

# Genre tu joues

Stéréotypes de genre et jeux vidéo



Support pédagogique

Kit prêt à l'emploi— "Genre-et-TIC"

# « Genre, tu joues ? »

## Stéréotypes de genre et jeu vidéo

### Mise en contexte

Il existe beaucoup de métiers informatiques forts différents. Le secteur informatique évolue en permanence et est aujourd'hui en pénurie. Les métiers évoluent, les entreprises recherchent donc des profils et des personnes pour créer le monde numérique.

Cette animation veut faire découvrir les métiers et également travailler sur les stéréotypes autour de ces métiers ainsi que sur les stéréotypes de genre. En effet, peu de jeunes filles imaginent ou pensent s'orienter vers ce secteur.

L'animation « Genre, tu joues ? » permet de comprendre ce qui se cache derrière l'univers des jeux vidéo à travers les stéréotypes qu'ils véhiculent. Il s'agit de conscientiser que les jeux tels qu'ils sont construits et pensés aujourd'hui sont porteurs de stéréotypes et que cela empêche peut-être certains et certaines jeunes de vouloir travailler dans ce secteur. Il s'agit donc de donner envie aux plus jeunes de rejoindre l'un de ces métiers en leur donnant les clés pour construire un monde du jeu vidéo plus ouvert, plus égalitaire et porteur de mixité.

### Diaporama slide 3

#### Fonctionnement

- Animation : débat et temps de questions/réponses
- Jeux à différents moments
- En pratique
  - Chacun-e est invité-e à participer
  - Être attentif-ve lors de la prise de parole
  - Éviter les coupures de parole et être à l'écoute
  - On respecte la parole de chacun-e et on évite les jugements (pas de mauvaise réponse !)

#### Infos

L'animation  
dure 2h

Durant l'animation la participation du groupe est essentielle

- Être dans la bienveillance, envers soi-même et les autres.

### Diaporama slide 4

Demander aux élèves s'ils aimeraient travailler dans les jeux vidéo plus tard? Voir avec eux ce qu'ils imaginent comme style de métiers.

- La plupart des métiers associés à la création d'un jeu vidéo sont en fait des métiers de l'informatique.
- Pourtant ils sont bien différents de l'idée que l'on se fait de l'informatique.

Il y a des dizaines de métiers différents dans ce secteur :

- Développeur.euse
- Graphiste
- Infographiste 2D/3D
- Game designer
- Character Designer
- Animateur.trice 2D/3D
- Business Developer
- Testeur.euse

Mais aussi des chef.fe.s de projet, des commerciaux.ales, scénaristes, sound designer et encore bien d'autres ...

vous en trouverez quelques exemples dans cet article :

[https://diplomeo.com/actualite-top\\_10\\_metiers\\_du\\_jeu\\_video](https://diplomeo.com/actualite-top_10_metiers_du_jeu_video)

### Diaporama slide 5

Aujourd'hui, nous allons analyser ensemble le monde du jeu vidéo. Nous allons nous questionner sur comment les jeux sont pensés et qui en sont les constructeurs ? Des hommes et des femmes ? Ensemble, nous allons découvrir qu'il y a des stéréotypes dans ce milieu. Nous allons regarder la situation de la femme en tant que joueuse, développeuse et héroïne de jeux vidéo pour comprendre les enjeux de la mixité dans ces métiers.

Pour comprendre notre travail ensemble, il est important que les différents termes que l'on va utiliser soient expliqués. Nous allons parler de genre, de stéréotypes et de stéréotypes de genre.

### En pratique

N'hésitez pas à prendre des notes durant l'échange

Rappelez qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses

## Diaporama slides 6 - 9

Demandez aux élèves qui a une idée de ce qu'est le genre ?  
Il faut préciser qu'il n'y a pas de mauvaises réponses.

### Jeu du défilé

Durée du jeu :  
15 min

Cet exercice permet de comprendre le concept de genre.  
Pour cela :

Demandez 2 volontaires dans votre groupe **de préférence une fille et un garçon**. ( avec tirage au sort si nécessaire)

Vous allez leur demander de vous rejoindre dans le couloir pour leur donner la consigne (à l'abri des regards du groupe).

