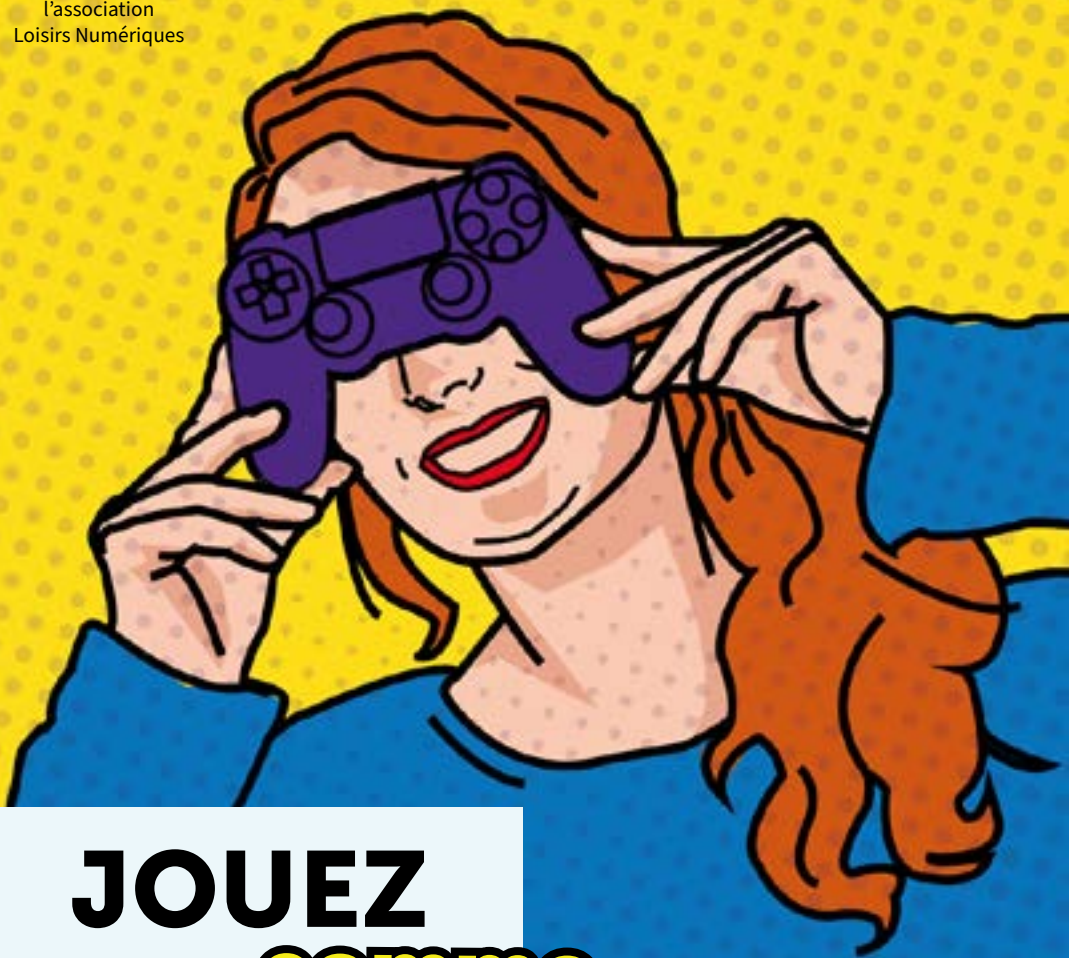




présenté par  
l'association  
Loisirs Numériques

8 mars 2020



**JOUEZ**

**comme**

**VOUS ETES**

**#MoisDesJoueuses**

# A l'origine...

Le **Mois des Joueuses\*** est une initiative de l'association **Loisirs Numériques**, que nous avons lancée en 2015.

**Un constat de départ : les femmes ne se sentent pas forcément représentées, ou mal représentées dans le jeu vidéo. Pourtant, la plupart des sondages affichent une moitié d'utilisateurs comme étant des femmes. Pourquoi ? Comment faire mieux ?**

Chez **Loisirs Numériques**, grâce à nos événements et à nos membres, nous prôtons un jeu vidéo fun, solidaire & fédérateur. Nous nous efforçons de montrer le jeu vidéo tel que nous le voyons et sous son plus beau profil : un medium permettant de rassembler et de passer de bons moments. Quand Mickaël Newton, Président de l'association, émet l'idée de créer un événement qui mette en avant les joueuses, l'association a montré un accueil très positif. Le Mois des Joueuses est alors né.

A ce moment précis, 70 des 150 membres de l'association étaient des femmes. Mais au final, le Mois des Joueuses, ce n'est pas uniquement le mois des femmes qui aiment le jeu vidéo mais plutôt le mois de la mixité, de la diversité ou même de l'ouverture d'esprit.

Mi-février 2020, nous faisons circuler une **enquête** pour mettre en lumière la relation des répondant·e·s au jeu vidéo et à la mixité.

**MERCI**

A toutes les personnes ayant contribué à ce que ce dossier prenne vie :

- les répondant·e·s, ainsi que celles et ceux qui ont relayé le formulaire,
- les personnes qui ont pris le temps de répondre à nos questions, à nos invitations et celles qui nous ont envoyé les documentations,
- Chloé Francavilla, binôme de recherches, qui m'a beaucoup aidée de son temps et de ses idées, en menant les interviews, et les relations presse.
- Mickaël pour avoir mis sur pied le Mois des Joueuses et pour toujours faire jouer son incroyable réseau et son cerveau créatif.



**\*J'hésite à garder le nom de cet événement, très centré sur le genre féminin. Puis... je le garde. Dans la langue française que je chéris tant, la moitié de cette planète a toujours évolué sous un pluriel masculin. Faites donc jouer votre imagination. C'est le **Mois des Joueuses\***.**

Quand je prends ce projet sous le bras, je le fais car je veux parler de mixité sans accuser. Je veux parler de mixité et faire en sorte que tout le monde se sente concerné. Je ne veux pas orienter le débat. Je ne veux pas créer de fossé entre les hommes et les femmes. Je ne veux pas mettre en avant une cause pour en mettre de côté une autre.

