

# Mêler les genres : un jeu d'enfants

Par **Isabelle Marlier**



**L**E XX<sup>e</sup> SIÈCLE EST JUSQU'ICI LE GRAND SIÈCLE DES FEMMES<sup>1</sup>. Si, au cours de l'histoire, quelques-unes ont transgressé les rôles et comportements dans lesquels les cloîtraient les dieux et les traditions, si les XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles ont vu naître des mouvements organisés de révolte et de libération, c'est au XX<sup>e</sup> que les luttes ont porté leurs fruits et que les victoires se sont succédé jusqu'à inscrire dans la loi l'égalité des droits entre les deux genres de l'espèce humaine. Aujourd'hui, en théorie, toute femme née dans un pays dit développé a accès à l'éducation, aux ressources, aux outils, aux lieux, aux activités, aux fonctions, aux ambitions qui étaient autrefois la chasse gardée des hommes : le XXI<sup>e</sup> siècle sera mixte ou ne sera pas. Cependant, dans les faits, force est de constater que de puissants contre-courants sont à l'œuvre. Discrets ou spectaculaires, ces souffles réactionnaires entraînent une stagnation de la révolution initiée, quand ils n'agissent pas comme des moteurs de régression. C'est un apparent paradoxe : à mesure que les stéréotypes s'essoufflent et perdent du terrain à l'épreuve de la réalité, ils gagnent en vaillance et en visibilité dans les représentations qui prétendent pourtant refléter les faits et qui, plus gravement, en viennent à les façonner. Ainsi, de l'industrie du jouet à celle du jeu vidéo, ce sont de vastes pans de l'univers ludique qui se voient pollués par le refus ou le déni de la mixité.

## Une utopie naturaliste digne des régimes du Pakistan et de Vichy

Dans les sociétés où les hommes et les femmes sont clivés en deux classes distinctes, affectées à des rôles étanches, fréquentant des espaces séparés, portant conventionnellement des vêtements différents, la violence et l'impunité machistes battent leur plein. C'est là qu'on viole à la pelle, qu'on lapide, qu'on brûle à l'acide, qu'on bat, qu'on harcèle, qu'on exploite, qu'on humilie au quotidien. Ce constat est constant à travers les continents : plus la frontière est marquée entre les genres dans les sphères publique et privée, plus le taux de violence physique y est élevé à l'encontre des filles et des femmes<sup>2</sup>.

On n'ignore pas davantage, dans un autre registre, la dimension socialisante des jouets, les vertus éducatives des jeux, leur potentiel pédagogique et formateur : certaines enseignes commerciales se sont même spécialisées à cet effet, fondant leur renommée sur la qualité de leurs produits à l'instar de l'entreprise LEGO qui s'est taillé une part de lion sur le marché de l'apprentissage ludique, du divertissement édifiant.

<sup>1</sup> C'est également celui des enfants, dont les droits ont été nommés et inventoriés dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.

<sup>2</sup> Françoise Brié, vice-présidente de la Fédération nationale solidarité femmes (FNSF, un regroupement d'associations qui luttent contre les violences), citée par François Béguin, « Plus les inégalités hommes-femmes sont marquées, plus les taux de violence sont élevés », *Le Monde*, 07/05/2014. Interview en ligne : <http://tinyurl.com/fbrie>.

De la date de sa création jusqu'à la moitié des années 1980, soit pendant près de quarante ans, LEGO fabrique et vend des jeux majoritairement unisexes et familiaux. Au départ, des représentants des deux genres figurent seuls ou ensemble sur les publicités, à proportion égale. On y insiste systématiquement sur la fierté de l'enfant d'avoir construit à l'aide de ses mains un pur produit de son imagination. Ensuite, la marque rétrécit drastiquement son marketing au genre masculin avec des publicités et des emballages ne mettant en scène que des garçons, des thèmes et décors de plus en plus androcentrés, des figurines virilisées (pilosité faciale) et, exceptionnellement, féminisées (maquillage – à raison d'une figurine sur 18 selon les estimations)<sup>3</sup>. Avec LEGO, pendant trente ans, la moitié de l'humanité est passée à la trappe, allez, hop ! Un félicide<sup>4</sup> virtuel. Quand on sait qu'il manque plus de cent millions d'individus féminins en Asie, soit dans le monde, à cause des avortements sélectifs uniquement pratiqués sur des fœtus XX<sup>5</sup>, cette omission délibérée ne prête guère à badiner.

Soudain, en 2012, LEGO se souvient de l'existence de la moitié de l'espèce qui met au monde tous les membres de l'espèce. L'entreprise commence à produire des accessoires et figurines ne se référant qu'à des filles qui ressemblent à l'idée que LEGO s'en fait<sup>6</sup>. Ces accessoires et figurines (*LEGO Friends*) sont cantonnés dans une gamme de couleurs étriquée (le rose et le mauve, très peu exploités dans le matériel destiné aux garçons) et d'activités réduites dans des lieux calibrés (cuisiner, se pomponner, s'occuper d'animaux) : bienvenue un siècle en arrière... Mais ce n'est pas le pire. Ces personnages féminins sont de surcroît concrétisés dans un design et à une échelle qui en font une espèce différente des figurines masculines, ce qui ne prête pas du tout à les associer. Il ne s'agit même pas d'un monde divisé en deux, ce sont deux mondes nettement séparés. Autrement dit, pour LEGO, avec LEGO, grâce à LEGO, masculin et féminin sont plus inconciliables que jamais. À croire que cette utopie naturaliste du « Numéro Un mondial du jouet » puise son inspiration dans le régime politique et religieux du Pakistan<sup>7</sup>.

L'entreprise danoise n'est pas seule, loin s'en faut, à « aider les enfants à découvrir quelque chose de très, très spécial : eux-mêmes » comme le disait l'un de ses slogans : les courriers, dénonciations, articles de presse, campagnes de sensibilisation, pétitions et mobilisations ont beau se succéder, les producteurs de jouets et les éditeurs de livres pour enfants persistent et signent d'année en année, obstinément dévoués à empêcher la mixité entre les genres ainsi qu'en témoignent les rayons rigoureusement distincts dans les magasins, au point que dénicher un jouet ou un livre qui ne soit pas explicitement sexué relève souvent de la prouesse<sup>8</sup>.



Une publicité LEGO datant de 1981.



Campagne publicitaire LEGO « On pardonne tout à leur créativité », 2012-2013.

<sup>3</sup> « Lego & Gender part 2 : The Boys Club », *feministfrequency.com*, 06/02/2012.

<sup>4</sup> Félicide : tout meurtre de femme, indépendamment de la capacité à prouver l'intention sexiste de l'auteur – avortement sélectif, infanticide à la naissance, crime d'honneur ou lié à la dot, meurtre conjugal, etc.

Isabelle Attané, Carole Brugeilles, Welfried Rault (sous la direction de), *Atlas mondial des femmes - les paradoxes de l'émancipation*, Paris, Éditions Autrement, collection Atlas/Monde, 2015, p. 28.

