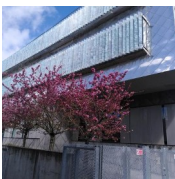


#ClasseLive 2025-2026 – les publications

Constats

Média scolaire Clg Montrésor @MediaTerrEleves

🗣️ [#PisteRéflexion] Nous pensons qu'il est plus facile de s'identifier aux personnages masculins aussi bien pour les filles que pour les garçons mais que l'inverse n'est pas vrai ou peu souvent pour les personnages féminins dans les [#jeuxvidéo](#) [#classelive](#) [#liveSPME](#)



cdiDunois @cdiDunois

[#Réflexion] Plus de 7% des femmes sont victimes de sexisme dans les jeux vidéos !
https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_septembre_2025_def_0.pdf
[#ClasseLive](#) [#LiveSPME](#) [#jeuxvideo](#)

Naya



CDI du lycée Maurice Genevoix @cdi_lmg

Constat : <https://www.lemonde.fr/pixels/article/2023>



Cdi du collège Racan @CdiRacan

D'après ColonelCalas et Drum, les femmes sont beaucoup plus discriminées par rapport aux hommes. La moitié des femmes jouent aux jeux vidéo mais la majorité des joueurs continuent de

penser que les hommes sont plus forts. [#stopdiscrimination](#) [#Classelive](#) [#SPME2026](#)
Charlotte et Kaléa

[EREA François Truffaut @EREA_Truffaut](#)

[#Témoignage] dans certains jeux, on est parfois avantagé en choisissant un skin féminin (indépendamment de notre genre) parce que la hitbox est plus fine (on est plus difficile à viser).
[#Fortnite](#) [#ClasseLive](#) [#LiveSPME](#)



[CDI Racan @roselyneberthon](#)

[E-Sport]Le succès d'un jeu vidéo tient à plusieurs éléments réunis : pour qu'un titre remporte une large audience, il faut d'abord et avant tout que son gameplay ou narration soit attrayant. Un gameplay bien conçu doit offrir un équilibre entre plaisir des yeux et défis afin de captiver les joueurs et les inciter à continuer à jouer. L'interaction sociale en mode multijoueur est aussi importante. Lohan et Enzo

🔗 <https://urlr.me/uWaFTg>

[CDI Racan @roselyneberthon](#)

[#cyberharcèlement](#)

Les E-Gameuses sont souvent menacées d'être agressées sexuellement, d'être retrouvées dans la vraie vie. Pendant une semaine, un individu avec qui ColonelCalas jouait s'est introduit chez elle. Un appel à la police a dû être nécessaire pour réussir à le faire sortir de chez elle. Néanmoins, Anthéa a moins été sujette au harcèlement. Les violences verbales sont plus présentes envers les E-Gameuses.

Albane - Anaïs

[#cyberharcèlement](#) [#ClasseLive](#)

[#égalitéfillesgarçons](#)

[#gaming](#)

[CDI Racan @roselyneberthon](#)

[#sexisme] Dans un jeu vidéo, il est plus facile d'insulter derrière un écran que dans la vraie vie ☹️. Quand les joueurs masculins savent qu'en face d'eux ils ont un homme, les insultes sont moins violentes. Si c'est une fille, elle peut être menacée de viol, d'agressions sexuelles... Les filles gameuses sont parfois retrouvées sur les réseaux, chez elle. Elles doivent souvent se dissimuler

derrière un pseudonyme masculin pour une question de sécurité. Laura
[#metoo](#) [#Classelive](#) [#gamingcommunity](#).

CDI Racan @roselyneberthon

[#égalitéfillesgarçons] Dans les jeux en ligne, les femmes sont souvent victimes de violences
Un sondage Ifop d'Avril 2023 montre que 40% des joueuses en ligne ont déjà été victimes de
sexisme, et qu'une majorité des joueurs "masculins" adhèrent aux stéréotypes sexistes et
misogynes. 🗣️ 🎮 A cause de cela, 30% des joueuses ont déjà refusé de participer à un chat vocal
pour ne pas qu'on les identifie en tant que femme. 🧑 Emylia et Emie
https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/franceinfo-esport/esport-40-des-joueuses-en-ligne-ont-deja-ete-victimes-d-une-forme-de-sexisme-selon-un-sondage-ifop_5771573.html
[#classelive](#) [#jeuxvidéo](#) [#gamingcommunity](#)

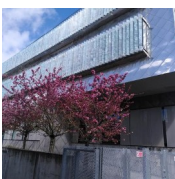
CDI Racan @roselyneberthon

[E-Sport] Le e-sport est composé à 85% d'hommes, à cause de cette majorité les jeux sont surtout
orientés pour les hommes. Cela diminue l'envie et la possibilité de jouer dans un environnement
sain pour les femmes. Lola et Clara

[#ClasseLive](#) [#SPME25](#) [#égalitéfillesgarçons](#) [#jeuxvidéo](#) [#gamingcommunity](#)
🔗 <https://www.francetvinfo.fr/culture/jeux-v>

EREA François Truffaut @EREA_Truffaut

[#Témoignage] Nous (les filles) nous sommes déjà fait insulter sur les jeux vidéos parce qu'on est
une fille. C'est le cas aussi pour notre équipe féminine de foot. [#ClasseLive](#) [#LiveSPME](#)



cdiDunois @cdiDunois

[#proposition] La représentation des femmes dans les jeux vidéo devrait être moins
disproportionnée au niveau des formes et devrait avoir des vêtements plus couvrants.
Un exemple de femmes disproportionnées : les femmes dans "GTA".

Un exemple de femme réaliste : Ellie dans "The Last Of Us".

[#jeuxvidéo](#) [#égalitéfillesgarçons](#) [#ClasseLive](#) [#LiveSPME](#)
Amandine



[Eva - ColonelCalas @Eva PeriniDavid](#)

[@cdiDunois](#) Une constatation qui me met très mal à l'aise en tant que femme et que gameuse. Les "Femmes de GTA" sont de vrais caricatures sorties d'un jeu qui est lui même une critique sociétale, elles ne sont même pas les héroïnes du jeu, ce sont des objets (voulu par l'éditeur). Ellie, elle, est une enfant dans un monde post apocalyptique, elle n'est pas encore une femme mature ...

Les deux sont incomparables.

La "Vrai" Femme n'est pas plus un enfant qu'un objet.