Je souhaite parler de mixité avec des bonnes ondes. Je souhaite ouvrir le sujet à tout ce qu'un «univers mixte» peut inclure.

Et j'espère que nous arriverons, via ce petit dossier, à montrer que chacun·e a une place à trouver dans le jeu vidéo.

**Bon Mois des Joueuses à tou·te·s et n'oubliez pas :  
Jouez comme vous êtes. ;)**

**Elodie Maizeray**  
*secrétaire & porte-parole chez Loisirs Numériques*



# Sommaire

L'industrie du jeu vidéo (sources : SELL)	6
L'enquête - Profil des répondant·e·s	8
L'enquête - Parlons Jeu Vidéo !	10
L'enquête - L'évaluation des répondant·e·s	12
<b>Portraits ! Elles font le jeu vidéo</b>	<b>14</b>
L'enquête - L'expérience des répondant·e·s :	
<b>Pour le pire mais surtout le meilleur</b>	<b>20</b>
<b>Aller plus loin selon Loisirs Numériques</b>	<b>26</b>
<b>L'association</b>	<b>29</b>

# L'industrie du jeu vidéo

## en France



**71% des français jouent au jeu vidéo** (96% des enfants et 69% des adultes).

Dans ce cadre, le SELL a établi, comme chaque année un bilan du marché français dans un dossier appelé «**L'essentiel du Jeu Vidéo**», paru en février 2020 ainsi qu'une étude consommateurs annuelle nommée «**Les français et le jeu vidéo**» publiée en octobre 2019. C'est sur les chiffres de ce dossier, réalisé auprès d'un panel de 3000 personnes que nous baserons nos premiers constats.

Le jeu vidéo est devenu un élément important de la culture en France, et répond donc aux mêmes interrogations sociales que les autres domaines culturels. Les questions de mixité se faisant de plus en plus présentes dans les débats publics, il est donc naturel de s'interroger sur la place que prend la mixité dans cette industrie. Bon élève ou mauvais élève ? Cet aspect ressortira en fonction des témoignages obtenus via notre formulaire.

**48% des joueurs sont des joueuses.** Quasiment la moitié, donc, pour un loisir pourtant régulièrement attribué aux hommes.

**La moyenne d'âge de ces joueuses est de 39 ans** (42 pour les joueurs). Une information qui vient là aussi, contredire l'image du jeu vidéo qui est principalement associé aux jeunes publics.

Les femmes pratiquent le jeu vidéo sensiblement de la même façon que les hommes, que ce soit dans la fréquence de consommation ou par rapport aux supports utilisés pour jouer. La différence majeure apparaît lors du choix des jeux.

**1/5 ème des joueuses jouent plusieurs fois par jour.**

**28% joue au moins 1 fois par jour.**

**19% de ces joueuses joue 1 à 2 fois par semaine.**

**13% des joueuses pratiquent 2 à 3 fois par mois**

**20% sont des joueuses moins régulières.**

Même si les femmes jouent majoritairement sur smartphone, 46% d'entre elles jouent sur ordinateur (56% pour les hommes) et 45% sur console (47% d'hommes), et 31% sur tablette (32% pour les hommes). 23% d'entre elles consomment sur console portable (contre 19% seulement des hommes).

**Les casual games et jeux sur mobile représentent le genre préféré des françaises à hauteur de 51%.**

**MAIS ! C'est également celui des hommes, et oui !**

A hauteur de 32%.

Les jeux de plateforme arrivent en seconde place avec 29% (bien plébiscité par les hommes également à hauteur de 24%).

Tout juste derrière, on retrouve le social gaming à hauteur de 28% marquant une vraie différence avec la consommation masculine qui se situe à 8% sur ce genre de jeu.

Les différences sont ensuite un peu plus marquées, celles-ci étant expliquées par les centres d'intérêts hétéro-normés encore très présents dans notre société : les femmes consomment plus de jeux de danse, de jeux familiaux alors que les hommes se dirigeront vers des jeux de tirs ou encore de courses.

Mais globalement, même si les femmes consomment moins de jeux vidéo «*gamer*», on ne peut que constater que ces frontières sont belles et bien en train de s'estomper.



Et les témoignages récoltés grâce à notre formulaire nous montrent qu'on parle beaucoup des mêmes titres (hommes comme femmes) ainsi que d'une pratique en ligne régulière, prouvant une pratique multijoueur du jeu vidéo «*gamer*».

Il est donc l'heure de changer la donne.

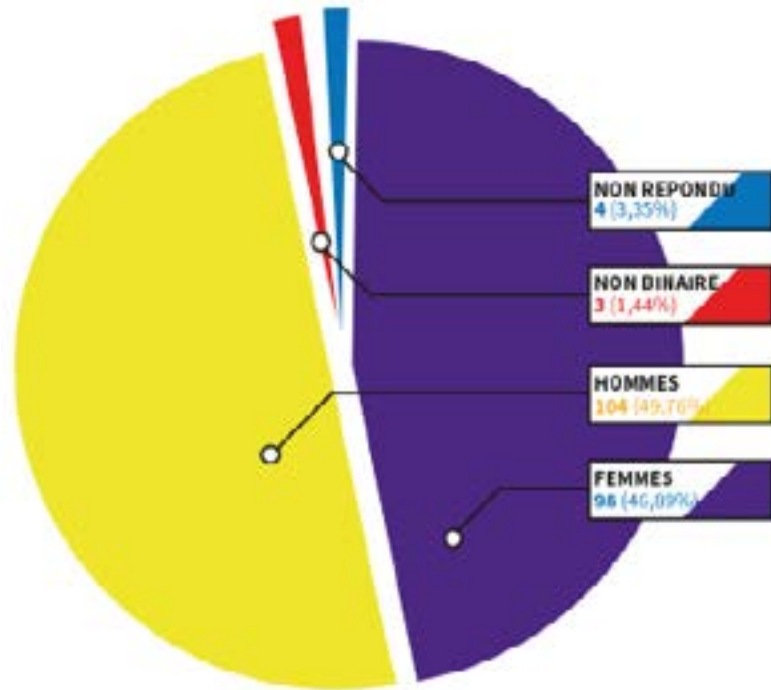
**#MoisDesJoueuses**

**96,17% de nos 209 répondant·e-s ont entre 18 et 45 ans.** (3 moins de 18 ans, 3 entre 46 et 55 ans, 1 entre 56 et 65 ans, 1 plus de 65 ans et 3 n'ont pas souhaité répondre.)