#### Consignes :

Les 2 volontaires sont invités à rentrer dans la salle en défilant et y associant « avec exagération » le genre féminin et masculin. Les 2 volontaires défilent comme dans un défilé de mode 3 fois :

- Défilez comme une fille,
- Défilez comme un garçon
- Enfin défilez comme vous êtes

Pour le groupe:

Lorsque les 2 volontaires rentrent, ils doivent les observer et identifier s'il s'agit d'un « défilé de garçons » ou un « défilé de filles ».

Questionnez le groupe sur ce qui s'est passé ?

#### Résultats :

On peut donc voir que le sexe de X et Y n'ont pas changé. X est toujours une fille et Y un garçon.

Par contre, leur genre a changé. Ils ont chacun exagéré des comportements, des démarches afin que vous deviniez de qui il s'agit. Donc il est possible rien qu'avec le rôle qu'on leur donne en tant que fille ou garçon de les reconnaître.

## Diaporama slide 10

Il est important de comprendre la différence entre le sexe et le genre car on a tendance à mélanger les deux.

Le sexe, c'est biologique. La science ne reconnaît que deux sexes (HOMME ou FEMME), donc quoi que vous ressentiez, c'est votre formation biologique qui le définit.

Le sexe démontre des différences visibles physiquement (pénis, vagin, poitrine, pilosité...) et au niveau des fonctions du corps (gestation, fécondation).

Le genre, c'est le rôle que la société donne à chaque sexe.

Dans les sociétés (européennes occidentales) de nos parents et grands-parents, on était dans une société où le sexe ne permettait pas les mêmes choses et où les rôles étaient très précis.

C'est ce que l'on appelle une société patriarcale (en gris dans le schéma)

Les hommes devaient travailler, être virils, ramener l'argent. C'est aussi eux qui pouvaient lancer des entreprises ou aller voter pour les dirigeants. Ils ne pouvaient pas montrer leurs émotions.

Les femmes avaient un rôle très tourné vers le soin aux autres, à la famille. Elles devaient faire le ménage, ne pouvaient pas voter ni aller travailler. Elles ne faisaient pas souvent de grandes études. On leur permettait des émotions.

Dans la société actuelle, (car avec les générations tout cela évolue) même si on est encore très influencés par cette vision des rôles précis, on commence à faire tomber les barrières. Les femmes peuvent voter, travailler, diriger une entreprise, être dans la politique...

Les hommes peuvent prendre soin d'eux, ressentir des émotions, s'occuper de leurs enfants...

Même s'il reste beaucoup d'efforts à faire pour une parfaite égalité, on voit que le rôle donné à chaque sexe dans la société commence à s'estomper, et pourtant ils restent hommes et femmes biologiquement.

**En résumé, on dira donc que le sexe c'est votre héritage biologique (de la nature) et le genre, c'est la façon dont la société donne des rôles à ces différents sexes (égalitaires ou pas).**

## Infos

L'animation dure 2h

Durant l'animation la participation du groupe est

### Diaporama slides 11 - 16

Nous allons maintenant parler du stéréotype. La personne qui anime questionne le groupe « Qui sait me dire de quoi il s'agit ? » (2 minutes de réponse).

Pour vous aider à y répondre, on vous propose un petit jeu : il vous suffit de nous dire d'après vous, quelles sont les personnes qui mangent ces différents plats.

- Qui mange ce plat ?

### Diaporama slide 17

Donc d'après ce que vous m'avez dit, si je mange un burger, je suis américain et si je mange une pizza je suis italien.

Est-ce que c'est vrai ?

### Diaporama slides 18-20

En réalité, nous fonctionnons tous avec des stéréotypes. C'est un fonctionnement du cerveau pour nous aider à choisir et nous permettre de le faire rapidement.

C'est basé sur un apprentissage.

Mais à la différence des faits (exemple du feu), les stéréotypes sont des généralisations qui sont parfois fausses.

Si je dis que cet homme qui mange une pizza sur un banc est un italien, ça peut être vrai ou faux. Mais donc la généralisation est fautive.

