



Illustration par Skorp

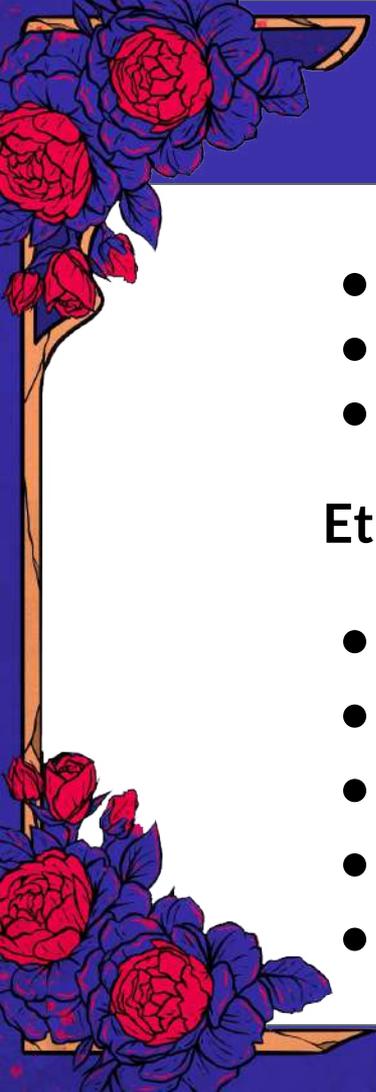
W WOMEN IN GAMES FRANCE

Actions 2022 et Projets 2023



Nos objectifs

- Améliorer la diversité dans l'industrie, et notamment doubler le nombre de femmes & personnes non-binaires d'ici 2027
 - Aujourd'hui :
 - 22% de femmes dans les studios
 - 2% de personnes non-binaires dans les studios
 - Retard pour les métiers techniques et de design
 - 6% de femmes dans l'esport compétitif
 - 26% d'étudiantes dans les formations
- 



Une association fédératrice

- 250 adhérent-es et 160 sympathisant-es
- À travers toute la France
- 44 entreprises et associations partenaires

Et une communauté sur tous les réseaux :

- 15 500 abonné-es Twitter
- 2 800 abonné-es Facebook
- 146 300 followers Twitch
- 3000 membres Discord
- 7500 abonné-es LinkedIn

Conseil d'Administration 2023 - 2025



Maud Bleu



Anna Bressan



Florent de Grissac



Alice Doussin



Morgane Falaize



Harmonie Freyburger



Christine Kev



Daphnée Zouankouan



**Un noyau dur de formidables
membres actif·ves et bénévoles**

Nos partenaires entreprises



Nos associations partenaires



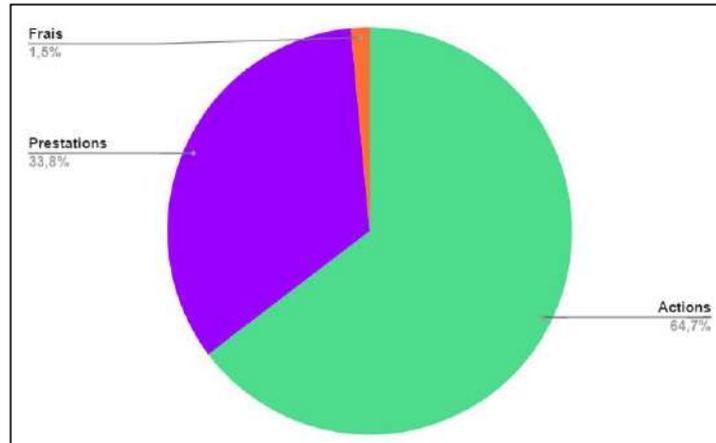
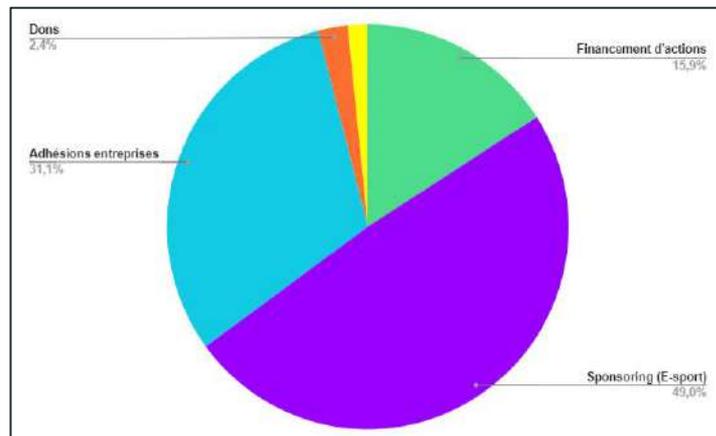
Nos associations alliées



