

Université de Montréal

Quand le genre s'en mêle : stratégies de requêtes dans les dessins animés

Par

Marie Arbore

Département de linguistique et de traduction

Mémoire présenté à la Faculté des arts et des sciences

En vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès arts (M.A.) en linguistique

Novembre 2020

© Marie Arbore, 2020



Université de Montréal  
Département de linguistique et de traduction, Faculté des arts et des  
sciences

---

*Ce mémoire intitulé*  
**Quand le genre s'en mêle : Stratégies de requêtes dans les dessins  
animés**

*Présenté par*

**Marie Arbore**

**A été évalué par un jury composé des personnes suivantes**

**Mireille Tremblay**

Présidente-rapporteuse

**Julie Auger**

Directrice

**Isabelle LeBlanc**

Membre du jury

## Résumé

A la suite de nombreux travaux sur le genre en sociolinguistique, cette étude quantitative propose d'étudier le genre en s'intéressant à la formulation des requêtes des personnages dans les dessins animés des années 2000-2010. En effet, on retrouve bon nombre de recherches explicitant l'influence des dessins animés dans la socialisation des enfants à qui on demande d'acquiescer les codes de leur société et d'apprendre à vivre avec les autres. Ainsi, les dessins animés sont en mesure de leur présenter des modèles de socialisation différents de ceux présents dans leur vie quotidienne. C'est pourquoi la réflexion de ce mémoire s'intéressera particulièrement aux stratégies de requête entre les personnages et tentera de faire le lien entre le genre des personnages-locuteurs mais aussi avec le rôle implicite de chaque locuteur au sein du groupe. La dynamique de groupe est un critère très important dans le choix du corpus de cette étude puisque nous essaierons de comprendre comment les personnages s'organisent entre eux au sein d'une dynamique sociale qui leur est propre à travers leurs différentes stratégies de requête. En s'intéressant à des dessins animés qui présentent justement des dynamiques sociales variées (groupe majoritairement féminin, majoritairement masculin et mixte), nous avons pour but de mettre en lumière les dynamiques propres à ces groupes respectifs, afin d'illustrer leurs différences et leurs similitudes. Pour ce faire, nous proposons d'élaborer une analyse synchronique et diachronique de ces dessins animés diffusés approximativement sur une même période, afin de mettre notre recherche en parallèle avec une évolution progressive de notre société.

**Mots-clés :** étude du genre, dessins animés, requêtes, stratégies de requêtes, relation interpersonnelle, taxèmes de pouvoir, socialisation

## Abstract

Following many works about gender in sociolinguistics, this quantitative study proposes to study gender by focusing on the formulation of requests by male and female characters in cartoons from 2000-2010. Indeed, there is a good deal of research explaining the influence of cartoons in the socialization of children who are asked to acquire the codes of their society and learn to live with others. Thus, cartoons are able to present them socialization patterns, from those present in their daily life. This is why this dissertation will be particularly interested in query strategies between characters and will attempt to establish a link between the gender of the speaker characters but also with the implicit role of each speaker within the group. Group dynamics is a very important criterion in choosing the corpus for this study since we will try to understand how the characters organize themselves within their own social dynamics through their different query strategies. By focusing on cartoons that present varied social dynamics (predominantly female group, predominantly male and mixed), our goal is to highlight the dynamics specific to these respective groups, in order to illustrate their differences and their similarities. To do this, we propose to develop a synchronic and diachronic analysis of these cartoons broadcast over approximately the same period, in order to put our research in parallel with a progressive evolution of our society.

**Keywords :** gender studies, cartoons, requests, requests strategies, interpersonal relationship, taxem of power, socialization

## Table des matières

Résumé.....	I
Abstract.....	II
Liste des figures .....	VI
Chapitre 1 : Introduction .....	1
Chapitre 2 : Cadre théorique .....	4
2.0. Présentation du chapitre.....	4
2.1. Sexe ou genre ?.....	4
2.2. Notions de politesse .....	5
2.3. Modèles de classification des requêtes .....	9
2.4. De la socialisation des enfants .....	12
2.4.1. Médias et socialisation .....	12
2.4.2. Les « sexotypes » ou stéréotypes de genre .....	14
2.5. Résumé du chapitre.....	18
Chapitre 3 : Corpus et données .....	19
3.0. Présentation du chapitre.....	19
3.1. Présentation des données.....	19
3.2. Méthodologie : Etude comparative .....	23
3.2.1. Analyses synchronique et diachronique.....	23
3.2.2. Sélection et classification des requêtes .....	25
3.3. Le sondage .....	29
3.4. Résumé du chapitre.....	31
Chapitre 4 : Analyse synchronique.....	32
4.0. Présentation du chapitre.....	32
4.1. Relation interpersonnelle des personnages.....	32
4.2. Répartition des types de stratégies .....	38
4.3. La répartition des types de proposition.....	43
4.4. Le groupe et l'inclusivité.....	49
4.4.1. L'inclusivité dans les propositions affirmatives.....	50
4.4.2. L'inclusivité dans les propositions impératives .....	52
4.5. Résumé.....	54
Chapitre 5 : Analyse diachronique .....	55
5.0. Présentation du chapitre.....	55
5.1. Premiers changements palpables .....	55
5.2. Evolution de la répartition des types de stratégies.....	63
5.3. Evolution de la répartition des types de propositions .....	73

5.4. Evolution de l'inclusivité .....	82
5.5. Résumé du chapitre .....	83
<b>Chapitre 6 : Discussion</b> .....	<b>85</b>
6.0. Présentation du chapitre .....	85
6.1. Equité et perception sociale dans le genre .....	85
6.2. La pyramide : le reflet d'une construction sociale .....	88
6.2.1. A chacun sa place : Requêtes et attribution des rôles .....	89
6.2.2. Organisation sociale et inclusivité du personnage-locuteur .....	94
6.3. Progressions sociales : entre fiction et réalité.....	96
6.3.1. Remise en contexte de diffusion .....	96
6.3.2. Une progression signée Monsieur.....	97
6.4. Identification et socialisation .....	99
6.4.1. Identification mais pas imitation.....	99
6.4.2. Entre réalité et fiction : « Les enfants ne sont pas dupes » .....	104
6.4.3. Le rapport à soi.....	106
6.5. Résumé de chapitre .....	109
<b>Conclusion</b> .....	<b>110</b>
<b>Références</b> .....	<b>112</b>
<b>Annexe 1 : Sondage</b> .....	<b>117</b>



## Liste des figures

Figure 1 : Représentation de la relation interpersonnelle.....	6
Figure 2 : Graphique comparatif de la répartition des types de stratégies dans les trois séries étudiées.....	37
Figure 3 : Répartition des types de stratégies dans <i>Totally Spies !</i> (Saison 1).....	39
Figure 4 : Répartition des types de stratégies dans <i>Foot 2 Rue</i> (Saison 1).....	39
Figure 5 : Répartition des types de stratégies dans <i>Scooby-Doo</i> (Partie 1).....	40
Figure 6 : Répartition des types de propositions chez les personnages de <i>Totally Spies !</i> (Saison 1).....	44
Figure 7 : Répartition des types de propositions chez les personnages de <i>Foot 2 Rue</i> (Saison 1).....	45
Figure 8 : Répartition des types de propositions chez les personnages de <i>Scooby-Doo</i> (Partie 1).....	46
Figure 9 : Comparaison de la répartition des requêtes par personnage entre la saison 1 et la saison 3 de <i>Foot 2 Rue</i> .....	57
Figure 10 : Comparaison de la répartition des requêtes par personnage entre la saison 1 et 6 de <i>Totally Spies !</i> .....	60
Figure 11 : Comparaison de la répartition des requêtes par personnage entre la partie 1 et la partie 2 de <i>Scooby-Doo</i> .....	61
Figure 12 : Graphique comparatif de la répartition des types de stratégies dans les trois séries étudiées (première saisons).....	63
Figures 13 : Graphique comparatif de la répartition des types de stratégies dans les trois séries étudiées (dernières saisons).....	64
Figure 14 : Graphique de la répartition des types de stratégies ( <i>Foot 2 Rue – Saison 1</i> ).....	65
Figure 15 : Graphique de la répartition des types de stratégies ( <i>Foot 2 Rue – Saison 3</i> ).....	66
Figure 16 : Graphique de la répartition des types de stratégies ( <i>Totally Spies – Saison 1</i> ).....	19
Figure 17 : Graphique de la répartition des types de stratégies ( <i>Totally Spies – Saison 6</i> ).....	19
Figure 18 : Graphique de la répartition des types de stratégies ( <i>Scooby-Doo – Partie 1</i> ).....	71
Figure 19 : Graphique de la répartition des types de stratégies ( <i>Scooby-Doo – Partie 2</i> ).....	72
Figure 20 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Tag en première et dernière saisons de <i>Foot 2 Rue</i> .....	74
Figure 21 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Gabriel en première et dernière saisons de <i>Foot 2 Rue</i> .....	74
Figure 22 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Tek et No en première et dernière saisons de <i>Foot 2 Rue</i> .....	75

Figure 23 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Samira et Jérémy en première et dernière saison de <i>Foot 2 Rue</i> .....	76
Figure 24 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions d'Eloïse en première et dernière saisons de <i>Foot 2 Rue</i> .....	77
Figure 25 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Sam en première et dernière saisons de <i>Totally Spies !</i> .....	78
Figure 26 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Clover en première et dernière saisons de <i>Totally Spies !</i> .....	78
Figure 27 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions d'Alex en première et dernière saisons de <i>Totally Spies !</i> .....	78
Figure 28 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Fred en première et dernière parties de <i>Scooby-Doo</i> .....	79
Figure 29 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Véra en première et dernière parties de <i>Scooby-Doo</i> .....	80
Figure 30 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Daphné en première et dernière partie de <i>Scooby-Doo</i> .....	80
Figure 31 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Sammy en première et dernière parties de <i>Scooby-Doo</i> .....	81

*A ma maman, Aline, et à mon conjoint, Maxime pour leur temps, leur patience et leur soutien*

## Remerciements

La réalisation de ce mémoire n'aurait pas été possible sans le soutien de plusieurs personnes à qui j'aimerais adresser toute ma gratitude.

Je souhaiterais remercier chaleureusement ma directrice de mémoire, Julie Auger, professeure agrégée à l'Université de Montréal, pour sa disponibilité et ses précieux conseils qui ont grandement alimenté ma réflexion et contribué à la qualité de ce mémoire. Elle m'a également été d'un grand soutien lors des périodes plus difficiles de mon cheminement.

Je tiens également à témoigner toute ma reconnaissance à Isabelle LeBlanc, professeure de l'Université de Moncton, qui depuis près de trois ans, m'accompagne et me soutient dans mon cheminement universitaire. Je la remercie tout particulièrement d'avoir accepté d'être membre de mon jury pour ce mémoire et de ses commentaires judicieux.

Enfin, j'adresse de sincères remerciements aux professeurs et professeures de l'Université de Montréal avec qui j'ai eu la chance de nourrir ma réflexion et d'acquérir des outils indispensables à la réussite de mes études universitaires.



## Chapitre 1 : Introduction

Lorsqu'un enfant vient au monde, il agrandit une famille mais il devient également membre d'une société. Cette société est bien entendue composée d'autres individus qui ont préalablement appris à vivre ensemble. Pour ce faire, ils partagent toutes et tous un code reprenant des normes et des valeurs communes propres à leur société. Ce code, il est primordial que le nouveau-né l'acquière et le partage avec ses semblables s'il veut se faire une place dans son environnement social. Bon nombre de facteurs vont influencer cet apprentissage social et des acteurs, tels que les parents, la garderie ou l'école, auront un rôle décisif au cours de la socialisation primaire de l'enfant (Berger & Luckmann, 1966). D'autres vecteurs, à l'instar des médias et en particulier les dessins animés qui nous intéressent dans ce mémoire, ont aussi un impact sur son apprentissage social. C'est ce qu'ont montré de nombreuses études sur le sujet (Lurçat, 1990 ; Pouder, 1993 ; Derzyan, 2019). Pourquoi ? Tout simplement parce que les dessins animés sont ludiques, attractifs avec leurs animaux parlants, leurs personnages vivant d'incroyables aventures, menant les enfants au travers d'univers fabuleux satisfaisant tous les rêves des plus jeunes. Les enfants ont donc une plus grande facilité à retenir les informations présentées, et pour cause, qui peut prétendre ne pas se souvenir du générique de ses dessins animés préférés ?

La dynamique de groupe représente un enjeu et une part importante de l'apprentissage social. C'est pourquoi elle trouvera une place centrale dans cette étude en s'intéressant à des groupes d'individus socialement organisés et générés dans des dessins animés destinés à un jeune public. Dans ce mémoire, nous étudierons trois dessins animés qui mettent en scène des groupes d'amis. Ces groupes diffèrent en fonction du genre de leurs

membres : un exclusivement féminin, un majoritairement masculin et un dernier groupe mixte. Nous nous intéressons particulièrement aux requêtes. En voici quelques exemples : *Réfléchis une seconde ! ; Descendons en rappel ; Il faut vite les rattraper ! ; Chut ! Plus un bruit !*. Nous avons choisi de centrer notre étude sur cet acte de langage pour deux raisons. D'une part, parce qu'il s'agit d'un acte de langage fréquent dont la réalisation est influencée par de nombreux facteurs différents : la nature de l'action demandée (par exemple, passer le sel ou fournir une réponse), la relation entre le locuteur et l'interlocuteur (familiarité et relation de pouvoir) et les caractéristiques sociales des participants (genre, classe sociale, groupe ethnique, etc.). D'autre part, de nombreuses études se sont penchées sur l'utilisation qui est faite de ces différentes stratégies linguistiques dans des situations de communication réelles, ce qui nous permettra de comparer les tendances qui se dégagent de notre analyse des dessins animés pour enfants et de mieux comprendre ce qu'elles révèlent sur la structure de pouvoir à l'intérieur des groupes qu'ils mettent en scène et les relations de genre entre les différents protagonistes.

La requête est en fait un élément banal du quotidien : demander de l'aide, écrire à son conjoint de ramener le pain pour ce soir, demander à ses enfants de ranger leur chambre, de se dépêcher pour ne pas être en retard à l'école, et tant d'autres formes de requêtes si ancrées dans le quotidien de chacun que l'on n'y fait même plus attention. Les enfants, en tant que témoins et acteurs de ce quotidien apprennent et se construisent grâce aux modèles qu'ils voient, et leurs premiers modèles sont, rappelons-le, leurs parents. En effet, bon nombre d'études ont montré que le langage et les prémisses de la communication chez le nourrisson sont engendrés grâce à l'imitation et à l'interaction avec les parents (Meltzoff, 1995 ; Guillaume, 1927 ; McCarthy, 1952 ; Braun-Lamesch, 1972 ; Nadel, 1986). Bien évidemment l'imitation est loin d'être l'unique biais par lequel les enfants se socialisent par le langage mais

elle en fait partie. Soubeyrand, Xavier et Guilé (2007 : 205) soulignent d'ailleurs que l'imitation permettrait à l'enfant de « passer d'une communication primaire à une communication secondaire, pragmatique et intensionnelle ». On imagine alors très bien que les enfants prennent exemple sur d'autres modèles rencontrés dans ce quotidien tels que la famille au sens large, l'école, la garderie et les médias, plus précisément les dessins animés, tout au long de leur apprentissage. Cette étude a donc pour but de bien de comprendre la dynamique et l'organisation sociale au sein d'un groupe à travers l'étude des requêtes dans trois dessins animés des années 2000-2010. Nous nous intéressons en particulier aux stratégies conversationnelles selon les facteurs de genre et de contexte social. Mais ce n'est pas tout. De nos jours, des inégalités subsistent entre les hommes et les femmes, tant en milieu professionnel (égalité salariale, par exemple) que personnel (discrimination des hommes au foyer, stéréotype de l'homme fort et viril, entre autres). Mais il est évident que ces inégalités sont de plus en plus dénoncées et tendent à se réduire peu à peu. C'est pourquoi notre étude montrera la dynamique dans deux groupes genrés et un troisième groupe mixte, avant de s'intéresser à ces dessins animés dans une analyse diachronique. Notre démarche étant ici de déterminer si une évolution est observable sur une dizaine d'années, en lien avec la progression sociale du contexte de diffusion de ces trois séries d'animation. Nous pourrions alors tenter de comprendre quelles stratégies de requêtes sont utilisées par les locuteurs et les locutrices dans l'expression des requêtes au sein de leur groupe social et quelles différences existent dans ces groupes dont la répartition est socialement différente.

