

**Citizen
games**

**JEU : Jouons Ensemble
pour l'Union Européenne**

Livret pédagogique d'accompagnement

**Gender Adventure : Un jeu éducatif sur les
identités et les discriminations de genre**

2022



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Sommaire

Résumé	3
Introduction.....	4
Définitions	6
Objectifs et méthodologie.....	8
I – Concept du jeu.....	8
II – Bénéficiaires et objectifs du jeu	11
III – Déroulé de la leçon.....	12
B – Première étape : Introduction (10')	12
C – Deuxième étape : Le jeu (10').....	12
D – Troisième étape : Fin du jeu et débat (40')	13
IV – Zoom sur l’animation de la discussion	14
A – Premières impressions, ressentis et compréhension du jeu.....	14
B - Debriefing du scénario féminin	15
C - Debriefing du scénario masculin	16
D - Debriefing du scénario non binaire.....	18
E – Définir la socialisation de genre.....	19
F – Lutter contre les inégalités de genre	20
Informations complémentaires.....	22
I – Socialisation de genre : comment la société crée-t-elle les hommes et les femmes ?	22
A - Différencier sexe et genre.....	22
B – La construction sociale des identités de genre	23
II – Conséquences : comment les différences conduisent-elles aux inégalités et à la discrimination ?	24
A – L’impact de la socialisation de genre	24
B - La normalisation de la binarité du genre	26
III – Prévenir et réagir : quelles solutions pour lutter contre la discrimination de genre ?	27
Annexes	28
Annexe 1 : Introduction du jeu et instructions.....	28
Annexe 2: Liste des commentaires.....	29
Commentaires du scénario féminin	29
Commentaires du scénario masculin	30
Commentaires du scénario non binaire	31
Annexe 3 : Ressources complémentaires.....	33
Ressources générales	33
Journées internationales	33

Résumé

Ce livret pédagogique est destiné aux enseignant-e-s et équipes éducatives de lycée afin de les accompagner dans la mise en place d'une activité à partir du jeu éducatif « Gender Adventure ». Cette initiative fait partie du projet européen « JEU : Jouons Ensemble pour l'Union Européenne » (ou « Citizen Games » en anglais). Ce projet, financé par Erasmus +, est le fruit d'une collaboration entre des ONG et des établissements d'enseignement supérieur de 7 pays européens.

L'activité pédagogique proposée dans ce livre est destinée à des lycéen-ne-s (ou plus largement des 14-18 ans) et se base sur l'utilisation du jeu éducatif numérique, ou jeu sérieux, « Gender Adventure ». Ce jeu traite des inégalités de genre en abordant la question des discriminations dans les espaces publics. Il est divisé en 3 scénarios, chacun contribuant à l'histoire globale.

La première partie de ce livret explique les objectifs pédagogiques de « Gender Adventure » et comment organiser un cours à partir de ce jeu numérique.

Le jeu doit être suivi d'un temps de discussion en classe durant lequel les élèves peuvent partager et confronter leurs points de vue. Pour faciliter l'animation de cette discussion, ce livret pédagogique propose des exemples de questions pour guider les échanges et une partie avec des informations complémentaires concernant les questions de genre.

LIENS UTILES :

Le jeu est accessible en utilisant les navigateurs Chrome ou Opera : https://play.citizengames.eu/high_school_game/

Ce manuel est complété par un module de formation en ligne à destination des enseignant-e-s : <https://view.genial.ly/62a85862087201001144bd7a/interactive-content-fr-genderadventure-citizen-games>

Pour plus d'information, consultez le site internet dédié à ce projet : www.citizengames.eu

Introduction

Deux associations françaises, une ONG néerlandaise et cinq établissements d'enseignement supérieur en Allemagne, Belgique, Irlande, Pologne et Portugal ont coopéré afin de sensibiliser les jeunes européen·ne·s et leurs enseignant·e·s aux thématiques de la protection de l'environnement, de l'égalité femme-homme et de la citoyenneté européenne. Ensemble, ils et elles ont créé un jeu sérieux – un jeu éducatif numérique permettant d'apprendre tout en jouant – utilisable en classe.

Le projet « JEU : Jouons Ensemble pour l'Union Européenne » (« Citizen Games » en anglais) prend la suite du projet « Citizen School, Serious gaming for a better Europe » mené entre 2016 et 2019. Cette première expérience de collaboration entre ONG et universités européennes a abouti en un kit pédagogique, disponible en téléchargement libre sur le site www.citizenschool.eu. Son objectif était de contribuer à la création d'une Europe plus juste et inclusive. De la même manière que « Citizen School », le projet « JEU » est financé par le programme Erasmus + et les contenus pédagogiques produits dans ce cadre resteront donc libres d'usage sur le site www.citizengames.eu.

De cette collaboration renouvelée sont nés deux jeux éducatifs numériques. Le premier, à destination des collégien·ne·s (ou plus largement des 10-14 ans), a été créé en 2021. Ce jeu, « #YouToo », permet d'aborder le cyberharcèlement et le cybersexisme. Le second jeu est à destination des lycéen·ne·s (14-18 ans). En amont de sa création, les différents partenaires ont réalisé un sondage auprès de ces publics afin de sélectionner les thématiques qui les intéressaient le plus. Trois sujets sont ressortis : les discriminations basées sur le genre dans les espaces publics ; la pollution plastique dans les océans ; et la lutte contre les extrémismes. Des étudiant·e·s des universités partenaires ont ensuite été sensibilisé·e·s à ces thématiques et se sont rencontré·e·s lors d'une mobilité Erasmus à Porto pendant 10 jours, afin de penser un concept de jeu sérieux basé sur ce sondage. Ce fût une expérience interculturelle riche, leur permettant de rencontrer – et de travailler en équipe avec – des étudiant·e·s d'autres nationalités, mais également de divers cursus universitaires : informatique, tourisme, management, éducation. Chaque équipe a ensuite présenté son concept de jeu sérieux devant un jury. Le concept gagnant, imaginé par l'équipe Maverick, portant sur l'égalité entre les genres, a ainsi servi de base au développement du jeu par les partenaires.

Pour finir, les partenaires impliqués dans ce projet ont mis au point le jeu, rédigé ce livret et conçu un module de formation en ligne afin que les enseignant·e·s puissent sensibiliser leurs élèves aux inégalités de genre et aux discriminations.

Attention !

Le jeu 'Gender Adventure' aborde les questions liées aux identités de genre. Cependant, il n'aborde pas les questions liées à l'orientation sexuelle bien qu'elles puissent faire partie des problématiques liées aux enjeux de genre et qu'elles puissent être source de discrimination.

L'objectif de ce livret pédagogique (traduit dans les six langues du projet) est de faciliter la prise en main du jeu « Gender Adventure » par les équipes éducatives des lycées à travers l'Europe et de les accompagner dans l'appropriation des concepts clefs du jeu. Le jeu n'atteindra en effet pleinement son objectif éducatif que s'il est suivi d'un débriefing et d'une mise en débat collective par et avec les élèves. Alimenté par une pédagogie active et participative, l'activité s'appuie ainsi sur les représentations et les connaissances des élèves pour co-construire du savoir. En plus d'un déroulé d'activité, vous trouverez également un fonds documentaire dans ce livret afin de nourrir le débat.

Attention !

Ce jeu est accessible uniquement sur ordinateur. Il n'a pas été conçu pour s'adapter aux téléphones portables ou aux tablettes pour plusieurs raisons. Tout d'abord, ce jeu est pensé pour être utilisé au lycée, comme partie intégrante d'un cours. Prenant en considération la réalité des lycées dans les différents pays concernés par ce projet, il apparaît que la plupart des établissements sont équipés d'une salle informatique, l'accès aux ordinateurs n'étant donc pas un facteur limitant l'utilisation du jeu. De plus, bien que la plupart des lycéen·ne·s aient un téléphone avec un accès internet ce n'est pas le cas pour tou·te·s. Et il serait injuste de le leur demander pour une activité scolaire. Pour finir, les joueur·euse·s seront moins distrait·e·s sur l'ordinateur de la classe que sur leur téléphone où ils et elles peuvent recevoir des notifications à tout moment.

Définitions

Retrouvez ci-dessous les définitions nécessaires pour comprendre le jeu et animer la discussion avec les élèves.

Le sexe désigne un ensemble d'attributs biologiques présents à la naissance (chromosomes, gènes, niveaux d'hormone et anatomie reproductive). Il est généralement défini selon deux catégories - mâle et femelle – mais ces attributs recouvrent une variété plus vaste de situations.

Le genre désigne les rôles, comportements, expressions et identités des femmes, des hommes et de toute personne se définissant autrement. Cette construction sociale influence la manière dont les personnes se perçoivent et perçoivent les autres.