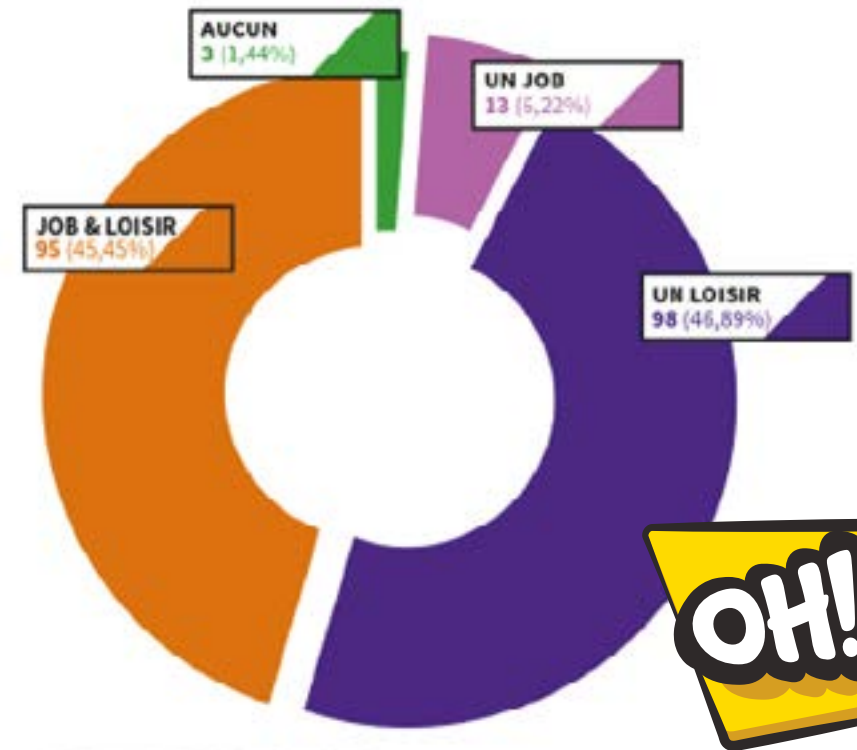
**46,89%** se sont déclaré·e-s femmes, **49,76%** ont répondu en tant qu'hommes, **1,44%** a noté être «non binaire» et 3,35% n'ont pas répondu.

Seuls 3 des interrogé·e-s n'ont aucun lien (job ou loisir) avec le jeu vidéo.

# Enquête - Profil des répondant·e-s

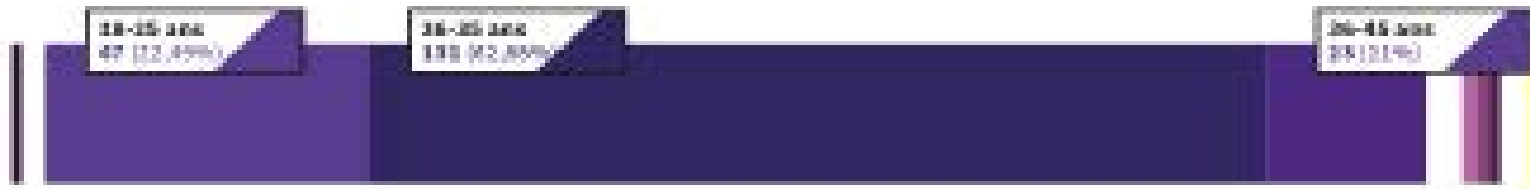


PROFIL - GENRE :  FEMME  HOMME  AUTRE : .....



LE JEU VIDEO POUR VOUS :

UN JOB  UN LOISIR  LES DEUX  AUCUN DES DEUX



ÂGE :

MOINS DE 18 ANS  18-25 ANS  26-35 ANS  36-45 ANS  46-55 ANS  56-65 ANS  PLUS DE 65 ANS

Les questions concernant le profil des répondant·e-s étaient les dernières questions du questionnaire. Comme toutes les autres, elles n'étaient pas obligatoires.

#MoisDesJoueuses

# Enquête - Parlons Jeu Vidéo !

Le formulaire commençait avec trois questions qui avaient pour objectif de mettre en lumière la relation de nos répondant-e-s avec le jeu vidéo. La première leur demandait de définir en 3 mots leur relation au jeu vidéo.



*mots cités en réponse*

22% ont parlé de passion, 12% de plaisir ou d'évasion, 11% de fun et d'émotion. Moins d'1% des interrogé-e-s a évoqué un sentiment négatif tel que la «rage», «l'addiction» ou la «frustration».

#MoisDesJoueuses

Les deux questions suivantes incitaient nos sondé-e-s à recommander un seul titre. Bien que représentant un choix difficile, il était important pour nous de restreindre au maximum la recommandation avec l'injonction « si vous ne deviez recommander qu'un seul jeu » sans notion de destinataire ou de contexte pour avoir les recommandations les plus universelles et intuitives possible.



## TOP 5 TOUS JEUX CONFONDUS

- Zelda BOTW (21 votes)
- The Witcher (9 votes)
- World of Warcraft (9 votes)
- Mario Kart (8 votes)
- Life is Strange = Skyrim (6 votes chacun)

## TOP 5 JEUX RECOMMANDES POUR LA FACON DONT ILS TRAITENT DE LA MIXITE

- Overwatch (11 votes)
- Sims (10 votes)
- Life is Strange (10 votes)
- Mass Effect (9 votes)
- Mario Kart (7 votes)

Seuls les titres Life is Strange et Mario Kart se retrouvent dans les deux classements. 10 répondants ont répondu «aucun jeu» pour la deuxième question. La proportion d'insatisfaction quant à la représentation de la mixité égale donc la deuxième place. Il est intéressant d'observer que Zelda, qui réunissait 10% des recommandations, n'a été citée que 2 fois ensuite. Les jeux recommandés pour leur mixité le sont pour la liberté offerte tant dans l'incarnation des personnages que l'effet que le genre produit.



