

## « LES FEMMES DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO »

**Le deuxième épisode du documentaire produit par le SELL met en lumière le rôle primordial de l'éducation pour une plus grande mixité dans l'industrie du jeu vidéo**

Le SELL – Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs – dévoile le deuxième épisode de son documentaire « *Les femmes dans l'industrie du jeu vidéo* ». Cet épisode de 10 minutes souligne que les efforts pour une plus grande représentation des femmes dans l'industrie doivent être portés sur l'éducation. Des professionnels de l'enseignement et des étudiantes témoignent des freins que rencontrent les jeunes filles, mais également de la formidable richesse pour les écoles et l'industrie que représente la diversité. En témoignant, tous et toutes entendent faire bouger les lignes et accroître la présence des femmes dans l'industrie du jeu vidéo.

### **Trop peu de femmes dans la filière du jeu vidéo**

Aujourd'hui, 47%\* des joueurs sont des joueuses en France. La pluralité de l'offre, de l'expérience de jeu mais aussi la diversification des plateformes ont participé à démocratiser la pratique du jeu vidéo au cours de ces 20 dernières années. Si la parité est désormais quasiment atteinte chez les joueurs, le constat est encore différent au sein de l'industrie. Dans les studios de création en France, on ne compte encore que 15% de femmes. Si les perspectives sont encourageantes puisque cette part ne cesse d'augmenter (elles n'étaient que 12,3% en 2014), il reste un long chemin à parcourir pour atteindre l'équilibre au regard de la part encore trop peu importante de jeunes femmes dans les écoles qui forment les futurs talents de l'industrie. Ainsi, dans les écoles de jeux vidéo, si la proportion de femmes est assez variable en fonction des cursus et des institutions, elle dépasse rarement 20% des effectifs.

« Alors que 85% des emplois à l'horizon 2030 n'existent pas encore aujourd'hui et seront liés au numérique et à la robotisation\*\*, détaille Julie Chalmette, Présidente du SELL, il est primordial que la représentativité des femmes dans les formations du numérique et du jeu vidéo reflète celle de la population mondiale. »

### **Des témoignages pour combattre les clichés**

Le deuxième épisode du documentaire « *Les femmes dans l'industrie du jeu vidéo* » démontre le rôle primordial de l'éducation pour accroître la mixité du secteur. Des écoles qui forment les développeurs et créateurs de demain, parmi lesquelles EPITECH, EPITA et ISART Digital, ont ouvert leurs portes au SELL. Des professionnels de l'enseignement du jeu vidéo, mais également des étudiantes racontent les freins auxquels sont confrontées les jeunes femmes ainsi que les actions à mener pour permettre une plus grande diversité.

Le cliché selon lequel le jeu vidéo - sa pratique mais également sa conception - est réservé aux hommes, est une des barrières que rencontrent les jeunes femmes qui souhaitent s'orienter dans le secteur. Les métiers de la programmation étant associés aux mathématiques, une

matière encore perçue dans l'imaginaire collectif comme masculine, accentue ce phénomène, alors que le jeu vidéo combine technique et artistique.

« Ces stéréotypes sont renforcés par un manque d'information sur les métiers possibles au sein de l'industrie et sur les formations liées, ce qui a un impact lors des orientations scolaires ou des choix de formations », commente Julie Chalmette.

### **Des formations nombreuses et méconnues des femmes**

Il existe en France de très nombreuses formations qui préparent les jeunes aux métiers du jeu vidéo. Afin de promouvoir cette filière dès le primaire et le secondaire, les écoles de jeux vidéo et les associations mettent en place des actions de sensibilisation à destination des professeurs et des parents.

L'association Women in Games France, qui travaille de concert avec les écoles de jeux vidéo, se donne ainsi pour mission de promouvoir auprès des plus jeunes, les formations et métiers liés à l'industrie du jeu vidéo.

De plus, les associations disposent d'outils pour informer les parents et initier les enfants à la programmation en leur faisant découvrir les secrets de la fabrication des jeux vidéo, telles que GameCode. Application conçue en priorité pour un usage à l'école et dans le cadre d'activités périscolaires, GameCode permet aux 8-14 ans de découvrir les coulisses de la fabrication d'un jeu vidéo en abordant les notions de la programmation. GameCode est une production Tralalere réalisée en partenariat avec PédaGoJeux, avec le soutien du SELL et de l'Union européenne.

### **La mission du SELL : promouvoir la diversité dans l'industrie du jeu vidéo**

Le SELL, qui s'inscrit dans une démarche d'information, de pédagogie et de promotion de toute la richesse du jeu vidéo, est un acteur clé du mouvement qui doit opérer l'industrie en termes de présence des femmes dans le jeu vidéo.

Le SELL se positionne en tant qu'amplificateur d'initiatives en faveur de la représentativité des femmes dans le Jeu Vidéo, à l'instar de l'association Women in Games France, où les professionnelles de l'industrie œuvrent pour plus de mixité au travers de formations, rencontres et actions de sensibilisation. Pour ces femmes de l'industrie, l'accompagnement vers la connaissance et la reconnaissance des formations existantes en matière de jeu vidéo est l'une des étapes clés.

### **FICHE TECHNIQUE**

« Les femmes dans l'industrie du jeu vidéo » - épisode 2 – Mars 2018

Réalisation : CRUSH Production

Production : SELL – Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs

Durée : 09'48

Pour visionner le documentaire : <https://youtu.be/nK0pepWGSTo>

\*Source : étude SELL/GfK « Les Français et le jeu vidéo » sur une base de 1 023 personnes âgées de 10 à 65 ans, octobre 2017

\*\*Rapport DELL et Institut pour le Futur, 2017



**A propos du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs - [www.sell.fr](http://www.sell.fr)**

Le SELL représente au plan national les éditeurs de jeux vidéo et de logiciels de loisirs : les logiciels grand public qui ne sont pas destinés au travail de bureau dans les entreprises. Il compte vingt-deux adhérents qui représentent plus de 70% du chiffre d'affaires du secteur. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concerne, et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, véritable système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie des loisirs numériques. La Présidente du SELL est Julie Chalmette, et son Délégué Général, Emmanuel Martin.

**Contacts Presse :**

PROFILE : Nicolas Brodiez - 01 56 26 72 00 - [nbrodiez@agence-profile.com](mailto:nbrodiez@agence-profile.com)

Jennifer Loison - 01 56 26 72 12 - [jloison@agence-profile.com](mailto:jloison@agence-profile.com)

Mendrika Rabenjamina - 01 56 26 72 24 - [mrabenjamina@agence-profile.com](mailto:mrabenjamina@agence-profile.com)

Titouan Coulon - 01 56 26 72 07 - [tcoulon@agence-profile.com](mailto:tcoulon@agence-profile.com)

SELL : Anne Sophie Montadier - 01 56 90 08 24 / 06 27 55 06 64 - [as.montadier@sell.fr](mailto:as.montadier@sell.fr)