Le sexisme est défini comme un ensemble « d'attitudes, croyances et comportements d'un-e individu-e, ou des pratiques structurelles, institutionnelles et culturelles qui, soit reflètent des jugements négatifs d'individu-e-s basés sur leur genre, soit encouragent les traitements inégaux des hommes et des femmes »¹.

Une discrimination est le "fait de distinguer et de traiter différemment (le plus souvent mal) quelqu'un ou un groupe par rapport au reste de la collectivité ou par rapport à une autre personne."².

L'identité de genre désigne le "sentiment d'appartenance à un genre"³.

Être **non binaire** signifie que vous ne vous identifiez ni comme homme ni comme femme.

Être **cisgenre** signifie que vous vous reconnaissez dans l'identité de genre indiquée sur votre certificat de naissance.

Être **transgenre** signifie que le sexe assigné à votre naissance ne correspond pas au genre dans lequel vous vous reconnaissez.

Le patriarcat est « forme d'organisation sociale dans laquelle l'homme exerce le pouvoir dans le domaine politique, économique, religieux ou détient le rôle dominant au sein de la famille, par rapport à la femme »⁴.

¹ Swim & Hyers, 2009, p. 407

² Larousse, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/discrimination/25877> - 17/06/2022

³ Larousse, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/genre/36604#11103207> - 17/06/2022

⁴ Larousse, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/patriarcat/58689> - 17/06/2022

Le « catcalling » (mot anglais) fait référence aux sifflements et/ou aux commentaires adressés à quelqu'un (généralement une femme) pour l'interpeller, de manière irrespectueuse, dans la foule ou dans un espace public.

La masculinité toxique est un ensemble de « stéréotypes sur la manière dont les hommes devraient se comporter et qui sont perçus comme nuisibles. Par exemple, l'idée que les hommes ne devraient pas pleurer ou montrer leur faiblesse »⁵.

⁵ Cambridge dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/toxic-masculinity> - 25/05/2022

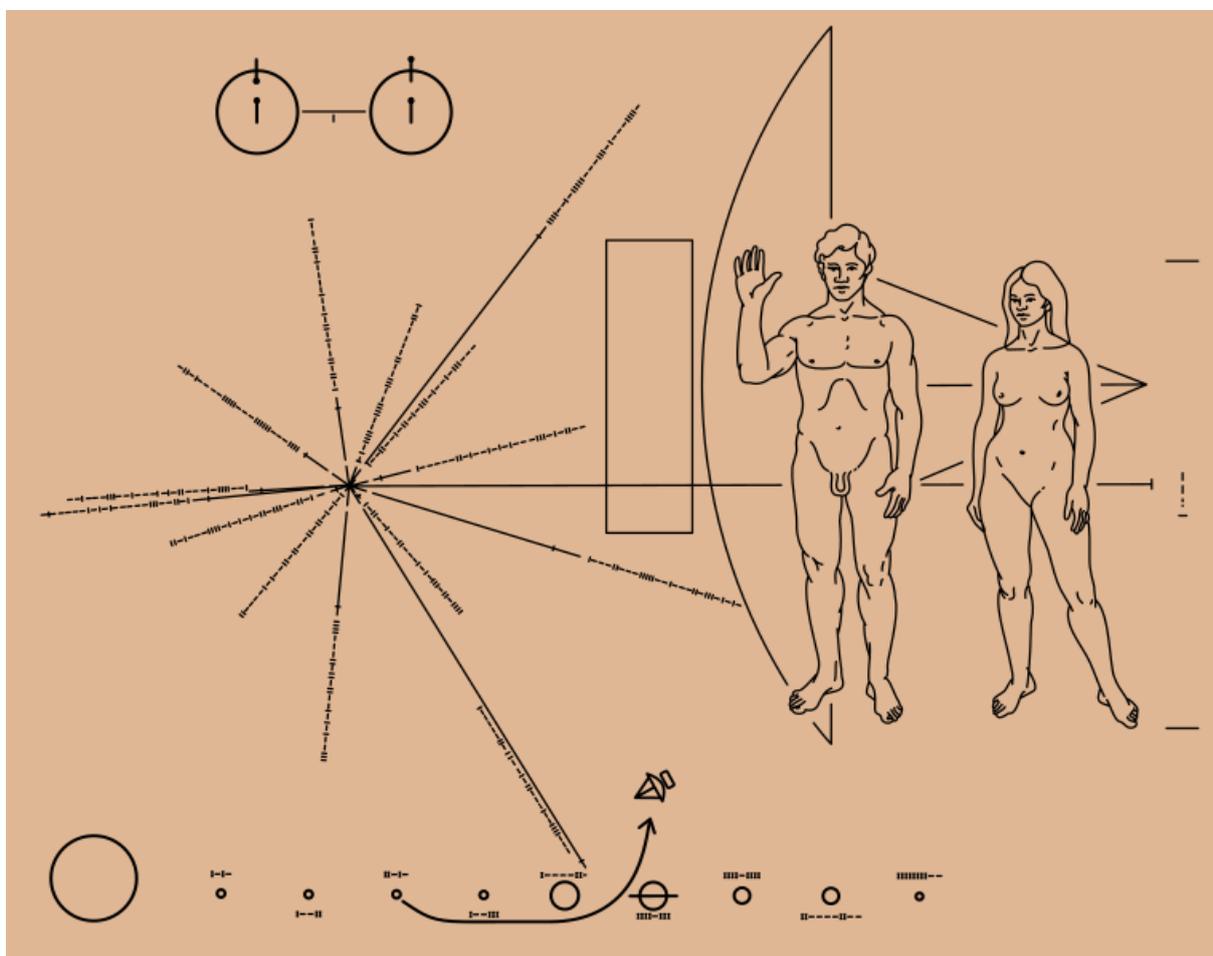


Objectifs et méthodologie

I – Concept du jeu

'Gender Adventure' est un jeu pédagogique qui permet aux joueur·euse·s de vivre des discriminations de genre dans différents espaces publics.

Dans ce jeu pédagogique, chaque élève joue Maverick, un alien qui a trouvé la Plaque de Pioneer dans l'espace. Deux corps, l'un masculin et l'autre féminin, y sont représentés :



6

Comme tous les extraterrestres se ressemblent à la naissance et n'ont pas de genre attribué, ces représentations intriguent Maverick. L'extraterrestre décide donc de visiter la Terre pour essayer de comprendre ce que signifie être genré·e pour les humain·e·s dans la vie de tous les jours.

⁶ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pioneer_plaque.svg

Attention !

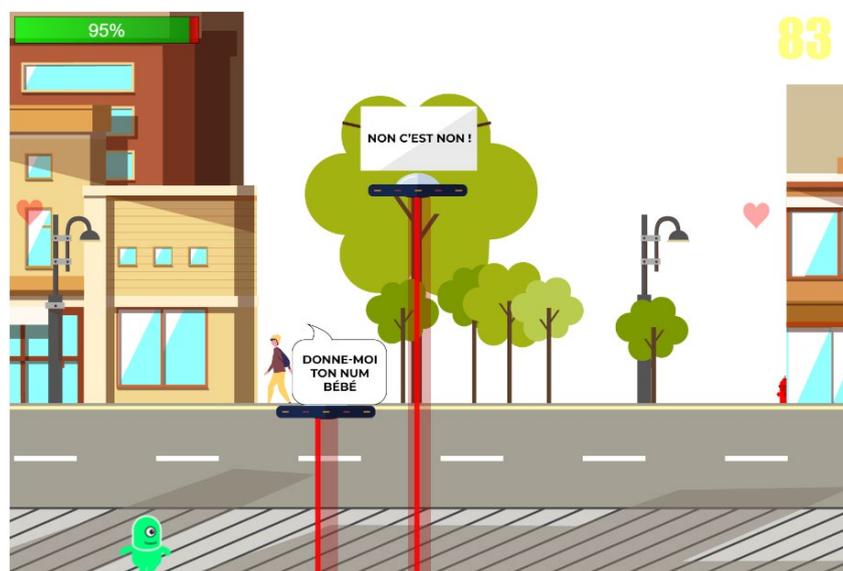
Ce jeu aborde seulement les discriminations de genre dans les espaces publics et non ce qu'il se passe dans les cercles privés, tel que la famille. De plus, il ne traite pas directement de la discrimination en ligne et du cyberharcèlement. Cependant, il est possible d'approfondir la discussion en classe en abordant également ces problématiques.

Maverick a l'opportunité de suivre trois humain-e-s dans leur vie de tous les jours : une personne s'identifiant comme femme, une personne s'identifiant comme homme et une personne non-binaire.

L'introduction complète du jeu est disponible en **Annexe 1**.

