

**HEC MONTRÉAL**

**Carrières au féminin dans l'industrie du jeu vidéo : étude de sept  
récits de vie**

**Par**

**Julie Cazzaro**

**Sciences de la gestion  
Option management**

*Mémoire présenté en vue de l'obtention  
du grade de maîtrise ès sciences  
(M. Sc.)*

Décembre 2011  
© Julie Cazzaro, 2011

## SOMMAIRE

---

À la lumière de la littérature actuelle, il n'existe que très peu d'information sur les femmes qui développent des jeux vidéo. Ce que l'on sait, c'est que la main d'œuvre féminine représente moins de 10% de la main d'œuvre totale. Considérant que cette industrie est en croissance depuis un peu plus de 30 ans et qu'elle constitue la branche la plus lucrative du divertissement numérique, cette recherche s'intéresse à savoir pourquoi cette minorité de femmes fait carrière dans l'industrie du jeu vidéo.

Nous abordons dans ce mémoire, entre autres, les grandes catégories de propos le plus souvent soulevés pour discuter des femmes et de l'industrie des jeux vidéo dans la littérature professionnelle : les femmes comme consommatrices de jeux vidéo, les femmes comme personnages de jeux vidéo, les femmes comme développeuses de jeux vidéo et les femmes comme cible de recrutement pour les équipes de jeux vidéo. Également, nous dressons un portrait d'ensemble à propos de l'éducation des filles et des garçons occidentaux qui, malgré la croyance populaire, reste très différenciante, et qui plus a un réel impact sur le parcours socioprofessionnel individuel.

L'objectif de ce mémoire a donc été d'explorer le parcours de vie de sept femmes travaillant dans ce milieu, en faisant ressortir les points saillants de leur vie, de la naissance à leur arrivée dans l'industrie. Cette avenue de recherche s'inscrit dans une démarche de compréhension et d'exploration d'un sujet encore peu décortiqué, c'est pourquoi la méthode du récit a été employée, afin de bien faire ressortir les éléments enfouis, inconnus et mystérieux dans la mémoire à long terme des participantes à l'étude.

Nous avons choisi de diriger nos analyses en utilisant les notions d'éducation implicite et de construction de l'identité et, de là, ont émergés des événements marquants, un capital incorporés d'habitudes et de logiques familiales qui ont concordés entre les récits et qui nous ont permis, au final, d'établir les facteurs qui influencent les femmes à choisir une carrière en jeu.

**Mots clés :** jeux vidéo, femmes, éducation implicite, identité, socialisation, parcours socioprofessionnel, récit de vie.

## TABLE DES MATIÈRES

---

|                                                                            |           |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>SOMMAIRE .....</b>                                                      | <b>1</b>  |
| <b>TABLE DES MATIÈRES .....</b>                                            | <b>3</b>  |
| <b>LISTE DES FIGURES .....</b>                                             | <b>5</b>  |
| <b>REMERCIEMENTS .....</b>                                                 | <b>6</b>  |
| <b>INTRODUCTION GÉNÉRALE .....</b>                                         | <b>8</b>  |
| <b>CHAPITRE 1 – REVUE DE LITTÉRATURE .....</b>                             | <b>10</b> |
| INTRODUCTION .....                                                         | 10        |
| LES FEMMES COMME CONSOMMATRICES DE JEUX VIDÉO .....                        | 11        |
| LES FEMMES COMME PERSONNAGES DE JEUX VIDÉO .....                           | 13        |
| LES FEMMES COMME DÉVELOPPEURS DE JEUX VIDÉO .....                          | 16        |
| LES FEMMES COMME CIBLE DE RECRUTEMENT POUR LES ÉQUIPES DE JEUX VIDÉO ..... | 19        |
| LES FEMMES COMME INDIVIDU SOCIALISÉ.....                                   | 24        |
| <i>Les stéréotypes.....</i>                                                | 25        |
| <i>La pression normative .....</i>                                         | 28        |
| <i>L'imitation .....</i>                                                   | 29        |
| <i>Jouets et livres .....</i>                                              | 30        |
| <b>CHAPITRE 2 – CADRE D'ANALYSE .....</b>                                  | <b>37</b> |
| L'ÉDUCATION IMPLICITE .....                                                | 38        |
| LE PARADIGME DES 12 BESOINS .....                                          | 40        |
| <i>Besoins affectifs ou la quête de lien .....</i>                         | 41        |
| <i>Besoins cognitifs ou la quête de sens .....</i>                         | 42        |
| <i>Besoins sociaux ou la quête de pouvoir.....</i>                         | 43        |
| <i>Besoins idéologiques ou la quête de valeurs .....</i>                   | 44        |
| <b>CHAPITRE 3 – MÉTHODOLOGIE .....</b>                                     | <b>46</b> |
| LE RÉCIT DE VIE .....                                                      | 46        |
| <i>Limites de la méthode du récit de vie .....</i>                         | 47        |
| <i>Avantages de la méthode du récit de vie .....</i>                       | 48        |
| CRITÈRES DE SÉLECTION DU TERRAIN DE RECHERCHE ET DES SUJETS.....           | 48        |
| <i>Terrain de la recherche.....</i>                                        | 50        |
| <i>Choix des participantes à la recherche .....</i>                        | 50        |
| <i>Identification des participantes.....</i>                               | 51        |
| COLLECTE DE DONNÉES PAR LE BIAIS DE L'ENTRETIEN SEMI-DIRIGÉ .....          | 53        |
| <i>Démarche éthique de la recherche.....</i>                               | 55        |
| <i>Codification et triage des données .....</i>                            | 55        |
| <i>Interprétation des résultats.....</i>                                   | 56        |
| <b>CHAPITRE 4 – RÉCITS DE VIE .....</b>                                    | <b>57</b> |
| ANNE GIBEAULT : LA BÉDÉISTE.....                                           | 57        |

|                                                                             |            |
|-----------------------------------------------------------------------------|------------|
| <i>Tous les chemins mènent à une carrière en jeu!</i> .....                 | 61         |
| <i>Encore trop de stéréotypes dans l'industrie</i> .....                    | 63         |
| CAROLINE MARTIN : JOUER À DES JEUX VIDÉO AVEC SA MÈRE .....                 | 65         |
| <i>Devenir productrice de « casual games »</i> .....                        | 67         |
| <i>Des filles dans une équipe, ça influence la dynamique!</i> .....         | 69         |
| MARIE-PIERRE DYOTTE : DANS LES GROUPES DE PERFORMANCE .....                 | 71         |
| <i>Le désir de travailler pour un produit intéressant</i> .....             | 74         |
| <i>Pour les jeux roses!</i> .....                                           | 75         |
| MARIE-SOL BEAUDRY : LA JUMELLE .....                                        | 76         |
| <i>Le besoin de challenge</i> .....                                         | 78         |
| <i>La diversité des équipes, pour une vraie différence!</i> .....           | 79         |
| ROXANE GOSSELIN : L'INTÉRÊT, DEPUIS TOUJOURS .....                          | 80         |
| <i>Informatique + Art = Jeux vidéo</i> .....                                | 82         |
| <i>Très peu de filles, surtout des programmeuses</i> .....                  | 84         |
| SIDONIE WEBER : L'ART DANS LES GÈNES .....                                  | 86         |
| <i>La passion oui, mais la carrière d'abord</i> .....                       | 87         |
| <i>Cliché, le rose</i> .....                                                | 89         |
| SOPHIE MARSOLAI : LE TRAVAIL D'ÉQUIPE, UNE HISTOIRE DE FAMILLE .....        | 91         |
| <i>De la confiserie aux jeux vidéo</i> .....                                | 93         |
| <i>L'influence des stéréotypes</i> .....                                    | 95         |
| <b>CHAPITRE 5 – ANALYSE DES DONNÉES</b> .....                               | <b>96</b>  |
| INTRODUCTION .....                                                          | 96         |
| LES FACTEURS QUI INFLUENCENT LES FEMMES À CHOISIR UNE CARRIÈRE EN JEU ..... | 97         |
| <i>Le partenaire de jeu principal durant l'enfance</i> .....                | 98         |
| <i>Les activités pratiquées durant l'enfance et l'adolescence</i> .....     | 102        |
| <i>Loisirs</i> .....                                                        | 104        |
| <i>Art et culture</i> .....                                                 | 106        |
| <i>Sport</i> .....                                                          | 108        |
| <i>Jeux et jouets</i> .....                                                 | 110        |
| <i>Le style d'éducation familiale</i> .....                                 | 113        |
| <i>Les matières performantes à l'école</i> .....                            | 118        |
| <i>Les motifs et le choix de carrière</i> .....                             | 120        |
| IDENTITÉ DE LA DÉVELOPPEUSE DE JEUX VIDÉO .....                             | 121        |
| <b>CHAPITRE 6 – CONCLUSION GÉNÉRALE</b> .....                               | <b>123</b> |
| APPORT DE LA RECHERCHE .....                                                | 124        |
| LIMITES DE LA RECHERCHE .....                                               | 127        |
| CONSIDÉRATIONS DE RECHERCHES FUTURES .....                                  | 128        |
| <b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....                                                  | <b>129</b> |

## LISTE DES FIGURES

---

|                                                                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| FIGURE 1 : KIA, DANS DARK LINEAGE .....                                                                                              | 15 |
| FIGURE 2 : POURCENTAGE D'HOMMES ET DE FEMMES SELON LEUR RÔLE DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO AU<br>ROYAUME-UNI, ENTRE 2002-2003 .....  | 17 |
| FIGURE 3 : INITIATIVES PRISES PAR DIFFÉRENTS ORGANISMES EN 2000 POUR ACCROÎTRE LE NOMBRE<br>D'ÉTUDIANTES DANS LE DOMAINE DES TI..... | 23 |
| FIGURE 4 : LE CARRÉ DYNAMIQUE DE L'IDENTITÉ DE KAUFMANN (2001) .....                                                                 | 38 |
| FIGURE 5 : LES 12 BESOINS PSYCHOSOCIAUX DE POURTOIS ET DESMET (2004) .....                                                           | 40 |

## REMERCIEMENTS

---

Merci à ma famille, qui sans elle je ne serais ce que je suis et sans qui ce mémoire ne serait pas ce qu'il est. Vous m'inspirez et vous êtes précieux.

Merci à Robin de m'avoir encouragé, motivé, aimé durant toutes ces années, malgré tout. Ton support vaut de l'or et a été indispensable à cette réussite.

Merci à Laurent qui, même après mes fréquents allers et retours, m'a permis de mener ce projet à terme. MERCI. Mais merci aussi d'avoir été cette personne qui, dès notre premier contact dans le cours management de la créativité, a tout de suite capté mon intérêt pour cette industrie, mon rêve d'y travailler. C'est un peu grâce à toi si je suis rendue là.  
Je t'en serai infiniment reconnaissante. :)

Merci à André Roy, pour l'aide apportée, au tout début. Ton coup de main a été le tremplin de cette recherche!

Un GROS merci aux participantes à cette étude, Anne, Caroline, Marie-Pierre, Marie-Sol, Roxane, Sidonie, Sophie. Vous m'avez fait confiance et vous vous êtes livrées à cette étude avec générosité. J'ose espérer que l'on aura l'occasion d'en rediscuter à nouveau dans le futur!

Merci à mes amies Marie-Pier, Madeleine, Sara, Caro D., Stephanie, Julie-Anne, Caro B., Marie-Ève, Ghina.

Les femmes de ma vie. Mes petites joies. Mon équilibre.



Merci à Ubisoft, à WB Games et HEC Montréal. Je me sens privilégiée d'avoir pu côtoyer ce savoir et cette expertise qui me nourrissent encore chaque jour intellectuellement et professionnellement.

Work hard, play hard!

*À tous les développeurs  
et les développeuses de jeux vidéo.*

## INTRODUCTION GÉNÉRALE

---

L'avènement du multimédia a été précurseur d'une industrie qui est née dans les années 80, celle des jeux vidéo. Elle détient maintenant une place de choix dans le monde du divertissement et des loisirs et son expansion est en constante croissance depuis plus de 30 ans. On y dénombrait près de 300 milliards d'unités de jeu vendues en 2008, aux États-Unis seulement, totalisant un chiffre d'affaires de près de 12 milliards de dollars<sup>1</sup>.

À Montréal même, endroit où notre réflexion a débuté, c'est en 1992 qu'on a vu des pionniers et pionnières de l'industrie du multimédia peupler la plupart des postes des nouveaux studios de développement de jeux et c'est en 1997 que les géants de l'industrie, comme Ubisoft, s'y sont joints.<sup>2</sup> Une main d'œuvre presque entièrement masculine s'est mise à l'œuvre pour créer ce qui allait devenir la branche la plus lucrative du divertissement mondial et qui allait faire de Montréal la plaque tournante du jeu vidéo<sup>3</sup>.

L'époque où les manettes étaient uniquement réservées aux pionniers de l'informatique est bel et bien révolue. Le jeu vidéo et ses personnages, ses univers, son langage font désormais partie du bagage culturel commun à toute notre génération et à nos enfants. Une population mondiale est plus accessible et « webisée » que jamais et n'attend que de se faire divertir. Dans ce contexte, l'industrie aurait tout intérêt à s'ouvrir à la diversité, notamment la diversité de genre. Pourtant en 2011, même malgré l'effervescence de cette industrie et même depuis l'apparition des jeux sociaux comme FarmVille<sup>4</sup> qui attirent une clientèle féminine importante, seulement

---

<sup>1</sup>[http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2009.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf)

<sup>2</sup><http://www.macarriereenjeux.com/index.php?page=pole-fr>

<sup>3</sup><http://lapresseaffaires.cyberpresse.ca/economie/technologie/201009/10/01-4314209-montreal-plaque-tournante-du-jeu-video.php>

<sup>4</sup><http://fr.wikipedia.org/wiki/FarmVille>

un très faible nombre de femmes travaillent à créer des jeux vidéo. Ce phénomène tend de plus en plus à faire l'objet de discussions parce qu'il étonne. Il n'a toutefois pas encore été étudié par les sciences humaines.

C'est donc dans le désir de comprendre cette réalité qu'a pris forme l'objectif de ce mémoire. Par le biais d'articles professionnels, de théories de l'éducation et à travers l'étude de sept récits de vie portant sur le parcours de femmes travaillant dans l'industrie des jeux vidéo, nous tenterons d'identifier les facteurs qui influencent certaines femmes à choisir une carrière en jeu.

Ces facteurs, une fois identifiés, pourraient encourager les entreprises du divertissement interactif à les exploiter pour améliorer le recrutement de personnel ou la gestion des équipes de développement. Ils pourraient également ouvrir la porte à d'autres études traitant de la place des femmes sur le marché du travail et ainsi tenter de comprendre les facteurs qui poussent les jeunes filles à choisir une carrière dans d'autres domaines relativement peu féminisés, comme par exemple la médecine spécialisée et l'ingénierie.

## CHAPITRE 1 – REVUE DE LITTÉRATURE

---

### Introduction

La littérature professionnelle s'intéresse à savoir pourquoi il y a peu de femmes dans l'industrie du jeu vidéo, mais moins à savoir pourquoi certaines de ces femmes y sont et ont l'intention d'y rester. Aucun auteur encore ne s'est attardé à en trouver les origines, à étudier en profondeur le parcours de vie des femmes de ce milieu, et donc, nous ne savons que peu de choses de l'éducation et de la socialisation de celles qui font carrière dans ce milieu.

Étant donné qu'il n'existe aucune écrits s'attardant à l'explication de la réalité qui nous intéresse, nous avons, dans ce chapitre, mis les différents écrits professionnels en lien pour faire ressortir les grandes catégories de propos le plus souvent soulevés pour discuter des femmes et de l'industrie des jeux vidéo : les femmes comme consommatrices de jeux vidéo, les femmes comme personnages de jeux vidéo, les femmes comme développeuses de jeux vidéo et les femmes comme cible de recrutement pour les équipes de jeux vidéo. Ensuite, nous avons dressé un portrait d'ensemble à propos de l'éducation des filles et des garçons occidentaux qui, malgré la croyance populaire, reste très différenciante, et qui plus a un réel impact sur le parcours socioprofessionnel individuel. Ces données, un peu plus loin, nous serviront d'outil pour **identifier les facteurs qui influencent les femmes à choisir une carrière en jeu.**

## Les femmes comme consommatrices de jeux vidéo

Les femmes en général, spécialement les adolescentes, représentent la clientèle la plus prisée aux États-Unis, à cause de leurs intérêts prononcés pour le magasinage et leur pouvoir d'achat significatif. De telle manière que les jeunes filles dépensent plus que les adolescents dans toutes les catégories, excepté celle des jeux vidéo (Mallalieu & Palan, 2006).

Dans une recherche faite par la firme Mindshare/Ogilvy & Mather, les femmes sont responsables de 85% de tous les achats de consommation, elles dépensent plus de 5 trillions annuellement dans les biens de consommation et services (Meloni, 2010).

- Women account for 85% of all consumer purchases
- 22% shop online at least once a day
- 61% influence consumer electronic purchases
- Women account for 66% of all PC purchases

Nombre d'articles sur le sujet tendent à démontrer que le pourcentage de femmes qui jouent à des jeux vidéo s'accroît; il se chiffre maintenant à 40% du total de joueurs. Selon Sheri Graner Ray<sup>5</sup>, c'est une statistique qui se doit d'être nuancée :

*“There’s definitely been an improvement, but the numbers are very misleading. The reason these numbers look so good is it’s an average – the traditional game market is still less than 20% female. However, the “casual” game market is 70% female. Average those and you get*

---

<sup>5</sup> Sheri Graner Ray travaille dans l'industrie du jeu depuis 1990. Elle est l'auteur du livre “Gender Inclusive Game Design-Expanding the Market” et est considérée comme experte sur le sujet “gender and computer games”. Elle a d'ailleurs été récompensée, en 2005, par IGDA *Game Developer's Choice Award* en reconnaissance pour son apport sur le sujet. Elle sera souvent citée dans le présent mémoire. [http://sherigranerray.com/?page\\_id=2](http://sherigranerray.com/?page_id=2)

*40% female audience over all. But that does not mean 40% of the players of Gears of War are female!”<sup>6</sup>*

La différence entre le marché des jeux traditionnels dits « core » et des jeux occasionnels dits « casual » se trouve principalement dans le type de mécaniques du jeu et du public visé :

*“Think of Atari and games such as Pacman, Space Invaders, Frogger and Donkey Kong. Casual games have maintained the fun, simplicity, boundless creativity that characterizes arcade-style games. On the other hand, enthusiast games also termed core games, such as Grand Theft Auto, Doom and Mortal Kombat, have been developed using high-end technology that appeals more to younger audiences. Using movies as an analogy, casual games would be Friends or ER and enthusiast games would be Reservoir Dogs or Silence of the Lambs.”<sup>7</sup>*

Le Président de Nintendo America, Reggie Fils-Aime, a présenté des données concernant le type d'utilisateur qui utilise les consoles de jeux vidéo aux Etats-Unis; il estime qu'environ 45 million d'individus qui jouent à des jeux sur les consoles Next-Gen, dont 26% (11.7 million) sont de sexe féminin.<sup>8</sup>

Sur ce nombre, 80% sont sur la Wii, 11% sur la Xbox 360 et 9% sur la PS3.

- Wii - 80% = 9.3 million
- X360 - 11% = 1.29 million
- PS3 - 9% = 1.05 million of female players

---

<sup>6</sup><http://blog.ihobo.com/2009/03/sheri-graner-ray-vs-the-videogames-industry.html>

<sup>7</sup><http://www.casualgamesassociation.org/faq.php#casualgames>

<sup>8</sup><http://archive.constantcontact.com/fs036/1102527936265/archive/1103141753057.html>

Il n'est donc pas faux de dire qu'il y a eu une grande augmentation du nombre de femmes qui jouent depuis les 10 dernières années, mais il est important de mentionner qu'elles jouent principalement à des jeux « casual ». De plus, le marché des jeux « casual » est encore largement dominé par les jeux de cartes sur PC, la plupart étant « gratuitement » préinstallés avec le système d'exploitation Windows, ce qui explique leur popularité et... les statistiques élevées. En général et de plus en plus à cause de l'accessibilité à l'internet, les jeux qui se jouent en ligne, de type puzzle, comme par exemple Bejewelled et Mah Jong, continuent de croître en popularité.<sup>9</sup>

En général, les femmes choisissent leurs jeux en fonction du temps qu'elles ont à y consacrer. En effet, les femmes continuent d'être plus contraintes que les hommes en termes de temps et de variété dans les loisirs qu'elles pratiquent. Selon une étude du ROYAUME-UNI Time Use Survey 2000, les femmes dépensent encore 1h30 de plus par jour que les hommes à faire des travaux ménagers, incluant 40 minutes à la préparation des repas et à entretenir l'espace de cuisine. Au contraire, les hommes utilisent ce temps pour se divertir et s'adonnent en moyenne 10.78 heures par semaine aux jeux vidéo (Krotoski, 2004).

## **Les femmes comme personnages de jeux vidéo**

Très peu souvent des personnages féminins intéressants sont mis en avant scène dans les jeux vidéo. Une étude faite par Dietz's (1998) a été une des premières à faire un portrait d'ensemble des personnages féminins dans les jeux vidéo. Elle les a répartis en 4 catégories, basées sur l'apparence et le comportement de ces personnages :

---

<sup>9</sup><http://blog.ihobo.com/2009/03/sheri-graner-ray-vs-the-videogames-industry.html>

- **females as sex objects or prizes** : based upon physical appearance such as wearing revealing clothing or body shape, or other aspects, including women leaving with the male winner
- **females as victims** : based upon the women who had been kidnapped or as part of the plot
- **females in feminine roles** : based upon appearance, such as wearing pink, long dresses and the like, and other features, such as playing supportive roles to men
- **females as heroes or action characters** : based upon whether or not there were female characters who were or could be the action character and winner of the game
- **no female character at all**

Dietz en est arrivée à faire ressortir que 41% des jeux étaient complètement dépourvu de personnages féminins. Seulement 15% avait une femme pour héro ou comme personnage qui prend activement part à l'action, et 21% montrait les personnages féminins comme étant des victimes ou des « âmes en détresse ». Dans 28% des cas, les femmes arboraient un rôle d'objet sexuel évoquant les attributs physiques ou un rôle qui impliquaient des actes sexuels explicites.

Quelques années plus tard, Downs & Smith (2005) (cités par Mou & Peng, 2009) ont démontré à leur tour que les personnages féminins dans les jeux vidéo sont représentés d'une manière hyper-sexualisée;

- being partially nude
- featured with an unrealistic body image
- shown wearing sexually revealing clothing and inappropriate attire

Sheri Graner Ray (2003) indique que pour les deux sexes, il existe des éléments d'hypersexualisation ou de fantasmes dans les jeux vidéo. Toutefois, on en retrouve exagérément qui exhibent des mamelons en érection, des habillements féminins qui laissent imaginer qu'il n'y a aucun sous-vêtement, des lèvres pulpeuses, et autres.



**Figure 1 : Kia, dans Dark Lineage**

Brenda Laurel, une pionnière dans l'industrie du jeu vidéo et cofondatrice de l'événement Game Developers Conference, rapporte :

*« Throughout my two decades in the computer game business, I had ached for the chance to create alternatives to the chasing, shooting, fighting, exploding, hyper-male world of games. Why weren't there any computer games for girls? And why did I end up losing my job every time I suggested it? »* (Laurel, 2001).

Brenda et Sherri ne sont pas les seules à avoir vécues des expériences de la sorte : la productrice du jeu à succès *Kya: Dark Lineage*, Nour Polloni, a dû insister pour faire valoir son point de vue quant à l'habillement du personnage principal de son jeu. En effet, avec son équipe design, elle a eu de la difficulté à négocier l'apparence et le style du personnage du jeu<sup>10</sup>. La très masculine équipe de création désirait habiller le

personnage Kya avec un bikini « string » de couleur foncée. Étant une des seules femmes impliquées au niveau du game design et de la production, Polloni a été forcée d'exercer son autorité envers l'équipe. Elle crut important pour le jeu et pour l'équipe de montrer le personnage et la personnalité de Kya plutôt que de mettre en avant son « sex appeal ». Sans être contre l'argument « que le sexe fait vendre », Pollini a maintenu l'idée que si le but est d'aller

<sup>10</sup>Kia, dans *Dark Lineage*, a fait objet de nombreuses modifications, notamment pour sortir des stéréotypes habituels des personnages féminins des jeux vidéo.

rejoindre un public diversifié, les personnages féminins dans les jeux se doivent d'être plus que des « pinup » qui s'exhibent (Marriott, 2003).

## **Les femmes comme développeurs de jeux vidéo**

L'industrie du jeu vidéo, en 2010, aux États-Unis, emploie quelques 32 000 personnes.<sup>11</sup> Sur ce nombre, 11.5% sont des femmes, selon un document publié en 2005 par l'International Game Developer Association.<sup>12</sup> En 2010, les faits ne se sont pas améliorés. Une étude faite aux ROYAUME-UNI démontre que maintenant seulement 4% des travailleurs de l'industrie sont des femmes, un déclin de 8% par rapport à 2009.<sup>13</sup>

Selon Aardvark Swiss, une grande agence de recrutement en jeux vidéo du Royaume-Uni, sur les 413 personnes qui ont été placées en 2002-2003, 375 étaient des hommes, 38 étaient des femmes. Le tableau ci-bas démontre que les femmes ont tendance à se retrouver majoritairement dans des rôles reliés au marketing, aux communications ou aux ventes. Elles se font toutefois plus rares au niveau managérial, art, design et technique, là où les décisions cruciales par rapport au jeu se prennent (Krotoski, 2004).

---

<sup>11</sup> [http://husky1.smu.ca/~lhaiven/symposium10/de\\_peuter\\_paper.pdf](http://husky1.smu.ca/~lhaiven/symposium10/de_peuter_paper.pdf)

<sup>12</sup> [http://archives.igda.org/diversity/IGDA\\_DeveloperDemographics\\_Oct05.pdf](http://archives.igda.org/diversity/IGDA_DeveloperDemographics_Oct05.pdf)

<sup>13</sup> <http://nRoyaume-Uniezilla.com/2010/09/08/study-claims-only-4-of-videogame-industry-employees-are-women/>

| Job/Role           | Men       | Women    |
|--------------------|-----------|----------|
| Art and Design*    | 161 (91%) | 17 (9%)  |
| Programmers        | 103 (98%) | 2 (2%)   |
| Senior Management  | 62 (95%)  | 3 (5%)   |
| Sales/Marketing/PR | 49 (64%)  | 16 (26%) |

\* in 2002, 11% of the artists placed were female, while in 2003 8% of artists were female

Source: Aardvark Swift

**Figure 2 : Pourcentage d'hommes et de femmes selon leur rôle dans l'industrie du jeu vidéo au Royaume-Uni, entre 2002-2003**

Même si les femmes se retrouvent un peu plus représentées dans les métiers artistiques et de design, elles restent quand même minoritaires au sein de la population totale de leur métier. En conséquence, le fait de représenter 5% de la main d'œuvre, signifie 4 femmes dans une entreprise de 100 employés; 20 dans une entreprise de 500 employés et 40 dans une entreprise de 1000 employés. D'autres aussi vivent cette réalité; les homosexuels, les ethnies (autres que Caucasienne) et les handicapés. Tenter de faire passer des idées qui s'adresseraient aux femmes ou à une minorité est plutôt difficile : "... it is often a struggle to create content that is outside the current definitions of successful game products." <sup>14</sup>

Les développeurs masculins selon Gourdin (2005), qui représentent la majorité de la main d'œuvre de l'industrie, sont souvent décrits comme ayant un profil typique qui correspond en tout point à la masse des joueurs :

<sup>14</sup> <http://www.lcc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/HegemonyOfPlayFINAL.pdf>

- caucasien
- homme
- hétérosexuel
- sans handicap
- 31 ans
- éducation collégiale ou universitaire

De par cette constitution, depuis que l'industrie des jeux vidéo a vu le jour, plusieurs sinon la plupart des jeux qui sont développés évoquent des thèmes très masculins. Graner Ray (2003) explique que les genres traditionnels, jeux de type triple A (AAA), de haute qualité, dont le budget dépasse les 10 million de dollars et ayant des équipes de développement de 100 personnes et plus, sont ceux où l'on retrouve le capital et les bons salaires. C'est aussi là où se trouve les meilleurs emplois de l'industrie et où la présence des femmes est à peu près inexistante. « Si l'on continue de garder les femmes en dehors de ce genre de production, dit-elle, nous continuerons de les tenir hors de l'industrie tout simplement. » (traduction libre)<sup>15</sup> En effet, l'audience féminine doit souvent se contenter de jouer et de travailler sur des jeux de faible qualité, produits par des studios peu connus, avec un temps de jeu court ou un *game play* répétitif (Douglas, 2011).

