

RAPPORT 2026

Les femmes dans la tech française

Tech, jeu vidéo, cybersécurité : où en est la mixité, et comment nos écoles y contribuent

Gaming Campus pour les Pros
Guardia Cybersecurity School pour les Pros

Féminiser la tech : il est temps de changer les règles du jeu !

La tech construit le monde de demain, tout comme les industries créatives nos imaginaires. Pourtant, celles qui représentent plus de la moitié de la population restent largement sous-représentées dans les métiers qui façonnent ces révolutions. Un paradoxe difficile à justifier. Car non, les femmes ne manquent ni de compétences, ni de curiosité, ni d'ambition. Ce qui manque encore, ce sont les opportunités, la représentation et parfois simplement la confiance pour oser se lancer.

Féminiser nos formations, ce n'est donc pas cocher une case ou suivre une tendance. C'est corriger un déséquilibre qui n'a jamais eu lieu d'être. C'est donner aux femmes les moyens d'accéder à des métiers d'avenir, à des compétences stratégiques et à des carrières ambitieuses. Et cela ne signifie certainement pas revoir nos exigences à la baisse. **L'excellence n'a pas de genre.**

L'enjeu va bien au-delà des salles de formation. Qui conçoit les technologies de demain ? Qui décide des usages ? Qui entraîne les intelligences artificielles ? Qui crée les jeux vidéo sur lesquels bon nombre d'entre nous passent des heures ? Si nous voulons une tech qui s'adresse à toutes et tous, elle doit aussi être pensée par toutes et tous. On ne peut pas prétendre innover pour la société en laissant une partie de ses talents à l'écart.

Chez Quest Education Group, et notamment au sein de la formation continue que j'ai le plaisir de diriger, nous considérons que notre responsabilité est aussi là : faire tomber les barrières, déconstruire les idées reçues et créer des formations dans lesquelles chacune et chacun peut se sentir légitime et trouver sa place. Ce rapport permet de donner à voir la situation en France et dans nos écoles, ainsi que nos actions pour passer des paroles aux actes !

Pour finir, je tiens à remercier Sana Oulaarif, coordinatrice pédagogique et chargée de l'inclusivité. C'est notamment elle qui a coordonnée la rédaction de ce rapport.

Bonne lecture, et en avant toutes !



Victor Jeoffre

Directeur de la Formation Continue

Sommaire

- **Préambule** 1

01 **Contexte national** 2
- 1.1 Tech : une femme sur cinq, sans progrès depuis 2019 2
  - 1.1.1 Part des femmes selon le métier (%)
  - 1.1.2 Spécialistes TIC en France : part des femmes (%)
- 1.2 Jeu vidéo : la parité s'arrête à la manette 3
  - 1.2.1 Part des femmes, de la pratique au métier (%)
  - 1.2.2 Ce que le Sénat recommande (juillet 2026)
- 1.3 Cybersécurité : le secteur le moins féminisé 4
  - 1.3.1 Part des femmes dans l'emploi, trois secteurs (%)
  - 1.3.2 Domaine d'origine des professionnels de la cyber (%)

02 **Nos formations** 5
- 2.1 Nos écoles : au niveau des repères, en progression en 2025 5
  - 2.1.1 Part des femmes par période de démarrage des promotions (%)
- 2.2 Guardia Cybersecurity School pour les Pros 6
  - 2.2.1 Part des femmes par spécialité, janv. 2024 – sept. 2026 (paliers)
- 2.3 Gaming Campus pour les Pros 7
  - 2.3.1 Part des femmes par spécialité, janv. 2024 – sept. 2026 (paliers)
- 2.4 Nos formations face aux repères nationaux 8

03 **Paroles d'apprenantes** 9
- 3.1 Elles se sont lancées 9
  - 3.1.1 Quatre thèmes reviennent d'un témoignage à l'autre

04 **Nos actions et engagements 2026-2027** 10
- 4.1 Agir pour plus de femmes dans nos métiers 10
  - 4.1.1 Ce que nous faisons
  - 4.1.2 Nos engagements 2026-2027

- **Sources** 11

- **À propos de l'autrice** 12

Préambule

Ce rapport mesure la place des femmes dans la tech, le jeu vidéo et la cybersécurité en France, à partir des données publiques les plus récentes disponibles en octobre 2026. Le constat transversal est celui d'une stagnation : la part des femmes progresse peu, recule parfois, et le décrochage commence dès la formation.

Nous situons ensuite nos deux écoles de formation continue, 100 % à distance, Guardia Cybersecurity School pour les Pros et Gaming Campus pour les Pros, par rapport à ces repères (promotions de janvier 2024 à septembre 2026), avant de donner la parole à quatre apprenantes et de présenter nos actions en faveur de la mixité.