### Diaporama slide 21-23

Et donc, si je fais des généralités qui sont fausses, je fais des erreurs de jugement.

Voici un exemple :

Les vieilles personnes sont lentes = stéréotype (beaucoup de vieilles personnes le sont, mais pas toutes).

Si je vois une voiture qui n'avance pas dans la rue, je vais penser « c'est sûrement un vieux ». Ca, c'est un préjugé car j'assimile quelque chose de négatif à ce stéréotype.

Si je suis employeur et que je cherche quelqu'un pour trier le courrier je pourrais faire de la discrimination en me disant que je ne vais pas engager de vieilles personnes car elles seront lentes. C'est donc discriminant pour toutes ces personnes qui n'ont rien pu prouver.

La discrimination est donc le « fait de distinguer et de traiter différemment (le plus souvent plus mal) quelqu'un ou un groupe par rapport au reste de la collectivité ou par rapport à une autre personne » (définition du dictionnaire français Larousse)

### Diaporama slide 24

Pouvez-vous me citer les stéréotypes que vous rencontrez dans votre vie ? Laissez la place à un mini-débat.

### Diaporama slides 25 - 28

Avec tous vos exemples, on peut voir que les stéréotypes ne sont pas innés, mais viennent d'un apprentissage. Ils nous sont inculqués par nos parents, mais aussi par la publicité, le cinéma (**slide 26**), notre culture (**slide 27**)... On retrouve même des stéréotypes dans les couleurs (**slide 28**). Ici, on peut remarquer que les couleurs des vélos ont suffi à leur donner un genre ! Le vélo bleu sera toujours pour les garçons et le rose pour les filles.

### Diaporama slide 29

Si on fait un stéréotype (une généralisation) en parlant du genre, on utilisera alors les termes « stéréotype de genre ».

Si on décide « ce sont les filles qui aiment le rose et les garçons le bleu » ou « les garçons sont virils, ils préféreront le rugby, alors que les filles sont créatives, elles choisiront la danse ». Alors on ne permet plus à chacun.e de choisir et on crée un rôle masculin et féminin à respecter. On va voir maintenant que les jeux vidéo sont remplis de stéréotypes de genre et qu'ils véhiculent donc une image genrée de la femme.

### En pratique

N'hésitez pas à prendre des notes durant l'échange

Rappeler qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses

### Diaporama slides 30 – 34

Donc, le stéréotype de genre se base sur le genre masculin et féminin, les rôles que la société donne à ces genres et de la généralisation qu'on fait sur base de ces genres.

**(slide 31)** Je vais vous montrer une liste de différents jeux vidéo, à vous de me dire s'ils sont plutôt pour les filles ou pour les garçons. **(slide 32)** Vous êtes prêt.e.s ?

### Diaporama slide 35

Sur quoi vous êtes vous basés, il y a des jeux plus pour les filles et d'autres plus pour les garçons ? Les reconnait-on grâce aux pochettes ?

Voici les résultats officiels, ce qui ne veut pas dire que vous ne pouvez pas y jouer si vous n'êtes pas du sexe ciblé.

### Diaporama slides 36 -37

**(slide 36)** On voit que les filles ont droit à des jeux de mode, d'animaux, de soins, de danse, de cuisine, ...

**(slide 37)** Les garçons eux ont droit à des jeux de coopération, d'aventure, fantastiques, de construction...

### Diaporama slides 38 - 40

#### **Aventure et imitation**

Si ça a l'air anodin comme ça, on prépare chaque sexe à son rôle dans la société.

On prépare les garçons à oser l'aventure, à créer, à ne pas avoir peur d'essayer. Et on prépare les filles à faire attention à elles, à prendre soin des autres et à être douces.

Les filles font un apprentissage par imitation alors que les garçons font un apprentissage par l'aventure.

## Diaporama slides 41 - 42

### La panoplie des jeux « Léa »

Avec la panoplie des jeux Léa, on voit bien que les occupations proposées aux filles sont l'entretien du ménage, de la maison, des enfants et les seuls métiers qu'on leur propose sont institutrice, artiste, baby-sitter ou journaliste people.