Également, les normes et les valeurs qui sont véhiculées dans l'industrie ne sont vraisemblablement pas tout à fait en concordance avec ceux des femmes, et certains malaises peuvent s'installer, face aux situations auxquelles elles sont confrontées.

---

<sup>15</sup> <http://blog.ihobo.com/2009/03/sheri-graner-ray-vs-the-videogames-industry.html>

*“When you’re working in a place that’s 90% men, the language, the jokes, the pictures on the wall... these sorts of things are going to reflect a male bias,” Fulton said. “Some women are uncomfortable, because of that.” (Van Zelfden, 2006).*

De plus, les rôles de pouvoir dans l’industrie sont majoritairement occupés, eux aussi, par des hommes. Par rôles de pouvoir, nous entendons ici l’élite, qui décide lorsqu’une nouvelle technologie sera déployée et qu’une autre ne le sera pas; quels jeux vont être lancés et par quels designers; quel public doit être visé et par quel type de jeu. Systématiquement, cela a pour effet d’agir sur la culture de l’industrie et son rayonnement. En fait, l’industrie rayonne pour une minorité qui constitue une majorité en terme numérique, mais qui exclue la plupart des femmes et filles, beaucoup d’hommes d’ethnies, de backgrounds et d’âge différents. Ces messages sont aidés, encouragés et véhiculés par toute une infrastructure médiatique de publicité et de marketing qui dirige ses communications à l’intention, encore une fois, d’un public très spécifique d’hommes, et qui tien à l’écart les autres publics.

## **Les femmes comme cible de recrutement pour les équipes de jeux vidéo**

D’un autre côté, il est aussi manifeste qu’il y a un désir d’attirer une plus grande main d’oeuvre féminine dans ce domaine.

*“There’s increased demand for technology talent, and organisations need to capitalise on diversity in fulfilling their business objectives. Ron Glover, vice-president of diversity and*

workforce programs at IBM, claimed that companies can no longer achieve global success without tackling the issue of gender diversity.<sup>16</sup>

Sheri Graner Ray, explique qu'une part du problème de la difficulté à recruter des femmes dans le domaine du jeu vidéo, peut être due aux moyens mis en place pour faire le recrutement :

*« ...our industry has terrible hiring habits. We put ads in places only game industry folks will see, thus we advertise to the same people again and again. We refuse to consider skill sets, only experience, so, once again, we only hire from those who have been hired before, and when we interview, we send the candidate through a full round of interviews with each team member, telling the team "tell us if you like this person" – which translates to "is this person just like you? [...] We never hire outside our comfort zone. Thus, we end up a very homogeneous work place. We are an industry of young white guys making games for... surprise! Young white guys! »*<sup>17</sup>

Pour venir corroborer les dire de Graner Ray, quelques exemples tirés de la liste des positions en jeu vidéo annoncées sur le site de Gamasutra, en octobre 2004, en disent long:

- **Relic Entertainment, under 'Artist Skills ':**

*"Keen interest in playing games and the future of the gaming industry."*

- **Sucker Punch, under 'Qualification For Artists':**

*"Must have a passion for games and interactive entertainment. If you don't play them you're going to be at a big disadvantage on the job."*

---

<sup>16</sup> <http://www.womenintechnology.co.Royaume-Uni/news/us-tackles-issues-facing-women-in-technology-news-800557639>

<sup>17</sup> <http://blog.ihobo.com/2009/03/sheri-graner-ray-vs-the-videogames-industry.html>

- **Blizzard, under 'Artist Qualification':**

*"Passion for games."*

- **Neversoft, under 'All Positions':**

*"A genuine passion for games is a must for all applicants."*

- **Stainless Steel Studios, under 'All Positions':**

*"If you're a die-hard gamer who is hard working, self-motivated, energetic and you're..."*

- **ArenaNet, under 'Artist Skills':**

*"A passion for games."*

Ce que l'on peut comprendre, ajoute Graner Ray, c'est que le premier aspect recherché chez les candidats est d'avoir une passion pour les jeux vidéo, en plus d'être techniquement compétents. Une façon de créer une sorte d'élitisme, fermé et homogénéisé :

*« This exclusion of all categories but one is also called elitism; the rule by a small but powerful group. And if you don't worship at the throne of impassioned game play, you are not invited. »*

Cette « passion » qu'ils recherchent, tend à renforcer l'homogénéité de l'industrie, en ne sélectionnant que des candidats qui ont un profil similaire et de ce fait, mettre à l'écart la majorité des femmes, puisque celles-ci commencent à peine à l'intégrer.

Au début des années 2000, l'informatique, les jeux vidéo et les professions reliés à la technologie étaient encore moins connus et envisagés par les femmes d'aujourd'hui comme carrière potentielle. Dans ce constat, certaines initiatives ont été lancées en guise d'effort de

diversification de leurs candidats et dans le but de rendre les formations plus accessibles, dans plusieurs des grandes infrastructures scolaires du monde. Entre autres, l'organisme HEFCE (Higher Education Funding Council for England) a mis sur pied une initiative pour accroître le nombre d'étudiantes dans ce domaine. Il consiste, sur une base à long terme, à susciter l'intérêt des filles en bas âge avec des projets comme le Computer Club 4 Girls <sup>18</sup>, qui rendent le domaine des TI accessible et attrayant, à travers des projets créatifs.

Le tableau suivant démontre quelques autres initiatives qui ont été prises au début des années 2000 et qui ont données des résultats quantifiables en 2006 :

---

<sup>18</sup> Site web du Computer Club 4 Girls : <http://www.cc4g.net/>

### Building the pipelines of female IT students

| Program                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 2006 Metrics                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| <b>School Speakers Program</b> – developed in 2000 in partnership with Swinburne University in Victoria, and extended in 2002 into NSW with the University of Technology, Sydney. Teams of volunteer female IBM employees and university students visit schools to demystify study and career opportunities in IT and engineering.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Reached 3,000 high school girls                              |
| <b>EXITE</b> – since 2001, IBM A/NZ has been running week-long EXITE (EXploring Interests in Technology and Engineering) camps in collaboration with state education departments to encourage young women to study engineering, IT and science. Twenty-four girls from the 2006 camps have elected to study IT subjects in 2006, with three girls taking work experience at IBM.                                                                                                                                                                                                                                                      | 3 camps (in VIC, NSW and QLD) reached 31 girls aged 13 to 15 |
| <b>IT Can Take You Anywhere</b> – the biggest IT information event for schoolgirls between years 7-10 in Queensland. In 2006 the event was held in collaboration with IBM, Education Queensland, Women in Technology & three Queensland Universities.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Reached 1,300 female students                                |
| <b>IBM Gold Coast Lab Tour Program for high school girls</b> – developed in 2004 in partnership with Education Queensland Smart Classrooms. In 2006, year 8-10 girls visited the IBM Gold Coast Laboratory for a full day educational excursion.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 230 pupils attended                                          |
| <b>National Careers Fairs: IBM ‘Career Chick Junction’</b> – since 2005, IBM has sponsored and participated in the National Employer of Choice Careers Fairs, encouraging young women to consider non-traditional career choices. Sixty three percent of attendees said the day would influence their future career.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 150,000 participants                                         |
| <b>AWISE (Australian Women in IT and Science Entity) Partnership</b> – In 2006, IBM started a partnership with AWISE to reach out to young girls about IT as a career. Through this partnership IBM has been involved in: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Women are IT – Go Girl Go For IT, Victoria (2,400 year 9-12 school students participated)</li> <li>• WIT Queensland Regional Tour</li> <li>• WA Women are IT website</li> <li>• Mentoring for Technical Women in Victoria</li> <li>• AUSWIT 10th Australian Women in IT conference</li> <li>• SA Women in IT Mentoring Event</li> <li>• Girls CAN DO IT</li> </ul> | Increased interest in IT careers from 33% to 75%             |

**Figure 3 : Initiatives prises par différents organismes en 2000 pour accroître le nombre d’étudiantes dans le domaine des TI**

Ces initiatives, School Speakers Program, EXITE, IT Can Take You Anywhere, IBM Gold Coast Lab Tour Program for high school girls, National Careers Fairs : IBM “Career Chick Junction” et AWISE (Australian Woman in IT and Science Entity) Partnership, ont visé les

jeunes filles âgées de 10-12 ans au début du millénaire et donc, les résultats devraient être visibles seulement en 2015, où nous observerons une augmentation des inscriptions féminines dans des carrières en sciences et en technologies.<sup>19</sup>

## **Les femmes comme individu socialisé**

L'éducation, à travers sa socialisation, constitue un processus par lequel l'enfant intériorise les divers éléments de la culture environnante (valeurs, normes, codes symboliques et règles de conduite) et s'intègre dans la vie sociale. Lorsque l'on parle de l'intégration des éléments de la culture environnante de son propre sexe dans la vie sociale, on parle de socialisation différenciée. Cette notion est intimement relié au terme « Gender Identity » de sorte que, par définition, il fait référence aux différentes étapes à travers lesquelles passent un enfant pour se construire comme un garçon ou une fille de sa culture.

Plusieurs orientations théoriques tentent de rendre compte de la construction de l'identité sexuée. Les étapes de cette construction identitaire proposée par Kohlberg (1966) sont actuellement confirmées par les recherches empiriques (voir entre autre Golombok & Fivush, 1994). Dès l'âge de 2 ans, l'enfant reconnaît le sexe des individus, en se basant sur des caractéristiques comme la coiffure ou les vêtements, et son appartenance à une catégorie sociale - garçons, filles, hommes et femmes. Être un garçon ou une fille, un homme ou une femme, constitue donc le fondement premier et universel de l'identité qui inscrit l'enfant dès sa naissance dans un processus d'éducation dont les valeurs, les conduites, les règles et les représentations respecteront les prescriptions sociales. En conséquence, son environnement est défini en fonction de son sexe et déterminera très rapidement son appartenance groupale par les

---

<sup>19</sup> <http://womeningames.wordpress.com/2007/03/28/recruiting-women-into-games-is-a-global-challenge/>

types de jouets auxquels il joue, ses activités, interactions, pratiques éducatives, décoration de sa chambre et vêtements.

Un ensemble de notions définissant les expériences de socialisation sont apparemment différentes pour les filles et les garçons sous la supervision des parents et autres agents socialisateurs : les stéréotypes, la pression normative, l'imitation et le type de jeux, les loisirs, activités ainsi que les jouets.

### **Les stéréotypes**

Les stéréotypes liés au sexe indiquent, la plupart du temps, comment les individus devraient se comporter selon certaines normes liées à leur groupe d'appartenance, ce qui est approprié et désirable au niveau des traits, des comportements, intérêts ou professions qui conviennent aux hommes et aux femmes. Ces différences sont cultivées et valorisées après la naissance et toute la vie durant, en fonction du cadre social de l'individu.

Ainsi, pendant la grossesse, les parents orientent le choix du prénom, l'achat de vêtements, la décoration de la chambre en concordance avec le sexe annoncé ; le fœtus devient alors il ou elle (Beal, 1994). La chambre de l'enfant est plus souvent en rose pour une fille, avec des poupées et de la dentelle, et la chambre du garçon est en bleu, avec des équipements de sport, des outils ou de petites voitures. Les parents se projettent même dans le futur et imaginent les types d'activités qu'ils pourront réaliser avec leur enfant.

De son côté, l'enfant prend conscience d'être et d'appartenir à un sexe vers 18 mois. Les origines du processus de sexualisation psychique se situent dans la période des interactions précoces parent-enfant donnant lieu à des contacts physiques et des émotions différenciées

selon le sexe. Dès le départ, garçons et filles ne seraient pas traités, bercés, manipulés, vus de la même manière par les parents, mais aussi par l'entourage. (Will, Self and Datan, 1976, cite dans Giddens, 189 : 162).

*« Five young mothers were observed in interaction with a six-month-old called Beth. They tended to smile at her often and offer her dolls to play with. She was seen as 'sweet', having a 'soft cry'. The reaction of a second group of mothers to a child the same age, named Adam, was noticeably different. The baby was likely to be offered a train or other 'male toys' to play with. Beth and Adam were actually the same child, dressed in different clothes »*

Autrement dit, le sexe de l'enfant viendrait colorer la relation parent-enfant. Comme l'énonce *Le Camus (2001)*, les parents sont des êtres sexués qui, consciemment ou inconsciemment, assignent à leur enfant une place de sujet sexué (fille ou garçon), que l'enfant investit selon les modalités propres à son sexe. Les différences relevées dans l'éducation des filles et des garçons sont anciennes et socialement ancrées.

À cet effet, les pères se montrent aussi plus physiques et actifs avec leur garçons (Paquette, Carbonneau, Dubeau, Bigras & Tremblay, 2003). Un nombre important d'enfants dans la fratrie augmente sensiblement la participation des pères (Barnett & Baruch, 1988). Les filles ayant des frères reçoivent plus d'attention paternelle que les autres filles (Harris & Morgan, 1991), et les relations père-fille sont plus stimulantes et affectueuses.

Cet engagement des pères plus ou moins saillant au niveau des pratiques éducatives va offrir des expériences de socialisation différentes pour les jeunes enfants sur les plans quantitatif et qualitatif. Les pères qui modèlent des comportements non traditionnels ont des enfants avec moins de connaissances sur les distinctions de genre. De manière similaire, les mères qui

s'engagent dans les responsabilités relatives aux tâches ménagères et aux soins des enfants de façon moins traditionnelle, ont des enfants qui sont eux-mêmes plus flexibles quant à leurs préférences d'occupation et/ou de pairs (Serbin, et al., 1993; Turner & Gervai, 1995).

Les conduites exploratoires, la dépense physique et les activités motrices sont privilégiées par les parents avec leur garçon, tandis qu'elles sont obliérées pour les filles, au profit d'incitations à la proximité (Lewis & Weinraub, 1974; Messer & Lewis, 1972, in Block, 1983). Les mères déclarent renforcer davantage la prise d'autonomie pour un garçon âgé de 26 mois, et les pères disent renforcer les jeux et activités conforme au sexe davantage chez le garçon (Rogé & Ionescu, 1996). Les pères de garçons s'engagent plus que les pères de filles dans des jeux moteurs et physiques avec leur enfant.

Dans les situations de résolution de problème, la supervision parentale, les restrictions quant aux conduites d'exploration et l'aide particulière apportée aux filles contribuent à créer un environnement plus prévisible, structuré et directif pour les filles que pour les garçons. En conséquence, les filles se conforment davantage, ont moins d'opportunité d'explorer les différentes options, et peut-être ainsi, de développer des solutions appropriées aux problèmes sociaux. Dans les situations d'apprentissage, les pères se montrent plus enclins que les mères à privilégier les comportements de l'enfant liés aux stéréotypes. Avec les garçons, ils valorisent la réussite et les performances, alors qu'avec les filles, il favorisent les compétences interpersonnelles. Ainsi, le comportement de l'enfant serait très précocement aiguillé, surtout par le père, vers des rôles de sexe conventionnel.

## **La pression normative**

On explique le concept de pression normative par le fait qu'une pression externe guide indirectement certains agissements pour mener à la conformité; lorsqu'une personne s'écarte de la norme, il y a punition, lorsqu'au contraire elle s'y conforme, il y a récompense. Dans l'enfance, par exemple, on encouragera le petit garçon à courir, à sauter et à se dépenser, notamment en lui mettant des vêtements adaptés à ce type d'activités. On lui retirera la poupée de sa sœur quand il la prendra et le félicitera quand il aura été courageux ou fort. En revanche, on encouragera la petite fille à jouer calmement avec ses poupées, dans une jolie robe qu'il ne faudra surtout pas abîmer, on lui demandera d'aider maman à la cuisine et on la félicitera parce qu'elle est très jolie.

La récompense pour se conformer aux stéréotypes est souvent l'approbation sociale, la punition étant, par conséquent, le rejet. Le désir d'être aimé amène donc les enfants à devenir « naturellement » ce qu'on imagine qu'ils sont. Ainsi, le comportement sera modifié en fonction des conséquences qui y sont associées ; il sera répété si l'enfant a reçu un renforcement positif et abandonné s'il n'a reçu aucun encouragement ou un renforcement négatif.

Entre 5 et 7 ans, les enfants deviennent très attentifs au respect des conventions sociales des sexes, tant pour eux-mêmes que pour autrui, afin de ne pas tricher et de se présenter aux autres comme des enfants de leur groupe d'appartenance. Puis, de 7 à 12 ans, les enfants en arrivent à tenir compte du fait que chacun possède sa propre personnalité et acceptent le laisser aller de certaines « règles ».

En entrant dans l'adolescence, il y a un retour à une certaine rigidité par rapport aux rôles de sexe. Les choix que les jeunes doivent faire pour leur futur sont très fortement ancrés sur les perceptions qu'ils ont d'eux-mêmes en tant que futur homme ou futur femme (O'Brien, 1992).

Il faut relever que les jeunes qui font un choix professionnel habituel du sexe opposé sont très souvent l'objet de raillerie en lien avec leur identité sexuelle, comme si le fait d'exercer une profession habituellement choisie par le sexe opposé signifiait également adopter les préférences sexuelles des personnes exerçant habituellement cette profession (Thiébaud, 2004).

Ce n'est donc que rendu à l'âge adulte qu'à nouveau refait surface une certaine flexibilité quant au respect des rôles dévolus à chaque sexe.

## **L'imitation**

Vers l'âge de 7 ans, l'enfant réalise que l'appartenance à un sexe est stable et constante, et c'est aussi à ce moment qu'il commence à apprendre de ses observations pour en apprendre plus sur qui il est et sur ce qu'il doit faire. Il observe en particulier les modèles du même sexe que lui et adopte les mêmes comportements, goûts et attitudes. C'est ce que l'on appelle l'imitation.

Les enfants observent et imitent instinctivement les individus et les comportements typiques de leur propre sexe. Plus les filles et les garçons passent de temps avec les individus du même sexe, plus leur comportement devient différencié selon le sexe (Martin & Fabes, 2001 : 283). Que fait l'enfant lorsqu'il joue à la poupée, avec une dinette ou une machine à laver? Il imite. Qui imite-il? Il imite la personne qui produit ce comportement dans son entourage. Développant ainsi des styles d'interaction et de jeu de moins en moins attractifs pour le sexe opposé, filles et garçons sont en retour moins susceptibles d'interagir les uns avec les autres.

En vieillissant, les enfants deviennent adultes, les différences s'installent (à moins que l'évolution différenciée ne bifurque) et le principe d'imitation se perpétue de génération en génération.

## **Jouets et livres**

Le jouet est pensé et conçu par des adultes pour des enfants, il contient la manière dont la société voit et comprend cette période de la vie qu'est l'enfance. Il prend une place importante au sein de la socialisation enfantine et il est l'un des moyens privilégiés de l'enfant pour entrer en contact avec le monde qui l'entoure. Il permet à l'enfant de reproduire certains comportements qu'il aura observés. Il change au fil des évolutions technologiques et des tendances, mais ce qu'en font les enfants est éternel, indispensable et universel. Jouer, c'est faire semblant en développant son corps et son esprit. L'enfant a besoin du jouet pour grandir (Dramamme, 1998).

Dans l'univers du jouet, il y a trois grands groupes que l'on peut catégoriser ainsi :

- les jouets s'adressant aux filles souvent en rapport avec le maternage, à la beauté, aux soins ou au ménage;
- ceux prévus pour les garçons se rapportant aux moyens de transport, aux jeux de guerre, au bricolage;
- les jouets neutres principalement en rapport à la créativité, l'éveil ou l'adresse.

Les jouets des garçons sont plus nombreux et diversifiés que ceux des filles (Bradbard, 1985; Pomerleau et al., 1990; Tap, 1885), ils offrent davantage d'activités de manipulation et par le fait même ils fournissent plus de feedback par rapport au monde physique (Block, 1983). Au

contraire, les jouets des filles sont plus limités en nombre, réduits au champ des activités domestiques et maternelles (Baerlocher, présent ouvrage, chapitre 14; Tap, 1985), encourageant davantage l'imitation et fournissant moins d'opportunités de variation et d'innovation.

Les jouets sexués permettent le développement de compétences différentes. Les jouets pour les filles, comme les dînettes, poupées, magasins, renvoient davantage aux jeux de faire semblant et aux jeux de rôles dans lesquels les enfants vont plutôt acquérir des compétences verbales, alors que les jouets pour garçons comme les jeux de construction, d'emboîtements, les LEGO de la gamme technique, qui sont plus axés vers la réussite de l'activité et ont en commun d'encourager la manipulation et l'exploration, permettent davantage aux enfants d'acquérir des compétences spatiales, mathématiques, analytiques et scientifiques. D'ailleurs, on observe un important déséquilibre dans la participation des filles à certaines activités telles que la construction, les cubes, le sable ou l'escalade. Les résultats s'inversent en revanche pour ce qui est des jeux de rôles, les filles y prenant davantage part que les garçons.

Au moment de Noël, les requêtes des enfants ont plus de chance de recevoir une réponse positive si elles concernent des jouets conformes au sexe de l'enfant (Etaugh & Liss, 1992; Robinson & Moris, 1986, in Berk, 1994). De plus, Bradbard et Parkman (1984) montrent que les garçons auraient tendance à plus demander des jouets tels que des armes ou des véhicules pour Noël, alors que les filles demanderaient plutôt des poupées, des instruments domestiques et des instruments de musique (Bradbard, 1985)

Les catalogues publicitaires ont leur rôle dans la présentation qu'ils font aux enfants des jouets, mais ils jouent également un rôle massif dans la sexualisation des jouets. Des recherches ont pu montrer que dans les catalogues de jouets, les garçons sont souvent plus représentés que les filles. Ils ont également des rôles différents. Almqvist (1997) explique que les filles sont

généralement photographiées à côté de poupées, maisons de poupées et peluches, tandis que les garçons exhibent leur enthousiasme pour des véhicules, notamment des voitures télécommandées, des trains électriques, des armes cosmiques, des jouets de construction et des jouets scientifiques, sous la forme d'un télescope par exemple. Elle note également, que les filles ont tendance à être représentées majoritairement jouant seules, alors que les garçons jouent en groupe. Les couleurs et les logos sont aussi importants pour définir le sexe du jouet (Fisher-Thompson, 1990). Un avion bleu ou une fleur rose n'aura dès lors plus la même signification. Ces résultats sont d'ailleurs largement repris dans les publicités, catalogues, ou autres.

Les jouets influencent les patterns d'interactions parents-enfants : les jouets masculins tendent à impliquer moins de proximité physique et de contrôle, et peu de langage, alors que les jouets féminins, comme les poupées, incitent plus aux interactions verbales. Les jeux de construction encouragent le développement différentiel d'habiletés visuospatiales, mécaniques et d'exploration de l'environnement, alors que les jeux de faire-semblant développent plutôt les habiletés sociales, de communication et les relations interpersonnelles. Il semble que les jouets de filles soient liés au contexte familial, alors que les petits garçons se retrouvent face à des objets permettant de quitter l'espace domestique. En effet, il est intéressant de constater que, même il y a cent ans, les jouets attribués aux enfants étaient apparentés aux moyens de transports tels que les vélos, les voitures à pédales, les avions ou les bateaux, alors que les filles se retrouvaient avec des poupées, ainsi que tout ce qui en découle, kitchenette, habits ou autres (Dammame, 1998) Depuis longtemps donc, le jouet est un marqueur de différences entre filles et garçons pour l'adulte autant que pour l'enfant qui se perpétue au fil des années (Châtel, 1992).

Aussi, de façon générale, les filles sont plus enclines que les garçons à s'engager dans des activités très structurées par l'adulte, qui suscitent chez les enfants des comportements tels que demande d'aide et conformisme. Les activités peu structurées encouragent en revanche l'indépendance et le leadership. La différenciation au niveau des objets et des jouets, et notamment de leur fonctionnalité, correspond aux particularités relevées dans les comportements féminins et masculins : émotivité, douceur, compréhension et créativité sont les attributs des comportements des filles, agressivité, activité, dominance et compétition étant ceux des garçons.

De la même façon, la représentation des sexes dans les histoires pour enfants n'a pas tellement changé depuis le siècle dernier; l'homme est actif et associé à la vie publique et la femme est représentée de manière passive, mise en scène dans un contexte privé dans le rôle de l'épouse et de la mère de famille qui s'occupe des tâches domestiques et autres devoirs parentaux. À l'opposé, les hommes et les garçons sont plus illustrés dehors que dedans, dans un lieu public que privé, vaquant à des occupations de manière active, voire très active. Les femmes sont moins nombreuses à accéder à des rôles professionnels, lesquels restent peu variés et très traditionnels (institutrice, profession du domaine des soins ou de la vente) tandis que les hommes sont représentés dans des rôles professionnels plus variés et pour certains, issus de domaines plus valorisés. Les femmes n'ont généralement accès qu'à un seul rôle : familial ou professionnel. Ainsi, il est très rare de trouver dans les albums illustrés la représentation d'un personnage à la fois maman et professionnelle rémunérée. À l'opposé, les hommes sont souvent représentés dans un double rôle familial et professionnel. Le fait qu'à l'heure actuelle la majorité des femmes ayant des enfants exercent une activité professionnelle rémunérée reste fortement occulté dans la littérature pour enfants. À l'opposé, l'évolution sociologique du rôle de l'homme a été reprise dans les livres pour enfants, puisqu'en plus d'avoir une occupation

professionnelle variée et valorisée, les papas sont maintenant illustrés dans des activités sympatiques et récréatives avec leurs enfants.

Les personnages principaux sont trois fois plus souvent de sexe masculin, les personnages masculins sont légèrement plus nombreux dans les rôles secondaires, et les illustrations de personnages masculins apparaissent deux fois plus fréquemment. De plus, les garçons sont plus souvent illustrés sur la page couverture, leurs prénoms sont prédominants dans les titres des histoires et ils sont plus souvent que les filles les héros de séries d'albums.

L'asymétrie quantitative entre les deux sexes est à son apogée dans les histoires anthropomorphiques<sup>20</sup> s'adressant aux tout jeunes enfants (0-3 ans), puisqu'on compte alors dix fois plus de livres avec un héros qu'avec une héroïne (Dafflon Novelle, 2002a). De plus, dans le cas des histoires anthropomorphiques, on trouve dix fois plus de livres avec un personnage central de sexe masculin. Les héros de sexe masculin sont beaucoup plus fréquemment imaginés dans la peau d'animaux puissants ou très présents dans l'imaginaire collectif des enfants, comme les ours, animaux de la savane, loups ou lapins. À l'opposé, les héroïnes sont davantage représentées sous les traits de petits animaux ou d'insectes, comme les souris ou les guêpes. De plus, les personnages d'animaux féminins anthropomorphiques sont plus fréquemment dotés de caractéristiques physiques humaines sexuées que leurs homologues masculins avec l'utilisation de long cils, lèvres rouges, poitrine, plutôt que de moustaches, barbes ou muscles (Ferrez & Dafflon Novelle, 2003)

Les adultes ont tendance à penser qu'un livre avec un héros pourra convenir tant à un petit garçon qu'à une petite fille, alors qu'un livre avec une héroïne ne pourrait plaire qu'à une petite fille. Ce raisonnement est faux, dans la mesure où tant les garçons que les filles vont préférer des livres avec un personnage central de leur propre sexe (Dafflon Novelle, 2003).

