

Représentation du genre dans les illustrations de boîtes de jeux de société : état des lieux en 2022

Darinka Rabu

UEJ - Avril 2024



Crédits

Autrice : Darinka Rabu

Édition et encadrement : Michael Freudenthal (Asmodee ; Experice, USPN)

Étude commandée par : Union des Éditeurs de Jeux de société (UEJ)

Date de publication : avril 2024

Résumé

Alors que le secteur ludique est en constante évolution et l'Union des Éditeurs de Jeux de société a souhaité faire un état des lieux des inégalités de genre sur les illustrations de boîtes de jeu. Une étude a été menée durant 3 mois par Darinka Rabu, masterante en études du genre, sur les parutions 2022, agrégées dans les bases de données du site marchand Philibert et du site communautaire Myludo. Sur 1786 entrées répertoriées dans ces bases, 1098 références ont été conservées comme « jeux de société » analysables, dont 670 références avec des boîtes présentant des personnages suffisamment caractérisés pour être identifiables. Celles-ci ont été analysées au travers du prisme du genre, un processus social qui classe les individus dans les catégories hiérarchisées, « homme » et « femme » (en dépit de la complexité de ce que recouvre le genre). Une première analyse des personnages, pour lesquels le genre est immédiatement identifiable, montre des personnages à 64% masculins et 36% féminins. Ces chiffres représentent déjà une inégalité numérique et notre étude a également permis d'analyser d'autres formes d'inégalités en répondant aux questions : ces personnages sont-ils seuls ou en groupe ? Comment sont-ils représentés dans ces situations ? Qu'en est-il des personnages dont le genre ne peut être déterminé ? Y a-t-il des personnages non-blancs ? Etc. Cette étude constitue une première piste pour mesurer la représentation de la diversité dans le jeu de société contemporain.

Mots clés : jeu de société, genre, diversité, inclusivité, représentations, femmes, hommes, illustration

Droits d'utilisation

L'intégralité de cette étude (rapport et tableaux) est sous licence Creative Commons CC-BY-NC. Vous pouvez donc la partager (le copier, distribuer et communiquer) et l'adapter (en utiliser des parties) à condition d'attribution (créditer l'autrice et l'organisation qui en sont à l'origine « Darinka Rabu, UEJ, 2024 ») et sans utilisation commerciale d'aucune de ses parties. Contactez l'UEJ (www.uej.fr) pour toute clarification ou demande spécifique.

Accéder au tableau de données

[Cliquez ici pour accéder au tableau](#)

Remerciements

Cette étude a été réalisée à la demande de la commission Diversité de l'UEJ (l'Union des Éditeurs de Jeux de société). Créée début 2016, l'UEJ est une association professionnelle qui regroupe les entreprises francophones d'édition de jeux de société. L'UEJ fédère en 2024 plus de 90 maisons d'édition de jeux. L'association a pour but de préserver et développer la compétitivité et la spécificité des entreprises du jeu de société, à travers de nombreuses initiatives et contributions.

Les analyses retranscrites ici ont été produites durant un stage de 3 mois de Darinka Rabu dans le cadre de son master en Étude de genre (université Paris Vincennes - Saint-Denis), en collaboration avec Michael Freudenthal, en doctorat au laboratoire Experice (université Sorbonne Paris Nord).

La qualité de cette étude doit beaucoup à l'accompagnement constant, aux riches discussions et aux relectures minutieuses de membres de la commission Diversité de l'UEJ :

- Audrey Bondurand (Rouge Neige, UEJ)
- Juliette Blind (UEJ)
- Delphine Brennan (Libellud, UEJ)
- Anne-Cécile Lefebvre (Ludonaute, UEJ)
- Manon du Plessis (Ludonaute, UEJ)
- Sabrina Messahel (UEJ)

Nous remercions pour leurs conseils avisés :

- Lise Cottet (Centre Maurice Halbwachs, EHESS)
- Annie Xiang (Experice, USPN)
- Emmanuelle Marevery (Asmodee, UEJ)
- Gustave Legrand (Asmodee, UEJ)

Nous remercions finalement pour leurs relectures :

- Thomas Franco-Pinto (Asmodee, ICAR, université Lyon 2 Lumière)
- Raphaël Bourez (Space Cowboys, Asmodee)

L'UEJ remercie les sociétés Myludo et Philibert pour leur généreux partage de données et sans qui la base de cette étude n'aurait pas pu exister.

Table des matières

Introduction	4
1/ Un échantillon représentatif des jeux de société publiés en France	5
a - Intérêt de l'étude et regards sur les précédentes analyses	5
b - Formation de l'échantillon « jeux d'édition »	6
c - Difficultés de cadrage de ce qu'est « un jeu d'édition »	7
2/ Analyser le genre d'un personnage illustré	9
a - Les personnages qui peuvent être genrés	9
b - Attribuer un genre à un personnage	10
3/ Résultats chiffrés du genre dans les illustrations de couverture de jeux d'édition	12
a - Quelle proportion de personnages masculins et féminins ?	12
b - Sont-ils plus en groupe ou seuls selon leur genre ?	13
c - Comparaison avec l'étude de Tanya Pobuda	15
4/ Autres dynamiques d'invisibilisation en illustration	17
a - Le genre des personnages au « genre indéterminé »	17
b - Visages occultés	19
c - Places subordonnées	20
d - Hiérarchies dans les œuvres fictionnelles et historiques	22
e - Stéréotypes sexistes	23
f - Personnages racisés	24
5/ Conclusion	26
Bibliographie	27

Figures et illustrations

Figure 1. Étapes de constitution de l'échantillon	7
Figure 2. Répartition des personnages caractérisés par type	10
Figure 3. Proportion de personnages masculins et féminins	12
Figure 4. Proportion de jeux représentant des personnages exclusivement d'un genre	13
Figure 5. Nombre de jeux avec des personnages exclusivement d'un genre	14
Figure 6. Jeux avec personnages en mixité de genre	15
Figure 7. Les personnages au genre indéterminé	17
Illustration 1. Personnages au genre indéterminé « mixte »	18
Illustration 2. Personnages au genre indéterminé « non-visible »	19
Illustration 3. Personnages féminins au visage occulté	20
Illustration 4. Place subordonnée visuellement	21
Illustration 5. Places subordonnées par la position des corps et regards	22
Illustration 6. Statues fictionnelles masculines	22
Illustration 7. Œuvres historiques : statues d'hommes et peintures de femmes	23

Introduction

Le secteur des jeux de société connaît une expansion importante qui offre une variété croissante d'expériences ludiques à de nombreux publics à travers le monde. La première rencontre avec un jeu de société passe souvent par l'illustration de couverture de la boîte de jeu. Elle prend un rôle de vitrine, impacte l'attrait initial pour le jeu, et l'imaginaire au travers d'univers fictionnels où évoluent des personnages.

Dans le cadre des réflexions sur les objectifs de développement durable et de responsabilité des organisations, le sujet des discriminations est un enjeu majeur en France et en Europe. Les inégalités de genre, en particulier, sont un sujet sur lequel l'UEJ souhaite se pencher. Une commission dédiée travaille depuis 2020 à la sensibilisation à ces questions auprès des maisons d'édition adhérentes. Un état des lieux se révèle nécessaire pour aller plus loin, ce qui amène à cette première étude, réalisée par Darinka Rabu.

Cette étude propose donc d'analyser et évaluer la diversité de genre des personnages illustrés sur le dessus des boîtes d'un échantillon représentatif des jeux de société parus sur le territoire français en 2022.

De cette façon, cette étude tente de répondre à plusieurs questions : les inégalités de genre se manifestent-elles sur les illustrations des boîtes de jeux ? Dans quelle proportion et comment les personnages féminins sont-ils représentés ? Une analyse quantitative seule permet-elle de rendre compte de ces dynamiques ?

Avant de continuer, il est indispensable de définir la notion de genre qui va être mobilisée dans cette étude. Le genre est entendu ici comme un rapport social (au même titre que le phénomène de racisation abordé en [partie 4](#)) et non comme un attribut physiologique. Le concept de genre n'est pas interchangeable avec celui de « sexe » dans son sens biologique, lui-même nuancé puisqu'il s'appuie sur de multiples marqueurs (chromosomiques, anatomiques, hormonaux, gonadiques).