## Diaporama slides 43 - 44

### Faux efforts

Et même dans les rares jeux où on propose aux filles de faire autre chose comme dans « Barbie développeuse », ... **(slide 44)** celle-ci est limitée à la partie créative et laisse la programmation aux hommes.

« Je ne fais que créer des idées de design » dit Barbie en riant. « J'aurai besoin de l'aide de Steven et Brian pour en faire un vrai jeu ! »

## Diaporama slide 45

**La vidéo d'Osmosis montre bien ces stéréotypes liés au genre dans les jeux vidéo ... une vidéo à regarder pour les enfants et les parents.**

### Après les jeux pour filles, le rôle des héroïnes au sein des jeux

On vient de voir et de comprendre que les créateurs de jeux vidéo font déjà une différence de genre entre jeux pour filles et jeux pour garçons, mais maintenant on va aller encore un peu plus loin et on va étudier la vision des femmes DANS les jeux vidéo.

## Diaporama slide 46

On illustre la représentation des genres en analysant les personnages des jeux vidéo.

## Diaporama slides 47-48

### **Les princesses en détresse**

Dans de nombreux jeux vidéo, on retrouve la présence des filles comme but de quêtes pour les aventures des héros garçons.

Dans ce cas-ci on retrouve la Princesse Peach, bien connue du jeu Mario. Celui-ci doit passer des niveaux pour délivrer cette princesse faible qui n'arrête pas de se faire enlever et qui a besoin d'un sauveur.

## Diaporama slides 49 - 52

### **Les femmes récompenses**

Dans d'autres jeux, la femme est vue comme une récompense pour la prestation du joueur. Dans l'exemple ici, il s'agit d'un vieux jeu qui s'appelle « Métroid ». Quelqu'un connaît sa particularité ? Métroid a quelque chose d'intéressant : vous passez tous les niveaux avec un robot superpuissant et lorsque vous arrivez à la fin du jeu vous découvrez que Métroid est en fait une femme.

Sauf que ... le but n'est pas de dire que les femmes sont des aventurières, mais bien de récompenser le joueur selon la prestation de sa partie. En effet, si vous réussissez le niveau normalement, Métroid enlève son casque et vous découvrez qu'il s'agit d'une femme. Par contre, si vous gagnez avec de bons résultats ou des résultats incroyables, vous recevrez une récompense avec une héroïne qui se déshabille de plus en plus.

## Diaporama slide 53

### Les tenues

La plupart des jeux vidéo étant réalisés PAR et POUR des hommes blancs hétérosexuels, on va retrouver très souvent une sexualisation de la femme. Dans certains jeux comme ici, elles ont des tenues très légères.

## Diaporama slides 54 - 55

### Femmes objets

Dans d'autres, elles auront un rôle de mise en avant des personnages masculins. Elles seront finalement des femmes objets mises à la disposition des hommes.

On le voit à travers des actions possibles dans certains jeux, comme ici dans GTA où le statut des femmes est dégradé et sert uniquement à répondre aux pulsions des hommes du jeu.

Pour info : il semblerait que le prochain GTA ; le VI<sup>e</sup> du nom, aura un personnage central féminin, il sera intéressant de voir comment elle sera représentée (graphiquement, psychologiquement, son rôle dans le jeu ... et enfin comment les joueurs vont « utiliser » ce personnage).

## Diaporama slide 56

### Résumé

Donc, les stéréotypes de genre dans les jeux vidéo sont bien présents. On retrouve que les filles doivent être jolies, apprêtées, sexy, minces... et doivent servir d'objets aux personnages masculins, quitte à avoir des rôles carrément dégradants. Tout ce sexisme peut couper l'envie aux filles de jouer à de tels jeux et amène une image erronée de la femme aux joueurs masculins.

## Diaporama slide 57

### Le sexisme

Pouvez-vous m'expliquer ce qu'est le sexisme ?

Vous rappelez-vous vous la définition de la discrimination ? ( rappel : Fait de distinguer et de traiter différemment quelqu'un ou un groupe par rapport au reste de la collectivité ou par rapport à une autre personne).