Nos financements

Chiffres pour 2022 :

- Revenus via :
 - Sponsoring (49%)
 - Financement d'actions (15,9%)
 - Adhésions d'entreprises (31,1%)
 - Dons (2,4%)
 - Subventions (1,6%)
- Dépenses :
 - Actions (64,7%)
 - Prestations (33,8%)
 - Frais (1,5%)



49% des joueur·ses

PROFIL DU JOUEUR FRANÇAIS

ENSEMBLE DES JOUEURS



51%

HOMMES
40 ANS



39 ANS
ÂGE MOYEN DES JOUEURS



49%

FEMMES
39 ANS

*joueur ayant déclaré jouer au moins une fois dans l'année aux jeux vidéo.

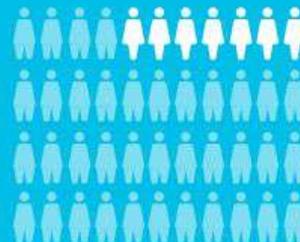
Bilan du marché 2022 - SELL

Mais seulement 22%
des équipes

La mixité dans l'industrie

Une forte croissance de la part des femmes dans l'industrie

22%
de femmes
dans les studios de
développement



contre
19%
en 2020
+4 points

Mais seulement

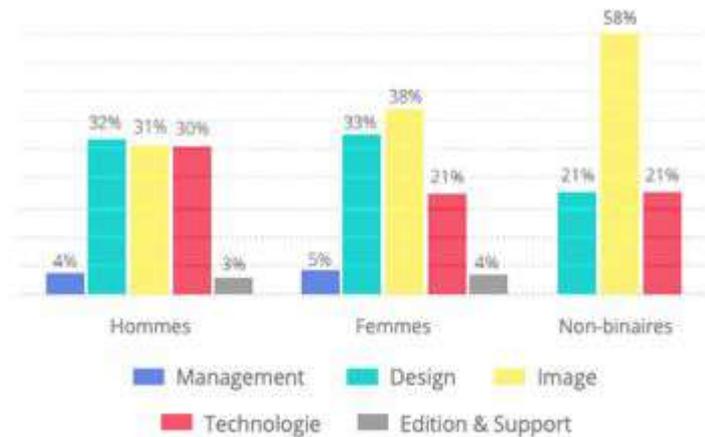
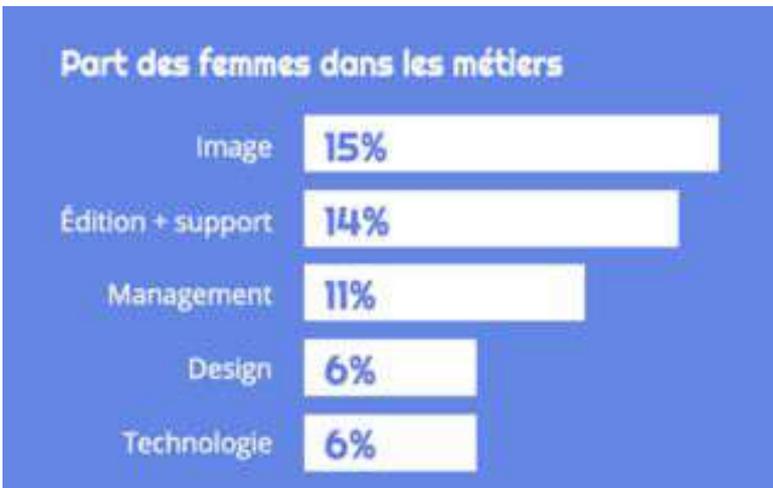
11%