NOS ÉCOLES

15,6 %

de femmes parmi nos apprenants (janv. 2024 – sept. 2026)

NOS ÉCOLES

+2,1 pts

de progression entre 2024 et 2025

NOS ÉCOLES

> 30 %

de femmes en Créateurs de contenu / CM, notre spécialité la plus féminisée

FRANCE

19,6 %

de femmes parmi les spécialistes TIC (2025), comme en 2019 [2]

Trois constats

1. **Une mixité qui stagne, de la formation à l'emploi**
   1 femme sur 5 parmi les spécialistes TIC, 15 % en cybersécurité ; 49 % de joueuses mais 20 % de femmes dans les studios.

2. **Nos formations au niveau des repères nationaux**
   15,6 % de femmes, du même ordre que les formations du numérique (17 %) et de la cybersécurité (≈ 14 %) ; +2,1 pts en 2025, 2026 plus contrastée (provisoire).

3. **La spécialité choisie fait la mixité**
   Plus de 20 % de femmes dans nos spécialités de création les plus féminisées, 10 % ou moins dans les plus techniques : c'est là que se joue la suite.

> ***« N'attends pas de "te sentir prête". Lance-toi. Tu apprendras en faisant. »***
> Ophélie V, apprenante en Création de contenu / Community Management, Gaming Campus pour les Pros

Note de lecture : écarts exprimés en points (pts) ; sources numérotées [n], indiquées sous chaque graphique et détaillées p. 11.

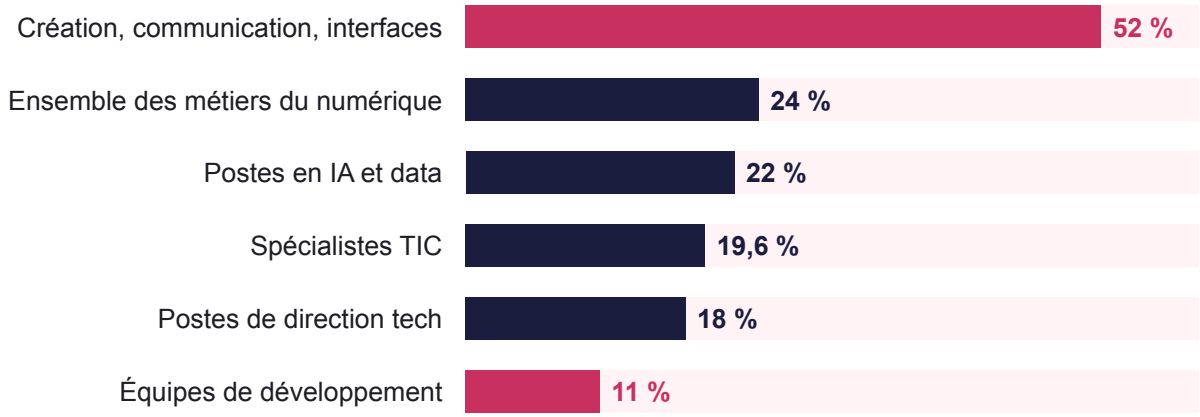
FAIT constat chiffré et sourcé

ANALYSE interprétation ou hypothèse, distincte des constats

1.1 Tech : une femme sur cinq, sans progrès depuis 2019

Les femmes occupent 24 % des emplois du numérique, contre 50 % dans les autres professions [3]. Plus un poste est technique ou décisionnel, moins il est féminisé.

1.1.1 Part des femmes selon le métier (%)

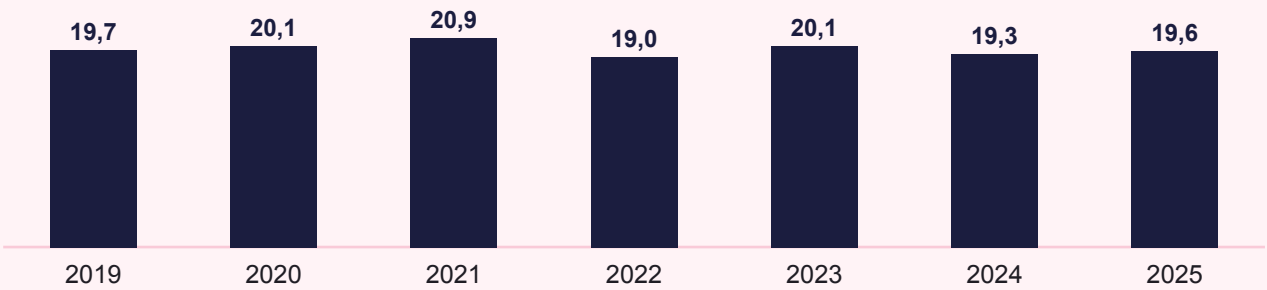


ANALYSE

L'écart va de 52 % dans les métiers de la création à 11 % dans le développement : la technicité du poste pèse davantage que le secteur. Ce clivage se retrouve dans nos propres formations (p. 6-7).

