

Pour une féminisation du développement de jeux vidéos

Chiffres sexistes de l'industrie du jeu vidéo et constat

L'association **Women in Games**, fondée en 2009 en Angleterre, veille à la représentation des femmes dans l'industrie du jeu vidéo. Ses adhérentes évoquent, en prenant compte des rapports du **Baromètre annuel du jeu vidéo**, une féminisation croissante, bien que minoritaire, des emplois du secteur vidéoludique. Les chiffres cités sur le site de l'association sont les suivants :

“ Women in Games is a not for profit organisation founded in 2009 when women numbered only 6% of the Games Industry workforce. In 2020 we have a global average statistic of 22%. In a recent survey of the global top 15 Games Companies, only 16% of women are represented in the executive teams. The number of women working in any role or competing in esports is around 5% or 1 in 20. Yet approximately 50% of players globally are women, so we still have a long way to go in achieving a representative games and esports industry and better understanding on how to do that.

Women in Games décrit une augmentation du nombre de postes occupées par des femmes (6% en 2009, contre 22% en 2020). Cependant celles-ci restent minoritaires au sein des grandes entreprises de création de jeux-vidéo. Elles notent également dans ce rapport l'absence des femmes des postes à responsabilité (16% des femmes sont représentées dans les équipes de directions des 16 plus grandes entreprises de jeu vidéo) et des compétitions de e-sport à haut niveau (5% des femmes travaillent ou concourent à des événements de e-sport). Les statistiques sont alarmantes dans la mesure où environ 50% des joueurs sont des joueuses.

Enseignements clés pour l'année 2021

11,3 ETP*

en moyenne en France
dans les studios
de - de 100 salariés

80%

des emplois salariés
sont des **CDI**

22%

de femmes
dans les effectifs des
studios de développement



Le secteur recrute

580

à **800**

nouveaux emplois
créés dans
les entreprises

480

à **650**

nouveaux emplois
dans les studios
de développement

Actions vers une féminisation des cultures vidéoludiques en France

Women in Games France, fondé en 2017 par la développeuse et activiste Audrey Leprince, a pour mission de "promouvoir la mixité dans l'industrie du jeu vidéo française". En menant des actions de sensibilisation concernant la place des femmes dans le secteur numérique et vidéoludique en France, elles fabriquent un réseau d'entraide entre femmes développeuses, ingénieures et joueuses e-sport. Audrey Leprince évoque cependant une difficulté à mobiliser les actrices du secteur :

“ « Nous sommes face à **un double problème** : il n'y a pas suffisamment de femmes dans le développement, mais elles sont aussi difficiles à mobiliser. C'est pour cette raison que nous avons commencé par créer un annuaire de femmes volontaires pour intervenir dans les conférences, lors d'interviews ou même dans les écoles de jeu vidéo, dans le but d'inspirer celles qui souhaiteraient faire carrière dans notre secteur. Mais nous voulons aussi créer un cadre bienveillant et motivant pour toutes celles qui hésitent encore, mieux comprendre leurs freins pour contribuer à les lever. »

Combattre les représentations sexistes

Sources :

- JANKOWSKY, Filip, *The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985-1993*, 2019.
- Women in Games : <https://www.womeningames.org/>
- Women in Games France : <https://womeningamesfrance.org/>
- Women in Games France sur France Culture : <https://www.franceculture.fr/numerique/des-femmes-font-bouger-les-choses-dans-lindustrie-du-jeu-video-et-prouvent-que-nous-y-avons-notre>
- Baromètre annuel du jeu vidéo : <http://snjv.org/publications/>
- https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/11/01/il-n-y-a-pas-d-egalite-hommes-femmes-dans-l-industrie-du-jeu-video_4800946_4408996.html
- <https://www.numerama.com/tech/289096-comment-lassociation-women-in-games-veut-promouvoir-la-mixite-dans-le-jeu-video-francais.html>

Révision #6

Créé 4 mai 2022 14:11:28 par Solen Charton

Mis à jour 4 mai 2022 15:26:07 par Solen Charton