## Chapitre 2 : Cadre théorique

### 2.0. Présentation du chapitre

Afin de souligner davantage l'importance du contexte social de l'élaboration des requêtes, le chapitre suivant mettra en lumière des points théoriques essentiels à prendre en compte dans ce mémoire. Ainsi, nous développerons plus en détails certaines notions de politesse telles que la relation interpersonnelle entre des interlocuteurs, que l'on retrouve évidemment chez nos personnages-locuteurs, ainsi que le concept de taxème de pouvoir. Nous passerons également en revue quelques-uns des modèles de classification des requêtes utilisés dans la littérature afin de déterminer lequel est le plus pertinent pour notre étude. Enfin, nous expliquerons pourquoi les dessins animés se révèlent être un média à ne pas négliger dans les recherches sociolinguistiques. En effet, nous verrons dans ces lignes qu'en tant qu'outils culturels, les dessins animés sont présents dans la construction sociale et identitaire de leur jeune public.

### 2.1. Sexe ou genre ?

Les *gender studies* ou études sur le genre proposent des terminologies différentes pour évoquer le rapport à l'identité sexuelle des individus. En effet, il est question de faire la différence entre le sexe d'un individu et son genre. Le sexe se référant plutôt aux différences physiques et biologiques qui existent entre les êtres humains, cette terminologie permet de distinguer l'homme de la femme par diverses caractéristiques attribuées à la naissance. Parallèlement, le genre correspond davantage à une construction sociale individuelle dans laquelle se retrouve l'individu. Cette notion permet d'amener la possibilité de plusieurs genres

qui s'affranchissent des limites du binarisme homme-femme et remettent en question cette division en deux catégories d'êtres humains au travers de leur sexe biologique. Le genre admet l'existence d'autres genres auxquels chacun peut choisir de s'identifier. « Le genre, c'est ce que l'on peut appeler le *sexe social* ». On ne peut qu'accorder de l'intérêt à cette comparaison de Christine Delphy (reprise par Bailly, 2008 : 28), dans le sens où le genre relève donc d'une construction sociale que chacun choisit de poursuivre dans la quête de son identité et dans le choix de son individualité. Par conséquent, il sera question de l'étude du genre des individus tout au long de cette étude et non de sexe biologiquement trop réducteur à une condition immuable là où le genre offre l'avantage de choisir qui on est et permet une plus grande possibilité d'appartenance et de liberté individuelle. En effet, ici le genre sera considéré comme une construction sociale de son identité (Bourdieu 1998/2002 dans Bailly, 2008 : 29), non liée à l'attribution biologique d'un sexe à une personne dès sa naissance.

## 2.2. Notions de politesse

Demander à quelqu'un de faire quelque chose, exprimer une demande, voilà ce que l'on entend concrètement par requête dans la vie de tous les jours. Il résulte donc d'un acte plutôt commun pour les locuteurs et les locutrices. Cette définition préalable est tout à fait en accord avec celle que propose Drew & Couper-Kulhen :

Requesting is one of the most basic and ubiquitous activities in social interaction. Whoever we are and wherever we live, whatever language we speak, whatever work we do, whatever our status or « position » in society, [...] almost every day in our lives we ask someone to do something for us – we make a *request*. (Drew & Couper-Kulhen, 2014 : 1)

Les requêtes représentent donc un phénomène linguistique très fréquent et universel dans le langage humain, qui unit les locuteurs et les langues. En outre, la formulation des requêtes est influencée par de nombreux facteurs, notamment la politesse, qui s'identifie ainsi comme une notion incontournable en analyse du discours. On peut en effet exprimer une requête aussi simplement que : « Passe-moi le sel ! », par exemple, ou bien de manière un peu plus nuancée comme : « Peux-tu me passer le sel ? ». Dans ce dernier exemple, l'ajout de la forme de politesse *s'il vous plaît* est d'ailleurs tout à fait possible pour atténuer davantage l'ordre émis. Le choix de la formulation de la requête dépend évidemment du contexte et de l'intention du locuteur ou de la locutrice, dans le choix des marques de politesse appropriées. En parallèle, La relation interpersonnelle se tisse comme un lien entre les interlocuteurs et les interlocutrices suivant deux axes : les axes de la relation interpersonnelle. Kerbrat-Orecchioni (1996) proposent une description détaillée de cette double relation que nous avons illustrée par la figure 1 ci-dessous :

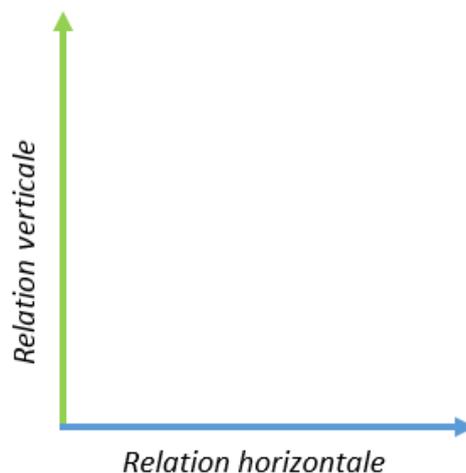


Figure 1 : Représentation de la relation interpersonnelle

La proximité sociale entre les locuteurs et les locutrices sera déterminante pour la *relation horizontale* – en bleu – autrement dit, plus les locuteurs et les locutrices sont proches sur le plan relationnel, interpersonnel, plus leur relation horizontale est réduite. Quelques

marqueurs non verbaux et paraverbaux, tels que des gestes d'attouchement, un contact oculaire soutenu, le chuchotement, un débit vocal plus rapide ou encore un tutoiement seront les témoins d'une certaine proximité entre les locuteurs. A l'inverse, une posture droite, un vouvoiement, les différents termes d'adresse formels, une distance physique entre les locuteurs lors de l'échange, un niveau de langue soutenu et même un débit vocal plus lent seront les indicateurs d'une relation horizontale plus éloignée. Une certaine distance est alors palpable entre les interlocuteurs. Parallèlement, la *relation verticale* – illustrée en vert sur la figure 1 – met en jeu une dimension hiérarchique qui s'imisce entre les locuteurs et les locutrices. Kerbrat-Orecchioni précise que cette « distance verticale est par essence dissymétrique » (1996 : 45), c'est-à-dire que cette relation met généralement en scène un dominant et un dominé au cours de l'interaction. Certaines caractéristiques sociales propres à l'individu, telles que « l'âge, le sexe, le statut, le rôle interactionnel ; ou encore des qualités plus personnelles comme la maîtrise de la langue, la compétence, le prestige, le charisme voire la force physique » (1996 : 46) représentent des tendances pour les locuteurs à se situer dans l'un ou l'autre des rôles dominant-dominé. D'ailleurs, Holttinen (2016) précise que ce contexte va avoir une incidence sur la façon dont le locuteur va émettre sa requête. Cependant, Kerbrat-Orecchioni souligne que d'autres éléments doivent être pris en compte, et c'est ce qui nous intéresse ici : les *taxèmes de position haute* et les *taxèmes de position basse*. Ce sont tous les éléments verbaux ou non-verbaux qui permettent aux interlocuteurs de se situer dans l'interaction par rapport aux autres, par exemple, la blouse du médecin sera un taxème de position haute par rapport à son patient ou bien les ordres seront également des taxèmes de pouvoir. Rappelons que dans cette étude nous nous intéressons aux requêtes émises dans un contexte de groupe. Une certaine hiérarchie y est donc implicitement établie ; nous

présentons ici l'hypothèse que les requêtes seront révélatrices de cette répartition de pouvoir au sein d'un groupe social, peu importe le genre de ses membres.

De même, les recherches sur la politesse de Brown & Levinson (1987) seront un point important pour comprendre comment les requêtes permettent aux locuteurs d'intégrer la position haute de pouvoir. Il est question ici la théorie des faces. Selon ces auteurs, chaque personne présente une face positive (image de soi, besoin d'être aimé, de plaire) et une face négative (reconnaissance de place dans la société, liberté de mouvement, prestige). En outre, de nombreux chercheurs et chercheuses ont étudié les requêtes et les ont présentées comme des *Face-Threatening Act* (FTA) : des actes menaçants pour la face de l'interlocuteur (Brown & Levinson, 1987 ; Kerbrat-Orecchioni, 1996, 2001, 2005 ; Holttinen, 2016 et 2017 ; Syahrin, 2018). En effet, elles portent atteinte à la liberté d'action et de mouvement de l'interlocuteur en réduisant ses possibilités de choisir ses propres actions. Dans ce sens, on considère que les requêtes constituent des menaces plus particulièrement pour la face négative de l'interlocuteur puisqu'il s'agit de la face de la liberté de mouvement, entre autres (Brown & Levinson, 1987 : 65-66 ; Holttinen, 2016 : 2). Ainsi, la requête émise par un personnage réduira la possibilité d'action du récepteur.

Dans une de ses recherches, Kerbrat-Orecchioni (2001) évoque des formes de politesse lors d'échanges dans un contexte commercial. Cette étude expose quelque peu l'enjeu de la relation verticale qui unit deux locuteurs en s'intéressant aux rapports entre un vendeur et un client dans une boulangerie de la région lyonnaise en France. On comprend alors que les requêtes sont bel et bien des actes menaçants pour la face de l'interlocuteur, en l'occurrence le commerçant, même dans un contexte où ce dernier bénéficie d'un avantage financier suite à la transaction. Il est dans l'obligation de servir ce que le client lui demande. Elle remarque

aussi que les clients utilisent des modificateurs (utilisation du conditionnel, remerciements, excuses, entre autres) pour adoucir la formulation de la requête et atténuer l'impact sur la face de l'interlocuteur. Ces adoucisseurs sont attendus par l'interlocuteur pour veiller au respect de la norme de la politesse en vigueur dans le contexte français.

Pour Kerbrat-Orecchioni, les requêtes sont rangées dans la catégorie des taxèmes – qui sont en quelque sorte les indicateurs de la relation interpersonnelle – de pouvoir qui placent donc le locuteur en position haute (de pouvoir), en tant que dominant de l'interaction. De ce fait, le locuteur qui émet une ou des requêtes prendra l'ascendant sur son interlocuteur dans cette interaction-là. Et pour cause, Kerbrat-Orecchioni avance que cette relation de pouvoir n'est pas fixe pour un même locuteur et qu'il est tout à fait possible pour lui d'inverser la tendance du pouvoir. En effet, cette relation de pouvoir est soumise aux changements de contexte, comme par exemple des connaissances supérieures dans le prochain sujet de discussion, une expérience, etc., qui pourront amener un autre locuteur dans la position haute au détriment du dominant précédent et réciproquement. Par conséquent, en nous intéressant plus particulièrement aux requêtes, nous pourrions comprendre les différentes stratégies de prise de pouvoir de nos personnages de dessins animés, pour agir sur les autres membres de leur groupe et décrocher la position haute de l'interaction.

### 2.3. Modèles de classification des requêtes

Afin de comprendre les différentes stratégies de prise de pouvoir de nos personnages, nous allons devoir effectuer une analyse approfondie des types de stratégies à travers plusieurs répartitions déjà utilisées par des chercheurs. Des modèles de classification complexes ont d'ailleurs déjà été utilisés dans des travaux antérieurs, notamment le modèle

de Blum-Kulka et Olshtain (1984) qui propose une classification très minutieuse des stratégies de requêtes réparties sur un continuum, allant des stratégies directes aux stratégies indirectes. Blum-Kulka, House et Kasper (1989) simplifie cette idée en retenant trois catégories principales de stratégies de requête. Précisons qu'il s'agit probablement d'un des modèles le plus utilisé dans les études sur les stratégies de requête. Les *stratégies directes* reprennent les ordres directs, comprenant notamment un impératif ou un ordre clairement exprimé (« Eteins la lumière ») ou une volonté ouvertement exprimée (« Je veux que tu éteignes la lumière » ; « Lumière ! »). Les *stratégies indirectes conventionnelles* sont formulées sous forme de question (« Est-ce que tu peux éteindre la lumière ? »). Enfin les *stratégies indirectes non-conventionnelles* impliquent des demandes indirectes, sans mention précise de la volonté du locuteur ou de la locutrice : « Je vois mal l'écran à cause de la lumière ». Dans ce dernier exemple, il est sous-entendu que la lumière gêne la personne donc il faudrait que quelqu'un l'éteigne.

Puis, Holttinen (2017) va reprendre ce modèle de Blum-Kulka, House et Kasper de 1989 pour ses travaux sur les stratégies de requête utilisées par les apprenants finnophones de FLE (Français Langue Etrangère) et lui apporte certaines modifications. Il souligne également que les stratégies indirectes non-conventionnelles sont non seulement les plus faciles à refuser pour l'interlocuteur puisque la requête n'est pas explicitement demandée, mais également les plus faciles à nier pour le locuteur émetteur pour la même raison. Elles peuvent donc simultanément protéger faces du locuteur et de l'interlocuteur. Le modèle de Blum-Kulka, House et Kasper (1989), expliqué simplement dans Holttinen (2017), est très affiné puisque chaque grande catégorie de stratégies comprend plusieurs sous-catégories, ce qui permet une analyse très précise mais qui finalement répartit les requêtes dans trop de sous-catégories.

Ces modèles complexes peuvent être la source de certaines complications dans la classification, notamment créant de trop nombreuses catégories et sous-catégories de requêtes. La classification plus simplifiée de Blum-Kulka, House et Kasper (1989) est la plus pertinente pour notre étude ; nous l'adopterons donc dans notre analyse. Enfin, tout comme Holttinen (2017), nous n'avons pas effectué de sous-catégorisation puisque ce n'était pas pertinent dans cette recherche, mais elles nous ont permis d'effectuer plus aisément notre classification dans les trois grandes catégories de stratégies.

Intéressons-nous à présent à Holttinen (2016) qui a réalisé une étude comparative sur les stratégies de requête dans les bureaux de tabac en France et en Finlande. Il centre son analyse sur les requêtes verbales et non-verbales en milieu commercial. Pour notre étude, nous ne nous intéresserons pas aux requêtes non-verbales puisque nous nous trouvons dans le contexte fictif du dessin animé : les réactions du corps ne seront jamais spontanées et involontaires. Or, le langage du corps étant des plus naturels et spontanés, il ne serait, à notre avis, pas pertinent de l'analyser dans le contexte construit et non naturel des dessins animés. Comme cette étude de Holttinen a d'ailleurs été réalisée à partir de données brutes enregistrées en contexte, le langage naturel permet d'analyser le non-verbal, ce que nous ne pouvons pas reproduire à partir d'images de synthèse. Il utilise d'ailleurs pour cette étude une classification pertinente pour notre étude puisqu'elle répartit les requêtes en fonction de la stratégie de requête utilisée par les locuteurs et les locutrices. Les stratégies sont alors réparties en *tournures sans verbe* (« Lumière ! »), *propositions impératives* (« Allume la lumière ! »), *propositions affirmatives* (« Je veux que tu allumes la lumière ! ») et *propositions interrogatives* (« Tu peux allumer la lumière ? / Peux-tu allumer la lumière ? »). Nous retiendrons donc cette classification, utilisée en synthèse des stratégies verbales chez Holttinen (2016 : 11), pour notre analyse.

Nous l'aurons compris, la requête se révèle être un acte langagier privilégié pour comprendre les dynamiques au sein d'un groupe social et de l'organisation hiérarchique qui en découle. Cette étude nous éclairera sur l'organisation sociale d'un groupe à travers les marqueurs déjà présentés : les taxèmes de pouvoir. Enfin, les classifications énoncées précédemment permettront de déterminer, comme nous le supposons, s'il existe des différences dans la formulation des requêtes entre les personnages féminins et masculins.

## 2.4. De la socialisation des enfants

### 2.4.1. Médias et socialisation

Pratiquement tous les foyers des années 2000 possèdent une télévision. En effet, la télévision est en quelque sorte l'héritage de l'essor médiatique des années 1950-1960 où les parents des adolescents des années 2000 ont débuté cette familiarisation de la télévision. Pendant l'enfance de ces parents, ce média s'est grandement développé de par un nombre grandissant de chaînes, de sujets abordés et de possibilités d'usages grâce aux cassettes vidéo, au magnétoscope puis au lecteur DVD. La télévision acquiert alors une position familiale centrale, quotidienne et novatrice, symbole de modernité.