# Enquête - L'évaluation des répondant·e·s

La section qui suit avait pour but d'estimer l'évaluation de la mixité et de sa considération, dans le jeu vidéo, d'après nos répondant·e·s. Ces dernier·e·s ont alors dû noter plusieurs critères sur une échelle de 1 à 5. 1 étant la mauvaise note et 5 la meilleure.

## LA REPRESENTATION DES GENRES DANS LE JEU VIDEO

209 notes sur 209 sondé·e·s.

Moyenne : **2,84/5**

Majorité : 3/5 (82 soit 39,23% des notes)  
5/5 : 15 (dont 40% femmes)  
1/5 : 18 (dont 61% femmes et non-binaires)

*«En tant que joueuse, je n'accorde pas du tout d'importance à la représentation des femmes ou de la mixité ou autre dans mes choix de jeux.»*

Dans l'ensemble, la note moyenne (3) l'emporte, prouvant que les avis sont partagés et nuancés. La note attribuée à l'évolution de la considération de la mixité (3,5/5) prouve que les interrogé·e·s ont bien le sentiment que la mixité prend de plus en plus de place dans le secteur. Il est intéressant toutefois de souligner que les meilleures notes sont souvent données par des hommes et les moins bonnes par des femmes ou non-binaires.



## L'IMAGE DE LA MIXITÉ DANS LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

209 notes sur 209 sondé·e·s.

Moyenne : **2,42/5**

Majorité : 3/5 (86 soit 41,15% des notes)  
5/5 : 7 (dont 43% femmes & 43% travaillant dans le secteur du jeu vidéo)  
1/5 : 35 (dont 66% femmes et non-binaires & 57% personnes ayant déclaré le jeu vidéo comme leur emploi.)

*«En tant que travailleur du jeu vidéo, nous sommes à l'origine des représentations non mixtes, non inclusifs et parfois grassement sexistes. C'est à nous de proposer un média plus sain et plus intelligent.»*

## LA CONSIDÉRATION DES JOUEUSES ?

Moyenne : **2,83/5**

209 notes sur 209 sondé·e·s.

*«Je ne joue pas en ligne partiellement pour ne pas avoir à traiter avec des garçons et des hommes en vocal.»*

Majorité 3/5 (soit 32,5% des votes)  
5/5 : 17 (dont 47% femmes & 88% de joueurs et joueuses)  
1/5 : 19 (dont 63% femmes & 100% joueurs et joueuses)

## L'ÉVOLUTION DE LA CONSIDÉRATION DE LA MIXITÉ DANS LA CRÉATION DE JEU VIDÉO ?

208 notes sur 209 sondé·e·s.

Moyenne : **3,5/5**

Majorité : 4/5 (soit 42% des votes)  
5/5 : 23 (dont 39% femmes & 48% travaillant dans le secteur du jeu vidéo)  
1/5 : 5 (dont 80% femmes & 20% personnes ayant déclaré le jeu vidéo comme leur emploi.)

*«On a encore des progrès à faire en terme de diversité, mais on essaye et c'est cool. Je suis assez optimiste, mais j'ai aussi conscience que ça va prendre du temps.»*

#MoisDesJoueuses

# Portraits !

## Elles font le jeu vidéo.



**EMMANUELLE RENON**  
**«ZOUZOU», celle qui ose.**

### Son conseil ?

Ne jamais hésiter à laisser sa créativité s'exprimer et imaginer des dispositifs dingues dans des lieux atypiques. Il faut pousser les portes et être persévérant.

Il faut croire en ce que l'on propose et dans les produits que l'on défend, trouver le bon angle en fonction de l'interlocuteur pour l'intéresser. Il faut être patient également.

### Emmanuelle RENON

- Attachée de presse chez PLAYSTATION depuis 15 ans.

- Attachée de presse spécialiste culture et pop-culture | Reset PR

Son premier amour ? La musique. Chez Sony Music pendant 3 ans, elle met en valeur des artistes comme JJ Goldman, Patricia Kass, les Rolling Stones ou encore Bruce Springsteen. Puis chez Delabel pendant 8 ans pour Massive Attack, IAM, Les Rita Mitsouko ou encore Keziah Jones.

Richard Brunois, chez Playstation, convaincu de sa persévérance la persuade de le rejoindre pour **oeuvrer à l'identification du jeu vidéo comme un domaine culturel à part entière auprès du grand public.**

Le lancement de la PS2 fut une période difficile qui la pousse à retourner dans la musique chez Universal Jeunesse avant de se laisser tenter à nouveau par Playstation.

15 ans plus tard, elle gère le portefeuille Playstation chez l'agence Reset PR, et développe aujourd'hui toute la partie culture et pop-culture, notamment pour la maison de disque BMG avec des artistes comme les Pixies, MORisse... C'est aussi elle qui a trouvé l'écrivain pour le livre «Art et Jeux vidéo».

### Ton XP en 3 mots ?

Adaptation - Diffusion - Plaisir

### Un jeu ?

Locoroco

### Un challenge ?

Son entrée dans le milieu. C'était tellement loin de son univers, elle n'avait jamais imaginé travailler dans le jeu vidéo ni encore arriver là où elle en est aujourd'hui ! Sa pugnacité a payé, elle a grandement participé à la démocratisation du jeu vidéo, qui est peut-être au final son plus gros challenge.

### Une anecdote ?

A l'avant première de Detroit: Become Human, Richard Brunois, plaisante à propos d'une statue de Kara « *et si elle traversait la rue et allait au Musée Grévin ?* ». Elle l'a fait ! 80m2 sont désormais dédiés à Detroit au Musée Grévin ! « *Quand on veut, on peut !* »

### Une fierté ?

Faire écrire un livre sur l'art et le jeu vidéo à Jean Zeid, aux Editions Circonflexe.





