de leur transversalité et de leur articulation avec les normes de genre propre à l'esport.

## Références

Darvin, L., Vooris, R., & Mahoney, T. (2020). The playing experiences of esports participants: An analysis of treatment discrimination and hostility in esports environments. *Journal of Athlete Development and Experience*, 2(1), 36-48.

Discroll, C. (2015). Gamer girls. Dans F. Lignon (Éd), *Genre et jeux vidéo* (pp. 179-216). Presses universitaires du Midi.

Ericsson, N., & Bergström, H. (2020). How toxicity differs between male and female players in competitive Overwatch (mémoire de licence, Uppsala University, Sweden).

Friman, U., & Ruotsalainen, M. (2022). Gender and toxic meritocracy in competitive Overwatch: Case "Ellie". Dans M. Ruotsalainen, M. Törhönen, & V.-M. Karhulahti (Éds.), *Modes of esports engagement in Overwatch* (pp. 135-154). Springer International Publishing.

Rogstad, E. T. (2021). Gender in eSports research: A literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 1-19.

Siutila, M., & Havaste, E. (2019). A pure meritocracy blind to identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 4(3), Article 3.

Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.

Voorhees, G., Orlando, A. (2018). Performing Neoliberal Masculinity: Reconfiguring Hegemonic Masculinity in Professional Gaming. Dans N. Taylor, G. Voorhees (Éds.), *Masculinities in Play* (pp. 211-227). Springer International Publishing.

Witkowski, E. (2018). Doing/Undoing Gender with the Girl Gamer in High-Performance Play.

Dans K. L. Gray, G. Voorhees, & E. Vossen (Éds.), *Feminism in Play* (pp. 211-227). Springer International Publishing.