Regardons à présent quelques chiffres pour comprendre la place qu'occupe la télévision dans le quotidien des enfants. D'après le Ministère de la Culture français (repris par Octobre, 2004), en 2004, 96% des familles possédaient une télévision personnelle à leur domicile. Et parmi elles, 31% des 6-14 ans en détenaient une pour leur usage individuel. Parallèlement, 69% des familles bénéficiaient d'un ordinateur à la maison, dont 24% des enfants en avaient un pour leur usage personnel. De plus, d'après cette même étude, les parents déclarent que 42% de leurs enfants âgés de 6 à 14 ans regardent la télévision

quotidiennement ou presque et 38% des parents estiment qu'ils la regardent une à deux fois par semaine. Parallèlement, 83% les adolescents âgés de 10 à 14 ans estiment qu'ils regardent la télévision tous les jours ou presque. On se retrouve donc devant une consommation importante de la télévision, dont les premiers consommateurs sont les jeunes âgés de 6 à 14 ans en 2004 en France. On la regarde seul, avec des amis et surtout en famille, et elle constitue le principal vecteur de diffusion des dessins animés qui nous intéressent. Les jeunes enfants et adolescents sont donc une cible de choix pour le marché audiovisuel et chacun peut constater la grande diversité des programmes jeunesse sur ce média domestique, très présent dans la vie de famille.

Les médias audiovisuels – et particulièrement la télévision – participent inévitablement à la vie des enfants et par conséquent à la socialisation des générations futures. Comme le souligne Jehel (2011 : 7), « les médias sont devenus pour eux des instances de socialisation à part entière. Les parents et l'école n'ont plus aujourd'hui le monopole de l'éducation [...] ». Les médias contiennent une infinité d'informations, d'images et de contenu dont les dessins animés font évidemment partie. Et pour cause, de nombreuses études ont déjà plus que documenté l'influence des médias audiovisuels sur le comportement de l'enfant. Des études ont d'ailleurs souligné la banalisation de la violence au travers des dessins animés et des images télévisuelles en général, ce qui peut se révéler néfaste pour l'enfant (Frau-Meigs, 1997 ; Jehel, 2011), voire transmettre une forme d'insécurité, une forme d'angoisse que Gerbner (1993, dans Brachet-Lehur, 2001) appelle « le Syndrome du grand méchant monde ».

Toutefois, les médias permettent également à ce jeune public un rapport différent à leur propre personne ; c'est en tout cas l'opinion d'Octobre (2004 : 86) : « Si les médias audiovisuels permettent une socialisation culturelle et familiale, ils autorisent dans un second

temps une socialisation du soi, dans l'élaboration d'un soi adolescent, qui n'occulte pas encore l'enfant à éduquer mais prépare l'épanouissement de l'adulte autonome ». Nous pouvons alors comprendre que les médias audiovisuels, et dans notre cas les dessins animés, participent à l'éducation et à la socialisation des enfants-adolescents en leur proposant d'autres modèles sociaux que ceux déjà présents dans leur quotidien familial ou scolaire notamment.

Ainsi, en tant que média omniprésent dans la vie des enfants, la télévision va nécessairement participer à leur apprentissage et à leur socialisation. Qui plus est, la préadolescence et l'adolescence constituent des périodes primordiales dans la vie de ces jeunes puisque c'est précisément à cette étape de leur vie que se joue tout l'enjeu du développement de leur personnalité. « Détente et apprentissage ne sont pas contradictoires, sans doute parce qu'il s'agit de socialisation plus que d'éducation », précise Sophie Octobre (2004 : 139), « la télévision agissant comme un « démultiplicateur de mobilité psychique », particulièrement important dans la construction des identités à l'adolescence, parce qu'elle ouvre à des modèles variés et à des informations lointaines ». Il ne faut donc pas sous-estimer l'impact que la télévision a sur l'éducation.

#### 2.4.2. Les « sexotypes » ou stéréotypes de genre

Les enfants sont l'avenir d'une communauté. Ils sont des êtres sociaux et culturels qui doivent apprendre les codes de la société de leurs pairs pour pouvoir vivre en harmonie avec eux en ayant les bonnes clés comportementales. A l'inverse, la société est responsable de la construction de ces êtres sociaux de demain et participe à la transmission de la culture commune. En réalité, les enfants sont ancrés dans une culture, dans une société qui se

présente tel un grand tableau englobant tous les types de socialisation possibles présents dans ce monde social et dont font partie les dessins animés. Entrant dans le cadre culturel de l'enfant, ils présentent des modèles sociaux alternatifs aux modèles de la famille ou de l'école, par exemple. Les enfants doivent donc apprendre à se socialiser grâce à ces multiples modèles qui les entourent en retenant les comportements qui leur ressemblent et auxquels ils veulent s'identifier afin de construire leur propre personnalité. Et pendant cet apprentissage social, les enfants acquièrent également toutes les normes implicites liées au genre. D'aucuns sont désormais plus conscients des nombreux stéréotypes qui sont véhiculés dans la société et ancrés dans les mentalités, différenciant les hommes et les femmes sur bien des critères : la force physique, l'emploi et le salaire, le statut social et familial, etc. Le langage ne fait pas exception à la règle. En effet, la langue et le parler des hommes et des femmes jouissent de leurs lots de ce que Bailly (2008) nomme les « sexotypes » ou les stéréotypes de genre. Par exemple, les femmes sont plus polies que les hommes. Selon Lakoff (1975), ces normes ont été socialement intégrées dans l'apprentissage du parler des jeunes filles :

« Little girls are indeed taught to talk like little ladies, in that their speech is in many ways more polite than that of boys and men, and the reason for this is that politeness involves an absence of a strong statement, and women's speech is devised to prevent the expression of strong statements » (Lakoff, 1975 : 19).

Les femmes auraient également un parler plus doux, plus poli, reposant sur des idées reçues datant pour la plupart du Moyen Age sous forme de la bienséance requise chez les femmes (Bailly, 2012). Ainsi, les femmes devaient s'abstenir d'être vulgaires, trop directives ou d'émettre un avis sans le nuancer au préalable. Elles seraient également plus bavardes, prêtes à papoter à n'importe quelle occasion, tandis que les hommes discutent, s'entretiennent et gardent le silence lorsqu'il est d'usage. La liste est longue. Tout ceci pour arriver à une

distinction aussi crue que la différence sexuelle physique : un parler d'homme et un parler de femme (Cameron, 1994). Mais ce n'est pas tout. La socialisation des plus jeunes semble faire l'objet d'une distinction liée au genre dès leur enfance. Bien que les nourrissons ne semblent pas montrer de signe de différence comportementale en fonction du genre, ce n'est pas plus le cas chez les jeunes enfants. C'est ce qu'a montré l'étude Barry, Bacon et Child (1957) sur 110 cultures différentes. On comprend alors que l'environnement social de l'enfant va être responsable de cette socialisation genrée. En effet, Bailly (2012 : 121) explique : « l'apprentissage des rôles sexuels (des comportements sociaux attendus d'une personne d'un sexe et pas d'une personne de l'autre sexe) est une partie du processus de socialisation de l'enfant ». On comprend donc très bien tout l'enjeu qui se cache derrière cette socialisation, afin que l'enfant bénéficie des codes qui lui serviront à se faire une place dans son monde social. Toutefois, bon nombre de ces attentes correspondent malheureusement à des stéréotypes que l'enfant intègre malgré lui et qui brime d'une certaine manière ses libertés individuelles dès le début de sa vie. Et évidemment cet apprentissage s'effectue en grande partie par le langage. Par exemple, Blount (1972) rapporte que dans la culture luo en Afrique de l'Est, les hommes utilisent plus d'impératifs envers les petites filles qu'envers les petits garçons puisqu'il est tout à fait admis dans cette culture que les hommes ont droit de requête sur les femmes ; l'exemple est donc montré aux futurs hommes de la tribu, un peu comme nous le supposons pour les dessins animés.

De même, Johnstone (1993) démontre dans ses travaux que des différences homme-femme sont également observables dans la façon dont les citoyens et les citoyennes blanches de la classe moyenne du Middle West racontent des histoires sur leur propre vie. Elle note que les expériences personnelles racontées par les hommes sont plus centrées sur eux-mêmes avec l'emploi de la première personne. Leurs histoires se retrouvent dans un contexte de

rivalité, de compétition, ce que Johnstone identifie comme *the world of contest* (1993 : 67) et ils ne parlent pas de femmes dans leurs histoires. Les hommes parlent d'eux-mêmes ou d'autres hommes et l'issue de l'histoire est toujours à l'avantage de ce personnage masculin. En comparaison, les femmes racontent leurs histoires en utilisant le pronom collectif *we* et plus de discours rapporté que les hommes. Elles évoquent un univers d'entraide, *a world of community* (1993 : 67) laissant la place au pouvoir social. Elles ont également une variété de sujets beaucoup plus large que les hommes : leurs histoires les concernent aussi bien elles-mêmes, que des hommes, des femmes, des événements victorieux ou non, des impressions et sentiments, etc. Or, la façon dont les personnes racontent leurs histoires personnelles révèle bon nombre d'éléments sur leurs représentations et sur leur socialisation. Par exemple, Johnstone souligne que dans les histoires des femmes, le personnage évoqué ne sort rarement victorieux sans l'aide d'autres personnes, tandis que dans les histoires racontées par des hommes, le personnage s'en sort souvent seul, placé dans un rapport de force avec son environnement. Ainsi, l'utilisation différente des mots chez les femmes et les hommes témoignent de leur perception du monde. Autrement dit, les femmes considèrent que l'aide des autres est primordial pour réussir et se sortir des difficultés, là où les hommes vont plutôt compter sur eux-mêmes pour mener à bien leurs projets.

Toutefois, il est également important d'être conscient que le genre ne doit pas être considéré comme un critère universel. Autrement dit, ces caractéristiques attribuées tantôt aux filles, tantôt aux garçons dans une telle culture ne seront pas nécessairement réparties de la même façon dans une autre. En effet, l'étude comparative de Kyratzis et Guo (1996) montre que les enfants américains et chinois n'utilisent pas les mêmes types de stratégies lors d'un conflit. En effet, il s'avère que les jeunes chinoises expriment davantage de stratégies directes dans une situation conflictuelle tout comme les jeunes américains. On relève évidemment une

différence dans l'utilisation des stratégies directes en fonction du genre dans ces deux sociétés mais la répartition n'est pas la même : les filles sont plus directes dans la culture chinoise, tandis qu'aux Etats-Unis, ce sont les garçons qui le sont plus que les filles. Kyratzis et Guo (1996) souligne alors le rôle important de la mère dans les familles chinoises et dont les jeunes chinoises prennent l'exemple dans leurs interactions. Dès lors, on comprend très bien que le genre n'est pas le seul facteur déterminant et que les stratégies de langage utilisées seront le reflet d'une socialisation différente en fonction de la société d'évolution des enfants.

## 2.5. Résumé du chapitre

Ce chapitre nous a aidée à comprendre que les requêtes des interlocuteurs s'inscrivent dans les théories d'analyse conversationnelle et notamment dans celles de la politesse. Nous allons donc à présent considérer les requêtes comme des indicateurs de la relation interpersonnelle de nos locuteurs-personnages en tant que taxèmes de pouvoir, révélateurs de la position haute d'un interlocuteur. Le but étant ici de mieux comprendre les enjeux impliqués dans l'expression des requêtes au sein de la dynamique de groupe retrouvée dans chacune de nos séries animées. Parallèlement, nous retiendrons que notre classification s'effectue sur deux niveaux : la division en types de stratégie, d'une part, la répartition en type de propositions, d'autre part. Enfin, comme nous l'avons souligné, les médias ont un impact sur les jeunes enfants puisqu'ils font partie intégrante de leur vie quotidienne. C'est pourquoi il nous a paru intéressant d'entreprendre une recherche sur ce support de diffusion.

## Chapitre 3 : Corpus et données

### 3.0. Présentation du chapitre

Dans ce chapitre sera présenté le corpus utilisé pour le présent mémoire. Chaque série de dessin animé sera brièvement introduite pour permettre au lecteur d'imaginer le cadre de ces trois dessins animés et de faire connaissance avec leurs personnages. Nous justifierons également notre choix quant à ces trois séries animées qui s'appuie notamment sur l'univers genré – féminin, masculin ou mixte – de même que sur la composition du groupe. De plus, les dates de diffusion de ces séries sont un critère important pour permettre une analyse comparative de qualité. En effet, ces séries contemporaines ont été diffusées simultanément et sur une même période, ce qui rend possible l'étude comparative synchronique et diachronique qui constitue notre recherche. Puis, nous présenterons notre méthodologie de collecte des occurrences et de la classification rigoureuse des requêtes suivant les modèles de Blum-Kulka, House et Kasper (1989) et de Holttinen (2016). Enfin, notre dernière section tentera d'expliquer l'importance des perceptions des spectateurs de ces trois dessins animés recueillies grâce au sondage dont nous nous servirons dans notre discussion au chapitre 6.

### 3.1. Présentation des données

Le corpus utilisé ici a été spécialement recueilli pour cette étude comparative par le visionnage de trois dessins animés des années 2000-2010. Le premier – *Totally Spies!* – reprend un univers féminin ; le deuxième – *Foot 2 Rue* – un autre, masculin et le dernier dessin animé – *Scooby-Doo* (deux versions : *Quoi de neuf Scooby-Doo* et *Scooby-Doo : Mystères associés*) – expose un univers que l'on qualifiera de neutre. Pour déterminer la masculinité, la

féminité ou la neutralité de chaque dessin animé, les couleurs dominantes ont été un premier indice. Le bleu, qui est stéréotypiquement perçu comme une couleur masculine, domine largement dans *Foot 2 Rue* (vêtements des personnages fille et garçon, générique, etc.) ; dans *Totally Spies !*, le rose, une couleur considérée comme très féminine, est véritablement omniprésent ; quant à *Scooby-Doo*, il n'y a pas de couleur qui se démarque particulièrement, ce qui laisse penser que ce dessin animé n'est pas spécifiquement destiné à un genre en particulier. Puis évidemment le thème et les personnages de la série sont très révélateurs : le thème du foot, là-aussi perçu comme très masculin, et une équipe majoritairement composée de garçons (une seule fille) font de *Foot 2 Rue* une série plus masculine. Une équipe de trois filles très copines, très *girly*, qui utilisent des accessoires de maquillage comme gadgets pour leurs missions secrètes, entre le « com-poudrier, la lime à ongle laser et autre mascara lance-filet », ne laissent planer aucun doute sur le caractère féminin des *Totally Spies !*. Pour *Scooby-Doo*, c'est un peu différent. Les thèmes dominants sont la résolution d'énigmes et le mystère, qui ne sont pas des thèmes spécifiquement attribués à un genre en particulier. De plus, le groupe est composé de deux filles et deux garçons (sans oublier le chien), ce qui présente un certain équilibre comparé aux deux autres séries.

Ces trois séries présentent également un intérêt particulier puisqu'elles présentent toutes une dynamique de groupe entre les personnages, qui forment comme une équipe soudée par l'amitié. Il s'agit là d'un critère très important pour la présente étude. De plus, le nombre d'épisodes par saison est similaire pour *Foot 2 Rue* et *Totally Spies !* (vingt-six épisodes par saison) ; pour *Scooby-Doo*, les saisons ne comportaient que quatorze et treize épisodes. Toutefois, tous les épisodes de chacune des saisons ont le même format, soit une durée de vingt-trois à vingt-six minutes environ, donc l'action est synthétisée sur une même période. Il s'agit de trois séries très populaires en France, mais aussi dans le monde, en particulier

Scooby-Doo ; elles ont été bien reçues lors de leur diffusion et comptabilisent aujourd'hui plusieurs centaines de milliers de vues sur la plateforme YouTube. De plus, leur influence n'est pas terminée puisque *Totally Spies !* est encore aujourd'hui diffusée en France sur trois chaînes (Canal J, Disney Channel et Gulli), *Foot 2 Rue* connaîtra une quatrième saison annoncée pour 2021 (Forums spécialisés, compte Twitter officiel de la série) et le phénomène Scooby-Doo, qui dure depuis 1969, n'est pas encore prêt à s'éteindre : de nouveaux épisodes seraient en production et un nouveau film est sorti en 2020. A noter que chaque série est entièrement disponible gratuitement sur le réseau YouTube, à l'exception de la dernière saison de *Scooby-Doo : Mystères associés*.