Le genre permet de décrire un processus mental, relationnel (le féminin par rapport au masculin) et vecteur de rapports de pouvoir, c'est-à-dire de division et de hiérarchisation entre les individus. Laure Bereni et al. (2008, p.10), définissent le genre comme un « système de bicatégorisation hiérarchisée entre les sexes (hommes/femmes) et entre les valeurs et représentations qui leur sont associées (masculin/féminin) ». Ainsi, bien que la réalité sociale soit bien entendu plus complexe et nuancée (avec des styles de masculinité/féminité ou leur subversion, par exemple au travers de genres *queers*), l'analyse des illustrations se concentre sur ce système binaire de deux catégories opposées.

Les résultats de l'analyse permettent de porter un regard critique sur la production actuelle et d'en dresser un bilan sur les représentations de genre. Cette initiative pourra alors servir de ressource pour toute la chaîne éditoriale, de la conception à la diffusion en passant par l'édition. Cette étude vise à être complétée et reconduite régulièrement afin de rendre compte des évolutions du secteur du jeu de société sur le sujet du genre et d'y ajouter progressivement d'autres indicateurs à suivre.

1/ Un échantillon représentatif des jeux de société publiés en France

a - Intérêt de l'étude et regards sur les précédentes analyses

En s'intéressant à la diversité des personnages illustrés sur les boîtes de jeux, on s'interroge en réalité sur les représentations et leurs liens avec les inégalités structurelles présentes dans nos sociétés. En effet, les représentations sont imprégnées d'idéologies, c'est-à-dire de systèmes de pensée comprenant un ensemble de discours et de valeurs, ce qui les amène à perpétuer des dynamiques sexistes et/ou racistes, parmi lesquelles l'usage de stéréotypes ou même la simple invisibilisation d'un groupe minorisé.

En effet, il faut garder en tête qu'une représentation est une reconstruction de notre réalité qui passe par un « travail actif de sélection, de présentation, de structuration et de façonnage » (Hall et al., 2008). Les choix graphiques et visuels opérés induisent des représentations mentales et conditionnent nos réalités. En intériorisant ces représentations, nos perceptions, attitudes et comportements peuvent être influencés. De ce fait, reconnaître l'importance d'une représentation diversifiée, juste et respectueuse, c'est aspirer à une prise en compte du public dans sa globalité sans reproductions d'inégalités sociales. Ainsi, comme l'exprime Giovanna Zapperi (2016) par rapport à la culture visuelle, « s'interroger sur le regard signifie s'intéresser à la manière dont les images contribuent à produire la réalité dans laquelle nous vivons ».

L'intérêt de questionner les représentations de genre dans les jeux de société ayant été ainsi démontré, il convient de rappeler que le débat ne date pas d'aujourd'hui, même en France¹, et que des études similaires ont déjà été menées. En 2016, Erin Ryan publie « *Gender Representation in Board Game Cover Art* »² (« Représentation du genre dans les illustrations de couvertures des jeux de société »). Elle s'appuie sur le site communautaire BoardGameGeek (BGG) dont les membres peuvent noter des jeux de société, pour analyser les jeux classés dans le Top 20 et le Top 100 annuel entre 2009 et 2016. Elle prend en compte la présence de femmes seules, d'hommes seuls, d'hommes et de femmes à parts égales, de groupe composé principalement d'hommes et de groupe composé principalement de femmes. En effet, représenter un personnage féminin seul ou parmi un groupe de personnages masculins ne raconte pas la même chose. Bien que notre étude procède différemment, nous réutilisons cet angle d'analyse tout à fait pertinent ([partie 3](#)).

De plus, la grande plage temporelle de l'étude (7 années de top BGG) permet une vue d'ensemble sur l'évolution des illustrations. Ces données ont permis à Erin Ryan d'affirmer en 2016 que les jeux mettant en scène uniquement des hommes étaient en baisse notable et que le nombre de jeux représentant des hommes et des femmes de manière équilibrée était en augmentation. Pour autant, les jeux mettant en avant uniquement des personnages féminins restaient extrêmement rares (voir [partie 4](#)).

¹ Par exemple : Ludovox (2013). « [Les femmes dans les jeux de société](#) ».

² Erin Ryan (2016). « [Gender Representation in Board Game Cover Art](#) ». The CardBoard Republic.

Par la suite, une étude d'une plus grande ampleur est réalisée en 2018 par la chercheuse Tanya Pobuda en s'inspirant du rapport Annenberg (Smith et al., 2016) sur le secteur du divertissement. Son article, « *Assessing gender and racial representation in the board game industry* » (« Évaluer la représentation de genre et de race dans l'industrie des jeux de société ») aborde non seulement les représentations sur les illustrations des couvertures de jeux de société, mais également la représentativité de genre et de racisation (non-blanchité) des auteur·trices et des illustrateur·trices.

L'étude de Tanya Pobuda prend la suite de celle d'Erin Ryan en s'appuyant également sur le Top 100 de BGG en 2018, avec les catégories suivantes : homme blanc ou non-blanc, femme blanche ou non-blanche, genre indéterminé et animaux/aliens. On note que la notion de racisation a déjà été prise en compte, ce qui a permis de visibiliser d'autres rapports de pouvoirs et problématiques d'invisibilisation que le genre. Le dénombrement d'animaux et d'aliens a mené Tanya Pobuda à constater : **il y avait davantage d'animaux et d'aliens que de personnages féminins**, une comparaison parlante déjà initiée chez Erin Ryan, qui a circulé dans le milieu ludique français³.

Ainsi, notre étude s'appuie sur les résultats et méthodologies de celles qui l'ont précédée, avec une différence notable dans l'échantillon de jeux à analyser.

b - Formation de l'échantillon « jeux d'édition »

La première question posée par la commission Diversité de l'UEJ en 2023 était : quelle est la répartition genrée dans les parutions françaises de jeux de société ? L'objectif était donc de rendre compte de l'état du secteur sur une année, avec l'espoir de renouveler l'étude régulièrement pour en observer l'évolution. Afin de constituer une première base de données, la commission a obtenu l'aide de deux sites de natures différentes : Philibert, plateforme d'achat de jeux de société, et Myludo, plateforme d'inventaire gratuite et collaborative, Chacun de ces deux sites a fourni un export des jeux renseignés comme parus en 2022.

Ces deux bases de données agrégées constituent **un ensemble de productions, sans filtre de succès commercial ni de qualité relative, qui se veut représentatif sur une année**. Elles diffèrent donc déjà des échantillons utilisés par les études précédentes qui s'appuient sur un classement par popularité sur BGG, plateforme surtout mobilisée par les adultes spécialistes du jeu de société (Rogerson et al., 2017). De plus, cette étude s'intéresse uniquement aux jeux parus en France, y compris les traductions, tandis que le public du site BGG est international (et majoritairement américain).

C'est là que notre étude commence. Le nombre d'entrées dans notre base de données, après avoir retiré les doublons, s'élève à 1786. Parmi eux se trouve une grande diversité de jeux et d'objets ludiques, il a donc fallu observer l'ensemble des entrées pour sélectionner uniquement les jeux étant considérés comme des « jeux de société » ou « jeux d'édition », une opération plus complexe qu'il semble et que nous avons décrite plus bas ([sous-partie c](#)).

³ Comme chez Ludovox (2019). « [Elizabeth Hargraves milite contre l'invisibilité des femmes dans le jeu de société](#) » ou plus récemment chez Gus and co (2022). « [Diversité : pourquoi le jeu de plateau est tellement blanc et masculin](#) ».

Pour les besoins de l'étude, nous avons également retiré les jeux qui faisaient appel à des licences graphiques provenant d'autres objets culturels (livres, films, séries, etc.). L'utilisation de licence contraint les décisions graphiques, ce qui ne permet pas de questionner les choix de représentations dans le processus d'édition de jeux de société. De plus, les jeux édités par financement participatif issus de la base de données collaborative Myludo ont dû être retirés de l'échantillon en raison d'une date d'édition parfois incorrecte.

Cela nous a amenées à extraire des 1786 références un échantillon de 1098 jeux d'édition. Il s'agit désormais d'identifier ceux dont l'illustration en couverture se prête à notre analyse.

En effet, la présence de personnages sur la couverture de la boîte est nécessaire pour en analyser le genre. Nous avons considéré comme personnages toute créature vivante suffisamment caractérisée pour être identifiables : humains, zombies, frites anthropomorphiques, monstres, robots, animaux, etc. Cela amène à retirer les jeux sans personnage ou dont les personnages sont peu visibles ou trop abstraits pour permettre une analyse visuelle (comme les silhouettes éloignées, trop peu caractérisées). Nous mettons également de côté les illustrations dont les personnages sont trop nombreux, 35 jeux dont l'analyse aurait demandé trop de temps et aurait pu troubler les résultats.