---

<sup>20</sup> Babar est dessiné sous les traits d'un éléphant mais son mode de vie est calqué sur celui des humains)

Un bref retour sur les points saillants de la revue de littérature nous permet de comprendre les raisons qui sont à l'origine de la faible représentation des femmes dans les métiers du jeu vidéo :

| En résumé, les femmes :                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• consomment plus que les hommes dans toutes les catégories sauf dans celle des jeux vidéo parce qu'elles sentent que le produit s'adresse plus aux hommes qu'à elles.</li> </ul>                                                                                                                                                     |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• sont représentées majoritairement comme personnages hypersexualisés, rôles de support, victime ou sont complètement absentes dans les jeux vidéo ce qui aurait pour effet de leur donner une image négative des jeux vidéo en général.</li> </ul>                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• représentent de 5 à 15% de la main d'œuvre dans les entreprises de jeu vidéo et se retrouvent peu dans les métiers décisionnels ceci ayant pour effet de limiter le rayonnement, la démocratisation et de diminuer de façon globale l'apport des femmes dans le produit final et dans les métiers du jeu vidéo.</li> </ul>          |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• sont peu ciblées par le recrutement car elles n'ont pas les qualifications de base nécessaires telles que la passion pour le jeu vidéo et l'expérience, étant depuis moins longtemps que les hommes dans le domaine. Ceci amenuise les opportunités de diversification de la main d'œuvre dans les studios de jeu vidéo.</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• sont encore socialisées, au sein de leur famille, de façon stéréotypée au niveau des rôles familiaux, sociaux et professionnels, et au niveau de leurs jouets et des activités qu'on leur propose, ce qui pourrait influencer leur parcours socioprofessionnel.</li> </ul>                                                          |

Puisque l'objectif de notre recherche est **d'identifier les facteurs qui influencent les femmes à choisir une carrière en jeu**, nous avons choisit d'examiner plus en profondeur le dernier point du précédant tableau, soit : les femmes sont encore socialisées, au sein de leur famille, de façon stéréotypée au niveau des rôles familiaux, sociaux et professionnels, et au niveau de leurs jouets

et des activités qu'on leur propose, ce qui pourrait influencer leur parcours socioprofessionnel. Le choix de nous attarder à cet aspect en particulier nous permettra d'élaborer un cadre de recherche aidant à comprendre comment l'éducation, la famille et les différents éléments de l'environnement d'un enfant façonnent sa personnalité, son identité et comment ceux-ci influencent son parcours social et professionnel.

## CHAPITRE 2 – CADRE D'ANALYSE

---

Tel que mentionné dans le précédent chapitre, nous avons choisi d'approfondir l'aspect social et éducatif du parcours de vie de la développeuse de jeux vidéo. Nous dirigerons notre cadre d'analyse vers l'explication des notions d'éducation implicite et de construction de l'identité, en nous inspirant d'un ouvrage des docteurs en sciences psychopédagogiques familiale et scolaire, Jean-Pierre Pourtois et Huguette Desmet : *L'éducation implicite*. Dans ce livre, les auteurs expliquent que *« l'éducation implicite joue « en sourdine », avec force et prégnance sur le développement de tout individu. Notre capital incorporé d'habitudes fixe des contraintes sévères au mouvement d'ouverture de nos actions. Ainsi s'installent des logiques familiales spécifiques (des théories implicites de l'éducation) créées par cette mémoire sociale incorporée. En réalité, les expériences vécues au quotidien laissent des traces indélébiles qui, au fil du temps, forgent l'identité de la personne. [Le] modèle des douze besoins psychosociaux, tente de faire émerger ces traces ou scripts. »*<sup>21</sup>

D'une part, les questions relatives à l'éducation implicite relèvent du fonctionnement familial. Plus loin dans cette recherche, nous voulons comparer les sept récits de vie pour y déceler s'il s'y cache une logique éducative, des habitudes ou une sorte de situation familiale particulière. Ensuite, nous voulons vérifier lequel ou lesquels des besoins ont été le ou les plus stimulé(s) ou comblé(s), de quelle façon ils l'ont été et lesquels sont analogues entre toutes les femmes interrogées. Ceci nous servira à finalement faire ressortir le passé pour comprendre comment, dans le présent, ces principes, ces récurrences de fonctionnement, de logique et ces besoins sont comblés au quotidien dans une carrière en jeu.

---

<sup>21</sup> Résumé à l'arrière de l'ouvrage « *L'éducation implicite* de Jean-Pierre Pourtois et Huguette Desmet, 2004.

Cette avenue analytique s'inscrit dans une démarche de compréhension et d'exploration d'un sujet encore peu décortiqué et donc ces concepts viendront nous donner l'orientation et les bases nécessaires pour dégager de nos sept récits de vie, les éléments enfouis, inconnus et mystérieux qui nous permettront **d'identifier les facteurs qui influencent les femmes à choisir une carrière en jeu.**

## L'éducation implicite

Kaufmann (2001) représente l'individu à l'aide un carré dynamique formé de quatre pôles interdépendants pour illustrer les quatre processus constitutifs de l'identité : les cadres de socialisation (S), les habitudes (H), la réflexivité individuelle (RI) et la réflexivité sociale (RS). L'individu est constitué par la totalité du carré dynamique mais la place initiale qu'y occupe l'éducation implicite se situe principalement aux pôles S (cadre de socialisation, événements vécus avec ses parents) et H (patrimoine individuel d'habitudes).

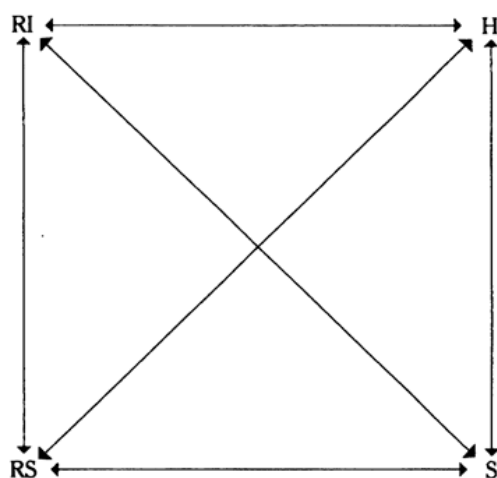


Figure 4 : Le carré dynamique de l'identité de Kaufmann (2001)

L'éducation implicite c'est en quelque sorte l'héritage que laissent les parents à leur famille quant aux valeurs qu'ils préconisent et l'histoire qu'ils transmettent, de façon consciente et inconsciente, et dont l'enfant se servira pour créer des liens avec autrui (S). Il incorporera également certaines règles dans son quotidien, à son insu ou consciemment, qui l'imprèneront au plus profond de lui-même, ce qui créera des habitudes (H), ou une sorte de seconde nature très ancrée.

Contrairement aux pôles S et H, les pôles du carré dynamique RS (réflexivité sociale) et RI (réflexivité individuelle) sont des schèmes plus récents et ils sont en général plus conscients. La réflexivité est la compréhension différente des événements, pour chaque individu, à partir de son propre vécu individuel et social. La frontière entre les deux réflexivités RI-RS n'est pas nettement définie car la pensée personnelle est continuellement imprégnée de social. La réflexivité individuelle est fortement remise en cause par la réflexivité sociale, cette dernière qui va intérioriser des schèmes provenant de ses interactions avec le social qui vont venir en quelque sorte critiquer sa réflexivité individuelle.

Ainsi, le développement de l'individu n'est pas affaire d'un seul des quatre pôles mais bien le résultat de l'interaction de la totalité de celui-ci. Il se compose certes d'histoire et de capital familial mais aussi, sans contredits d'activités et de pratiques réflexives.

Dans leur ouvrage, Pourtois et Desmet (2004) démontrent que chaque individu et famille gèrent les quatre pôles du carré dialectique à leur façon, avec leur acquis sociaux et individuels. Une étude qu'ils ont menée a démontré l'existence de groupes d'individus et de familles qui gèrent de façon semblable les nouveaux schèmes auxquels ils sont confrontés.<sup>22</sup> Par exemple, certaines familles renforcent leur tendance conservatoire, alors que d'autres ont un penchant à

---

<sup>22</sup> Pour l'étude complète, voir Les trajectoires biographiques face à la nouvelle modernité, P.55 à 95 dans le livre L'éducation implicite de Jean-Pierre Pourtois et Huguette Desmet (2004).

l'innovation. Certaines se focalisent sur leurs habitudes, d'autres se ménagent des marges d'improvisation. En définitives, elles reflètent des formes particulières d'éducation implicite et de logique familiale qui forgent l'identité.

## Le paradigme des 12 besoins

Pour faire suite à la logique de l'implicite, les besoins qui sont comblés par l'adulte et pour l'enfant sont à l'intérieur même de la dynamique de la formation de l'identité individuelle. Pourtois et Desmet (2004) ont élaboré le paradigme des 12 besoins psychosociaux qui révèle les diverses composantes psychosociales indispensables au développement de l'enfant et à la formation de son identité propre. Le paradigme comporte quatre grandes dimensions et à chacune de ces dimensions correspondent les besoins spécifiques de l'enfant. Le schéma suivant reprend les diverses dimensions et leurs possibles interactions.

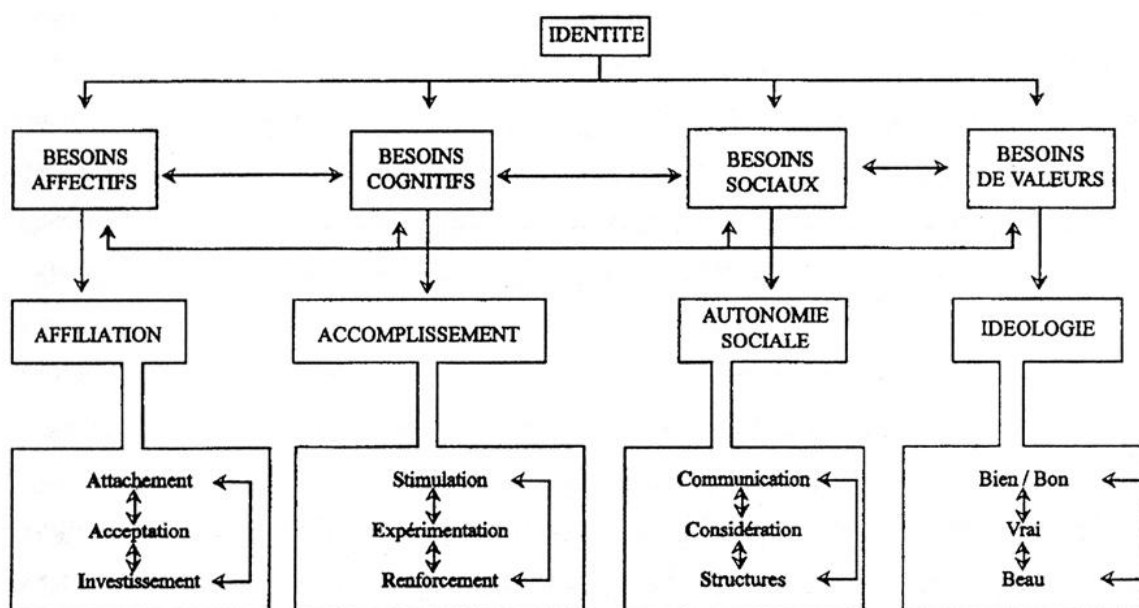


Figure 5 : Les 12 besoins psychosociaux de Pourtois et Desmet (2004)

## **Besoins affectifs ou la quête de lien**

Les besoins du domaine affectif se trouvent étroitement associés à l'affiliation qui renvoi à la continuité intergénérationnelle d'histoire familiale et sociale. Il est impossible de grandir et de se développer sans être attaché, accepté et investi par son milieu.

Le besoin d'attachement, est à l'origine du développement de la personne. Il désigne les liens profonds que l'enfant établit, avec ses parents ou avec d'autres personnes, mais aussi avec un animal, un objet ou une idée. Sans attachement, l'enfant voit son équilibre affectif profondément perturbé.

Le besoin d'acceptation est satisfait dans la mesure où l'enfant reçoit les regards positifs et bienveillants de l'environnement et où se crée autour de lui un véritable espace affectif, émotionnel et sécurisant. Il pourra se différencier d'autrui dans la mesure où il a un lieu où se développer dans la confiance et la continuité.

Le besoin d'investissement s'inscrit dans le contexte du projet éducatif qui correspond à l'ensemble des représentations que les parents se font de l'avenir de leurs enfants. Il est traversé par une série de contradictions oscillant entre la reproduction (soit comme nous) et la différenciation (soit différent de nous). Il peut aussi être en opposition avec le projet personnel du jeune et être à l'origine de tensions. Si le projet parental est indispensable à la construction de la trajectoire de l'individu, il peut aussi se révéler trop envahissant et ne laisser aucune place au développement du projet personnel.

## **Besoins cognitifs ou la quête de sens**

Le besoin cognitif se traduit par un besoin d'accomplissement important dans le développement de l'enfant de pouvoir agir sur son environnement, le comprendre et le maîtriser.

Le besoin de stimulation des enfants est considérable. Répondre à ce besoin consiste à alimenter son besoin de grandir. Il ne s'agit pas d'attendre que l'enfant se développe seul, il faut l'inciter à agir.

Le besoin d'expérimentation est intense chez l'enfant. Il s'agit, de maintenir et de stimuler ce besoin d'expérimenter et de découvrir. L'important est de favoriser l'ancrage de nouvelles expériences dans les acquis antérieurs chez le nourrisson. Le besoin d'expérimentation est fortement lié au besoin d'attachement. L'exploration d'un enfant ne peut se réaliser que s'il existe chez lui une base de sécurité constituée par une figure d'attachement.

Le besoin de renforcement est celui que l'individu ressent, lorsqu'il a effectué une tâche ou donné une réponse. L'enfant a besoin pour se développer, d'être informé sur la qualité de sa prestation car cette information va donner un sens à ce qu'il dit ou ce qu'il fait. Elle va améliorer la conscience de sa conduite et l'aider ensuite à corriger ses erreurs et fixer les conduites attendues. En d'autres termes, la connaissance du résultat d'une tâche effectuée favorise l'apprentissage. Il s'agit donc d'exploiter cette influence motivante que l'information renforçante exerce sur l'activité de l'enfant pour en fin de parcours, parvenir à l'auto-renforcement.

## **Besoins sociaux ou la quête de pouvoir**

Tout individu qui se construit présente un autre besoin essentiel, celui d'autonomie sociale. La socialisation passe aussi par la nécessité de se différencier de son groupe d'origine, et de s'individualiser. Ce processus implique de répondre aux besoins de communication, de considération et de structure.

Le besoin de communication est d'une extrême importance chez tout être humain. S'il est fondamental chez le tout jeune enfant. Il le reste durant toute l'enfance et prend un tour particulier durant l'adolescence. L'adolescent doit trouver auprès des adultes, capable d'écoute et de compréhension à son égard un espace de discussion, de réflexion, d'expression de son monde vécu afin de faire face à son anxiété et de soutenir ses espoirs et ses aspirations. Mettre une parole sur les événements, permet souvent de se distancer d'eux, facilite de la sorte leur dédramatisation et dès lors une prise de décision, moins influencée par les émotions.

Le besoin de considération de reconnaissance est lui aussi essentiel. Il renvoie à l'idée d'égard, d'estime. Pour vivre en société, tout être humain a besoin d'être reconnu en tant que personne avec des mérites, des compétences spécifiques, une dignité. Pour exister en tant qu'être social, il importe que l'on représente une valeur dans la société que l'on dispose d'un certain prestige. C'est le regard de l'autre qui va créer notre autoreprésentation, c'est-à-dire l'image, l'estime que l'on a de soi-même, et c'est celle qui va permettre à l'enfant de développer ou non ses projets et ses expectations.

Les structures sont des modes de régulation qui sont à l'origine de l'exercice des fonctions des membres du système familial. Elles sont résistantes au changement et sont propres à chaque famille. Leur régularité sont une condition nécessaire au développement de l'enfant tant sur le

plan affectif que cognitif et social. De nombreuses recherches tendent à démontrer l'impact positif du style éducatif « autoritatif » qui valorise une attitude rationnelle encourageant les échanges mais utilisant l'autorité quand c'est nécessaire. Il s'agit donc d'un style qui, tout en fixant des règles, encourage cependant l'autonomie.

### **Besoins idéologiques ou la quête de valeurs**

La transmission des valeurs collectives est également indispensable au développement et à la socialisation de l'être humain. Il n'y a pas d'éducation sans valeurs. La famille est le principal milieu qui va inculquer à l'enfant sa culture, ses valeurs, ses idéaux. C'est elle qui va en quelque sorte, développer son humanité. Toutes les pratiques éducatives des parents, exprimeront une prétention à atteindre les valeurs auxquelles ils croient. Celles-ci sont présentes dans les réponses parentales aux besoins affectifs, cognitifs et sociaux.

En résumé, l'éducation influence de façon explicite ou implicite le quotidien, la personnalité et les actions de l'enfant. C'est avec ce bagage que très tôt l'enfant commence à forger sa personnalité, son identité et qu'il commencera à faire des choix et à agir sur son environnement. À partir de ce cadre d'analyse, nous voulons **identifier les facteurs qui influencent les femmes à choisir une carrière en jeu** et comment ils ont été déterminants dans la formation de l'identité et dans le parcours socio professionnel de certaines femmes. Comme notre recherche se réalise dans la comparaison de sept récits de vie, nous avons créé une grille d'analyse qui nous guidera selon les axes du tableau présenté ci-après.

| Intentions et synthèse du cadre d'analyse                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Éducation implicite</b><br><br>S : Cadre de socialisation<br>H : Habitudes                                                                                                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quels sont les comportements éducatifs à la maison?</li> <li>• Présence de stéréotypes? De pression normative?</li> <li>• À quelles activités s'adonne-t-elle avec ses parents?</li> <li>• Avec qui d'autre joue-t-elle ou fait-elle des activités?</li> <li>• Avec quels types de jouet/jeux joue-t-elle?</li> </ul>                                            |
| <b>Paradigme des 12 besoins</b><br><br><b>Besoins Affectifs</b><br>Attachement<br>Acceptation<br>Investissement<br><b>Besoins Cognitifs</b><br>Stimulation<br>Expérimentation<br>Renforcement<br><b>Besoins Sociaux</b><br>Communication<br>Considération<br>Structures<br><b>Besoins Valeurs</b><br>Bien/Bon<br>Vrai<br>Beau | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quels sont les besoins qui ont été les plus stimulés dans l'enfance?</li> <li>• De quelle façon?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Identité socioprofessionnelle</b><br><br>RI : Réflexivité individuelle<br>RS : Réflexivité sociale                                                                                                                                                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le choix des études et de carrière répond à quel besoin spécifiquement?</li> <li>• Est-il représentatif des besoins qui ont été les plus stimulés dans l'enfance?</li> <li>• De quelle façon ont-ils muté?</li> <li>• Qui a-t-il de récurrent venant de l'éducation implicite vécue?</li> <li>• Ces choix/actions à l'âge adulte sont-ils conscients?</li> </ul> |

## CHAPITRE 3 – MÉTHODOLOGIE

---

Le chapitre précédent nous a permis d'exposer les enjeux et la pertinence du sujet qui nous intéresse ainsi que d'approfondir le portrait théorique sur lequel il repose soit : l'éducation implicite et le paradigme des 12 besoins, tous deux étant des facteurs révélateurs dans la construction de l'identité socioprofessionnelle.

Le présent chapitre présentera les différents choix méthodologiques qui ont été faits en vue de répondre à la question de recherche : **quels sont les facteurs qui influencent les femmes à choisir une carrière en jeu?**

### Le récit de vie

Le récit de vie se distingue de l'histoire réelle. Il s'agit de mettre en rapport plusieurs témoignages sur l'expérience vécue d'une même situation sociale par exemple, avec lesquels on pourra, par construction progressive, se faire une représentation sociologique des composantes sociales de la situation. En multipliant les récits de vie de personnes participant au même monde social, on cherche à bénéficier des connaissances qu'elles ont acquises de par leur expérience directe sur ce monde. (Bertaux, 2005)

Le récit de vie s'inspire des fondements de la « Grounded Theory », qui se définit comme étant en opposition avec les approches hypothético-déductives dans lesquelles les chercheurs partent de postulats pour expliquer des phénomènes, les données empiriques servant d'exemples dans un processus d'application des théories existantes. À l'inverse, cette méthode est inductive,

donc l'immersion dans les données empiriques sert de point de départ à l'élaboration d'un postulat autour de théories.

Notre but étant de présenter des résultats de recherche les plus fiables et intéressants que possible, nous sommes restés ouverts à ce qui émergeait des données empiriques et à dépasser l'évidence du premier abord pour découvrir ce qui semblait être moins apparent, plus dissimulé. Pour ce faire, nous nous sommes outillés de nombreux concepts, ce qui a favorisé une plus grande acuité pour reconnaître ce qui émerge et ainsi provoquer une réelle « conversation » avec nos données (Straus et Corbin 1994, p.280).

### **Limites de la méthode du récit de vie**

Cette méthode n'est pas sans risques et limites. Lorsqu'on a à faire avec des sujets humains et surtout à leur mémoire à long terme dans le récit des événements de leur enfance, nous sommes confrontés à leur perception, mémoire sélective, capacités narratives, à la situation de l'entretien, etc. Il est donc possible que certains détails puissent avoir été oubliés ou déformés lors du récit, entre l'expérience vécue « brute », la mise en récit et ce que l'interlocuteur consent à divulguer. La mise en commun de plusieurs récits a donc été très utile à cette limitation et a permis d'isoler le noyau commun aux vies des sept participantes, de façon à remonter à ce que nous cherchions précisément à saisir.

Il y avait aussi un danger de fermeture à « l'émergence » puisque le développement de la théorie était en construction lors des entrevues, il a été parfois tentant de la valider comme dans la démarche hypothético-déductive. Or, la prudence s'imposait, et pour favoriser notre ouverture au récit nous avons continué notre processus de réflexion même lorsqu'une

observation ne validait pas nécessairement les résultats attendus afin de laisser émerger l'essence même du discours des participantes.

### **Avantages de la méthode du récit de vie**

Notre but principal était de générer de nouvelles théories en sciences de la gestion concernant les femmes dans l'industrie du jeu vidéo. Comme cette recherche s'est élaborée sous une approche de « découverte », le récit de vie nous a permis de comprendre comment les différents aspects de la vie de ces femmes avaient interagit les uns sur les autres. En effet, plutôt que d'étudier une étape isolée de leur vie, nous avons préféré le récit de vie aux autres méthodes de collecte de données parce qu'il permet d'étudier dans leur globalité les personnes représentatives du phénomène qui nous intéressaient.

Un autre avantage de cette méthode réside dans le fait que c'est le narrateur qui bâtit son discours, étant encadré que très minimalement par le chercheur. De cette façon, le fait d'être dans la liberté du discours, la compréhension et l'empathie rendait cette méthode toute dédiée à l'approfondissement d'un sujet jamais encore étudié scientifiquement, dans une perspective où la contribution à la recherche se situe dans une logique de jeter un regard neuf sur une question.

### **Critères de sélection du terrain de recherche et des sujets**

Le choix du sujet des femmes dans l'industrie du jeu vidéo comme objet d'étude s'est fait par pur intérêt personnel, à priori. En effet, à l'époque où nous étions engagés dans un baccalauréat en Multimédia interactif à l'UQAT (Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue) nous étions 6 filles dans une cohorte de 44 étudiants.

Pourquoi n'étions-nous que 6 ? Sur ces 6, pourquoi n'étions-nous que deux à vouloir faire carrière dans le jeu vidéo ?

Très peu de temps après avoir terminé cette étape de notre cursus scolaire, en 2006, nous avons commencé à travailler au sein de l'entreprise Ubisoft et réalisé qu'effectivement, le nombre d'étudiantes en multimédia était représentatif de ce domaine puisque le nombre de développeuses de jeux est aussi très peu élevé. En 2011, c'est toujours le même constat : la moyenne de l'industrie est encore de 5%.

De plus, nous avons constaté que peu d'écrits existent pour expliquer le phénomène. En effet, beaucoup d'entre eux mentionnaient une certaine rareté accompagnée de statistiques, mais aucun apportait une explication scientifique du phénomène, peut-être dû au fait que c'est une industrie relativement nouvelle et encore peu analysée, même par les sciences humaines.

En fait, une seule source a permis de nous lancer sur une piste de réflexion, c'est-à-dire le site internet ADA<sup>23</sup>, nommé ainsi en l'honneur de la première femme programmeur informatique, Ada Lovelace. Ce site est né de la constatation que les femmes sont sous-représentées dans le secteur des NTIC et s'interroge sur les façons d'expliquer le phénomène. Entre autres, il amène la possibilité que la façon dont nous socialisons les filles et les garçons est la raison pour laquelle l'on ne retrouve pas beaucoup de femmes dans les métiers tels que les TI ou les jeux vidéo. C'est ainsi qu'a commencé à émerger le sens qu'allait prendre notre problématique de recherche selon laquelle les femmes qui ont un métier dans la production de jeux vidéo pourraient avoir eu une éducation les prédisposant à poursuivre une carrière dans ce domaine.

---

<sup>23</sup> <http://www.ada-online.be/frada/spip.php?rubrique135>

## **Terrain de la recherche**

Ce mémoire a pour terrain l'entreprise Ubisoft, un des plus gros studios de développement de jeux vidéo au monde, qui a pignon sur rue à Montréal. Ce choix limite le nombre d'entreprises ciblées dans la grande région de Montréal, qui est constituée d'un grand nombre d'entreprises spécialisées qui œuvrent dans le même secteur. Cette compagnie a été choisie d'une part pour la diversité de sa main d'œuvre; c'est celle qui possède le plus grand nombre de femmes employées ayant le plus grand nombre d'années d'ancienneté et d'autre part parce que c'est dans cette entreprise que nous avons le plus de chance d'avoir des profils variés. C'est aussi chez Ubisoft que l'on retrouve les employés qui sont dans l'industrie depuis le plus longtemps, c'est à dire 10 ans, au moment de l'étude.

## **Choix des participantes à la recherche**

Pour entrer en contact avec notre potentiel auditoire, nous avons d'abord utilisé les contacts que nous avions à l'interne pour sonder lesquels pourraient être intéressés à participer à cette étude. Par ce biais, il fut possible d'obtenir le nom de quinze travailleuses au profil pertinent.

À la base, l'intervention de notre objectivité fut nécessaire pour construire un échantillon respectant adéquatement les critères que nous nous étions fixés. C'est pourquoi aucune femme n'était connue de la chercheuse afin de ne pas influencer le récit de vie qui en découlerait. De ce fait, celles qui entretenaient un lien d'amitié, qui travaillaient ou auraient travaillé sur la même équipe-projet que la chercheuse furent automatiquement éliminées.

Dans le but d'obtenir une perspective globale de la problématique, il fut important de choisir des membres issus de tous les métiers de l'organisation. Les personnes ciblées sont issues de sept backgrounds différents. Malgré le fait qu'elles occupent une fonction donnée au moment de l'entrevue, elles proviennent toutes de métiers différents qu'elles ont occupés dans l'entreprise, au cours de leur carrière. Elles appartiennent donc aux trois familles de métier que l'on retrouve dans le jeu vidéo : gestionnaires de projets, artistes ou experts techniques.

De plus, nous avons décidé d'éliminer toute investigation du côté des femmes oeuvrant dans les métiers de support à la production (services de communication interne, ressources humaines et finances) puisque dans ces services, la population de femmes versus celle des hommes est relativement équilibrée (50/50) et les personnes y travaillant ne touchent pas ou de très loin la production de jeux vidéo.