Passons à présent à une rapide présentation de nos séries. *Totally Spies !*, créé par Vincent Chalvon-Demersay et David Michel, est une série animée franco-canadienne diffusée de 2002 à 2012 principalement en France par Marathon Média, puis dans près de cinquante pays à travers le monde. Elle compte au total six saisons de vingt-six épisodes de 21 minutes chacun, soit un total de 156 épisodes. Dans cette série sont présentées les aventures de trois lycéennes de Beverly Hills, Californie, dont la vie secrète est d'être espionnes pour une grande agence internationale, le WOOHP (*World Office Of Human Protection*) dirigée par Jerry. Samantha Simpson (Sam), Clover Ewing et Alexandra Vasquez (Alex) sont donc les héroïnes de cette série inspirée des *Drôles de Dames* (1970). Elles ont chacun des traits de personnalités stéréotypés et une couleur attribuée lors de leur mission sur leur combinaison. Sam est en quelque sorte l'intellectuelle raisonnée en vert, Clover une fille impulsive et superficielle en rouge et Alex est plutôt la tête en l'air sportive en jaune.

*Foot 2 Rue*, choisie pour son univers masculin, est une série d'animation franco-italienne créée par Marco Beretta et Serge Rosenzweig qui s'inspire du livre *La Compagnie des*

*Célestins* de Stefano Benni. Elle fut diffusée de 2005 à 2011 en France lors de sa première diffusion. Elle comprend trois saisons de vingt-six épisodes de 23 minutes chacun et deux épisodes hors-série (80 épisodes au total). Elle relate les aventures sportives d'une équipe de football de rue à Port-Marie (ville fictive). Dans *Foot 2 Rue*, les joueurs se distinguent plutôt par leur rôle dans l'équipe de foot. On retrouve donc dès la première saison Tag, le capitaine de l'équipe, Gabriel, l'intellectuel du groupe, Eloïse, la gardienne de but, les jumeaux Tek (Tarek) et No (Noredine). Dès la deuxième saison, deux nouveaux joueurs sont recrutés dans l'équipe : une deuxième fille, Samira, qui présente un fort caractère, et Jérémie le petit malin de l'équipe. Pour ces deux nouveaux personnages, leur rôle dans l'équipe n'est pas clairement défini, ils sont souvent remplaçants. Pour notre analyse, nous ne ferons pas de distinction entre les jumeaux et les traiterons ensemble comme un seul et même personnage puisqu'il est premièrement très difficile de les différencier dans la série – même vêtements, même physique, voix très similaires, même caractère – mais également parce que leurs actions sont la plupart du temps communes. Ils sont les plus souvent nommés ensemble : « Allez les Tekno ! On y va les Tekno » par exemple. En réalité, on ne cherche pas à les différencier dans la série.

Enfin Scooby-Doo est un chien-personnage emblématique américain qui existe depuis de nombreuses années – il a fait sa première apparition en 1969 – et a fait rire plusieurs générations de jeunes et le phénomène n'est pas prêt de s'arrêter : un nouveau film d'animation est sorti en 2020 par le géant Warner Bros. De très nombreuses versions animées et adaptations cinématographiques reprennent ce personnage, mais nous allons présenter uniquement les deux versions que nous avons regardées pour ce mémoire. *Quoi de neuf*

*Scooby-Doo ?* est donc notre première version<sup>1</sup> mais qui est en fait la dixième version de la franchise. Ses créateurs Joe Ruby, Ken Spears et Sander Schwartz lui ont donné au total 42 épisodes de 22 minutes. Elle fut diffusée à partir de 2004 en France. Notre deuxième version – et douzième version de la franchise – s’intitule *Scooby-Doo : Mystères associés* (titre original : *Scooby-Doo ! Mystery Incorporated*), comprend 52 épisodes de 21 minutes et a également été créée par Joe Ruby et Ken Spears. Elle fut diffusée à partir de 2010 en France. Elles mettent en scène une bande de jeunes gens qui sont amis depuis longtemps et qui forment le groupe soudé Mystères et Compagnie qui s’attelle à résoudre toutes les énigmes et mystères de zombies, vampires et monstres en tout genre qu’il croise sur son passage. Chaque personnage porte ses couleurs personnelles, que l’on retrouve systématiquement depuis le début de la franchise, et des caractéristiques propres. Frédéric Jones (Fred) est le Mr. Muscle chef d’équipe en bleu et blanc, Véra Dinkley est le cerveau de la bande en rouge et orange, Daphné Blake, la jolie rousse fan de mode en violet, Sammy Norville Rogers (Sammy), légèrement hippie en vert et marron et meilleur ami de Scooby-Doo, le chien aussi gourmand et peureux que son maître.

## 3.2. Méthodologie : Etude comparative

### 3.2.1. Analyses synchronique et diachronique

Nous avons volontairement choisi ces trois séries animées contemporaines diffusées dans le même pays dans les mêmes années pour pouvoir comprendre les usages sur une

---

<sup>1</sup> Pour les dessins animés *Scooby-Doo*, nous utiliserons le terme de « version » plutôt que de « saison ». En effet, la franchise *Scooby-Doo* a été déclinée en nombreuses reprises du dessin animé. Comme ce mémoire présente une analyse diachronique, il nous a paru plus pertinente d’étudier deux versions différentes de la franchise (*Quoi de neuf Scooby-Doo ?* et *Scooby-Doo : Mystères associés* afin que les deux parties étudiées pour *Scooby-Doo* dans l’analyse diachronique soit espacée de suffisamment de temps par rapport aux deux autres dessins animés étudiés. Ainsi, dans le texte, la version 1 (partie 1) fera référence à la première saison de *Quoi de neuf Scooby-Doo ?* et la version 2 (ou partie 2) reprendra la deuxième saison de *Scooby-Doo : Mystères associés*

même période de diffusion dans une même société – une étude synchronique. Elles ont touché la même génération d'enfants. Nous sommes bien conscients que Scooby-Doo n'est pas une série française, mais elle a été traduite en français et adaptée au public français. Ses occurrences sont donc tout à fait recevables pour notre étude.

Pour constituer le corpus, nous avons regardé la première saison de chaque série, diffusée en 2002 pour les *Totally Spies !* et en 2005 pour *Foot 2 Rue* et pour *Quoi de neuf Scooby-Doo ?*. Afin de nous concentrer spécifiquement sur la dynamique de groupe, nous nous sommes restreinte au cadre strict de chaque groupe social, féminin, masculin et neutre. Autrement dit, nous n'avons relevé que les requêtes formulées par les membres à un autre membre – ou aux autres membres – de ce même groupe. Il s'agit donc des requêtes entre Clover, Alex et Sam pour les *Totally Spies !*, entre Tag, Gabriel, Eloïse et Tekno pour *Foot 2 Rue* et entre Fred, Véra, Daphné, Sammy et Scooby-Doo pour *Quoi de neuf Scooby-Doo ?*. Toute requête exprimée par un membre du groupe et adressée à un personnage extérieur n'a pas été relevée pour ce corpus. Ce critère est très important pour nous permettre de comprendre comment les personnages évoluent entre eux et comment le groupe est hiérarchiquement organisé sans l'intervention d'un tiers.

Ce mémoire présente également une dimension diachronique. En effet, il nous a paru intéressant de comparer différentes saisons des mêmes dessins animés afin de voir si des changements étaient observables, en lien avec la progression sociale des années 2000-2010 sur l'égalité homme-femmes. Nous avons donc regardé les dernières saisons de chaque série, soit la saison 6 pour *Totally Spies !* (2012), la saison 3 de *Foot 2 Rue* (2011) et la deuxième saison de *Scooby-Doo : Mystères associés* (2010) puisque la dernière saison de *Quoi de neuf Scooby-Doo* a été diffusée en 2005, ce qui ne permettait pas d'avoir une période assez grande

entre les deux saisons pour permettre d'obtenir des résultats significatifs. Nous avons ensuite effectué une comparaison entre les premières et les dernières saisons de chaque dessin animé.

### 3.2.2. Sélection et classification des requêtes

En raison de la difficulté rencontrée pour admettre ou refuser telle ou telle occurrence, quelques critères ont été adoptés. Ainsi, le recueil des données a été effectué de par le visionnage et la relève des requêtes telles que définies par la classification de Blum-Kulka, House & Kasper (1989) et Holttinen (2016) (énoncé plus haut. Un personnage doit donc demander à un autre – ou à d'autres – de faire quelque chose. Le temps du verbe a été un bon indicateur dans certains cas sujets à l'hésitation, notamment des tournures comme : « Il faut que nous / tu ... ». Ainsi, nous avons pu faire la différence entre des requêtes exprimées, avec un présent ou un futur proche qui marque une action immédiate ou très prochaine (« Il faut faire demi-tour discrètement... » TSE5), des conseils ou des annonces des personnages (« Il faudrait que nous appelions ta mère »). Nous avons considéré qu'une occurrence exprimée avec le conditionnel s'apparentait davantage à un conseil qu'à une requête : elles n'ont donc pas été relevées pour ce corpus. De même, les gestes et la finalité de l'action, réalisée ou non par l'interlocuteur nous ont grandement aidée dans la constitution de ce corpus. Ainsi, tout comme dans la réalité, seul le contexte permet de pleinement comprendre une situation de communication. Voyons quelques exemples :

- 1) « Elle est là, ça y est je la vois ! » en pointant son doigt (TSE10)
- 2) a. « Il faut que vous soyez demain au port à 2h » (F22RE1)  
b. « Tu as raison, Tek ! Il faudrait le trouver et l'étriper ! » (F2RE5)

### 3) « Faut pas t'en faire, Clover » (TSE1)

En (1), nous pourrions être tentée de dire que ce n'est pas une requête uniquement à partir du matériel verbal. Or dans le film on voit qu'elle (Sam) pointe du doigt la cible pour montrer où cette dernière (l'ennemie) se trouve à ses coéquipières. Immédiatement après ce geste, les trois se sont élancées à la poursuite des méchants. Nous avons donc décidé d'inclure cette occurrence dans le corpus puisque la locutrice exprime sa volonté d'attraper les fuyards et leur donne la direction où aller ; sans le geste, elle en aurait été exclue. En (2) la tournure « il faut que... » a entraîné certaines confusions pendant la collecte. Outre le contexte, le temps du verbe permet également de distinguer la requête en (2a) d'un conseil ou d'une annonce d'un personnage en (2b). Ainsi, le présent va davantage marquer une demande et donc une requête par sa valeur immédiate. « Il faut... » et « Il faudrait » n'ont pas du tout le même ressenti d'urgence ou d'absolu. Le conditionnel émettrait plutôt la possibilité de le faire, comme une option possible. Enfin, les conseils et la sollicitude en (3) n'ont pas non plus trouvé leur place dans notre corpus, puisque le but de ces énoncés n'est pas de faire faire quelque chose à quelqu'un mais plutôt de le rassurer, de lui redonner confiance. On retrouve alors davantage une forme d'empathie et de réconfort qu'une demande ou une requête.

Pour ordonner nos occurrences, nous avons réalisé un tableau sur Excel pour chaque série, divisé en plusieurs colonnes. Pour chaque épisode, nous avons donc relevé les occurrences de requêtes en précisant le locuteur ou la locutrice et le-la ou les interlocuteurs ou interlocutrices, leur rôle et statut implicites au sein du groupe, quelle volonté est requise par l'émetteur ou l'émettrice, si oui ou non celle-ci a été assouvie ; si non pourquoi. En effet, parfois certaines requêtes ne peuvent pas être effectuées en raison d'un évènement lié à

l'histoire et totalement indépendant de la volonté des personnages. Il nous a donc paru intéressant de le noter dans le corpus.

Au total, nous avons cumulé 970 occurrences de requêtes (568 pour la saison 1 et 402 pour la saison 6) sur 1092 minutes, soit plus de dix-huit heures de visionnement pour la série *Totally Spies !*. Pour *Foot 2 Rue*, ce sont 1125 requêtes relevées (saison 1 : 535 ; saison 3 : 590) pour près de 1196 minutes (environ vingt heures) de visionnage. Enfin, dans la première saison de *Quoi de neuf Scooby-Doo ?*, on a relevé 342 occurrences et 159 dans la deuxième saison de *Scooby-Doo : Mystères associés*, ce qui donne environ 607 minutes (partie 1 : 308 minutes, environ cinq heures ; partie 2 : 299 minutes, un peu moins de cinq heures) de visionnement au total pour les séries de *Scooby-Doo*. Notre corpus est donc relativement conséquent et nous fournit beaucoup d'informations sur les stratégies de requêtes dans nos trois univers.

Pour effectuer une étude comparative, l'analyse des données a été réalisée en trois étapes. Dans un premier temps, il a fallu établir la répartition du nombre de requêtes par personnage et regarder qui parle le plus/le moins et les différences en fonction du genre des personnages. Puis, nous avons prêté attention aux formules linguistiques utilisées en fonction du genre des personnages et nous avons effectué une première classification en type de stratégies de requêtes, telle que proposée par Blum-Kulka, House et Kasper (1989). Les requêtes ont donc été réparties en stratégies directes (4), stratégies indirectes conventionnelles (5) et stratégies indirectes non-conventionnelles (6).

4) a. « Tek ! La botte ! » (F2RE15)

b. « On oublie la discrétion ! On entre ! » (TSE12)

(5) « Ça t'ennuierait qu'on trouve d'abord la balise ? » (TSE14)

(6) « Je crois qu'il est temps d'aller prendre un peu l'air » (TSE14)

Puis, une deuxième classification a été effectuée en suivant le modèle de Holttinen (2016) en tournures sans verbe (7), propositions impératives (8), propositions affirmatives (9) et propositions interrogatives (10).

(7) a. « En route ! » (TSE5)

b. « Ici No ! Ici ! » (F2RE8)

c. « Chut vous deux ! » (SDE1)

(8) a. « Passons à la vitesse supérieure ! » (TSE5)

b. « Gabriel ! Aide-moi ! » (F2RE20)

(9) a. « Vous me lâchez quand vous voulez ! » (TSE11)

b. « Tu peux revenir ! » (F2RE20)

(10) a. « Il y a quelque chose d'écrit là-dessus, tu peux agrandir ? » (TSE9)

b. « Alors Gab ? Tu viens ? » (F2RE13)

Parallèlement, au sein de ces catégories, nous avons pris l'initiative d'ajouter une sous-catégorie sur l'inclusivité du locuteur ou de la locutrice dans la requête, à savoir les requêtes formulées avec le « nous » inclusif, pour comprendre le rapport au groupe des personnages féminins et masculins. Nous avons décidé de compter comme inclusif les formules en « nous », « on » et « tout le monde », par exemple. Enfin, nous nous sommes intéressée au rôle hiérarchique implicite des personnages et de leurs utilisations de l'ordre, les différentes formules qu'ils utilisent en fonction de leur position dans le groupe. Pour une meilleure compréhension, nous allons voir quelques occurrences illustrées dans les exemples ci-dessous :

(11) a. « Nous devons nous rendre immédiatement à l'usine d'armement ! » (TSE1)

b. « Allons voir ! » (F2RE19)

c. « Tout le monde en dessous ! » (F2RE18)

(12) a. « Les filles ! Regardez ça ! » (TSE2)

b. « Vite ! Bloque-le ! » (F2RE2)

c. « Explique-moi ! » (SDE1)

Ainsi, nous pouvons nous rendre compte que dans un cas le personnage s'inclut dans la requête comme dans l'exemple (11), de par notamment l'utilisation de la première personne du pluriel ; alors qu'en (12), on remarque bien que le locuteur et la locutrice demandent à leurs partenaires de faire quelque chose sans s'inclure dans la requête. Cette distinction nous aidera à comprendre le rapport au groupe des personnages en fonction de leur genre et de leur statut au sein du groupe.