Sources : INSEE, Métiers du numérique, oct. 2025, moyennes 2021-2023 [3] ; Eurostat, isoc_sks_itsps, 2025 [2] ; Baromètre SheLeadsTech 2026 (IA et data, direction, développement ; enquête déclarative auprès d'entreprises) [1]. Périmètres différents : ordres de grandeur.

1.1.2 Spécialistes TIC en France : part des femmes (%)



FAIT

Entre 19 et 21 % chaque année, sans tendance à la hausse : 19,7 % en 2019, 19,6 % en 2025, au niveau de la moyenne européenne (19,5 %).

17 % d'étudiantes en formations techniques du numérique (2026) [1]

25 % de femmes parmi les diplômés de master en informatique (2023) [4]

Eurostat [2], maj. 17/04/2026 : rupture de série en 2021, définition modifiée à partir de 2021 (2022 : estimation). MESR [4].

1.2 Jeu vidéo : la parité s'arrête à la manette

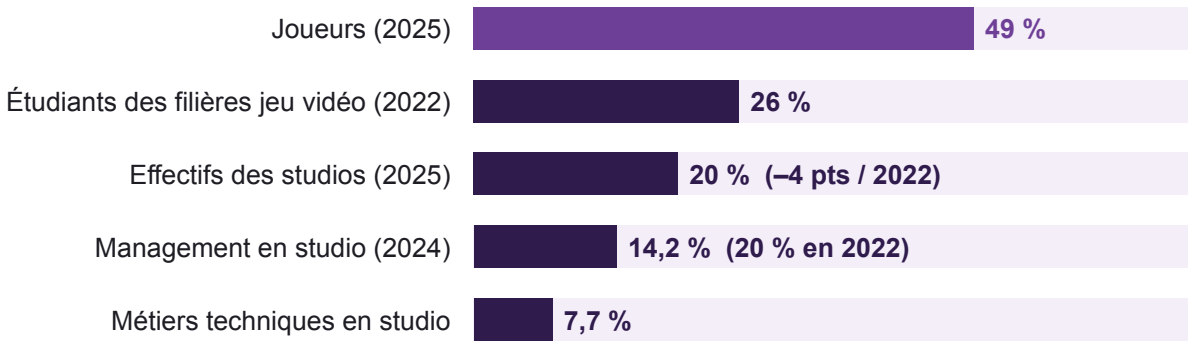
Les Françaises jouent presque autant que les Français. Mais de la pratique au métier, leur part est divisée par plus de deux.

49 %
des joueurs en France sont des femmes [5]

19,5 M
de joueuses, +0,8 M en un an [5]

55 %
des joueurs de 16 à 30 ans sont des femmes [5]

1.2.1 Part des femmes, de la pratique au métier (%)



Sources : SELL / Médiamétrie, « Les Français et le jeu vidéo » 2025 [5] ; Réseau des formations JV / SNJV (2022), SNJV / Women in Games France, cités par le Sénat, juillet 2026 [6] ; métiers techniques : source primaire non précisée par le Sénat. Sources et années différentes : ordre de grandeur, pas le parcours d'une même cohorte.

ANALYSE

Le plus fort décrochage se situe entre la pratique et la formation (49 % → 26 %), c'est-à-dire précisément à l'étape où interviennent les écoles. L'intérêt des femmes pour le jeu vidéo n'est pas en cause : l'enjeu est de le convertir en parcours professionnels.

40 % des joueuses déclarent avoir subi des comportements sexistes ou à connotation sexuelle en ligne ; 66 % dans les jeux de combat (Ifop, cité par le Sénat) [6].

1.2.2 Ce que le Sénat recommande (juillet 2026)

- Un label « égalité » pour les écoles, assorti d'indicateurs de suivi de la mixité.
- La prévention des violences sexistes et sexuelles dès la formation.
- La sensibilisation des filles aux filières numériques dès le primaire.

18 recommandations au total [6]. Elles font de la mesure de la mixité un sujet appelé à compter pour les écoles.

1.3 Cybersécurité : le secteur le moins féminisé

Selon l'Observatoire des métiers de la cybersécurité (ANSSI, DGEFP, Afpa ; 1 720 professionnels interrogés), 15 % des professionnels sont des femmes [7]. Mais la reconversion y ouvre une porte d'entrée majeure.

15 %
de femmes parmi les professionnels de la cybersécurité (2025) [7]

+4 pts
depuis la 1re édition de l'Observatoire (11 % en 2021) [8]

≈ 14 %
d'étudiantes en cybersécurité (enquête 2023) [9]

23 183
offres d'emploi cyber analysées (juin 2023 – juin 2024) [7]

1.3.1 Part des femmes dans l'emploi, trois secteurs (%)



FAIT

La cybersécurité est le moins féminisé des trois secteurs. La relève ne se féminise pas plus vite : ≈ 14 % d'étudiantes, autant que de professionnelles.