<sup>5</sup> Manon Loizeau et Alexis Marant, *La malédiction de naître fille* (film documentaire), France, 2006.

<sup>6</sup> L'enseigne se défend pourtant en arguant que des années de recherches, et de sondages, ont été nécessaires pour parvenir à ce résultat.

<sup>7</sup> Depuis la publication retentissante de la lettre rédigée par une gamine de 7 ans, dégoûtée de se voir destiner des jouets aussi indigents, LEGO a sorti en été 2014 un kit « Institut de recherche » comprenant trois personnages féminins (astronome, chimiste, paléontologue). Malheureusement, ces trois figurines isolées et leurs accessoires ne sont une fois de plus pas intégrés à un décor où les deux genres cohabitent, elles sont comme sur orbite.

<sup>8</sup> Sauf, par exemple, chez la célèbre enseigne Harrods, en Angleterre, dont le rayon de jouets est devenu neutre, organisé par thèmes.

Aux garçons, la couleur bleue, les super-héros, pirates et cow-boys, des véhicules, des armes, des activités de construction, des univers épiques : une invitation à expérimenter son corps pour marquer son environnement, et à y exercer le premier rôle. Aux filles, la couleur rose, les princesses et les fées, de l'électroménager, des bijoux, des activités de soin à soi et aux autres, des contextes ordinaires : une invitation à discipliner son corps pour plaire à son environnement, et à y remplir une fonction subsidiaire. Cette répartition des ressources et des rôles saute aux yeux dans les livres pour enfants focalisés sur les professions : d'abord, les champs professionnels féminins sont limités aux métiers qui prolongent les activités maternelles et domestiques, ensuite la population active mise en scène compte moins d'un quart de femmes<sup>9</sup> alors que 63 % de celles-ci sont salariées dans l'Union européenne (*idem* en Belgique)<sup>10</sup>. « Ces univers fortement contrastés – par le poids numérique octroyé à l'un ou l'autre sexe – le sont également visuellement : les planches accompagnant les textes mettent en scène des personnages masculins ou féminins de telle façon que les univers paraissent souvent totalement hermétiques<sup>11</sup>. » On retrouve ici l'idéologie naturaliste qui « rend les femmes interchangeables, car avant tout membres d'une autre espèce et non personnes humaines ; et, de surcroît, programmées par un message génétique particulier pour effectuer certaines tâches d'élevage, domestiques, affectives, etc. La création, l'initiative et l'innovation reviennent ainsi irrémédiablement aux hommes<sup>12</sup> [...] ».

Il y a là une dynamique épatante : plus les femmes, en tant que groupe, augmentent leur productivité hors du foyer c'est-à-dire leur participation officielle au P.I.B., et plus on suggère à leurs filles des activités domestiques, non rétribuées ; plus les femmes diversifient leurs choix de carrière<sup>13</sup> et plus on s'efforce de les rabattre vers des filières qui feront d'elles des secrétaires, des caissières, des institutrices<sup>14</sup> ou des infirmières, en tout cas des subordonnées. « Ainsi, les métiers présentés aux enfants sont des archétypes sexués dépassant la réalité même du marché du travail : les professions occupées, les responsabilités exercées et les secteurs investis par les unes et les autres y sont encore davantage clivés. Cette représentation construit et impose une image de la société souvent plus caricaturale que la réalité<sup>15</sup>. » Une image non pas d'Épinal mais digne du régime patriarcal de Vichy ; en somme, de la propagande : « tout se passe comme si ce n'était pas la réalité du métier qui comptait dans la représentation qui en est faite mais plutôt la symbolique genrée qui lui est attribuée [...] Plusieurs dichotomies peuvent ainsi être relevées : danger/sécurité, extérieur/intérieur, futur/présent, activité/passivité, compétition/coopération, combat/soin, physique/verbal, spectaculaire/ordinaire, raisonnement/sentiment, grand/petit, fort/faible, solide/fragile, volontaire/involontaire, méchant/gentille, laid/belle, etc.<sup>16</sup> ».



*Maintenant un jeu, plus tard une mission*, affiche de propagande réalisée par l'équipe « Alain-Fournier » sous le régime de Vichy (1940-1944). Disponible sur [europeana.eu](http://europeana.eu).

<sup>9</sup> Dominique Epiphane, « *My tailor is a man...* La représentation des métiers dans les livres pour enfants », *Travail, genre et sociétés* 2/2007 (N° 18), p. 65-85. Étude réalisée à partir d'un corpus de 91 albums illustrés, publiés entre 1997 et 2007 et évoquant une large palette de métiers : les hommes, en surreprésentation numérique (78 %), sont présents dans 85 % des métiers, les femmes dans 33 %. Elles sont surtout assistantes, aides, secrétaires, mannequins, chanteuses et hôtesses, face à des capitaines, chefs, responsables, contrôleurs, présidents, commandants, pilotes, chercheurs, sportifs de haut niveau et cosmonautes.

<sup>10</sup> *Report on Progress on equality between women and men in 2013*, European Commission, Brussels, 14/04/14, p. 7.

<sup>11</sup> Dominique Epiphane, *op. cit.*

<sup>12</sup> Léo Thiers-Vidal, *De « L'Ennemi Principal » aux principaux ennemis – Position vécue, subjectivité et conscience masculines de domination*, Paris, L'Harmattan, 2010, p. 33.

<sup>13</sup> Lors de la première inscription à l'université, les choix des femmes sont plus larges que ceux des hommes.

Danièle Meulders, Sile O'Dorchai, Nathalie Simeu, *Les inégalités entre femmes et hommes dans les universités de la Communauté française de Belgique* (GENIUF), Bruxelles, Éditions du DULBEA, 2012, p. 30.

<sup>14</sup> Isabelle Marlier, « Enseignement : quand le féminin l'emporterait sur le masculin », Analyse de l'IHOES, n° 157, 2 juin 2016, [En ligne] [http://www.ihoes.be/PDF/IHOES\\_Analyse157.pdf](http://www.ihoes.be/PDF/IHOES_Analyse157.pdf). Analyse consacrée à l'inflation croissante du personnel féminin dans les niveaux primaire et secondaire de l'enseignement fondamental.

<sup>15</sup> Marie-Cécile Naves et Vanessa Wisnia-Weill, *Lutter contre les stéréotypes filles-garçons – un enjeu d'égalité et de mixité dès l'enfance*, Commissariat général à la stratégie et à la prospective, Paris, janvier 2014, p. 113.

<sup>16</sup> Marie-Cécile Naves et Vanessa Wisnia-Weill, *op. cit.*, p. 218 et 223.

Les citoyens en herbe sont ainsi tôt gavés d'archétypes fondés sur les catégories binaires, artificielles, millénaires, constitutives de la valence différentielle des sexes où le masculin domine invariablement<sup>17</sup> : c'est dès la naissance que l'embrigadement commence. Le bombardement est ensuite constant.

