



Les jeux vidéo

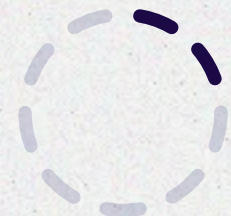
sont-ils sexistes ?



datagora

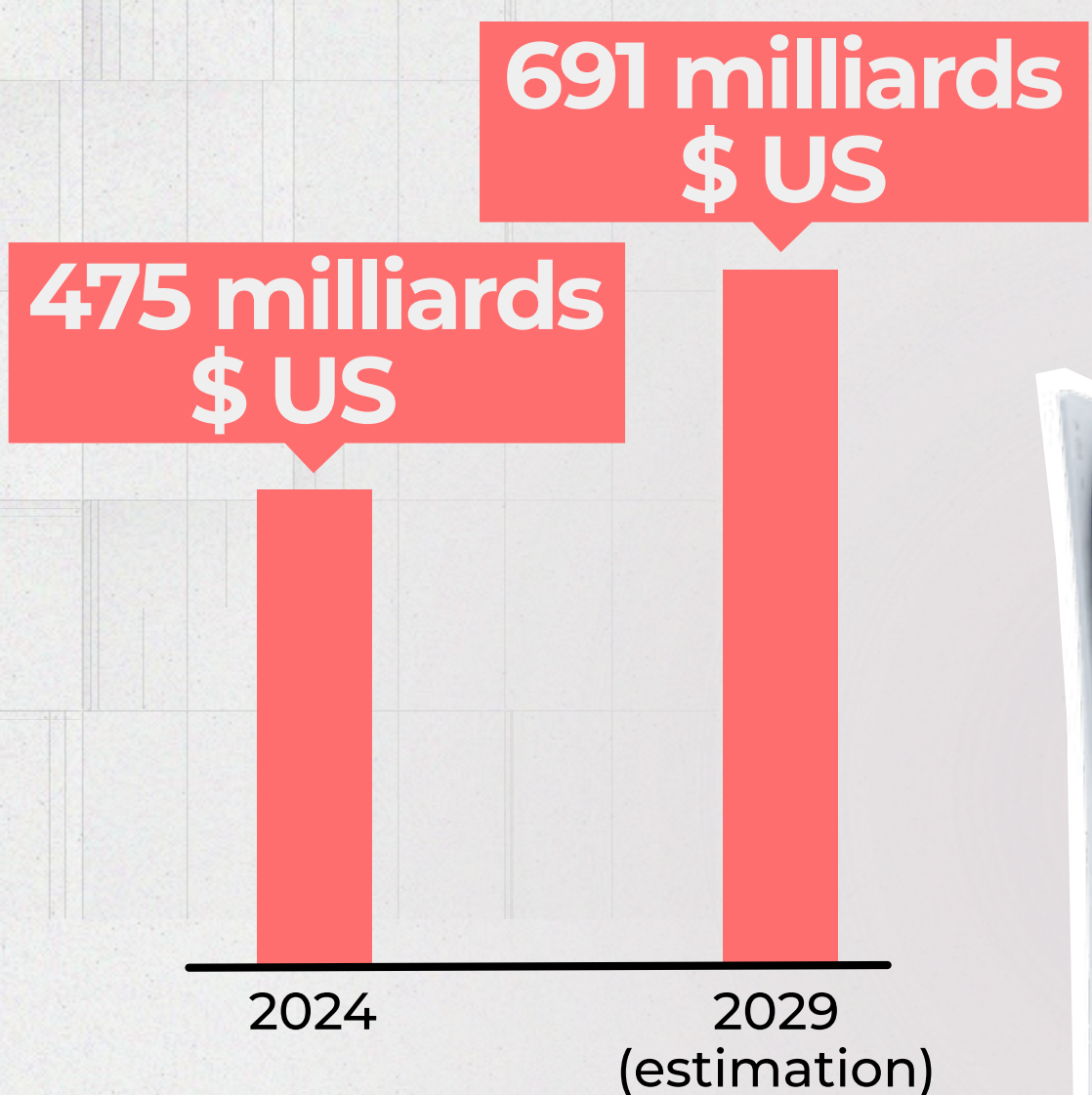


EDHEC
BUSINESS SCHOOL



Le jeu vidéo en chiffres

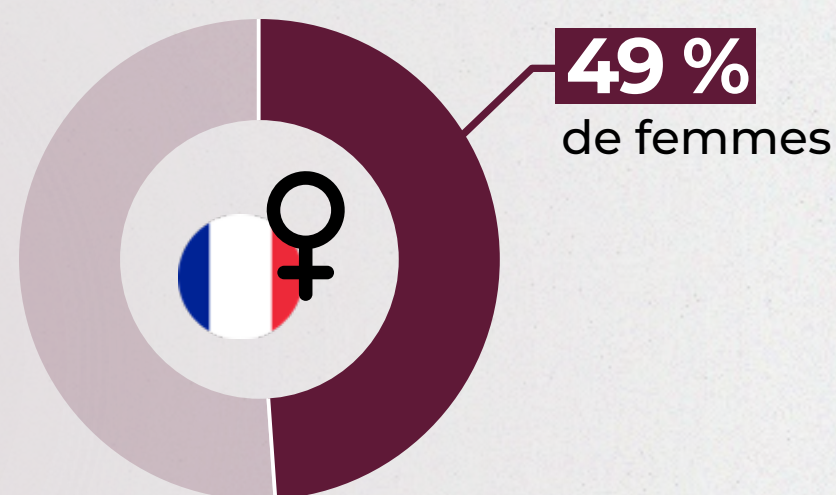
Des revenus colossaux



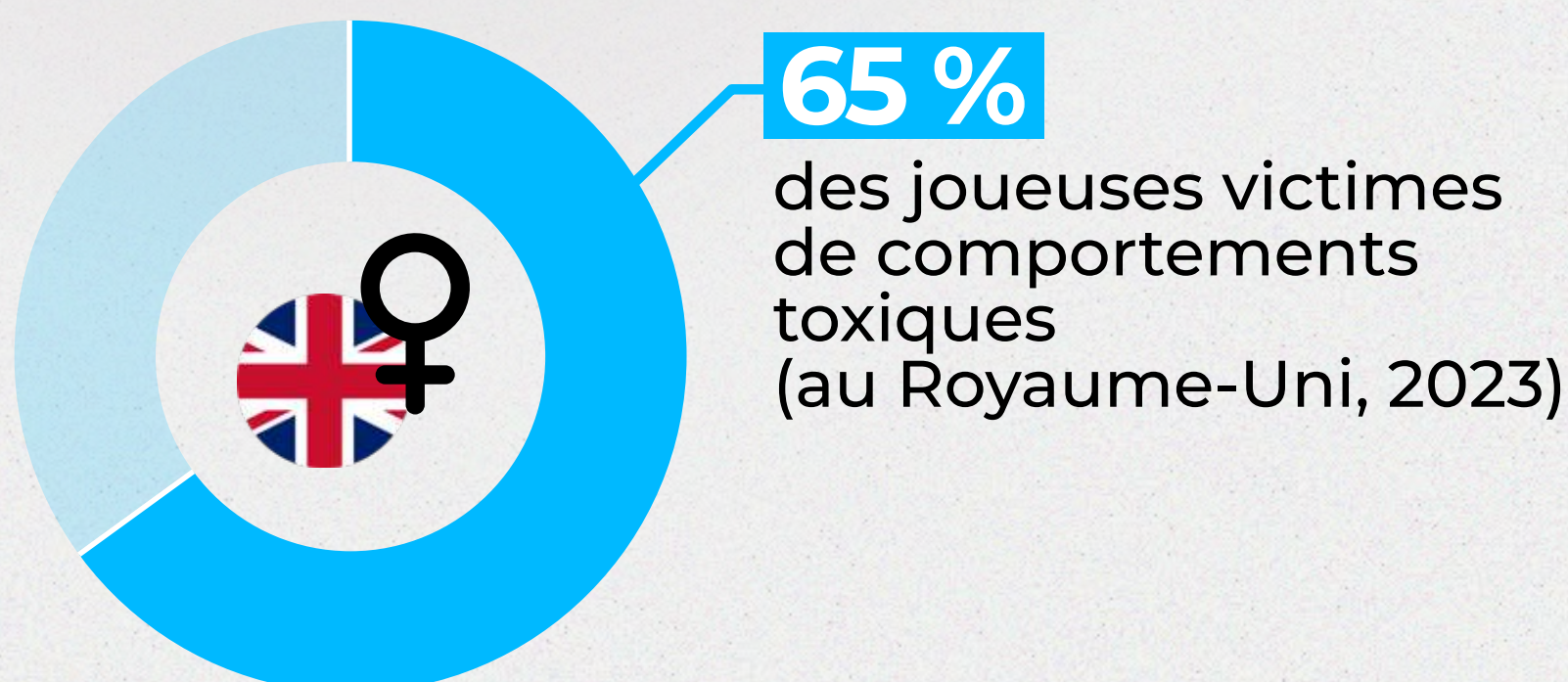
Des milliards de joueurs

 1,9 milliard de joueurs dans le monde en 2024

 40 millions en France



Un sexisme persistant





Des chercheuses de l'EDHEC ont mesuré la parité de genre dans le jeu vidéo

Un large panel de jeux vidéo (1988 > 2024)...

 **129 titres**

dont 77 d'aventure /action & 52 de rôle (RPG)

émanant de **17 grandes franchises**



Credits : The Witcher



8 566 personnages



381 808 lignes de dialogue



4 660 002 mots prononcés

... examiné à travers 4 questions

Le script inclut-il un nombre égal de personnages féminins et masculins ? Vu ✓

...et de personnages nommés ? Vu ✓

Les personnages prononcent-ils un nombre égal de mots ? Vu ✓

Le jeu inclut-il un nombre égal de personnages féminins et masculins jouables ? Vu ✓