Le sexisme est donc une « Attitude discriminatoire fondée sur le sexe. » Dictionnaire de français Larousse. ... Discrimination souvent à l'égard du sexe féminin.

## Diaporama slide 58

### Les jeux ambivalents : Overwatch

Cependant, certains jeux sont différents.

Dans Overwatch, par exemple, on retrouve une grande ambivalence des personnages féminins.

## Diaporama slides 59 - 61

### Les sexualisées

Certains personnages sont très stéréotypés, comme pour *Fatale* et *D.V.A.* Elles ont des tenues sexy, mettant en avant des formes sexualisées et des couleurs roses ou mauves (**slide 59**) même le robot est genré au féminin (**slide 60**). D'autres personnages comme *MEI* et *ZARYA* sortent de ce stéréotype là.

Que pensez-vous des personnages de *Mei* et *Zarya* ? Y'a-t-il d'autres stéréotypes ? Lesquels ?

## Réponses :

L'une représente la bonne copine un peu boulotte et pas féminine du tout.

L'autre représente la femme forte, qui est du coup directement vue comme un garçon manqué, lesbienne et qui ressemble à un homme.

Est-ce une bonne idée ? **(slide 61)**

### Diaporama slide 62

#### **Et pourtant**

Et pourtant des personnages sans genre sont également proposés. Pharah et Ana proposent des personnages féminins qui ne les masculinisent pas, tout en ne les hypersexualisant pas non plus.

### Diaporama slide 63

Une autre icône féminine des jeux vidéo est Lara Croft. En quoi selon vous le personnage de Tomb Raider est positif ?

Réponse : Le jeu apporte un nouveau rôle plus positif à l'héroïne. En effet, Lara est une femme indépendante, cultivée (elle est archéologue) et aventurière. Elle donne une vision positive de la femme.

Malheureusement, dans les premiers opus, elle est très sexualisée physiquement (mini short, top, habits moulants...)

### Diaporama slides 64 - 65

#### **Lara version homme**

Si on devait habiller un homme comme Lara Croft, cela donnerait ... plus ou moins ceci **(slide 65)**. Il est difficile d'imaginer que c'est un aventurier sérieux.

## Diaporama slide 66

### **Lara maintenant**

Ce qui est positif, c'est que les créateurs de Tom Raider, ce sont petit à petit conscientisés. Ils ont gardé le côté indépendant et aventurier de l'héroïne, mais l'ont couverte un peu plus en la rendant beaucoup moins genrée.

## Diaporama slide 67

### **Les exemples à suivre**

Heureusement, il existe de plus en plus de jeux qui luttent contre ces stéréotypes de genre et qui donnent une place plus libre à la femme.

Dans « Assassin Creed Syndicate », on peut jouer avec la sœur du héros. Elle possède les mêmes qualités que son frère et n'est pas trop sexualisée.

Le dernier FIFA permet aussi de jouer avec des équipes de femmes avec la même jouabilité.

## Diaporama slide 68

### **Le « meilleur »**

Un jeu non genré et égalitaire c'est Fortnite. Le jeu vous impose des personnages féminins ou masculin sans changer les qualités de l'un à l'autre. Plus de différences à prendre l'un ou l'autre des personnages.

## Diaporama slide 69

### **Point d'attention**

Mais attention, si les filles ont beaucoup de mal à s'identifier aux femmes dans les jeux vidéo à cause des stéréotypes, les hommes en pâtissent aussi.

En effet, les hommes sont quasiment toujours représentés comme forts, virils, agressifs, dominants, etc. Ce qui ne permet pas aux hommes ne répondant pas à ces critères, de se sentir représentés.

### Diaporama slides 70-71

Il y a aussi des stéréotypes racistes qui sont renforcés dans certains jeux vidéo, comme dans GTA par exemple (**slide 70**) et d'autres jeux comme "South Park : The Fractured But Whole" (**slide 71**) sorti en 2017, qui sont là pour faire réfléchir sur la question ... la difficulté du jeu dépendant de la couleur de peau de l'avatar. D'après une étude de 2015 sur les développeurs dans le monde, 3% étaient des afro-américains contre 76% de blancs. Pas étonnant que des stéréotypes soient présents dans les jeux vidéo.