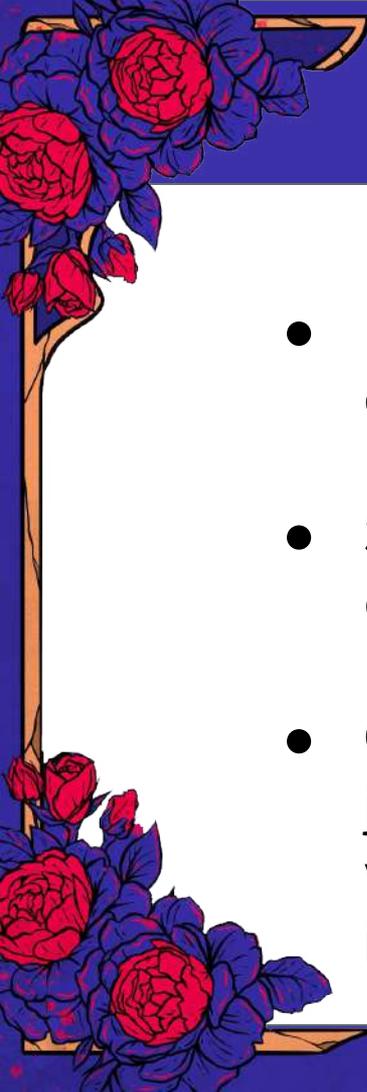
de femmes dans les
directions des
entreprises en 2020

Baromètre du jeu vidéo en France - Édition 2021 - SNJV

Retard sur les métiers techniques et de design

26% d'étudiantes dans les formations





Nos moyens

- Faciliter le développement professionnel via la **formation et le réseautage**
- **Sensibiliser et former** les acteurs du secteur à l'inclusion et à l'égalité
- **Communiquer auprès des jeunes filles** sur les métiers du jeu vidéo en rendant les femmes de l'industrie **plus visibles** et en mettant en avant des **rôles-modèles inspirants**



Nos principales actions 2022-2023



Guide de prévention sur les violences sexuelles et sexistes au travail

Un guide **pratique et juridique** sous forme de fiches, à destination de toute l'industrie

Remis à la Ministre de la culture

Envoyé à **tous les membres** du SELL, du SNJV et des clusters régionaux

En partenariat avec le SELL



Faire rayonner les créatrices et leurs jeux

Présence à Games Made in France en 2021 et 2022, mise en avant Steam

9 jeux et 4 femmes en 2021
3 jeux et 3 femmes en 2022

En partenariat avec le SELL

W
WOMEN IN
GAMES
FRANCE

x

GAMES
MADE IN
FRANCE

LA SÉLECTION WOMEN IN GAMES



Valoriser des rôles- modèles et expertes

Expertes

- 300+ expertes qui souhaitent intervenir et être interviewées sur leur métier
- 150+ événements, journalistes, médias, institutions ont fait appel à nous
- Mise à jour de la liste et refonte du process de demande d'intervention

Décorations

Jehanne Rousseau (Chevalière Ordre du Mérite),
Rebecka Coutaz, Marie Blondiaux, Céline Tricart et
Audrey Leprince, (Chevalières Arts et Lettres), 5
Femmes de Culture venant du jeu vidéo...