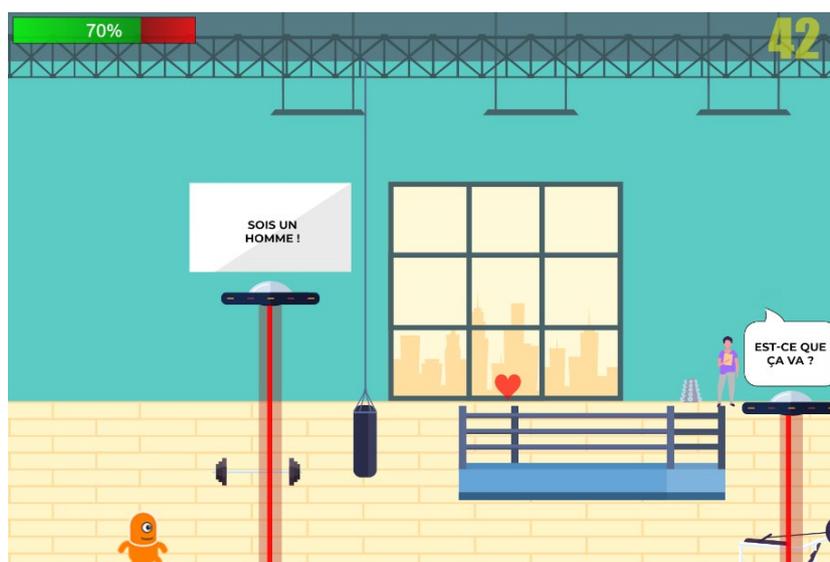
Les trois scénarios retenus visent à montrer des situations de la vie de tous les jours dans lesquelles les stéréotypes de genre sont particulièrement présents et peuvent faire émerger des comportements discriminants. Ils sont conçus pour refléter au mieux des situations de la vie réelle et pour illustrer les discriminations de genre le plus clairement possible.

Scénario féminin : Faisons un tour en ville !



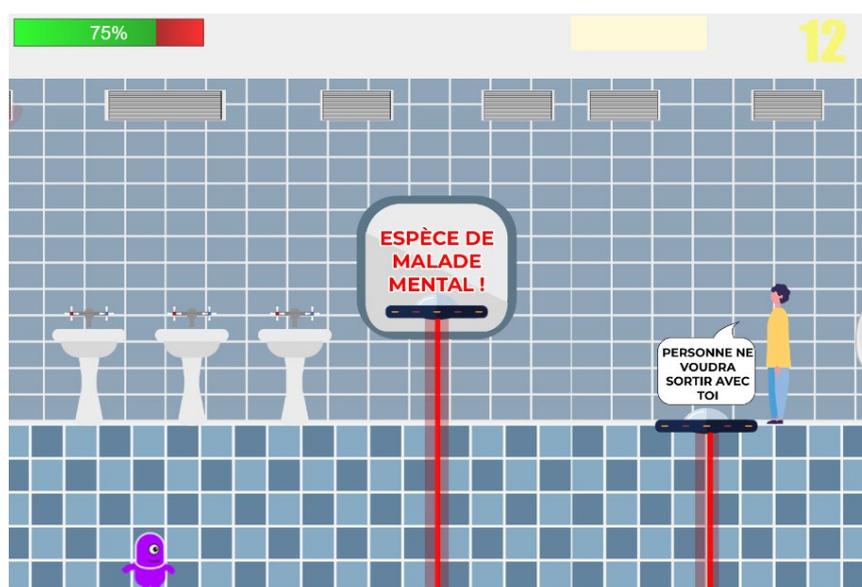
Dans ce scénario, Maverick marche dans la rue en incarnant une femme victime de « catcalling ». Ce type de discrimination a été choisi pour le personnage féminin car il s'agit d'une problématique majeure et d'une des principales formes de harcèlement auxquelles sont confrontées les femmes chaque jour. Elle découle de l'hypersexualisation du corps des femmes dans un contexte patriarcal.

Scénario masculin : Allons faire du sport !



Dans ce scénario, Maverick, dans la peau d'un homme, est confronté au concept de masculinité toxique. Maverick veut faire quelques activités sportives : courir, aller à la gym et faire du foot. Ce scénario représente différentes situations dans lesquelles la force physique est attendue et donc qui renvoient particulièrement les hommes à ce qu'ils doivent ou ne doivent pas être.

Scénario non binaire : Bienvenue dans notre lycée !



Dans ce scénario, Maverick est un-e élève de lycée non binaire. L'extraterrestre vit une journée ordinaire dans les différents lieux du lycée : administration, salle de classe, cour de récréation, toilettes, cantine et bibliothèque. Ce scénario vise à montrer les difficultés rencontrées par les personnes à l'identité de genre non binaire dans leur vie de tous les jours. Il met en lumière les comportements discriminants à leur égard.

Pour résumer, ce jeu pédagogique a pour but de provoquer une prise de conscience sur les discriminations de genre vécues par les femmes mais aussi par les hommes et par les personnes non binaires. En effet, même si les femmes continuent à souffrir particulièrement des inégalités de genre et de la violence basée sur le genre, les stéréotypes de genre et la construction sociale des rôles et comportements attendus s'appliquent à tout le monde.

Attention !

Le jeu 'Gender Adventure' a été conçu dans le cadre d'un projet européen. Par conséquent, il intègre des points de vue qui peuvent ne pas être facilement abordables dans tous les contextes nationaux. Ce manuel est un outil à destination des enseignant·e·s qui peuvent adapter l'animation de ce jeu à leur contexte et à leur niveau de connaissance en matière de genre. Bien qu'il soit important de guider la discussion vers un niveau plus approfondi et de remettre en question les représentations de départ, il est également nécessaire que les enseignant·e·s se sentent suffisamment à l'aise avec les différents concepts abordés pour animer les échanges.

Un module de formation en ligne est aussi disponible sur le site du projet (www.citizengames.eu), ou directement à ce lien :

<https://view.genial.ly/62a85862087201001144bd7a/interactive-content-fr-genderadventure-citizen-games>.

II – Bénéficiaires et objectifs du jeu

Les principaux bénéficiaires du projet sont les élèves de lycée et leurs enseignant·e·s. Le jeu peut aussi être utilisé avec des adolescents en dehors du cadre scolaire mais ce manuel pédagogique est plus particulièrement rédigé pour donner des conseils quant à l'organisation d'une session en classe.

L'objectif général est que les élèves discutent de leurs représentations concernant les stéréotypes de genre et les discriminations liées. Les objectifs spécifiques sont les suivants :

- Les élèves seront capables de comprendre sous quelle forme les stéréotypes et les discriminations se présentent dans la vie quotidienne.
- Les élèves débattront des conséquences des inégalités de genre dans des situations diverses.
- Les élèves pourront identifier des comportements remettant en cause les stéréotypes et discriminations de genre.

III – Déroulé de la leçon

Cette section présente les éléments clés pour organiser une session d'une heure avec des lycéen-ne-s. La durée reste flexible et l'activité peut donc être planifiée sur une session plus courte ou plus longue. Elle peut également être intégrée à un projet plus global, incluant des activités complémentaires.

Information pratique

Ce jeu peut uniquement être utilisé sur ordinateur (il n'a pas été adapté aux tablettes ou smartphones).

A partir du moteur de recherche Chrome (ou Opera, le seul autre moteur adapté au jeu), vérifier que le jeu est accessible depuis les ordinateurs du lycée à l'adresse : https://play.citizengames.eu/high_school_game/.

Il est possible qu'il y ait un temps d'attente à la fin de chaque scénario, avant que les questions du quiz apparaissent. Il est recommandé de ne pas rafraîchir la page et d'être patient-e.

A – Avant la leçon

Il est recommandé d'utiliser ce jeu pédagogique dans un environnement adéquat, une salle informatique par exemple. Il est également conseillé de s'installer dans une pièce spacieuse. Ainsi, à la fin du jeu, les tables peuvent être poussées contre les murs et les chaises disposées en cercle pour faciliter les échanges et commencer le débat.

S'il n'y a pas assez d'ordinateurs dans la salle informatique, il est conseillé de séparer la classe pour que chaque élève ait accès à un ordinateur. Un plus petit groupe, d'environ 15 élèves, peut aussi faciliter l'animation des discussions et la participation de chacun-e.

B – Première étape : Introduction (10')

Avant de lancer la partie, lire attentivement l'introduction et les instructions du jeu avec les élèves, veiller à ce qu'il-elle-s ne se précipitent pas.

Demander aux élèves d'accéder au jeu sur Google Chrome. Le premier écran permet de choisir la langue du jeu.

C – Deuxième étape : Le jeu (10')

Les élèves jouent les 3 scénarios dans l'ordre de leur choix. Il est important de les laisser choisir l'ordre des scénarios car ceci pourra être abordé dans la discussion après avoir joué.



Il est conseillé de les encourager à réfléchir dès le début aux liens entre le jeu et la réalité.