### 3.3. Le sondage

Pour affiner notre analyse, nous avons décidé de mettre au point un sondage interrogeant les répondantes et les répondants francophones originaires de France en grande majorité sur certains aspects des dessins animés. Le lecteur trouvera les questions de ce sondage en annexe 1. Pour ce faire, nous avons interrogé des personnes adultes qui ont entre 20 et 30 ans obligatoirement en 2020 de sorte qu'ils aient regardé ces dessins animés pendant leur enfance. La sélection des participants et des participantes sur ce critère de l'âge était très importante puisque d'après certaines études (Octobre, 2004), il semblerait que les enfants et adolescents commencent la construction de leur identité et de leur personnalité entre 6 et 14 ans (Octobre, 2014). De plus, d'après Maltz et Borker (1982) – dont nous reparlerons plus loin – les enfants et adolescents apprennent les codes de la relation amicale entre 5 et 15 ans. Ainsi, lors de la première diffusion de *Totally Spies !* en 2002 en France, nos répondants

avaient entre 2 et 12 ans ; lors de la première diffusion de *Foot 2 Rue* en 2005, ils avaient entre 5 et 10 ans ; enfin, pour la diffusion de la saison 1 de *Quoi de Neuf Scooby-Doo ?* en 2004, ils avaient entre 4 et 10 ans. Ils ont donc tous pu regarder ces trois dessins animés dans la période de leur apprentissage qui correspondait à la construction de la personne qu'ils sont aujourd'hui. Nous avons récolté les réponses de 45 femmes et de 10 hommes, soit un total de 55 répondants et répondantes. Evidemment, tout le monde n'a pas regardé les trois dessins animés pendant son enfance. Le questionnaire offrait en réalité la possibilité de répondre pour les trois séries ou seulement pour une seule. Ainsi, sur 45 répondantes, 19 ont regardé *Foot 2 Rue* durant leur enfance tandis que 6 répondants sur 10 l'ont regardé. Il semblerait que *Totally Spies* ait fait plus l'unanimité : 44 répondantes sur 45 et 10 répondants sur 10 l'ont regardé pendant leur enfance. Enfin, *Scooby-Doo* a été regardé par 36 femmes et 7 hommes.

Ainsi, nous les avons interrogés sur leur personnage préféré, sur celui auquel ils s'identifiaient et surtout pour quelles raisons. Nous leur avons demandé quel adjectif correspondait à tel ou tel personnage pour tenter de comprendre comment ils et elles les percevaient pendant leur enfance – étant donné que bon nombre ne regardent plus ces dessins aujourd'hui. Ce questionnaire met également en lumière les perceptions qu'ils en avaient et qui sont restées présentes jusqu'à l'âge adulte. Toutes ces réponses ont été compilées dans un tableau Excel et traitées selon les questions en données numériques et pourcentages ou en données thématiques. Nous nous servons de ces réponses tout au long de notre discussion afin d'appuyer certains propos ou de discuter certaines hypothèses.

Nous tenons à préciser qu'une analyse approfondie des réponses de ce sondage n'a pas été effectuée. En effet, le but du questionnaire était surtout d'atteindre les perceptions de nos répondants et répondantes, ce qui est d'ailleurs très important lorsque l'on s'intéresse

à leur socialisation lorsqu'ils étaient enfants et qu'ils ont été face à ces dessins animés. Ainsi, ces réponses ont permis de rendre compte des souvenirs conservés par ces personnes et de constater des corrélations avec certaines conclusions que nous avons obtenues à la suite de notre analyse. Par conséquent, les réponses à ce questionnaire seront uniquement évoquées au cours du Chapitre 6 et elles permettront d'appuyer nos hypothèses et de discuter nos résultats.

### 3.4. Résumé du chapitre

Une présentation préalable de chaque série nous aide à comprendre pour quelles raisons chaque série a été retenue pour la présente étude : la présence d'une dynamique de groupe nous montrera l'organisation sociale de ces groupes, tandis que le genre des personnages qui les constituent mettra en lumière les similitudes et les différences liées au genre. Parallèlement, ce chapitre nous éclaire aussi bien sur la méthodologie utilisée dans le recueil minutieux des occurrences qui constituent le corpus de ce mémoire, que sur la démarche de classification des nombreuses requêtes recueillies dans nos séries. Ainsi, sur la base de ces données, deux analyses seront présentées dans cette recherche : une première analyse synchronique nous montrera la dynamique du groupe en fonction du genre des personnages qui le compose, une seconde analyse diachronique rendra compte de l'évolution observée entre les années 2000-2010. Enfin, notre sondage témoignera de la perception qu'ont les spectateurs de ces dessins animés encore aujourd'hui, à l'âge adulte.

## Chapitre 4 : Analyse synchronique

### 4.0. Présentation du chapitre

Le présent chapitre portera sur l'analyse synchronique des trois séries de dessins animés. Pour ce faire, nous avons préféré réaliser cette analyse sur les premières saisons de chaque série afin de comprendre comment étaient réparties les requêtes chez nos personnages au début des années 2000. De plus, cette première analyse synchronique nous permettra de connaître au préalable les stratégies de requêtes de nos personnages afin de réaliser une analyse diachronique au chapitre suivant. Ainsi, Samira et Jérémie, qui n'apparaissent pas dans la première saison de *Foot 2 Rue*, ne seront pas pris en compte dans cette première analyse. Dans ce chapitre, nous allons aborder la relation interpersonnelle qui unit nos personnages-locuteurs et nous allons voir que les requêtes se révèlent être de bons indices notamment pour se rendre compte d'une relation verticale quelque peu asymétrique au sein des trois groupes. En outre, ce chapitre nous invitera à nous interroger sur l'incidence du genre dans les répartitions des types de stratégies et des types de propositions de nos personnages, ainsi que sur les rôles implicites de ces locuteurs. Enfin, nous inclurons dans notre analyse le critère de l'inclusivité du locuteur dans la requêtes, ce qui nous semblait intéressant pour comprendre le rapport au groupe du locuteur ou de la locutrice lorsqu'il ou elle émet une requêtes.

### 4.1. Relation interpersonnelle des personnages

Lors de la présentation des séries étudiées dans ce mémoire, nous avons fait l'hypothèse que la relation verticale des personnages était symétrique et réciproque, aussi

bien pour le groupe des filles, l'équipe de foot et les détectives en herbe, et que le genre n'avait pas nécessairement d'incidence sur la question. En effet, les trois espionnes sont meilleures amies, donc très proches les unes des autres ; les joueurs de foot se présentent également comme un groupe d'amis soudés, tout comme le groupe de *Mystère et Compagnie*. Au niveau de la relation horizontale a priori régnait un certain équilibre entre les trois étudiantes espionnes vivant dans le même appartement de *Totally Spies !*. Ce n'était pas nécessairement le cas ni pour *Foot 2 Rue* ni pour *Scooby-Doo*. Les quatre footballeurs, Tag, Gabriel, Tek et No vivent et vont à l'école dans le même pensionnat. Ils ne fréquentent pas le même établissement qu'Eloïse, qui est la fille du comte et de la comtesse qui financent le pensionnat des garçons. Cette situation a valu à Eloïse un peu de difficultés pour se faire intégrer dans l'équipe au début de la série (épisode 2), mais elle n'influence finalement que très peu la suite de la série, les garçons ayant passé outre cette différence et Eloïse ayant fait ses preuves. De leur côté, les détectives présentent des situations sociales assez variées mais qui ne sont que très rarement abordées au fil des épisodes : Daphné est issue d'une famille riche qui posséderait encore un château familial sur les rives du Loch Ness. Sammy ressemble à un hippie et a pour meilleur ami le grand danois Scooby-Doo. Quant à Véra et Fred, leur situation personnelle n'est que très peu évoquée dans la série et reste floue.

D'après les critères de Kerbrat-Orecchioni (1996) déjà cités, nous pouvons effectivement postuler que les personnages des trois séries présentent une relation horizontale proche. Nous savons qu'ils entretiennent tous et toutes une bonne relation entre eux, des amis et amies proches qui se connaissent bien, se soutiennent et partagent tout un lot d'activités et d'émotions : ça crée des liens. Leur relation horizontale est donc bel et bien très rapprochée et réciproque. Toutefois, au travers de notre étude et contrairement à ce que nous pressentions, nous pouvons constater que la relation verticale qui unit les personnages

entre eux n'est pas aussi symétrique que leur relation horizontale : elle est même plutôt asymétrique. Un personnage se détache clairement du groupe en tant que dirigeant, le ou la plus à même de donner les directives et par conséquent de contrôler le groupe ; c'est ce que nous allons découvrir dans les prochaines lignes. D'après nos constatations, il ressort que les personnages féminins de la série *Totally Spies!* ont donné plus ou moins autant de requêtes que les personnages de la série masculine *Foot 2 Rue* sur un même nombre d'épisodes (560 pour les *Totally Spies* et 542 pour *Foot 2 Rue*). Ainsi, pour Sam, nous trouvons 283 occurrences de requêtes, 140 pour Clover et 137 pour Alex. Tandis que pour Tag, on comptabilise 275 requêtes, 130 pour Gabriel, 75 pour Eloïse et 62 pour les jumeaux. On ne peut malheureusement pas comparer avec *Scooby-Doo* pour ce critère puisque la saison ne comporte que quatorze épisodes contre vingt-six pour les deux autres séries. A titre d'indication, Fred présente 151 requêtes, 61 pour Véra, 55 pour Daphné, 71 pour Sammy et 4 pour Scooby-Doo. Cependant, en regardant la moyenne des requêtes de chaque personnage pour l'ensemble de la saison, nous relevons certaines différences. Tout d'abord, le leader du groupe compte toujours le plus grand nombre de requêtes par épisodes : Sam compte en moyenne 10,9 requêtes par épisode, 10,2 requêtes pour Tag et 10,8 requêtes pour Fred. On comprend donc que nos chefs de groupe ont pour ainsi dire le même nombre de requêtes en moyenne par épisode. De ce fait, ils se distinguent de leurs camarades qui totalisent des moyennes plus faibles : Alex et Clover sont très proches puisque leurs moyennes sont de respectivement 5,3 et 5,4 requêtes, tout comme Gabriel et Sammy avec chacun 5 requêtes en moyenne par épisode. Du côté des filles, Véra et Daphné ont plus ou moins la même moyenne, soit 4,4 requêtes pour Véra et 3,9 requêtes pour Daphné, contre seulement 2,5 requêtes en moyenne pour Eloïse en première saison de *Foot 2 Rue*. Enfin, les frères TekNo n'expriment

en moyenne que 2,4 requêtes par épisode, ce qui est finalement peu par rapport aux autres garçons de leur groupe.

En outre, nous nous sommes intéressée au rôle implicite des personnages au sein de leur groupe respectif pour mieux comprendre leur organisation sociale. Ainsi, comme nous l'avons évoqué précédemment, un personnage de chaque groupe se distingue largement des autres membres de par notamment son nombre important de requêtes et une moyenne de requêtes par épisode plus élevée en comparaison aux autres personnages. Sam, Tag et Fred présentent un nombre de requêtes deux à trois fois plus important que les autres. On imagine alors très bien qu'ils s'imposent en position alpha du groupe usant des requêtes comme de taxèmes de pouvoir pour adhérer à la position haute. Ainsi, comme nous le supposions, il existe bel et bien une relation implicite de pouvoir attribuée à un personnage en particulier, qui endosse le rôle de dirigeant ou de dirigeante.

En conséquence, comme nous l'avons mentionné plusieurs fois, un personnage domine dans chaque groupe : les groupes sont donc hiérarchiquement organisés et ce indépendamment de la composition du groupe. Nous pouvons donc conclure que cette similitude n'est pas liée au genre des membres, mais semble plutôt être présente dans chaque organisation sociale. Le leader dominant le groupe va d'ailleurs être la référence dans le dessin animé lorsque des décisions importantes devront être prises pour le groupe. On peut citer en exemple la phrase fétiche de Fred : « Séparons-nous pour chercher des indices », que l'on retrouve dans la plupart des épisodes et qui agit sur l'ensemble du groupe. De même, les autres personnages s'adressent à lui pour savoir ce qu'ils doivent faire : « C'est le moment de nous annoncer ton plan ! » (Sammy à Fred ; partie 1, épisode 13) ; « J'espère sincèrement que tu as un plan, Fred ? » (Daphné à Fred ; partie 1, épisode, 4) ; « Je t'en prie Fred, dis-moi que

tu as un plan de secours ! » (Véra à Fred ; partie 1, épisode 11). On retrouve des éléments similaires dans *Totally Spies !* : « Sam ! Il faut faire quelque chose pour sauver Clover ! » (Alex à Sam ; saison 1, épisode 6) ; « Bon, et maintenant on fait quoi ? » (Alex à Sam ; saison 1, épisode 13). Enfin, voici quelques exemples qui montrent que l'avis de Tag est le seul qui compte, même en ce qui concerne l'équipe : « Je veux bien me salir les mains si tu m'acceptes dans l'équipe » (Eloïse à Tag, saison 1, épisode 1). De même, ils s'en remettent à lui en cas de problème puisqu'il est le capitaine et décide de la composition de l'équipe : « Les TekNo jouent mal, Tag ! Faut faire quelque chose ! » (Eloïse à Tag, saison 1, épisode 9) ; « Dis-leur, Tag, que c'est pas possible ! » (No à Tag, saison 1, épisode 13). Toutes ces occurrences montrent bien que les membres du groupe s'en remettent à la chef.fe de leur groupe dans les situations difficiles ou lorsqu'une prise de décision est nécessaire, ce qui renforce l'idée qu'il ou elle est reconnu.e comme dirigeant.e du groupe par ses membres. On imagine alors que les autres personnages dépendent de leur décision pour agir.

On comprend donc une vraie homogénéité du côté de nos leaders qui se démarquent vraiment des autres. Tandis qu'au niveau des personnages dominés, il semble se dessiner comme une échelle sociale avec plusieurs strates. Alex, et Clover se trouvent sur le même niveau dans *Totally Spies !*, aussi bien par leur nombre de requêtes que par leur moyenne par épisode et qui les situent en-dessous de Sam. Toutefois, bien qu'on retrouve une certaine équité chez les filles des *Totally Spies !*, on ne la trouve pas au sein du groupe masculin. De ce fait, dans *Foot 2 Rue*, Gabriel se situe à un niveau intermédiaire entre Tag, le leader, et Eloïse et les jumeaux : on a donc une organisation à trois niveaux dans l'équipe de foot et on note que l'intelligence de Gabriel est reconnue et le situe juste après le leader. En outre, même si Eloïse se retrouve en apparence au même niveau que les TekNo et qu'elle exprime autant de requêtes que les deux frères réunis, il est important de préciser qu'elle est nettement moins

représentée à l'écran dans cette première saison que Tek, No et les deux autres. En effet, elle n'est pas omniprésente comme peuvent l'être les garçons puisqu'elle ne vit pas avec ses amis et se voit donc exclue de certaines scènes à l'école, par exemple. Pourtant, elle soumet autant de requêtes que les jumeaux, très présents à l'écran et dans la plupart des actions du groupe. Ils sont donc plus effacés qu'Eloïse qui se révèle tout de même affirmée pour un personnage plus discret. Enfin, pour *Scooby-Doo*, on devine également une organisation sociale à trois niveaux : Fred en tête, suivi de Sammy et enfin par les deux filles, Véra et Daphné, sur un pied d'égalité en bas de l'échelle sociale du groupe. Les personnages masculins ont exprimé davantage de requêtes que les personnages féminins dans *Scooby-Doo*, ce qui est d'ailleurs surprenant puisque Sammy apparaît très nettement comme un nigaud un peu naïf et pas tellement impliqué dans la quête des mystères. Pourtant, ils expriment davantage de requêtes que les filles et surtout que Véra, l'intellectuelle très engagée dans la résolution d'énigmes. Le genre serait une variable à prendre en compte pour ce groupe mixte plus que dans les autres. Par conséquent, on remarque que dans nos deux groupes où les filles sont mélangées aux garçons, elles se retrouvent au niveau inférieur, cédant la place aux garçons les plus influents du groupe. D'ailleurs, l'intelligence de Véra ne lui permet pas d'accéder au niveau intermédiaire, à l'instar de Gabriel. Ces éléments nous indiquent alors que, à première vue, la hiérarchie d'un groupe social s'organise différemment en fonction du genre des membres qui le constituent, en particulier au niveau des personnages dominés. Enfin, nous n'avons pas encore évoqué le cas de *Scooby-Doo* ; même si ce fidèle compagnon est un chien extraordinaire qui parle, il reste un chien et il n'exprime que très peu de requêtes (4) qui souvent se résument à un seul mot. Par conséquent, il sera exclu des analyses et des graphiques puisque ses données n'apportent pas d'informations pertinentes pour la présente étude.