Finalement, cela établit un échantillon de 670 jeux d'édition possédant des personnages suffisamment caractérisés sur leur couverture, c'est-à-dire distinguables et reconnaissables. Ce sont 37,5% des jeux de la base de données initiale.

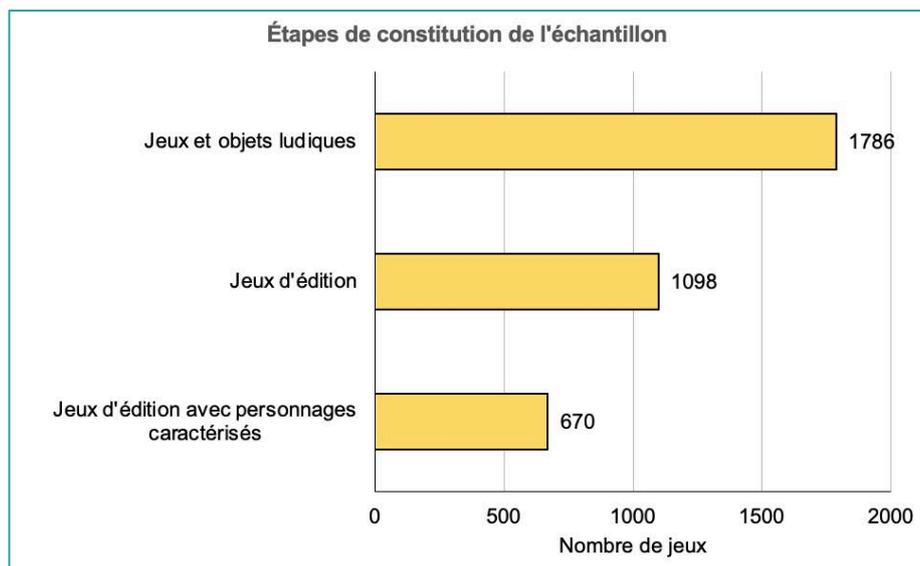


Figure 1. Étapes de constitution de l'échantillon

c - Difficultés de cadrage de ce qu'est « un jeu d'édition »

La formation de l'échantillon « jeux d'édition » parmi la richesse des jeux présents sur les bases de données nous oblige à demander : lesquels sont les « jeux de société » que nous voulons étudier ? Si les professionnel·les et les enthousiastes peuvent s'accorder sur ce qui est ou non « un jeu de société », notre étude nécessite de clarifier ce qui entre dans cette catégorie ou non. Nous continuons ainsi le travail de précédentes analyses qui rendent compte de la difficulté à circonscrire exactement ce qui peut être entendu par le milieu dont fait partie l'UEJ comme « jeu de société » (Berry, 2021).

Nous avons donc opéré par soustraction, en dialogue avec la commission de l'UEJ, afin d'élaborer un échantillon de jeux considérés comme « jeux de société ». Nous avons d'abord retiré les jeux traditionnels (échecs, petits chevaux...), les jeux de marché de masse (franchises Monopoly, Cluedo...), ainsi que les livres (jeux de rôles, livres-jeux...), les wargames, les puzzles traditionnels, les casse-têtes, les jeux d'extérieurs et les jeux d'éveils. Certains puzzles avec une mécanique supplémentaire (autre que la pose de pièces) ont été conservés. Les jeux à visée explicitement éducative et les escape games, nécessitant un cadre particulier (un débriefing ou l'intervention de professionnel·les pour les jeux éducatifs, un déplacement extérieur pour les escape games), ont également été retirés.

Les jeux restants correspondent bien à l'idée de « jeu de société » du secteur ludique dont l'UEJ fait partie. Cet échantillon correspond aussi à la description des « jeux d'édition de niche » dans l'enquête Ludenquête menée en 2016 (Berry & Coavoux, 2021; Brougère, 2021) car passés par un processus éditorial et relativement peu connus à l'échelle de la population française. **Dans cette étude, nous utilisons le raccourci « jeux d'édition » en référence aux jeux d'édition de niche pour désigner notre échantillon.**

Notre travail de catégorisation, en lien avec l'UEJ, nous a amené à une démarche par soustraction, mais il nous a aussi permis de relever **trois stratégies qui semblaient prometteuses mais se sont révélées insuffisantes seules**. La première est l'observation du matériel. Des pièces de puzzles peuvent être utilisées dans un jeu d'édition par exemple. La deuxième est l'analyse de « mécaniques ludiques », puisque des jeux d'édition peuvent s'inspirer de systèmes de jeux de rôles ou de jouets et respectivement. Le cas du puzzle avec une mécanique supplémentaire a amené à considérer comme critère l'ajout d'au moins une mécanique par rapport aux types de jeux exclus, ce qui exclut une refonte graphique (ou « thématization ») de jeux traditionnels. Finalement, la présence du nom de l'auteur·trice. Cette pratique, même si encouragée, en particulier en France, n'est pas automatique dans le milieu de l'édition et aurait amené à rejeter des jeux pertinents pour la représentativité de l'échantillon. Bien que chacune de ces stratégies contribuent à la réflexion, la démarche par soustraction, de ce qui n'est pas un jeu d'édition, se révèle plus pertinente.

2/ Analyser le genre d'un personnage illustré

a - Les personnages qui peuvent être genrés

Notre échantillon de 670 jeux d'édition compte 2326 personnages caractérisés. Toutefois, **le concept de genre prend surtout son sens dans le monde social humain et dans les personnages sur lesquels on peut projeter une humanité**. Nous séparons donc les personnages en deux grandes catégories : ceux « suffisamment humanisés », auxquels on peut appliquer le concept de genre et ceux pour qui ce n'est pas possible.

Les personnages humanisés sont constitués de créatures humanoïdes ou anthropomorphes. Les humanoïdes regroupent tout personnage ayant une apparence similaire aux humains et humaines (mêmes caractéristiques morphologiques, bipédie, etc.). On peut y retrouver des elfes, des momies, ou des robots à l'apparence humaine. Les anthropomorphes sont les êtres non-humains empruntant des caractéristiques humaines. Il peut s'agir d'animaux, d'aliments ou d'objets se comportant ou étant habillés comme des êtres humains. **L'ensemble des personnages humanisés présente donc des êtres reprenant suffisamment les codes humains** pour y projeter un genre qui devra être identifié par la suite.

Les créatures auxquelles on ne peut appliquer le concept de genre sont constituées d'animaux réalistes et d'aliens/monstres. Elles sont des créatures clairement non-humaines à qui le concept de genre n'est pas applicable. Cela comprend les animaux non-anthropomorphes à l'apparence plus ou moins proche des animaux réels ainsi que les aliens/monstres et autres êtres surnaturels ayant une apparence non-humaine.

Parmi les 670 jeux d'édition faisant apparaître en tout 2326 personnages caractérisés, il y a 534 jeux comportant 1574 personnages suffisamment humanisés pour y projeter un genre.

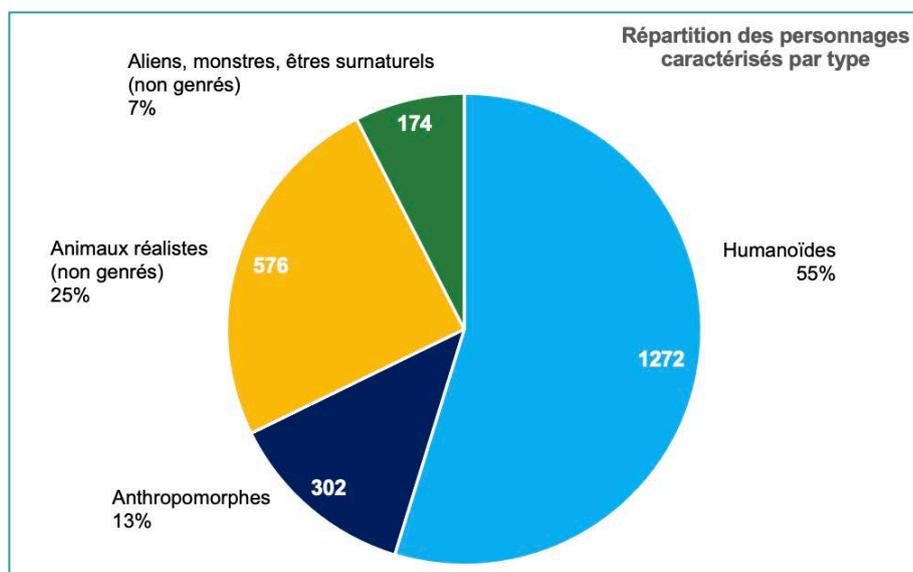


Figure 2. Répartition des personnages caractérisés par type

b - Attribuer un genre à un personnage

Une fois les personnages suffisamment humanisés repérés, une catégorisation de ces personnages par genre est possible. Notre étude n'interroge pas les différentes réceptions ou interprétations subjectives possibles, ni les intentions des artistes, elle se base sur des indicateurs normatifs de masculinité et de féminité dans notre culture, étudiés en études du genre et en sociologie.