Sources : INSEE [3] ; SNJV / Women in Games France, cités par le Sénat [6] ; ANSSI / DGEFP / Afpa, Étude 2025, p. 8 [7] ; 1re édition 2021 [8] ; enquête étudiants 2023 [9]. Données déclaratives, échantillons différents d'une édition à l'autre.

1.3.2 Domaine d'origine des professionnels de la cyber (%)



ANALYSE

52 % des professionnels viennent d'un autre domaine que la cybersécurité : la reconversion est une porte d'entrée majeure. C'est précisément le public de nos écoles, et un levier direct pour élargir le vivier féminin.

Source : ANSSI / DGEFP / Afpa, Observatoire des métiers de la cybersécurité, Étude 2025, p. 17 et 19 [7].

2.1 Nos écoles : au niveau des repères, en progression en 2025

Nos deux écoles forment des adultes, 100 % à distance, souvent en reconversion. Nous suivons la part de femmes par spécialité et dans le temps, un suivi encore rare en formation continue.

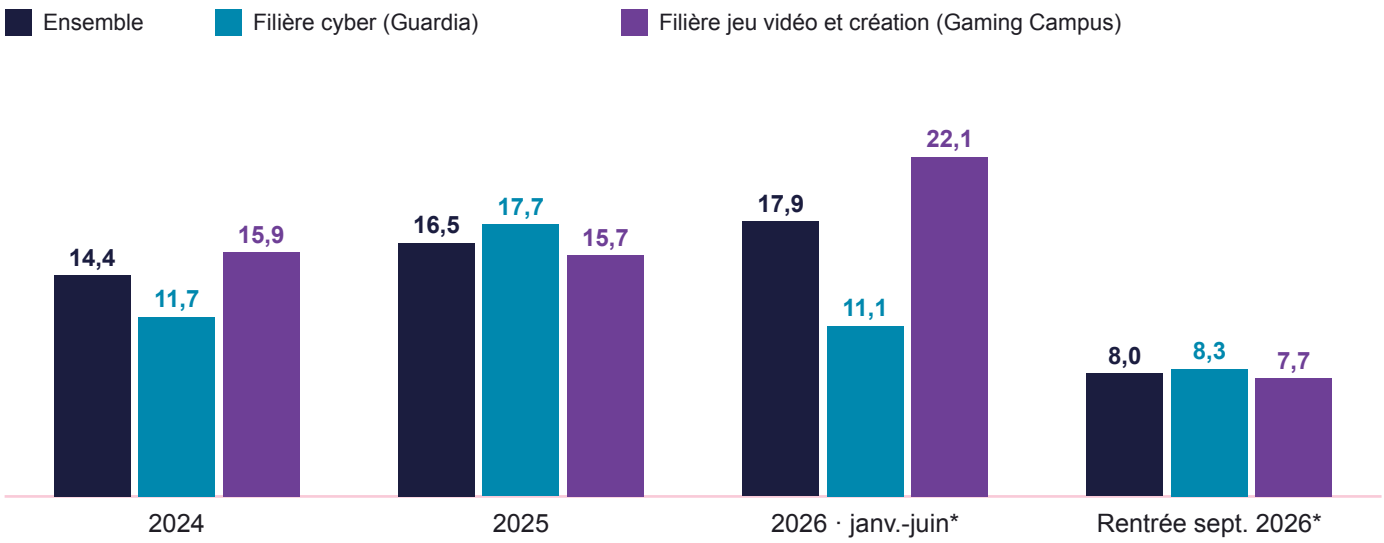
15,6 %
de femmes, ensemble des deux écoles

13,8 %
Guardia Cybersecurity School pour les Pros

16,8 %
Gaming Campus pour les Pros

+2,1 pts
progression de l'ensemble entre 2024 et 2025

2.1.1 Part des femmes par période de démarrage des promotions (%)



*Source : données internes des deux écoles, promotions démarrant entre janvier 2024 et septembre 2026 (extraction octobre 2026) [I]. * 2026 provisoire. Sur janvier-septembre 2026 : 15,8 % (ensemble), 10,3 % (cyber), 19,8 % (jeu vidéo). TP AIS inclus dans la filière cyber depuis septembre 2026.*

FAIT

2025 : +2,1 pts, porté par la filière cyber (+6 pts). 1er semestre 2026 : 17,9 %, le niveau le plus élevé de la période, porté par Gaming Campus (22,1 %).

