



Le gaming à l'épreuve de la parité : la chaire Diversité & Inclusion de l'EDHEC lance le premier outil pour tester la représentation des femmes dans les jeux vidéo

- Sur 51 scripts de jeux testés, aucun ne passe le test
- 80% des personnages sont masculins
- Les attributions des rôles des personnages sont très stéréotypées : 55% des personnages masculins sont des figures de guerrier contre 25% des personnages féminins

Communiqué de presse

Paris, le 19 juin 2023 – À l'occasion des Assises de la Parité 2023, la Chaire Diversité et Inclusion de l'EDHEC Business School lance le premier outil, inspiré du test du Bechdel, pour mesurer l'inclusion dans les jeux vidéo intitulé **Test for D&I in Gaming**.

Les jeux vidéo ont été érigés dès 2006 au rang de 10^{ème} art par le ministère de la Culture. Avec une audience et un chiffre d'affaires qui dépassent désormais ceux des productions cinématographiques, télévisuelles et musicales, les jeux vidéo ont une influence indéniable sur la société et les mentalités. Ces dernières années, plusieurs controverses, à l'instar du #Gamergate de 2012 ou plus récemment l'affaire de la streameuse Maghla, ont révélé l'environnement sexiste et hostile aux femmes dans l'univers des jeux vidéo.

Pourtant, les chiffres récents montrent qu'il y a autant de femmes que d'hommes qui jouent aux jeux vidéo, toutes générations confondues (Statista, 2021). Les personnages féminins restent néanmoins minoritaires dans la narration des jeux et reflètent des stéréotypes de genre : elles sont très souvent cantonnées aux rôles « subalternes », sont fortement sexualisées et participent de manière marginale aux dialogues.

Dans la continuité de son travail sur la diversité et l'inclusion dans les pratiques des jeux vidéo, la chaire Diversité & Inclusion de l'EDHEC souhaite contribuer à faire progresser la représentation des femmes dans les scripts des jeux et le regard porté sur elles. Un test a été conçu dans l'objectif d'évaluer le degré de parité dans les jeux à scénario.

En quoi consiste le Test for D&I in Gaming ?

L'idée du test fait suite à la réalisation d'une première étude exploratoire ayant permis d'observer la représentation genrée des personnages féminins et masculins dans deux scripts de jeux vidéo¹. La méthodologie proposée a été généralisée à 51 scripts de jeux vidéo figurant dans la liste des *best sellers* mondiaux afin d'évaluer leur degré de parité.

¹ [Napoleon vs Marie-Antoinette : les stéréotypes de genre dans la narration des jeux vidéo](#)

Pour passer ce test, le scénario du jeu doit répondre positivement aux cinq questions suivantes :

1. Y a-t-il **autant de personnages** féminins que de personnages masculins qui parlent dans le jeu ?
2. Y a-t-il autant de personnages féminins que de personnages masculins **nommés** qui parlent dans le jeu ?
3. Les personnages féminins et masculins ont-ils un **temps de parole** équivalent dans le jeu ?
4. Peut-on **incarner** autant de personnages féminins que masculins dans le jeu ?
5. Les **métiers** et les **statuts** sont-ils attribués de manière équivalente entre les personnages féminins et masculins dans le jeu ?

Game over pour les 51 titres testés

Les conclusions de ce test appliqué aux 51 scripts sont sans appel : aucun jeu vidéo de cet échantillon ne passe le test malgré d'importantes disparités entre les différents jeux sur certains critères évalués.

Les personnages masculins sont sur-représentés dans ces jeux, ils constituent en moyenne 80% des personnages. Dans certains scénarios, seulement 4% des personnages sont féminins.

Le test est le témoin du poids des stéréotypes amplifié à travers les scripts des jeux vidéo. Par exemple, les personnages masculins sont pour la grande majorité (plus de 55%) des combattants, des pirates, des ninjas, des assassins, des policiers, autrement dit des acteurs de « première ligne », alors que les personnages féminins n'occupent ce type de rôle que dans 25% des cas. Elles sont sinon représentées comme déesses, sorcières (20%), archéologues, historiennes (12%), courtisanes (3%), lorsqu'elles ne sont pas reléguées à un rôle non nommé (7%), « mère de », « femme de », etc.

Par ailleurs, les personnages que les joueurs et joueuses peuvent incarner sont pour 70% des personnages masculins. Ce taux atteint 80% lorsque l'on se centre sur le décompte du nombre de personnages prenant au moins une fois la parole dans les jeux. La même proportion s'observe dans la répartition du temps de parole, détenu pour 79% par des personnages masculins.

« Non seulement les 51 jeux échouent à notre test, ce qui est révélateur de leur manque de parité, mais dans la plupart d'entre eux le sexisme et l'inégalité entre les sexes sont exacerbés. Ce constat interpelle lorsqu'on sait l'influence que ces contenus peuvent avoir sur les représentations et les comportements des joueurs. Nous appelons l'industrie des jeux vidéo à prendre sa part de responsabilité dans la lutte contre les inégalités femmes-hommes et contre les violences sexistes perpétuées à travers les scénarios » explique Hager Jemel-Fornetty, Directrice de la chaire Diversité et Inclusion de l'EDHEC.

La version actuelle du test est une première qui sera prolongée à travers l'intégration d'autres critères de diversité comme l'ethnicité, la neurodiversité et l'orientation ou l'identité sexuelle.

Contacts Presse

Béatrice Malasset - beatrice.malasset@edhec.edu - 01 53 32 76 55 / 07 62 52 37 47

Angèle Pellicier - angele.pellicier@edhec.edu - 01 53 32 87 67 / 06 68 11 39 04

Margot Pinsolles – Agence Epoka – mpinsolles@epoka.fr – 06 86 20 34 11

À propos d'EDHEC BUSINESS SCHOOL

Implantée à Lille, Nice, Paris, Londres, Singapour, forte de 110 nationalités sur ses campus et de partenariats avec 290 universités parmi les meilleures au monde, l'EDHEC est une école résolument internationale et connectée au monde des affaires. Avec plus de 50 000 Alumni dans 130 pays, elle constitue une communauté de leaders engagés. Leur objectif : agir concrètement pour faire face aux grands défis économiques, sociaux, technologiques et environnementaux du monde.

L'école a développé un modèle unique, fondé sur une recherche utile à la société, aux entreprises et aux étudiants. L'EDHEC est ainsi aujourd'hui tout à la fois un lieu d'excellence, d'innovation, d'expérience et de diversité, propre à impacter les générations futures dans un monde en profond bouleversement. Avoir un impact positif sur le monde est notre raison d'être.

À propos d'International Women's Forum France

IWF est un réseau de femmes influentes issues de tous les domaines de la société civile, économique et politique (chefs d'entreprise, leaders politiques, artistes, sportives de haut niveau). Ce réseau, créé en 1970, compte déjà 7 000 membres dans le monde. Chaque pays a la charge d'une mission. En France, il s'agit de la parité homme-femme dans les instances de gouvernance (conseil d'administration et comité exécutif) et de son impact sur la compétitivité des entreprises. C'est dans ce cadre qu'IWF France (200 membres, présidente Lucille Desjonquères) a créé la première édition des Assises de la Parité en 2019.