Nous l'avons vu, le genre est un processus mental qui classe les individus en catégories « homme » ou « femme », pour qui sont attendus des rôles, attributs et comportements « masculins » ou « féminins ». Ces normes sont apprises socialement et dépendent de la culture de chaque individu.

Ainsi, **l'attribution de genre à un personnage ne peut se faire qu'avec son contexte**, autrement dit l'observation de l'entièreté de l'illustration et la prise en compte de tous les éléments qui la composent comme un ensemble. Au-delà du personnage, cette lecture inclut notamment un regard sur les couleurs, la composition, les contrastes, mais aussi les différences entre les personnages et la situation dans laquelle ils sont placés. En somme, le personnage doit être observé et analysé de manière située dans l'illustration.

Pour chaque personnage, nous avons cherché à **identifier si ses attributs sont socialement associés au masculin ou au féminin**. Par exemple, la présence de pilosité faciale, une musculature ou corpulence imposante, certains vêtements, etc. peuvent ensemble amener à catégoriser un personnage comme masculin. De même, si le personnage a des cils ou des cheveux longs, porte du maquillage, certains accessoires, cela peut l'amener à être catégorisé comme femme. Ces indicateurs visuels, présentés ici de façon non-exhaustive, sont utilisés pour catégoriser le genre des personnages.

Finalement, lorsque l'observation de l'image et des caractéristiques d'un personnage ne suffisent pas à lui attribuer de façon certaine un genre, **en cas de doute, nous l'avons catégorisé comme personnage au « genre indéterminé »**. La catégorisation de genre des personnages reste un outil pour déterminer un échantillon de personnages clairement genrés et non une nécessité absolue de bicatégoriser l'ensemble des personnages. Les personnages au genre indéterminé, en proportion importante (21,2% des 1574 personnages suffisamment humanisés), ont d'ailleurs constitué une clé d'analyse précieuse (voir [partie 4](#)).

3/ Résultats chiffrés du genre dans les illustrations de couverture de jeux d'édition

a - Quelle proportion de personnages masculins et féminins ?

Les résultats présentés ici portent sur les personnages humanisés et genrés, c'est-à-dire sans les personnages dont nous ne pouvons déterminer le genre clairement et sans les personnages auxquels le concept de genre ne peut pas s'appliquer.

L'analyse de cette partie 3 repose de ce fait sur les 534 jeux ayant au moins un personnage genré sur l'illustration de sa boîte et sur le total de 1241 personnages genrés.

Parmi cet ensemble, il y a donc **64,1 % de personnages masculins et 35,9 % de personnages féminins**. Cela représente **1,8 fois plus de personnages masculins que féminins** qui apparaissent sur les illustrations des boîtes de jeux d'édition parus en 2022. Ce chiffre doit toutefois être complété par l'analyse des personnages au genre indéterminé (voir [partie 4](#)).

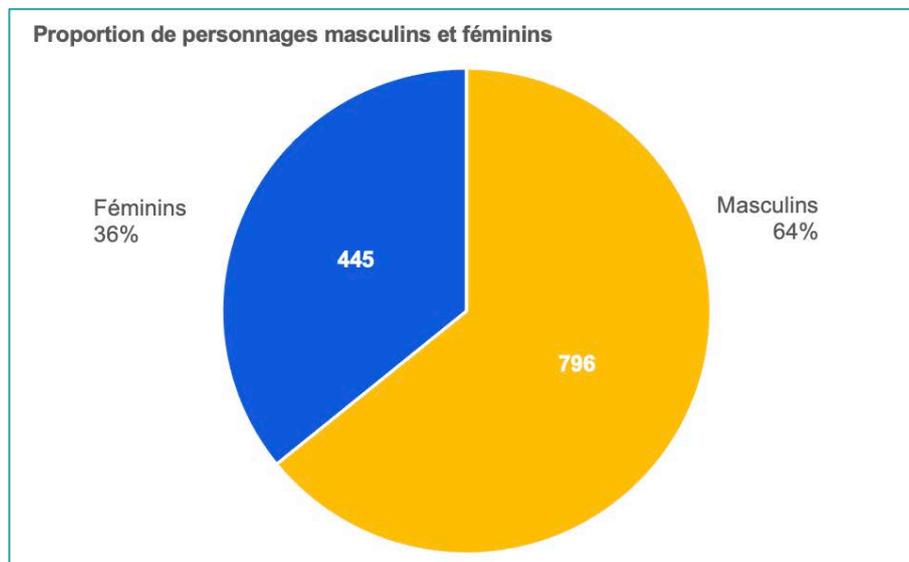


Figure 3. Proportion de personnages masculins et féminins

Il est à noter que l'échantillon comporte une faible part d'extensions (26) et de rééditions (91). Nous avons fait l'hypothèse que les jeux réédités comportaient moins de femmes puisque ce sont des jeux plus anciens, dont la première édition se serait faite dans un contexte moins favorable à la « diversité ». Notre intuition se révèle fautive. À l'inverse, il existe un écart moins grand entre les genres dans les extensions et rééditions, en particulier dans ces dernières. Ainsi, **si nous prenons en compte seulement les jeux de société en première parution, la proportion de personnages féminins serait encore moins élevée** (personnages à 65% masculins et 35% féminins).

b - Sont-ils plus en groupe ou seuls selon leur genre ?

Les personnages masculins et féminins cohabitent en « mixité » sur 66,1% des couvertures de jeux d'édition. Cependant, dans les illustrations où tous les personnages ont le même genre, **il y a 2,5 fois plus de jeux qui comportent exclusivement des personnages masculins que de jeux qui comportent exclusivement des personnages féminins.**

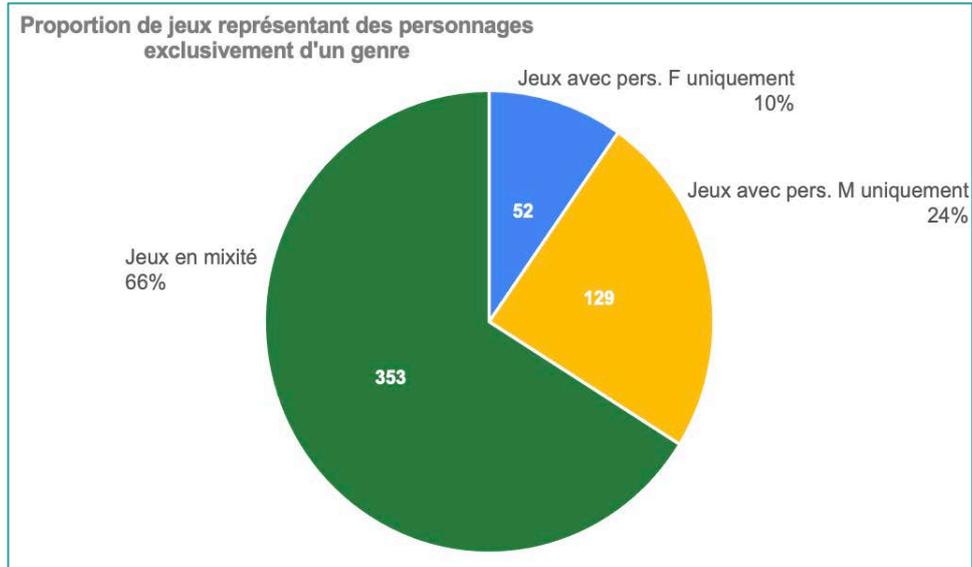


Figure 4. Proportion de jeux représentant des personnages exclusivement d'un genre

Les 52 jeux dont l'illustration de couverture comporte exclusivement des personnages féminins représentent majoritairement une femme seule (73%), rarement accompagnée par une ou plusieurs femmes (27%). En comparaison, dans les 129 jeux avec des personnages exclusivement masculins, ceux-ci sont plus souvent accompagnés par d'autres personnages masculins (35%), avec des groupes de tailles plus variées. En proportion, les groupes de 4 ou plus personnages exclusivement masculins sont six fois plus nombreux que ceux de personnages féminins.