Source : EDHEC



EDHEC
BUSINESS SCHOOL

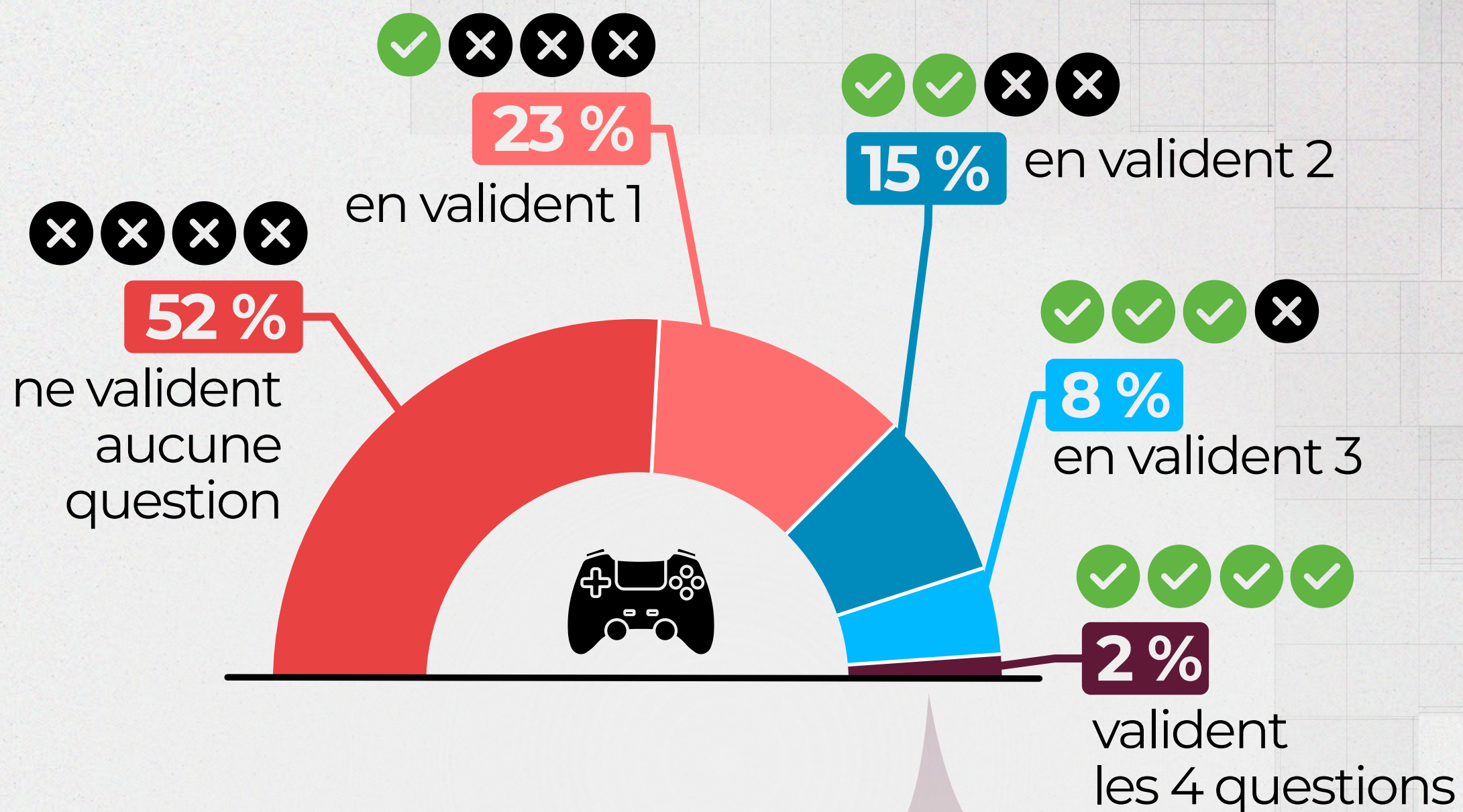
x



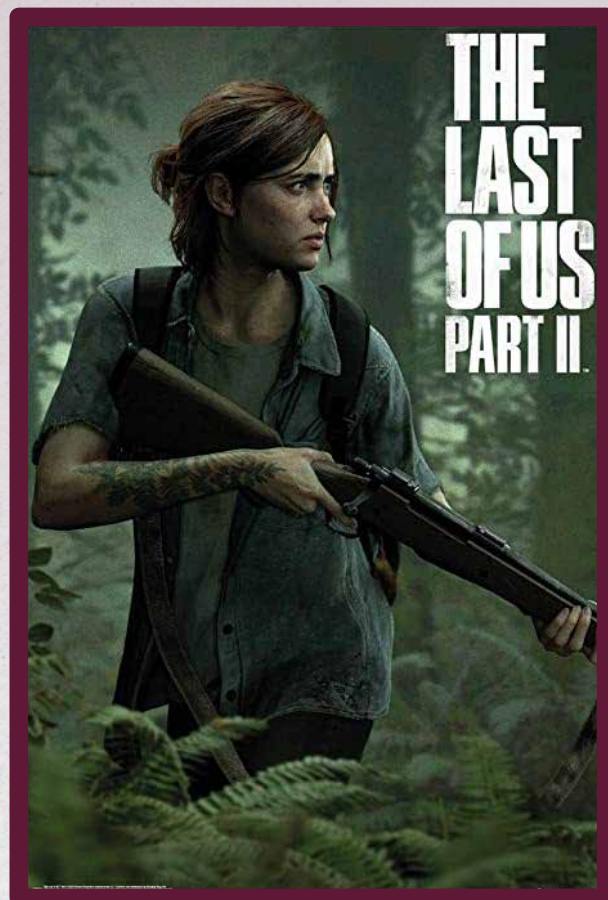
datagora