### **Identification des participantes**

Des quinze employées sollicitées, neuf d'entre elles ont répondu positivement. Nous avons choisi d'en garder sept considérées les plus aptes à correspondre à notre objet d'étude. Selon la disponibilité des participants, des rendez-vous ont été fixés par la chercheuse, directement sur les heures et le lieu de travail, c'est-à-dire dans les locaux d'Ubisoft.

L'objectif de notre projet de recherche étant de nature exploratoire, il nous a semblé largement suffisant de rencontrer sept participantes pour atteindre un certain niveau de saturation théorique dans la récolte de nos données, bien que ce niveau de saturation ne puisse être déterminé a priori. Nous ne voulions pas vérifier la validité d'hypothèses précises, mais plutôt comprendre leur vécu et le chemin qu'elles ont parcouru. En fait, nous essayions de comprendre

ce qui a été déterminant dans l'enfance de ces femmes, lors de leur construction identitaire, pour qu'elles se retrouvent à faire carrière dans une industrie où la présence des femmes est minoritaire. Nous jugeons que l'étude du parcours de vie de ces sept femmes est plus que raisonnable pour faire des associations et des déductions.

Le tableau suivant représente donc la répartition des participantes selon la catégorie de leur poste actuel et leurs années cumulées dans l'industrie.

| Participant         | Métiers occupés au cours de la carrière                                                             | Nombres d'années dans l'industrie |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| Anne Gibault        | Modeleur 3D, Animatrice 3D,<br>Chef d'équipe animation                                              | 10                                |
| Caroline Martin     | Assistante de production, Coordonnatrice,<br>Directrice du Studio de playtests, Productrice         | 10                                |
| Sidonie Weber       | Artiste 3D, Modeleur 3D, Assistante direction<br>artistique, Directrice artistique                  | 14                                |
| Roxane Gosselin     | Programmeur, Chef d'équipe programmeur,<br>Designer technique, Productrice associée,<br>Productrice | 10                                |
| Marie-Sole Beaudry  | Gestionnaire de production, Productrice                                                             | 10                                |
| Marie-Pierre Dyotte | Coordonatrice, Directrice Studio de playtests                                                       | 5                                 |
| Sophie Marsolais    | Modeleur 3D, Modeleur de personnages 3D,<br>Chef d'équipe modélisation                              | 10                                |

En guise de premier contact, une rencontre individuelle d'environ 30 minutes a eu lieu pour nous présenter et expliquer le projet. Par la suite, nous fixions une date et une heure pour procéder à l'interview.

## **Collecte de données par le biais de l'entretien semi-dirigé**

La méthode de collecte de données choisie pour mener à bien cette recherche fut l'entrevue semi-directive, réalisée à partir d'un guide d'entrevues aux questions ouvertes. Cela a permis d'obtenir des descriptions contextuelles détaillées et complètes qui ont favorisé l'exploration en profondeur de l'enfance de chacune.

Les entretiens semi-dirigés offrent une grande flexibilité et ont permis d'établir un réel climat de communication avec nos interlocutrices. La pose de questions ouvertes était préétablie, mais pouvait varier, selon les tournures de la discussion. Une certaine structure a été requise afin d'assurer que l'entrevue demeure alignée sur les objectifs de la recherche.

Enfin, le choix de cette méthode de collecte de données se justifie par le caractère exploratoire de cette recherche, qui induit un certain niveau de souplesse afin de laisser émerger les éléments de réponses. Ce style d'entretien concorde parfaitement avec nos objectifs de recherche puisque nous désirions laisser nos interlocutrices relater les événements de leur enfance de façon spontanée et naturelle, sans qu'elles soient influencées par les besoins analytiques du chercheur. Un guide d'entrevue fut le principal outil de collecte de données. Ce guide fut élaboré à partir de la revue de littérature et de la question de recherche.

Le guide d'entrevue avait pour but de couvrir trois thèmes spécifiques, soit : 1) *L'enfance et les relations familiales* 2) *Le cheminement scolaire et de carrière* 3) *Les femmes et l'industrie du jeu vidéo*.

La première partie se rattache au vécu familial et social de l'enfant. Par cette thématique, nous cherchions à faire émerger les éléments reliés à la famille d'origine, à savoir les activités quotidiennes tout comme les événements marquants qu'elles ont vécus dans leur enfance. La deuxième partie du guide était vouée à explorer le parcours académique de nos interlocutrices afin de voir comment elles s'étaient rendues dans l'industrie du jeu vidéo. En fait, nous voulions savoir quand était arrivé le « déclic » qui a fait en sorte de les amener à faire ce choix de carrière. Finalement, la dernière thématique du guide d'entrevue se voulait une façon de connaître leur perception des jeux vidéo fait pour les filles.

Bien que les questions aient été séparées en thématiques, elles ont été posées dans l'ordre où le discours s'y prêtait le mieux afin que l'entrevue se déroule le plus aisément possible. En effet, comme nous voulions laisser libre cours au discours de l'interlocutrice, nous tentions davantage de la suivre dans son cheminement et de ponctuer ses dires par nos questions, que de la retenir régulièrement dans son élan.

La collecte de données s'est échelonnée sur 2 mois, soit pendant les mois de septembre et d'octobre 2007. Toutes les entrevues ont été effectuées par le biais de rencontres, au sein des bureaux d'Ubisoft. Les interviews ont duré entre 1h30 et 2h15 chacune, dépendamment de la volubilité des participantes, et elles ont été enregistrées en format audionumérique à la suite de l'approbation de chacune d'elles.

Dès le départ, nous leur avons expliqué en détails les enjeux de cette étude. Nous leur avons exposé notre objectif de recherche et nous avons expliqué que nous cherchions à comprendre les facteurs qui influencent certaines femmes à vouloir faire carrière sur la production de jeux vidéo. Elles ont toutes été emballées par cette approche et excitées de prendre part à cette étude puisqu'elles ont exprimé chercher elles-mêmes encore la réponse! C'est donc de façon engagée et en toute générosité qu'elles ont répondu à nos questions.

### **Démarche éthique de la recherche**

La présente recherche s'inscrit à l'intérieur des règles et préceptes stipulés par le Comité d'Éthique à la recherche (CER) des HEC Montréal. Toutes les personnes interviewées ont librement consenti à ce que soient divulgués leurs noms, tels que l'atteste leur consentement écrit respectif. Aucun élément recueilli lors des entretiens n'a été soumis à la censure.

### **Codification et triage des données**

Les propos enregistrés ont été retranscrits verbatim, puis présentés sous forme de récits de vie, permettant de découvrir les premières similarités et différences de chaque récits de vie. Ensuite, nous avons placé les propos de nos interlocutrices dans une grille sous trois grands thèmes : la famille d'origine, le cheminement scolaire et professionnel et les filles et le jeu vidéo. Un triage et un fin recoupement des données a été nécessaire afin de regrouper des données dans un fichier Excel. Cette grille est présentée en annexe XX de ce mémoire.

## **Interprétation des résultats**

Le chapitre 5 de ce mémoire se consacre entièrement à l'interprétation de nos résultats, où sont présentés les corrélations entre les parcours de vie des sept femmes ayant été interviewées. Ceci nous permet de répondre à notre question de recherche voulant mettre en lumière les liens entre l'éducation et le parcours de vie menant à une carrière au féminin en jeu vidéo. Est ensuite exposé un tableau récapitulatifs des résultats qui, nous espérons, pourront avoir une contribution au niveau du management de la diversité dans cette industrie, de même que de servir de tremplin à de nouvelles discussions dans les départements de marketing et de recrutement, afin que se démocratise la réalité des femmes et de l'industrie du jeu vidéo.

## CHAPITRE 4 – RÉCITS DE VIE

---

Le présent chapitre contient l'essence de notre collecte de données, soit les entretiens réalisés auprès de sept femmes ayant un métier dans l'industrie du jeu vidéo chez Ubisoft, présentés sous forme de récit de vie. Chaque récit a été rédigé de sorte à mettre en avant-scène les grandes étapes et événements de leur vie.

### **Anne Gibeault : La bédéiste**

Anne est la plus jeune d'une famille de trois enfants. Celle-ci a deux frères qui sont plus âgés qu'elle. Son plus jeune frère habite en Chine depuis 10 ans, où il fait actuellement un doctorat en anthropologie chinoise. Son frère aîné, lui, travaille en tant que designer industriel. Il dessine, comme toute la famille d'ailleurs.

Anne considère avoir grandi dans une famille d'artistes qui ont chacun leur propre style. Son frère aîné dessine des lignes parfaitement droites, le style est vraiment plus industriel. Le plus jeune fait plus dans l'abstrait, à main levée. Anne, quant à elle, fait un peu de tout, mais préfère utiliser des modèles vivants. Elle fait de la peinture acrylique depuis deux ans et peint de grosses toiles pour décorer son appartement. Elle dessine également du figuratif et les personnages qu'elle imagine ne sont pas forcément réalistes.

Sa mère vient d'une famille très pauvre et a perdu son père quand elle avait 7 ans. Elle a abandonné l'école au secondaire et, à l'âge adulte, elle a décidé de rester à la maison pour rester avec les enfants. Pendant cette période, elle gardait les enfants du quartier, dans la résidence familiale. Elle s'occupait de 3 ou 4 enfants en plus des siens, uniquement des filles. Elle jouait

avec elles, les faisait dessiner, colorier, bricoler... Sa mère était également une lectrice assidue et la non sportive de la famille. Elle avait toujours deux livres entamés, s'asseyait et lisait en regardant et surveillant ce que ses trois enfants faisaient. Anne se souvient qu'elles avaient le droit de regarder la télévision uniquement de 11h à 12h pour regarder l'émission Bagatelle, lorsque leur mère préparait le dîner.

Dès le moment où Anne commença sa première année à l'école élémentaire, sa mère en profita pour retourner au travail. Elle était alors secrétaire et hygiéniste dentaire. Elle a suivi parallèlement un cours en massothérapie, mais elle n'a pas pratiqué. Elle a ensuite suivi un cours d'esthéticienne, et a pratiqué pendant quelques années. Désormais, elle s'occupe du service à la clientèle de la fédération de camping caravanier du Québec, emploi qu'elle s'est déniché grâce à ses nombreux contacts.

Son père en revanche est beaucoup plus actif. Il va avoir 70 ans et vient de faire son terrain, il a lancé un comité culturel en milieu scolaire et fait en sorte que les troupes de théâtre se déplacent dans les écoles; il n'arrête jamais. Son père a un intérêt marqué pour la culture et l'éducation et considère que ces disciplines constituent la base de la société et sont profondément ancrées dans ses valeurs. Il a été en pensionnat lorsqu'il était plus jeune, a suivi un cours classique et est devenu professeur. Il a enseigné plusieurs matières durant sa carrière et, étant de nationalité franco-ontarienne, il était parfaitement bilingue. Il jouait beaucoup au tennis et se trouvait souvent dans son garage pour bricoler. Anne allait d'ailleurs souvent le voir pour lui demander s'il avait besoin d'aide et elle bricolait avec lui.

Anne est très reconnaissante que ses parents n'aient pas fait de distinction entre les activités de garçons ou de filles. Par exemple, ils la laissaient bricoler avec son père, sans lui faire sentir que cette activité n'était pas pour elle. La première fois qu'elle a entendu quelqu'un dire qu'une activité était réservée aux gars, c'est le jour où elle est allée à la Ronde et que sa tante lui a dit que le tir à la carabine n'était pas un jeu pour les petites filles. Sa mère a alors pris la carabine et

lui a dit de tirer comme ses frères. Cet évènement l'a vraiment marquée, et même s'il s'est passé il y a plusieurs années, Anne se souvient encore de l'éclairage, la température...

Lorsque ses parents se sont mariés, ni l'un ni l'autre ne savait cuisiner. Sa mère a alors fortement suggéré à son père de prendre des cours de cuisine. Ses parents se séparaient toutes les tâches ménagères et chacun avait ses tâches. Par exemple, sa mère s'occupait du tricotage et de la couture, alors que son père faisait le repassage.

Son père était professeur et il avait de longues vacances l'été alors, la famille en profitait pour partir en Grèce, en Italie, en Espagne ou en France ou bien ils partaient tous ensemble en caravane faire du camping. Comme dans la caravane il n'y avait pas de télévision, ils passaient beaucoup de temps en famille. Anne a particulièrement apprécié ces moments-là, surtout quand ils jouaient à des jeux de société, le soir, après le souper.

De 1976 à 1979, toute la famille a déménagé à la Baie James, parce que son père y a obtenu un contrat de 4 ans. Anne était alors âgée de 6 ans. En face de leur maison se trouvait un bois et, tous les soirs, Anne et ses frères allaient jouer dehors, escalader, construire des cabanes... Elle a passé beaucoup de temps avec ses frères, surtout avec le plus jeune, du fait qu'ils avaient les mêmes amis, et une plus petite différence d'âge.

Anne a eu sa première console en 1977, alors qu'elle avait 6-7 ans, et jouait beaucoup avec ses frères. Son père a acheté très tôt un ordinateur pour la famille, et très rapidement, ses frères demandaient à avoir des jeux. Même si ses frères étaient plus âgés qu'elle, ils lui laissaient le droit de jouer et alternaient chacun leur tour.

Anne n'a jamais aimé jouer à la poupée, ce n'était pas son genre. Elle jouait très souvent à lancer la balle avec un gant de baseball dans la rue avec sa voisine. Elle a également joué beaucoup au tennis, par plaisir, avec son père. Ce dernier, un lecteur assidu, lui a aussi inculqué le goût de la lecture, tout comme à toute la famille. Elle adorait la lecture; elle avait une

importante collection de bandes-dessinées (Asterix, Tintin, Lucky Luke, Bric à brac, Got lib et d'autres bd françaises). Il lui arrivait même de créer ses propres bandes dessinées, dont certaines ont été publiées et vendues 1\$ dans de petits magazines pas très connus et spécialisés. Elle lit également encore beaucoup de bandes dessinées, ainsi que des romans de fiction, et des auteurs classiques comme Dostoïevski, Stendhal, Kundera. Anne a toujours été attirée par le milieu artistique. D'ailleurs, à l'adolescence, c'est en regardant la télé française qu'elle s'est découvert un intérêt pour le cinéma. Parmi ses icônes favori, elle compte la femme bionique, qui avait un bras bionique et des jambes bioniques. Encore maintenant, elle s'intéresse à tous les genres d'art.

Anne n'était pas particulièrement bonne à l'école. Au primaire, ça s'est bien passé elle était dans la moyenne. Par contre, lorsqu'elle est revenue de la Baie James, elle a trouvé le milieu scolaire beaucoup plus difficile, sur le plan personnel, parce que les élèves riaient de ses dents de lapin. Anne pense que cet événement a beaucoup forgé son caractère. Même si elle a toujours eu une forte personnalité, elle a appris que pour se faire entendre, il faut s'en donner les moyens, tout comme ses parents le lui ont démontré.

À partir de ce constat, elle s'est mise à observer et à se questionner sur la manière dont fonctionne la société, sur sa personne. Ses parents, sans avoir la réponse à toutes ses questions, lui répondaient que c'était normal qu'elle se questionne, parce qu'elle vieillissait. Elle s'est alors mise à faire ses propres observations et a observé une petite fille de sa classe qui n'était vraiment pas choyée par la nature et qui était la risée de tout le monde. Les gens ne la respectaient pas du tout, malgré le fait qu'elle était très gentille avec eux. Alors, Anne s'est demandé de quelle façon elle allait réagir aux attaques des autres enfants; elle a essayé d'être comme la petite fille, gentille. En moins d'une semaine, elle s'est aperçue que tout le monde lui

manquait de respect. De ce fait, elle est redevenue comme elle était vraiment, et elle n'hésitait pas à le dire quand quelque chose ne lui convenait pas.

Dès l'âge de 14 ans, Anne est allée habiter en Allemagne et ce, pendant 4 ans. Son père avait obtenu un contrat dans une école québécoise sur une base militaire. L'école secondaire là-bas était un endroit rêvé pour Anne. 85% des élèves étaient des enfants de militaires et le reste des enfants de professeurs, et la plupart parlaient anglais. Ils étaient de 8 à 15 élèves par classe, uniquement des canadiens, et aucun élève ne se faisait rejeter ou intimider. Il y avait 1000 canadiens sur le territoire allemand et ceux-ci formaient une petite communauté dans laquelle chacun s'entraidait. Anne s'y sentait réellement bien. Malheureusement, ses parents se sont séparés durant cette période et suite à cet événement, Anne est revenue au Québec à la fin du contrat de son père.

### **Tous les chemins mènent à une carrière en jeu!**

À la base, Anne voulait devenir actrice au théâtre. Par contre, comme elle était en retard pour les auditions, elle a choisi de s'orienter en lettres et langue. Pendant ce temps, elle habitait en résidence près des étudiants en théâtre, et ça lui suffit pour s'apercevoir que ce n'était pas ce qu'elle voulait faire. Elle a donc pris la décision d'arrêter les études et à son retour d'Allemagne, elle a commencé à travailler dans des boutiques de vêtements.

Par la suite, Anne est retournée à Montréal, et a occupé plusieurs petits emplois temporaires, comme commis pour le Festival Rock de Montréal pendant 7-8 mois, ou animatrice en patins à roulettes dans le Vieux-Montréal. Entre temps, elle a commencé un DEC en graphisme, qu'elle a abandonné rapidement et s'est fait embaucher dans la boutique de disques la plus réputée en ville, soit *Sam the Record Man*. Elle y a travaillé pendant 3 ans, pour enfin devenir gérante de la

section francophone. Elle a ensuite décidé d'aller vers de nouveaux horizons, et de retourner à Québec travailler dans une firme de sondages. Elle est revenue à Montréal, pour travailler chez Magra Media comme représentante/chef de projets. Elle y confectionnait des pochettes d'albums pour des artistes. Elle y a travaillé durant trois ans, pour ensuite quitter son emploi en mars 2001, car il n'y avait plus d'avancement, du au fait que c'était une petite entreprise familiale.

Elle s'est alors demandée ce qu'elle était en train de faire de sa vie et s'est remise en question à ce moment-là. Étant une mordue de tennis, elle a décidé d'accepter un emploi pour la vente de billets et le suivi avec les détenteurs de loges privées pour Tennis Canada. Au cours de cette expérience, elle a été en contact avec le graphiste en charge du département graphique, qui lui a dit, à un moment qu'elle devrait songer à travailler dans le domaine du multimédia. C'est à partir de ce moment là qu'Anne a entrepris des démarches pour entrer au centre NAD.

C'est alors en 2002 qu'elle est retournée aux études et qu'elle a débuté une formation en jeux vidéo. À ce jour, elle ne sait toujours pas pourquoi elle a fait ce choix puisqu'une formation en cinéma s'offrait également à elle. Même si elle ne connaissait pas tellement les jeux vidéo, elle a penchée pour cette formation parce qu'elle trouvait les univers plus éclatés, et sentait qu'il y avait plus de liberté artistique que dans le cinéma.

Après le centre NAD, Anne considère avoir vécu la pire année de sa vie, du fait qu'elle ne trouvait pas d'emploi, même si elle envoyait son démo dans de nombreuses compagnies. Elle a quand même été rappelée par Digital Fiction et elle y a travaillé comme animatrice pendant 5 mois.

Par la suite, un recruteur de chez Ubisoft lui a proposé un poste sur la production du jeu *Prince of Persia : Warrior Within* comme animatrice. À la fin de ce jeu, elle s'est fait transférer sur la

production du jeu *King Kong* comme coordonatrice de projet et s'occupait d'une équipe de 25 personnes, dont principalement des programmeurs et dans laquelle il y avait seulement 2 filles.

Par la suite, Anne est devenue enceinte. Elle ne voulait pas d'un projet impliquant une trop grosse charge de travail, elle fut alors transférée sur la production de *Splinter Cell 4* en tant qu'animatrice. Cependant, elle s'ennuyait beaucoup des responsabilités de gestion d'équipe et trouvait son poste beaucoup moins stimulant. Elle est alors partie en congé maternité sur cette note moins positive. Lorsqu'elle est revenue, elle a repris ses fonctions en tant que coordonatrice sur la production du jeu *Prince of Persia* et était bien satisfaite de renouer avec les responsabilités qu'impliquait ce poste.

### **Encore trop de stéréotypes dans l'industrie**

Lorsqu'on demande à Anne si elle pense qu'une fille dans une équipe va changer quelque chose, elle répond que le rapport entre les individus n'est pas le même s'il s'agit d'un gars ou d'une fille. Selon elle, à la fin du jeu, ça ne fait pas de différence que l'on soit un gars ou une fille au niveau du résultat; c'est plus la façon de travailler qui va être différente, la façon d'aborder le problème. Elle a observé que bien souvent, les filles sont plus compétentes que les gars, car elles sont conscientes de leur environnement et sont plus portées à faire attention aux besoins des autres membres de l'équipe. Elles portent également plus attention aux processus et communiquent mieux leurs idées.

Anne a actuellement trois filles dans son équipe et a la tête plus tranquille lorsqu'elle leur confie des tâches. Cependant, elle constate que parfois les filles sont moins sûres d'elles, alors que les gars ont une tendance à être trop confiants.

Quand on parle à Anne des consoles de jeux vidéo roses qui ont été conçues spécialement pour les filles, elle considère qu'elles sont beaucoup trop stéréotypées, de même que les jeux du même type conçus pour un public essentiellement féminin. Anne se décrit comme très féministe et crois qu'elle ne poussera jamais sa fille à jouer avec des jouets trop stéréotypés, elle la laissera choisir. Même si elle avoue être attirée naturellement vers des jouets de filles, elle fait un effort pour lui acheter des camions ou des jeux avec des véhicules et des animaux. Les poupées et les poussettes sont généralement des cadeaux offerts par son entourage. Anne n'habille pas non plus sa fille en petite fille « bonbon », elle l'habille de manière assez asexuée.

Dans le même ordre d'idée, Anne ne comprend pas pourquoi les jeux vidéo pour les filles auraient moins de valeur que ceux pour les gars. Elle proteste clairement sur ce sujet et prétend qu'il faut changer cette façon de penser, car cela sous-entend que le marché pour les filles aurait moins d'intérêt. Elle estime que si les filles veulent jouer à des jeux de filles, il faut qu'il y en ait à leur disposition.

## **Caroline Martin : Jouer à des jeux vidéo avec sa mère**

Caroline est née le 5 août 1975 à Sept-Iles, mais sa famille est déménagée à Ste-Hyacinthe dès qu'elle eut 18 mois.

Son père a grandi sur une ferme dans une famille de 9 enfants. L'éducation était très importante dans sa famille, et les grands-parents ont dû vendre des terres pour que tous les enfants puissent aller à l'université. Le père de Caroline est décédé quand elle avait 10 ans d'une tumeur au cerveau. Il était VP aux finances dans sa propre compagnie. Il jouait au hockey et à la balle molle avec Caroline quand elle était jeune. Il était aussi très bricoleur dans ses temps libres. Elle se souvient qu'elle était une grande fan de son père. Deux beaux souvenirs sont ceux des moments passés à jouer à l'ordinateur avec son père et à aller à la quincaillerie avec lui sans son petit frère. C'était leurs activités privilégiées.

Sa mère, quant à elle, a étudié pour être infirmière mais elle s'est retrouvée à faire de la tenue de livre à la bibliothèque. Cependant, si elle avait eu le choix, elle aurait étudié en finances. Elle a travaillé jusqu'à ce que ses enfants naissent, puis elle est restée à la maison pendant un long moment. Elle était une fine cuisinière et était très active; elle prenait des cours de peinture, s'occupait de la maison, s'impliquait dans les activités parascolaires à l'école et était dans les comités de parents. Chaque fois qu'il y avait une activité à l'école, elle était là! Caroline allait souvent magasiner avec sa mère, et faisait du dessin avec elle dans ses temps libres.

Caroline était très proche de la famille du côté de sa mère, surtout de tous ses cousins. Elle était la seule fille. D'ailleurs, elle a passé beaucoup de temps avec eux et avec le plus jeune frère de sa mère, compte tenu qu'ils habitaient tous autour de la demeure de la grand-mère maternelle.

Les regroupements familiaux étaient fréquents et tous raffolaient des jeux de société et l'été, c'était une routine de jouer tard le soir, car personne n'avait d'école le lendemain.

Caroline a joué à des jeux vidéo toute son enfance, principalement sur Sega et TurboGrafx-16. Elle jouait à des jeux de sports, faisait des tournois avec ses cousins ou avec son frère, et a toujours « trippé » sur la guerre des étoiles. A Noël, elle ne recevait pas des poupées Barbie mais des jouets ou figurines de la guerre des étoiles, ou encore des grosses bibittes gluantes. Elle pouvait alors reconstituer tous les épisodes de la guerre des étoiles avec ses cousins, avec tous les jouets qu'ils avaient reçus à Noël, car ils demandaient tous la même chose. Quelques années plus tard, ce sont les jouets Transformers qui ont pris le relais. Caroline insiste sur le fait qu'elle n'était pas un garçon manqué, mais se rappelle que ses jeux sociaux se déroulaient surtout avec des gars, et ces moments, elle les appréciait plus que tout.

Come bien des petites filles, elle possédait quelques poupées, mais elles ne portaient pas des vêtements conventionnels. Elle les habillait en retailles de chandails de hockey, que son père ramenait de son bureau chez CCM sport. C'est sa mère qui l'aidait à découper et coudre ces vêtements.

Son père lui achetait des jeux vidéo alors qu'elle avait 7 ans. Elle se rappelle avoir joué à Mission impossible durant des heures avec ses parents. Caroline a déjà surpris sa mère à jouer à des jeux de puzzle durant la nuit, dans sa chambre, alors que tout le monde dormait! C'est un loisir qu'elle apprécie particulièrement et elle pense même s'acheter une Wii sous peu.

Caroline a fait du patinage artistique durant 2 ans, lorsqu'elle était plus jeune, puis a joué dans une équipe de soccer. Elle jouait également au badminton et faisait de la natation. À 9 ans, Caroline a été obligé d'arrêter le sport à cause d'un problème de genoux, du à la croissance, et

l'année suivante, un accident et une fracture de la jambe l'ont écarté du sport pendant trois autres années.

Au secondaire, elle a choisi d'aller dans un collège de filles parce qu'elle en avait assez des garçons. Ça lui a fait du bien de se retrouver avec elles, mais ça ne l'empêchait pas d'aller retrouver les gars sur l'heure du dîner, dans la cours du collège d'en face!

Caroline aimait l'école, elle était une première de classe. Elle était dans la troupe de théâtre et s'inventait des pièces, elle lisait beaucoup, un roman après l'autre, comme le faisaient ses parents et surtout des « briques ». Au secondaire elle faisait partie du club génies en herbe ainsi que de plusieurs autres comités, ayant un intérêt particulier pour les sciences, notamment l'algèbre.

Au moment d'effectuer son admission au Cégep, Caroline voulait d'abord s'inscrire en théâtre. Cependant, comme elle n'avait pas 18 ans, c'était sa mère qui devait signer les papiers d'admission et n'a jamais voulu lui donner son approbation. C'est la seule fois où Caroline se souvient s'être disputée avec sa mère. Elle s'est alors dirigée vers des cours de gestion, son deuxième choix, suivant les traces de son défunt père.

### **Devenir productrice de « casual games »**

À l'université, Caroline a complètement laissé de côté les jeux vidéo, même si ce loisir occupait beaucoup de place dans sa vie dans son enfance. Elle n'a pas non plus considéré cette orientation de carrière lorsque fut le temps choisir un domaine, même si elle y était prédisposée, puisqu'elle le voyait depuis toujours comme du pur divertissement. Caroline avait plutôt pour

but de devenir responsable d'un département de recherche marketing après ses études. Elle fit donc sa maîtrise en Marketing à l'université de Sherbrooke, en s'intéressant particulièrement au comportement du consommateur. Elle a fait un stage dans un « skate shop », grâce à un de ses amis du secondaire qui en était le propriétaire et qui l'a laissé développer la stratégie marketing de la place.