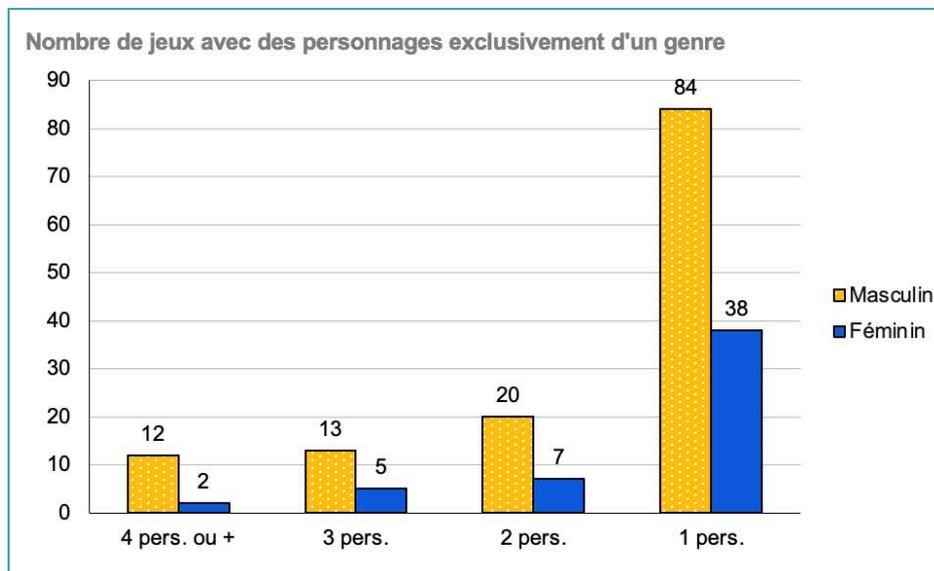


Figure 5. Nombre de jeux avec des personnages exclusivement d'un genre

On peut voir la même dynamique à l'œuvre en comptant le nombre de jeux où sont présents des personnages masculins et/ou féminins, sans exclusivité. Plus le groupe de personnages est grand, moins il a de chance de comporter un personnage féminin. Par exemple, dans le graphique ci-dessous, il y a 187 jeux avec un personnage féminin. Le nombre de jeux avec deux personnages féminins diminue de 63% (contre 51% pour les groupes avec deux personnages masculins), puis de 73% pour les jeux avec trois personnages féminins (contre 44% pour les jeux avec trois personnages masculins), et ainsi de suite. Soit, en médiane, **une diminution de -63% pour chaque personnage féminin supplémentaire, contre -45% pour chaque personnage masculin supplémentaire.**

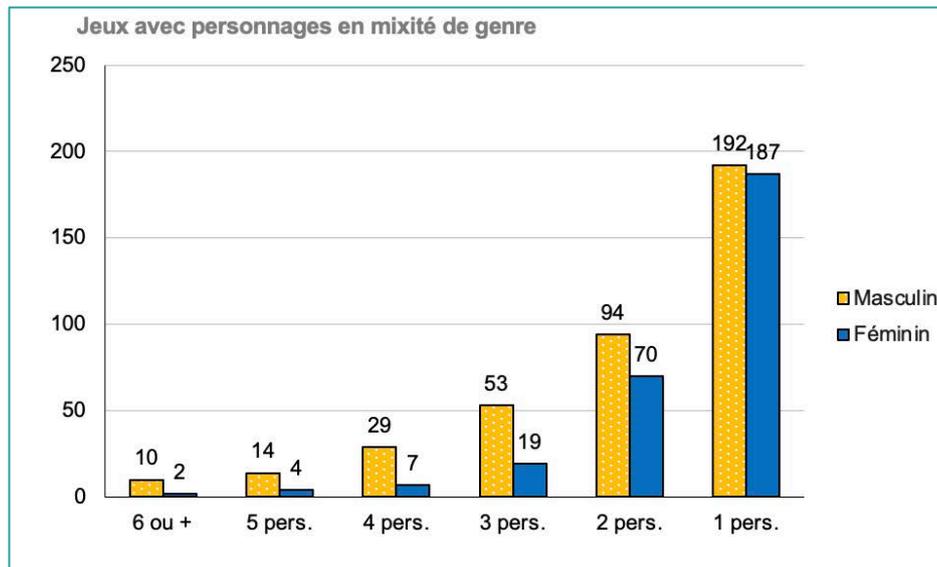


Figure 6. Jeux avec personnages en mixité de genre

Autrement dit, dans les illustrations de couverture des boîtes de jeux d'édition étudiées, **les personnages masculins sont plus souvent représentés en groupes**, que ce soient des groupes mixtes ou des groupes exclusivement masculins, tandis que **les personnages féminins sont plus souvent seuls, moins souvent en groupe.**

c - Comparaison avec l'étude de Tanya Pobuda

Il est intéressant de comparer les résultats de cette étude avec ceux trouvés par Tanya Pobuda sur le Top 100 BGG de 2018.

Dans un premier temps, observons ces résultats à l'échelle de l'ensemble des personnages, humanisés ou non. À ce niveau, le pourcentage de personnages féminins est exactement le même (19%) que dans l'étude de Tanya Pobuda. Il y a des différences significatives dans le pourcentage de personnages masculins et dans celui des animaux. En proportion, notre étude trouve moins de personnages masculins (34% contre 52,7% chez Tanya Pobuda) et bien plus d'animaux (25% d'animaux contre 20% d'animaux et d'aliens/monstres dans son étude).

Dans un second temps, à l'échelle des personnages humanisés seulement, nous remarquons davantage de personnages féminins dans notre étude, 9% de plus que dans celle de Tanya Pobuda (35,9% contre 26,7%).

Plusieurs hypothèses peuvent être émises face à cette différence. Tout d'abord, **l'étude produite par Tanya Pobuda est basée sur un Top BGG** qui s'appuie sur la note donnée par des joueur·euses de jeux d'édition de niche, publiés n'importe où, à direction d'un public enthousiaste d'adultes majoritairement des hommes (Berry & Coavoux, 2021). Cela influence l'échantillon de jeux analysés et donc leur thématique et le nombre de personnages féminins représentés dans ces thématiques.

Notre échantillon se voulant représentatif de l'ensemble des jeux parus sur une année en France, il comprend une plus grande diversité de jeux d'édition, sans la sélection faite par le public de BGG, et comprend donc des jeux plus familiaux voire pour enfants. Cela peut expliquer le plus grand nombre de personnages féminins et la surreprésentation d'animaux dans notre étude, au travers des thématiques associées. De plus, d'après nos discussions avec l'UEJ, la thématique de la nature semble avoir pris de la place dans la production ludique, ce qui a pu également entraîner une augmentation du nombre d'animaux, même si nous n'avons pas de données chiffrées pour étayer cette hypothèse.

Les études de Erin Ryan et de Tanya Pobuda diffèrent également dans leur observation de l'entièreté de la boîte de jeu, c'est-à-dire sur la couverture mais aussi sur les tranches et le dos des boîtes, contrairement à cette étude qui se repose uniquement sur l'illustration de couverture. Nos résultats montrent une continuité avec les études précédentes, mais il reste difficile de dire de quelle manière cette différence méthodologique influence la comparaison.

4/ Autres dynamiques d'invisibilisation en illustration

a - Le genre des personnages au « genre indéterminé »

Les personnages au genre indéterminé représentent tous les personnages dont l'apparence ou les caractéristiques ne nous ont pas permis de clairement leur attribuer un genre. Nous avons pu repérer deux procédés d'illustration où le genre d'un personnage ne pouvait pas être déterminé de manière évidente : les personnages au genre « mixte », avec des attributs à la fois féminins et masculins et les personnages au genre « non-visible », aux attributs cachés sous des habits/masques ou par une position de dos. Les illustrations présentes dans toute cette partie 4 sont choisies volontairement pour représenter des exemples et cas limites.

La majorité des personnages au genre indéterminé sont des personnages dont le genre est non-visible (62,2%). Les personnages au genre mixte sont minoritaires (8,1 %). Le reste des personnages indéterminés concerne d'autres situations où le genre n'a pas pu être catégorisé (manque d'indicateurs de genre, sans pour autant être non-visible).

