



# Femmes et jeux vidéo en bibliothèque

Jeux vidéo en bibliothèque :  
Quels accueils pour quels publics ?  
Vendredi 25 septembre - BPI



# Des chiffres et des jeux ?

**45 %** des personnes qui ont joué aux jeux vidéo en Europe, en 2019, sont des femmes.

**14 %** des personnes employées dans les studios de développement sont des femmes.



# Visibilité des femmes dans les jeux vidéo ?

Les femmes sont présentes en tant que personnages de jeux, d'héroïne à faire-valoir d'un héros masculin. Marion Coville les analyse ainsi : "héroïnes, adjuvantes ou objets de quête"

Mais elles sont peu visibles/prises en compte dans les pratiques, ou ces dernières sont analysées comme des clichés (Toutes les femmes ne jouent pas à CandyCrush !)

Pourtant, elles jouent, elles font de la recherche sur les jeux vidéo, et elles travaillent dans l'industrie (souvent aux postes de direction artistique ou de graphisme)

Alors, quel est le problème ?

# Le jeu vidéo, une chasse gardée ?

L'e-sport a permis l'émergence de joueuses professionnelles de haut niveau.

Cependant, dans le monde du jeu vidéo en général, les femmes signalent régulièrement des comportements déviants, venant souvent d'hommes.

L'image du jeu vidéo comme un loisir masculin doit évoluer.

Et les bibliothèques peuvent être le lieu pour.

# Proposer du jeu vidéo en bibliothèque ?

Par leur variété, les jeux vidéo sont un support à ne pas négliger dans la construction d'une offre d'animations en bibliothèque.

Penser l'espace des jeux vidéo est également primordial pour créer un espace de sociabilité sécurisant : tester et essayer.

Envisager des propositions vidéoludiques pour tous et toutes est donc possible !

Mais, dans ce catalogue de propositions, faut-il proposer des jeux vidéo genrés ? (si toutefois cela existe)



# Des jeux vidéo genrés ?

Spoiler : cela existe !

Genrer un jeu vidéo, c'est surtout lié au marketing de l'industrie, mais de fait, il n'y a pas de jeu vidéo pour fille ou pour garçon. En matière de genre, tout le monde peut jouer à tous les jeux vidéo !

Les bibliothécaires ont donc un rôle primordial dans la médiation des jeux vidéo, pour casser les stéréotypes de genre et sans porter de jugement de valeur.

La question de la représentation, de l'incarnation d'un personnage dans un jeu vidéo est une question à ne pas négliger. Il est possible de s'identifier (ou non) au héros ou à l'héroïne d'un jeu, mais ce n'est pas nécessaire pour expérimenter le jeu. Il faut s'interroger sur la pertinence du genre du personnage principal et voir si cela influe sur l'histoire ou non.

# Bibliothécaire et jeux vidéo : quelle place ?

Les bibliothécaires doivent se former pour être médiateurs du jeu vidéo.

Ils et elles doivent être présents lors des animations pour réguler les publics.

La répartition garçons/filles est d'ailleurs un point de vigilance fort : attention à l'espace occupé par les un.e.s et les autres !



# Quelles animations proposer ?

En fonction de la place physique et sociale accordée aux jeux vidéo dans la bibliothèque, les animations pourront varier.

Qu'elle soit régulière ou événementielle, la programmation doit être pensée !

Un espace géographique dédié et installé à l'année peut permettre des programmations thématiques régulières. Un espace ponctuel pourra être le lieu pour un focus particulier.





# Et la formation ?

Proposer des jeux vidéo est une opportunité pour inclure tous les publics, mais également prendre en compte la question de la représentation.

Les animations jeux vidéo ne doivent pas reposer que sur les “geeks” hommes de l’équipe.

Si des femmes bibliothécaires montrent qu’elles jouent, cela participe à changer l’image des jeux vidéo auprès des publics.