## SAÏDA MIRZOEVA

### «Savoir attraper les opportunités»

#### Son conseil ?

Un conseil pour la production créative : respecter tous les métiers qui composent une équipe.

**«Soyez attentifs et conscient des autres, collaborez et aidez vos collègues le plus possible»**

Les personnes les plus sages et respectées qu'elle connaisse sont celles qui font confiance aux autres, savent partager les bonnes infos au bon moment, sans jugement et dans un esprit collaboratif.

#### Une fierté ?

Ses fiertés les plus ardentes sont celles de la sortie des deux ou trois premiers jeux sur lesquels elle a travaillé. L'émoi de lire les retours des joueurs, « l'inconscience qui la faisait répondre directement aux commentaires des joueurs. » Elle avait envie que le monde entier sache !

#### Saïda Mirzoeva

- Productive Associée Senior chez DONTNOD.

Désormais maman de deux petites gameuses en devenir, Saïda se décrit elle-même comme une nerd curieuse et touche-à-tout. Elle est à l'écoute des changements en cours et à venir dans l'industrie du jeu et dans la société en général. Avant d'arriver chez DONTNOD, Saïda a fait une école pour devenir graphiste, mais elle a surtout su garder l'esprit ouvert pour rester aux aguets et trouver un métier qui corresponde à sa personnalité et dans lequel elle pourrait s'épanouir et trouver une vraie satisfaction. **«Comment peut-on savoir à 20 ans ce que l'on fera 20 ans plus tard ?»** Elle recommande à tous les jeunes gens qui veulent travailler dans le jeu vidéo de laisser une chance à des métiers où ils pourraient faire la différence et ne pas rester focalisés sur «un-seul-métier-de-rêve-sinon-rien.»

Son premier souvenir jeu vidéo ? Un jeu de Snake qu'elle avait elle-même codé (grâce à une fiche guide) sur un antique ordinateur soviétique en 1989. Elle croit que c'est le moment où elle a su que son destin se ferait sur les écrans.

#### Ton XP 3 mots ?

« Pourquoi pas moi ? »

#### Un jeu ?

GRIS

#### Un challenge ?

En tant que graphiste 3D : celui de rester à la pointe des technologies. L'hygiène de travail exigée par le fait de devenir «obsoleète» d'une année sur l'autre.

En tant que productrice, le challenge est surtout humain. La gageure permanente de collaborer et faire collaborer des gens issus de métiers aussi différents, garder son sang froid, ne pas prendre parti... savoir prendre en compte le plus de paramètres possible pour prendre des décisions est ce qui lui paraît être le plus difficile.

#### Une anecdote ?

Adorant In Memoriam, un jeu d'enquête d'Eric Viennot, elle l'a contacté avant même de travailler dans le jeu vidéo. Des années plus tard, ils sont amis et elle a même participé à un de ses derniers projets avec Lexis !

# Nous les avons déjà interrogées...



**Aurélie Belzanne**

- Chargée de communication  
chez ASOBO.

« On fait un  
travail hors du  
commun ! »

## Son conseil ?

### **S'ouvrir à toute la culture en règle générale.**

Lire tous les livres, écouter toute la musique / toutes les musiques,  
voir tous les films et toutes les séries.

De toutes les époques, de tous les horizons.

**Cultiver ça, ça permet de travailler avec tout le monde,  
de pouvoir épauler tout le monde, être agile et considéré(e) comme  
un bon professionnel et être écouté.** C'est une aide précieuse.

L'interview complète : <http://loisirsnumeriques.org/interview-daurelie-belzanne-on-fait-un-travail-hors-du-commun/>

**Emilie Rinna**

- Concept Artist  
chez Creative Assembly - SEGA.



« Une seule  
envie :  
travailler  
dans les jeux  
vidéo, pas de  
plan B ! »

## Son conseil ?

On est tous partis de zéro : **tout s'apprend et se perfectionne.** Essayez de rester consistant et continuez à pousser, vous verrez la lumière au bout du tunnel. Préservez votre enthousiasme, surtout si vous êtes du côté créatif : une fois le pied dans l'industrie, développer un jeu peut être très frustrant, mais aussi extrêmement gratifiant.

Beaucoup de personnes quittent ce milieu pour cause de désillusion : **l'idée étant de garder un œil sur l'objectif final tout en prenant soin de vous** et de votre santé mentale ! Plus facile à dire qu'à faire ceci-dit. Et si vous vous sentez d'humeur aventureuse, n'hésitez pas à postuler dans des studios étrangers, ça sera peut-être le début d'une belle aventure !

L'interview complète : <http://loisirsnumeriques.org/interview-demilie-rinna-une-seule-envie-travailler-dans-les-jeux-video-pas-de-plan-b/>

# Enquête - L'expérience

## Pour le pire...

Trois questions du formulaire étaient des questions ouvertes et visaient à obtenir des témoignages de nos répondant·e·s. Toujours dans une optique de parler de jeu vidéo dans un ensemble, nous n'avons pas particulièrement axé les questions sur les problématiques de genre. Nous avons demandé, dans l'ordre : une anecdote, un challenge et une mauvaise expérience. Commençons ici par le plus désagréable pour finir sur une note positive !  
**Spontanément : + 10% de réponses sur les bons côtés du jeu vidéo !**

### LA MAUVAISE EXPERIENCE

«Si vous deviez partager une mauvaise expérience en tant que joueur·se, professionnel·le ou simple témoin d'une situation liée au jeu vidéo...»

**84% des interrogé·e·s ont témoigné d'une mauvaise expérience, vécue ou observée.**

**21% parlent d'interactions désagréables** avec des joueurs ou des collègues, et le jeu en ligne est cité de nombreuses fois comme propice à ce genre d'échanges, car certain·e·s «se cachent derrière leur écran».

«Généralement c'est plutôt en ligne, les mauvaises expériences, les insultes des personnes etc. Le manque de respect entre joueurs et joueuses.»