Audrey Leprince
décorée du titre de
Chevalière des Arts et
Lettres



Conseils, networking et entraide sur notre serveur Discord

3 000 membres Discord

Conseils

Networking

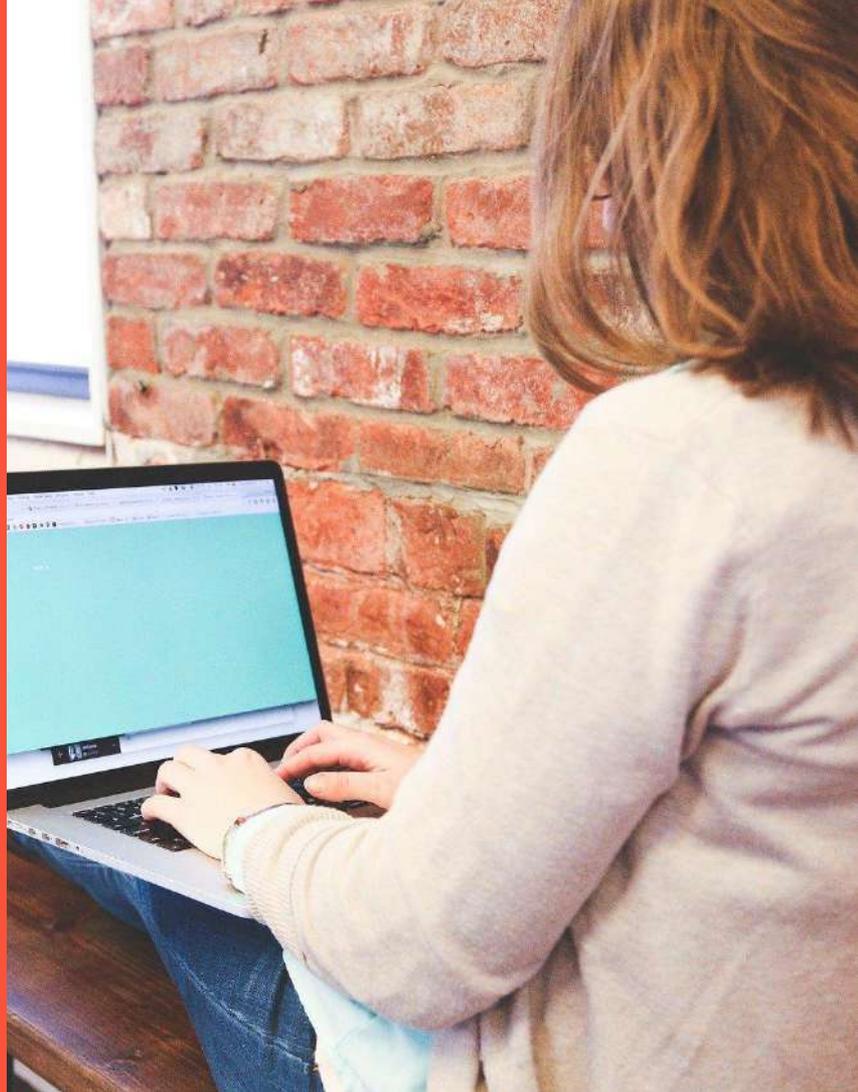
Echange de CVs et d'annonces

Discussions thématiques par métier

Rencontres en vocal

Discord ouvert à tout le monde :

<https://discord.gg/UvKNewj>



Incubateur Esport

Saison 4 2022-2023

Coacher des joueuses pour les aider à rejoindre la scène compétitive de Valorant et League of Legends

- Poursuite de la diversification des activités (coaching mental, masterclass)
- Augmentation de la participation à des tournois

En partenariat avec Riot Games

SEASONS ENIGMA

15 HOURS OF COACHING
PER PLAYER PER MONTH

MONTHS PROGRAM DURATION 8-10

TOURNAMENTS
PARTICIPATION OFFLINE AND ONLINE

BOOTCAMP
EXPERIENCE

MASTERCLASS
AND MEDIA TRAINING

CONNECT
WITH PROS OF THE SCENE

2023 EDITION

WITH:
GENTLEBITES - SERENA - MAKI - RONNIE - LEAGUE OF LEGENDS GERTRUDETHERPONY - KASANE - HESTRÉE - ALY

Journée engagée du 8 mars 2023

5 émissions

Conférence, tables rondes et sessions gaming

10 invité·es

Sujets inclusifs

- Les représentations genrées des personnages féminins psychiatisés
- Quelles initiatives pour plus de jeux inclusifs ?
- Ecrire des personnages issus de la diversité

WIG
SPÉCIALE
8 MARS

TABLE RONDE «QUELLES INITIATIVES POUR PLUS DE JEUX INCLUSIFS ?»



BRILICKE (ELLE)
ANIMATEURICE



AUDREY LEPRINCE (ELLE)
CO-FONDATRICE WINGS & WIG FR



JENNIFER LUF AU (ELLE)
FONDATRICE AFROGAMMEUSES
SECRET CHEZ WINGS



HANINE EL MIR (ELLE)
COORDINATRICE DE L'INCLUTATEUR
DU JEU À POCLES (MONTRÉAL)

INVITÉ·ES



WIG
SPÉCIALE
8 MARS

TABLE RONDE «ÉCRIRE DES PERSONNAGES ISSUS DE LA DIVERSITÉ»



AMÉTHYSTE «DJELIBA» OEL/LUD
ANIMATEURICE



PAULINE MARLIÈRE (ELLE)
NARRATIVE DESIGNER



FLORIN OEL/LUD
SENSITIVE HEURER



ELISA VIAL (ELLE)
DOCTORANTE EN ÉTUDES SENSITIVES
RECHERCHE DE RECHERCHE

INVITÉ·ES



Emission Press Start sur notre chaîne Twitch

Interview carrière avec 1 invitée/mois

Invitées : Chloé Ravallec, Charlotte
Dubois, Pia Jaqmart, Gwendolyn Garan...

En recherche de partenaires !
Contactez-nous !



EMISSION LE 8 DÉCEMBRE À 21H

WIG

ON TWITCH

PRESS START

AVEC



MÉLANIE CHRISTIN
CO-FONDATRICE (HUMBLE REEDS)

The graphic features a dark blue background with a stylized character on the left. The text is arranged in a central column, with the date and time at the top, the show's name in large letters, and the guest's name and title in a white callout box on the right.



