

## Pourquoi sHeroes ?

Princesses, guerriers, aventurières... Les personnages qui peuplent les jeux vidéo nous font incarner de multiples rôles pour explorer leur univers. Comment le genre façonne-t-il ces imaginaires ? Quels rôles y occupent les femmes et les hommes ?

Le genre est un rapport social : il organise nos relations et la manière dont nous faisons société. Tout au long de notre vie, nous apprenons à différencier les attitudes jugées «féminines» ou «masculines» et à nous comporter «comme un homme» ou «comme une femme». Le genre dresse des barrières entre les hommes et les femmes et nous donne une place selon notre sexe. Les rôles dits «masculins» sont souvent valorisés, au détriment des rôles dits «féminins» : le genre est source d'inégalités, d'exclusions et de discriminations.

Le genre traverse tous les aspects de notre vie : famille, éducation, culture, travail... Le jeu vidéo n'est pas en reste : c'est une pratique culturelle populaire, avec laquelle nous construisons notre identité et notre expérience du monde.

S'intéresser au genre dans les jeux vidéo, c'est observer les personnages, leur corps, leurs vêtements ou leur mise en scène : armure ou bikini ? Les vêtements et les attitudes servent-ils les actions ou le plaisir des yeux ? C'est aussi examiner les règles du jeu et les actions qu'elles valorisent ou rendent inaccessibles : l'attaque est-elle le seul horizon possible ? Nos possibilités d'actions sont-elles contraintes selon le genre de notre personnage ?

Enfin, c'est aussi prendre en compte les joueuses et joueurs, les conceptrices et concepteurs des jeux que nous utilisons ou encore celles et ceux qui œuvrent pour des jeux vidéo plus inclusifs. S'il véhicule des imaginaires genrés, le jeu vidéo constitue en effet un formidable moyen d'expression pour valoriser d'autres identités, changer les règles, et créer d'autres mondes possibles.




Avec sHeroes, prenez les manettes pour explorer ce qui se joue entre genre et jeux vidéo !

*L'exposition s'ouvre lors de la Semaine de l'égalité, en collaboration avec le service Agenda 21 - Ville durable.*

**Bibliothèque de la Cité**  
**Place des Trois - Perdrix 5, 1204 Genève**  
**Informations et horaires :**

**www.bm-geneve.ch**

retrouvez les Bibliothèques municipales  
sur les réseaux sociaux

 facebook.com/genevebm  
 youtube.com/genevebm  
 instagram.com/genevebm

**Bibliothèques Municipales**  
*une fenêtre sur le monde*

**Une  
exposition  
jouable**



**Les imaginaires de genre  
dans les jeux vidéo**

Genève,  
ville de culture

[www.ville-geneve.ch](http://www.ville-geneve.ch)

## En marge de l'exposition, retrouvez les actions suivantes :

### Visites guidées et initiation aux jeux

Un tour de jeu dans  
l'exposition sHeroes

#### Samedi 2 mars à 11h et à 15h

Bibliothèque de la Cité - Le Multi

Âge : Tout public, dès 8 ans

Durée : 2h

Inscriptions : <https://bmgeneve.agenda.ch>

Les visites seront conduites par Marion Coville, la commissaire scientifique de l'exposition sHeroes - Les imaginaires de genre dans les jeux vidéo.

Dans le cadre de la Semaine de l'égalité, en partenariat avec le service Agenda 21-Ville durable

#### Les samedis 30 mars, 11 mai et 8 juin à 15h

Bibliothèque de la Cité - Le Multi

Âge : Tout public, dès 8 ans

Durée : 2h

Inscriptions : <https://bmgeneve.agenda.ch>

Les visites vous permettront de comprendre les enjeux de l'exposition et de tester les jeux vidéo grâce à la médiatrice culturelle Ana-Luisa Castillo, spécialisée dans le jeu vidéo.