Près de **19% évoquent une discrimination liée au genre** : une grosse sensation de devoir se justifier et prouver sa valeur, se battre pour une égalité de considération (et de salaire), cacher son genre derrière un pseudo non genré ou couper le micro est une solution évoquée délibérément par 10% des personnes ayant répondu à la question.

«J'ai été plusieurs fois témoin de commentaires dans des jeux compétitifs style LoL, counter-strike... exprimant une surprise, voire une indignation sur le fait qu'une femme puisse être le meilleur joueur de la partie, ou qu'elle donne des «ordres» visant à mieux coordonner une équipe majoritairement masculine. Expérience malheureusement classique et récurrente chez beaucoup de joueuses.»

«Qu'on me demande perpétuellement de justifier mon niveau ou mes connaissances en jeu vidéo, là où on demande juste aux hommes de citer les jeux auxquels ils jouent, sans avoir à fournir plus de justification.»

**18% des sondé·e·s utilisent les mots «toxicité» & «harcèlement».** Ils sont 100% liés à des comportements en jeu multi.

«Les diverses communautés toxiques, sexistes, homophobes, insultantes qu'on croise régulièrement sur certains jeux (pas tous) en ligne.»

«Bien sûr, les messages reçus via PS, plus du fait du genre de mon profil (féminin) : j'ai reçu plusieurs messages de personnes inconnues, qui allaient du simple «Salut ça va» au plus bizarre «Je cherche des filles dans ma région». C'est vraiment une démarche intrusive, qui ne fait pas se sentir à l'aise, malgré le fait qu'on soit paisible chez soi.»

Mis à part 9% des interrogé·e·s qui évoquent une mauvaise expérience liée à un jeu qu'ils n'ont pas aimé et 3,4% une problématique technique (bogs, cinétose, pannes... ) tous les témoignages sont liés à un comportement jugé nocif. Les stéréotypes observés dans les jeux eux-mêmes (hypersexualisation par exemple), l'image du jeu vidéo selon les personnes extérieures au milieu : «violent» / «isolant» / «pas un métier sérieux» ou la mauvaise ambiance (compétition excessive, colère ou triche) sont en cause.



«Devoir assister à quelques scènes désagréables en jouant à Assassin Creed, quand le personnage fait le coureur de jupons.»

«Les vidéos ou reportages sur des jeunes qui ne font que jouer et en oublient de vivre.»

«Lors de ma première compétition vraiment importante mon équipe & moi avons obtenu une 3e place, c'était impressionnant mais les autres pros ou semi pros nous ont dénigré, certains ont même parlé de triche et le retour de leur communauté sur nos réseaux a été virulent, ce qui m'avait à l'époque découragé et fait abandonner la scène compétitive.»

#MoisDesJoueuses

## ... avec ses défis...

«Chaque fois que je crée un JV c'est un nouveau challenge..»

### LE CHALLENGE

«Si vous deviez nous parler d'un obstacle ou d'un challenge rencontré, surmonté ou observé en tant que joueur·se, professionnel·le ou simple témoin d'une situation liée au jeu vidéo...»

**86% des répondant·e·s se sont exprimé·e·s pour partager librement ce qu'ils ont vécu comme un obstacle, ou un challenge rencontré.**

**22%** font écho à leur mauvaise expérience **et ont parlé de surmonter une discrimination, la toxicité ou la violence.** Les témoignages évoquent tant le sexisme (60% des cas) que le racisme, l'homophobie ou l'opacité du milieu professionnel aux profils qui sortiraient de l'ordinaire.

**7,6% des sondées évoquent avoir développé un syndrome de l'imposeur et un manque de confiance en soi,** souvent lié au fait de devoir faire toujours plus d'efforts que leurs homologues masculins pour être considérées légitimes. Seule une sondée évoque le côté positif de devoir faire plus d'efforts : elle considère ceci comme «un atout», un challenge.

«Le fait d'être une nana et d'être rentrée dans une école de jeu vidéo. On m'a dit que je devrais faire deux fois plus qu'un mec pour prouver que je mérite d'y être pour mes capacités et non mon sexe. C'est plutôt vrai, il faut redoubler d'efforts pour asseoir sa crédibilité. Mais c'est aussi lié à l'âge.»

«Mon syndrome de l'imposeur suite au cyberharcèlement sur Twitter entre autres qui m'a suivi pendant longtemps mais ça va mieux..»

«Découvrir que les joueuses ne sont mises en avant que lorsqu'elles sont jeunes et jolies, phénomène rare chez les hommes, où les compétences/ connaissances priment sur le physique.»

«Se faire régulièrement menacer de viol (la menace de viol étant la plus polie que je reçois généralement) dans une partie ou la "voice" est activée, se faire dire qu'on est dans le domaine des jeux vidéos principalement parce qu'on est une fille et non pas parce qu'on a du talent.»

«J'ai été très mal reçue par une association de joueurs et joueuses car femme.

Je devais prouver constamment que j'étais une «vraie» joueuse... »

**19,5%** témoignent de la **difficulté d'un jeu** tandis que **16% témoignent d'une fierté à avoir réussi un jeu difficile** : pour avoir finalement réussi en mettant à l'épreuve différentes capacités : patience, observation, pratique, assiduité, ou encore avoir gagné une compétition.

**3,3%** disent avoir **surmonté une épreuve grâce au jeu vidéo.** Il peut s'agir alors de vaincre sa timidité, dépasser ses émotions, gagner en tolérance ou simplement oser parler en vocal.

«Le jeu vidéo *Life is strange 2* m'a renvoyée à beaucoup de situations que j'ai dû vivre moi-même tant sur le plan du racisme que du modèle à tenir pour son petit frère, de prendre la place des parents absents et faire face à l'adversité à un âge où on est censé penser à des choses plus légères. Cela a eu un véritable effet cathartique.»

D'autres **3,3%** évoquent la **mauvaise image du jeu vidéo.** Se faire accepter par sa famille, ses amis, et parfois même devoir expliquer que le jeu vidéo n'est pas exclusivement réservé à une certaine tranche d'âge.