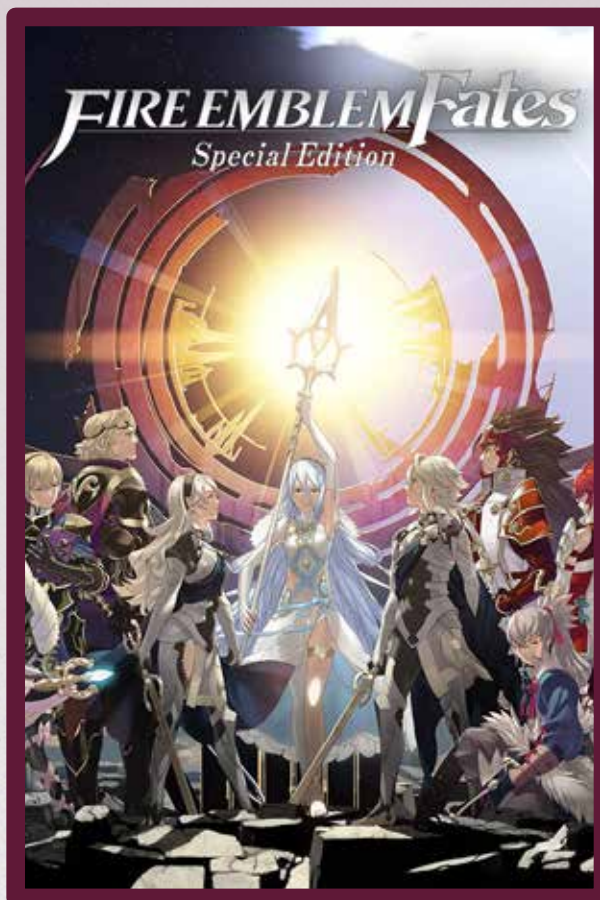
Seuls 2 % des jeux vidéo respectent la parité



2 %, cela représente seulement 3 titres sur 129 :