Dans chaque scénario, le but du jeu est de sauter à travers les commentaires considérés comme positifs et d'éviter les commentaires négatifs. Les joueur·euse·s doivent également éviter les rayons laser situés sous les commentaires ; afin qu'il·elle·s ne se contentent pas de faire avancer Maverick sans choisir aucun commentaire. De l'énergie supplémentaire peut être gagnée en collectant des cœurs.

A la fin de chaque jeu, l'élève devra répondre à un quiz de trois questions, en lien avec le scénario joué. Ces questions permettent de découvrir des exemples concrets concernant les discriminations envers le genre représenté dans le scénario (selon le personnage incarné par Maverick) et ainsi de stimuler la réflexion sur les inégalités de genre. Chaque réponse correcte permet de gagner de l'énergie. Ces trois questions visent à guider la réflexion des élèves pour faire le lien entre le jeu et les situations de la vie réelle.

Toutes les instructions sont présentes dans l'**Annexe 1** et les commentaires sont repris dans l'**Annexe 2**.

D – Troisième étape : Fin du jeu et débat (40')

Lorsque les élèves ont fini les trois scénarios et répondu à l'ensemble des quiz, l'enseignant·e les invite à quitter leur ordinateur et à s'asseoir de manière à ce que tout le monde puisse se voir mutuellement (en cercle par exemple) afin d'ouvrir la discussion. Les informations partagées dans ce manuel sont des orientations pour appuyer les enseignant·e·s dans l'animation des échanges ; la section suivante propose des questions précises pouvant être utilisées pour guider le débat. Dans la partie « Informations complémentaires », vous trouverez des éléments pour approfondir certains concepts clés pour cadrer les échanges et mieux préparer l'animation du débat. Il est aussi recommandé de commencer l'activité en établissant certaines règles.

Recommandations pour un débat constructif

- Chaque personne parle uniquement en son nom ;
- Chaque personne a le droit d'exprimer son opinion, tant qu'elle reste respectueuse des autres élèves et des autres en général (les discriminations ou les insultes ne sont pas tolérées) ;
- Chaque personne doit respecter l'opinion des autres, même lorsqu'elle n'est pas d'accord ;
- Chaque personne a la même légitimité pour parler et chaque personne doit donc faire en sorte que chacun-e ait la possibilité de s'exprimer.

L'objectif n'est pas de définir qui a raison et qui a tort mais d'échanger ses opinions pour approfondir la compréhension de chacun-e concernant les problématiques de genre.

IV – Zoom sur l'animation de la discussion

A – Premières impressions, ressentis et compréhension du jeu

Tout d'abord, nous vous recommandons d'accueillir les premières impressions et ressentis des élèves à propos du jeu. Voici quelques exemples de questions pour lancer la discussion :

- **Comment vous sentez-vous juste après avoir expérimenté ce jeu ?**
- **Comment vous sentiriez-vous si vous utilisiez réellement ce type de commentaires ? Pourquoi ?**
- **Comment vous sentiriez-vous si vous receviez des tels messages ? Pour quoi ? Quel(s) autre(s) sentiment(s) le frustration-mètre peut-il représenter ?**
- **Avez-vous trouvé certains commentaires pires que les autres ? Avez-vous été particulièrement choqué-e-s par certains commentaires ?**

Pour faciliter la discussion à propos des commentaires inclus dans le jeu, vous pouvez le mettre sur pause en cliquant sur la lettre "p". Il suffit de cliquer sur la même touche pour redémarrer le jeu.

Cependant, avant de discuter de chaque scénario et des problématiques illustrées par le jeu, il est important d'en clarifier l'idée principale et la structure. Voici quelques questions générales qui peuvent aider à déclencher les échanges :

- **Qu'avez-vous compris de ce jeu ? Que s'est-il passé ? Quel est l'objectif général du jeu ?**

Attention !

Il est recommandé de commencer les échanges en partant du scénario féminin puis d'aborder le scénario masculin et enfin le scénario non binaire. Cela permet de suivre une progression dans la discussion et de faciliter la compréhension des différents concepts.

Pour commencer, le débat se concentre sur le type de discrimination le plus commun (et le plus connu), celui ciblant les femmes. Il se poursuit avec l'idée que tout le monde, y compris les hommes, peuvent souffrir de l'obligation sociale de remplir un rôle prédéfini. Enfin, le débat peut aborder des enjeux moins souvent traités, et néanmoins essentiels : le genre ne se limite pas au fait d'être homme ou femme mais recouvre une diversité de situations et les personnes qui ne se reconnaissent pas dans le genre associé à leur sexe de naissance souffrent de discriminations. Le concept de genre peut alors être discuté pour remettre en question les représentations des élèves sur la construction sociale des expressions et des rôles de genre.

B - Debriefing du scénario féminin

Le scénario féminin aborde le cas du « catcalling ». Les échanges doivent faire comprendre aux élèves comment les femmes victimes de harcèlement de rue peuvent se sentir. A partir de ces premiers éléments, vous pouvez aborder la question du patriarcat et ses conséquences en termes de légitimation du contrôle des hommes sur le corps des femmes.

Voici quelques exemples de question, et des *éléments de réponse*, qui peuvent faciliter l'animation de ces échanges :

➤ **Qu'appelle-t-on « catcalling » ?**

Le « catcalling » fait référence aux sifflements et/ou aux commentaires adressés à quelqu'un (généralement une femme) pour l'interpeller, de manière irrespectueuse, dans la foule ou dans un espace public

➤ **Pourquoi les femmes sont-elles davantage victimes de « catcalling » que les hommes ? Pouvez-vous imaginer que les hommes entendent de tels commentaires lorsqu'ils marchent dans la rue ? Pourquoi ?**

En général, dans les pays européens, les femmes subissent plus les inégalités de genre que les hommes. L'une de ces inégalités est le harcèlement sous forme de catcalling. En effet, dans les médias ou l'art par exemple, les corps des femmes ont été – et sont toujours – sexualisés. Par conséquent, certaines personnes considèrent malheureusement qu'il est normal d'imiter cette sexualisation dans les espaces publics, tels que les rues.

➤ **Quelles sont les conséquences du catcalling ? En quoi est-ce discriminant ?**

Les femmes peuvent avoir peur de marcher seules dans la rue ou de prendre les transports en commun, en particulier la nuit. Elles peuvent donc sortir moins souvent ou prendre un taxi (ce qui a un coût). Elles peuvent aussi se demander si leur tenue n'est pas la cause de ce harcèlement et donc s'en sentir responsable et perdre confiance en elles. Le « catcalling » peut également être une première étape avant la violence physique. Le « catcalling » est donc discriminant car il réduit la liberté des personnes qui le subissent.

➤ **Qu'avez-vous appris du quiz ? Avez-vous été surpris-e par les réponses ?**

QUESTIONS et REPONSES du quiz

1. Lors d'une enquête réalisée auprès d'étudiant-e-s irlandais-e-s, 60% des jeunes femmes de moins de 20 ans ont déclaré avoir été victime de catcalling la semaine précédente.

A. Vrai. Bonne réponse⁷

B. Faux

2. Les lois françaises contre le harcèlement de rue diffèrent de celles de la plupart des autres pays. Elles...

A. ... prévoient des peines particulièrement strictes

B. ... donnent la possibilité aux policier-e-s de délivrer des amendes aux auteur-trice-s de harcèlement directement sur le lieu de l'infraction. Bonne réponse⁸.

3. 'Catcalls of ...' est une initiative mondiale pour faciliter la prise de conscience et la riposte contre le catcalling. Son titre doit être complété par le nom de la ville dans laquelle elle est mise en œuvre. Elle a pour but ...

A. ... de rendre le « catcalling » visible. Bonne réponse. Les endroits où a lieu du « catcalling » sont signalés⁹.

B. ... d'humilier les auteurs de « catcalling ».

C - Debriefing du scénario masculin

Le scénario masculin souligne les conséquences de la socialisation de genre pour les hommes. Il permet de faire émerger l'idée que les hommes peuvent également souffrir des stéréotypes de genre.

Voici quelques exemples de questions, et des *éléments de réponse*, qui peuvent faciliter l'animation de ces échanges :

➤ **Avez-vous déjà entendu parler de masculinité toxique ? Qu'est-ce que cela signifie ?**

⁷ <https://www.irishtimes.com/news/education/it-s-scary-and-uncomfortable-schoolgirls-look-for-end-to-catcalling-1.4520281>

⁸ <https://www.forbes.com/sites/stephaniefillion/2021/01/26/2-years-later-what-we-can-learn-from-frances-anti-catcalling-law/?sh=7c90569b75dc>

⁹ [Catcalling: Sexuelle Belästigung ankreiden - ZDFheute](#)

La masculinité toxique est un ensemble de « stéréotypes sur la manière dont les hommes devraient se comporter et qui sont perçus comme nuisibles. Par exemple, l'idée que les hommes ne devraient pas pleurer ou montrer leur faiblesse »¹⁰ ou leurs émotions.