«Le fait d'être peut-être parfois rabaissé quand on dit qu'à plus de 40 ans on joue aux jeux vidéo régulièrement...»



**2,8%** parlent du **coût du jeu vidéo comme d'un obstacle** : tant pour jouer que pour pouvoir faire ses études.

En marge, l'**accessibilité**, la **barrière de la langue**, la difficulté de trouver **du temps à consacrer au jeu vidéo** ou l'**addiction** sont citée·es comme problématiques.

«Le peu de femmes présentes dans les équipes de développement...

Ce n'est pas forcément un obstacle en soi, mais quand on est junior / étudiante, cela peut être d'autant plus intimidant et stressant»

#MoisDesJoueuses

# ...mais surtout pour le meilleur !

## L'ANECDOTE : LE JEU VIDEO QUI FAIT DU BIEN

«Si vous deviez raconter une anecdote, un souvenir, quelque chose qui vous a marqué de façon positive / qui a eu un impact bénéfique sur vous / vous a fait grandir en tant que joueur-se, professionnel-le ou simple témoin d'une situation liée au jeu vidéo...»

**94,7% des interrogé-e-s ont souhaité partager une anecdote positive !**

**Plus de 28% des sondé-e-s parlent du jeu vidéo comme d'un medium fédérateur :** «partage», «rencontres», «solidarité», «communauté», «amis», «famille», «cohésion» sont des mots qui reviennent très souvent dans ces témoignages.

«Les premiers pas sur les jeux vidéo, avec mon fils. Un partage et beaucoup de bonheur depuis.»

«J'utilise le jeu vidéo en bibliothèque pour faire se rencontrer un public senior et des ados : c'est un super outil pour inverser les rapports de connaissance / apprentissage.»

**15,3% des interrogé-e-s admettent avoir appris quelque chose** grâce au jeu vidéo.

Il s'agit parfois de connaissances (apprendre une langue, ou des pans de l'histoire), de valeurs (le respect, la motivation) ou des capacités (observation, compétitivité, patience, l'assurance...)



«Mes premiers pas dans l'esport... je pense que de jouer dans une équipe mixte sur un jeu de guerre, ce qui n'était pas forcément très courant à l'époque, m'a appris dans un certain sens à toujours respecter les autres, qui que ce soit sur un jeu.»

«Jouer avec mon frère : il m'a fait découvrir les jeux vidéo et grâce à ces derniers, j'ai appris vite l'anglais. Nous continuons de jouer ensemble avec plaisir.»

**Près de 15% des interrogé-e-s disent avoir ressenti de la fierté.** Réussir une compétition, se dépasser, se sentir utile ou même avoir le sentiment de réussir sa vie en faisant de sa passion son métier.

«Qu'on me prenne au sérieux sur mes connaissances vidéoludiques, c'était mon premier travail, zero expérience, et qu'il y avait 20 personnes dans la salle, tous des hommes ! La fierté quand j'ai reçu la réponse positive.»

**13,4% des interrogé-e-s évoquent leur gestion des émotions.** Surmonter sa timidité, réussir à devenir plus sociable, gagner en self-control... le jeu vidéo véhicule des émotions et a un pouvoir anti-stress et anti-dépressif.

«Lorsque je joue à un jeu et que je finis par pleurer, je sais que c'est un jeu que j'ai aimé faire. Le jeu vidéo n'a rien à rougir face à l'industrie du cinéma. Il peut nous émouvoir jusqu'aux larmes, nous frustrer, nous rendre euphorique. Toutes les fois où j'ai pu être émue, où j'ai réussi à passer un passage difficile sont des moments privilégiés.

Je dirais qu'émotionnellement, un jeu a un impact sur moi quand l'émotion est forte et lorsque je ressens un accomplissement de soi.»

«Le jeu vidéo était un loisir étant jeune, mais depuis une dizaine d'années je l'ai souvent utilisé comme thérapie contre la dépression.

Avec des jeux joyeux et colorés, ou nécessitant de la réflexion »

**13,4% des interrogé-e-s parlent de plaisir.** (C'est aussi le deuxième mot le plus cité lorsqu'il s'agissait de définir leur relation au medium.) Beaucoup de commentaires parlent de bons souvenirs, de rires et de bonne ambiance.

«Le plaisir que les gens avaient à jouer ensemble en coop ou en équipes opposées sur des jeux tels que Mario party, Dance dance revolution, Overcooked. Idem sur les MMO où on peut voir de l'entraide entre anciens et nouveaux joueurs. La cohésion.»

«Résident Evil est un très bon souvenir, j'y jouais avec ma meilleure amie au collège, 15 ans après, on y joue encore, une fois les enfants couchés.»

#MoisDesJoueuses

# Plus loin vers la mixité... et la diversité !

## LES ASSOCIATIONS

**Women in Games :** <https://womeningamesfrance.org>

«Association professionnelle œuvrant pour la mixité dans l'industrie du jeu vidéo en France. Nos moyens d'action : formation, rencontres, sensibilisation, éducation, entraide. Association ouverte à toutes et tous.»

**Next Gaymer :** <https://nextgaymer.com/>

«Un espace sûr pour valoriser la visibilité et l'épanouissement des geeks et gamers parmi les personnes Lesbiennes, Gaies, Bisexuelles et Trans et de toutes les personnes en interrogation sur son orientation sexuelle ou son identité au sein de ce milieu.»

**Silver Geek :** <https://silver-geek.org>

«Silver Geek souhaite répondre de façon innovante à deux enjeux clés : le bien-vieillir et l'inclusion numérique. La santé et le bien-être des seniors sont au coeur de nos préoccupations. La découverte du numérique et des jeux vidéo stimule la santé physique et psychique des personnes âgées.»

**RIJV :** <https://rijv.org>

«Le Rassemblement Inclusif du Jeu Vidéo a été fondé pour avoir un impact positif sur l'industrie du jeu vidéo en faisant la promotion de la diversité, l'égalité et l'inclusivité dans le milieu du jeu vidéo.»

**Game Impact :** <http://gameimpact.fr>

«Au travers de rencontres régulières nous découvrons, créons et surtout nous amusons autour des jeux vidéo qui changent le monde.»