### Diaporama slides 72 - 74

#### Préjugés et jeux vidéo

On a vu ce qu'était un stéréotype de genre, que cela s'appliquait dans **la création** des jeux vidéo et **dans** les jeux vidéo.

Ces stéréotypes créent des préjugés (pour rappel : j'identifie quelque chose de négatif à un groupe stéréotypé) (**Slide 73**).

Ex : je perds à un jeu vidéo, c'est sûrement parce que dans mon équipe il y avait une fille (**slide 74**).

### Diaporama slides 75-77

#### Casser les préjugés

Afin de casser les préjugés, voici 3 questions, d'après vous quelles sont les réponses ? (mini débat)

- Qui joue le plus?
- Les ados ou les adultes?
- Les adultes jouent-ils beaucoup aux jeux vidéo?

Comme vous pouvez le voir, la réalité n'est pas toujours la même que les idées qu'on peut véhiculer. En effet, si vous trouvez que les adultes sont sur votre dos parce que vous jouez trop aux jeux vidéo, sachez qu'un grand nombre d'entre eux sont des joueurs réguliers.

Depuis peu, le nombre de filles qui jouent aux jeux vidéo se tient par rapport à celui des garçons (jeux sur tablettes et smartphones compris).

La tranche d'âge qui joue le plus aux jeux vidéo sont les 25-40 ans, la génération « console » **(slide 76)**.

En France, on note que 48% des joueurs sont des femmes. Un marché qui vaudrait la peine que l'on s'y intéresse **(slide77)**.

Une étude a été réalisée pour connaître à quel type de jeux les filles et les garçons jouaient. Les résultats montrent que les filles jouent à tous types de jeux tandis que les garçons jouent peu aux jeux genrés féminins (danse, musicaux, gestion) **(slide78)**.

## Diaporama slides 79 - 83

### Discrimination et jeux vidéo

Posez la question : est-ce que vous préférez jouer avec un personnage féminin ou masculin?

Lorsque l'on demande aux joueur.se.s avec quel type de personnage ils préfèrent jouer, on trouve des réponses assez tranchées, même si pour la moitié des jeunes, cela n'importe pas. Pour les autres, il y a une grande préférence pour les garçons de jouer avec un personnage masculin **(slide 80)**.

## Des expériences vécues par des joueuses

Mais si la discrimination se fait en rapport avec les personnages du jeu, elle se répand aussi parmi les joueurs et même les concepteurs.

En effet, le gamergate, c'est un scandale aux USA qui a mis en lumière le harcèlement de la développeuse de jeux vidéo « Zoé Quinn ».

Citée et reconnue dans un article d'un magazine de gaming, Zoé Quinn créa l'exploit de développer un jeu vidéo fait pour lutter contre la dépression. Son jeu eut du succès, mais un jour, son ex petit ami déclara à la presse que sa réussite était due au fait qu'elle avait eu une relation avec le journaliste.

Après cela se déclencha un lourd harcèlement où des hommes de partout dans le monde lui envoyèrent des courriers insultants, la harcelèrent, la menacèrent de mort ou de viol.

Anita Sarkeesian qui a fait une levée de fonds pour une étude sur les femmes dans les jeux vidéos, s'est vue menacée et un internaute a créé un « jeu » dont le but était de la battre (**slide 81-82**).

### Jusqu'au harcèlement

Les messages sont d'une violence aigue. De plus, des hackers avaient publié son adresse afin de permettre aux gens de mettre leurs menaces à exécution.

Le gamergate fut la mise en lumière que la communauté blanche mâle hétérosexuelle dirigeait le monde du jeu vidéo et qu'elle n'était pas prête à partager (**slide 83**).

## Diaporama slide 84

### La question de genre dans les métiers du jeu vidéo

On a parlé des jeux pour filles, des personnages féminins, des filles qui jouent aux jeux vidéo, nous allons maintenant clôturer la boucle en parlant des problèmes de genre dans les métiers du jeu vidéo.