➤ **Pouvez-vous imaginer des femmes recevoir les mêmes commentaires ? Pourquoi ?**

La société n'attend pas des femmes qu'elles soient fortes et bonnes en sport. Au contraire, les stéréotypes de genre tendent à décrire les femmes comme plus faibles et plus passives que les hommes.

➤ **Quelles sont les conséquences de la masculinité toxique ? En quoi peut-elle être discriminante ?**

Les hommes peuvent se sentir honteux et perdre confiance en eux-mêmes s'ils ne se reconnaissent pas dans l'image de "l'homme fort". On attend d'eux qu'ils ne montrent pas leurs émotions et cela peut les empêcher de se confier à leurs ami-e-s, leur famille ou des professionnel-le-s de santé lorsqu'ils ont des problèmes.

Ne pas montrer leurs émotions peut aussi conduire les hommes à moins réagir aux discriminations et ne pas développer suffisamment leur empathie pour remettre en question le modèle dominant-dominé (entre les hommes et les femmes).

La masculinité toxique peut être discriminante car elle limite la liberté des personnes qui la subissent.

➤ **Qu'avez-vous appris des questions du quiz ? Avez-vous été surpris-e par les réponses ?**

QUESTIONS et REPONSES du quiz

1. Selon les posts d'un organisme de bienfaisance féministe du Royaume-Uni, lequel de ces deux exemples de masculinité toxique est le plus haut dans leur top 10 ?

A. Rester stoïque. Bonne réponse¹¹.
B. Être dominant.
2. Au Luxembourg, dans un centre d'information sur le genre, un message présente la vidéo publicitaire de *Gillette* intitulée 'Boys will be boys,' comme ...

A. ... un plaidoyer positif.
B. ... une campagne marketing trompeuse visant uniquement à améliorer l'image de la marque. Bonne réponse. La vidéo met en scène des actions positives à des fins commerciales¹².
3. Le site d'information irlandais pour la jeunesse, 'spunout', évoque plusieurs manières de combattre la masculinité toxique. La plus efficace est ...

¹⁰ Cambridge dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/toxic-masculinity> - 25/05/2022

¹¹ <https://www.aurorand.org.uk/news/top-10-toxic-masculinity-behaviours>

¹² #8: Boys will be boys?! | CID Fraen an Gender (cid-fg.lu)

- A. ... d'en parler. Bonne réponse. En toutes circonstances, parler est important¹³
- B. ... de défier ceux·celles qui la portent.

D - Debriefing du scénario non binaire

Le scénario non binaire a pour but de permettre le débat autour de la catégorisation en homme ou en femme. Comme le genre est une construction sociale, sa binarité est également socialement construite. Et exclure les autres situations signifie que certaines personnes souffrent du fait de devoir se définir soit comme homme soit comme femme.

De plus, considérer que seuls deux genres sont naturels conduit souvent à des discriminations.

Voici des quelques exemples de questions, et *des éléments de réponse*, pour faciliter l'animation des échanges :

➤ **Quelle est la différence entre le sexe et le genre ?**

Le sexe est biologique alors que le genre est socialement construit. Aucun des deux existent uniquement de manière binaire mais recouvrent une diversité de situations plus complexes, particulièrement en ce qui concerne le genre.

➤ **Que signifie être non binaire ?**

Cela veut dire que l'on ne se définit ni comme femme ni comme homme.

➤ **Pourquoi ces commentaires ciblent essentiellement les personnes non binaires ? Qui d'autre pourrait recevoir ces commentaires ?**

Dans nos sociétés contemporaines, nous avons appris que seuls deux sexes existent et que ces sexes (biologiques) doivent correspondre au genre (social) dans lequel nous nous reconnaissons. Ainsi, seuls deux genres sont perçus comme légitimes et cela peut justifier des discriminations envers toute personne ne correspondant pas à cette binarité : celles qui se définissent comme non binaire mais également les femmes qui semblent trop masculines, les hommes qui semblent trop féminins, etc.

¹³ <https://spunout.ie/life/bullying/how-to-challenge-toxic-masculinity>

Pour aller plus loin...

Être transgenre signifie que le sexe assigné à notre naissance ne correspond pas au genre dans lequel on se reconnaît. Ainsi, être transgenre n'est pas un genre en soi.

Vous pouvez être né-e mâle et vous définir comme femme ou non binaire. Ou, vous pouvez être né- femelle et vous définir comme homme ou non binaire.

➤ Qu'avez-vous appris des questions du quiz ? Avez-vous été surpris-e par les réponses ?

QUESTIONS et REPONSES du quiz

1. *EIGE*, l'Institut Européen pour l'Égalité de Genre, déclare que '... l'éducation est la clé pour faire disparaître les stéréotypes de genre.' De nouvelles recherches montrent qu'un défi majeur est ...
 - A. ... la ségrégation de genre.
 - B. ... le choix de carrière traditionnel. Bonne réponse. Les jeunes ont tendance à choisir leur carrière en fonction de la répartition genrée traditionnelle¹⁴.
2. D'ici 2025, les cartes d'identité néerlandaises n'indiqueront plus le genre de la personne. *ILGA*¹⁵ Europe accueille cette nouvelle comme ...
 - A. ... un premier pas vers une administration non binaire. Bonne réponse. Car cela reste valable uniquement pour les Pays-Bas¹⁶.
 - B. ... une avancée majeure vers une administration non binaire.
3. Le 14 juillet est la journée internationale des personnes non binaires. Au Royaume-Uni, *Stonewall* défend l'inclusion des personnes non binaires et met l'accent sur ...
 - A. ... les expériences des personnes.
 - B. ... le langage. Bonne réponse. Utiliser un langage inclusif est un moyen efficace pour devenir un-e allié-e des personnes non binaires¹⁷.

E – Définir la socialisation de genre

En conséquence des constats faits ci-dessus, il est important que les élèves comprennent ce qu'est la socialisation de genre, comment elle est développée et transmise dans la société.

Voici quelques exemples de questions, et *des éléments de réponse*, pour faciliter l'animation des échanges.

¹⁴ [Education is key for breaking gender stereotypes | European Institute for Gender Equality \(europa.eu\)](#)

¹⁵ International Lesbian, Gay, Bisexual, Trans and Intersex Association

¹⁶ [Education is key for breaking gender stereotypes | European Institute for Gender Equality \(europa.eu\)](#)

¹⁷ [10 ways to step up as an ally to non-binary people | Stonewall](#)

Dans quel ordre avez-vous joué les trois scénarios ? Pourquoi ? Était-ce facile de jouer chaque personnage ? Pourquoi ?

Est-ce que les élèves ont choisi en premier le personnage correspondant à leur genre ?

- **Dans la société, dans la vie de tous les jours, qu'est-ce qui peut influencer notre représentation de chaque genre, quelles conséquences cela peut-il avoir ?**

Par exemple : les médias, les jouets, les arts (y compris le cinéma et les chansons), la publicité, les contes pour enfants, le langage (notamment les règles de grammaire).

Deux exemples de questions pour souligner l'importance accordée au genre, bien au-delà des différences physiologiques :

- *Quelle est l'une des premières questions que l'on pose à la naissance d'un bébé ? « Est-ce un garçon ou une fille ? »*
- *Pourquoi séparer les toilettes des femmes et celles des hommes (même s'il n'y a pas d'urinoirs) dans certains espaces publics alors qu'il n'y a pas de toilettes "genrés" dans d'autres cas (à la maison, dans les trains, dans les avions) ?*

F – Lutter contre les inégalités de genre

Dans les trois scénarios, certains commentaires positifs sont des exemples de réactions pour lutter contre les stéréotypes et les inégalités de genre.

Éléments du jeu

Certains éléments du jeu peuvent être utilisés pour ouvrir une discussion sur les solutions possibles afin de prévenir et limiter les discriminations.

Voici quelques exemples de questions, et *des éléments de réponse*, pour faciliter les échanges :

- **Dans le jeu, quels éléments peuvent permettre aux joueur·euse·s de gagner plus d'énergie ? Qu'est-ce que les cœurs représentent ? Dans quelle mesure les commentaires positifs sont-ils importants ?**

Soutien, amour, ...

Faire le lien avec la réalité

- **Pensez-vous à des solutions pour éviter les comportements négatifs montrés dans le jeu ?**

- **Connaissez-vous ou avez-vous entendu parler d'initiatives qui luttent contre ce type de situations ?**

Il y a des associations dont l'objectif est de lutter contre tout type de discriminations. Plus spécifiquement, il y a certaines associations qui protègent les femmes victimes de discriminations de genre et/ou de violence basée sur le genre. D'autres s'occupent des personnes victimes de discriminations à cause de leur identité de genre.

Par ailleurs, il y a de plus en plus d'influenceur-euse-s sur les réseaux sociaux et d'artistes (en particulier dans la musique) qui sont des modèles pour questionner la socialisation de genre.