### Mission sHeroes:

Quels imaginaires de genre  
dans les jeux vidéo ?  
Table ronde

#### Mardi 5 mars à 19h00

Bibliothèque de la Cité - Le Multi

Âge : Adultes

Durée : 1h30

De nombreuses créatrices et de nombreux créateurs œuvrent pour proposer des alternatives passionnantes aux normes de genre dans les jeux vidéo, mais la plupart restent encore méconnu-e-s du grand public. Comment le jeu vidéo peut-il offrir une diversité de points de vue ? Comment questionner l'identité de genre au travers des mécaniques de jeu ? Une réinvention des relations entre les personnages est-elle possible ? À travers ces interrogations, c'est non seulement le statut des héroïnes et héros de jeux vidéo qui est sondé, mais aussi la place des gameuses, des conceptrices et éditrices de jeu vidéo, qui naviguent dans des communautés geek encore largement masculines.

Avec la participation de **Marion Coville**, commissaire scientifique de l'exposition **Fanny Lignon**, maîtresse de conférence à l'Université de Lyon 1 **Marion Bareil**, game designer et co-fondatrice du studio Tourmaline **Joris-Manuel Colaço**, titulaire d'un Master en Science Politique à UniGe

Modération par **Celia Héron**, cheffe de la rubrique «société» pour Le Temps et co-productrice du podcast Brise-glace

Dans le cadre de la Semaine de l'égalité, en partenariat avec le service Agenda 21-Ville durable

# sHeroes

exposition  
du 2 mars  
au 20 juillet 2019

### Stéréotypes et stéréodames

(Dé)construire un jeu vidéo  
Atelier

#### Du 23 au 25 avril, de 14h à 17h

Bibliothèque de la Cité - Espace le 4<sup>e</sup>

Âge : de 10 à 14 ans

Durée : 3h par après-midi

Inscriptions : <https://bmgeneve.agenda.ch>

Pendant trois après-midi, les Bibliothèques municipales proposent au public de 10 à 14 ans de réaliser un jeu vidéo sur le thème des stéréotypes, sans passer par le codage et en se basant uniquement sur le dessin et l'imaginaire de chacun-e.

Quel rapport entre jeux vidéo et stéréotypes de genre ? La première réponse qui vient à l'esprit est que le jeu vidéo les véhicule. Comment sortir du modèle du héros qui sauve une princesse ou de l'homme viril qui résout ses problèmes par la violence ? Cet atelier propose de déconstruire des croyances pour montrer que d'autres modèles sont possibles. A travers le jeu vidéo, les enfants sont invités à réfléchir à leurs propres représentations pour créer une nouvelle histoire à jouer !

Avec **Giulia Valsecchi**, intervenante au 2<sup>e</sup> Observatoire sur les questions de genre et de l'éducation et **Ivan Gulizia**, game designer

### Stéréo-mythes

Atelier

#### Le 5 juin, de 15h30 à 17h

Bibliothèque de la Cité - Espace le 4<sup>e</sup>

Âge : de 8 à 11 ans

Durée : 2h

Inscriptions : <https://bmgeneve.agenda.ch>

Stéréo-mythes est un atelier qui aborde la diversité des genres, la coexistence et la tolérance à travers le dessin et le jeu. Qu'est-ce que le genre ? Concept de sciences sociales, il désigne les différences non biologiques entre hommes et femmes. Ces différences toutes construites sont remises en question, car de nombreuses personnes ne s'y reconnaissent pas. Stéréo-mythes est une collection de sculptures interactives conçues pour parler du genre. Les enfants travailleront avec des personnages fictifs de la littérature et des jeux vidéo, qui leur permettront de comprendre que les différences peuvent nous rendre uniques et spéciaux-ales. Les sculptures réalisées par les enfants pendant l'atelier, seront visibles jusqu'au 9 juin et pourraient être remaniées par les visiteurs-euse-s de passage...

Avec **Rocio Egio**, designer et conceptrice de Stéréo-mythes

En partenariat avec le Festival Spielact