ANALYSE

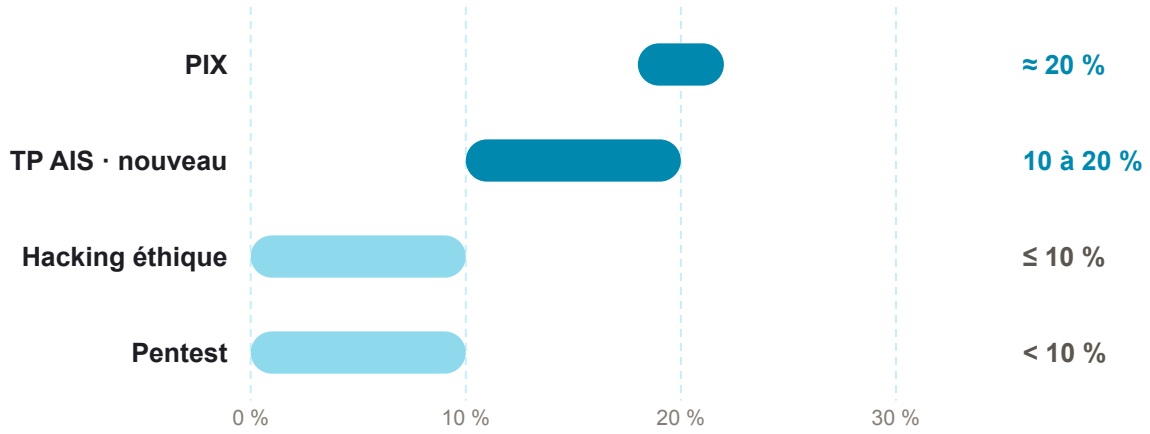
La rentrée de septembre 2026 (8,0 %) reflète un effet de composition : aucune spécialité de création n'ouvrait. Hors cette rentrée, janv. 2024 – juin 2026 : 16,1 %.

Périmètre et méthode. Part des femmes parmi les apprenants inscrits. Guardia : PIX, Hacking éthique, Pentest, TP AIS. Gaming Campus : Game Design, Développement JV, QA, Créateurs de contenu / CM, Montage vidéo, Motion Design, Montage + Motion. Exclus : filières IA et Data, lancées fin 2025 (plus de 40 % de femmes sur leurs premières promotions, effectifs encore réduits) ; formations qui ne sont plus proposées. Effectifs non publiés.

2.2 Guardia : le PIX ouvre la voie, le TP AIS démarre bien

Sur la période, Guardia Cybersecurity School pour les Pros compte 13,8 % de femmes, au niveau des repères nationaux (≈ 14 % d'étudiantes, 15 % de professionnelles [7][9]). L'écart entre spécialités va au moins du simple au double.

2.2.1 Part des femmes par spécialité, janv. 2024 – sept. 2026 (paliers)



Source : données internes, promotions de janvier 2024 à septembre 2026 [I]. Paliers établis à partir des taux par spécialité sur la période (TP AIS : promotion de septembre 2026). Sur de petites promotions, quelques inscriptions suffisent à faire varier un taux.

ANALYSE

Comme dans tout le secteur, la spécialité généraliste ou d'infrastructure attire davantage de femmes que les spécialités offensives.

Nouveau · septembre 2026 : TP AIS

Le titre professionnel Administrateur d'infrastructures sécurisées élargit l'offre de Guardia vers l'infrastructure et l'exploitation sécurisées. Sa 1re promotion compte entre 10 et 20 % de femmes, au-dessus des spécialités offensives : un signal encourageant, à confirmer.

Ce qui progresse

- 2025 : +6 pts pour la filière (11,7 → 17,7 %).
- Hacking éthique : d'un niveau très faible en 2024 à un niveau supérieur au repère national (15 %) en 2025.
- PIX au-dessus de 20 % en 2024 et 2025.