Lire "Annexe 3 – Ressources complémentaires" pour avoir des exemples dans votre pays. Vous pouvez également vous renseigner sur les structures mentionnées dans les quiz.

- **Avez-vous une expérience que vous pourriez partager pour montrer comment réagir face à des comportements discriminants ?**
- **Connaissez-vous la politique de notre établissement sur ces problématiques ?**
- **Quels types de comportements doivent être encouragés et évités ?**

A encourager : développer l'empathie, signaler les mauvais comportements, remettre en question pourquoi certaines choses sont considérées comme "masculines" et d'autres "féminines".

A éviter : avoir des comportements qui peuvent blesser les autres, ...

*

**Nous espérons que vous et vos élèves avez apprécié notre jeu
et qu'il vous aidera à échanger sur l'égalité de genre.**

Informations complémentaires

Un module de formation en ligne pour les enseignant-e-s est aussi disponible sur le site du projet (www.citizengames.eu), ou directement à cette adresse :

<https://view.genial.ly/62a85862087201001144bd7a/interactive-content-fr-genderadventure-citizen-games>.

Cette partie est un complément pour donner davantage de fonds et des apports théoriques sur les concepts et les situations abordés dans le jeu.

I – Socialisation de genre : comment la société crée-t-elle les hommes et les femmes ?

A - Différencier sexe et genre

Idée principale : le sexe fait référence aux attributs anatomiques alors que le genre fait référence à l'identité et l'expression sociale de chacun-e.

Premièrement, il est important de différencier « sexe » et « genre ». En effet, ces deux termes sont souvent utilisés de manière interchangeable bien qu'ils ne veuillent pas dire la même chose. D'une part, le mot sexe se réfère aux attributs biologiques à la naissance (chromosomes, expression des gènes, fonction hormonale et taux d'hormones, anatomie reproductive et sexuelle). Le sexe est généralement catégorisé de façon binaire : homme ou femme, mais il existe des nuances dans ces attributs biologiques et la manière dont ils s'expriment. D'autre part, le genre se réfère aux rôles sociaux construits, aux comportements, expressions et identités des personnes (y compris par exemple les personnes transgenres, ou ne s'identifiant ni au sexe dit masculin, ni au sexe dit féminin). Le genre influe sur la manière dont les personnes se perçoivent elles-mêmes ainsi que les autres. L'identité du genre n'est pas confinée à un choix binaire (fille/femme ou garçon/homme), et n'est pas non plus figée : elle se définit sur un continuum et peut changer au cours du temps. Il existe une diversité considérable de manières dont les individu-e-s et les groupes comprennent, expérimentent et expriment leur genre au travers des rôles qu'ils et elles assument, des attentes qui sont placées en eux, de leurs relations interpersonnelles et des moyens par lesquels le genre est institutionnalisé dans la société¹⁸.

¹⁸ Canadian Institutes of Health Research, (2020). What is gender? What is sex?

Il est important de différencier l'identité de genre (femme, homme, non binaire, etc.) et le fait d'être trans- ou cisgenre. Être cisgenre signifie que vous vous reconnaissez dans l'identité de genre indiqué sur votre certificat de naissance. Être transgenre signifie que le sexe assigné à votre naissance ne correspond pas au genre dans lequel vous vous reconnaissez. Être cis- ou transgenre n'est pas un genre en tant que tel. Quelqu'un peut être cis-homme (être né "mâle" et se sentir "homme"), cis-femme (être née "femelle" et se sentir "femme"), trans-homme (être né-e "femelle" et se sentir "homme"), trans-femme (être né-e "mâle" et se sentir "femme"), etc.

B – La construction sociale des identités de genre

Enfant, nous apprenons que nous sommes censé-e-s agir comme un garçon ou comme une fille, selon notre sexe à la naissance. Plus tard, nous apprenons ce que signifie "être un garçon" ou "être une fille" dans notre société à travers les activités que nous faisons, les opportunités qui nous sont offertes, les encouragements que nous recevons ou les freins qui nous sont mis, les suggestions qui nous sont faites, des comportements explicites ou implicites à notre égard, etc. Ainsi, le processus de socialisation genrée des rôles est appliqué aux enfants et au cours de la vie. La socialisation est un processus d'apprentissage par les personnes, et des enfants en particulier, des valeurs promues au sein de leur société et des comportements et rôles socialement acceptables pour leur genre¹⁹.

Selon la théorie de la différenciation sociale, nous acquérons différentes identités de genre impliquant des réflexes cognitifs et émotionnels et des comportements correspondant aux stéréotypes associés à chaque sexe²⁰. Cette socialisation affecte les relations sociales en particulier au sein du couple puisque nous apprenons ce qu'aimer est censé vouloir dire, quels sentiments sont appropriés, à quoi doit ressembler une relation et comment nous devons nous comporter dans cette relation²¹. Par conséquent, comme le soulignent les auteurs, si l'identité de genre est construite de manière sexiste, les adolescent-e-s peuvent reproduire les stéréotypes masculins et féminins et donc les problèmes qui peuvent en découler : passivité, dépendance et soumission pour les femmes ; contrôle, force et usage de la violence pour les hommes.

Une multitude de facteurs peut influencer la socialisation de genre. Certains sont institutionnels : contexte légal, religion et même le langage (visibilité du masculin et du féminin dans les règles de grammaire, existence de deux mots distincts pour « sexe » et « genre », ou non, etc.). Certains facteurs ne sont pas officiels mais sont omniprésents : publicité, contes pour enfants, jouets, médias. Ils peuvent véhiculer des stéréotypes de

¹⁹ Hoffman, L. W. (1977). Changes in family roles, socialization, and sex differences. *American Psychologist*, 32(8), 644.

²⁰ Walker, S., & Barton, L. (1983). *Gender, class and education: a personal view*. Gender, Class and Education. New York: Falmer.

²¹ Sanchez-Prada, A., Delgado-Alvarez, C., Bosch-Fiol, E., & Ferrer-Perez, V. A. (2021). Implicit and explicit attitudes toward intimate partner violence against women: An exploratory study. *Journal of interpersonal violence*, 36(9-10), 4256-4276

genre : par exemples, les femmes ne font rien à part attendre que leur Prince Charmant les sauve, les hommes doivent combattre et tuer des monstres pour pouvoir épouser la Princesse.

Enfin, il est important de souligner que la socialisation de genre existe dans tous les pays mais avec des différences puisqu'elle est socialement et culturellement construite. Ainsi, les rôles et identités assignés à chaque genre varie d'une région du monde à l'autre avec parfois des différences au sein d'un même pays. Par exemple, dans certains pays, c'est la famille du marié qui doit payer la dot alors que dans d'autres pays c'est à la famille de la mariée d'apporter la dot à celle du futur époux.

De la même manière, la socialisation de genre peut évoluer à travers le temps. Par exemple, dans les nations historiquement chrétiennes, le bleu était une couleur attribuée aux filles, en référence à la Vierge Marie, alors qu'aujourd'hui elle est plus communément associée aux hommes.

II – Conséquences : comment les différences conduisent-elles aux inégalités et à la discrimination ?

A – L'impact de la socialisation de genre

1- Les rôles genrés

Idée principale : La socialisation de genre impacte tout le monde de différentes manières.

La socialisation de genre n'induit pas seulement des différences sociales et culturelles entre les hommes et les femmes. Elle conduit à une légitimation de la domination d'un genre sur l'autre. Dans les sociétés européennes (et dans la plupart des sociétés), elle a permis de justifier depuis des siècles la domination masculine dans les domaines politiques, économiques, dans la sphère familiale, etc.

Un exemple de cette domination est le fait de considérer que le corps des femmes appartient aux hommes et donc de l'hypersexualiser pour satisfaire les désirs supposés des hommes. Le catcalling résulte de cette idée. Il concerne d'avantage les femmes qui ne se sentent alors plus en sécurité dans les espaces publics. En effet, les femmes sont souvent confrontées à cette pratique dans les espaces publics, les mettant souvent mal à l'aise, et pouvant même les faire se sentir coupables et donc leur faire perdre confiance en elles. Depuis 2018, le harcèlement de rue est illégal en France, bien que les sifflements aient traditionnellement été considérés comme faisant partie du romantisme à la française.

Etablir des rapports de domination entre les hommes et les femmes implique également que les hommes doivent se conformer au modèle de "mâle dominant" attendu d'eux. La masculinité toxique est un carcan

social qui impose aux hommes d'être forts, de ne pas montrer leurs émotions et de ne pas reconnaître leurs faiblesses. Il est intéressant de noter que dans plusieurs pays, statistiquement, les hommes se suicident plus que les femmes. Par exemple, en France, en 2016, il y a eu 27,7 suicides pour 100 000 hommes et 8,1 pour 100 000 femmes²². Plusieurs raisons expliquent cette tendance malheureuse, l'une d'elle étant la masculinité toxique même si ce n'est pas la seule. Par ailleurs, dans certains pays, les femmes essaient davantage de se suicider, même si elles n'y parviennent pas toujours.