EMISSION LE 9 FÉVRIER À 20H

WIG

ON TWITCH

PRESS START

AVEC



MORGANE LAINARD
SENIOR GAME DESIGNER (ISHTAR GAMES)

The graphic features a dark blue background with a stylized character on the left. The text is arranged in a central column, with the date and time at the top, the show's name in large letters, and the guest's name and title in a white callout box on the right.

WIGrow, notre programme de mentorat

Nos mentor-es bénévoles soutiennent 15 personnes de genre marginalisé en début de carrière ou en reconversion professionnelle.

Programme de 6 mois (décembre 2022-juin 2023) avec suivi de l'équipe WIG

En partenariat avec
Bodyguard et Goblinz Studio

The logo for WIGROW features the word "WIGROW" in a stylized, bold font. The "W" is red, and "IGROW" is teal. The letters are set against a large, bright yellow circle. Below the text, there is a horizontal line of red scribbles.

Sponsoring sur des événements

- 6 personnes sponsorisées à la GDC 2022 & 2023
- 3 personnes sponsorisées à l'ADD ON 2022 & 2023
- 2 personnes sponsorisées au XP Game Summit de Toronto en 2023

En partenariat avec le Game Camp, Game IN, SNJV, ADD ON, GDC, Ico Partners, Atlangames, Informa Tech, The Game Bakers, MeetToMatch, Endroad, l'Ambassade de France au Canada



Game Camp 2022 & 2023

Code promo -50% membres de WIG
France

Atelier “Confiance en soi” (2022)

Atelier “Reprendre confiance en soi et ses
capacités” (2023)