### **Des fées graciles et de solides guerriers : une question de marketing ?**

Pour expliquer cette double ségrégation, horizontale (sectorielle) et verticale (hiérarchique), imposée aux enfants – une population très réceptive aux stéréotypes, très conformiste car il en va de sa bonne acceptation par le corps social dont sa survie dépend totalement –, on épingle de coutume la segmentation des marchés par le capitalisme industriel : créer des gammes de produits différenciés permet d'en vendre davantage car ces derniers, fortement étiquetés et lourds d'identité, ne se transmettront pas d'une catégorie de consommateurs à l'autre. Et, de fait, quand un livre ou un jouet est estampillé « fille » ou « garçon », son usage accidentel ou volontaire par le genre – dès lors – opposé acquiert une dimension transgressive, d'autant plus onéreuse socialement que la frontière est marquée : les stéréotypes s'avèrent d'excellents outils de brimades, ce sont des permis de ridiculiser et de harceler quiconque dépasse du rang<sup>18</sup>.

Cette transgression serait plus coûteuse pour les garçons que pour les filles qui, grâce aux luttes de leurs ancêtres et aînées, se sont vu reconnaître le droit de franchir la frontière. Une libraire témoigne : « Autant une petite fille qui lit des bouquins typés garçons, ça passe. Les parents ne diront rien, et seront même contents. Autant, l'inverse : un petit bonhomme lisant un livre rose... ça coince. Depuis peu, j'ai reçu en rayon les aventures de Bichon, un garçon de huit ans qui aime le rose et joue à l'élastique dans la cour de récré. C'est le premier du genre. On va bien voir, j'ai peu d'espoir que ça marche, mais peut-être...<sup>19</sup> ». L'argument de l'insuccès annoncé est également servi par les spécialistes du marketing, ou les producteurs, lorsqu'ils sacrifient les personnages féminins dans les produits dérivés issus de médias destinés aux garçons, telles la princesse Leia et Rey la pilleuse d'épaves, incontournables héroïnes de *Star Wars*<sup>20</sup> : « on sait ce qui se vend. Les garçons ne veulent pas de produits avec un personnage féminin<sup>21</sup> ». Au contraire des filles habituées à s'identifier aux avatars masculins, les garçons seraient ainsi inaptes à se projeter dans des artefacts perçus comme féminins. Du coup, pas de raison d'en fabriquer pour les filles non plus, même si Leia est... une princesse : aux garçons *La Guerre des étoiles* dans le rayon bleu, aux filles *La Reine des neiges* dans le rayon rose.

Bref, en fondant prioritairement leur marchandisage et leur publicité sur une ségrégation genrée, les producteurs de jouets et les éditeurs de littérature-jeunesse se garantissent deux sources de bénéfices bien étanches, et se retrouvent à la proue d'une lutte acharnée contre la mixité. Cette dernière conséquence ne serait-elle qu'un dommage collatéral de la course au profit ? Laissons pour l'instant cette question en suspens et revenons un peu à nos LEGO.

Une autre évolution constatée à travers les produits lancés depuis trente ans à l'intention exclusive des garçons : les décors et les thèmes mettent l'accent sur la puissance physique, la compétition, le combat, les armes, la guerre, la destruction. À l'origine, LEGO, c'était la possibilité de construire ; de reproduire, mais aussi d'inventer. Désormais, et c'est une tendance exacerbée par le choix des franchises où la nostalgie abonde, il s'agit surtout de restituer des univers belliqueux, violents et androcentrés, des scénarios de conflit et d'agression qui sont à des années-lumière de la créativité, de l'imagination, et de la mixité. Et là aussi, la question se pose : de quelle utopie sociale fait-on la promotion ? Car, à l'inflation du motif guerrier dans les jouets destinés aux gamins, proportionnelle à celle des biceps et abdominaux de nombreux héros traditionnels ou récents<sup>22</sup>, correspond une sexualisation croissante des héroïnes conçues pour les gamines. Comme le constate Clémentine Beauvais, chercheuse en littérature jeunesse, « les éditeurs arrivent même à sexualiser *Mon petit poney*, c'est pour dire ! Jamais les héroïnes n'ont été aussi girly qu'aujourd'hui. [...] Dans les années 1970, il y avait une prise de conscience commune de l'importance de faire évoluer l'image de la femme. Avec des

<sup>17</sup> Françoise Héritier, *Masculin/féminin, la pensée de la différence*, Paris, Odile Jacob, 1996.

La valence différentielle des sexes est l'un des quatre piliers de toute société selon l'anthropologue Françoise Héritier (les trois premiers, détaillés par Claude Lévi-Strauss dans la « théorie de l'alliance », sont : la prohibition de l'inceste ou règle de l'exogamie, une forme légale d'union hétérosexuelle et la division sexuée du travail) : « la différence entre les sexes est, toujours et dans toutes les sociétés, idéologiquement traduite dans un langage binaire et hiérarchisé » (p. 206).

<sup>18</sup> Carrie Goldman, « Bullying: the role of gender-based marketing », *lettoysbetoy.org.uk*, 19/08/2013.

<sup>19</sup> Marie Piquemal, « Livres pour enfants : les clichés sexistes n'ont jamais été aussi présents », *Libération*, 08/03/2014.

<sup>20</sup> Les producteurs de sagas (LucasFilm, Disney, etc.) vendent les droits de marchandisage à des fabricants qui deviennent ainsi titulaires de licences. Et il apparaît que, lors de cette transition de l'écran aux magasins de jouets, les personnages féminins disparaissent très souvent au lieu de se matérialiser – leur propre scène, leur propre véhicule sont alors récupérés par des héros masculins. Exemples : *Star Wars*, *Power Rangers*, *Paw Patrol*, *The Avengers*...

<sup>21</sup> Camille Gévaudan, « *Star Wars* : les stéréotypes de genres contre-attaquent », *Libération*, 24/01/2016.

<sup>22</sup> Voir l'amplitude musculaire grandissante de Superman, Batman, etc., de leur première apparition à aujourd'hui. Si les troubles alimentaires diagnostiqués chez les filles/femmes sont connus, dont l'anorexie, ces dernières années voient se multiplier les cas de bigorexie chez les garçons/hommes (développement excessif de la masse musculaire via une pratique addictive du sport).

personnages comme Fifi Brindacier ou Fantômette, dégourdis et hyperactives<sup>23</sup>. » De Charlotte aux Fraises (quelques fois revisitée) aux LEGO Friends en passant par les Winx, une bande de fées aussi mammaires qu'osseuses, les modèles imposés aux filles du troisième millénaire obéissent à un idéal hétérosexuel qui insiste pesamment sur la séduction et la légèreté attendues – corporelle et vestimentaire – du corps féminin. Les Winx, ou encore les Monster High, sont interchangeable de la tête aux pieds (seules varient la couleur des cheveux, longs, et celle des yeux, clairs, même ceux des sorcières) et leurs tenues de combat ne sont pas plus sportives, pas moins balnéaires que leurs habits de lycéennes.