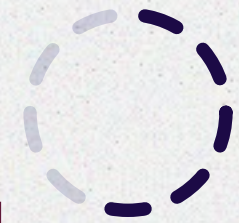
The Last of Us Part II



Fire Emblem Fates



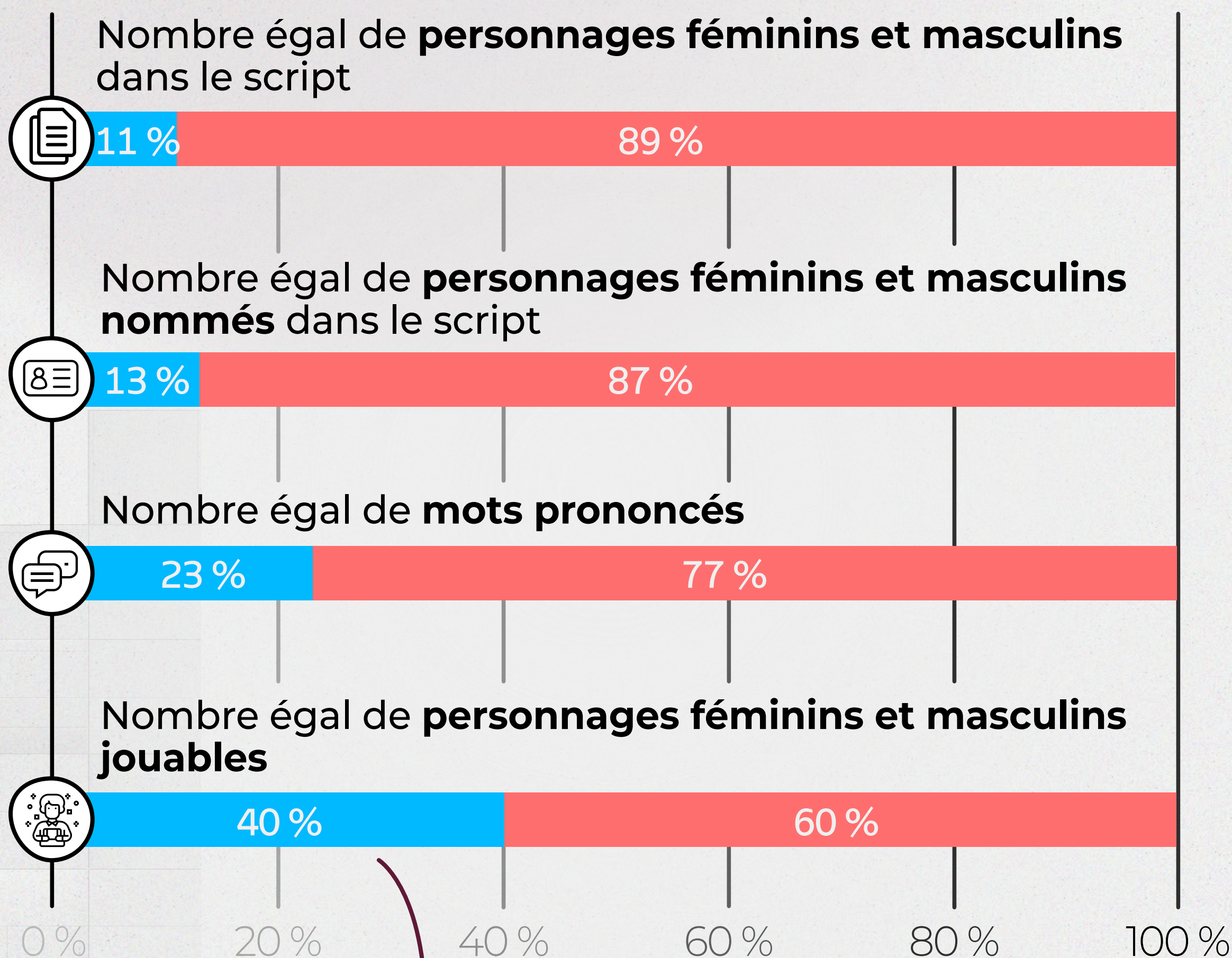
Fire Emblem Engage



Seul 1 jeu vidéo sur 10 est paritaire dans le script

● *Oui*

● *Non*



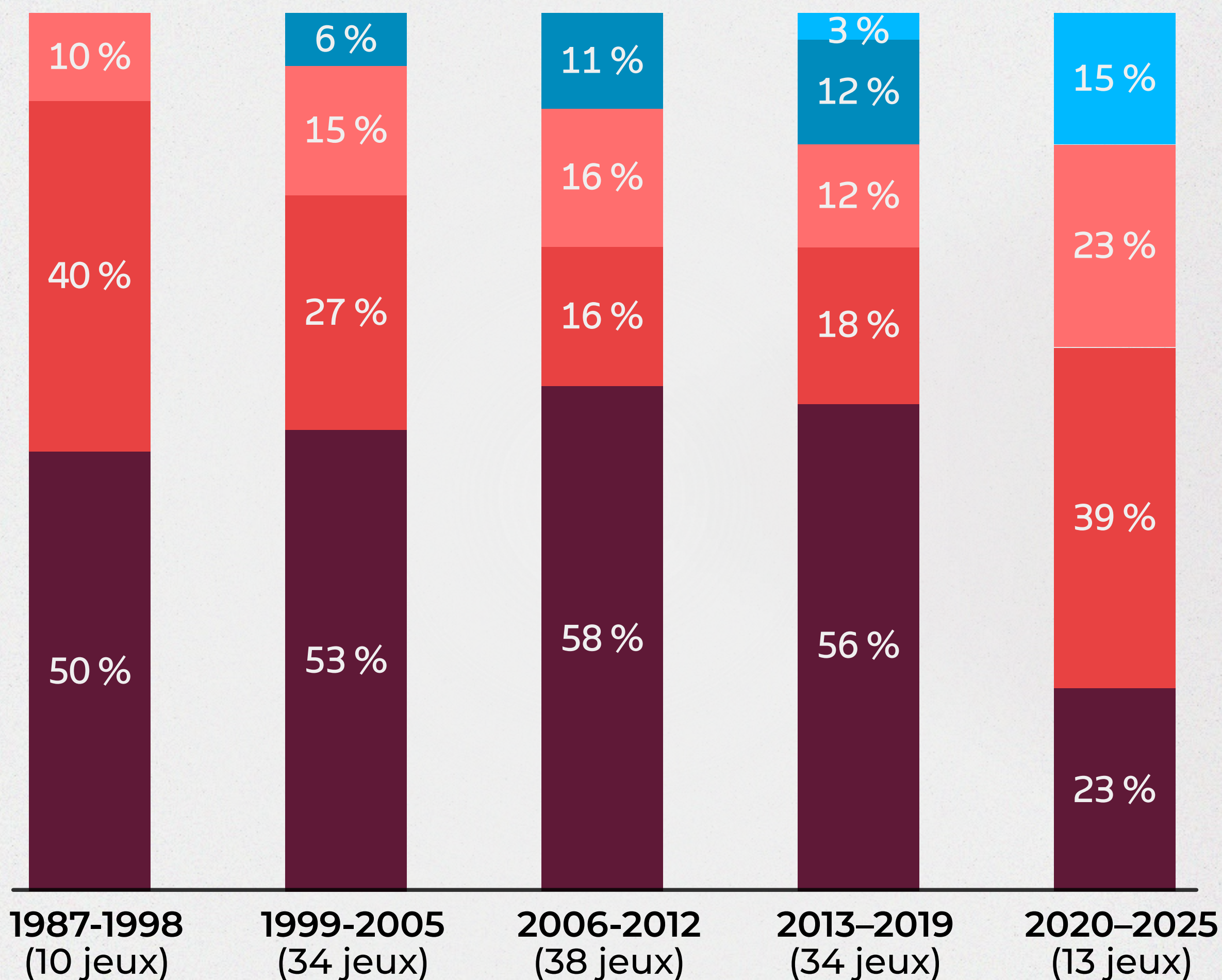
Q Focus

Si cette valeur peut sembler relativement équilibrée, elle est fortement influencée par certaines licences de RPG, qui proposent souvent de vastes effectifs de personnages jouables.



La parité dans les jeux vidéo s'améliore depuis peu

● 0 critère ● 1 critère ● 2 critères ● 3 critères ● 4 critères



Q Focus

La dernière génération marque un changement notable dans la représentation des personnages féminins dans les dialogues des jeux vidéo. Parmi les 13 titres, 77 % satisfont au moins un critère de ce test de parité.



