



# ATTIRER D'AVANTAGE DE FILLES, UN DÉFI POUR LES ÉCOLES DE JEUX VIDÉO

PUBLIÉ PAR : LE MONDE.FR DATE DE PUBLICATION : 13 MARS 2021

**Les écoles spécialisées ne comptent qu'un quart de filles dans leurs promotions. Augmenter leur présence passe par une lutte contre les stéréotypes de genre. Certains établissements s'y attellent.**

Chloé Giacomelli fait figure d'exception. En première année de licence informatique jeux vidéo à l'école CNAM-Enjmin à Angoulême, elle est la seule fille sur vingt-sept étudiants. Dans le studio indépendant où elle effectue son alternance, elles sont trois sur onze salariés. « *C'est aberrant sur le principe, mais dans l'imaginaire, le jeu vidéo reste un univers masculin* », estime l'étudiante. Passionnée par les jeux vidéo depuis l'enfance, Chloé a hésité longtemps entre un cursus plus artistique ou plus technique avant d'opter pour la programmation. Et n'a « *aucun problème* » à être entourée de garçons.

Les studios de jeu vidéo comptent aujourd'hui 14 % de femmes, selon le baromètre 2020 du jeu vidéo en France, édité par le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV). Signe que les choses sont en train d'évoluer, elles sont 26 % dans les écoles spécialisées. A y regarder de plus près, cependant, les situations varient en fonction des cursus et de leur fibre artistique ou technique. En *game art*, où il s'agit de dessiner les personnages et l'environnement du jeu, la parité est de mise, voire les filles sont plus nombreuses. En *game design*, où l'on conçoit les mécanismes du jeu, et en programmation, où l'on code toutes les fonctionnalités, le nombre de femmes chute drastiquement.

## DES STÉRÉOTYPES ANCRÉS

Une orientation qui se joue bien avant l'entrée dans ces filières. « *Quand on voit les candidats arriver aux journées portes ouvertes, on peut quasiment dire dans quel cursus ils veulent aller* », relate Nicolas Becqueret, le directeur général d'e-artsup. Dans son école, à Paris, par exemple, le master *creative gaming & coding* (création et code) compte plus de trois quarts d'hommes, quand le bachelor *game art* comprend plus de trois quarts de femmes, tandis que le cursus *technical artist* (conception et suivi des processus artistiques) tend vers plus de mixité.

Après un premier cursus en graphisme, Carla Graffeo, jeune diplômée de l'ICAN, à Paris, se destinait plutôt à une filière artistique avant de découvrir le *game design*. « *On connaît mal les différents métiers du jeu vidéo et*

...

...

*l'étendue des compétences demandées. En game design, le niveau technique n'est pas si important. Il s'agit surtout de réfléchir aux mécanismes du jeu et à comment maintenir la motivation des joueurs. »*

Certaines écoles, comme le CNAM-Enjmin, proposent ainsi des ateliers dans les collèges et les lycées pour mieux faire connaître ces métiers qui attirent les passionnés. Les jurys sont également sensibilisés pour porter attention aux stéréotypes de genre dans les procédures d'admission.

Mais difficile d'attirer davantage de filles dans ce secteur quand la « culture » intrinsèque à ces écoles leur fait difficilement de la place. Anne (le prénom a été modifié pour préserver son anonymat), en master jeu vidéo d'une école qu'elle ne veut pas nommer, en a fait l'expérience : « *Le milieu du jeu vidéo est très masculin avec des comportements toxiques, notamment dans les jeux en ligne. Des comportements que l'on retrouve pendant les études. Cela commence par la culture du troll où l'on rigole des gens de manière un peu cynique et lointaine, sans voir que cela peut blesser, et cela va jusqu'à des agressions sexuelles, dont plusieurs filles de ma promotion ont été victimes. »*

## **MISE EN PLACE D'UNE CHARTE**

Une prise de conscience commence à poindre dans les formations. Le harcèlement de joueuses sur la plateforme de streaming Twitch ou les violences sexistes et sexuelles chez Ubisoft, révélées à l'été 2020, ont mis au grand jour ces problèmes. Rubika, qui est passé de 33 % à 46 % de filles en cinq ans avec toujours de grandes disparités entre les filières, a été la première école à signer une charte « *équité, respect, éthique* » en 2019 et à mettre en place des référents parmi les étudiants de chaque promotion. Samuel Dubois, en troisième année, en fait partie.