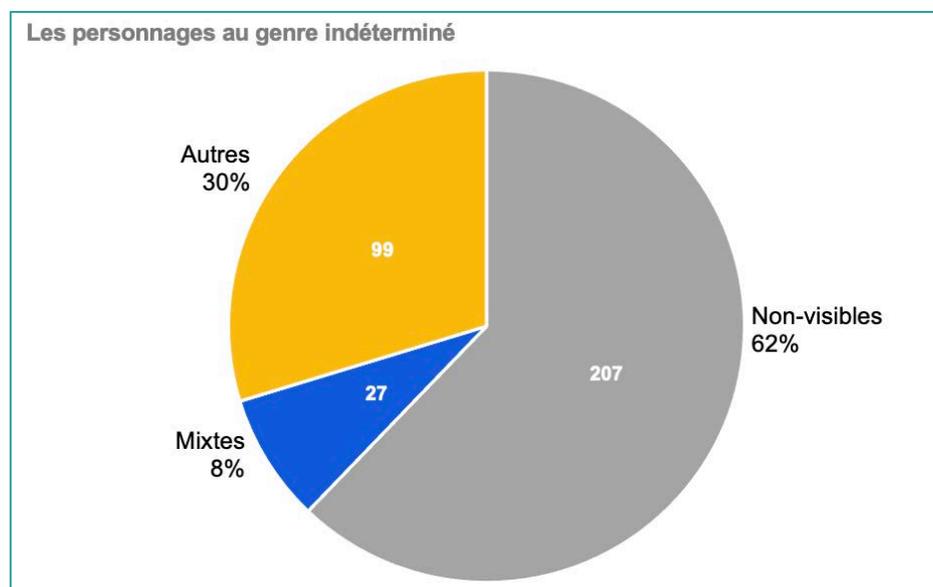


Figure 7. Les personnages au genre indéterminé

Le terme « mixte » est utilisé pour désigner un personnage qui possède des traits féminins et masculins, ce qui empêche sa catégorisation de manière binaire. Ces personnages sont exclusivement des humanoïdes et sont en majorité des personnages elfiques ou ayant des traits juvéniles. Ceux-ci ne semblent pas non plus pouvoir être systématiquement rattachés à un genre par leur contexte. Pour aller plus loin et déterminer ce que ces personnages font au genre, il pourrait être intéressant de faire une analyse de leur réception auprès d'un public, ce qui n'est pas l'objet de notre étude.



Illustration 1. Personnages au genre indéterminé « mixte »

Nous trouvons des analyses plus intéressantes à faire chez les personnages au genre non-visible. En effet, ils présentent différentes façons de rendre le genre indiscernable : port d'un casque, d'une capuche ou de tout autre élément masquant le visage, mais également une position de dos.

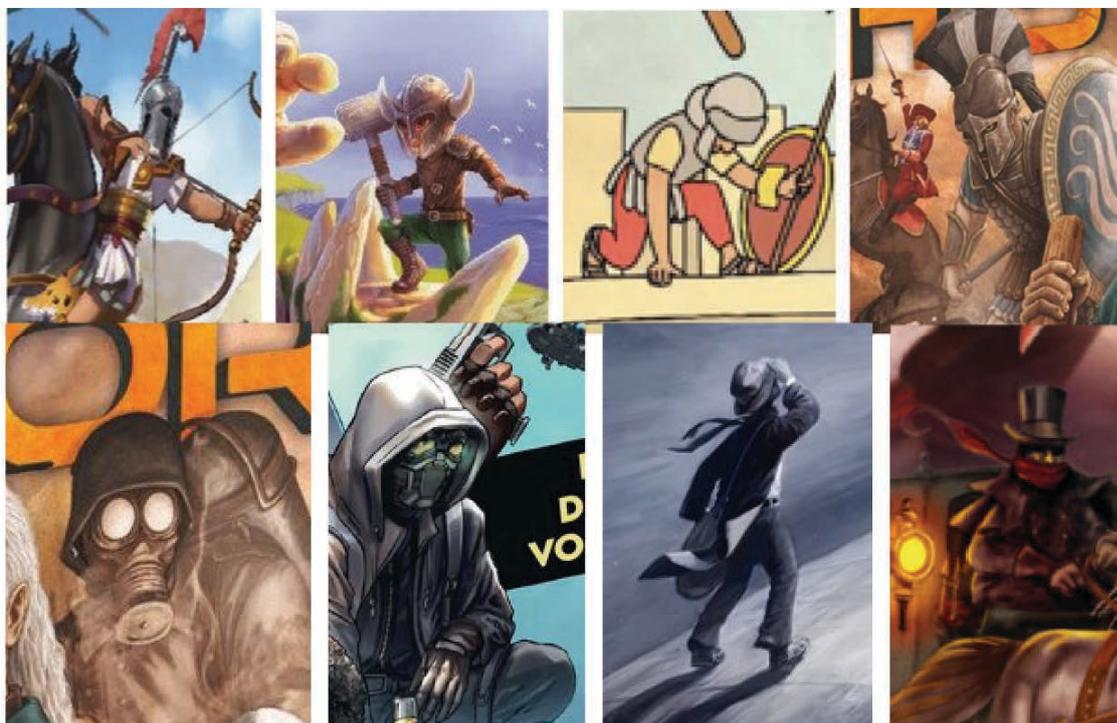




Illustration 2. Personnages au genre indéterminé « non-visible »

En observant ce type de personnage, on peut remarquer que **la grande majorité des personnages au genre non-visible peuvent être perçus comme masculins**. Cela est dû aux normes de genre, associant au masculin certains accoutrements, posture ou morphologies, ou encore d'une profession ou d'une activité. Une infime minorité permet un doute sur le genre du personnage ou de l'interpréter intuitivement comme féminin.

Certaines de ces représentations, comme les pirates, explorateurs ou soldats prennent racine dans un narratif historique. Notre étude ne pourra pas davantage explorer cette question. Les analyses historiques contemporaines commencent à peine à témoigner de l'invisibilisation des groupes minorisés mais concordent au moins à nuancer les représentations que l'on se fait de certaines périodes de l'histoire.

Tout ceci nous amène à préciser qu'en termes de perception, **le pourcentage de personnages masculins est en réalité plus élevé que les chiffres présentés en [partie 3](#)**. En effet, si parmi les personnages genrés nous avons trouvé 64,1% de personnages masculins pour 35,9% féminins, en prenant en compte la masculinité évidente des personnages au genre non-visible, nous obtenons **69,2% de personnages masculins pour 30,8% de personnages féminins**. Ainsi, dans le cadre de notre étude des inégalités de genre dans les illustrations, nous proposons de qualifier de « dissimulation » ces façons de rendre le genre non-visible, formant un groupe de « **personnages masculins au genre dissimulé** ».

b - Visages occultés

Nous avons recensé les boîtes de jeux comportant un personnage mis en avant sur son illustration, c'est-à-dire se détachant nettement du décor et/ou des autres personnages. Lors de cette démarche, nous avons noté une certaine récurrence dans les représentations genrées.

Dans une minorité non négligeable (20%) des jeux où un personnage féminin est mis en avant, son visage est plus ou moins occulté de différentes façons. Soit le visage est partiellement caché par quelque chose de physique comme un masque, un pistolet ou une main, soit cela relève de compositions graphiques, comme des aplats, des cadrages, des ombrages, ou encore d'ajouts d'éléments graphiques. Dans tous les cas, **le visage est alors moins caractérisé, ce qui enlève au personnage une partie de son individualité**.



Illustration 3. Personnages féminins au visage occulté

c - Places subordonnées

Notre attention s'est ensuite portée sur les cas où les illustrations représentent un personnage féminin avec un personnage masculin. Dans une majorité des jeux, non décomptée, où les personnages féminins et masculins sont représentés ensemble, la composition visuelle de l'image reproduit une hiérarchie de genre.

Nous avons recensé deux procédés véhiculant une dissymétrie de genre, où le personnage masculin prend le pas sur le personnage féminin. Le premier est visuel. C'est-à-dire qu'à travers différentes stratégies, **le personnage masculin est le plus remarquable, celui qui nous paraîtra le plus mis en avant**. Cela se remarque dans une lecture de l'illustration comme un ensemble, avec différents éléments qui peuvent se combiner ou non. On peut par exemple relever à la taille des personnages, le plan ou la perspective utilisée, son placement dans la composition de l'image, le contraste de couleurs, ou encore la gestuelle. Ces façons de faire permettent au personnage masculin de prendre plus de place dans l'image, d'être plus central et donc plus visible.