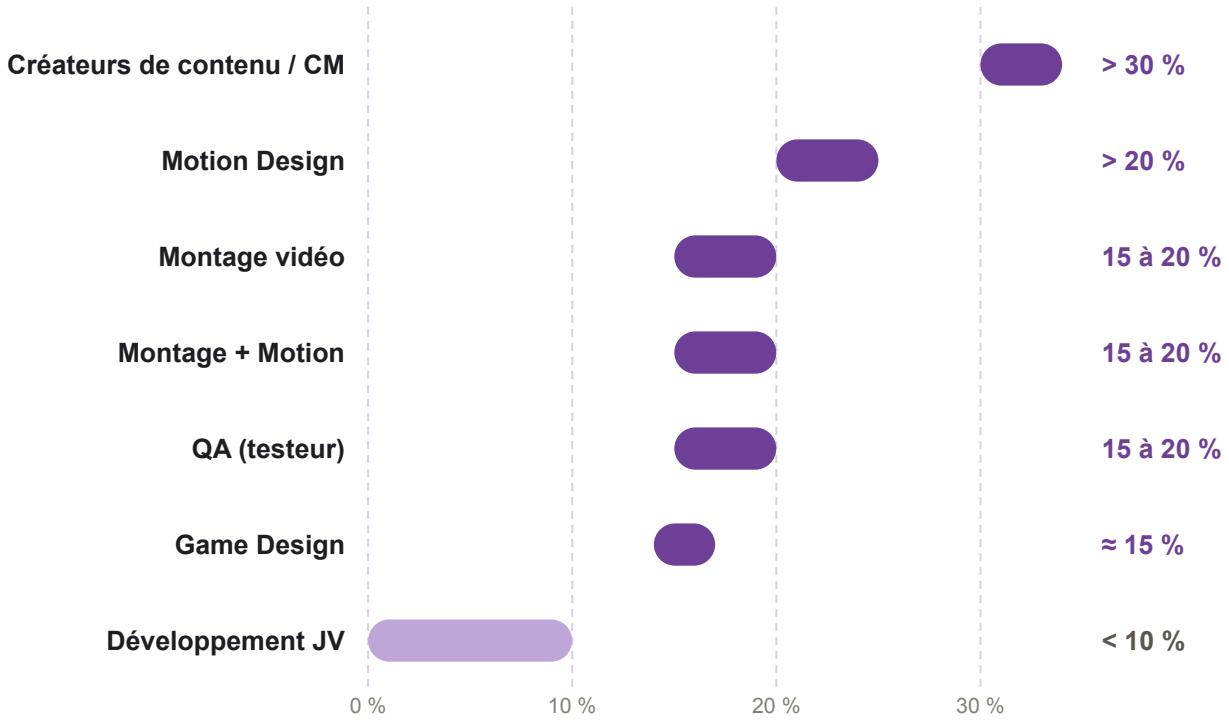
Points de vigilance

- 2026 : 10,3 % (janv.-sept., provisoire), après le pic de 2025.
- Recul tenant d'abord au PIX, dont la part est divisée par deux par rapport à 2024-2025.
- Pentest et Hacking éthique restent à 10 % ou moins.

2.3 Gaming Campus : la création tire la mixité vers le haut

Sur la période, Gaming Campus pour les Pros compte 16,8 % de femmes. Les métiers de la création et de la communication en attirent nettement plus que les métiers techniques du jeu vidéo.

2.3.1 Part des femmes par spécialité, janv. 2024 – sept. 2026 (paliers)



Source : données internes, promotions de janvier 2024 à septembre 2026 [I]. Paliers établis à partir des taux par spécialité sur la période. Créateurs de contenu / CM : taux le plus élevé des deux écoles. Sur de petites promotions, les évolutions sont des tendances, pas des mesures précises.

Ce qui progresse

- 1er semestre 2026 : 22,1 %, après deux années stables (15,9 % puis 15,7 %).
- Créateurs de contenu / CM : en hausse chaque année, majoritairement féminin en 2026.
- Montage vidéo : nette progression en 2026.

Points de vigilance

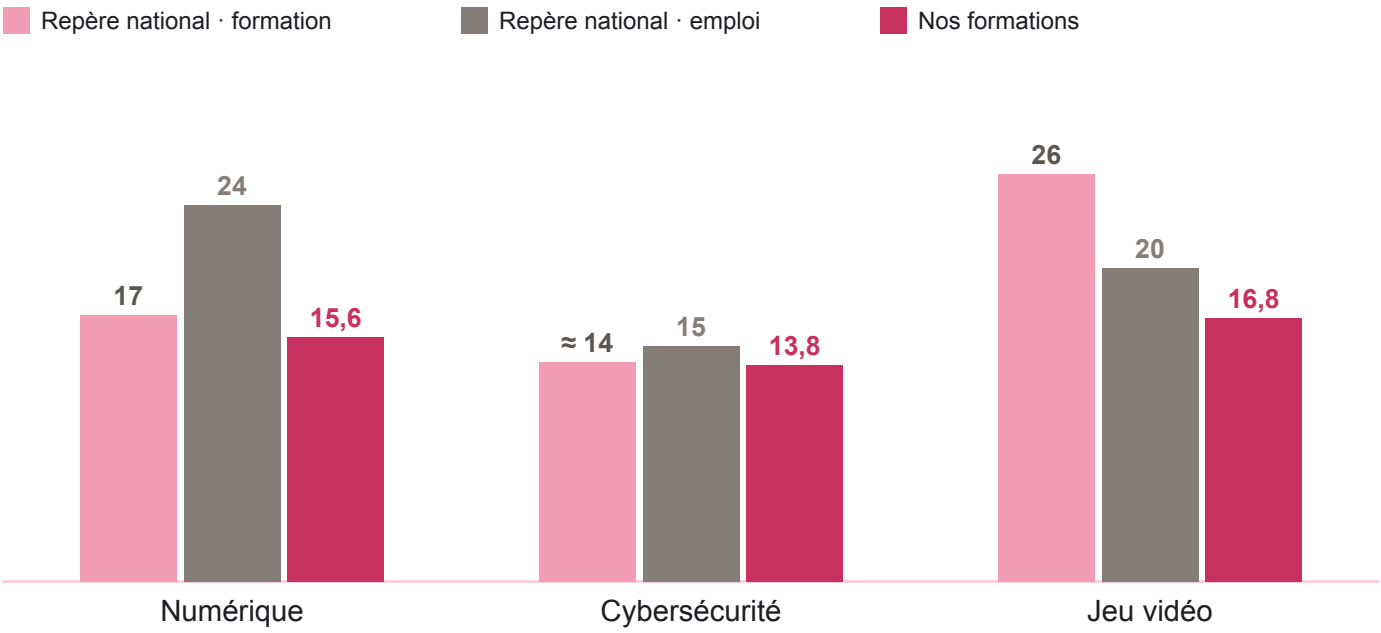
- Développement JV : en recul chaque année depuis 2024 ; la rentrée de septembre 2026 fait un peu mieux que le 1er semestre, sans inverser la tendance.
- Game Design : en recul en 2026.
- La hausse récente ne touche pas encore le cœur technique de la filière.