## 4.2. Répartition des types de stratégies

Nous avons vu que si la différence entre la/le leader et les autres membres du groupe ne semble pas être genrée, la hiérarchie du reste du groupe l'est. De fait, nous allons à présent comprendre les répartitions des types de stratégies retrouvés dans les trois séries à l'aide de la figure 2 ci-après :

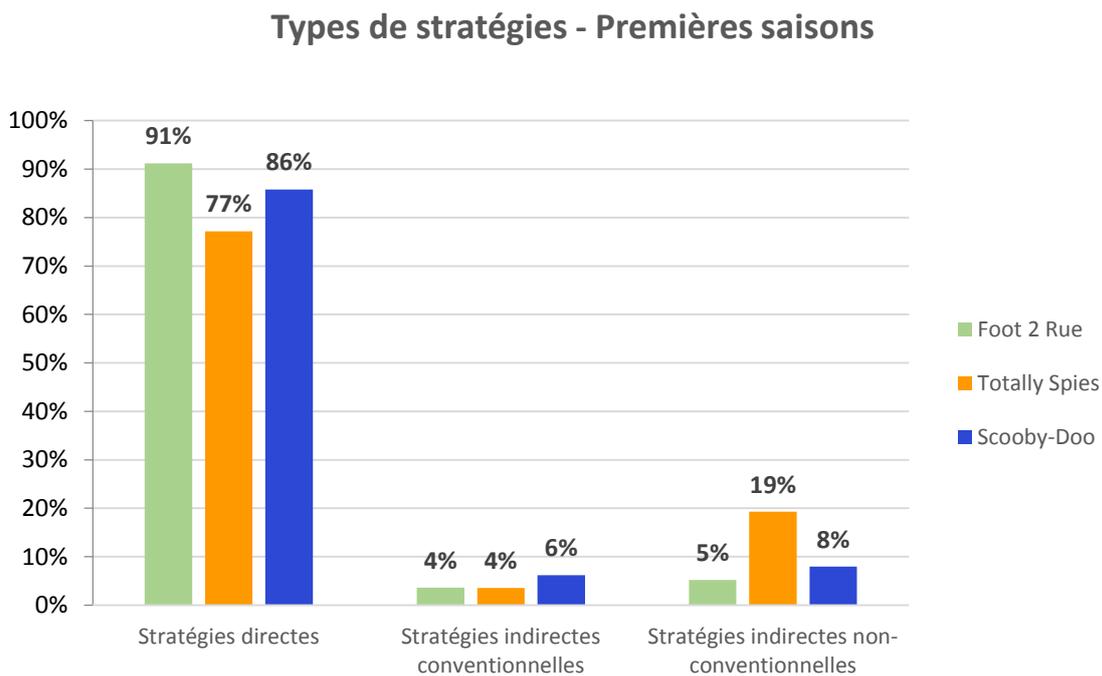


Figure 2 : Graphique comparatif de la répartition des types de stratégies dans les trois séries étudiées

Notre analyse révèle que la stratégie directe est la plus utilisée en très grande majorité dans chaque série indépendamment du genre, de la position hiérarchique ou encore de du rôle implicite des personnages qui composent le groupe. De plus, la stratégie indirecte conventionnelle – sous la forme de question – est véritablement la moins utilisée pour adresser une demande à un autre personnage. D'ailleurs, ni le rôle implicite des personnages ni leur genre ne semblent avoir d'incidence dans cette répartition. De même, la stratégie indirecte non-conventionnelle, bien que légèrement plus utilisée que la stratégie indirecte

conventionnelle dans nos dessins animés, reste très peu usitée. Toutefois, certaines différences sont mises en lumière sur la figure 2 et on remarque que la répartition en types de stratégies n'est pas vraiment égalitaire. En effet, la série féminine utilise significativement moins de stratégies directes mais surtout plus de stratégies indirectes non-conventionnelles (écart de 11% à 14%) que la série masculine ( $\chi^2 = 49,5$  ;  $p = 000$ ) et que la série mixte ( $\chi^2 = 23,1$  ;  $p = ,000$ ).

Nous tenterons maintenant de déterminer si la répartition des types de stratégies utilisées par nos personnages diffère aussi en fonction de leur genre. Les figures 3, 4 et 5 illustrent cette répartition des types de stratégies en pourcentages afin de mieux se rendre compte de la sélection des stratégies de requêtes favorisées par chaque héros et héroïne.

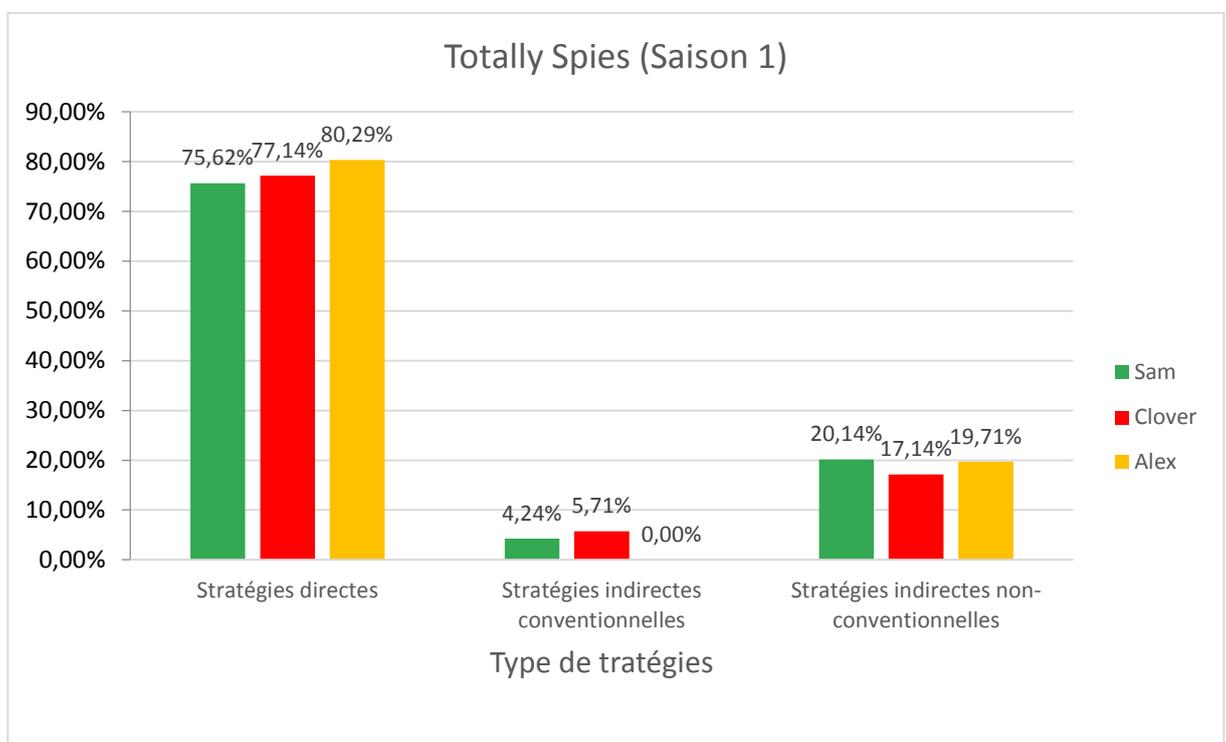


Figure 3 : Répartition des types de stratégies dans Totally Spies (Saison 1)

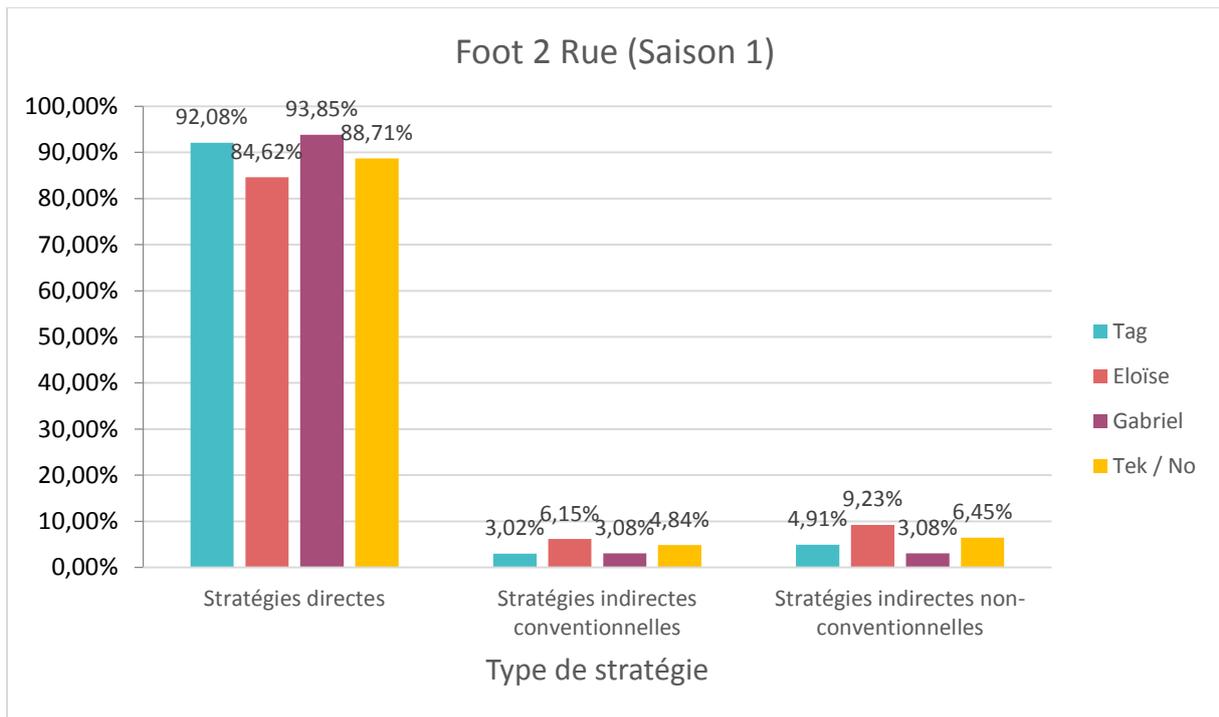


Figure 4 : Répartition des types de stratégies dans Foot 2 Rue (Saison 1)

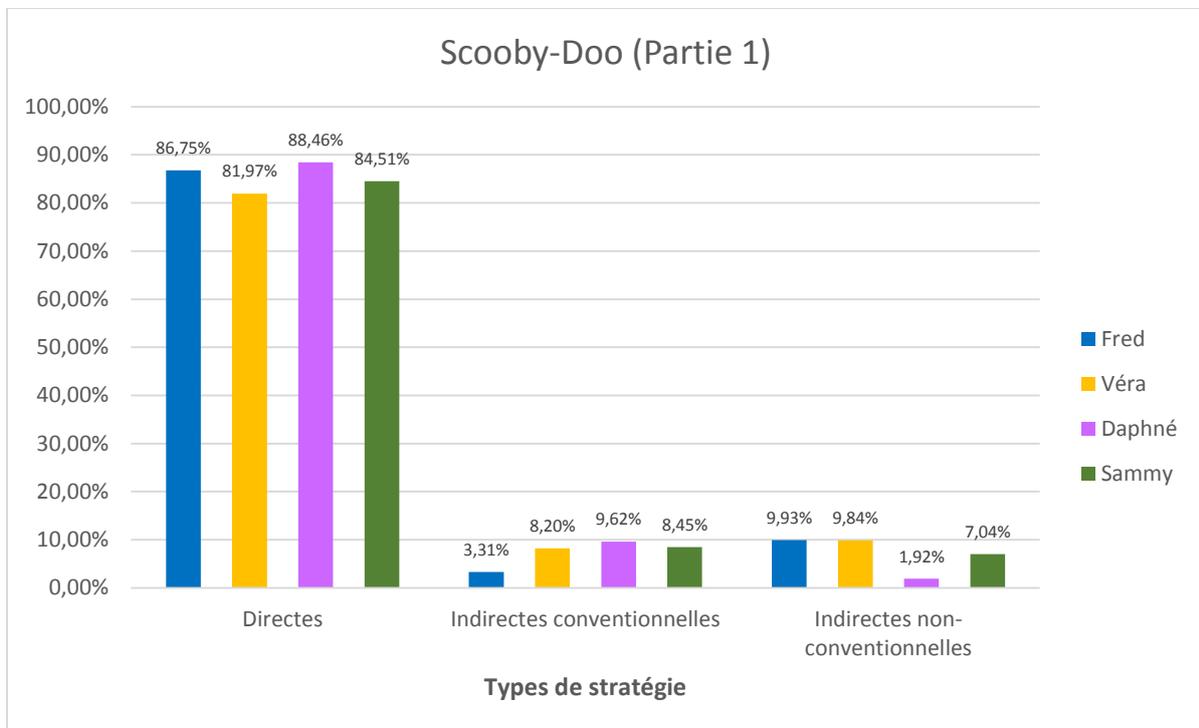


Figure 5 : Répartition des types de stratégies dans Scooby-Doo (Partie 1)

Ainsi, nous constatons grâce à ces figures que la stratégie directe est utilisée à plus de 75% par l'ensemble de nos personnages sur les trois séries. La stratégie indirecte conventionnelle est très peu utilisée (moins de 10%) tout comme la stratégie indirecte non-conventionnelle (de 2% à 20% en fonction des personnages). On remarque qu'Alex n'utilise jamais de stratégie indirecte conventionnelle alors que ses camarades en comptent quelques utilisations (environ 5%). En comparaison, Eloïse en exprime le plus parmi son groupe (6%) tout comme Daphné dans *Scooby-Doo* (presque 10%). Véra en utilise (soit 8,20%) autant que Sammy (8,45%). Au niveau des stratégies indirectes non-conventionnelles, elles sont beaucoup plus employées par le groupe de filles que par les deux autres groupes qui se démarquent particulièrement : 20% pour Sam, 17% pour Clover et près de 18% pour Alex. De leur côté, les garçons de *Foot 2 Rue* n'en utilisent que de très peu (de 3% à 6%), tout comme les indirectes conventionnelles (de 3% à 6% également). En faisant le test chi carré, nous constatons que les différences énoncées sont très significatives entre la série féminine et la série masculine ( $\chi^2 = 49,5$  ;  $p = ,000$ ) de même que pour la série féminine face à la série mixte ( $\chi^2 = 23,1$  ;  $p = ,000$ ). Le genre a donc bien une incidence sur l'utilisation des stratégies de requêtes et les filles tendent à être moins directes que les garçons dans leurs requêtes.

De surcroît, la répartition générale des personnages nous force à constater qu'Eloïse reste plus proche des *Totally Spies !* et elles semblent toutes les quatre être légèrement moins directes (84,6% pour Eloïse, 75,6% pour Sam, 77,1% pour Clover et 80,2% pour Alex) que les garçons de *Foot 2 Rue*, qui eux n'utilisent pratiquement que la stratégie directe dans leurs requêtes (92% pour Tag, 93,8% pour Gabriel et 88,7 pour TekNo). En effet, cette hypothèse semble tout à fait plausible. En comparant les répartitions des filles (Eloïse, Sam, Alex et Clover) contre les répartitions des garçons (Tag, Gabriel, Tek et No), on remarque que le genre a une influence très significative ( $\chi^2 = 46$  ;  $p = ,000$ ). Toutefois, on ne retrouve pas cette

similitude avec Véra et Daphné, puisque cette dernière est la plus directe du groupe avec 88,50% de stratégies directes tandis que Véra n'y a recours que pour 82% de ses requêtes.

Parallèlement, la comparaison entre les personnages de *Foot 2 Rue* et *Scooby-Doo* est significative ( $\chi^2 = 6,18$  ;  $p < ,046\%$ ). Il faut cependant rappeler que l'équipe de Mystère et Compagnie est mixte : deux filles et deux garçons, ce qui peut influencer la répartition globale du groupe. Mais en comparant la répartition des filles versus celle des garçons dans *Scooby-Doo*, nous remarquons que leurs différences ne sont en réalité pas du tout significatives ( $\chi^2 = 2,50$  ;  $p < ,287\%$ ). Ainsi, le genre ne semble pas être un critère pertinent pour expliquer les différences dans la répartition des types de stratégies entre les personnages du groupe mixte. Mais, nous pouvons tout de même avancer que la composition du groupe a un impact en comparaison aux groupe masculin et féminin. Et pour cause, le groupe comprend autant de personnages féminins que de personnages masculins, ce qui confirme que l'utilisation des différentes stratégies dépend de la composition du groupe.