Illustration 4. Place subordonnée visuellement

Le deuxième procédé concerne la position des corps et regards. Les personnages féminins et masculins sont côte à côte à la même échelle visuellement, mais véhiculent tout de même une hiérarchie genrée. De manière récurrente, le personnage masculin se trouve de face, le regard dirigé vers la personne qui observe la boîte, tandis que le personnage féminin est tourné de trois quarts, de profil, regardant ailleurs ou vers le personnage masculin. Lui soutient le regard qui l'observe, tandis qu'elle est regardée, reçoit le regard. Ainsi, **les personnages masculins sont placés dans une position active et les personnages féminins dans une position passive**. Cela reprend donc des stéréotypes de genre, dépréciatifs pour le genre féminin.





Illustration 5. Places subordonnées par la position des corps et regards

d - Hiérarchies dans les œuvres fictionnelles et historiques

Dans l'échantillon analysé, les couvertures de jeux représentant des statues ou des peintures ont attiré notre attention. La représentation de genre dans ces productions artistiques contient des enjeux différents. Le premier concerne la représentation d'œuvres fictionnelles, qui n'existent que dans le jeu, et découle d'un choix graphique ou éditorial. Le second porte sur des œuvres ou personnages ayant existé et relève à nouveau d'un choix historiographique.

Premièrement, les statues et peintures fictionnelles font partie du « *lore* » du jeu, c'est-à-dire de son univers inventé. Ainsi, ces statues sont des créations à l'effigie d'un personnage fictif, donc même si cela s'appuie à des pratiques culturelles et historiques réelles, le choix des personnages représentés est totalement libre. On remarque pourtant que **ces statues fictionnelles représentent le même type de personnage : masculin, blanc**, utilisé pour symboliser le pouvoir politique ou militaire.



Illustration 6. Statues fictionnelles masculines

Secondement, on peut remarquer que les illustrations choisies d'œuvres ayant existé montrent en majorité des femmes sur les tableaux et des hommes parmi les statues. Ces jeux dénotent

alors de choix historiographiques, c'est-à-dire qu'ils **se basent sur une histoire de l'art qui a longtemps invisibilisé la production de femmes artistes et de diversité de représentations**. Les peintures sélectionnées représentent donc la plupart des portraits féminins. À nouveau, nous constatons que les peintures de femmes les mettent dans une position passive tandis que les statues masculines sélectionnées représentent des figures historiques ou militaires, le regard dirigé vers la personne qui observe. Cela relève d'un parti-pris de choisir une certaine représentation de l'histoire ou une période historique plutôt qu'une autre, ou bien de s'abstenir de la traiter avec une liberté créative.

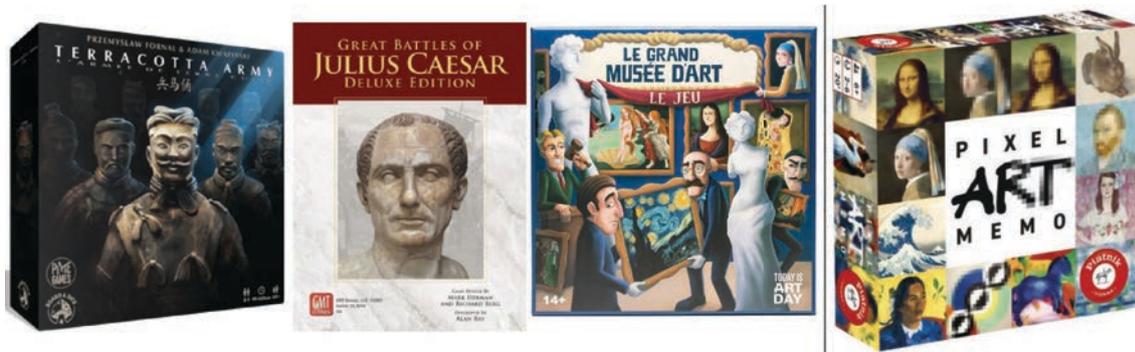


Illustration 7. Œuvres historiques : statues d'hommes et peintures de femmes

Cette analyse d'œuvres fictionnelles et historiques ne concerne qu'une minorité de jeux, qui n'ont pas pu être comptés dans notre étude, et ne prétend pas être exhaustive ou immédiatement généralisable. En montrant la reproduction de hiérarchies et stéréotypes genrés, elle pose cependant des questions que nous trouvons intéressantes et pertinentes, à explorer lors de futures études ou au sein du milieu de l'édition de jeux de société.

e - Stéréotypes sexistes

Comme évoqué plus haut, l'invisibilisation des personnages féminins n'est pas la seule façon de reproduire des inégalités de genre. En effet, une représentation sexiste peut perpétuer des idées discriminatoires. Ainsi, des représentations visuelles peuvent être empreintes de sexisme, défini par Geneviève Pruvost (2014) comme « [...] système social qui institue de fait, matériellement ou symboliquement, une hiérarchie naturelle et sociale des sexes, avec des effets discriminants sur les femmes ».

Le sexisme comme inégalité de genre nous amène donc à étudier exclusivement les personnages en position de discrimination à l'échelle de la société, c'est-à-dire les personnages féminins, quand bien même il existerait des représentations masculines dommageables ou offensante pour les hommes.

Nous avons donc mesuré ici le nombre de jeux présentant une représentation clairement sexiste sur sa couverture. En théorie, cela peut prendre plusieurs formes, comme l'utilisation de stéréotypes de genre, la sexualisation de personnages féminins, la représentation de proportions corporelles irréalistes, la représentation de violences sexistes et sexuelles etc.

Dans l'échantillon de jeux analysé, **les représentations sexistes concernent seulement 19 couvertures de jeux, soit 3,5% des 534 jeux comportant des personnages genrés**. Dans

tous ces cas, le caractère sexiste est attribué en raison du stéréotype de la sexualisation d'un personnage féminin. Cette notion fait référence au processus par lequel un personnage est représenté de manière à mettre en avant ou à accentuer son attrait sexuel avant d'autres aspects de sa personne. Cela peut se manifester notamment à travers ses habits, une nudité (partielle), la posture de son corps, ou sa mise en scène.

Sur ces quelques jeux, nous avons cherché s'il y avait une concordance avec le genre des illustrateur·ices (en nous basant sur prénoms et photos disponibles) et trouvé une parité de genre entre illustrateurs et illustratrices. Même si rien ne peut être conclu en l'état, **il semble que le genre des personnes illustrant un jeu n'a pas d'effet sur le traitement des personnages féminins**. Le sexisme intériorisé, les impensés et les habitudes de représentations peuvent être des pistes à explorer pour nuancer la croyance selon laquelle la présence de femmes dans une équipe de création suffit à produire plus de « diversité ». Ces questions ont été abordées dans le secteur du jeu vidéo notamment dans l'article de Lise Cottet (2024) « Porter la diversité dans un milieu masculin : contestation et reproduction des stéréotypes de genre chez les artistes du jeu vidéo ». Cette réflexion mériterait un approfondissement, puisque les choix graphiques ne relèvent pas seulement des illustrateur·trices mais également du processus de direction artistique et d'édition.

f - Personnages racisés

Le concept de race est employé en sociologie pour expliquer le racisme. Comme pour le genre, l'idée de race ne correspond pas à une réalité physiologique mais à un processus social subjectif qui relève de rapports de pouvoir structurels au sein d'une culture. À ce titre, Solène Brun et Claire Cosquer (2022) rappellent que « la racialisation produit ainsi une "condition sociale", forgée par le privilège blanc ou l'expérience de formes diverses de domination, d'exploitation et d'oppression en raison de son assignation raciale. » Autrement dit, les personnages racialisés ou « racisés » sont donc ceux pouvant être perçus comme non-blancs, en opposition à une norme blanche en position sociale dominante.

Sur l'ensemble des personnages humanisés, sur lesquels on peut projeter le concept de genre et donc également celui de race, il y a **13,6% de personnages racisés**, une proportion légèrement inférieure à celle trouvée par Tanya Pobuda (16,3%). Toutefois, leur présence semble surtout conditionnée à une thématique liée à la découverte de cultures non-Européennes, c'est-à-dire majoritairement dans **une représentation stéréotypique de l'exotisme**, renforçant leur position stigmatisante dans le rôle de « l'Autre ».