Cette hyper-sexualisation du corps féminin, combinée à l'hyper-armement du corps masculin, trouve son apogée dans un secteur-clé, en pleine expansion, de l'univers ludique : celui des jeux vidéos.

### De la réification ludique au *bashing* pandémique

Parmi les jeux vidéos AAA (c.-à-d. ceux bénéficiant des plus gros budgets de développement et de la promotion la plus retentissante), dont 81 % autorisent sinon encouragent le recours à la violence pour résoudre les conflits, seuls 3 % sont conçus autour d'un protagoniste central exclusivement féminin, et 41 % autour d'un héros strictement masculin (49 % de genre indifférent, 7 % non défini)<sup>24</sup>. Le jeu *Life is strange* fait figure d'exception puisqu'il s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires alors que son héroïne est une jeune étudiante en photographie. Son créateur, Oskar Guibert, qui a essuyé de nombreux refus pour le produire, témoigne : « Il y a une espèce d'a priori, plus d'ailleurs dans les départements marketing que dans les départements éditoriaux. On nous dit que les personnages féminins ne font pas vendre<sup>25</sup>. » Revoici l'argument économiste selon lequel les individus masculins, qui sont actuellement les plus grands consommateurs – et concepteurs et producteurs et éditeurs – de jeux numériques, ne sont pas équipés pour se projeter dans un avatar dépourvu de pénis. Il ne faut pas en déduire pour autant que ces médias interactifs AAA sont exempts de présence féminine : ils regorgent au contraire de figures féminines, mais ces dernières sont le plus souvent des *personnages non jouables* (PNJ), ils font plus ou moins partie des meubles. Ce sont des outils ou des accessoires dont on se sert pour gagner des points, souvent dans le cadre d'interactions tarifées d'une manière ou d'une autre, expressément planifiées par le concepteur du jeu qui dissémine diverses formes de racolage sur le parcours du joueur traditionnel – c'est-à-dire mâle, blanc, hétérosexuel (même lorsque le genre du protagoniste principal peut être choisi, ces PNJ sont quoi qu'il en soit des femmes). On retrouve ici, paroxystique, la dichotomie déjà présente dans les dispositifs pour enfants : homme = compétence motrice et direction ; femme = apparence physique et subordination. Le recours systématique, clic-clic-clic, à ces corps animés mais dépourvus d'autonomie, marchandés, interchangeables, jetables, cette réification des individus d'un seul genre présentés comme des trophées, des distributeurs d'attention, d'affection et de sexe, suscitent question dans le cadre de médias interactifs, clic-clic-clic. « La dynamique du jeu (input/output) peut s'avérer un outil puissant de renforcement de modèles cognitifs par le modelage et la récompense de comportements<sup>26</sup>. »



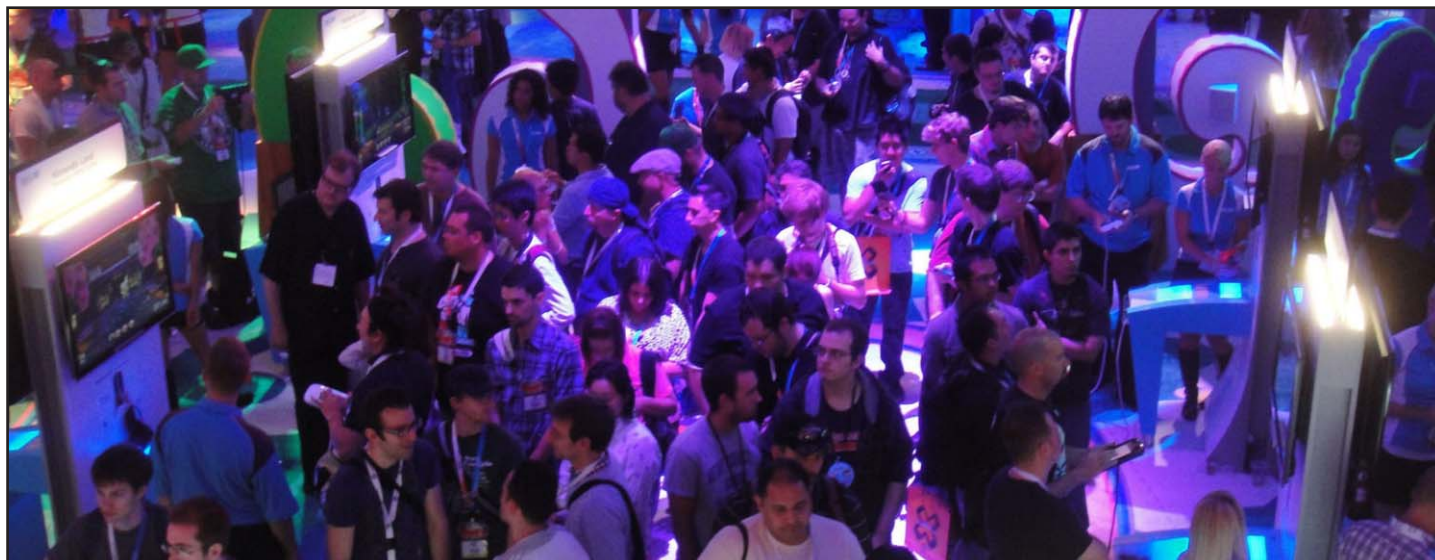
Couverture du livre *LEGO Star Wars. Chronicles of the Force*, 2016.

<sup>23</sup> Clémentine Beauvais, auteure et chercheuse en littérature jeunesse à Cambridge, citée par Marie Piquemal, « Livres pour enfants : les clichés sexistes n'ont jamais été aussi présents », *op. cit.*

<sup>24</sup> Selon une étude basée sur les 59 jeux en démonstration pendant les conférences de presse tenues (par Sony, Microsoft, etc.) lors du plus grand salon international du jeu vidéo, Electronic Entertainment Expo (E3 pour les intimes) qui s'est déroulé du 14 au 16 juin 2016 à Los Angeles. « Gender Breakdown of Games Showcased at E3 2016 », *feministfrequency.com*, 17/06/2016.

<sup>25</sup> William Audureau, « Dans les jeux vidéo, l'habitude est de concevoir des héros masculins », *Le Monde*, 30/01/2015. Article en ligne : <http://tinyurl.com/oguibert>.

<sup>26</sup> « Tropes vs Women : Women as Reward », *feministfrequency.com*, 31/08/2015.



L'espace NintendoLand à l'E3 Expo 2012. (Photo : Doug Kline, Creative Commons BY-2.0.)