## Diaporama slide 85

### **Les femmes dans les métiers du jeu**

En France, on constate que trop peu de femmes sont présentes dans les différents métiers des jeux vidéo.

## Diaporama slides 86 - 87

### **Plus de mixité ?**

Malgré que ces dernières années on puisse constater une légère augmentation, il existe cependant un paradoxe.

Il y a un grand nombre de femmes qui suivent les études des métiers du jeu vidéo (même plus que des hommes). Mais leur proportion à faire carrière dans ce domaine est très faible.

Il y a de grosses pertes de profils entre les études et le travail.

Cela est dû notamment au sexisme, machisme au sein des boîtes, au harcèlement, au manque de postes à responsabilités qui leurs sont accordés, on appelle cela le phénomène du plafond de verre (voir les postes supérieurs sans pouvoir y accéder).

L'industrie du jeu vidéo a une grande place dans l'économie, elle offre de bonnes perspectives d'emploi. Il y a vraiment des choses à changer ! C'est non seulement un travail mais une réelle opportunité d'amener sa pierre à l'édifice de l'égalité.

De manière générale, l'informatique sera de plus en plus présente quelque soit le métier; en connaître les bases permettra en tout cas de ne pas être dépassé.e.

Pour l'industrie, également, il y a un réel enjeu à atteindre une mixité de genre : il est prouvé que les équipes mixtes sont plus rentables que les non-mixtes.

## Diaporama slide 88

### Encourager les filles ...

Vous l'aurez compris, la solution à tout cela c'est qu'il faut plus de mixité et d'égalité. Le changement de mentalité ne se fera que si les femmes jouent un rôle dans ce changement. Mais cela ne se fera qu'en sensibilisant les femmes que les métiers du jeu vidéo sont aussi faits pour elles. Qu'il existe des dizaines de métiers différents. Et que les hommes voient les femmes comme des partenaires de qualité.

## Diaporama slide 89

Il est important que les femmes prennent leur place dans l'industrie du jeu vidéo car c'est une industrie qui prend de plus en plus de place dans l'économie mondiale. Elle promet de nombreuses perspectives d'emploi. Celle-ci aurait aussi avantage à accueillir les femmes car s'il y avait plus d'égalité, il y aurait plus de rentabilité. En plus, l'informatique touche tous les secteurs et les influence.

## Diaporama slide 90

### En savoir plus sur les métiers :

Une vidéo YouTube explique les différentes étapes de la création d'un jeu vidéo chez Ubisoft via les pros qui les font.

## Diaporama slide 91

Vous désirez en savoir plus sur les métiers existants ? Vous pouvez vous rendre sur <https://www.interface3namur.be/orientation/> Vous y trouverez des fiches métiers

Avez-vous des questions?

# interface3 namur

*Se connecter pour plus d'égalité*

Dans le secteur informatique, il existe de très nombreux métiers, encore méconnus et bien éloignés de l'image de l'informaticien ou du génie... Mais quels sont ces métiers ? Que fait une personne qui travaille dans l'informatique ? Hommes... et femmes ? L'informatique est elle question de genre ? De quoi parle t'on avec les stéréotypes de genre et la mixité dans ces métiers ?

Vous voulez en savoir plus, ... Le kit prêt à l'emploi contient des fiches, des supports pédagogiques et des outils d'animation autour des métiers de l'informatique et de la mixité de genre. Ce kit va vous aider à vous familiariser avec ces thèmes.

Dans le cadre du projet « Genre-et-TIC » soutenu par le Fonds social européen, Interface3.Namur vous invite à explorer la diversité des métiers de l'informatique et la mixité dans ces fonctions au travers de jeux et d'animations mis à disposition dans ce kit prêt à l'emploi... accessible pour petits et grands.

## Interface3.Namur

Avenue Sergent Vriethoff 2, 5000 Namur

081/63 34 90

[contact@interface3namur.be](mailto:contact@interface3namur.be)

 Interface3.Namur  @Interface3n

[www.interface3namur.be](http://www.interface3namur.be)

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie

