**TRANSCRIPTION TEXTUELLE**

**Film : Témoignage de Julie Chalmette, directrice générale de Bethesda France**

Sur un fond musical, une animation d’introduction montre le symbole « masculin » se mélanger au symbole « féminin ». Puis le message « Les métiers n’ont pas de genre » est affiché.

Une femme apparaît à l’écran, debout dans un bureau collectif d’entreprise, décoré d’une statue d’un personnage de jeu vidéo. Une légende la présente comme « Julie Chalmette, directrice générale de Bethesda France». Elle prend la parole.

« Je m'appelle Julie Chalmette. Je suis directrice générale de Bethseda France et présidente du SELL, syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs. Et non, les métiers non pas de genre ! »

Un écran intitulé « Un déclic ? » s’affiche, avec les symboles « masculin » et « féminin » et une musique en fond sonore.

L’écran se divise en deux. A gauche, on voit Julie Chalmette parler, à droite, elle descend un escalier, traverse un open-space et va s’asseoir à un grand bureau au fond de celui-ci.

« Mon déclic, il s'appelle Simone, Simone de Beauvoir en l'occurrence, et je pense que c'était la lecture des *Mémoires d'une jeune fille rangée* qui a été un puissant révélateur de ce que je pouvais faire dans ma vie. »

Un écran intitulé « Une audace ? » s’affiche, avec les symboles « masculin » et « féminin » et une musique en fond sonore.

L’écran se divise en deux. A gauche, on voit Julie Chalmette parler, à droite, elle met un casque audio avant de travailler sur son ordinateur.

« L'audace m'a toujours aidée. Une audace en particulier, c'était peut-être celle de partir travailler en Suède, dans un pays que je ne connaissais absolument pas. »

Un écran intitulé « Une bataille ? » s’affiche, avec les symboles « masculin » et « féminin » et une musique en fond sonore.

L’écran se divise en deux. A gauche, on voit Julie Chalmette parler, à droite, on voit un présentoir comportant la mention « Women in Games », puis différentes personnes, en particulier des femmes, échanger ensemble dans les espaces d’un salon professionnel.

« Pas réellement une bataille mais peut-être plus un engagement qui a été la fondation de Women In Games, qui a été créée afin d'encourager les jeunes femmes à rejoindre les métiers du jeu vidéo. »

Un écran intitulé « Un modèle ? » s’affiche, avec les symboles « masculin » et « féminin » et une musique en fond sonore.

L’écran se divise en deux. A gauche, on voit Julie Chalmette parler, à droite, on continue de voir des participants à l’événement Women In Games.

« Je ne peux pas réellement dire que j'ai eu des modèles, en revanche j'ai une inspiration forte qui est la présidente de Women In Games avec qui nous avons cofondé l’association, qui s'appelle Audrey Leprince et qui a insufflé énormément d'exigence, d'énergie dans cette association. »

Un écran intitulé « Une fierté ? » s’affiche, avec les symboles « masculin » et « féminin » et une musique en fond sonore.

L’écran se divise en deux. A gauche, on voit Julie Chalmette parler, à droite, la caméra filme des produits dérivés de jeux vidéos et des trophées obtenus dans des événements professionnels : Gamekult Award 2011, Paris Games Week…

« Je suis assez fière d'avoir contribué à la sortie de très grands jeux vidéo depuis 20 ans, qui ont marqué l'histoire de plusieurs générations de joueurs et joueuses. »

Un écran intitulé « Un échec transformé ? » s’affiche, avec les symboles « masculin » et « féminin » et une musique en fond sonore.

L’écran se divise en deux. A gauche, on voit Julie Chalmette parler, à droite, elle circule dans l’open space puis va échanger avec une collaboratrice assise devant son ordinateur.

« Je pense avoir pendant très longtemps refusé d'être mise en avant et j'ai compris au moment de la présidence du SELL qu'il fallait accepter aussi ces prises de parole, de plus s'exposer et parfois de prendre des risques. »

Un écran intitulé « Un frein ? » s’affiche, avec les symboles « masculin » et « féminin » et une musique en fond sonore.

L’écran se divise en deux. A gauche, on voit Julie Chalmette parler, à droite, elle échange avec d’autres personnes dans une salle de réunion tandis qu’un écran montre des images d’un jeu vidéo.

« Le problème la légitimité se pose souvent chez les femmes et chez les jeunes femmes. En fait mon frein, c'est moi-même. Je me suis aperçue que parfois, je me posais des questions que des hommes ne se seraient pas posées et en général c'est

un déclic. Ça m'incite à y aller d'autant plus fort ! »

Un écran intitulé « Un moment fort ? » s’affiche, avec les symboles « masculin » et « féminin » et une musique en fond sonore.

L’écran se divise en deux. A gauche, on voit Julie Chalmette parler, à droite, on voit le ministre de la Culture Franck Riester lui remettre une décoration au cours d’un événement, puis chacun d’entre eux s’exprimer à une tribune.

« La remise de la médaille des Arts et Lettres pendant la Paris Games Week par le ministre de la Culture a été un moment très fort, pas seulement pour moi mais je trouve que c'était aussi important pour l'ensemble des femmes de l'industrie du jeu vidéo. »

Un écran intitulé « Une envie ? » s’affiche, avec les symboles « masculin » et « féminin » et une musique en fond sonore.

L’écran se divise en deux. A gauche, on voit Julie Chalmette parler, à droite, des présentoirs conçus à l’occasion d’événements défilent, sans qu’on ait le temps de lire leur contenu.

« Voir plus de femmes encore dans l'ensemble des industries créatives. »

Un écran intitulé « Un conseil ? » s’affiche, avec les symboles « masculin » et « féminin » et une musique en fond sonore.

L’écran se divise en deux. A gauche, on voit Julie Chalmette parler, à droite, elle est assise à son bureau et la caméra filme les images encadrées au mur. Sur l’une d’entre elles, on voit une manette dessinée.

« On ne demande pas le pouvoir, on le prend. Ne pas réclamer les responsabilités, mais les prendre. »

Le message suivant apparaît :

« Réalisé dans le respect des protocoles sanitaires.

Continuons de respecter les gestes barrières.

Continuons de porter un masque partout où il est recommandé par les autorités scientifiques. »

Le logo du Gouvernement s’affiche, avec la devise « Liberté, Égalité, Fraternité ».