En partenariat avec Game In
et le SNJV

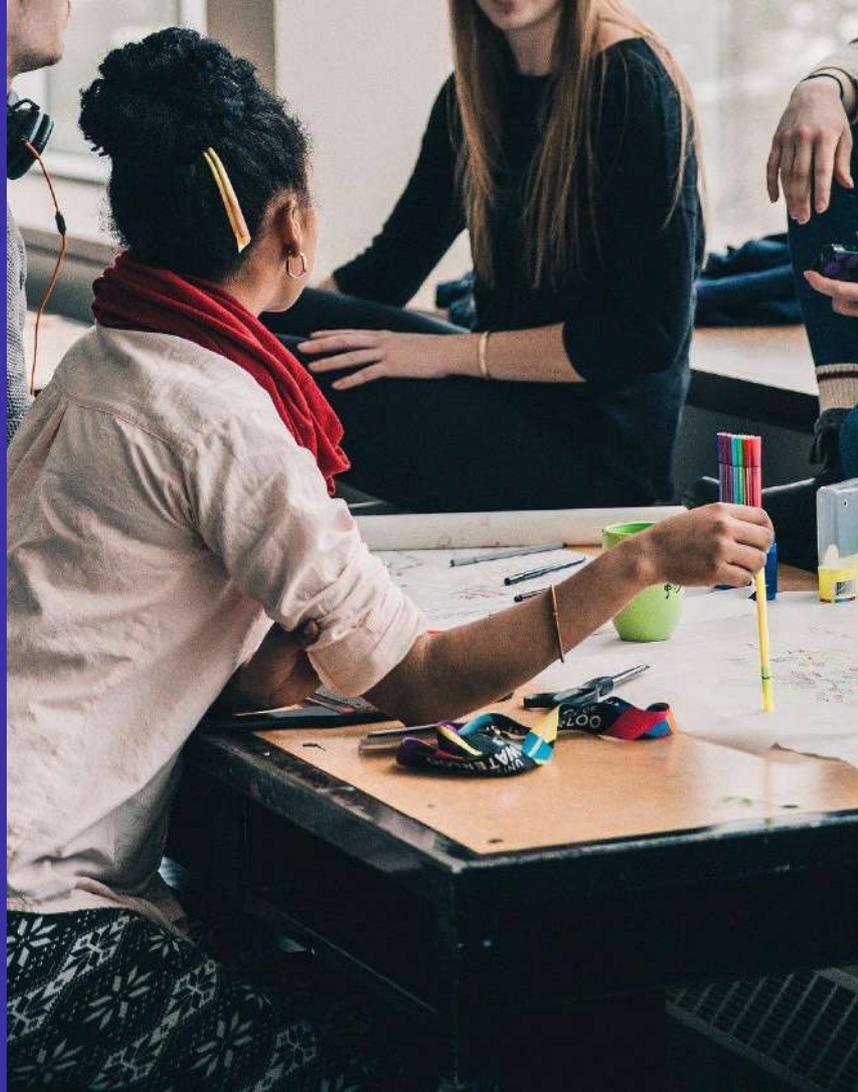


BOOST, notre cycle mensuel de conférences / ateliers

- Prendre la parole en public
- Valoriser son profil LinkedIn
- Pitcher son jeu à un éditeur
- Booster son leadership
- Coaching CV & portfolio
- Les métiers de l'esport
- Repositionnement professionnel
- Financer son premier jeu
- Créer / entretenir son réseau
- ...

Programme soutenu par From The Void & le SELL

Ateliers proposés en partenariat avec LinkedIn, Ubisoft, Google, Focus Entertainment



Afterworks Women in Games France

Des rencontres networking partout en France :

- **Lille** (nov 2022, en collaboration avec Game IN)
- **Paris** (dec 2022)
- **Bordeaux** (mars 2023, en collaboration avec SO Games)
- **Paris** (mars 2023)
- **Lyon** (mars 2023, en collaboration avec Ivory Tower)
- **Tours** (avril 2023, en collaboration avec Pixel Players)



Communication et sensibilisation

Infographie sur la représentation des femmes dans l'industrie du jeu vidéo en France

8 mars 2022

Challenge communautaire sur les réseaux sociaux ; #QuizWIG pour tester ses connaissances sur les femmes du jeu vidéo

Dossier de 6 pages dans Jeux Vidéo Magazine Junior

Opération [GenderSwap](#)

Focus publié avec l'Observatoire des Images sur la représentation des femmes dans le jeu vidéo

Le jeu vidéo : un « no woman's land » ?

Avec l'association Women in Games France, créée en 2017, qui œuvre pour la mixité dans l'industrie du jeu vidéo en France. Son objectif est de doubler le nombre de femmes et de personnes non-binaires dans l'industrie en dix ans!

En synthèse : Si le jeu vidéo a longtemps été considéré comme un « no woman's land », marketé comme un jouet pour les garçons et terreau fertile d'un sexisme décomplexé, le secteur évolue, lentement mais sûrement, en vue d'une meilleure représentativité des femmes en tant que joueuses, personnages et professionnelles de l'industrie.



LES FEMMES DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO EN FRANCE

Women in Games France présente une synthèse de la présence des femmes dans l'industrie du jeu vidéo. De l'école aux effectifs dans les studios, en passant par la présence d'héroïnes de premier plan et

le profil des joueuses, qu'elles soient amatrices ou sur la scène compétitive. Association ouverte à toutes et tous. Rejoignez-nous !

Présence à la Paris Games Week 2022

- Mise en avant de 3 jeux (Sifu, My Fantastic Ranchet Planet Crafter) créés par des femmes ou des équipes mixtes dans l'espace Jeux Made in France
- Sensibilisation du public sur la mixité
- Tables rondes sur la mixité dans le jeu vidéo et les métiers de l'inclusion
- Remise de la distinction de Chevalière des Arts et des Lettres à Audrey Leprince en compagnie de Rima Abdul Mayak, Ministre de la culture
- Soirée networking

En partenariat avec le SELL
et le CNC



Filtre Tiktok #Parcours1UP

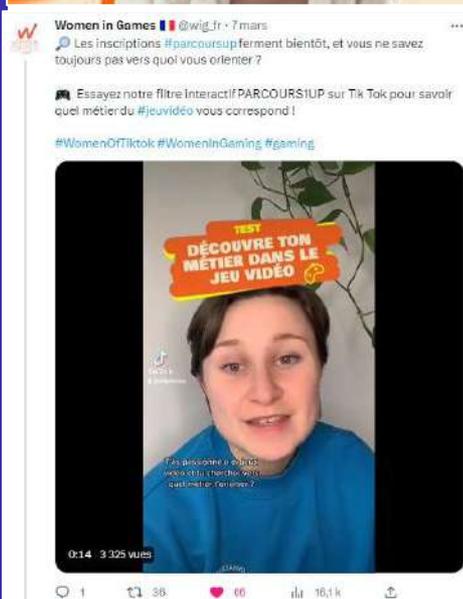
Un hijack de la très connue plateforme ParcoursSup' pour découvrir des orientations potentielles et insoupçonnées dans l'industrie du JV :

- L'utilisateur-ice fait le test du filtre TikTok
- Le résultat du filtre lui donne une indication sur le métier qui lui conviendrait le mieux dans l'industrie du JV

Résultats :

- 776K vues sur les posts #Parcours1up
- 12K ouvertures du filtres
- Retombées sur BFM TV.fr, JV.com, MGG, Breakflip

En partenariat avec Biborg et le soutien de Tiktok





Nos projets pour 2023-2024



Etude sur l'accès au financement des femmes dans le JV

Pour continuer à documenter le secteur et obtenir des éléments factuels comme base de conduite du changement

Sur le modèle de l'étude conduite par le CNC en 2019

En recherche de partenaires !
Contactez-nous !