Car en parallèle de cette mixité virtuelle, inégalitaire au possible, il y a le harcèlement réel dont des joueuses en ligne (parmi celles qui n'avancent pas masquées sous un pseudo ou un avatar masculin) sont couramment victimes, sommées de se dénuder fissa face caméra ou d'envoyer des photos de leurs seins sous peine d'insultes puis d'auto-expulsion par instinct de survie<sup>27</sup>. Cet environnement toxique, ces encerclements de meute se mettent en place non seulement autour de joueuses mais de toute femme qui s'autorise des initiatives et/ou des publications dans les espaces publics numériques, créés grâce à internet, dont des hommes considèrent qu'il s'agit d'une atteinte à leur pré-carré : les femmes journalistes qui signent dans des sections (stéréo)typiquement masculines (sport, technologie, actualité internationale)<sup>28</sup>, les femmes intervenant en faveur de l'égalité hommes/femmes, les femmes déconstruisant la dialectique du genre<sup>29</sup>, les femmes tout court<sup>30</sup>... Cette censure agressive vise également les hommes se positionnant radicalement en faveur de l'égalité, les hommes dont le féminisme n'est ni une posture ni une stratégie car il est incarné<sup>31</sup>; les hommes, en résumé, qui se désolidarisent de leurs pairs - comme les petits garçons qui portent du rose et sautent à l'élastique. Le sociologue Léo Thiers-Vidal observe : « Toute remise en cause radicale des rapports de pouvoir actuels rencontre des violences masculines individuelles et collectives psychiques, physiques et sexuelles. De la simple négation à la ridiculisation, de la stigmatisation à l'injure, de l'exclusion sociale à la violence physique et sexuelle, toutes ces réactions masculines ont pour but et majoritairement pour effet de réduire les femmes au silence ou à une remise en cause non politique des rapports entre hommes et femmes<sup>32</sup>. »



Un des visuels promotionnels du jeu vidéo GTA V.

<sup>27</sup> Voir par exemple : Marlard, « Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier », publié le 16/03/2016. Article en ligne : <http://tinyurl.com/sexismegeeks>.

<sup>28</sup> Une étude par le *Guardian* sur les commentaires déposés sous ses publications depuis 2006 révèle que les articles rédigés par des femmes, toutes sections confondues, reçoivent le plus de propos abusifs, condescendants ou perturbateurs, et d'abondance s'il s'agit de domaines dominés par les hommes - ceux qui en ont reçu le moins sont dix journalistes masculins. Parmi les sujets suscitant le plus de blocages de la part des modérateurs du journal : ceux relatifs au féminisme et au viol (et au conflit israélo-palestinien, ici hors propos).

Becky Gardiner, Mahana Mansfield, Ian Anderson, Josh Holder, Daan Louter et Monica Ulmanu, « The dark side of Guardian comments », *The Guardian*, 12/04/2016.

<sup>29</sup> Exemples : Ellen Pao, PDG de Reddit (résignée à démissionner après avoir tenté de fermer cinq forums aux contenus sexistes et racistes), l'actrice Emma Watson (après son discours pour le lancement de la campagne HeForShe des Nations-Unies), Anita Sarkeesian, fondatrice de *feministfrequency.com* (qui décortique les stéréotypes véhiculés par les jeux vidéos) ont été ou sont les cibles d'un harcèlement médiatique massif. Et le féminisme est l'un des sujets les plus susceptibles de livrer les journalistes à la vindicte de certains lecteurs du *Guardian* (voir note 28).

<sup>30</sup> 73 % des femmes ont déjà été confrontées, d'une manière ou d'une autre, à des violences en ligne ou en ont été victimes. « Selon un nouveau rapport de l'ONU, il est urgent d'agir pour lutter contre la violence en ligne à l'égard des femmes et des jeunes filles », *ONU Femmes, unwomen.org*, 24/10/2015.

<sup>31</sup> Léo Thiers-Vidal, *op. cit.*, p. 157.

<sup>32</sup> Léo Thiers-Vidal, *op. cit.*, p. 48.

Effectivement, de la paternaliste admonestation à se rapatrier dans la cuisine à la promesse de meurtre, de viol ou de mutilation, en passant par la diffamation, le montage de faux, la divulgation de données privées, l'appel au lynchage médiatique, ce qui caractérise alors ces communautés d'hommes sont leurs « conservatisme, immaturité, misogynie et pouvoir de nuisance »<sup>33</sup>. Quotidiens, les épisodes de cyber violence nourrie de *sexisme hostile*<sup>34</sup> sont légion, et les allusions à une sanction sexuelle semblables au refrain d'une chanson sans fin. Un rapport publié par les Nations-Unies a récemment tenté d'alerter la communauté internationale sur l'augmentation de la violence, qualifiée de pandémie, dirigée contre les femmes via internet : dans 74 % des 86 pays étudiés, les instances judiciaires et pénales n'agissent pas ou pas assez, créant un climat d'impunité qui incite les enquêteurs à conclure que « si rien n'est fait, on pourrait assister à une flambée de violence sans précédent au XXI<sup>e</sup> siècle<sup>35</sup> ». Nous voilà prévenus.

### **Le sexisme : le kit de survie de l'identité masculine ?**

Sexualisation et instrumentation du corps féminin, sexisme hostile, menaces de punition sexuelle... On a longtemps présenté la sexualité masculine, entendue comme compulsive, irréprensible et justifiant les maisons closes, comme un trait naturel dont les femmes pouvaient au mieux se protéger en adoptant des attitudes, notamment vestimentaires, de discrétion sinon d'effacement. Encore aujourd'hui, en Occident, une victime de viol peut être tenue responsable, par l'opinion publique, du crime de son agresseur<sup>36</sup>. Mais de plus en plus d'études à la notoriété de moins en moins confidentielle mettent désormais en exergue la dimension artificielle et laborieuse de l'identité masculine, sa grande précarité qui entraîne un besoin constant de réassurance narcissique, et sa consolidation via une réification et une sexualisation des femmes en tant que groupe inférieur duquel se distinguer en le dominant symboliquement et matériellement dont physiquement. On nomme « *male entitlement* » ce droit au corps des femmes – entre autres – dont les hommes se sentent investis à divers degrés selon leur ancrage culturel, et qui valide leur virilité aux yeux de leurs pairs.

« Leur capacité à agir corporellement sur des non pairs semble vécue comme un enjeu crucial dans la réalisation de leur masculinité<sup>37</sup> », observe le sociologue Léo Thiers-Vidal qui parle de *masculinité dialectique* (interaction entre la perception de soi comme membre d'un groupe social dominant et l'exercice de certaines pratiques envers des non pairs). John Stoltenberg, journaliste et metteur en scène, va plus loin : « ceux qui s'efforcent d'adopter l'identité sexuelle masculine apprennent à gérer leur vie de telle façon qu'ils ont toujours à disposition une réserve de subsistance sous la forme de déférence et soumission féminines – quelqu'un de féminin à qui ils font des choses qui réaliseront de façon adéquate leur masculinité [...] Sans cette relation, l'identité sexuelle masculine dépérit<sup>38</sup> ». Confirmant cette assertion, le sexologue Claude Crépault insiste sur la « fonction masculinisante de la sexualité<sup>39</sup> » chez l'homme. Selon un autre sociologue et chercheur en études des genres (étude des masculinités), Michael Kimmel<sup>40</sup>, la masculinité n'a pas de définition consensuelle ni universelle : être un homme, c'est avant tout et surtout ne pas être une femme et c'est par conséquent en multiplier les démonstrations, certes à l'attention des non pairs mais surtout à l'attention des pairs. Ajoutons à ce panel le concept de *masculinité hégémonique* forgé par la sociologue Raewyn Connell, qui désigne la façon la plus valorisée d'être un homme à une époque donnée : une figure idéalisée à laquelle très peu d'individus correspondent mais qui sert de référence à tous dans une mécanique de domination des hommes sur les femmes et des hommes entre eux. « L'aspect le plus important de la masculinité hégémonique contemporaine est l'hétérosexualité, connectée de façon proche à l'institution du mariage<sup>41</sup> » – hétérosexuel, cela va de soi.