Représentation de genre dans les jeux : de la prise de conscience à l'action



- Pour prendre des mesures concrètes en faveur de l'égalité des genres, l'industrie doit établir des métriques claires.
- Pour ce faire, elle peut utiliser le **test de parité** : il permet de quantifier, repérer les écarts, suivre les progrès et mettre en œuvre des stratégies ciblées.



Et ça, ce n'est que la première étape.

Crédit : *The Last of Us Part II*

Source : EDHEC

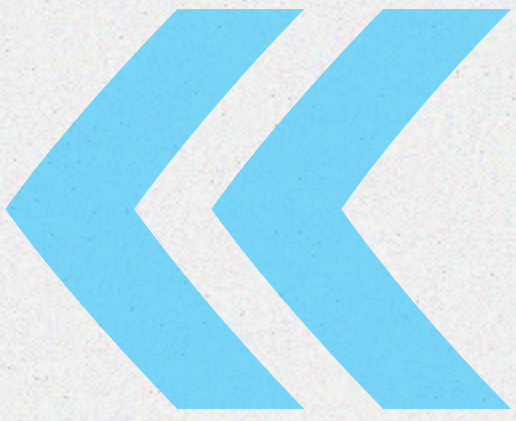


EDHEC
BUSINESS SCHOOL

x



datagora



Les développeurs et les éditeurs de jeux vidéo doivent assumer leurs responsabilités, mais les pouvoirs publics et les joueurs ont eux aussi un rôle crucial à jouer pour susciter un réel changement.



Audition de Hager Jemel-Fornetty devant le Sénat français (déc. 2025)



Retour aux sources

EDHEC

L'EDHEC Business School est une école de commerce de premier plan rassemblant 188 professeurs et chercheurs ainsi que divers centres et chaires. L'une d'entre elles est la Chaire Diversité et inclusion, qui travaille sur ces questions depuis plus de dix ans.

Les travaux de recherche à l'origine de ce carrousel ont été menés par Guergana Guintcheva et Hager Jemel-Fornetty.

Insights on measurement of gender diversity in creative industries: a Gender Parity Test in video game narratives - 2026