Juste après avoir obtenu son diplôme, Caroline rencontra un de ses anciens collègues de classe dans une fête, qui était devenu producteur chez Ubisoft. Il lui parla de son occupation et n'avait que de bons mots concernant le secteur des jeux vidéo et l'a invité à postuler. Caroline, qui était alors en recherche d'emploi, saisit l'occasion et fut engagée chez Ubisoft peu de temps après. Elle est alors devenue assistante de production.

Caroline s'est donc retrouvée dans ce monde, qu'elle ne connaissait plus, sans vraiment avoir les connaissances techniques et l'expérience. C'était quelque peu intimidant au départ, surtout avec toutes ces équipes composées de garçons, qui étaient tous de grands joueurs, et qui connaissaient tous les jeux sur le marché, à ce moment là. Elle était presque en admiration devant eux, tellement ils connaissaient de choses sur le domaine.

Au départ, son travail au quotidien consistait principalement à seconder le directeur, organiser des meetings, faire le suivi et la coordination de l'équipe. Par la suite, en organisant les « playtests » pour une équipe, son poste a évolué et a pris de l'ampleur. Il fut à un moment difficile à gérer puisque la charge de travail avait doublée. C'est alors que Caroline a décidé de s'occuper uniquement mettre en place un laboratoire où tous les jeux d'Ubisoft allaient être testés selon un processus bien précis – elle devint donc Directrice du studio de playtests.

Un peu plus tard, elle prit congé du travail pour se consacrer à sa vie de famille pendant 9 mois lorsqu'elle a eu son premier enfant. Quand elle est revenue, sa remplaçante ne voulait pas retourner coordonatrice! Elle a alors rencontré son patron, qui l'a informé qu'une nouvelle structure « casual » était en train de se créer chez Ubisoft. Il lui mentionna qu'il y aurait un des postes qui serait idéal pour elle, vu qu'elle n'est pas fan de jeux de shooter, et que ces jeux doivent être accessibles à tous les publics. Caroline a donc accepté un poste de Productrice dans cette division jeux pour tous, se disant qu'une occasion comme celle-ci se devait d'être saisie.

### **Des filles dans une équipe, ça influence la dynamique!**

Les gens dans l'entourage de Caroline s'étonnent encore qu'elle travaille depuis 9 ans dans une boîte de production de jeux vidéo et encore plus qu'elle joue à des jeux vidéo. Selon elle, dans ce milieu, il faut faire ses preuves en tant que fille. Une fois les preuves faites, cela devient un avantage d'être une « gameuse ».

En tant que productrice, Caroline remarque que le fait qu'il y ait des filles dans l'équipe influence la dynamique et cela fait une grande différence, comparativement à une équipe composée essentiellement de garçons. Elle observe que les filles ont plus tendance à s'ouvrir, tandis que les gars parlent moins, s'expriment moins sur leur vie personnelle, par exemple. De plus, les femmes gestionnaires, selon elle, vont accorder plus d'attention à un employé mal en point qu'un gestionnaire, puisqu'elles sont plus sensibles.

Côté technique aussi, cela peut faire une différence. Elle prend pour exemple son jeu dans lequel il y a 2 personnages, gars et fille, avec lesquels les joueurs peuvent jouer. L'équipe d'animation a décidé de faire faire les animations du personnage féminin par une artiste (une fille) sachant que les animations seront du coup plus vraisemblables.

Caroline croit qu'une fille qui n'a pas évolué dans un univers de garçons dans sa jeunesse a bien peu de chance de faire carrière dans le domaine du jeu vidéo. Même si elle le vit très bien et se sent tout à fait à sa place dans son équipe entourée d'hommes, une présence féminine est toujours agréable! Les filles ont tendance à remarquer ces petites choses de la vie comme une nouvelle coupe de cheveux, un nouveau chandail... Et ça fait du bien que quelqu'un le remarque de temps en temps! Caroline précise que de travailler uniquement avec des filles ne serait pas un de ses souhaits pour autant.

Des efforts sont également faits pour aller rejoindre le public féminin, constate Caroline, comme la sortie de la Nintendo DS de couleur rose et elle estime qu'il en faut des produits comme ça puisque de nos jours, les jeux vidéo et consoles commencent à prendre autant de place que les Calinours, Pouliches et Barbies de ce monde. Toutefois elle déplore que les jeux développés pour les filles chez Ubisoft soient aussi stéréotypés et qu'ils aient que pour principal sujet le design de mode, la cuisine et s'occuper des bébés. C'est à se demander qu'elle est la place que l'on veut consacrer aux filles dans les jeux comme dans la société en général : faire la cuisine, s'occuper des bébés et être belles? Caroline pense qu'il faut leur offrir autre chose, leur projeter une image qui reflète réellement la condition de la femme actuelle, à travers les jeux.

## **Marie-Pierre Dyotte : Dans les groupes de performance**

Marie-Pierre est née le 17 septembre 1982 à Québec, où elle a habité jusqu'à l'âge de 18 ans.

Elle a un frère qui a deux ans de plus qu'elle.

Sa mère vient d'une famille de quatre frères et sœurs, qui ont eu une éducation stricte. Elle a obtenu un diplôme en secrétariat, puis était très instable dans ses emplois jusqu'à ce qu'elle obtienne un poste de support administratif pour la ville de Québec. Dans le couple, c'est elle qui s'imposait le plus. Elle était plus à l'aise que son père avec la technologie et n'était pas du type à passer son temps dans les chaudrons. Elle a également un esprit très compétitif et voulait toujours performer plus que son père. Cependant, elle était très volubile, enthousiaste et joviale. Elle adorait raconter sa journée de travail en rentrant le soir.

Son père était éducateur au secondaire. Il avait étudié en loisirs avant de se diriger en éducation, et a été moniteur dans les terrains de jeux. Il est toujours resté en contact avec les jeunes, et a même travaillé avec des jeunes handicapés. Encore aujourd'hui, il garde contact avec eux. Son père était plutôt autoritaire et strict au travail, mais laissait une certaine latitude à ses enfants à la maison. Même s'il utilisait sa grosse voix grave pour intimider à l'école, il n'était pas une personne sévère avec sa famille. En fait, il était plutôt protecteur envers Marie-Pierre et son frère; il imposait un couvre-feu, ainsi qu'un certain cadre de vie, sans toutefois être trop rigide. Marie-Pierre se souvient que son père était très présent dans sa vie et passait beaucoup de temps avec elle et son frère pendant les congés d'été, du fait que son emploi le lui permettait. Il n'était pas un grand sportif, il préférait la lecture et les animaux. Ils ont toujours eu des chiens et des chevaux.

Ses parents se sont rencontrés dans une troupe de théâtre amateur et se sont mariés deux ans plus tard. Ils font beaucoup d'équitation ensemble. Ce sport est une passion pour son père, et il a enseigné les rudiments à sa femme et ses enfants. Marie-Pierre prenait des cours avec son frère quand elle était jeune, et sa mère venait les voir. Ils faisaient aussi du ski alpin en famille, ainsi que des activités en plein air comme aller à la pêche, un peu de camping et beaucoup de petits voyages d'une fin de semaine.

Ses parents ne jouaient pas à des jeux vidéo et ne possédaient pas de consoles à la maison, mais jouaient beaucoup à des jeux de société. Marie-Pierre se faisait garder le soir après l'école avec son frère chez une dame qui avait trois enfants, deux garçons et une fille, et c'est là que les enfants Dyotte ont commencé à jouer aux jeux vidéo. C'était généralement le frère de Marie-Pierre qui jouait, alors qu'elle ne faisait qu'observer. Elle aimait plus les jeux d'aventure, et particulièrement *Beyond Good and Evil*, mais elle a décroché pendant ses études. Maintenant, elle possède la Game Cube, joue à la Xbox 360 de son conjoint et a pour projet de s'acheter la Wii.

Les parents de Marie-Pierre trouvaient fascinant le monde du jeu car son frère avait un problème de concentration à l'école alors qu'il réussissait à jouer et rester concentré pendant des heures consécutives. Les deux enfants ne cessaient de se quereller, mais passaient quand même beaucoup de temps ensemble. Marie-Pierre était d'un tempérament plus calme, alors que son frère était très curieux, il grimpait partout ou lui faisait de mauvais coups, mais il était très protecteur de sa sœur à l'école. Il travaille maintenant en aménagement paysager il a un tempérament plus calme que lorsqu'il était enfant. Ses parents ont beaucoup travaillé avec lui pour essayer de régler ses problèmes liés à son hyperactivité, alors que Marie-Pierre, de son côté, n'avait pas vraiment besoin de ses parents, elle était dans des groupes de performance et était capable de faire ses devoirs toute seule de façon autonome.

Lorsqu'elle était enfant, Marie-Pierre jouait souvent avec les jouets de son frère mais si elle voulait jouer à la poupée, ses parents n'allaient pas à l'encontre de sa volonté. Ces derniers ne sont pas du genre à cantonner les filles et les garçons dans des rôles différenciés. Dès qu'ils recevaient le feuillet recensant les activités culturelles et sportives du quartier, ses parents l'encourageaient à faire quelque chose. Parce que son frère faisait du sport, elle a aussi embarqué dans le baseball, le soccer, le basket et le volley-ball. Le soccer est le sport qui lui a le plus plu, c'était son premier sport d'équipe. Elle aimait aussi baseball d'une part parce qu'elle était seulement avec des garçons et c'était son père le coach de l'équipe. Même si son père n'était pas très compétitif, il avait l'esprit d'équipe et a réussi à leur inculquer, à son frère et elle. Son père était très impliqué dans l'équipe, il faisait du covoiturage et encourageait sans cesse les jeunes.

Marie-Pierre ne considère pas avoir la fibre artistique, même si c'est quelque chose que ses parents valorisaient beaucoup. Elle faisait également du dessin, du coloriage, elle a pris des cours de peinture. Elle lisait beaucoup lorsqu'elle était plus jeune, c'est d'ailleurs toujours le cas. La lecture lui servait à relaxer et elle lisait de tout, sauf des romans policiers. Elle adorait également regarder *Les cités d'or* à la télévision et son film préféré était *La belle au bois dormant*.

À la maternelle, Marie-Pierre était insécure et perfectionniste. Dès qu'elle ne voyait plus sa mère, elle paniquait, alors que pour son frère c'était tout le contraire. Ses parents lui ont alors expliqué qu'elle devait se calmer et se relaxer. Ainsi, au primaire, tout allait bien et elle se mêlait facilement aux autres. Marie-Pierre aimait beaucoup l'école et elle était douée. Au secondaire, elle faisait partie des meilleurs de la classe et participait toujours aux cours optionnels, comme les cours d'espagnol. Un de ses professeurs de 5<sup>e</sup> année avait instauré un

système de récompenses, et Marie-Pierre se sentait très impliquée et voulait toujours avoir plus de points.

### **Le désir de travailler pour un produit intéressant**

Après avoir étudié en sciences humaines au Cégep, Marie-Pierre déménagea à Montréal, alors âgée de 18 ans, pour débiter un baccalauréat en administration des affaires, avec concentration marketing. Elle avait comme aspiration de travailler pour une grande entreprise dans le domaine du divertissement, mais sans toutefois avoir pensé à l'industrie du jeu vidéo. Elle concentrait ses travaux de session sur les sujets en lien avec le cinéma et le divertissement. C'est lors de sa troisième et dernière année de baccalauréat qu'elle vit dans une tribune, une offre d'emploi postée par Ubisoft. Dès qu'elle eue lu la description de poste, elle s'est sentie tout de suite intéressée par le produit à développer. Pour elle, travailler sur un produit intéressant est important; travailler pour une marque de dentifrice, par exemple, l'attire beaucoup moins! Elle obtint le poste qui consistait alors à être assistante de recherche en tant que pigiste. Par la suite, elle est devenue coordonnatrice de playtests, ce qui lui a permis de travailler à l'organisation de l'équipe et de travailler à faire des rapports de recommandations aux équipes de production. Ce poste l'a menée directement au poste de directrice du laboratoire des playtests, lorsque sa patronne est partie en congé de maternité.

Son objectif est maintenant d'être plus à l'aise avec la gestion de personnel. Elle souhaite en apprendre davantage sur cet aspect de la gestion et entreprend actuellement une maîtrise en gestion de projet à l'UQAM.

### **Pour les jeux roses!**

Au fil du temps, dans son emploi et grâce aux lectures qu'elle a effectuées, Marie-Pierre a fait quelques constatations. Elle a remarqué que les comportements des filles sont différents de ceux des garçons face aux jeux vidéo. En effet, les filles ne vont pas jouer aussi intensivement que les garçons. Ces derniers vont terminer un jeu en deux jours, en jouant jusqu'à n'en plus pouvoir. Les filles, quant à elles, aiment prendre leurs temps et découvrir tous les aspects du jeu. De plus, elles ont un feedback très riche et elles remarquent les moindres détails dans les jeux. Le public féminin est un groupe que l'industrie essaie de plus en plus de rejoindre, mais qui n'est pas facile d'accès, car il y a moins de données historiquement.

Les jeux vidéo développés essentiellement pour les femmes chez Ubisoft, la série Imagine, qui met de l'avant les jeux pour s'occuper des bébés, faire du design de mode, s'occuper d'un chien, a eu des commentaires bien différents selon les critiques. Marie-Pierre trouvait le concept un peu cliché, mais elle, quand elle était petite fille, elle jouait à la poupée (même si elle n'a jamais eu de Barbie), faisait des câlins à son chien alors que son frère lui tirait la queue, et faisait des gâteaux avec sa mère. Elle trouve qu'il n'y a rien de mal à ce genre de jeu, car au lieu de faire tout ça dans la réalité, on le fait dans un jeu. Depuis des générations, c'est ce qui est appris aux petites filles. Ses collègues de travail, des gars, étaient scandalisés et choqués par ce type de jeu, en disant que l'image de la femme était complètement dépréciée, alors que ce n'était pas du tout le cas selon Marie-Pierre. Il y a des jeux « rose » plein les magasins de jouets, ils ont seulement été transposées dans des jeux vidéo.

Marie-Pierre termine en disant qu'elle va toujours respecter les intérêts de ses enfants, comme ses parents l'ont fait pour elle. Ils l'ont encouragée plutôt que de la forcer à faire ou ne pas faire quelque chose, et c'est vraiment quelque chose qu'elle veut inculquer à ses enfants.

## **Marie-Sol Beaudry : La jumelle**

Marie-Sol et son frère jumeau sont nés en 1976 à Chicoutimi et habitaient à la campagne.

Son père est psychologue et lit beaucoup, il est très cultivé et joue de la guitare. Sa mère, quant à elle, est courtier en assurances et fait de la poterie comme passe temps. Elle est très sociable et aime beaucoup recevoir des gens chez elle. Elle n'a pas travaillé à l'extérieur jusqu'à ce que Marie-Sol et son frère aient l'âge de 10 ans et s'occupait des tâches ménagères. Elle a contribué grandement à l'éducation de ses deux enfants, elle remplissait également très bien le rôle de mère à la maison. Elle aidait beaucoup Marie-Sol et son frère à l'école, étant notamment très bonne en français. Lorsqu'elle recommença à travailler, sa mère et son père alternaient une semaine sur deux dans la cuisine. Ils se sont séparés lorsqu'elle avait 14 ans. De l'époque où ses parents étaient ensemble, Marie-Sol garde beaucoup de souvenir avec son père et son frère, lorsqu'ils jouaient dehors ensemble, alors que sa mère était un peu moins impliquée dans leurs activités. De plus, toute la famille aimait faire de la peinture ensemble dans les temps libres et pouvaient jouer à des jeux de société pendant de longues heures, surtout au scrabble.

Marie-Sol et son frère s'entendaient très bien et elle le considérait comme son ami. Ils avaient de nombreux amis en commun. Ils ne se ressemblent ni physiquement, ni psychologiquement. En effet, il est très manuel, alors que Marie-Sol est plus intellectuelle. Il travaille maintenant chez Astral Media à la mise en ondes, un métier très technique. Lorsqu'ils étaient jeunes, Marie-Sol et son frère jouaient tout le temps ensemble. Ils pouvaient aussi bien jouer aux Barbies qu'aux voitures. Toutefois, leurs parents ne voulaient pas qu'ils soient toujours ensemble, ils s'assuraient donc qu'ils soient dans des classes différentes à l'école.

Petite, Marie-Sol jouait aux Barbie avec ses amies, mais jouait beaucoup aux GI Joe avec ses amis de gars. Elle jouait du piano mais a toujours voulu jouer de la guitare; l'occasion ne s'est pas présentée. Elle était une grande sportive, elle adorait le sport et faisait des compétitions de demi-fond. Elle aimait également les sports d'équipe notamment le basketball et le soccer et a même été entraîneur de soccer.

Ses parents ne savaient pas ce qu'étaient les jeux vidéo. Ils n'auraient jamais accepté que Marie-Sol et son frère restent devant la télévision toute la journée. Ils les poussaient à développer des intérêts variés. Ils les incitaient notamment à faire du sport et à jouer un instrument de musique. Ils allaient également souvent dans des expositions, afin de leur faire découvrir de nouvelles choses. Ils voulaient que leurs enfants soient des personnes complètes.

À l'école, Marie-Sol s'est toujours tenue autant avec les filles que les garçons et s'entendait très bien avec les gars en général. Elle était très impliquée au niveau scolaire, que ce soit dans les équipes de sport ou dans les spectacles de musique. En secondaire 3, elle était présidente de sa classe, et à l'université, elle faisait partie d'associations étudiantes diverses.

Au secondaire, elle était très douée en arts plastiques, en mathématiques, en chimie et en physique. Cependant, elle ne voulait pas s'orienter en sciences pures au Cégep, elle était plutôt attirée par le management. À l'université, elle a beaucoup aimé ses cours de communication ainsi que les cours reliés à l'entrepreneurship. Elle aimait également les projets de développement qu'il fallait mener du début à la fin, ainsi que le travail d'équipe.

Marie-Sol considère pas avoir parcouru un chemin tout tracé dans sa vie pour en arriver là, ce n'est qu'une suite d'opportunités qu'elle a saisies.

## **Le besoin de challenge**

Marie-Sol a effectué un baccalauréat en marketing. Elle désirait initialement travailler dans une agence marketing dans le but de devenir représentante de marque, ce qu'elle fit. Cependant, après avoir effectué cet emploi durant un an, elle avait besoin de nouveaux défis. À ce moment, un de ses amis lui avait parlé d'un poste de chef de projet dans une entreprise de jeux vidéo, Microïde. L'aspect créatif de ce domaine ainsi que le challenge que pouvait apporter le poste proposé l'ont attirée. Lorsqu'elle passa en entrevue, Marie-Sol n'avait qu'une connaissance superficielle des jeux vidéo, car elle n'avait pas d'expérience reliée au domaine. Elle avait néanmoins une expérience intéressante, ce qui lui permit de décrocher une période d'essai de 3 mois. Elle fit alors ses preuves, ce qui lui permit de rester 5 ans au sein de l'entreprise. Elle eut l'opportunité de travailler sur la production de jeux de course et d'aventure. Le plus difficile pour Marie-Sol durant cette période a été d'apprendre le jargon technique pour pouvoir parler avec les programmeurs. Elle a beaucoup aimé la façon de travailler des gars, elle appréciait leur côté direct.

Lors de sa dernière année chez Microïde, une fois de plus, Marie-Sol avait envie d'entreprendre de nouveaux défis, ce qui la fit accepter le poste de directrice de production. Elle s'occupait alors de l'ensemble des projets. Toutefois, comme la compagnie n'allait pas très bien, elle décida de quitter son poste après un an pour de nouveaux horizons.

Elle rencontra alors toutes les compagnies de l'industrie du jeu vidéo à Montréal. Elle désirait à ce moment travailler sur un jeu d'aventure, préférablement. Elle se fit alors offrir un poste de productrice chez Ubisoft. Elle dut alors monter un budget, puis une équipe de production. Cependant, après 9 mois, le projet fut annulé.

Aimant relever de nouveaux défis, Marie-Sol profita de cette transition et parti travailler à l'étranger. Elle fut transférée dans les studios d'Ubisoft en France, sur le projet Red Steel

comme productrice. Elle dut se séparer de son conjoint pour pouvoir réaliser ses ambitions. Dix mois plus tard et une fois le projet terminé, elle retourna à Montréal pour travailler sur un des projets de jeu « casual » sur la Wii. Elle travaille maintenant en tant que productrice sur un jeu non dévoilé.

### **La diversité des équipes, pour une vraie différence!**

Lorsqu'elle devait recruter les membres de son équipe pour son dernier jeu, Marie-Sol essayait de recruter une majorité de filles, notamment parce qu'elle mettait sur pied un projet sur la DS, console très féminine. La moitié des gens qui possèdent une DS sont des femmes, et Marie-Sol estimait que c'était important d'avoir des valeurs féminines dans la production du jeu.

De plus, elle considère que le fait d'avoir des filles sur une production de jeu a un impact sur le produit final, mais cela dépend du poste qu'occupent ces filles. En effet, si elles détiennent des postes à décisions, comme la conception, scénarisation, cela fera une vraie différence dans le produit final. Marie-Sol pense qu'il faut mixer à la fois les hommes et les femmes dans ce type de poste afin de bénéficier des deux points de vue.

En ce qui concerne les consoles de jeux roses, Marie-Sol pense que ça peut marcher autant que les poupées, pour un public jeune, mais ça peut repousser les filles plus âgées si cela est trop stéréotypé. Marie-Sol pense que plus les femmes vieillissent, moins elles ont envie de se faire catégoriser en tant que femme, notamment dans les jeux. Ce sont les valeurs qui sont transcendées dans le jeu qui vont permettre d'aller chercher le public féminin.

## **Roxane Gosselin : L'intérêt, depuis toujours**

Roxane est née le 20 juillet 1970 à Montréal, ville dans laquelle elle est restée jusqu'en 1<sup>ère</sup> année. Par la suite, elle a déménagé avec sa famille pour aller habiter à Boucherville jusqu'à la fin du secondaire. Elle est allée ensuite étudier à Montréal au Cégep, puis à l'université de Sherbrooke. Roxane a deux frères, et est la deuxième de la famille. Elle a donc un grand et un petit frère.

Le frère aîné de Roxane travaille maintenant dans le domaine des jeux vidéo, chez Ubisoft, en tant que designer de son. Son but était de faire des études en informatique, mais la vie a fait en sorte qu'il a dû travailler très jeune. Il a été engagé chez Ubisoft en tant que testeur, mais il a rapidement accédé à un poste d'intégrateur. Il a toujours aimé la musique et adorait les jeux vidéo quand il était plus jeune. Son frère cadet travaille aussi dans le domaine de l'informatique, mais dans l'industrie biomédicale.

Sa mère a été élevée en campagne et est issue d'une famille de 14 enfants, dont 9 filles. Roxane la considère comme une femme très travaillante, et elle occupe un emploi dans un bureau depuis qu'elle a sa technique bureautique. Même quand elle a eu ses enfants, elle n'est jamais restée à la maison.

Son père est un homme de ville. Il a été gérant d'un dépanneur pendant longtemps, mais lorsque la chaîne de dépanneur a fermé, il s'est reconverti dans le domaine du livre, car les distributeurs recherchaient des gens avec une expérience dans la vente pour être représentants dans des librairies. La compagnie a fait faillite lorsqu'il avait 50 ans, et il a alors dû retourner à l'école dans le domaine des assurances, et il travaille dans ce domaine depuis. À la maison, c'est son père qui faisait à manger, car sa mère n'était vraiment pas une bonne cuisinière, au point de

faire rire toute la famille tellement elle cuisinait mal. Il était dans le club de balle molle l'été, et jouait au hockey l'hiver. De plus, il était coach de hockey et de baseball. Roxane accompagnait souvent sa mère pour aller voir son père lorsqu'il faisait du sport, car elle ne voulait pas que ses enfants restent seuls à la maison. Sa grand-mère maternelle la gardait aussi souvent lorsque ses parents étaient absents. Roxane est alors devenue très proche de sa grand-mère.

Roxane et son frère faisaient beaucoup de sport pendant leur enfance. En effet, elle faisait du ballet et du patinage artistique tout au long de son primaire et secondaire. Elle a dû arrêter le patinage artistique en secondaire 5 car ses parents n'avaient plus les moyens de payer. Elle faisait également du ski, mais c'est elle qui se payait ses sorties de ski. Elle se considère comme une fille sociable. Le ski était un bon moyen de passer des fins de semaine avec ses amis, même si elle en faisait souvent avec son frère aussi. Roxane jouait beaucoup avec son grand frère étant jeune, mais n'avait pas les mêmes amis que lui et même si elle les connaissait, elle ne les fréquentait pas.

Roxane se décrit comme étant une fille très féminine dans sa jeunesse. Elle avait de nombreuses poupées Barbie, des maisons de poupées, et aimait le rose. Son frère ne voulait pas souvent jouer avec elle, mais elle, elle jouait aux petites voitures et aux LEGO avec lui. Elle se construisait des maisons pour ses poupées, ainsi que des voitures et des avions. Elle dessinait également beaucoup avec son frère, en plus de prendre des cours d'art.

À l'école, Roxane était bonne dans toutes les matières, sauf en français. Sa mère l'aidait à faire ses devoirs, lorsqu'elle rentrait de l'école. Sa matière favorite était les mathématiques. Elle n'est jamais allée à la garderie parce qu'elle avait une gardienne à la maison. Quand elle était au primaire, elle avait presque uniquement des filles comme amis, mais aimait beaucoup jouer au ballon chasseur avec des gars. Même si elle n'avait que des filles comme amies au primaire,

elle a connu un gars qui est encore son ami à ce jour. Au secondaire, elle avait autant d'amis gars que filles, mais au Cégep, c'était devenu en majorité des gars. À l'université aussi, ses meilleurs amis étaient juste des gars.

Les parents de Roxane ne sont pas du tout intéressés aux jeux-vidéo et n'y connaissent rien, n'étant pas très axés sur la technologie. Ils achetaient uniquement des consoles de jeux à leurs enfants parce qu'ils leur demandaient. Les premiers jeux que Roxane a reçus en cadeau sont Donkey Kong et Pac man.

Roxane a choisi de s'orienter dans le domaine informatique alors qu'il n'y a jamais eu d'ordinateur chez elle étant jeune. C'est elle qui a apporté le premier ordinateur à la maison, et le prêtait à son jeune frère, qui en voulait absolument un.

Actuellement, le conjoint de Roxane travaille également dans le domaine du jeu vidéo. Ça fait 4 ans qu'ils sont ensemble, et ils ont déjà travaillé sur le même jeu. Le soir en rentrant du travail, ils parlent encore de jeux. Roxane souligne que si quelqu'un qui n'aime pas le jeu vidéo venait vivre avec eux, il deviendrait fou! Roxane possède une arcade de 5000 jeux que son conjoint a construits avec son père, et possède toutes les consoles de jeux, branchées sur deux grandes télévisions. Roxane et son conjoint voudraient se créer un petit musée du jeu, sachant qu'ils disposent déjà d'une bibliothèque de jeux très fournie. Roxane joue à tous les types de jeu et peut passer une fin de semaine à jouer continuellement.

### **Informatique + Art = Jeux vidéo**

Roxane a toujours été passionnée de jeux vidéo. Elle a toujours été attirée par ce qui est artistique et technologique. Lorsqu'elle était au secondaire, les orienteurs lui proposaient de

s'orienter en design industriel, selon ses compétences et aspirations, sachant que ça regroupait les mathématiques et la physique, tout en apportant un petit côté artistique. Le multimédia n'existait pas lorsqu'elle était au secondaire.

Par la suite, Roxane voulait poursuivre ses études à l'université, même si la seule université qui donnait le cours était à Ottawa. Cependant, elle n'a pas été acceptée. Elle s'est alors inscrite en architecture du bâtiment à l'Université de Montréal. Au bout d'un an, elle a lâché ses cours, car elle avait l'impression de refaire ce qu'elle avait déjà fait au Cégep.

À partir de ce moment, Roxane a décidé de s'orienter vers l'informatique, pour faire des jeux vidéo, car l'industrie commençait à émerger. Elle jouait beaucoup dans cette période et se disait qu'un baccalauréat en informatique lui permettait aussi bien d'aller en design industriel que dans le domaine du multimédia.