De plus, ces résultats ne sont pas si étonnants, puisque, rappelons-le, le leader du groupe est Fred, un garçon. Autrement dit, dans un groupe mixte, le dominant s'avère être un homme, même lorsqu'il y a autant de chances pour que ce leader soit une femme. Mais n'oublions pas de prendre en compte les caractères des personnages. En effet, Daphné est présentée comme une jolie fille bien dans sa peau, avec du caractère et un certain franc parler, tandis que Véra est l'intellectuelle à lunettes très réservée et qui manque de confiance en elle. Ainsi, leur caractère très différent pourrait expliquer le fait que ces deux personnages n'utilisent pas les types de stratégies de la même façon et que Daphné soit plus directe, parce que plus extravertie que Véra. De plus, dans les deux autres groupes de *Totally Spies !* et *Foot 2 Rue*, nous ne retrouvons pas de différences particulières au niveau du caractère des

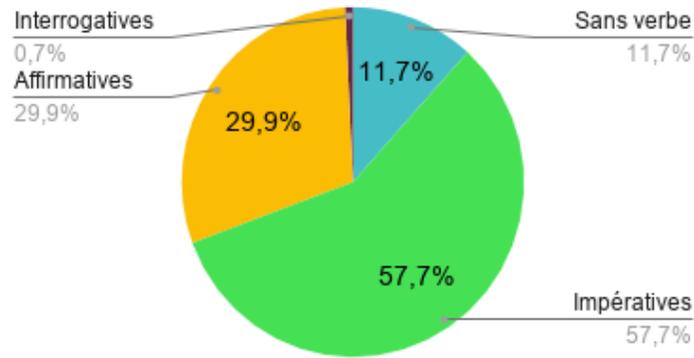
personnages. Eloïse, tout comme Sam, Alex et Clover n'ont pas ce rapport inégal avec un autre membre du groupe. Eloïse n'a pas d'autres filles à qui se comparer et Sam, Alex et Clover se retrouvent sur un pied d'égalité et sont uniquement entre filles. Ainsi, la composition du groupe social pourrait expliquer que les personnages féminins et masculins ne se comportent pas de la même façon.

Ces résultats nous montrent que le genre est un critère déterminant dans l'expression des requêtes. Ainsi, il apparaît que le groupe masculin est plus direct que le groupe mixte, qui sont tous deux plus directs que le groupe de filles. La présence de deux filles dans le groupe mixte de *Scooby-Doo* montre également que le genre a un impact puisqu'ils sont moins directs que les joueurs de *Foot 2 Rue*. On retrouve alors dans nos dessins animés du début des années 2000 l'image des filles plus polies, plus nuancées et moins directes que les garçons, avec une plus grande utilisation des requêtes indirectes non-conventionnelles.

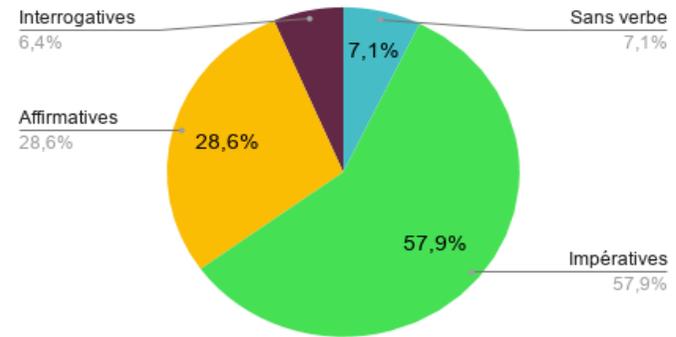
#### 4.3. La répartition des types de proposition

La répartition des types de stratégies des personnages se révèlent être intrinsèquement liée non seulement au genre des personnages, mais également à la composition globale du groupe. Regardons à présent si nous retrouvons ce même constat dans la répartition des types de propositions. Les figures 6, 7 et 8 nous montrent que globalement, les propositions impératives sont les plus privilégiées tandis que les propositions interrogatives sont les moins utilisées par les personnages, filles ou garçons, leader ou non.

## Alex



## Clover



## Sam

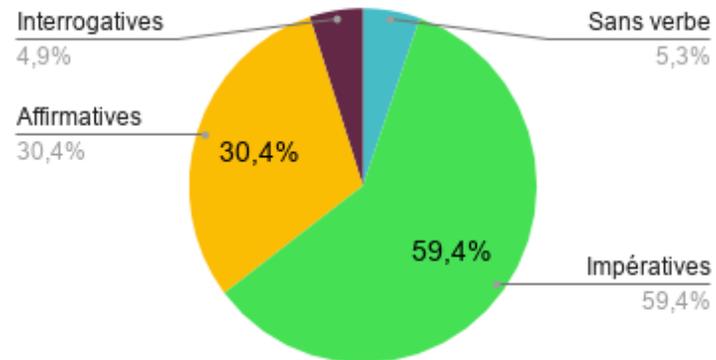
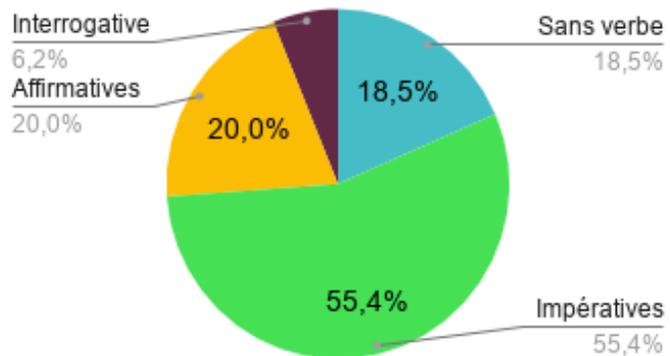
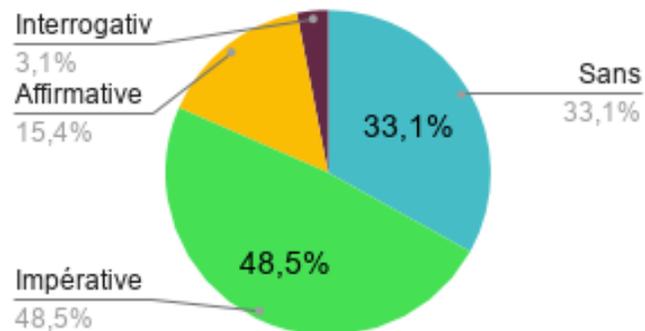


Figure 6 : Répartitions des types de propositions chez les personnages de *Totally Spies* (Saison 1)

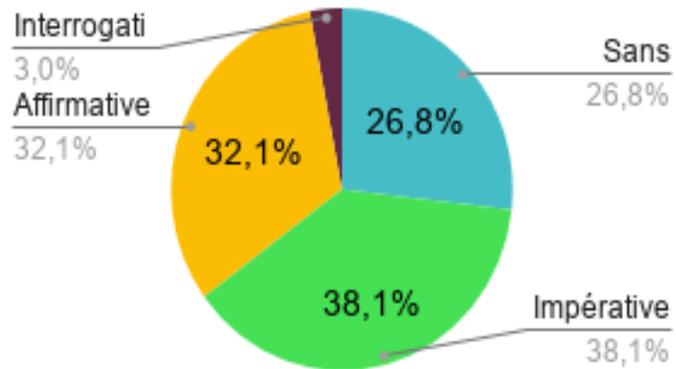
### Eloïse



### Gabriel



### Tag



### Tek / No

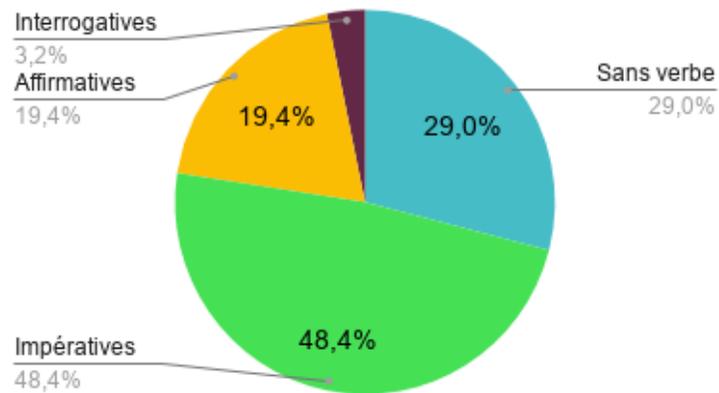
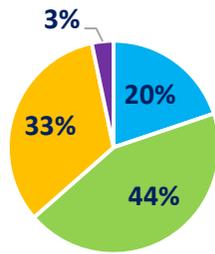


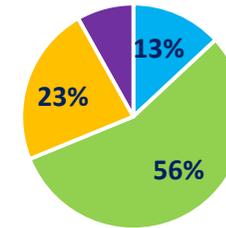
Figure 7 : Répartition de types de propositions chez les personnages de Foot 2 Rue

Scooby-Doo (partie 1)  
Types de propositions - Fred



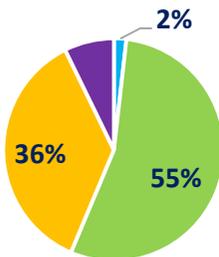
- Tournures sans verbe
- Propositions affirmatives
- Propositions impératives
- Propositions interrogatives

Scooby-Doo (partie 1)  
Types de propositions - Véra



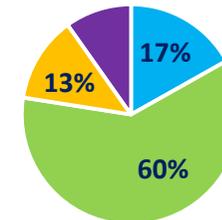
- Tournures sans verbe
- Propositions affirmatives
- Propositions impératives
- Propositions interrogatives

Scooby-Doo (partie 1)  
Types de propositions - Daphné



- Tournures sans verbe
- Propositions affirmatives
- Propositions impératives
- Propositions interrogatives

Scooby-Doo (partie 1)  
Types de propositions - Sammy



- Tournures sans verbe
- Propositions affirmatives
- Propositions impératives
- Propositions interrogatives

Figure 8 : Répartition des types de propositions chez les personnages de Scooby-Doo (Partie 1)

Regardons à présent la répartition des types de propositions utilisées par chacun de nos personnages-locuteurs. Au niveau de la répartition par personnage, l'utilisation des types de propositions est pratiquement similaire chez les trois filles de *Totally Spies !*, même si la répartition des types de stratégies et le nombre d'occurrences varient. Ainsi, on relève cette cohésion entre les filles du groupe social exclusivement féminin. Elles privilégient évidemment les impératives, mais ont aussi recours aux propositions affirmatives ; en position haute, Sam utilise autant d'affirmatives (30%) que ses coéquipières, plus de 28% pour Clover et 30% pour Alex. Cette dernière semble exprimer plus de tournures sans verbe que les deux autres espionnes, à savoir presque 12% contre 5% et 7% respectivement pour Sam et Clover. Alex étant la plus sportive, peut-être pourrions-nous voir ici une explication sur le fait qu'elle utilise un petit peu plus de tournures sans verbe que ses amies. Pour *Foot 2 Rue*, la répartition des types de proposition est relativement différente de celle dans *Totally Spies !* ( $\chi^2 = 78,8$  ;  $p = ,000$ ) et dans *Scooby-Doo* ( $\chi^2 = 20,3$  ;  $p = ,000$ ) et ces répartitions différentes sont très significatives, de même que les différences entre les répartitions dans *Scooby-Doo* et dans *Totally Spies !* ( $\chi^2 = 16,4$  ;  $p < ,001$ ). Puis, dans *Foot 2 Rue*, on constate que la répartition des propositions pour Eloïse se rapproche davantage de celles des filles de *Totally Spies !* et des filles *Scooby-Doo* qui utilisent toutes les six une majorité de propositions impératives (de 55% à plus de 59% environ) alors que les garçons se retrouvent tous plus ou moins en dessous du seuil des 50%, à l'exception de Sammy qui en totalise 60%. Ces différences entre filles et garçons indépendamment de leur groupe social est d'ailleurs très significative ( $\chi^2 = 77,9$  ;  $p = ,000$ ), comparaison effectuée entre les répartitions de toutes les filles ensemble contre tous les garçons ensemble. On note donc que le genre a bel et bien un impact sur la façon dont les personnages expriment leurs requêtes. On remarque également que les garçons de *Foot 2 Rue* se servent beaucoup plus des tournures sans verbe que les filles, Eloïse comprise. On peut

justifier cette constatation dans le cadre de la dynamique d'un match de football, dans la précipitation des actions et dans le stress de la victoire. Replaçons le contexte et prenons ensuite quelques exemples pour mieux comprendre. L'équipe est composée de cinq joueurs au total. Les quatre garçons jouent sur le terrain tandis qu'Eloïse reste dans les buts. Toute l'équipe veut absolument gagner, les actions se passent rapidement et ils ressentent tous la pression. Si l'on regarde des occurrences comme « Tag ! A neuf heures ! » (Saison 1, épisode 17) et « Moins hautes les passes ! » (Saison 1, épisode 21), on imagine très bien que ces requêtes sont exprimées dans les précipitations et la pression du jeu. De plus, dans certaines requêtes, il est très clair qu'Eloïse n'est pas incluse : « Les gars, tous sur les toits ! » (Saison 1, épisode 18) ; « Gaffe au code de Boellem, les gars ! » (Saison 1, épisode 19). L'utilisation de l'appellation « les gars » est très pertinente et montre à qui s'adressent vraiment ces requêtes dans les deux cas exprimées par Tag, et Eloïse ne fait pas partie des interlocuteurs. Ainsi, les quatre garçons se retrouvant sur le terrain alors qu'elle est dans les buts, Eloïse se retrouve exclue de cette dynamique de jeu et de passes de balle (« Tek, là ! ; La botte No ! Maintenant ! ; En place ! ; Tag ! A gauche ! ». A cet effet, les garçons ont beaucoup plus recours à des tournures sans verbe qu'Eloïse, ce qui pourrait expliquer l'écart entre eux.

Néanmoins, il est clair que la répartition des trois leaders est vraiment différente et cette différence pourrait être liée au genre du personnage. En effet, les répartitions de Tag et de Fred sont relativement similaires bien qu'ils n'aient pas un nombre de requêtes équivalent (265 pour Tag contre seulement 151 pour Fred). Tag exprime 38% de proposition impératives et Fred 44% ; 32% d'affirmatives pour Tag et 33% pour Fred ; près de 27% de tournures sans verbe pour Tag et 20% chez Fred ; enfin peu d'interrogatives pour les deux leaders. Tandis que Sam utilise majoritairement les propositions impératives (plus de 59%) et moitié moins les propositions affirmatives (30%). Quant aux tournures sans verbe, elles ne sont que très peu

représentées chez ce personnage. De plus, le chi carré nous confirme que les différences entre Sam et Fred sont très significatives ( $\chi^2 = 25,5$  ;  $p = ,000$ ) de même que celles entre Sam et Tag ( $\chi^2 = 54,3$  ;  $p = ,000$ ). De plus, le chi carré réalisé pour comparer les répartitions de Fred et de Tag montrent que leurs quelques différences sont non significatives ( $\chi^2 = 2,69$  ;  $p < ,442$ ). Notre hypothèse est donc validée : les répartitions des types de propositions diffèrent en fonction du genre, même si les personnages ont le même statut hiérarchique au sein du groupe.

#### 4.4. Le groupe et l'inclusivité

Nous terminerons notre chapitre sur le critère de l'inclusivité qu'il nous a paru intéressant d'intégrer à notre analyse. En analysant le corpus, nous nous sommes rendu compte que bon nombre de requêtes étaient formulées avec un « nous » ou « on » inclusif, ou d'autres expressions de type collectif (« tout le monde », par exemple). Ces éléments avaient déjà été mis en lumière par Johnstone (1993) dans son étude sur les différences entre des histoires racontées par des hommes et celles racontées par des femmes. Elle avait notamment remarqué que les femmes avaient tendance à utiliser davantage le pronom inclusif « we » que le pronom individuel « I », ce qui n'était pas le cas des hommes. Nous reparlerons de cette étude dans la discussion. Ainsi, nous avons inclus le paramètre de l'inclusivité dans notre étude puisqu'il met en lumière la position du personnage par rapport au groupe. Nous aurons donc une variable supplémentaire pour voir s'il existe une différence entre les groupes masculin, féminin ou mixte quant à l'inclusivité du locuteur ou de la locutrice en exprimant une requête. En premier lieu, veuillez noter qu'il y a pas d'inclusivité dans les tournures sans verbe et très peu au niveau des propositions interrogatives. Par conséquent,

nous avons conclu que ce critère n'était pas particulièrement pertinent pour ces deux types de propositions et nous n'en parlerons pas davantage.