2 - Les discriminations basée sur le genre

Idée principale : La socialisation de genre conduit aussi à des discriminations et à des comportements violents.

Le sexisme se définit comme « des attitudes, croyances et comportements d'un-e individu-e, ou des pratiques structurelles, institutionnelles et culturelles qui, soit reflètent des jugements négatifs d'individu-e-s basés sur leur genre, soit encouragent les traitements inégaux des hommes et des femmes. »²³. Le sexisme est basé sur des attitudes, stéréotypes et pratiques culturelles qui promeuvent la croyance que les femmes sont moins compétentes et donc moins méritante pour détenir du pouvoir ou un statut social égal à celui des hommes. Le sexisme est courant dans la société d'aujourd'hui, à la fois en ligne et hors ligne, et menace l'égalité des genres.

Le sexisme ambivalent se décline sous deux formes²⁴ : hostile and bienveillant. Alors que le sexisme hostile est caractérisé par la colère et une prise de position résolument négative, le sexisme bienveillant est plus subtil. Ce dernier se cache souvent derrière un compliment. Par exemple, cela peut prendre la forme d'une admiration pour le rôle stéréotypé des femmes comme mères, filles et épouses, les plaçant à la fois sur un piédestal, mais renforçant leur subordination. Bien que ces croyances puissent être perçues comme subjectivement affectueuses, elles sont condescendantes car elles transmettent malgré tout une image des femmes comme faibles et incompetentes. En conséquence, le sexisme bienveillant renforce les inégalités dans les rapports entre les hommes et les femmes. Il peut par exemple justifier l'acceptation d'actions discriminantes par les femmes²⁵. De plus, comparativement au sexisme hostile flagrant, le sexisme

²² <https://www.vie-publique.fr/en-bref/21976-suicide-donnees-chiffrees>

²³ Swim, J. K., & Hyers, L. L. (2009). Sexism.

²⁴ Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of personality and social psychology*, 70(3), 491.

²⁵ Moya, M., Glick, P., Expósito, F., De Lemus, S., & Hart, J. (2007). It's for your own good: Benevolent sexism and women's reactions to protectively justified restrictions. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 33(10), 1421-1434

bienveillant augmente la satisfaction des femmes avec le système social actuel²⁶ et réduit leur participation à des actions collectives pour lutter contre les discriminations de genre.

Les femmes et les hommes s'approprient des croyances sexistes car ils et elles ne sont pas forcément conscient·e·s de la prévalence de différentes sortes de sexisme dans leurs vies²⁷. En revanche, une fois que les femmes sont sensibilisées à faire plus attention au sexisme, leur rejet de ce système augmente. Par opposition, cet effet n'a pas été observé chez les hommes mais l'approbation de croyances sexistes par les hommes peut être réduite par la conscientisation du sexisme et en présence d'un sentiment d'empathie pour les victimes des discriminations.

B - La normalisation de la binarité du genre

Idée principale : A travers la socialisation de genre, nous apprenons que nous devons agir en tant qu'homme ou femme, selon notre sexe de naissance. Pourtant, d'autres situations existent. Ces situations sont présentées comme anormales et donc nous avons tendance à les rejeter.

Dans nos sociétés européennes actuelles, seuls deux genres sont en général considérés comme normaux : masculin et féminin.

Néanmoins, des identités non binaires existent et ont existé à travers le monde et à travers les âges. En voici trois exemples :

- En Europe, en Albanie et dans les régions alentours, la tradition des « Vierges sous serment » : des femmes font le serment de ne pas avoir d'enfant et prennent une identité d'homme et sont alors traitées comme des hommes²⁸.
- Certaines anciennes cultures natives américaines, évoquent les personnes "two-spirit". Ces personnes avaient une identité sociale et des rôles dans leur société au-delà de ceux attribués de manière distincte aux hommes et aux femmes²⁹.
- En Inde et dans certains pays voisins, les Hijras sont reconnu·e·s comme un troisième genre, ni masculin ni féminin, qui peut recouvrir une diversité de réalités³⁰.

²⁶ Jost, J. T., & Kay, A. C. (2005). Exposure to benevolent sexism and complementary gender stereotypes: consequences for specific and diffuse forms of system justification. *Journal of personality and social psychology*, 88(3), 498.

²⁷ Becker, J. C., & Swim, J. K. (2012). Reducing endorsement of benevolent and modern sexist beliefs: Differential effects of addressing harm versus pervasiveness of benevolent sexism. *Social Psychology*, 43(3), 127.

²⁸ https://fr.wikipedia.org/wiki/Vierge_sous_serment - 07/06/2022

²⁹ <https://www.nicoa.org/two-spirit-persons/> - 07/06/2022

³⁰ [https://fr.wikipedia.org/wiki/Hijra_\(sous-continent_indien\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hijra_(sous-continent_indien)) - 07/06/2022

De plus, en 2010, une recommandation du Conseil de l'Europe encourage les Etats membres à prendre des mesures pour garantir la reconnaissance légale d'une réassignation de genre, comme celles de pouvoir changer son nom et son genre dans les documents officiels.

Par exemple, en 2025, les cartes d'identité néerlandaises seront neutres du point de vue du genre. Cela illustre l'importance de développer une prise de conscience sur la diversité des genres pour conduire à des évolutions légales et donc à une diminution des discriminations.

III – Prévenir et réagir : quelles solutions pour lutter contre la discrimination de genre ?

Être empathique signifie prendre en considération le point de vue de l'autre et essayer de comprendre comment la personne peut être affectée par une situation³¹. Ainsi, pour mettre en lumière les conséquences négatives des discriminations et donc les éviter, il est utile de susciter l'empathie. Dans cette logique, Cundiff, et al.⁴⁵ (2014) ont mis en œuvre l'apprentissage basé sur l'expérience pour remettre en question le sexisme. Le Workshop Gender Equity Simulation (WAGES) a été conçu pour mettre en évidence les effets cumulés de comportements discriminants habituels et "mineurs" dont sont victimes les femmes dans le cadre professionnel. Au cours du jeu, les joueur·euse·s font l'expérience de l'incidence des préjugés de genre sur le développement personnel. Suite au jeu, une discussion est ouverte sur les solutions possibles au niveau institutionnels et personnels pour contrer ces préjugés inconscients. Cette méthode permet de partager de l'information à propos des préjugés de genre, de développer l'empathie et une vision globale de leurs conséquences. Cette méthode a aussi l'avantage de moins susciter d'oppositions ; WAGES utilise ainsi le jeu pour transmettre des connaissances de manière plus dynamique. En effet, l'utilisation du jeu pour éduquer et sensibiliser est conseillée afin de limiter les postures de défiance.

Au-delà d'être en empathie avec les victimes de discriminations, les citoyen·ne·s peuvent soutenir les actions de structures qui agissent contre ces discriminations en participant à leurs activités et/ou en diffusant leurs informations.

En outre, se tenir informé·e sur le contexte légal et son évolution est nécessaire pour défendre les nouveaux droits acquis.

³¹ Coke, J. S., Batson, C. D., & McDavis, K. (1978). Empathic mediation of helping: a two-stage model. *Journal of personality and social psychology*, 36(7), 752

Annexe 1 : Introduction du jeu et instructions

Introduction

Tu es Maverick, jeune alien toujours en train d'explorer les alentours avec ton vaisseau spatial. Pendant l'une de tes expéditions, tu as découvert la plaque de Pioneer que les humains ont envoyée dans l'espace il y a plusieurs décennies.

Quand tu as partagé ta découverte avec tes proches, les autres aliens ont montré beaucoup de curiosité. Ensemble, vous avez examiné le contenu de la plaque, sans tout comprendre. Avec les autres aliens, vous avez montré un intérêt tout particulier pour les deux corps humains représentés sur la plaque, et pour les différents genres que cela suggère pour l'humanité. Sur votre astéroïde, les aliens sont similaires à la naissance et seuls vos choix personnels définissent votre identité.

Pour en apprendre plus sur les humains, et suivant les indications de la plaque de Pioneer, tu as décidé de voyager jusqu'à la planète Terre avec quelques autres aliens. Vous décidez d'envoyer quelqu'un en repérage pour établir un premier contact avec les humains. C'est toi, Maverick, qui te porte volontaire pour cette mission. Tu réussis à rentrer en contact avec trois humains.

Tu vas pouvoir suivre chaque humain à tour de rôle pendant l'une de leurs activités quotidiennes. Pendant 90 secondes, tu pourras découvrir la vie humaine en faisant face à plusieurs situations, matérialisées par des commentaires. Attention, ces commentaires auront très certainement un impact sur ton humeur ! Selon ton genre, certains commentaires pourront t'apporter de la frustration, tandis que d'autres t'aideront à te sentir mieux. C'est à toi de choisir correctement !