Pendant sa formation, elle fit deux stages au ministère des Transports de 8 mois dans lesquels elle fit du design urbain par ordinateur. Elle trouvait intéressant le fait de travailler en équipes multidisciplinaires sur des projets multimédia. Par la suite, elle fit deux autres stages chez Johnson et Johnson dans le département marketing, où le multimédia était très présent. En 1994, elle obtint son diplôme. Elle se fit alors embaucher en tant que programmeuse chez Johnson et Johnson dès la fin de ses études.

En 1997, elle appliqua chez Ubisoft, car elle voulait évoluer dans le monde du jeu vidéo. Elle n'avait cependant aucune idée de ce qu'elle pourrait faire, mais c'est le produit final qui l'intéressait, sachant qu'elle aime les jeux et les programmer. Elle fut alors embauchée en tant qu'intégrateur pour travailler sur la production de jeux d'enfants, dans une équipe dynamique

où la moyenne d'âge était de 23 ans. Au bout d'un an, elle changea d'équipe pour un poste de programmeuse gameplay sur les personnages secondaires du jeu Playmobile.

Au bout d'un an et demi, elle devint lead gameplay. Elle s'est alors découverte un intérêt pour le management, car elle aimait organiser l'équipe. Sa productrice lui proposa alors un poste de management, qu'elle accepta.

L'industrie étant en constant besoin d'expertises, Roxanne se fit offrir un poste de productrice associée sur le jeu Splinter Cell. Même si son producteur lui apporta de nombreux conseils, elle décida de compléter sa formation en prenant des cours au HEC.

Elle obtint alors son premier poste de producteur sur le jeu Far Cry Instinct, un jeu de shooter. Elle a dû composer avec une équipe de 110 personnes pour ce projet, dont une fille programmeuse.

Elle enchaîna par la suite sur la production du jeu Tortues Ninja (TMNT), et au moment de l'entrevue elle travaille sur la production du jeu Shawn White skate – Roxane s'intéresse beaucoup au management de projet et désire constamment s'améliorer et évoluer. Roxane est une passionnée. Même après toutes ces années, les défis sont sans cesse grandissants et stimulants.

### **Très peu de filles, surtout des programmeuses**

Roxane souligne que la proportion de filles en programmation est minime. Tout au long de sa carrière dans le jeu vidéo, elle n'a eu que très peu d'occasions de travailler avec des filles en

programmation. Les filles se retrouvent seulement dans le domaine artistique, mais on les retrouve de plus en plus dans les animations des personnages.

En ce qui concerne la dynamique d'équipe, Roxane ne croit pas qu'une fille l'influencera. Au début, les gars de l'équipe ont un peu de retenue, mais rapidement, ils reprennent leurs habitudes.

Lorsqu'on parle à Roxane de console de jeux roses, elle aime beaucoup ce concept. Elle aimerait même que plusieurs consoles soient développées en ciblant le public féminin. Elle désirerait même acquérir une console rose dans un avenir proche.

## **Sidonie Weber : L'art dans les gènes**

Sidonie est née en 1972 à Paris. Elle est issue d'une famille très orientée vers la culture artistique.

Sa mère est née en Chine et est chorégraphe, artiste peintre et styliste. Tous les 5 ans, elle change de métier et enseigne maintenant le thai-chi et la calligraphie. Elle est complètement autodidacte et n'a jamais pris de cours; elle le fait par passion et curiosité: « dans ma famille on est très culture artistique ».

Son père est le seul de la famille à ne pas être pas artiste, même si Sidonie considère que son père a un petit côté marginal et déluré. Il est physiothérapeute. Il est le seul à avoir fait de grosses études, ses frères et sœurs étant magiciens de profession. Sidonie a une sœur cadette qui a 5 ans de moins qu'elle.

Lorsqu'elle était enfant, Sidonie habitait en campagne à 20 minutes de Paris. Ses parents avaient une salle de sport et organisaient souvent des événements sportifs, des spectacles de danse, de claquette, de gym, pour la ville. À l'âge de 3 ans, elle faisait du ballet classique, à 7 ans elle montait sur ses premières pointes, à 8 ans, elle faisait son premier solo. Elle fit des spectacles jusqu'à l'âge de 22 ans. Elle dut cependant arrêter lorsqu'elle retourna à Paris. Elle faisait également des claquettes entre 5 et 7 ans et a joué du piano de 8 ans à 20 ans. Elle dessinait et peignait en utilisant toutes sortes de techniques. Elle a même fait l'école des Beaux-arts à Paris.

À 16 ans, elle voulait devenir mime car elle était passionnée par cet art et par le mime Marseau, celui qui a créé la discipline. Cependant, ses parents étaient contre, du fait qu'ils n'avaient plus suffisamment d'argent.

Ses parents l'inscrivirent alors à des cours de tennis, mais sa raquette tombait souvent du fait qu'elle faisait du piano et qu'il fallait garder les poignets souples. Elle s'est alors mise au Ukulélé, en plus de faire de la photo.

À l'école, Sidonie n'aimait ni les sciences, ni les mathématiques. De plus, elle n'aimait pas beaucoup être en compagnie de filles et n'avait que des amis masculins. À l'âge de 6 ans, elle se rappelle qu'elle allait se promener avec son voisin au milieu des vaches et des chevaux, puis ils construisaient des cabanes dans les arbres. Elle jouait également beaucoup aux jeux de société avec ses amis, comme le Mille bornes, Monopoly, Puissance 4... Elle regardait très peu la télévision, car son horaire était chargé, mais elle adorait l'émission Wonder Woman.

Sa mère l'habillait avec des vêtements qu'elle faisait elle-même, car elle n'aimait pas ce qui se trouvait dans le commerce. Elle a alors lancé sa propre collection de vêtements pour enfants, en prenant Sidonie comme modèle. À l'âge de 12 ans, Sidonie faisait des photos pour les magazines, et se faisait offrir des contrats.

### **La passion oui, mais la carrière d'abord**

Sidonie vient d'une famille d'artistes et les a vus gagner difficilement leur vie à partir de leur passion. Elle ne voulait donc pas faire partie de ce monde intermittent du spectacle. Elle étudiait à Paris en infographie, dans le but de devenir réalisatrice de vidéos clips.

Cependant, à 22 ans vers la fin de ses études, elle découvrit un jeu, le premier jeu cartoon appelé Heart of darkness. Ce jeu était innovateur, original et ludique, car tous les jeux de cette époque se déroulaient dans un univers fantastique sombre. C'est alors qu'elle commença à s'intéresser aux jeux vidéo.

Sidonie se bâtit alors un portfolio représentant un univers ludique rempli de couleurs, et de cartoons, inspiré d'Alice au pays des merveilles, au lieu de faire des monstres comme le reste de sa classe. Elle envoya alors son portfolio à une entreprise de jeux vidéo (Crio), même si elle doutait grandement de ses capacités, sachant que tous ses collègues qui avaient envoyé leur portfolio n'avaient pas été retenus. Cependant, Sidonie fut embauchée, puis commença un stage de deux mois en tant qu'infographiste 3D. Elle est alors restée durant 4 ans dans cette compagnie.

Elle décida de compléter ses compétences en suivant une formation d'un an en expression visuelle en 3D. Ainsi, en 1995, elle eut une proposition de coproduction avec la compagnie Crio en tant que pigiste. Sidonie accepta, car elle trouvait le projet très stimulant, de même que le poste et le salaire. Elle signa un contrat de 6 mois, et décida qu'à la fin de son contrat, elle partirait à l'aventure, car elle voulait du changement. Pendant ces 6 mois, elle travailla sur des jeux éducatifs pour les 6-12 ans, en créant en 3D les 16 toiles les plus populaires de Van Gogh et Monet. Ce jeu permettait aux enfants de se balader dans les toiles et d'apprendre de quoi il était question.

En 2000, à la fin de son contrat, elle eut des offres d'emploi presque tous les jours. Elle enchaîna alors les contrats de 6-8 mois pour plusieurs compagnies différentes et travailla alors sur la production de plusieurs jeux.

Ubisoft Montréal la contacta fin avril 2004, et elle décida alors de partir à l'aventure pour aller travailler à Montréal. Elle n'avait pas de contact et il fallait s'expatrier pour avoir du travail, car en France, l'industrie du jeu vidéo faisait face à une crise. Elle commença alors en tant que level artiste-modeleur sur le jeu Splinter Cell 3.

Rapidement, elle vit que le directeur artistique était complètement débordé et lui proposa de créer un poste d'assistante, vu qu'il ne pouvait pas s'occuper de tout, tout seul. Le poste fut finalement créé et Sidonie devient la première assistance du directeur artistique officiellement sur le jeu Splinter Cell.

Le jeu terminé, elle fut ensuite assistante du directeur artistique pour Rainbow Six Vegas. On lui proposa par la suite de devenir directrice artistique sur un projet qui avait mené plusieurs directeurs artistiques au surmenage. Elle accepta cependant et ce fut un succès. Sidonie est maintenant directrice artistique sur le jeu Rainbow Six Bishop.

## **Cliché, le rose**

Lorsqu'on demande à Sidonie si elle pense qu'une fille a de l'impact sur les développements de jeux, elle répond que cela dépend de son profil, de ses compétences, ses connaissances et de son cursus. Le fait d'être une fille a ouvert bien des portes à Sidonie car les gens étaient curieux et pensaient qu'elle pouvait être bénéfique pour son équipe. Sidonie pense qu'elle a apporté beaucoup car la majorité des gens sont autodidactes, sans technique et sans études alors qu'elle a non seulement fait des études artistiques en plus d'avoir été autodidacte du côté technique.

En ce qui concerne les jeux qui sont élaborés actuellement pour le public féminin, Sidonie considère qu'ils sont faits pour ranger les filles dans un coin, et sont tout de suite repérables.

Cependant, le jeu Katamari Damasi est un jeu guerrier que Sidonie ne trouve pas violent. Elle trouve qu'il est mignon, à la japonaise, avec de la musique originale et est rempli de couleurs. C'est un jeu qu'elle achèterait sans aucun doute à ses enfants.

Sidonie mentionne qu'elle aime bien le concept des consoles de jeu roses, mais considère que le rose est un peu trop associé à un stéréotype féminin. Lorsque la Nintendo DS blanche est sortie, Sidonie était très contente, car elle trouvait que le noir faisait très masculin, et le blanc était beaucoup moins cliché que le rose. Son âme de directrice artistique aurait toutefois préféré qu'il y en ait de toutes les couleurs!

## **Sophie Marsolais : Le travail d'équipe, une histoire de famille**

Sophie est née en 1968. Elle a deux grands frères, une grande sœur et une petite sœur.

Sa petite sœur est maintenant comptable, sa grande sœur est agricultrice, ses frères sont médecins et ingénieurs alors qu'elle est chef de projet graphique chez Ubisoft.

Sa mère s'occupait d'une confiserie qui appartenait à la famille depuis 50 ans. Durant son enfance, elle a été amenée à travailler très jeune sur la ferme de ses parents. C'était une femme d'affaire, en plus de jouer à la maman dans l'arrière boutique avec ses enfants. Elle n'était jamais présente à la maison, car elle était toujours à la confiserie et les enfants allaient la rejoindre dès qu'ils avaient fini leurs devoirs.

Le père de Sophie était alcoolique et s'est fait renvoyer de la maison par sa grande sœur lorsqu'elle avait 15 ans, du fait qu'il rendait la vie difficile aux enfants et prenait l'argent dans la caisse de la confiserie pour aller boire.

Les parents de Sophie étaient très pauvres, il est même arrivé qu'ils n'aient pas de frigo pendant 6 mois, du fait qu'ils n'avaient pas assez d'argent pour en acheter un.

C'est donc son grand frère qui l'a élevée, du fait que son père était alcoolique et n'était jamais à la maison. Lorsqu'elle avait 6 mois, sa mère était partie au magasin (confiserie) et son frère la gardait avec sa petite sœur. Il les supervisait durant leurs devoirs. Sophie était bonne en mathématiques et en chimie, mais dès qu'elle avait des problèmes, ses frères étaient toujours là pour l'aider.

À l'école, Sophie n'avait pas beaucoup d'amis. Sa mère ne voulait pas que ses amis viennent chez eux, car elle n'était pas à la maison pour les surveiller. Elle se tenait beaucoup avec ses frères et sœur et dormait dans la même chambre que sa petite sœur.

Sophie a appris à se débrouiller toute seule très jeune. À 12 ans, elle s'achetait ses propres vêtements, et confectionnait elle-même son costume d'Halloween. Elle jouait beaucoup avec le plus jeune de ses frères, ainsi que sa petite sœur. Ils jouaient dehors dans la ruelle ou dans le sable. Elle aimait beaucoup regarder Picotine à la télévision (dessin-animé avec un chien comme personnage principal) et regardait également Batman avec ses frères.

Lorsqu'ils étaient jeunes, ils faisaient beaucoup de camping durant l'été. Sa mère les amenait, puis retournait travailler et venait les chercher. Étant jeune, Sophie n'a pas vraiment joué à la poupée avec sa sœur. Elle faisait des spectacles de danse avec sa sœur ou cuisinait des repas avec un four jouet qu'elles faisaient goûter à leur mère.

La fin de semaine toute la famille participait au ménage et allaient faire le lavage à la buanderie.

Sophie et ses frères et sœur ont tous travaillé à la confiserie. Ils ont eu beaucoup de responsabilités très jeunes, et devaient être sérieux. Ils s'entraidaient beaucoup et se soutenaient entre frères et sœurs. Cependant, leur mère croyait en eux et estimait que les études étaient très importantes. Elle faisait tout pour que ses enfants puissent aller à l'école le plus longtemps possible avant de rejoindre le marché du travail.

Sa mère les poussait également à pratiquer des sports. Sophie faisait du patin et de la gymnastique, alors que ses frères jouaient au hockey.

Ses parents sont morts lorsqu'elle avait 23 ans; sa mère d'une maladie, son père parce qu'il était alcoolique.

Sophie a maintenant deux petits garçons, qui sont très fiers de parler de l'emploi qu'elle occupe. Ils ne parlent cependant pas de l'emploi de leur père. Sophie explique beaucoup à ses enfants en quoi consiste son travail. Elle prône le sport et a instauré des règles pour ne pas qu'ils passent leur temps devant la télévision et les jeux vidéo. Son conjoint a toujours été très sportif, et ses enfants prennent exemple sur lui. Elle essaye d'être avec eux le plus souvent possible pour profiter de chaque moment, mais ne peut pas autant qu'elle le voudrait car son emploi l'accapare beaucoup.

### **De la confiserie aux jeux vidéo**

Après le Cégep, Sophie a décidé d'aller étudier en design de mode, en étant encouragée par son grand frère. Elle devint donc dessinatrice de mode, mais n'était pas heureuse dans ce qu'elle faisait, même si elle avait gagné des prix pour ses créations.

Elle décida donc de reprendre la confiserie de sa mère avec sa sœur. Sa sœur étant encore au Cégep, Sophie dut travailler 7 jours sur 7 durant cette période. Par la suite, Sophie et sa sœur décidèrent de fermer la confiserie, car c'était un emploi beaucoup trop exigeant pour les retombées que cela amenait. Sophie alla donc s'installer à Sherbrooke avec son conjoint du moment, pour étudier en marketing.

Cependant, lorsqu'elle vit son conjoint travailler sur un logiciel 3D, elle fut tout de suite attirée et décida de prendre des cours en animation 3D-modélisation-texture. Ces cours se donnèrent intensivement durant 6 mois.

Par la suite, Sophie tenta de se trouver un emploi dans le domaine qui l'intéressait, mais toutes les offres d'emplois proposées demandaient de l'expérience. Elle eut donc beaucoup de mal à se faire embaucher. Elle se fit finalement offrir un emploi chez Production Roger Héroux, pour créer des environnements 3D sur une émission d'enfants (Poils de carottes). Elle y resta 2 ans, jusqu'au jour où elle entendit aux nouvelles qu'un studio d'Ubisoft allait ouvrir ses portes à Montréal. Ubisoft trouva son expérience de dessinatrice de mode intéressante et lui proposa un poste où elle était en charge de modéliser les vêtements des personnages.

Pour son deuxième projet, Sophie voulut devenir chef de projet sur un jeu PC ou PS1 et s'en sentait capable car elle avait appris le jargon du métier. Elle dut alors aller en Chine pour son deuxième projet, et remarqua que les chinois ne parlaient qu'aux femmes.

Elle se fit par la suite proposer d'aller à New-York pour remettre sur pied un projet, puis revint travailler à Montréal sur d'autres projets.

Sophie aime ce qu'elle fait, peu importe sur quel jeu elle travaille, car elle aime confectionner les décors et les personnages, que ce soit pour un jeu de shooter ou un jeu d'enfants. Même si elle est maintenant chef de projet, elle met toujours la main à la pâte, voulant rester au niveau techniquement, car elle coache certains de ses employés.

Elle est très organisée dans son travail et délègue beaucoup de tâches en donnant des responsabilités à ses employés, pour ne pas être surchargée de travail.

Elle n'est plus souple, car elle a pris confiance en elle et elle car elle sait ce qu'elle fait. C'est un chef de projet direct et équitable envers ses employés. Même si la productivité de son équipe et la bonne gestion des ressources sont des priorités, elle essaie d'être objective dans son travail. Elle n'a pris aucune de vacances durant 10 ans, car son travail la motivait et l'intéressait énormément.

## **L'influence des stéréotypes**

Sophie a toujours eu des équipes composées de filles, et les recrutait dès qu'elle le pouvait. Elle trouve que ça amenait un équilibre, atténuait l'atmosphère et rendait les gens plus sérieux. Le fait qu'il y ait au moins une fille dans une équipe change complètement la dynamique de groupe.

De façon générale, Sophie considère qu'elle a plus d'affinités avec les gars que les filles et que les filles sont plus difficiles à gérer que des gars, en général. Sophie a plus d'affinités avec les gars que les filles, et considère que c'est peut-être pour cette raison que c'est plus facile pour elle de travailler avec les gars. De plus, elle est directe, ouverte et a sa propre façon de penser, ce qui lui permet de faire sa place dans une équipe.

Sophie n'a pas de petite fille, mais elle est consciente que la façon dont les parents l'habille va beaucoup influencer sa façon d'être. Une petite fille qui porte du rose n'aura pas la même attitude qu'une petite fille que l'on habille de façon unisexe.

## CHAPITRE 5 – ANALYSE DES DONNÉES

---

### Introduction

Le présent chapitre se veut le cœur de ce mémoire, à savoir la présentation de l'analyse de nos données. Nous croyons toutefois qu'un retour sur les objectifs de la recherche, plus particulièrement en ce qui a trait à la question de recherche initiale, de même que sur le cadre théorique à partir duquel s'est fondée notre démarche d'analyse, s'impose.

La littérature sur les facteurs qui influencent les femmes à choisir une carrière en jeu est encore aujourd'hui bien peu exhaustive, surtout en ce qui a trait au type de personne qu'elles sont : on ne sait pratiquement rien sur leur éducation, leur goût, leur parcours de vie. C'est pourquoi nous avons choisi d'interroger sept femmes afin qu'elles nous racontent leur vie, d'aussi loin qu'elles se souviennent jusqu'à ce qu'elles fassent leur entrée dans l'industrie du jeu vidéo. De cette façon, nous avons récolté les principaux événements de leur vie, qui furent essentiels pour nous mener à la compréhension de l'identité socioprofessionnelle de la développeuse de jeux vidéo. Toutefois, la complexité de saisir avec précision les caractéristiques des événements de l'enfance en se basant sur leur mémoire à long terme nous amène à rappeler le caractère exploratoire de notre recherche. L'objectif est donc davantage d'apporter un regard nouveau sur un phénomène jamais encore exploré par les sciences sous cet angle, et d'y amener des réponses concrètes, sans être absolues.

Nous allons maintenant connaître les facteurs, en particulier, qui agissent sur le choix de carrière destinant certaines femmes à travailler sur la production de jeux vidéo.

## **Les facteurs qui influencent les femmes à choisir une carrière en jeu**

Au cours de notre démarche, nous avons placé les données du chapitre précédent dans une grille (Annexe XX), nous les avons comparées et avons pu ainsi dégager les grandes familles de facteurs d'influence récurrents dans chaque cas : **le partenaire de jeux, les activités et loisirs, le sport, les arts et la culture, les jeux et jouets, le style d'éducation familiale et les matières performantes à l'école.**

Dans les lignes qui suivent, chacun de ces points seront analysés selon leur indice d'éducation implicite, c'est-à-dire les événements qui auraient pu influencer inconsciemment les habitudes au moment de la socialisation en bas âge et qui ont été déterminant dans le développement de leur identité, et selon les indices plus explicites, qui ont marqué leur enfance. Ensuite, pour chacun de ces points, nous allons expliquer lesquels des douze besoins du paradigme présenté au chapitre 2 s'y rattachent. Finalement, nous conclurons en résumant **quels sont les facteurs qui influencent les femmes à choisir une carrière en jeu**, et dévoilerons l'identité de la développeuse de jeux vidéo.

## **Le partenaire de jeu principal durant l'enfance**

Il ressort des sept récits de vie que toutes les femmes interrogées ont eu un partenaire de jeu masculin étant jeune. Soit il était le meilleur ami, le frère, le voisin ou soit l'oncle, mais c'était celui qui était le plus souvent mêlé à leurs activités, sport et jeux.

Anne avait deux grands frères avec qui elle passait le plus clair de son temps et avec qui les liens étaient très forts, ayant dû faire face à de nombreux déménagements ensemble.

« J'ai passé beaucoup de temps avec mes frères, surtout avec le plus jeune, on avait les mêmes intérêts, souvent les même amis. »

Caroline, quant à elle, se faisait toujours garder chez sa grand-mère, où son oncle qui avait le même âge qu'elle habitait. Elle se rappelle avoir toujours été la seule fille de la famille dans les réunions familiales et passait également beaucoup de temps avec ses nombreux cousins.

« J'ai un oncle assez jeune et j'ai beaucoup de cousins, pas de cousines. On jouait tous ensemble. J'ai un frère plus jeune que moi aussi, donc j'étais la seule fille dans une gang de gars. On en a passé des vendredis à aller jouer! Je n'étais pas « tom boy », mais mes jeux sociaux c'était avec des gars, et c'était des jeux de gars, et je trouvais ça ben correct, c'était cool! »

Marie-Pierre était une fille timide, insécure et solitaire lorsqu'elle était jeune. Lorsqu'elle faisait des activités ou des sports, c'était avec son jeune frère ou avec son père. Ce dernier était professeur et il était en congé tout l'été donc il passait tout son temps à faire des activités avec

les enfants. D'ailleurs, il était le coach de l'équipe de baseball de Marie-Pierre. Marie-Pierre dit admirer son père parce qu'il a le tour avec les jeunes.

« Mon frère faisait beaucoup de sport, donc mes parents m'ont encouragé à en faire aussi. J'ai fait du volley, du basket, du soccer... j'étais la seule fille dans mon équipe de baseball! Mon frère était hyperactif et il avait de la difficulté à l'école, moi, j'étais dans des groupes de performance – on se tapait sur les nerfs souvent, mais dans le fond, on était tout le temps ensemble! Il me faisait des mauvais coups... mais il me défendait à l'école. »

Marie-Sol quant à elle a un frère jumeau. Ses parents désiraient qu'ils deviennent des personnes à part entière et ils les impliquaient dans beaucoup d'activités ensemble. Marie-Sol passait beaucoup de temps avec la gang d'amis de son frère.

« Mon frère et moi on s'est toujours super bien entendu, on jouait ensemble. On avait la même gang d'amis. »

Pour sa part, Roxane a deux frères, un plus vieux et un plus jeune. Elle se souvient qu'étant jeune, elle jouait beaucoup avec ses frères et, en particulier avec l'ainé.

« Mon ami Pascal, je l'ai connu à 6 ans et c'est encore mon ami. Mes meilleurs amis c'est des gars, même au cégep et à l'université. »

Sidonie a passé le plus clair de son temps avec ses voisins et son oncle, qui lui faisait des tours de magie. Elle se rappelle avoir eu une jeunesse avec ses copains à faire des cabanes dans les arbres à la campagne et à passer son temps à l'extérieur. Elle n'aimait pas les filles...!

« J'ai beaucoup de mal avec les filles depuis que je suis toute jeune – je n'ai eu que des amis de gars – je me rappelle mon petit voisin, à 6 ans, il venait me chercher et on partait « en vadrouille » au milieu des chevaux, des vaches, on faisait des cabanes dans les arbres, on traversait les champs avec nos vélos! Ma sœur n'était pas née, on a 5 ans de différence - j'étais toujours avec les garçons. »

Finalement, Sophie a plusieurs frères et sœurs avec qui elle se tenait parce qu'ils n'avaient pas beaucoup d'autres amis. Elle se souvient avoir passé plus de temps avec son grand frère et sa jeune sœur. Son grand frère agit comme un père pour elle dans l'absence de son vrai père.

« Je regardais Batman à la télévision avec mes frères. On jouait beaucoup dehors, on jouait avec les bonhommes dans le sable. Je faisais de la gymnastique avec mes frères. On faisait du camping, ma mère nous amenait là bas pendant les congés scolaires, elle retournait travailler et elle venait nous chercher le soir. J'ai joué avec mes frères plus qu'avec mes sœurs. »

### **Indice d'éducation implicite**

Avoir un partenaire de jeu de sexe masculin durant l'enfance apporte, dans l'univers implicite un cadre de socialisation où filles et garçons interagissent au-delà de la barrière des rôles sexués. Au moment de la vie où simplement le jeu et le plaisir compte, ce type de partenaire, avec lequel une relation positive existe, laisse des traces inconscientes dans l'esprit de l'enfant, telle que la non différenciation des activités féminines ou masculine, ce qui vraisemblablement entraîne des habitudes, réflexes et réflexions conduisant à l'ouverture à l'autre sexe, la participation aux activités préférées par l'autre sexe, et au partage d'activités unisexe,

typiquement féminines et typiquement masculines. L'aisance que prennent les enfants à interagir ensemble sans avoir à penser aux rôles qu'ils « devraient » jouer côtoie l'agrément d'avoir du plaisir dans un milieu diversifié et non-différencié. Surtout si ce comportement et ces rapports sont renforcés positivement par les parents, ceci va sans contredit amplifier une attraction envers ce qui est considéré comme « non typiquement féminin » et plus les années passeront, plus cet aspect s'incorporera dans les relations entretenues, comme Anne, Caroline, Marie-Pierre, Marie-Sol, Roxane, Sidonie et Sophie l'ont vécu... et le vivent encore.

### **Besoin comblé**

Les enfants ne choisissent pas leur famille, pas plus qu'ils choisissent l'environnement dans lequel ils vivent, le quartier où ils grandiront ou l'école qu'ils fréquenteront. Les premiers compagnons de jeux se trouvent souvent à être les membres de la famille immédiate ou les voisins de quartier. Ce sont, de prime abord, les parents qui valident ce type de relation et qui introduisent l'enfant dans l'univers des relations sociales et ce sont les besoins sociaux d'égard et d'estime qui se trouvent à y être associés. Si le regard de l'autre fait en sorte que l'enfant se sent à l'aise dans avec son entourage, il développera et intégrera des affinités avec ceux qu'il côtoie. Dans les cas présentés, les sept femmes se sont développées dans un milieu où les partenaires de sexe masculin étaient présents et/ou plus nombreux. Les besoins affectifs d'affiliation et d'acceptation ont donc été comblés ainsi, en très bas âge, et de façon implicite.