Soutien du changement dans les écoles de jeu vidéo

Restructuration de la Charte des écoles
partenaires

Tronc commun pour une charte égalité homme
femme dans les écoles de jeu vidéo

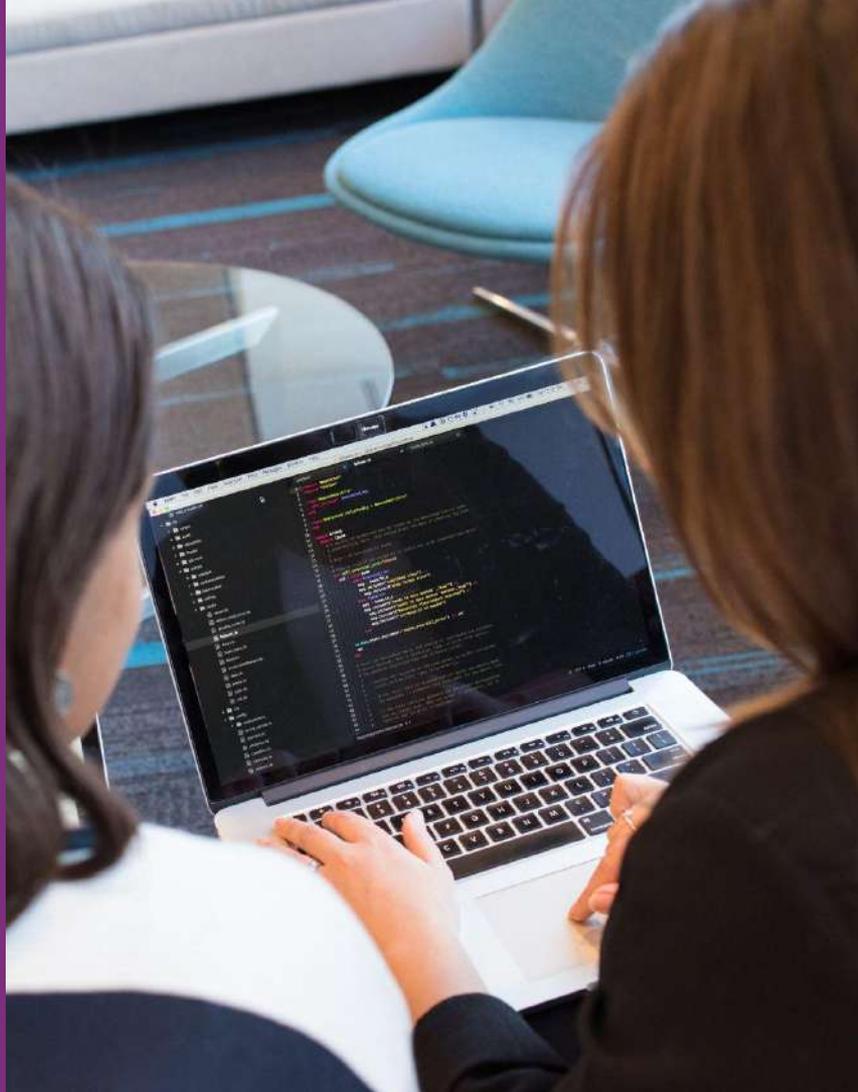


Développement de ressources

Rédaction d'articles sur le thème du recrutement et de la rétention des femmes dans l'industrie.

Création d'un Guide du Recrutement Inclusif

En recherche de partenaires !
Contactez-nous !



Annuaire des femmes freelances du jeu vidéo et de l'esport

Une base de données hébergée sur le site
web de WIG.

Objectif : développer leur business !

En recherche de partenaires !
Contactez-nous !



Sensibilisation des élèves au collège/lycée

Liaison avec différents types d'acteurs
pour augmenter le nombre
d'interventions en école.