Sous cet éclairage, on voit mieux ce que des communautés de *gamers*, certains réseaux sociaux et les zones de commentaires (y compris celles de médias *mainstream* dont un dispositif de modération limite les dégâts) sont devenus en quelques décennies : des refuges, bastions, lieux fermés de reproduction/reconduction de pensées, d'attitudes et de comportements

<sup>33</sup> William Audureau, « Dans les jeux vidéo, l'habitude est de concevoir des héros masculins », *op. cit.* ; W. Audureau, « Comprendre les affaires de sexisme dans le jeu vidéo », *Le Monde*, 15/09/2014. Article en ligne : <http://tinyurl.com/sexismejv>.

<sup>34</sup> Marie Sarlet et Benoît Dardenne, « Le sexisme bienveillant comme processus de maintien des inégalités sociales entre les genres », *L'année psychologique/Topics in Cognitive Psychology*, 2012, 112, p. 435-463.

« Le harcèlement sexuel, l'humour et les remarques sexistes ou encore les violences physiques sont des exemples bien connus d'attitudes sexistes hostiles envers les femmes. Le sexisme hostile correspond donc au sexisme tel qu'on le conçoit traditionnellement. » (p. 438).

<sup>35</sup> Emmanuèle Peyret, « La cyberviolence, machiste et pandémique », *Libération*, 29/09/2015.

<sup>36</sup> « Fausses accusations, "non" veut dire "oui" : les stéréotypes sur le viol ont la vie dure », *Libération*, 02/03/2016.

La situation est bien pire dans les pays ouvertement patriarcaux, où la culture du viol est alors explicite.

<sup>37</sup> Léo Thiers-Vidal, *op. cit.*, p. 194.

<sup>38</sup> John Stoltenberg (1990) cité par Léo Thiers-Vidal, *op. cit.*, p. 215.

<sup>39</sup> Claude Crépault, *La sexualité masculine*, Paris, Odile Jacob, 2013, p. 134.

<sup>40</sup> Michael Kimmel, *Guyland : The Perilous World Where Boys Become Men*, New York, HarperCollins, 2008.

<sup>41</sup> Léo Thiers-Vidal, *op. cit.*, p. 74.

périmés et proscrits depuis que les hommes ont juridiquement perdu ce droit – autrefois légalement constitutif de leur identité – de contrôler et soumettre les femmes. On comprend mieux, aussi, que ces « maisons-des-hommes »<sup>42</sup>, ces réserves homosociales, quasiment tribales, sont défendues avec une agressivité à la fois concise et massive par des coalitions d'individus rongés par la hantise de ne plus disposer de supports pour se viriliser, et faisant explicitement l'aveu de ce qui les fonde et rassemble au bout du compte dans leur diversité : le sexisme, le *bashing* des non pairs, toutes des \*\*\*\*. On appelle *brosogyny* cette « fraternité par la misogynie partagée »<sup>43</sup> qui veille à empêcher la mixité de dissoudre ses membres comme le ferait un acide.

Et il a un jumeau, ce sexisme *hostile*, sans doute aussi vieux que lui mais moins connu, moins circonscrit et pas du tout combattu, raison pour laquelle on le dit ironiquement *bienveillant*... Dans les jeux vidéo (mais aussi dans les livres, les films, etc.), il s'exprime *ad nauseam* dans une trame usée que chaque époque recycle et astique soigneusement : le trope de la demoiselle en détresse.

### **Le Bon, la Brute et la Sociable incompétente**

Modèle de passivité, d'impotence, de vulnérabilité, de dépendance, le motif de la demoiselle en détresse (La Belle au bois dormant, Blanche-Neige, Princess Peach, Jane de Tarzan, etc.) n'est pas seulement le moyen scénaristique le plus banal pour déposséder une héroïne au profit d'un héros masculin sous les pieds duquel est déroulé un tapis rouge où faire *in situ* la démonstration de sa force et de son courage. La figure du prince charmant, une représentation de la gent masculine aussi répandue qu'applaudie, se trouve être le porte-drapeau d'une forme perverse de sexisme qui invaliderait davantage les femmes que son jumeau hostile.

Selon la *théorie du sexisme ambivalent*<sup>44</sup>, l'ambivalence des attitudes masculines envers les femmes provient de la coexistence de deux types de pouvoir traversant le corps social hétérosexué. D'une part, le pouvoir *structurel* circulant via les institutions politiques, légales, économiques, religieuses : le refus de partager ce pouvoir d'envergure publique encourage les attitudes sexistes hostiles envers les non pairs, pour les en tenir à distance. D'autre part, le pouvoir *dyadique* en jeu dans l'interdépendance des deux sexes au niveau privé (intimité, reproduction, intendance domestique, etc.) qui, lui, réclame au contraire une proximité, et stimule les attitudes sexistes bienveillantes, de type chevaleresque. « Le sexisme bienveillant forme avec le sexisme hostile un duo puissant dans le maintien de la structure sociale existante entre les genres, duo qui agit par le biais d'un système de récompenses [des femmes qui se plient aux rôles traditionnels qui leur sont impartis par le naturalisme, non par la nature] et de punitions [de celles qui y dérogent et sortent du rang]. Le sexisme bienveillant assume une fonction auto-protectrice face à l'hostilité des hommes : la menace de l'hostilité des hommes vis-à-vis des femmes conduirait ces dernières à rechercher la protection masculine et amènerait les hommes à vouloir les protéger. Ce duo constitue un véritable cercle vicieux qui permet d'exercer une menace en adoptant des attitudes hostiles, tout en apportant une solution à cette menace avec les attitudes bienveillantes<sup>45</sup>. »

Pour un peu, on se croirait face à cette stratégie mafieuse qui consiste à racketter son prochain sous couvert de le protéger contre d'éventuels prédateurs... Beaucoup s'y trompent d'ailleurs et n'y voient goutte car ce sexisme-là se pare de compliments pour saboter en douceur l'ambition de ses cibles auxquelles il répète en les flattant ce qu'assène avec brutalité son pendant méchant : aux hommes, l'indépendance, la puissance, l'assertion, la compétence (type *compétent*) ; aux femmes, l'interdépendance, la sociabilité, la sympathie, l'altruisme (type *sociable*). « En suggérant l'idée que les femmes sont fragiles et qu'elles ont besoin de la protection des hommes, le sexisme bienveillant suggère également qu'elles sont inférieures et moins capables qu'eux. En apparence, le sexisme bienveillant est en accord avec les valeurs égalitaristes imposées par nos lois et ne tomberait pas dans le domaine d'application de ces dernières. Il est dès lors fort probable que le sexisme bienveillant reflète une réalité à laquelle les femmes sont confrontées régulièrement, voire quotidiennement<sup>46</sup>. »

<sup>42</sup> Selon, entre autres, l'expression de l'anthropologue Maurice Godelier (ethnographie des Baruyas de Nouvelle-Guinée, cf. *La production des Grands hommes*), reprise et urbanisée par le sociologue Daniel Welzer-Lang.