## **Les activités pratiquées durant l'enfance et l'adolescence**

« Dans toute société, et de tout temps, certaines activités et traits ont été associés au sexe masculin et d'autres au sexe féminin. Sont ainsi opposés dans les cultures occidentales, et connotées comme masculines ou féminines les caractéristiques suivantes, énumérées par Héritier (2002) : actif/passif, dur/mou, rapide/lent/, fort/faible, belliqueux/paisible, compétent/incompétent, clair/obscur, mobile/immobile, extérieur/intérieur, supérieur/inférieur, aventureux/casanier, etc. »

*Anne Dafflon Novel*

*Filles, garçons : Socialisation différenciée*

On observe que dans les sept cas étudiés il y a une très forte combinaison d'activités habituellement considérées comme étant réservées aux garçons, mais également beaucoup d'activités généralement considérées comme ayant des caractéristiques féminines. En fait, toutes se sont adonnées à des activités ou jeux qualifiés comme actifs, durs, rapides, forts, mobiles, extérieurs et aventureux : le camping, l'escalade, l'équitation, les jeux vidéo, les sports d'équipe, les jeux de société et/ou les voyages. Toutes se sont également adonnées à des activités étant considérées comme plutôt féminines et ayant des traits passifs, mous, lents, faibles, paisible, immobiles et/ou intérieurs comme le bricolage, le dessin, la lecture, la cuisine, le magasinage, la couture, l'écoute de musique, la danse et/ou la gymnastique.

En comparant les différents parcours de ces femmes, c'est surtout la variété et la quantité d'activités, jeux et sports que l'on remarque. En réalité, l'art et la culture et les jeux de rôles ont côtoyé le sport d'équipe, la technologie et les jeux d'extérieurs, et ce, de la petite enfance à l'adolescence, souvent avec les deux parents, parfois avec un seul à la fois. En général, les activités étant artistiques étaient plus pratiquées avec la mère et celles ayant trait aux sports ou à

la construction plutôt avec le père. De façon générale, il semble y avoir eu une présence masculine et féminine relativement égale dans les activités, soit par la présence d'ami(e)s ou de membres de la famille. Toutefois, l'implication, la fréquence et l'engagement dans les activités considérées comme masculines s'avèrent plus importants.

Les tableaux qui suivent contiennent un condensé des activités qu'ont pratiquées les femmes interrogées dans cette étude. Pour les besoins de l'analyse, ils ont été séparés dans quatre tableaux différents : loisirs, sports, art et culture, jeux et jouets.

## Loisirs

Tableau représentant les loisirs pratiqués par les sept femmes interrogées, durant leur enfance et leur adolescence.

| Loisirs             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Anne</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Camping en famille, ses parents avaient une caravane</li> <li>- Voyages internationaux fréquents, en famille, durant l'été</li> <li>- Jouer dehors avec ses frères dans le bois pour construire des cabanes, tous les soirs</li> </ul>                                                                              |
| <b>Caroline</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aller à la quincaillerie avec son père sans son frère</li> <li>- Magasiner avec sa mère</li> <li>- Jouer dehors avec ses oncles et cousins</li> </ul>                                                                                                                                                               |
| <b>Marie-Pierre</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Activités culturelles du quartier fréquentes et très valorisées par les parents</li> <li>- Pêche en famille</li> <li>- Camping en famille</li> <li>- Voyages de fin de semaine en famille, souvent</li> </ul>                                                                                                       |
| <b>Marie-Sol</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Passer beaucoup de temps dehors à faire des activités de toute sorte avec son père et son frère et les chiens (habitaient en campagne)</li> <li>- Aller souvent dans des expositions en famille</li> </ul>                                                                                                          |
| <b>Roxane</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accompanyer souvent sa mère pour aller voir son père lorsqu'il faisait du sport</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Sidonie</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer et se promener dans le champ avec son voisin, souvent</li> <li>- Passer du temps avec son oncle qui faisait des tours de magie</li> <li>- Construire des cabanes dans les arbres avec son voisin</li> </ul>                                                                                                   |
| <b>Sophie</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire beaucoup de camping en famille</li> <li>- Jouer dehors dans la ruelle ou dans le sable</li> <li>- Toutes les fins de semaine, participer au ménage et aller faire le lavage à la buanderie, en famille</li> <li>- Travailler très jeune à la confiserie de sa mère, tout comme ses frères et sœurs</li> </ul> |

## **Indice d'éducation implicite**

Les sept récits de vie reflètent que les loisirs à l'extérieur de la demeure familiale faisaient partie intégrante des rapports familiaux, habitude bien installée lors des congés scolaires, les fins de semaines ou simplement le soir, après les repas. Le camping, les voyages, les jeux dehors dans le sable, dans le bois, dans la ruelle, aller à la quincaillerie, pêcher, regarder un match de baseball, sont tous des loisirs qui contreviennent au principe typique « d'activité de fille ». Dans la mémoire des femmes interrogées, le « fun » se trouve à être associé à des environnements différents que celui de sa chambre ou de sa salle de jeu. Il est ici plutôt associé à l'extérieur, à un environnement non contrôlé, peut-être même abstrait, qui demande une adaptation et une découverte de la nature, d'un pays, d'un lieu, d'objets. Cet aspect a pu assurément intervenir implicitement dans l'élargissement de leur imagination, rêveries et univers fantaisistes d'enfant et ainsi, probablement conduire à une attirance, voire même un amour, pour la création d'univers imaginaires interactifs.

## **Besoins comblés**

Voir autre chose qu'une salle de jeu, voyager, se déplacer, développer sa capacité d'adaptation à une variété d'environnements et de personnes sont tous des éléments, en famille ou en groupe, qui comblent les besoins cognitifs, de stimulation, d'expérimentation et de renforcement. Si ces besoins ont été comblés de façon positive et répétitive durant l'enfance, il est fort probable que l'enfant devenu adulte éprouve le besoin de reproduire ce niveau de stimulation en s'immerçant dans un environnement ou un métier qui l'assouvira.

## Art et culture

Tableau représentant les activités d'art et culture pratiquées par les sept femmes interrogées, durant leur enfance et leur adolescence.

| Art et culture      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Anne</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Art et bricolage avec sa mère et les filles du voisinage</li> <li>- Dessin et création de bandes dessinées (elle les publiait)</li> <li>- Bricolage avec son père dans le garage</li> <li>- Lire beaucoup (collection de bandes-dessinées (Astérix, Tintin, Lucky Luke...))</li> </ul> |
| <b>Caroline</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concevoir des vêtements pour ses Barbie avec des retailles de chandails de hockey (son père travaillait chez CCM sport)</li> <li>- Dessin</li> <li>- Bricolage dans l'atelier avec son frère et son père</li> <li>- Lire beaucoup (des briques) comme sa mère</li> </ul>               |
| <b>Marie-Pierre</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessin, coloriage</li> <li>- Cours de peinture</li> <li>- Lire beaucoup</li> </ul>                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Marie-Sol</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer du piano</li> <li>- Faire de la peinture avec sa mère</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Roxane</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cours d'art</li> <li>- Dessin avec son grand frère</li> <li>- Écouter de la musique avec ses frères</li> </ul>                                                                                                                                                                         |
| <b>Sidonie</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Piano de 8 ans à 20 ans</li> <li>- Dessiner et peindre</li> <li>- Mime</li> <li>- Ukulélé</li> <li>- Photographie</li> <li>- Être modèle pour les photos de catalogue de vêtements</li> </ul>                                                                                          |
| <b>Sophie</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessin</li> <li>- Confectionner ses costumes d'halloween</li> <li>- Faire des spectacles de danse avec sa sœur</li> </ul>                                                                                                                                                              |

## **Indice d'éducation implicite**

Les activités reliées à l'art et à la culture étaient pratiquées seules ou avec la mère et certaines, mais peu nombreuses, avec le père. Ce sont des activités généralement considérées comme féminines que de s'épanouir dans la « création de beau », de confectionner un monde ou des objets à travers l'art. De toutes les activités pratiquées durant l'enfance des sept femmes interrogées dans cette étude, c'est cette tranche de leur vie, sinon la seule, qui est la plus teintée de féminité. C'est également dans cette seule partie du récit que la présence de leur père ou de leur frère a été pratiquement éclipsée par celle de la mère, ou simplement parce que cette activité se pratiquait en solitaire. Implicitement, c'est probablement ces épisodes aux attributs passifs, lents, faibles, paisibles, (plus ou moins) immobiles et intérieurs qui ont été déterminants dans la construction de leur identité effectivement, féminine. Et contrairement à la croyance populaire, ces femmes n'avaient rien de masculin lorsque nous les avons rencontrées.

## **Besoins comblés**

Les besoins cognitifs de stimulation, d'expérimentation et de renforcement sont encore très présents et sont surtout accompagnés des besoins sociaux de structure. Les parents, professeurs ou autre personne adulte conduisant l'activité, fournissaient un cadre, des outils et un moment à ces jeunes filles, en ayant une intervention très mineure dans l'accomplissement de la tâche. C'est à ce moment qu'elles ont pu soit nourrir leur cognition, soit produire et appliquer concrètement le fruit de leur imagination et/ou de leurs apprentissages. Elles ont toutes appris, et quelques-unes ont maîtrisé, l'art et la culture « du beau » et « du bon », et s'en circonscrivent maintenant, à tous les jours, dans leur métier.

## Sport

Tableau représentant les activités sportives pratiquées par les sept femmes interrogées, durant leur enfance et leur adolescence.

| Sport               |                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Anne</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escalade avec ses frères près de chez elle</li> <li>- Tennis avec son père</li> <li>- Lancer la balle avec sa voisine</li> </ul>                                                                     |
| <b>Caroline</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Patinage artistique</li> <li>- Soccer</li> <li>- Natation</li> <li>- Badminton</li> <li>- Lancer la balle avec son père</li> </ul>                                                                   |
| <b>Marie-Pierre</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ski alpin en famille</li> <li>- Soccer</li> <li>- Basketball</li> <li>- Volley-ball</li> <li>- Baseball (son père était coach de son équipe de baseball)</li> <li>- Équitation en famille</li> </ul> |
| <b>Marie-Sol</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des compétitions de jogging de mi fond</li> <li>- Basketball</li> <li>- Soccer</li> <li>- Entraîneur de soccer</li> </ul>                                                                      |
| <b>Roxane</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire du ski avec son grand frère et avec ses amis</li> <li>- Jouer au ballon chasseur avec les gars</li> <li>- Ballet</li> <li>- Patinage artistique</li> </ul>                                     |
| <b>Sidonie</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ballet de 3 ans à 22 ans</li> <li>- Claquettes entre 5 et 7 ans</li> <li>- Tennis</li> </ul>                                                                                                         |
| <b>Sophie</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa mère poussait ses enfants à faire du sport</li> <li>- Patin</li> <li>- Gymnastique</li> <li>- Hockey</li> </ul>                                                                                   |

## **Indice d'éducation implicite**

Les sports d'équipe, en solitaire, plutôt masculin ou plutôt féminin se sont côtoyés dans les récits de nos interlocutrices. Encore une fois, la variété domine, surtout si on additionne ces activités sportives avec le reste des activités auxquelles elles prenaient part. Ce qui en ressort, ce sont les notions de responsabilisation, de devenir bonne dans quelque chose, de développer plusieurs habiletés, d'avoir du plaisir à l'intérieur de règles précises, les parents parfois étant les instigateurs, souvent y prenant part. Ces derniers avaient également pour projet de pousser leurs enfants dans une multitude d'activités, comme nous avons pu le constater dans les sections précédentes, et le sport en faisait partie intégrante. Ils étaient des personnes actives et ont montré l'exemple. L'univers implicite a donc été marqué par un train de vie où la discipline, la régularité et les règles côtoyaient de près le « fun ». C'est probablement à ce moment que leur personnalité de gestionnaire, lead ou directrice a commencé à se forger.

## **Besoins comblés**

Le sport implique de parvenir à des résultats par le suivi d'une discipline, par le respect de règles. Dans ces conditions, il est possible de développer le sens du leadership, de la compétition et lorsque les résultats sont atteints et renforcés par des personnes importantes au cours du développement, la réussite peut impliquer d'avoir envie de recréer ce sentiment dans d'autres sphères de la vie, comme par exemple le travail. Les besoins cognitifs sont donc encore ici bien comblés, le sport laissant place à l'expérimentation, la stimulation et bien entendu le renforcement. Les besoins sociaux ont également été stimulés puisque le sport implique de rencontrer des gens nouveaux et de travailler en quelque sorte avec eux, de donner dans certains cas des efforts d'équipe.

## Jeux et jouets

Tableau représentant les jouets et jeux pratiqués par les sept femmes interrogées, durant leur enfance et leur adolescence.

| Jeux et jouets      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Anne</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer tous les soirs après souper à des jeux de société ou aux cartes avec ses parents et ses frères</li> <li>- Jouer à des jeux vidéo sur consoles avec ses frères, à l'âge de 7 ans</li> <li>- Jamais aimé jouer à la poupée</li> </ul>                                                                                                                                                  |
| <b>Caroline</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer tard le soir aux jeux de société avec ses parents, son frère et le reste de la famille, chez sa grand-mère (une sorte de routine)</li> <li>- Jouer à des jeux vidéo (jeux de sport, tournois avec ses cousins, son oncle et son frère)</li> <li>- Jouer avec son père à l'ordinateur</li> <li>- Jouets la Guerre des étoiles et Transformers</li> <li>- Jouer à la Barbie</li> </ul> |
| <b>Marie-Pierre</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer beaucoup à des jeux de société en famille</li> <li>- Jouer beaucoup avec les jouets de son frère</li> <li>- Jouer beaucoup aux jeux vidéo avec les garçons et filles de la gardienne</li> <li>- Observer son frère qui joue aux jeux vidéo</li> <li>- Pas de console de jeux vidéo à la maison</li> <li>- Jouer à la poupée</li> </ul>                                               |
| <b>Marie-Sol</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer souvent à des jeux de société en famille</li> <li>- Jouer beaucoup aux Barbie avec ses amies</li> <li>- Jouer aux GI Joe avec ses amis</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Roxane</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer aux jeux vidéo sur console avec son frère</li> <li>- Jouer beaucoup avec son grand frère aux voitures</li> <li>- Construire des maisons pour ses poupées, des voitures et des avions en Légo avec son frère</li> <li>- Nombreuses Barbie et maisons de poupées</li> </ul>                                                                                                            |
| <b>Sidonie</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de société avec ses amis</li> <li>- Jouer souvent toute seule dehors et se créer un monde imaginaire</li> <li>- S'amuser avec les animaux</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Sophie</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'inventer des jeux en famille</li> <li>- Jouer un tout petit peu à la poupée avec sa jeune sœur</li> <li>- Cuisiner des repas avec un four jouet</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                               |

## **Indice d'éducation implicite**

Lorsque l'on pense à l'éducation des enfants, on y associe sans hésitation les jouets qui en font partie. Les jouets sont les premiers vecteurs de l'imaginaire de l'enfant et font aussi partie des premiers agents socialisant de l'enfant. Or, les premiers jouets avec lesquels l'enfant joue sont la plupart du temps achetés par les parents ou donnés par l'entourage, mais au final, ce sont les parents qui décident et qui donnent la tangente de jeu à l'enfant jusqu'à ce qu'il soit lui-même capable de signifier ses choix. Le renforcement du parent a beaucoup à faire dans cet aspect de l'enfance. En effet, si le parent décide qu'un jouet n'est pas fait pour son enfant, l'enfant n'y sera tout simplement pas exposé ou le sera bien plus tard, à la garderie, chez les amis ou à l'école. Le premier contact avec le jeu et les jouets va donc se faire bien tôt dans son évolution et relève complètement du bagage familial et de l'approbation des parents. En effet, même les parents, ne savent souvent pas pourquoi ils ont tel ou tel réflexe envers leurs enfants – c'est souvent le fruit des pratiques et coutumes perpétuées de génération en génération qui fait en sorte que certaines habitudes persistent à travers le temps.

Le jeu où la principale activité ludique est d'habiller et de faire parler des poupées ne développe pas les mêmes habiletés, intérêts et réflexes que le jeu impliquant la connaissance d'une technologie, de contrôles, de règles et de construction d'univers comme le jeu vidéo par exemple. Chaque jeu contribue au développement de l'enfant de façon différente – si l'enfant est toujours en présence de jeu du même type, il ne développera de façon générale que des aptitudes et des préférences connexes à cette activité.

Dans les récits présentés, rappelons que les filles avaient pour principal partenaire de jeu un garçon, il en résulte donc, lors de l'analyse des récits, qu'il y a une tendance à avoir joué à des jeux ayant un thème masculin, comme les G.I Joe, Transformers, jeux de voitures... mais il reste que ce sont ni plus ni moins des jeux de poupées. Là où il y a une réelle différence avec

les jeux de poupée Barbie ou de bébé typiquement féminins, c'est l'apparence et la finalité du jeu. On n'habille, ne pomponne, ne berce et ne nourrit pas (seulement) la poupée; on fait la guerre, on se construit des bases, on se fait des scénarios. On est loin de l'entretien ménager ou de la préparation à aller à un bal de princesse! Il est difficile d'aller chercher avec précision tous les détails de ces expériences de jeu, mais ce que l'on sait, c'est qu'il y a définitivement eu de la diversité dans leurs jeux et jouets de par la nature et les compagnons de jeu.

Le jeu de société et/ou le jeu vidéo ont également fait partie de leur univers enfantin. Ce temps passé à s'adonner à une expérience interactive, comportant des règles bien précises ajoute un élément non négligeable à l'expérience de jeu, celui de stratégie. Dépendamment de la nature du jeu, on compétitionne pour avoir du pouvoir, pour gagner un territoire, de l'estime, de l'argent, des nouveaux attributs. Si la personnalité se développe en étant confronté sur une base régulière à ces formes ludique, il y a de fortes chances que les choix futurs d'activités, de jeux ou même de métier renferment ces caractéristiques – comme c'est le cas dans les récits de vie présentés.

### **Besoins comblés**

Les besoins cognitifs de stimulation, d'expérimentation et de renforcement ont encore une fois été largement stimulés et comblés de façon quotidienne, seule, en famille et/ou avec les amis. Les besoins sociaux sont aussi stimulés; le fait de jouer en groupe devient comme un besoin social de partage, d'apprentissage collectif, de travail d'équipe et d'échange, dans le divertissement. Également, le fait d'avoir des adultes impliqués dans la période de jeu fait en sorte de stimuler l'apprentissage.

## **Le style d'éducation familiale**

L'éducation préconisée dans chacune des familles des femmes interrogées démontre une dominance du style « autoritatif », c'est-à-dire que l'on retrouvera l'alternance, voire l'articulation, de la souplesse et de la rigidité, de la liberté et de l'autorité à la fois (D. Baumrind, 1971, cité dans Pourtois, Desmet, 2004). Les parents privilégiaient l'apprentissage tant scolaire que parascolaire. En fait, ils ont transmis à leurs enfants la discipline quant à une activité, un sport ou à la maison dans le respect des règles mais tout en ayant du « fun » et dans la diversité. En effet, les parents aussi démontraient l'exemple; ce sont des personnes qui étaient toutes deux très actives dans leur emploi du temps, et très occupées mais qui ont su avoir des moments de divertissement avec leurs enfants.

De plus, le type de fonctionnement familial était caractérisé par l'ouverture des rôles parentaux, qui semblent peu différenciés selon les sexes; le partage des tâches ménagères et éducatives est présent et égalitaire.

Dans tous les cas, le père (ou la personne faisant office de remplaçant lorsque le père n'est plus présent) est très impliqué au niveau de l'éducation et n'hésite pas à entraîner sa fille dans ses activités, peu importe si elles sont plutôt pratiquées, en général, par des garçons.

On constate que la mère n'avait pas pour stricte activité et rôle de s'occuper des tâches domestiques et de faire les repas. On constate également que le renforcement ou la pression venant des parents et menant à la conformité dans la pratique d'activités ou de jeux typiquement féminins est absente dans tous les récits de vie recueillis.

Sidonie relate :

« Je ne me rappelle pas avoir eu d'interdictions ».

Anne, se rappelle :

« Un jour, ma tante m'a dit que le tir à la carabine n'était pas un jeu pour les petites filles et m'a enlevé la carabine des mains. Ma mère a alors pris la carabine et m'a dit de tirer comme mes frères. »

Marie-Pierre, quant à elle, a été très rapidement impliquée dans le monde du sport d'équipe, en particulier dans une équipe de baseball :

« Le baseball j'aimais ça parce que je jouais juste avec des gars et mon père était le coach. »

Chez Roxane, c'était son père qui portait le tablier :

« Chez nous, c'est mon père qui faisait à manger, ma mère ratte la bouffe! On rit beaucoup avec ça... on lui demande parfois de nous faire une petite fournée de fudge manqué! »

Le milieu dans lequel ont vécu ces femmes semble avoir résisté à l'installation de stéréotypes menant à une conformité au genre féminin, dans l'une ou l'autre des sphères de leur vie. En fait, les parents n'ont pas imposé d'activités, de jouets ou jeux strictement féminins à leur fille, pas plus que de l'avoir sanctionnée lorsqu'elle n'avait pas un comportement féminin.

Caroline, par exemple, a trouvé à plusieurs reprises sa mère en train de jouer en cachette aux jeux vidéo :

« Ma mère avait amené l'ordi dans sa chambre et des fois je me levais la nuit et elle jouait encore! »

La mère de Roxane n'est jamais restée à la maison après avoir eu des enfants, celle de Sophie non plus. Cette dernière possédait une confiserie et travaillait sans relâche :

« Ma mère était une femme d'affaires en même temps de faire la maman à l'arrière de la confiserie. En plus, tous les enfants y travaillaient. »

Même chose pour Sidonie, qui a aussi une mère en affaires, qui avait entrepris sa propre ligne de vêtements :

« Ma mère m'habillait avec des vêtements qu'elle faisait parce qu'elle n'aimait pas ce qu'on trouvait dans le commerce. Elle a commencé sa propre collection de vêtements pour enfants et j'étais modèle pour les photos de son catalogue. »

Marie-Pierre se rappelle que sa mère n'était pas du type à rester dans les chaudrons :

« Ma mère porte un peu plus les culottes dans le couple... mais en même temps, je sais que les décisions étaient prise à 2, ils avaient un discours commun et cohérent. »

Leur père, quant à lui, arborait un style de vie ou des comportements plutôt conventionnel. Ce sont des sportifs, des bricoleurs, aussi très intéressés par la culture et par la lecture. Ils ont tous été très présents dans l'univers enfantin de leur fille.

Anne dit qu'elle a passé beaucoup de temps à bricoler avec son père dans son garage, tout comme Caroline, qui elle, allait à la quincaillerie pour acheter le nécessaire à bricoler :

« Aller à la quincaillerie avec mon père, sans mon petit frère, c'était notre activité à nous. »

Marie-Sol se souvient avoir passé beaucoup de temps avec son père :

« Je me souviens de mon père, on jouait dehors avec lui et les deux chiens. Je me souviens plus de l'image avec mon père dehors à l'extérieur, avec un bois, en arrière, à St-David. C'était vraiment la campagne, on ne voyait pas les voisins. »

Sophie, quant à elle, a eu un père absent, mais le plus grand de ses frères a pris sa place dans son éducation :

« Il m'aidait à faire mes devoirs le soir, avant de retourner à la confiserie. On jouait beaucoup dehors, on jouait avec des bonhommes dans le sable. On faisait de la gymnastique ensemble aussi. »

### **Indice de l'éducation implicite**

Les enfants, lorsqu'ils sont très jeunes, observent et imitent les individus dans leur entourage. (Martin & Fabes, 2001, p.283). Plus ils passent du temps avec ces individus, plus ils sont susceptibles de se faire influencer, souvent, inconsciemment. Les cas présentés démontrent que les femmes interviewées dans cette étude n'ont pas spécialement été exposées ou eu de pression menant à la conformité par rapport à leur sexe, qu'elles ont pour la plupart été en présence

d'une mère et un père avec des valeurs et des comportements pas tout à fait conventionnels. Ceci aura eu pour effet de s'inscrire dans l'univers implicite et ainsi influencera les comportements et choix futurs. Dans les cas présentés, on pourrait en conclure que le fait d'avoir eu ce genre d'influence durant l'enfance a eu pour effet d'ouvrir la porte à de nouveaux horizons de carrière qui n'auraient pas été considérés advenant le cas qu'elles auraient eu une famille conventionnelle et conservatrice.

Les processus de différenciation ont donc été négligeables durant l'enfance de ces sept femmes, puisqu'elles ont eu des modèles qui leur ont laissé une certaine liberté quant à leur rôle sexué.

### **Besoins comblés**

Le projet parental de réussite sociale de l'enfant a été très ambitieux et passait par l'implication de l'enfant dans de multiples activités. Dans ce contexte, le besoin d'affiliation était présent dans le sens où les liens ne se sont pas rompus et il ne semblait pas y avoir de tension, mais plutôt une collaboration face à tout cet investissement de la part des parents. Le besoin de structure aussi était présent, mais s'est manifesté sans rigidité. Le fonctionnement familial s'est avéré démocratique, les rôles et les fonctions étaient flexibles et chacun était responsabilisé.

Comme on peut aisément le concevoir, ce sont les besoins cognitifs qu'ont privilégiés les parents de nos sept interlocutrices. L'accomplissement de leur enfant était un objectif prioritaire :

**Marie-Sol :** Mes parents n'auraient pas accepté qu'on reste devant la télé, ils nous poussaient à avoir un mix d'intérêts – lecture-sport-musique – ils voulaient qu'on soit complet comme personne.

Ils ont stimulé l'activité et la pensée de leurs enfants, ont alimenté leur besoin de grandir, ont valorisé l'exploration et ont apporté les renforcements nécessaires en étant souvent présents pour eux et en les accompagnants dans leurs activités.

C'est probablement là que les femmes ont pris toute la confiance dont elles font preuve maintenant, dans leur carrière respective. Elles ont été soutenues, encouragées, poussée vers l'excellence dans un cadre respectueux vis-à-vis de leur limites mais toujours en considérant la réussite globale de l'engagement.

### **Les matières performantes à l'école**

Même si le concept de performance scolaire n'en est pas un qui directement peut avoir un lien avec le choix d'une carrière en jeux vidéo, nous avons quand même cru bon de le sonder afin de voir si un intérêt quelconque dans certaines matières pouvait être un indice d'intérêt précoce vers une carrière en jeu.

Il se trouve que la performance scolaire ne soit pas constante dans les cas sondés. En effet, certaines disent avoir été première de classe, d'autres non. Ce qui est intéressant ici, ce sont plutôt les matières dans lesquelles ces femmes excellaient ou s'intéressaient de prime à bord.

Tout d'abord, le premier choix d'Anne était le théâtre. Caroline également, elle qui faisait de l'improvisation depuis un certain temps :

« Quand j'ai fait les admissions pour aller au Cégep, j'ai voulu d'abord m'inscrire en théâtre. Comme je n'avais pas 18 ans, c'était ma mère qui devait signer les papiers, mais elle n'a jamais voulu. Je me suis alors dirigée vers le marketing. »

Marie-Pierre était une première de classe et était dans le programme « enrichi » et Marie-Sol excellait en mathématiques, chimie et physique et était très forte en art plastique au secondaire. Pour Sophie et Roxane, la matière forte était les mathématiques, mais elles avaient une attirance vers les arts. Roxane se rappelle :

« J'ai pris une formation au Cégep en design industriel. Ce que j'aimais du design industriel c'est qu'il y avait des cours de physique, de math... ça comblait mon côté sciences et en même temps il y avait un petit côté artistique. Le multimédia ça n'existait pas quand j'étais au secondaire. »

Sidonie quant à elle vient d'une famille d'artiste et a instinctivement choisi l'école des Beaux-Arts en France :

« Je faisais des claquettes et du piano en même temps. Je dessinais, je peignais à l'huile, gouache, acrylique. Je voulais aussi faire une formation en mime mais mes parents ne m'ont pas autorisé en me donnant comme raison que c'était trop dispendieux. »

En définitive, elles ont toutes été attirées soit par les arts ou par les sciences appliquées, et majoritairement par les deux matières. Aucune d'entre elles n'a nommé le domaine des langues (français, anglais ou autres), le domaine de l'univers social (géographie, histoire), le domaine

des sciences humaines (psychologie, éducation spécialisée) ou le domaine du développement personnel (éducation physique, enseignement, éducation religieuse).