Sur les 534 couvertures de jeux comportant des personnages humanisés, 113 comportent au moins un personnage racisé. Cela veut dire qu'il y a **presque deux fois moins de jeux représentant des personnages racisés que d'animaux réalistes** (200), et à peu près **autant que de jeux représentant des aliens/monstres** (103).

Bien que cela constitue une minorité de notre échantillon, nous remarquons que les extensions ont plus souvent des personnages racisés que les jeux parus en 2022 : on compte au moins un personnage racisé dans 24% des extensions (22) contre 16% dans les jeux en première parution (89).

Cette analyse exploratoire de la racisation des personnages dans les couvertures de boîtes de jeux d'édition, bien que n'étant pas l'objectif de cette étude, reflète le souhait de prolonger cette étude en y intégrant d'autres critères. Par exemple, il serait intéressant de dénombrer la proportion de ces personnages dans les jeux à thématique « exotique », ou encore de différencier les représentations des personnages racisés selon s'ils sont masculins ou féminins.

5/ Conclusion

Cette étude agit donc comme un premier état des lieux de la diversité de genre des jeux d'édition parus en 2022. L'UEJ a l'intention de la renouveler à intervalle régulier et exprime ainsi la volonté du secteur du jeu de se questionner sur ses productions. L'idée à travers ce travail est également de construire des bases de réflexion à faire évoluer avec le secteur. Avec cet objectif et dans un esprit de transparence, le tableau qui a servi à notre analyse est accessible et téléchargeable dans les premières pages, afin que toute personne puisse reproduire l'étude, en tirer de nouveaux chiffres, ou compléter d'éventuels manquements.

Cette étude montre que les personnages féminins présents sur les boîtes de jeux restent encore largement minoritaires, avec près de deux fois plus de personnages masculins, produisant des résultats similaires aux études précédentes (Erin Ryan, 2016, Tanya Pobuda, 2018). Sur ces illustrations, les femmes sont plus souvent accompagnées d'hommes que seules et elles sont rarement plus de deux contrairement aux personnages masculins. Cela est représentatif du système inégal du genre valorisant le masculin et dévalorisant le féminin. Ce qui correspond à l'idée que les femmes représentent le particulier et les hommes l'universel. C'est-à-dire que les personnages masculins représentent la norme et que le personnage féminin est pensé comme une exception ou un ajout.

En effet on peut conclure de cette étude que le personnage typique illustrant les boîtes de jeux d'édition est un homme blanc, mis en valeur par rapport aux personnages de féminins s'il y en a. Avec eux, certains personnages au genre « dissimulé » sont interprétés comme masculins au regard des normes de genre. Cette analyse des représentations de genre questionne les progrès réels de l'édition de jeux de société du point de vue des luttes contre les inégalités sociales et pour la diversité.

Des rapports de domination, entre autres la domination masculine, structurent notre société mais également nos imaginaires. De ce fait, ces différences de représentations ne sont pas le reflet d'une volonté ou d'une intention des professionnel·les mais relèvent plutôt de processus systématiques. L'asymétrie entre les genres des personnages exprime surtout un impensé dans la création. On reproduit ce que l'on voit, ce que l'on a appris en formations d'art ou d'édition, ce que l'on a toujours fait, mais nos habitudes sont façonnées culturellement.

Cela pose donc la question de la façon dont le secteur peut se saisir de ces enjeux, en évitant les écueils de reproduction des inégalités que connaît par exemple celui du jeu vidéo, même après leur prise de conscience (Lignon, 2015; Cottet, 2024; Goudet, 2024).

Pour de prochaines études, d'autres critères pourraient être mobilisés pour continuer à réfléchir sur des problématiques de représentations. On peut par exemple penser à la tranche d'âge des personnages (enfant, adulte, personne âgée), leur morphologie, le contexte de représentation (lieu intérieur/extérieur, quel environnement) ou encore leur l'activité. On peut également penser à étudier la colorimétrie ou le style graphique des boîtes de jeux et voir la corrélation avec la présence de personnages féminins. Ces éléments peuvent également renfermer des représentations renforçant des inégalités et permettent de mieux analyser les conditions de représentation des personnages féminins et racisées, ou plus généralement de groupes minorisés.

Bibliographie

a) Références citées

- Bereni, L. (2008). *Introduction aux Gender Studies : Manuel des études sur le genre*. De Boeck Supérieur.
- Berry, V., & Coavoux, S. (2021). « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France. *Sciences du jeu*, 14. <https://doi.org/10.4000/sdj.2819>
- Brougère, G. (2021). Des jeux et des sociétés. *Sciences du jeu*, 14. <https://doi.org/10.4000/sdj.2933>
- Brun, S., & Cosquer, C. (2022). *Sociologie de la race*. Armand Colin.
- Cottet, L. (2024). Porter la diversité dans un milieu masculin : Contestation et reproduction des stéréotypes de genre chez les artistes du jeu vidéo. *Images du travail, travail des images*, 16. <https://journals.openedition.org/itti/4761>
- Goudet, L. (2024). Représentations et stéréotypes des métiers du sexe dans le jeu vidéo. *Images du travail, travail des images*, 16. <https://journals.openedition.org/itti/4808>
- Hall, S., Cervulle, M., & Jaquet, C. (2008). *Identités et cultures : Politiques des cultural studies* (Nouvelle éd. augmentée). Éd. Amsterdam.
- Lignon, F. (Éd.). (2015). *Genre et jeux vidéo*. Presses universitaires du Midi. <https://hal.science/hal-01152978>
- Pruvost, G. (2014). Sexisme. In A. Bihr & R. Pfefferkorn, *Dictionnaire des inégalités*. A. Colin.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M., & Smith, W. (2017). Exploring the Digital Hinterland : Internet Practices surrounding the Pursuit of « Offline » Hobbies. *AoIR Selected Papers of Internet Research*. <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/spir/article/view/10194>
- Smith, S. L., Choueiti, M., & Pieper, K. (2016). *Inclusion or Invisibility ? Comprehensive Annenberg Report on Diversity in Entertainment* [CARD]. Institute for Diversity and Empowerment at Annenberg (IDEA), USC Annenberg. https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/2017/04/07/MDSCI_CARD_Report_FINAL_Exec_Summary.pdf
- Zapperi, G. (2016). Regard et culture visuelle. In *Encyclopédie critique du genre* (p. 549-558). La Découverte. <https://doi.org/10.3917/dec.renne.2016.01.0549>

b) Autres références

- Brown, A., & Waterhouse-Watson, D. (2016). Playing with gender. (Re-)imagining women and men in fantasy board games. In J. Roberts & E. MacCallum-Stewart, *Gender and Sexuality in Contemporary Popular Fantasy : Beyond boy wizards and kick-ass chicks* (p. 133-149). Routledge.
- Brugeilles, C., Cromer, I., & Cromer, S. (2002). Les représentations du masculin et du féminin dans les albums illustrés ou comment la littérature enfantine contribue à élaborer le genre. *Population*, 57(2), 261-292. <https://doi.org/10.3917/popu.202.0261>
- Davis, D. E. C. (2013). *Women and Gaming Preliminary Research Report*. BGG.Con 2013. <https://docs.google.com/file/d/0BxMj6fVK-hglOGtrMFR5c1dVdFk>
- Joffe, H. (2007). Le pouvoir de l'image : Persuasion, émotion et identification. *Diogène*, 217(1), 102-115. <https://doi.org/10.3917/dio.217.0102>
- Kerger, S., & Brasseur, L. (2021). *Les représentations du genre dans les manuels scolaires : Une étude à l'école fondamentale luxembourgeoise*. Ministère de l'égalité entre les femmes et les hommes, Luxembourg, Luxembourg. <https://orbilu.uni.lu/handle/10993/47978>
- Missoffe, P. (2015). Stéréotypes, représentations sexuées et inégalités de genre dans les manuels scolaires. *La Revue des droits de l'homme. Revue du Centre de recherches et d'études sur les droits fondamentaux*, 8. <https://doi.org/10.4000/revdh.1667>

- Rennes, J. (2016). *Encyclopédie critique du genre : Corps, sexualité, rapports sociaux*. la Découverte.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>

Voir aussi les guides, chartes, et travaux académiques listés dans : Freudenthal, M. (2023). *Bibliographie genre, orientation sexuelle et jeu*.
<https://docs.google.com/document/d/1Kov7fKFzjTEO7B8R1IF7pT6kYKb8hBDvtvnazE0cHXQ/edit#heading=h.cgan8vyfj8io>