ANALYSE

Ce clivage reflète le marché : 52 % de femmes dans les métiers numériques de la création [3], 7,7 % dans les métiers techniques des studios [6]. Les trois métiers du jeu au sens strict (Game Design, QA, Développement) sont sous la moyenne de l'école : ce sont les spécialités de création qui la tirent vers le haut.

2.4 Nos formations face aux repères nationaux

Les repères nationaux portent sur d'autres publics (formation initiale, professionnels en poste) : la comparaison donne un ordre de grandeur, pas un classement.



Numérique : étudiantes en formations techniques du numérique [1] / métiers du numérique, INSEE [3] / nos deux écoles. Cybersécurité : étudiants 2023 [9] / professionnels 2025 [7] / Guardia. Jeu vidéo : filières spécialisées 2022 / studios 2025 [6] / Gaming Campus. Nos formations : données internes, janv. 2024 – sept. 2026 [I]. Les repères mêlent enquêtes déclaratives et statistiques publiques.

Cybersécurité

Avec 13,8 %, Guardia se situe au niveau des repères nationaux (≈ 14 % d'étudiantes, 15 % de professionnelles).

Jeu vidéo

Gaming Campus (16,8 %) se situe sous la part d'étudiantes des filières spécialisées (26 %). L'écart peut tenir en partie au public (adultes en reconversion) et au périmètre : hypothèse à vérifier.

Spécialités techniques

Développement JV, Hacking éthique et Pentest (10 % ou moins) sont au niveau des repères des métiers techniques : 11 % en équipes de développement [1], 7,7 % en studio [6].

ANALYSE

Un segment encore peu documenté : aucune donnée publique consolidée n'a été identifiée sur la part des femmes en formation continue et en reconversion. Nos indicateurs contribuent à combler ce manque.

3.1 Elles se sont lancées

Quatre apprenantes racontent leur parcours. Leurs mots éclairent ce que les chiffres ne disent pas : leurs doutes, ce qui les a fait tenir, ce qui pourrait en convaincre d'autres.

Emilie B.
Fondamentaux du numérique (PIX) · Guardia pour les pros.
Ex-vendeuse, en reconversion

« […] la cybersécurité n'est pas une question de genres mais une question de passion, de curiosité, d'apprentissage et de développement des compétences. »

Mélissa J.
Montage vidéo · Gaming Campus pour les pros.
Sciences de l'éducation, maman de deux enfants

« Lorsque l'on m'a répondu « aucun prérequis nécessaire », j'ai déconstruit ma vision et j'ai foncé en me disant : et pourquoi pas moi ? »

Thien N.
Montage vidéo · Gaming Campus pour les pros.
18 ans en communication digitale

« Les compétences ne devraient pas être genrées. Et la passion non plus d'ailleurs. »

Ophélie V.
Créatrice de contenu / CM · Gaming Campus pour les pros.
Parcours atypique, aujourd'hui streameuse

« Quand on voit des rôles modèles qui nous ressemblent, on se projette plus facilement. »

3.1.1 Quatre thèmes reviennent d'un témoignage à l'autre

4 sur 4 évoquent l'entraide ou la solidarité de la promotion

4 sur 4 citent le format (en ligne, cours du soir, replays) comme critère de choix ou de réussite

3 sur 4 citent une femme inspirante ou appellent à rendre visibles des modèles féminins

3 sur 4 décrivent un doute de légitimité avant ou pendant la formation

Lecture qualitative de quatre témoignages recueillis en 2025-2026 dans le cadre du projet Inclusion : non représentatif de l'ensemble des apprenantes.

4.1 Agir pour plus de femmes dans nos métiers

Convaincus que la diversité est un facteur d'innovation et de performance, nous agissons pour rendre nos métiers plus accessibles aux femmes. Nos indicateurs de mixité, suivis par spécialité, guident chacune de nos actions.