**Cap Game :** <https://capgame.fr>

«Association qui agit pour l'inclusion des personnes en situation de handicap à la vie numérique.»

Des bonnes idées à l'étranger aussi, comme avec l'association MissClicks en Angleterre, qui aide les streameuses à s'entraîner dans un cadre protégé (modération des commentaires, pédagogie...) ou l'association Any-Key qui organise des tournois mixtes ou féminins en partenariat avec Intel et l'Electronic Sports League. Enfin, des associations comme Skylla, organisent des qualifications féminines en plus du tournoi « mixte » où les joueuses sont très rares, dans le cadre de leur série de tournois qui met en valeur les joueurs amateurs à fort potentiel.

## LES ATELIERS

**Atelier «Queer Games» :** <https://www.facebook.com/aqgf.paris/>

«Un moment en fin d'après midi chaque dernier dimanche du mois pour découvrir et jouer à différents jeux vidéo queer, créer, échanger.» organisé par Le Reset, un hackerspace à la Mutinerie.

**Atelier «She Can Code» :** <https://www.shecancode.fr>

«Inspirer les petites filles sur les métiers du numérique, des sciences et de l'informatique. Faire tomber les aprioris en échangeant sur le champ des possibles avec les enfants et les parents. Apprendre le code informatique en s'amusant.»

**Atelier «1 heure, 1 femme d'influence» au MK2 Odéon**  
<https://www.mk2.com/evenements/1-heure-1-femme-dinfluence>

«Un cycle organisé par l'agence Des Mots et Des Arts. Prix nobel de physique, résistante, philosophe, designer, cinéaste... Elles ont toutes marqué l'Histoire, les arts ou encore les sciences. Ce cycle vous propose de redécouvrir la vie et le parcours de ces grandes femmes d'influence ! Un cycle de conférences présenté par les historiennes de l'art Tatiana Mignot, Amélie Sabatier, Morgane Hamon et Manon Roth. Jusqu'au samedi 28 mars 2020.»

#MoisDesJoueuses

## A NE PAS MANQUER

**La Charte égalité pour les écoles de Jeu Vidéo** sur le site du CNC  
<https://bit.ly/2Tye1YR>

Constituée par le ministère de la Culture, le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) et l'association Women in Games France après un groupe de travail en 2019, la charte vise à encourager plus de mixité dans le jeu vidéo.

**5 streameuses à suivre en 2020** par Dexerto FR  
<https://www.youtube.com/watch?v=XHm1zG31Ybg>

**Un documentaire sur la richesse de la mixité** par le SELL  
<https://www.sell.fr/news/la-mixite-une-formidable-riche-esse-pour-le-jeu-video>

**La mixité vue par les enfants à la PGW** par FrosTiize  
<https://www.youtube.com/watch?v=8WByugkXqXY>

**Représentation des femmes dans le jeu vidéo** par l'AFJV  
<https://www.youtube.com/watch?v=7GgdbzgEj0>

**Etudiantes: les métiers du jeu vidéo sont aussi pour vous**  
<https://www.dailymotion.com/video/x73m0zz>

**Jeu Vidéo : stop aux clichés**  
<https://www.dailymotion.com/video/x7mzu90>

**Elles conjuguent le jeu vidéo au féminin**  
<https://stories.ubisoft.com/article/jeu-video-feminisme-inclusion-gaming/>

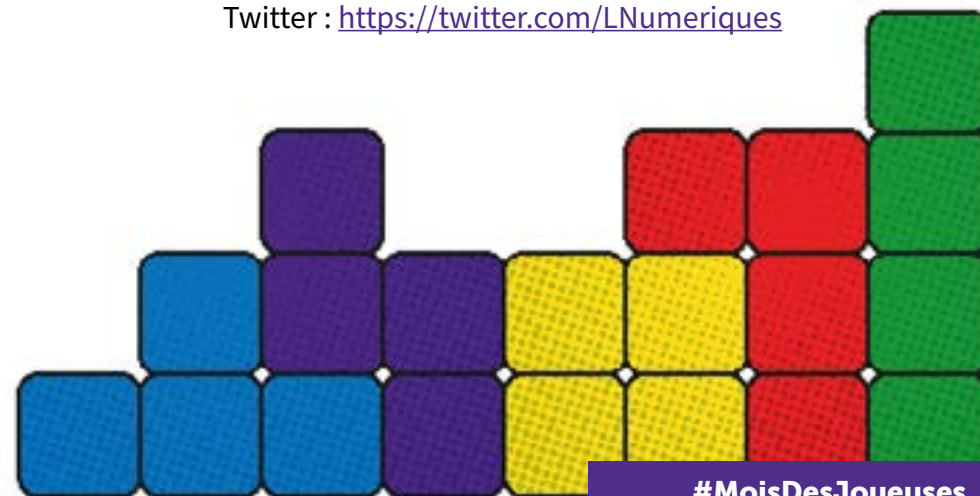
**LES TROPHÉES DES SENIORS** par Silver Geek  
La compétition Esport amateur des joueurs seniors !

**L'e-LAB** Espace jeu vidéo permanent à la Cité des Sciences



Toute l'année, l'**Association Loisirs Numériques** propose des événements fédérateurs et conviviaux autour du jeu vidéo. Rencontres & débats, tournois bon enfant, brocantes solidaires ou encore marathon caritatif ([le Desert Bus de l'espoir](#)). Tous se déroulent dans la bienveillance et tentent de promouvoir la diversité des profils comme une richesse.

Le mois de mars, Mois des Joueuses est consacré à la mise en avant de la mixité et plusieurs événements qui vont dans ce sens ont lieu. Pour être tenus au courant des événements, suivez-nous sur :  
Facebook : <https://www.facebook.com/LoisirsNumeriques/>  
Twitter : <https://twitter.com/LNumeriques>



**#MoisDesJoueuses**

**JOUEZ  
comme  
VOUS ÊTES**

**Association Loisirs Numériques**

[loisirsnumeriques.org](https://loisirsnumeriques.org)