# Dernier niveau ?

La bibliothèque est donc un lieu de jeu, de représentation et d'inclusion.

Le ou la bibliothécaire doit accompagner les pratiques, favoriser la participation de tous et toutes.

Il ou elle doit aussi se former et veiller à ce que le jeu vidéo soit pris en main par tous les publics.

Les jeux vidéo sont des outils de socialisation, où l'on va partager une expérience de jeu commune.





Merci pour votre écoute



# Références - Chiffres et Presse

Essentiel du jeu vidéo – SELL 2019

[https://www.afjv.com/news/10100\\_chiffre-d-affaires-et-marche-du-jeu-video-en-france-en-2019.htm](https://www.afjv.com/news/10100_chiffre-d-affaires-et-marche-du-jeu-video-en-france-en-2019.htm)

Chiffres-clés 2020 – Fédération Européenne de l'industrie des jeux vidéo

[https://isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf?fbclid=IwAR2N4BKINk9tvIm4gBid62BGTauJyVCan5iaauOkeEuns-bJlc\\_HwIAUZxo](https://isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf?fbclid=IwAR2N4BKINk9tvIm4gBid62BGTauJyVCan5iaauOkeEuns-bJlc_HwIAUZxo)

Les deux héros d'Assassins Creed Odyssey présentés en vidéo

<https://www.next-stage.fr/2018/08/assassins-creed-odyssey-les-2-heros-presentees-en-vidéo.html>

# Références - Jeux vidéo en bibliothèque

La place des femmes dans le jeu vidéo – Dossier de la médiathèque de Charente Maritime

<https://md17.charente-maritime.fr/zooms/coups-de-projecteurs/5314-la-place-des-femmes-dans-le-jeu-video>

Pour un jeu vidéo inclusif : la bibliothèque comme safe space

<https://legothequeabf.wordpress.com/2015/10/13/pour-un-jeu-video-inclusif-la-bibliotheque-comme-safe-space/>

Genre et jeux vidéo à la Bibliothèque Vaclav Havel

<https://legothequeabf.wordpress.com/2016/05/03/genre-et-jeux-video-a-la-bibliotheque-vaclav-havel/>

# Références - Femmes et jeux vidéo

Marion Coville. L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge : politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo. Fanny Lignon. Genre et jeux vidéo, Presses universitaires du Midi, 2015, Collection "Le temps du genre", 978-2-8107-0363-0. ffhalshs-01351462f -

<https://hal.archives-ouvertes.fr/halshs-01351462>

Marion Coville. Jeux vidéo : « Peu à peu, on s'éloigne du fameux principe de la Schtroumpfette »

[https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/08/26/jeux-video-peu-a-peu-on-s-eloigne-du-fameux-principe-de-la-schtroumpfette\\_5176955\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/08/26/jeux-video-peu-a-peu-on-s-eloigne-du-fameux-principe-de-la-schtroumpfette_5176955_4408996.html)

Femmes dans l'industrie du jeu vidéo, où est le bug?

<https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2016/11/15/32001-20161115ARTFIG00003-femmes-dans-l-industrie-du-jeu-video-o-est-le-bug.php>

L'heure des femmes a-t-elle enfin sonné dans l'industrie du jeu vidéo ?

<https://www.lesinrocks.com/2018/06/15/jeux-video/jeux-video/salon-du-jeu-video-de-los-angeles-developpeuses-de-tous-les-pays/>

# Références

Marion Coville. Présentation de la thèse : La construction du jeu vidéo comme objet muséal

<https://expojeu.hypotheses.org/219>

Women In Games France

<https://womeningamesfrance.org/>

Afrogameuses

<https://linktr.ee/afrogameuses>

Commission Légothèque - ABF

<https://legothequeabf.wordpress.com/>

Me contacter : [sophie.agie@gmail.com](mailto:sophie.agie@gmail.com) ou sur Twitter @sophieagie