<sup>43</sup> Mot-valise : brother + misogyny = brosoygy.

<sup>44</sup> Marie Sarlet et Benoît Dardenne, *Le sexisme bienveillant comme processus de maintien des inégalités sociales entre les genres*, op. cit.

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 446.

<sup>46</sup> Marie Sarlet et Benoît Dardenne, op. cit., p. 438.



C'est le cas, on l'a vu, des gamines que les producteurs de jouets et les éditeurs de littérature jeunesse enrobent avec sucre dans des corsets de princesse, des uniformes d'infirmière, une disponibilité de secrétaire. Les gamines à l'intention desquelles les titulaires de licences ne fabriqueront pas les figurines d'héroïnes sorties du rang. Plus tard, c'est le lot des anciennes gamines qui, même aventurières car diplômées dans un secteur typiquement masculin comme l'ingénierie, se contenteront de postes à responsabilités réduites, à temps mutilé, à salaire amputé<sup>47</sup>, enrôlées dans « un processus qui maintient et justifie la subordination des femmes en les amenant à se percevoir elles-mêmes comme sociables mais incompétentes<sup>48</sup> ».

### **Pouvoir et vouloir : l'œuf et la poule**

Maintenant que la boucle est bouclée, revenons un peu sur nos pas vers une hypothèse laissée en suspens. Pour expliquer la ségrégation genrée, expansive, pratiquée par les industries du jouet, du livre pour enfants et du jeu vidéo, tout le monde semble s'accorder sur un enjeu économique, tant les promoteurs (éditeurs, producteurs, etc.) que les dénonciateurs (critiques divers et variés ; féministes, écologistes, pédagogues, etc.) d'une logique capitaliste qui a tout intérêt à segmenter les marchés pour multiplier les profits. Le genre ne serait dans cette lecture qu'un sillon dans un champ labouré à profusion, youpie pour certains hélas pour d'autres. Dans ce sacrifice de la mixité, il y aurait surtout de l'accidentel, du dommage collatéral, rien de personnel : juste une tendance accélérée depuis les années 1980 avec l'arrivée des émules de l'École de Chicago au pouvoir, dont Reagan et Thatcher, prêchant le libre marché et la concurrence. Les fameuses années où LEGO a symboliquement commis un fémicide. Dans le sillage de la deuxième vague, puis de la troisième vague féministes et de leurs acquis ? Coïncidence, pur hasard.

Observons maintenant de plus près la prémisse des protagonistes qui, au nom du capital et de ses lois, refusent de produire des figurines *Star Wars* représentant ses héroïnes, évitent d'éditer des livres où les garçons jouent à la poupée, n'investissent pas dans les scénarios numériques dont le personnage central est une femme : ça ne se vendra pas, disent-ils, car les garçons/hommes n'ont ni l'envie ni la capacité de se projeter dans le genre opposé. D'où proviendrait cette réticence/impotence présumée ?

Bernard Lahire, sociologue, nous éclaire : « Le rapport de domination implique que celui qui domine ne puisse s'identifier à celui qui est dominé [...] Celui qui est dominé n'est pas perçu en tant que personne pouvant être imitée par ceux occupant une position de domination »<sup>49</sup>. Quand on pense à la colonisation, l'esclavage, l'apartheid, ces constats vont de soi. Or on ne naît pas dominé/dominant ; l'acquisition d'une position dominante dans un cadre raciste, ou sexiste, passe par une éducation à la dominance : pas de poupée noire dans les mains blanches, pas de héros noir auquel s'identifier positivement, ni dans les livres ni dans les récits où les personnages non blancs sont invariablement des subordonnés ou des sauvages... Et ce, même et surtout, surtout quand les dominés sont en passe de s'émanciper comme à la suite de l'abolition de l'esclavage aux États-Unis : « l'image caricaturale du noir a pour but de l'enfermer dans des rôles qui justifient qu'on le dépossède des droits qu'il vient de conquérir. Il ne peut être comme le blanc, un citoyen à part entière. En réaction à l'émancipation des esclaves, la société américaine a élevé une frontière mentale et symbolique absolument infranchissable qui enferme encore le noir [...] et qui le cantonne à un rôle de sous-citoyen<sup>50</sup>. »

C'est précisément cette méthode éducative-là que l'on pratique intensément, au seuil de ce XXI<sup>e</sup> siècle, en creusant tôt un fossé entre les genres et en apprenant aux garçons, par le biais du jouet et du jeu, à rouler les mécaniques et à exclure les filles de leurs cercles. À les aviser, comme une autre espèce, à leur disposition. Plus tard, comme des intruses dont les droits les lèsent et les menacent. Ce qui n'était pas le cas quand elles n'en avaient pas et qu'ils se cooptaient uniquement entre eux (il n'était guère nécessaire, alors, de marteler sur tous les tons et les supports possibles que Vénus n'est pas Mars et vice versa ; de faire tant de nœuds dans le mouchoir, pour ne pas oublier).

Une cuisante question vaut par conséquent d'être posée : les individus masculins du troisième millénaire naissant sont-ils incapables de se projeter dans un personnage, une activité, une fonction, un lieu, un accessoire dits féminins, ou s'efforce-t-on massivement de les en empêcher dès leur tout premier pleur jusqu'à ce qu'ils aient absorbé la norme et en deviennent eux-mêmes les intraitables vigiles ?

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 451.

<sup>48</sup> *Ibid.*, p. 449.

<sup>49</sup> Bernard Lahire, « Héritages sexués : incorporation des habitudes et des croyances », in Thierry Blöss (dir.), *La dialectique des rapports hommes-femmes*, Paris, éditions Puf, 2001, p. 18.

<sup>50</sup> Jacques Goldstein, *Noire est la couleur : les artistes africains-américains et la ségrégation* (film documentaire), France, 2016.

Si la ségrégation genrée (des jouets, livres et jeux) sert indéniablement le néolibéralisme économique, qui en est devenu l'un des plus solides piliers – récent, en regard de l'histoire de notre espèce –, ce dernier le lui rend bien en jouant un rôle fondamental et historique dans la perpétuation de la domination symbolique, matérielle et physique des femmes par les hommes. Interdite et condamnée, pourtant, par des lois à l'application desquelles les gouvernements sont chargés de veiller.