« *Depuis septembre, trois personnes sont venues me parler dont une pour des accusations de harcèlement. Nous sommes là pour écouter, conseiller et aiguiller. Un comité réunit les référents étudiants et l'administration pour trouver des solutions. Il y a pas mal de dérives dans notre milieu, et éduquer tout le monde à ces enjeux est primordial. »* Après un cas d'agression sexuelle entre étudiants, cette école de Valenciennes a décidé d'aller plus loin et de proposer à la rentrée 2020 des ateliers sur le consentement avec le collectif « *Nous toutes* ».

D'autres établissements travaillent à la signature d'une charte de ce type. Au CNAM-Enjmin, un contrat éthique et moral sera même signé par chaque enseignant et chaque étudiant à partir de la rentrée 2021. En annexe figureront les articles de loi sur le harcèlement notamment. « *Plus on arrive à gérer les problèmes en amont, moins cela risque de dégénérer*, souligne le directeur, Axel Buendia. *Il y a des choses qui se passent sur les messageries, comme Discord, et que nous n'arrivons pas à capter. Il faut réussir à créer un climat de confiance afin que chacun se sente à l'aise pour parler. »*

## **PROBLÈME DE REPRÉSENTATIVITÉ**

Ces actions se mettent en place sous l'impulsion d'associations comme Women in Games. Créée en 2017 en France, elle compte près de 2 000 membres dont un tiers d'étudiantes. Son objectif : doubler d'ici à dix ans le nombre de femmes et de personnes non binaires dans l'industrie du jeu vidéo. L'association a élaboré un modèle de charte sur son site, travaille à une cellule d'écoute sur les questions de harcèlement, mène des opérations de sensibilisation dans les établissements. Des initiatives qui peuvent susciter des résistances.

Audrey Ferrandez, étudiante à l'Institut de l'internet et du multimédia (IIM) à Paris, a été surprise par les réactions d'une minorité de garçons de sa promotion à l'issue d'une conférence sur ces sujets : « *Certains n'en voyaient pas l'intérêt. Preuve qu'elles sont nécessaires !* »

Julie Chalmette, vice-présidente de Women in Games, directrice générale de Bethesda France et présidente du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, revendique, elle, la sororité : « *Les femmes du secteur ne se connaissent pas entre elles. Mettre en place un réseau et du networking pour faciliter et accélérer les carrières des femmes dans notre industrie paraît essentiel. »*

« *Au-delà de la mixité filles-garçons, c'est bien un problème plus général de représentativité et de pluralité culturelles auquel nous sommes confrontés* », souligne Axel Buendia. Des écoles comme l'Enjmin ou Rubika accordent une nouvelle attention aux questions d'identité et de transidentité, et acceptent de changer le prénom sur un bulletin ou un diplôme, si un étudiant le demande par exemple.

## **UN JOUEUR SUR DEUX EST UNE JOUEUSE**

« *Les jeux ne peuvent pas être conçus que par des hommes blancs occidentaux. Pour que la créativité se*

...

...

*renouvelle, il faut que les créateurs se renouvellent* », abonde Thomas Nicolet, responsable de la filière game à l'IIM. Un enjeu d'autant plus crucial qu'un joueur sur deux est une joueuse aujourd'hui. L'école parisienne, comme d'autres, fait travailler les étudiants sur des univers plus divers. Ainsi, la game jam de début d'année avait pour but de créer des jeux autour de l'inclusion et de la diversité.

Reste qu'intégrer ce monde professionnel très concurrentiel, et encore très masculin, ne va pas sans questionnement pour les filles de ces cursus. « *A l'école, on se refille une liste noire des studios connus pour des problèmes de harcèlement. Encore faut-il se permettre d'avoir le choix à la sortie de l'école* », constate Anne. Mélanie Suignard, étudiante à l'ECV à Bordeaux, est convaincue qu'elle « *devra davantage faire ses preuves et travailler plus qu'un homme pour se faire une place* ».

Carla Graffeo a choisi la voie de l'entrepreneuriat. Elle a monté un studio indépendant avec trois copains de promotion et en a pris la présidence. « *Un symbole* » pour la jeune professionnelle. Quant à Chloé Giacomelli, elle est bien décidée à « *en faire un atout* ». Elle a envoyé plus d'une centaine de candidatures pour décrocher son alternance et passé une quinzaine d'entretiens : « *Quand je le sentais, je mettais en avant que j'étais une femme et que j'allais apporter un autre point de vue.* » La partie ne fait que commencer.

**Sylvie Lecherbonnier**