Essaye de naviguer pendant les 90 secondes en gardant ton niveau de frustration au plus bas.

En fonction des choix, ton "frustration-mètre" sera ajusté pour représenter la manière dont tu arrives à garder de l'énergie positive et à limiter la frustration. Le côté VERT représente un bon score, et le ROUGE est à éviter.

Menu

Choisis l'un des trois scénarios en cliquant sur le symbole du personnage dont tu veux découvrir le quotidien : femme, homme ou non-binaire.

Instructions

Ton objectif est de sauter à travers les commentaires que tu considères POSITIFS, tout en évitant ceux que tu considères NEGATIFS. Tu peux gagner de l'énergie en collectant des CŒURS.

Pendant le jeu, tu pourras sauter à différentes hauteurs en utilisant la flèche du haut une, deux ou trois fois.

- Faisons un tour en ville ! – scénario féminin
- Faisons du sport ! – scénario masculin
- Bienvenue dans notre lycée ! – scénario non binaire

Annexe 2: Liste des commentaires

Commentaires du scénario féminin

Commentaires	Impact	Remarques
Salut chérie	-1	Trop familier
Beaux nichons !	-1	Sexualisation
Donne moi ton num bébé	-1	
Non c'est non !	+1	
Est-ce que je peux vous parler ?	0	Poli mais dérangeant
Les nanas ici sont chaudes	-1	Sexualisation
T'es trop sexy bébé	-1	Sexualisation
Jolies jambes !	-1	
Hé !!	0	
J'aime les salopes	-1	Sexualisation
Ma jupe n'est pas une invitation !	+1	
Hé!! Bébé!! 😊	-1	Trop familier
Viens, on va bien s'amuser !	-1	Sexualisation
Salut chérie, tu vas où ?	-1	Trop familier et intrusif
C'est mon corps, c'est mon choix !	+1	
Des rues sûres pour tout le monde	+1	
Tu veux du sexe ?	-1	Sexualisation
Bonne journée !	+1	
Aller, fais-moi un sourire	-1	
Mate ces fesses !	-1	Sexualisation
Salut charmante demoiselle	-1	Trop familier
Je sais que tu en as envie !	-1	Sexualisation
Hé, chaudasse	-1	Sexualisation
Stop harassment!	+1	
Waouh!	-1	
Bonjour Madame	+1	Poli et ne demande rien
Arrête de l'embêter	+1	

Fais pas ta timide !	-1	Sexualisation
T'es trop moche, tu sers à rien !	-1	
Youhou !	-1	
J'aime comme tu bouges !	-1	Sexualisation
Psst!	-1	Trop familier
Salut beauté !	-1	
Laisse-la tranquille	+1	
Est-ce que je peux demander comment tu t'appelles ?	0	Poli mais peut être dérangeant
Souris-moi !	-1	

Commentaires du scénario masculin

Commentaires	Impact	Remarques
Sois un homme !	-1	
Est-ce que ça va ?	+1	
Les filles n'aiment que les hommes musclés	-1	Stéréotype de genre
Tu sautes comme un enfant !	-1	
Espèce de raté !	-1	
N'abandonne pas !	+1	
Fais de ton mieux	+1	
Espèce de mauviette !	-1	
Ne fais pas ta poule mouillée !	-1	
Fais attention	+1	
Les filles n'aiment pas les faibles	-1	Stéréotype de genre
Les hommes doivent être forts	-1	Stéréotype de genre
Tu cours comme une fille !	-1	
Tu ne peux pas courir plus vite ?	-1	
Le petit garçon à sa maman...	-1	
Prends soin de toi !	+1	
Haha, elle court plus vite que toi !	-1	
T'es faible !	-1	
On a le droit de pleurer	+1	
Minable !	-1	
Comment te sens-tu ?	+1	
Tu ne seras jamais assez fort	-1	
Tu es tellement fragile	-1	
Conduis toi en homme !	-1	
Aller, sois fort !	0	Peut être encourageant mais correspond aux attendus sociaux pour les hommes
Tu peux le faire	0	Peut être encourageant mais correspond aux attendus sociaux pour les hommes
Tous les hommes aiment le foot	-1	Stéréotype de genre

T'es handicapé ou quoi ?	-1	
Espèce de pleurnichard	-1	
Tu veux jouer avec nous ?	+1	
T'es trop sensible	-1	
Lavette !	-1	
Fais-le si t'es un homme !	-1	Injonction sociale correspondant au stéréotype de genre
Repose-toi si tu veux	+1	
Ne te blesse pas	+1	
T'as plus de couilles ?	-1	

Commentaires du scénario non binaire

Commentaires	Impact	Remarques
Bienvenue l'anomalie !	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
T'es une fille ou garçon ?	-1	
Désolé, je ne peux pas t'aider.	-1	
Quel prénom préfères-tu ?	+1	
On n'est pas au cirque !	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
N'hésite pas à poser des questions.	0	
Je ne te comprends pas	-1	
J'aime ton assurance.	+1	
Tu ne devrais pas exister !	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
Tais-toi l'extraterrestre !	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
Tu préfères il ou elle ?	+1	
Qu'en penses-tu ?	0	
Etre binaire est la nouvelle mode.	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
On n'est pas au carnaval.	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
T'es bizarre !	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
Comment ça va ?	0	
Je te comprends.	+1	
Tu nous fais une démo de danse ?	-1	Stéréotype de genre
Personne ne voudra sortir avec toi	-1	
Aime-toi toi-même.	+1	
Choisis les toilettes que tu veux.	+1	
Espèce de malade mental ?	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
C'est mon corps, c'est mon choix.	+1	
On ne veut pas de toi dans ces WC	-1	
Pas de monster dans notre école !	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
Viens manger avec nous.	+1	
Pas de "body shaming" ici !	+1	
Oh non, regarde qui arrive !	-1	

Erreur de la nature !	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
Stop au harcèlement !	+1	
Tu me dégoûtes !	-1	Suppose qu'être non binaire n'est pas normal.
Tu veux bosser avec nous ?	+1	
Sois toi-même	+1	
Tu veux des livres de mode ?	-1	Stéréotype de genre
Je peux t'aider à chercher ?	+1	
C'est quoi ce style ?	-1	

Annexe 3 : Ressources complémentaires

Ressources générales

En anglais

- [Sexist insults](#)
- [Gendered Insults in the Semantics-Pragmatics Interface](#)
- [Gender: definitions](#)
- [The Genderbread Person](#)
- [The Top 10 Toxic Masculinity Behaviours](#)

En français

- Pour une compréhension des concepts liés au genre, l'introduction du guide du F3E « Vivre le genre » (p.4 à 7) : https://f3e.asso.fr/wp-content/uploads/F3E_Guide-Genre_web.pdf
- Sur le contexte légal et institutionnel :
 - <https://www.europarl.europa.eu/news/fr/press-room/20210304IPR99219/le-parlement-declare-l-union-europeenne-zone-de-liberte-lgbtq>
 - <https://www.vie-publique.fr/eclairage/276243-droits-lgbt-lutte-contre-les-discriminations-et-politique-de-legalite>
- Des structures de défense des droits des femmes et/ou LGBTI+ :
 - Le répertoire d'Osez le féminisme : <https://osezlefeminisme.fr/les-associations/>
 - La Fédération des Centres d'Information sur les Droits des Femmes et des Familles : <https://fncidff.info/les-cidff/> ; et ses antennes locales
 - Les centres régionaux LGBTI+
 - Le collectif #Nous toutes : <https://www.noustoutes.org/>
- Un témoignage sur la masculinité toxique, les paroles de la chanson « Kid » d'Eddy de Pretto : <https://www.paroles.net/eddy-de-pretto/paroles-kid>

Journées internationales³²

- 11 Février : Journée internationale des femmes et des filles de Science
- 1er Mars : Journée "Zéro discrimination"
- 8 Mars : Journée internationale des droits des femmes
- 17 Mai : Journée internationale contre l'homophobie, la biphobie et la transphobie ³³
- 14 Juillet : Journée internationale International des personnes non binaires
- 11 Octobre : Journée internationale de la fille
- 15 Octobre : Journée internationale des femmes rurales
- 25 Novembre : Journée internationale pour l'élimination de la violence à l'égard des femmes
- 10 Décembre : Journée des droits de l'Homme

³² <https://www.un.org/en/observances/list-days-weeks> - 7/06/2022

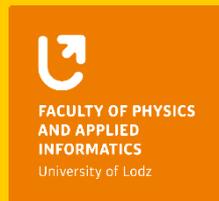
³³ https://fr.wikipedia.org/wiki/Journ%C3%A9e_mondiale_contre_l%27homophobie,_la_transphobie_et_la_biphobie – 7/06/2022

Partenaires

ONGs



Universités



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