4.1.1 Ce que nous faisons

Visibilité

Portraits et parcours de reconversion d'apprenantes et de professionnelles ; une communication qui veille à une représentation équilibrée.

Sensibilisation

Webinaires de découverte des métiers, avec des professionnelles comme intervenantes et stagiaires, pour lever les freins et créer des modèles d'identification.

Réseaux

Des liens avec des réseaux engagés dans la féminisation du numérique, pour relayer nos actions auprès de nouveaux publics.

4.1.2 Nos engagements 2026-2027

1 Suivre la mixité à chaque étape

Un suivi par genre des candidatures, des inscriptions, de la réussite et de l'insertion professionnelle.

2 Diffuser notre guide de l'inclusion

Notre guide de l'inclusion partage des repères communs pour un environnement de formation inclusif, au service de nos stagiaires et intervenant.es.

3 Renforcer nos partenariats associatifs

Des partenariats renforcés avec des associations engagées pour les femmes dans le numérique, pour toucher de nouveaux publics et multiplier les modèles féminins.

4 Rendre les modèles visibles

Des portraits d'apprenantes, des alumni et des professionnelles.

5 Garantir un cadre sûr et inclusif

La publication annuelle de nos indicateurs de mixité.

Sources

[1] ISACA France & Femmes@Numérique, Baromètre SheLeadsTech 2026 (5e édition), 8 mars 2026. Chiffres recoupés via Le Monde Informatique, 12/03/2026 — lemondeinformatique.fr/actualites/lire-coup-de-frein-sur-la-mixite-it-en-france-en-2026-99617.html

[2] Eurostat, Employed ICT specialists by sex (isoc_sks_itsps), France 2019-2025, mise à jour du 17/04/2026 — ec.europa.eu/eurostat. Moyenne UE 2025 : 19,5 %.

[3] INSEE, « Métiers du numérique », Insee Références, 14/10/2025, moyennes 2021-2023 — insee.fr/fr/statistiques/8616855

[4] MESR, Vers l'égalité femmes-hommes ? Chiffres clés 2025, mars 2025, p. 24 et 26 — enseignementsup-recherche.gouv.fr

[5] SELL / Médiamétrie, « Les Français et le jeu vidéo » 2025, L'Essentiel du Jeu Vidéo, septembre 2025 — sell.fr

[6] Sénat, Délégation aux droits des femmes (M. Mercier, D. Vérien, A. Ziane), rapport d'information sur l'égalité dans le jeu vidéo, juillet 2026 — senat.fr/rap/r25-854-1/r25-854-1-syn.pdf. Données citées : SNJV, Women in Games France, Ifop, CNC.

[7] ANSSI / DGEFP / Afpa, Observatoire des métiers de la cybersécurité, « Étude 2025 – Les professionnels de la cybersécurité » (4e édition) : 1 720 répondants, 23 183 offres ; p. 8 (15 % de femmes), p. 17 et 19 (domaine d'origine) — cyber.gouv.fr

[8] ANSSI, 1re enquête de l'Observatoire (2021) : 2 381 répondants, 11 % de femmes — via Blog du Modérateur, 27/10/2021.

[9] Observatoire des métiers de la cybersécurité, enquête étudiants 2023 (3 627 répondants) : 14 % de femmes — via PST&B, 04/08/2023.

[I] Données internes Guardia Cybersecurity School pour les Pros et Gaming Campus pour les Pros : inscriptions par promotion et par genre, promotions de janvier 2024 à septembre 2026 (extraction octobre 2026). Non publiées.



À PROPOS DE L'AUTRICE

Sana Oulaarif

Coordinatrice pédagogique et responsable inclusivité, Gaming Campus pour les Pros et Guardia Cybersecurity School pour les Pros

« On ne peut agir durablement que sur ce que l'on mesure. »

Coordinatrice pédagogique de la formation continue du groupe depuis janvier 2025, Sana assure au quotidien le bon déroulement des formations : suivi administratif et de l'assiduité, rentrées et sorties, sessions d'examens. Un rôle pivot, au contact permanent des apprenants en jeu vidéo et en cybersécurité.

Formée aux ressources humaines, elle a constaté dès son arrivée que les femmes restaient largement minoritaires dans les formations les plus techniques. Nommée responsable inclusivité de la formation continue de Quest Education Group, elle s'est donné pour mission de valoriser les femmes qui choisissent ces parcours, d'encourager celles qui hésitent encore et de contribuer à un environnement où elles trouvent pleinement leur place.

Ce rapport est né d'une conviction : poser des chiffres là où il n'y avait que des impressions est la première étape pour faire évoluer les pratiques.

Parce que derrière les données se trouvent des parcours, des ambitions et des talents, rendre les femmes visibles dans les chiffres, c'est déjà commencer à les rendre visibles dans les métiers.



Les femmes dans la tech française · Rapport 2026

Édition 2026