### **Les motifs et le choix de carrière**

C'est en voyant de quelle façon elles se sont retrouvées à travailler dans le domaine du jeu vidéo que l'on constate que rien n'a été réellement planifié dans leur parcours. Pourtant, même si ces femmes viennent d'environnement, de lieux et de classes sociales différents, d'âges et de parcours académiques différents, il y a une réelle similitude entre elles, à ce niveau.

D'après les récits de vie, il est possible de constater que :

- Aucune d'entre elles n'avait prémédité, prévu ou fait ce choix dans un cours de choix de carrière, comme c'est généralement le cas pour la majorité des jeunes étudiants du secondaire.
- Seulement une d'entre elles est arrivée dans l'industrie par le biais d'une offre d'emploi
- Seulement une a fait un cours spécialisé en jeux vidéo

Même si elles se retrouvent dans une autre industrie que celle qu'elles convoitaient de prime abord, il n'en reste pas moins que le premier choix n'était pas tellement éloigné du domaine du jeu vidéo. En effet, elles ont toutes mentionné avoir envie de faire carrière dans le domaine des arts à un moment ou un autre de leur vie.

Également, le fait qu'elles n'aient pas choisi une carrière en jeu vidéo plus tôt, pourrait s'expliquer par le fait que l'industrie n'était pas encore installée au Québec à ce moment là, rendant les offres d'emploi et la visibilité du domaine, à peu près inexistantes.

## **Identité de la développeuse de jeux vidéo**

La jeune femme qui fait carrière dans le domaine du jeu vidéo est issue d'une famille de la classe moyenne ou supérieure. Les parents, père et mère, sont employés, commerçants ou dirigeant d'une petite entreprise. La structure familiale se présentait comme largement démocratique et les rôles parentaux ont été peu différenciés selon le sexe : le partage des tâches ménagères et éducatives est présent. Elle a bénéficié d'attitudes éducatives parentales permissives caractérisées par une tendance à l'acceptation et la tolérance. Les parents donnaient des renforcements surtout positifs et ont mis en place une sorte de pédagogie interactive, qui a permis collaboration parent-enfant. Ils ont suscité l'engagement et encouragé la débrouillardise par l'exemple, dans l'accomplissement de tâches comme dans le jeu, et ont très activement facilité l'organisation et la programmation d'activités diversifiées. L'éducation selon les expériences positives est très présente dans la famille de la développeuse de jeu vidéo : incitation à éprouver de la joie, valorisation des plaisirs variés, encouragement à la culture, stimulation à l'établissement de relations positives et des rapports amicaux avec les autres et faire en sorte de rompre la monotonie du quotidien aussi souvent que possible en permettant les sorties et en encourageant les activités de toute sorte.

La satisfaction des besoins cognitifs se présente donc avec force dans les priorités des parents de la développeuse de jeux vidéo, tant en ce qui concerne la stimulation que l'expérimentation et le renforcement, autant des activités physiques que cognitives. Les besoins sociaux ont aussi

été satisfaits de sorte que ses réalisations et réussites ont été encouragées par ses parents, ce qui a permis l'installation d'une image de soi positive et le développement d'une logique de gagnant. Quant aux structures, elles existent bel et bien dans sa famille, mais elles se manifestent sans rigidité. Les besoins affectifs ont aussi été privilégiés et ils se manifestent par le plaisir d'être ensemble et de partager des activités communes. L'encouragement à grandir et à se responsabiliser a aussi été manifesté.

La développeuse de jeu a connu une scolarité sans problème durant ses études primaires et secondaires. Elle appréciait particulièrement les matières relatives à l'art et/ou qui lui permettait de laisser libre cours à sa créativité. Lors du choix des études, elle a opté pour un cursus pouvant mener à une carrière dans un domaine lié à l'art ou qui pourrait être relié à la production d'un produit intéressant, dans un contexte où elle pourrait avoir du plaisir. Elle se sent bien dans un milieu de travail dominé par les hommes, probablement puisqu'ils ont toujours occupé une place considérable dans sa vie. En effet, depuis son plus jeune âge, elle joue à des jeux considérés comme typiquement masculin et a plus souvent joué et/ou apprécié être avec des garçons que des filles.

Même si elle a choisi un métier peu commun pour une femme, elle demeure féminine et s'assume en tant que femme dans ses idées comme dans ses décisions. Selon elle, les femmes apportent de la diversité dans l'industrie du jeu vidéo, ce qu'elle considère comme quelque chose de positif au sein d'équipes créatives.

Son choix de carrière lui permet de vivre un métier qui est en accord avec sa personnalité, elle en est consciente et elle l'a choisi.

## CHAPITRE 6 – CONCLUSION GÉNÉRALE

---

Nous rappelons que ce mémoire avait un double objectif. Tout d'abord, celui d'éclairer davantage la recherche sur les facteurs qui font en sorte que les femmes choisissent une carrière en jeu vidéo, afin de contribuer au développement de stratégies des ressources humaines, marketing et de gestion en entreprise mais également pour ouvrir la porte à d'autres études dans les domaines qui sont également moins peuplés par des femmes, comme l'ingénierie et la médecine spécialisée. Pour ce faire, notre revue de littérature nous a permis de comprendre les résultats de la recherche de différents auteurs pour en arriver à refléter un portrait global de l'industrie et où les femmes s'y situent... et ne s'y situent pas. C'était là l'un des objets d'étude sur lequel nous souhaitions porter notre attention. D'autre part, si de faire ce portrait démontre que les femmes ne sont pas très nombreuses à faire des jeux vidéo, les facteurs identitaires n'ont jamais été mis en évidence pour expliquer quel type de femmes se retrouvent dans ce domaine malgré tout et aiment y travailler. Ce constat a été le deuxième moteur ayant motivé cette recherche.

Le recensement à la fois des théories de l'éducation couplé à des théories de la construction de l'identité nous a permis d'élaborer un cadre d'analyse regroupant, dans un premier temps, les quatre pôles du carré dynamique de Kaufmann, essentiel à la compréhension des bases de la socialisation implicite de l'enfant, et des douze besoins psychosociaux de la construction identitaire de Pourtois et Desmet (2004).

Ensuite, nous avons dressé un portrait d'ensemble à propos de l'éducation des filles et des garçons occidentaux qui, malgré la croyance populaire, reste très différenciante, et qui plus est,

a un réel impact sur le parcours socioprofessionnel individuel. Ces données, nous ont servi d'outil pour **identifier les facteurs qui influencent les femmes à choisir une carrière en jeu**.

Ces facteurs, maintenant identifiés, pourraient encourager non seulement les entreprises du divertissement interactif à les exploiter pour améliorer le recrutement de personnel ou la gestion des équipes de développement, mais aussi pourraient contribuer à d'autres études traitant de la place des femmes sur le marché du travail et ainsi tenter de comprendre les facteurs et l'identité des jeunes filles qui ont choisi de faire carrière dans d'autres domaines relativement peu féminisés comme par exemple la médecine spécialisée et l'ingénierie.

## Apport de la recherche

La mise en commun des pratiques issues de nos sept récits de vie a permis de confirmer notre postulat de recherche. En ce sens, on peut dire qu'il existe un lien entre le type d'éducation qu'elles ont eues et la carrière qu'elles mènent actuellement. L'analyse des données recueillies au cours de nos entretiens ont, à cet égard, permis de dégager les facteurs d'un parcours social et éducatif prédisposant à faire carrière en jeux vidéo, soit avoir :

- un partenaire principal de jeu masculin
- grandi dans un style d'éducation « autoritatif »
- des loisirs, activités, jeux, sports physiques et cognitifs, variés et réguliers
- des parents qui prennent part, initient et/ou organisent les activités
- un modèle de mère non conventionnel
- une éducation ayant pour principe le plaisir dans l'action
- un intérêt particulier pour les arts
- le désir d'occuper un poste dans le développement d'un produit intéressant

Sans aucun doute, le sujet du présent mémoire pourrait être abordé en prenant différentes avenues et principes empiriques. Nous avons choisis l'approche sociologique, en utilisant des notions d'éducation et de socialisation, afin d'être en mesure de faire le portrait de la développeuse de jeux vidéo, avant qu'elle ne débute sa carrière.

Le milieu des jeux vidéo est un environnement de travail pratiquement homogène. La culture et le produit fini sont largement teintés de cette homogénéité et contribuent à creuser une tranchée entre les hommes et les femmes. L'arrivée des femmes dans l'industrie est souvent très bien accueillie, surtout lorsqu'elles adhèrent parfaitement à la mentalité de l'industrie. Tel que discuté dans le chapitre 1 de ce mémoire, les femmes qui y entrent se voient sous représentées dans tous les métiers, elles travaillent le plus souvent pour des projets de jeux dans lesquels les femmes sont absentes, hypersexualisées, rôles supports ou victimes, et elles doivent se contenter de travailler majoritairement sur des produits pour lesquels le public cible est principalement masculin, et donc traitent de thèmes masculins. Ceci amène une réalité où le conformisme dans l'environnement de travail souhaitable mais nécessaire à la marque, à la réussite du projet et de l'entreprise qui le développe, tout écart aux normes de l'industrie tente d'être contrôlé. Ceci peut parfois mener à une perpétuation de l'homogénéisation de la main d'œuvre et du contenu des jeux développés.

L'angle d'analyse que nous avons choisi permet en quelque sorte de poser un regard sur ces femmes qui font un métier dans un « domaine d'hommes ». L'identité maintenant connue des femmes qui font carrière dans l'industrie du jeu vidéo nous fait constater que même malgré la mise en lumière de certains facteurs très parlants qui ont forgé leur personnalité les prédisposant à cette carrière, les causes et les solutions ne sont pas encore toutes explicables en ce qui a trait à leur faible représentation dans l'industrie.

L'apport de ce projet de recherche pour la gestion est donc de deux ordres. Premièrement, il adresse plusieurs constats recensés dans la littérature sur les femmes et les jeux vidéo, réalité encore très peu étudiée au Québec. Deuxièmement, il permet de continuer le débroussaillage d'une réalité riche en possibilités de recherches futures.

Pour l'instant, ce qui est souhaitable dans les milieux de la gestion, c'est la création d'un espace de réflexion quant aux avenues d'amélioration des pratiques d'accès à l'égalité au sein d'entreprises où les femmes sont en minorité. D'ailleurs, une attention particulière pourrait être portée quant à l'importance de tenir compte de la culture de certaines entreprises et de leurs politiques d'accès à l'emploi. Notre projet de recherche ne vise pas à dénoncer ou à pointer du doigt mais se veut un tremplin à l'ouverture sur des solutions qui permettraient l'expansion du rôle des femmes dans l'industrie du divertissement interactif. Jusqu'à maintenant, les entreprises de l'industrie du jeu vidéo s'adonnent à une « guerre de talents », en s'arrachant les meilleurs développeurs de l'industrie. Stratégie tout à fait légitime et sans laquelle elles ne pourraient pas livrer une concurrence efficace. Mais d'un point de vue économique et à moyen/long terme, la façon dont elles pourront continuer de répondre au marché sans cesse changeant et se diversifiant, et advenant le cas d'une pénurie de main d'œuvre, ce sera leur capacité à palier à ces réalités qui feront en sorte qu'elles auront un avantage concurrentiel sur les autres joueurs de l'industrie.

L'exploration de l'identité des femmes travaillant dans le domaine du jeu vidéo trouve sa pertinence par son rapport dans l'amélioration de la compréhension des femmes qui ont un intérêt ou une prédisposition à travailler dans les organisations composée majoritairement d'hommes. C'est pourquoi, en ayant ces éléments en main, il est possible de mieux appréhender la diversité de la main d'œuvre dans cette industrie. Donc, pour que cette recherche ait un apport

véritable en gestion, il faudrait mettre à profit les facteurs précédemment énoncés pour mobiliser le plus de femmes vers ces métiers. Aussi, il faudrait que l'industrie soit prête à investir dans le développement de la main d'œuvre féminine, puisqu'on le sait, elles ont pris du retard sur leurs comparses masculins. Programmes de mentorat à l'intérieur même des compagnie de jeux vidéo, école d'été spécialement conçues pour les étudiantes du niveau préscolaire à universitaire, stratégies de recrutement ciblées selon le profil type de la développeuse de jeu vidéo, pourraient être quelques unes des avenues à exploiter en vue de diversifier la main d'œuvre dans l'industrie du jeu vidéo.

Bref, même s'il est tout à fait évident que l'optimisation de la diversité peut offrir un avantage concurrentiel, cela demande une orientation et une stratégie intégrée à long terme qui aurait recours à divers intervenants. Suivant ce constat, il semble clair que les changements structurels pouvant être mis en place doivent l'être par les acteurs influents de l'industrie. L'évolution ne peut s'effectuer que lentement, mais faut-il encore qu'elle puisse débiter quelque part.

## **Limites de la recherche**

Nous avons collecté quantité de données chez nos participantes à propos de leur vie, selon leurs propres souvenirs. Il aurait été intéressant de parler à leurs parents afin de les entendre sur l'éducation qu'ils ont donnée à leurs enfants, aussi à propos de leurs valeurs, du déroulement des activités et afin de connaître leur propre interprétation du dénouement de la carrière de leurs filles. De plus, des entrevues avec des femmes qui ne sont pas devenues chef d'équipe, productrice ou directrice auraient sans doute pu nous permettre de récolter de l'information différente voire même plus pointue quant à notre cible. Finalement, l'étude d'un échantillon masculin aurait peut-être permis de dégager certaines données que nous aurions pu comparer

avec l'échantillon féminin. Toutefois, nous croyons que notre choix d'avoir focalisé notre recherche uniquement sur les récits de vie de femmes faisant carrière en jeu n'en rend pas le résultat final moins riche, mais souligne l'importance de recueillir plus de données sur tout ce qui entoure le phénomène de celles qui occupent une toute petite place dans cette immensément grande et florissante industrie.

## **Considérations de recherches futures**

Une chose est certaine, nous n'avons pas terminé d'entendre parler de l'industrie du jeu vidéo, encore moins de la place que les femmes y occupent... ou devraient y occuper.

L'articulation travail-famille dans un contexte relativement peu propice, le peu de modèles féminins dans les hautes directions de l'industrie, les préjugés, les stéréotypes, le sexisme, les mentalités homogènes sont tous des éléments évoqués dans plusieurs recherches, sans avoir été nécessairement décortiqués et analysés.

À ce jour plusieurs facteurs ont été mis en lumière permettant de comprendre pourquoi certaines femmes font carrière dans ce domaine, et pourquoi certaines y sont plus ou moins intéressées. Il reste qu'il y a peu d'études sérieuses qui existent entourant ce sujet. Nous pensons qu'entre autre, les processus de recrutement, la gestion des promotions, la publicité entourant la sortie d'un jeu et les idées véhiculées et validées lors de la conception d'un jeu devraient faire l'objet de certaines reconfigurations, si l'intention est effectivement d'attirer plus de femmes dans l'industrie.

## BIBLIOGRAPHIE

---

BATEMAN, Chris (2009). «Sheri Graner Ray vs Videogames Industry» [en ligne], Royaume Uni, International Hobo.

<http://blog.ihobo.com/2009/03/sheri-graner-ray-vs-the-videogames-industry.html>

BEGIN, Sherri (2007). "State needs more women in technical programs, study says", Vol. 23, N° 30, 23 juillet 2007. [en ligne], Detroit, Crain's Detroit Business.

<http://proquest.umi.com.res.banq.qc.ca/pqdweb?did=1321586141&sid=4&Fmt=3&c>

BERLOCHER, Elodie (2006). « Barbie contre Action Man ! Le jouet comme objet de socialisation dans la transmission des rôles stéréotypiques de genre », dans *Filles-garçons, socialisation différenciée ?*, Anne Dafflon Nouvelle (dir.), Grenoble, Presse Universitaire de Grenoble, coll. Vies sociales, p. 267-284.

BERTAUX, Daniel (2005). *Le récit de vie*, Barcelone, Armand Colin, coll. L'enquête et ses méthodes, 127 p.

BROUGÈRE, Gilles (2003). *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, coll. Un ordre d'idées, 406 p.

COHEN, D.S. « The Most Important Women in the History of Video Games », About.com, Classic Video Games [en ligne], New York, The New York Times Compagny.

<http://classicgames.about.com/od/history/tp/HistoricWomeninClassicGames.htm>

COHEN, Sandy (2006). "Women gain prominence in video game world". The Associated Press , Los Angeles, May 29, 2006.

DAFFLON NOVELLE, Anne (2006). « Identité sexuée : construction et processus », dans *Filles-garçons, socialisation différenciée ?*, Grenoble, Presse Universitaire de Grenoble, coll. Vies sociales, p. 9-22.

DAFFLON NOVELLE, Anne (2006). « Littérature enfantine : entre images et sexisme Identité sexuée », dans *Filles-garçons, socialisation différenciée ?*, Grenoble, Presse Universitaire de Grenoble, coll. Vies sociales, p. 303-319.

DAFFLON NOVELLE, Anne (2006). « D'avant à maintenant, du bébé à l'adulte : synthèse et implications de la socialisation différenciée des filles et des garçons », dans *Filles-garçons, socialisation différenciée ?*, Grenoble, Presse Universitaire de Grenoble, coll. Vies sociales, p. 361-386.

DIETZ, Tracy L. (1998). « An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior » [en ligne], États-Unis, University of Central Florida with Support of Family Research Laboratory of the University of New Hampshire and NIMH training Grant.

<http://videogames.procon.org/sourcefiles/Dietz.pdf>

DOUGLAS, Sarah A. (2011). "Video Games for girls : Gendered Technology?", 7 mai 2011 [en ligne], États-Unis, Computer Science Dept. University of Oregon. 6 p.

<http://feministhciworkshop.files.wordpress.com/2010/11/douglaschi-2011.pdf>

DOWNS, E., & SMITH, S. (2005, May). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. Paper presented at the meeting of the International Communication Association 2005, New York City.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, (2010). « Essential Facts about the Computer and Video Game Industry », Sale, Demographic and usage data [en ligne], États-Unis, Ipsos MediaCT, 16 p.

[www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_Essential\\_Facts\\_2010.PDF](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_Essential_Facts_2010.PDF)

FERREZ, Eliane (2006). « Éducation préscolaire : filles et garçons dans les institutions de la petite enfance », dans *Filles-garçons, socialisation différenciée ?*, Anne Dafflon Novelle (dir.), Grenoble, Presse Universitaire de Grenoble, coll. Vies sociales, p. 69-80.

FRON, Janine, FULLERTON, Tracy, FORD MORIE, Jacquelyn, PEARCE, Celia (2006). « The hegemony of Play » [en ligne], États-Unis, Collaboration Ludica, USC School of Cinematic Arts interactive Media Program, USC Institute for Creative Technologies, Georgia Institute of Technology, School of Literature, Communication & Culture, 10 p.

<http://www.lcc.gatech.edu/~cpearce3/PearcePubs/HegemonyOfPlayFINAL.pdf>

GOGUIKIAN RATCLIFF, Betty (2006). « Masculin, féminin chez l'enfant : de la psychanalyse à la psychologie du développement », dans *Filles-garçons, socialisation différenciée ?*, Anne Dafflon Novelle (dir.), Grenoble, Presse Universitaire de Grenoble, coll. Vies sociales, p. 223-236.

GOLAY, Dominique (2006). « Et si on jouait à la poupée...Observations dans une crèche genevoise », dans *Filles-garçons, socialisation différenciée ?*, Anne Dafflon Novelle (dir.), Grenoble, Presse Universitaire de Grenoble, coll. Vies sociales, p. 85-100.

GOLDING, Henry (2006). "Women in games" [en ligne], novembre 2006, 10 p.

<http://hgame.files.wordpress.com/2007/01/women-in-games.pdf>

GIDDENS, Anthony (1989). *Gender and Sexuality*, 1989, p.162

GOURDIN, Adam (2005). "Game Developer Demographics : An exploration of Workforce Diversity", octobre 2005 [en ligne], International Game Developer Association, 26 p.

[http://gamesindustryskills.files.wordpress.com/2009/11/igda\\_developerdemographics\\_oct05.pdf](http://gamesindustryskills.files.wordpress.com/2009/11/igda_developerdemographics_oct05.pdf)

GRANER RAY, Sheri (2003). *Gender Inclusive Game Design: Expanding The Market*, Massachusetts, Charles River Media, 350 p.

HUBBARD, Elizabeth, SAVOIE, Michael J., RUSHTON, Dave, RUSHTON, Emily (2007). « Serious Games For IM Generation Girls » [en ligne], États-Unis, Center for information technology and management, 19 p.

<http://citm.utdallas.edu/gfg/lg2007.pdf>

IBM Corporation. (2007). "Workforce diversity" [en ligne], Australia, 7 p.

[http://www-07.ibm.com/ibm/au/corporateresponsibility/pdfs/GL\\_9833\\_diversity\\_nocov.08.pdf](http://www-07.ibm.com/ibm/au/corporateresponsibility/pdfs/GL_9833_diversity_nocov.08.pdf)

KAFAI, Yasmin (2006). "Soapbox: Pale-Faced, Geeky and Greasy-Haired Boy Gamers" 9 juin 2006 [en ligne], Gamasutra.

[http://www.gamasutra.com/features/20060609/kafai\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20060609/kafai_01.shtml)

KROTOSKI, Aleks (2004). "Chicks and Joysticks: An exploration of women and gaming", White paper for the ELSPA, september, 2004 [en ligne], The Entertainment & Leisure Software Publishers Association, 36 p.

<http://www.iiav.nl/epublications/2004/chicksandjoysticks.pdf>

KUMARI, Kelly (2008). "Fewer women choosing computer science careers", 1 janvier 2008 [en ligne], Washington, Orlando Sentinel.

[http://articles.orlandosentinel.com/2008-01-01/news/techwomen01\\_1\\_computer-science-women-in-technology-girls-and-women](http://articles.orlandosentinel.com/2008-01-01/news/techwomen01_1_computer-science-women-in-technology-girls-and-women)

KURTZ, Stanley (2005). "Can We Make Boys and Girls Alike?", printemps 2005 [en ligne], City journal.

[http://www.city-journal.org/html/15\\_2\\_boys\\_girls.html](http://www.city-journal.org/html/15_2_boys_girls.html)

LAUREL, Brenda (2001). *Utopian Entrepreneur*, Cambridge, The MIT Press, coll. Mediawork Panphlet, 116 p.

MALLALIEU, Lynnea, M. PALAN, Kay (2006). «How Good A Shopper Am I? Conceptualizing Teenage Girls' Perceived Shopping Competence », Volume 2006 no. 5 [en ligne], États-Unis, Academy of Marketing Sciences Review, 31 p.

<http://www.amsreview.org/articles/mallalieu05-2006.pdf>

MARRIOTT, Michel (2003) "Fighting Women Enter the Arena, No Holds Barred", 15 mai 2003 [en ligne], New York Times, 3 p.

<http://rfrost.people.si.umich.edu/courses/SI110/readings/Cyberculture/Babe%20fighters%20in%20video%20games.pdf>

MCELROY, Molly (2005). "Girls' confidence in math dampened by parents' gender stereotypes", 26 juillet 2005 [en ligne], Illinois, News Bureau.

<http://www.news.uiuc.edu/news/05/0726math.html>

MELONI, Wanda (2010). «The Next Frontier: Female Gaming Demographics», 9 mars 2010 [en ligne], États-Unis, The Brief M2 Research.

<http://www.m2research.com/the-next-frontier-female-gaming-demo.htm>

MOU, Yi, PENG, Wei (2009). «Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games » collaboration Cambridge and Michigan State Universities [en ligne], États-Unis, GI Global, 16 p.

[https://www.msu.edu/~pengwei/Mou&Peng\\_gender%20and%20racial%20stereotype.pdf](https://www.msu.edu/~pengwei/Mou&Peng_gender%20and%20racial%20stereotype.pdf)

PEUTER, Greg (2010). «Challenges for work and workers in a knowledge economy» [en ligne], Canada, Wilfrid Laurier University, 2 p.

[http://husky1.smu.ca/~lhaiven/symposium10/de\\_peuter\\_paper.pdf](http://husky1.smu.ca/~lhaiven/symposium10/de_peuter_paper.pdf)

POURTOIS, Jean-Pierre et Huguette DESMET (2004). *L'éducation implicite*, Paris, Presse Universitaire de France, coll. Recherches scientifiques, 293 p.

PRATT, Mary K. (2007). "Computer game industry looks to women for fresh insights", Vol. 41, N° 23., 4 juin 2007 [en ligne], ComputerWorld, 4 p.

<http://www.computerworld.com/action/article.do?command=viewArticleBasic&articleId=293317&pageNumber=4>

PRESCOTT, Julie, BOGG, Jan (2007). «Segregation in a Male-Dominated Industry: Women Working in the Computer Games Industry» [en ligne], Royaume Uni, University of Liverpool, 23 p.

<http://genderandset.open.ac.uk/index.php/genderandset/article/viewFile/122/259>

PRESCOTT, Julie, BOGG, Jan (2011). "Career attitudes of men and women working in the computer Games Industry", Vol. 5, N° 1 [en ligne], Eludamos, Journal for computer game culture, Royaume Uni, University of Liverpool, 23 p.

<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewFile/vol5no1-2/pdf2>

ROUYER, Véronique et Chantal ZAUCHE-GAUDRON (2006). «La socialisation des filles et des garçons au sein de la famille : enjeux pour le développement », dans *Filles-garçons, socialisation différenciée ?*, Anne Dafflon Novelle (dir.), Grenoble, Presse Universitaire de Grenoble, coll. Vies sociales, p. 27-43.

SCHUSTER, Sarah (2007). “ Women Growing in Video Games as Consumers, Designers”, 26 avril 2007 [en ligne], États-Unis,.

<http://www.wtoctv.com/global/story.asp?s=6432031&ClientType=Printable>

SEIF EL-NASR, Magy (2006). “Game Modding for Girls”, 29 août 2006 [en ligne], Game Career Guide.

[http://www.gamecareerguide.com/features/262/game\\_modding\\_for\\_girls.php](http://www.gamecareerguide.com/features/262/game_modding_for_girls.php)

SWIFT, Mike (2007). “Insight for women geeks: TWO-DAY SUMMIT IS ABOUT BUSINESS NETWORKING, BRAINSTORMING, IMPROVING SKILLS”, 23 octobre 2007 [en ligne], Washington, Knight Ridder, Tribune Business News.

<http://proquest.umi.com.res.banq.qc.ca/pqdweb?did=1370367361&sid=3&Fmt=3&clientId=63793>

Site web Higher Education Funding Council for England : <http://www.cc4g.net/>

Site web Ma carrière en jeu : <http://www.macarriereenjeux.com/index.php?page=pole-fr>

Site web ADA : <http://www.ada-online.org/index.html>

Site web The Casual Games Association : <http://www.casualgamesassociation.org/faq.php#casualgames>

VAN ZELFDEN, Evan N. (2006). “Now is the Time for Women in Games”, 26 avril 2006 [en ligne], Next Generation website.

<http://forums.techgauge.com/showthread.php?t=688>

WALKER, Saint John (2010). “Where’s the Level Playing Field? : women in games” 1 octobre 2010 [en ligne], Blog Skillset.

<http://blog.skillset.org/index.php/2010/10/the-level-playing-field/>

WATERS, Darren. “Games industry is 'failing women” 21 août 2006 [en ligne], Edinburgh, BBC News.

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/5271852.stm>

Women in Games Conference blog (2007). “Recruiting Women into Games is a Global Challenge », 28 mars 2007 [en ligne], Women in Games.

<http://womeningames.wordpress.com/2007/03/28/recruiting-women-into-games-is-a-global-challenge/>

Women in technology (2011). “US tackles issues facing women in technology”, 26 mai 2011 [en ligne].

<http://www.womenintechnology.co.uk/news/us-tackles-issues-facing-women-in-technology-news-800557639>