

# Féminisme et jeux-video

"Pfff... C'est pas un vrai jeu, c'est un truc de fille ça".

La représentation de la Femme dans le Jeu, et la place de la Femme comme joueuse ou comme créatrice...

Il reste du chemin à parcourir.

- [Women in Games France - Pour plus de femmes dans le Jeu](#)
- [T.I.N.A. : Ecrire un personnage non stéréotypé](#)

# Women in Games France - Pour plus de femmes dans le Jeu



Women in Games France est une association de **professionnel·le·s** œuvrant pour **la mixité** dans l'industrie du jeu vidéo en France. Les moyens d'action de l'association : formation, rencontres, sensibilisation, éducation, entraide. L'Association ouverte à toutes et tous.

L'association organise des conférences et relais des enquêtes aux autres initiatives liées à la place de la femme dans l'industrie du jeu. Ils portent également d'autres valeurs, comme la lutte contre la culture du crunch dans le secteur du jeu vidéo (travailler de -nombreuses- heures avant la publication d'un jeu. Parfois pendant plusieurs mois...)

Il est notamment possible de dialoguer directement avec les membres sur [leur discord](#).

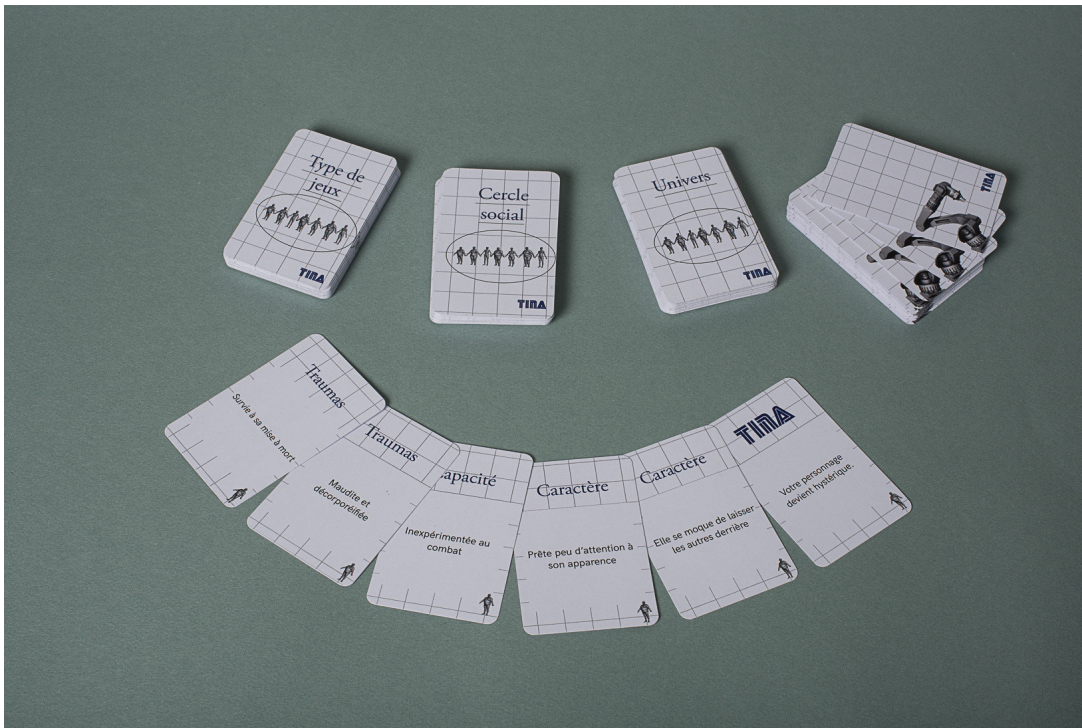
L'association peut également être une ressource pour l'organisation d'évènements plus inclusifs. Par exemple, lors de l'organisation de la [game jam HitboxMakers 2021](#) à Tours (créer des jeux en 48h), certain.e.s membres ont aidé l'équipe d'organisation à prendre conscience des obstacles que peuvent rencontrer les filles lors de ces évènements, et donc les concevoir de manière plus accueillante.

# T.I.N.A. : Ecrire un personnage non stéréotypé



**T.I.N.A.** est une expérience narrative créée par deux artistes, Chloé Desmoineaux et Leslie Astier.

C'est un support d'animation sous forme de cartes et d'un guide pour créer des personnages de jeu non stéréotypés. L'animation invite à créer un personnage minorisé (féminin, ethnique, handicap...) susceptible d'être représenté de manière caricatural dans le jeu (uniquement par le prisme de cette minorisation, ou par rapport à son "utilité" au joueur) ; mais elle emmène ensuite les participants étoffer le personnage en lui créant une identité, une histoire, des enjeux, des relations, et à lui donner un arc narratif.



## Quelques ressources liées à T.I.N.A. :

- Description par Chloé Desmoineaux - [lien](#)
- Télécharger le kit - [lien](#)
- Évènement à la Gaîté Lyrique en Mai 2019 - [lien](#)