Assurer une représentation égale
d'hommes et de femmes parmi les
intervenantes et les élèves.

En recherche de partenaires !
Contactez-nous !



Nouvelles émissions chaîne Twitch

Concept 1 : Table ronde bimestrielle, dédiée aux métiers, avec plusieurs professionnel·les

Concept 2 : Table ronde trimestrielle sur des sujets mêlant féminisme et JV (ex : “Identifier et déconstruire la culture du viol dans le jeu vidéo”)

En recherche de partenaires !
Contactez-nous !



Women in Games conférences et palmarès

Événement en ligne sur 1 journée avec
conférences de femmes venant parler de
leurs expertises

Cérémonie de remise de prix lors de la
réunion WIG à la PGW 2022

En recherche de partenaires !
Contactez-nous !

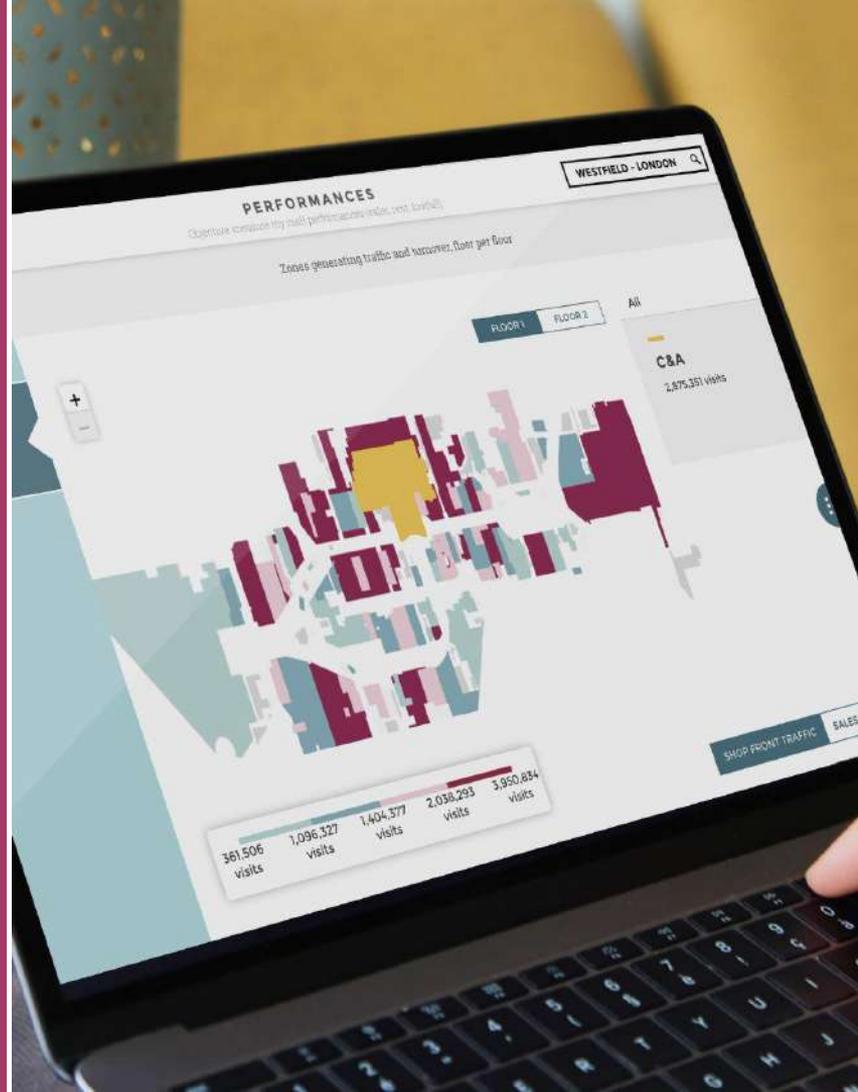


Datavizualisation

Développement d'un outil de datavisualisation pour mettre en lumière les mouvements de carrière des femmes dans le jeu vidéo :

- Combien sont-elles à quitter l'industrie après l'avoir intégrée ?
- A quel moment ?
- Quels facteurs pour l'expliquer ?

En recherche de partenaires !
Contactez-nous !



Et continuer tous les projets cités précédemment

Networking

Pôle intervenantes

Sponsoring sur des événements

Cycle de conférences

Développement des rôles modèles

...





Soutenez-nous
Appelez votre entreprise à cotiser
ou à sponsoriser nos actions

womeningamesfrance.org/contact/

Notre association accepte
également les dons !