Rachel Giordano, petite fille d'une publicité LEGO de 1981, pose à nouveau en 2014 avec en main un nouveau jouet LEGO. Dans une interview, elle s'insurge contre la tendance actuelle de la célèbre marque à clairement segmenter son public-cible selon le genre, à la différence des « *Universal Building Sets* » de son enfance. Plus d'informations (en anglais) sur cet site Web : <http://tinyurl.com/littlegirl1981>.

## Sources

- Isabelle Attané, Carole Brugeilles, Wiefried Rault (sous la direction de), *Atlas mondial des femmes - les paradoxes de l'émancipation*, Paris, Éditions Autrement, collection Atlas/Monde, 2015.
- William Audureau, « Dans les jeux vidéo, l'habitude est de concevoir des héros masculins », *Le Monde*, 30/01/2015.
- François Béguin, « Plus les inégalités hommes-femmes sont marquées, plus les taux de violence sont élevés », *Le Monde*, 07/05/2014.
- Léa Bucci, « Les femmes dans Star Wars, à la recherche de la Force », *Madmoizelle*, 04/05/2015.
- Claude Crépault, *La sexualité masculine*, Paris, Odile Jacob, 2013.
- Epiphane Dominique, « *My tailor is a man...* La représentation des métiers dans les livres pour enfants », *Travail, genre et sociétés*, 2/2007 (N° 18), p. 65-85. URL : [www.cairn.info/revue-travail-genre-et-societes-2007-2-page-65.htm](http://www.cairn.info/revue-travail-genre-et-societes-2007-2-page-65.htm).
- « Fausses accusations, "non" veut dire "oui" : les stéréotypes sur le viol ont la vie dure », *Libération*, 02/03/2016.
- Becky Gardiner, Mahana Mansfield, Ian Anderson, Josh Holder, Daan Louter et Monica Ulmanu, « The dark side of Guardian comments », *The Guardian*, 12/04/2016.
- « Gender Breakdown of Games Showcased at E3 2016 », *feministfrequency.com*, 17/06/2016.
- Camille Gévaudan, « *Star Wars* : les stéréotypes de genres contre-attaquent », *Libération*, 24/01/2016.
- Carrie Goldman, « Bullying: the role of gender-based marketing », *lettoysbetoys.org.uk*, 19/08/2013. URL : <http://www.lettoysbetoys.org.uk/bullying-the-role-of-gender-based-marketing>.
- Jacques Goldstein, *Noire est la couleur : les artistes africains-américains et la ségrégation* (film documentaire), France, 2016.
- Françoise Héritier, *Masculin/féminin, la pensée de la différence*, Paris, Odile Jacob, 1996.
- Michael Kimmel, *Guyland : The Perilous World Where Boys Become Men*, New York, HarperCollins, 2008.

- Bernad Lahire, *Héritages sexués : incorporation des habitudes et des croyances*, in Thierry Blöss (dir.), *La dialectique des rapports hommes-femmes*, Paris, éditions PUF, 2001, p. 9-26.
- « Lego & Gender part 2 : The Boys Club », *feministfrequency.com*, 06/02/2012.  
URL : <https://feministfrequency.com/video/lego-gender-part-2-the-boys-club/>.
- Manon Loizeau et Alexis Marant, *La malédiction de naître fille* (film documentaire), France, 2006.
- Marlard, « Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier », publié le 16/03/2016.  
URL : <https://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>.
- Isabelle Marlier, *Enseignement : quand le féminin l'emporterait sur le masculin*, Analyse de l'IHOES, n° 157, 2 juin 2016.  
URL : [http://www.ihoes.be/PDF/IHOES\\_Analyse157.pdf](http://www.ihoes.be/PDF/IHOES_Analyse157.pdf).
- « Marre du rose : nouvelle campagne contre les jouets stéréotypés », *L'Obs*, 03/12/2015.
- Marine Martin, « Une fillette dénonce les stéréotypes sexistes de Lego », *Le Soir*, 06/02/14.
- Danièle Meulders, Sile O'Dorchai, Nathalie Simeu, *Les inégalités entre femmes et hommes dans les universités de la Communauté française de Belgique* (GENIUF), Bruxelles, Éditions du DULBEA, 2012.
- Marie-Cécile Naves et Vanessa Wisnia-Weill (travaux coordonnés par), *Lutter contre les stéréotypes filles-garçons – un enjeu d'égalité et de mixité dès l'enfance*, Commissariat général à la stratégie et à la prospective, Paris, janvier 2014.
- « OIT: L'égalité hommes-femmes au travail ne progresse pas suffisamment », Organisation Internationale du Travail, mars 2015. URL : [http://www.ilo.org/global/about-the-ilo/newsroom/news/WCMS\\_348079/lang-fr/index.htm](http://www.ilo.org/global/about-the-ilo/newsroom/news/WCMS_348079/lang-fr/index.htm).
- Emmanuèle Peyret, « La cyberviolence, machiste et pandémie », *Libération*, 29/09/2015.
- Marie Piquemal, « Livres pour enfants : les clichés sexistes n'ont jamais été aussi présents », *Libération*, 08/03/2014.
- *Report on Progress on equality between women and men in 2013*, European Commission, Brussels, 14/04/14.
- Marie Sarlet et Benoît Dardenne, *Le sexisme bienveillant comme processus de maintien des inégalités sociales entre les genres*, L'année psychologique/Topics in Cognitive Psychology, 2012, 112, p. 435-463.
- « Selon un nouveau rapport de l'ONU, il est urgent d'agir pour lutter contre la violence en ligne à l'égard des femmes et des jeunes filles », *ONU Femmes*, *unwomen.org*, 24/10/2015.  
URL : <http://www.unwomen.org/fr/news/stories/2015/9/cyber-violence-report-press-release>.
- Léo Thiers-Vidal, *De « L'Ennemi Principal » aux principaux ennemis – Position vécue, subjectivité et conscience masculines de domination*, Paris, L'Harmattan, 2010.
- « Toy Ads and Learning Gender », *feministfrequency*, 16/11/10.  
URL : <https://feministfrequency.com/video/toy-ads-and-learning-gender/>.
- « Tropes vs Women : Women as Reward », *feministfrequency.com*, 31/08/2015.  
URL : <https://feministfrequency.com/video/women-as-reward/>.
- Mike Westerdal, « Cartoon Weight Gain - Is It Contributing To Bigarexia? », *criticalbench.com*, 14/08/2016.  
URL : <http://www.criticalbench.com/cartoon-weight-gain.htm>.

---

#### Pour citer cet article

Isabelle Marlier, « Mêler les genres : un jeu d'enfants »,  
Analyse de l'IHOES, n° 163, 13 décembre 2016,  
[En ligne] [http://www.ihoes.be/PDF/IHOES\\_Analyse163.pdf](http://www.ihoes.be/PDF/IHOES_Analyse163.pdf).