#### 4.4.1. L'inclusivité dans les propositions affirmatives

Commençons donc avec le critère de l'inclusivité dans les propositions affirmatives. En voici quelques exemples :

(1) « Attention ! On se prépare ! » (F2RS1E4)

(2) « Nous devons nous rendre immédiatement à l'usine d'armement » (TSS1E2)

(3) « Nous, nous allons enquêter » (SDS1E1)

Ces exemples servent à illustrer les différentes façons d'exprimer une requête affirmative inclusive. En (1), nous pouvons voir l'utilisation du pronom personnel de troisième personne « on » qui témoigne d'un pluriel, tout comme dans l'exemple (2) avec l'utilisation des pronoms « nous ». Enfin, l'exemple (3) est intéressant de par la répétition du pronom personnel « nous », ce qui accentue le fait que l'action doit être réalisée par l'ensemble et que le locuteur est inclus dans la requête. Autrement dit, la requête vaut pour lui ou elle aussi.

En premier lieu, nous avons pu constater que dans l'ensemble presque tous les personnages ont une proportion de propositions affirmatives inclusives plutôt élevée. En effet, mis à part Sammy et ses 22% d'affirmatives inclusives, aucun des personnages ne présente moins de 45% de propositions affirmatives inclusives. D'ailleurs, pour huit personnages sur onze, les affirmatives inclusives sont une majorité (de 50% à 76%). En effet, Sammy se distingue sans doute parce qu'il constitue en réalité un binôme avec Scooby-Doo, son meilleur ami, avant d'être un membre du groupe, ce qui l'éloigne sans doute un peu de l'unicité du groupe avec Fred, Véra et Daphné. Sammy et Scooby sont vraiment inséparables

et passent la majorité de leur temps ensemble. Ils se retrouvent d'ailleurs souvent en marge du groupe, avec lequel ils n'ont pas toujours les mêmes centres d'intérêt et subissent plus les décisions des autres, pour servir d'appât, par exemple. Dans pratiquement tous les épisodes, nous retrouvons le schéma suivant : l'énigme à résoudre nécessite d'attraper un monstre, Fred élabore donc un piège pour l'attraper et généralement, Fred et les deux filles imposent – suite à une négociation rondement menée à coup de *Crocs-Scooby* – aux deux compères de servir d'appât pour attraper le méchant.

En outre, d'une manière générale, nous constatons que les trois leaders sont les plus inclusifs de leur groupe par rapport aux autres membres (Sam : 73% ; Tag : 76% ; Fred : 54%) : ils s'incluent donc dans les tâches à effectuer. Par contre, les autres membres présentent une inclusivité irrégulière. Chez les footballeurs, 46% et 45% pour Eloïse et Gabriel respectivement et une proportion un peu plus élevée pour TekNo, soit 58%. Tek et No étant jumeaux, leur plus grand sens de la fraternité peut-il venir de ce lien particulier que n'ont pas les autres ? Les espionnes aussi présentent une répartition quelque peu inégale dans l'inclusivité des affirmatives : 73% pour Sam mais seulement 60% pour Clover et près de 56% pour Alex. Enfin, Véra et Daphné présentent toutes les deux 50% d'affirmatives inclusives dans leur discours, ce qui se rapproche de Fred, mais s'éloigne fortement des 22% de Sammy. Il semble donc y avoir une différence en ce qui concerne le genre dans la proposition d'affirmatives inclusives. En effet, dans un groupe mixte ou majoritairement masculin, il apparaît que les filles n'accordent pas une si grande importance à l'inclusivité, mais lorsqu'elles se retrouvent en groupe uniquement féminin, l'inclusivité est préconisée, comme c'est le cas pour les trois espionnes. Elles sont d'ailleurs plus inclusives en dynamique de groupe dans les affirmatives que les garçons mais aussi qu'Eloïse, Véra ou Daphné – mais l'écart n'est pas si grand pour les affirmatives. Rappelons ici qu'Eloïse est fille unique et issue d'une famille très riche. Elle

passait également beaucoup de temps toute seule avant de rejoindre le groupe puisque ses parents ne prenaient pas beaucoup de temps pour s'occuper d'elle. Tandis que les garçons ont depuis longtemps une relation soudée, vivant ensemble au pensionnat, liés aussi par des situations familiales compliquées (Tag est orphelin, Gabriel ne voit jamais ses parents qui sont médecins sans frontières et TeKNo viennent d'une famille nombreuse avec peu de moyens). De plus, étant dans les buts, Eloïse ne peut pas s'inclure dans les requêtes adressées aux garçons pendant les matchs, ce qui réduit ses occasions de requêtes inclusives. Finalement, seuls les leaders se distinguent véritablement sur les affirmatives inclusives, sûrement pour respecter ce rôle de dirigeant en soutenant son équipe mais en ne se plaçant pas au-dessus des autres.

#### 4.4.2. L'inclusivité dans les propositions impératives

Voyons à présent ce que nous révèle le critère de l'inclusivité dans les requêtes impératives, illustrées dans les exemples ci-après :

- (4) a. « Séparons-nous ! » (TSS1E4)
- b. « Séparons-nous pour voir ce qu'on trouve » (SDS1E10)
- c. « Demandons à Chrono » (F2RS1E12)

En (4), nous retrouvons des exemples du corpus pour les trois séries de dessins animés et nous pouvons voir comment les requêtes impératives inclusives sont exprimées par nos locuteurs-personnages. Le verbe est bien évidemment à l'impératif et la première personne du pluriel est employée par le locuteur ou la locutrice pour s'inclure dans la requête qu'il ou elle émet.

Suite à notre analyse, nous relevons que le schéma s'est presque inversé par rapport aux résultats trouvés pour les propositions affirmatives inclusives. En ce qui concerne les

propositions impératives inclusives, tous les personnages, féminins ou masculins, leader ou non, sont en très grande majorité non-inclusifs et aucun d'entre eux ne dépasse les 30% d'inclusivité dans les propositions impératives. D'ailleurs, et contrairement aux propositions affirmatives, les leaders sont non-inclusifs sur les impératives, que ce soit en milieu masculin, féminin ou mixte. L'impératif étant le mode des ordres et des requêtes par excellence, il sert à exprimer ce que l'on attend des autres et non de nous-même.

Toutefois, le leader féminin, Sam, et ses presque 30% d'impératifs inclusifs, se détache nettement du lot des membres des groupes masculin et mixte mais également parmi les membres de son groupe en se montrant plus inclusive que les autres (Tag : 7% ; Fred : près de 14% ; Clover : 12% ; Alex : 15% ; Gabriel : moins de 2% ; Eloïse : 5,50% ; TekNo : 13% ; Véra : 6% ; Daphné : 13% ; Sammy : près de 5%). Au niveau des impératives, les filles sont aussi légèrement plus inclusives que les garçons – on note évidemment les 13% de Daphné, presque autant que Fred – ; elles n'en restent pas moins majoritairement non-inclusives dans leurs requêtes impératives. Cette répartition témoigne donc d'une dynamique différente au niveau de l'organisation du groupe, où les filles tendent à être plus inclusives pour créer et respecter la dynamique de groupe (féminin). La dirigeante des *Totally Spies !* se démarque des deux leaders masculins sur les impératives inclusives ; peut-être souhaite-t-elle respecter une dynamique d'entraide et de soutien de groupe que l'on attribue davantage aux filles (Fought et Einsenhauer, (2017) ; Johnstone, 1993). Comme pour les affirmatives, on voit que Tek et No sont plus inclusifs du côté des garçons, mais ils sont toujours à deux, ils font beaucoup d'actions ensemble et ils sont jumeaux, ils sont même très difficiles à différencier à l'écran (même voix, même vêtements, etc.). Enfin, Sammy reste fidèle à lui-même et est l'un des personnages les moins inclusifs avec son groupe de l'ensemble des personnages, aussi bien dans les propositions impératives qu'affirmatives, probablement pour des raisons déjà citées

précédemment, à savoir son lien très fort avec Scooby-Doo qui les place quelque peu en marge du groupe à certains moments.

#### 4.5. Résumé

Nous avons pu constater à travers notre analyse synchronique que les requêtes sont révélatrices de bon nombre d'indices nous permettant de comprendre comment les personnages s'organisent entre eux dans la relation de groupe. Même si l'on remarque certaines similitudes, comme la présence d'un leader dans chaque groupe notamment, certaines différences apparaissent. On relèvera principalement les différences liées au genre, notamment parce qu'elles témoignent que le genre du locuteur ou de la locutrice a bel et bien une influence sur la façon dont la requête sera exprimée. Il semblerait que nous retrouvons donc dans ces dessins animés pour enfants l'empreinte d'une société du début du siècle qui distingue les hommes et les femmes de la même façon, à savoir que les filles exprimeraient leurs requêtes d'une façon plus modérée que les garçons, mais également qu'elles seraient plus enclines à promouvoir le rapport au groupe et à l'inclusivité.

## Chapitre 5 : Analyse diachronique

### 5.0. Présentation du chapitre

Dans ce chapitre, nous parlerons des données recueillies dans les dernières saisons de nos dessins animés, en les comparant avec les résultats présentés dans le chapitre précédent à propos des premières saisons de nos séries. Ainsi, une analyse diachronique rendra possible le questionnement quant à une éventuelle évolution de la société sur les questions de genre à travers l'étude de nos dessins animés. Dans notre première section, nous verrons que l'arrivée de deux nouveaux joueurs dans *Foot 2 Rue* va venir perturber l'organisation du groupe masculin. Puis, nous comparerons les différentes répartitions des requêtes de nos personnages entre les premières et les dernières saisons de chaque dessin animé pour relever les éventuels changements observés. Nous effectuerons également cette comparaison diachronique sur la répartition des types de propositions et sur le critère de l'inclusivité pour terminer ce cinquième chapitre.

### 5.1. Premiers changements palpables

Le premier changement que l'on remarque dans *Foot 2 Rue* est l'apparition de deux nouveaux personnages – Samira et Jérémy – dont un personnage féminin. Pour mieux situer l'histoire, dans ce dessin animé, ces deux personnages sont recrutés pour permettre à l'équipe de continuer à jouer (cinq joueurs au minimum par équipe), les TekNo ayant été sélectionnés à la fin de la première saison par une grande équipe de football. Ainsi, nos trois derniers personnages principaux (Tag, Gabriel et Eloïse) recrutent deux nouveaux joueurs : Samira, une

attaquante au fort caractère, et JérémY, le boute-en-train de l'équipe défenseur. Il est important de noter que l'équipe a sélectionné Samira sans savoir qu'elle était une fille, à la suite de tests. Tandis que JérémY s'est plutôt imposé dans l'équipe en acceptant un défi avec une autre équipe sans leur consentement, les plaçant ainsi devant le fait accompli. Cet épisode est vraiment très révélateur puisqu'il montre à quel point les idées reçues sont présentes dans la tête de chacun. En effet, lorsque l'équipe décide de recruter leur dernier joueur, Tag explique qu'il leur faut « quelqu'un qui soit vraiment capable d'encaisser », « un costaud » lorsqu'Eloïse avance que ce nouveau membre pourrait aussi bien être une fille. JérémY reformule alors très clairement les insinuations de Tag : « les filles c'est moins rapides et moins athlétiques que les garçons » (saison 2, épisode 1). D'ailleurs, lors des tests, Samira conserve toujours une capuche sur sa tête qui dissimule son visage, même aux spectateurs. Tout le monde est très impressionné par son jeu et sa technique, elle est donc choisie pour intégrer l'équipe. A ce moment-là, elle découvre son visage et chacun est très étonné de voir une fille jouer si bien. Spectateurs et personnages ont donc pris pour acquis que ce personnage jusque-là dissimulé ne pouvait être qu'un garçon (vêtements, attitudes). Elle est toujours dénommée comme « le type à la cagoule » par Eloïse) ou « ce joueur » par Requin (un ami du groupe) au cours de l'épisode (Saison 2, épisode 1). Et la stupeur qui émane des personnages lors de la découverte de son genre montre à quel point ils ont pris pour acquis que seul un garçon pouvait jouer aussi bien au Foot 2 Rue. En conséquence, cette scène passe pour un vrai message d'ouverture d'esprit quant au genre de la part des créateurs de ce dessin, ce qui en fait un changement positif notable pour *Foot 2 Rue*. Toutefois, la fille doit là aussi prouver qu'elle mérite sa place en se faisant passer pour un garçon, alors que JérémY n'a eu qu'à s'imposer : on ne lui a pas fait passer de test pour intégrer l'équipe ; il a seulement imposé sa présence. Finalement, même s'il y a un écart temporel moindre par rapport aux deux autres

dessins animés et que cet univers reste stéréotypiquement masculin – Samira porte également des vêtements bleus et des vêtements de sport plutôt considérés comme masculin (jogging, veste) – *Foot 2 Rue* augmente la présence féminine de son groupe. Ce dessin animé présente alors une plus grande égalité des genres dans un univers masculin, ce qui déconstruit en quelque sorte les stéréotypes, d’autant plus que Samira joue comme attaquante. Elle participe donc pleinement à la dynamique de jeu des garçons dont la gardienne Eloïse est exclue. Autrement dit, le message est passé aux filles tout comme aux garçons spectateurs : le foot n’est pas réservé aux garçons et tout le monde peut jouer ensemble.

Voyons à présente ce que cette nouveauté provoque au niveau de la répartition des requêtes dans le groupe :

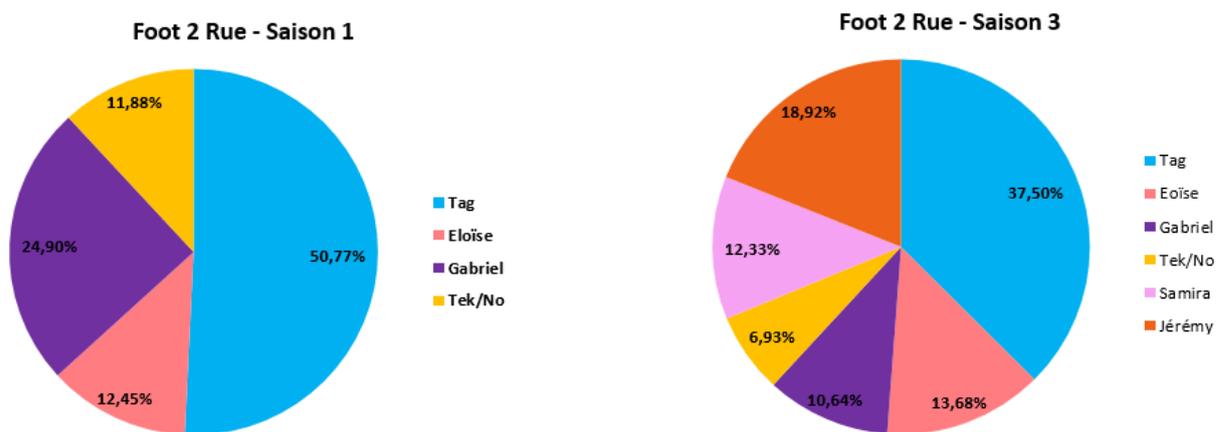


Figure 9 : Comparaison de la répartition des requêtes par personnage entre la saison 1 et la saison 3 de *Foot 2 Rue*

Sur la base de la figure 9, on comprend que la répartition des requêtes au sein du groupe a été quelque peu bouleversée par l’arrivée de Samira et Jérémie. Tag, qui totalisait plus de 50% (265)<sup>2</sup> des requêtes totales du groupe (522 requêtes en saison 1) est moins représentée dans

<sup>2</sup> Pour l’ensemble du texte, les nombres entre parenthèses après les pourcentages correspondent au nombre de requêtes émises par le personnage pour la catégorie.

cette répartition à première vue : plus que 37,50% (222) des requêtes totales du groupe (592 en saison 3). Toutefois, la répartition des requêtes en saison 3 doit se faire en six personnages, au lieu des quatre en saison 1. Ainsi, si l'on considère la répartition du groupe obtenue face à une hypothétique situation égalitaire ( $1/4 = 25\%$  en saison 1 ;  $1/6 = 17\%$  en saison 3), on remarque que Tag maintient sa dominance. La venue de Samira et Jérémy ne change donc rien au pouvoir décisionnaire du leader masculin. D'ailleurs, on voit clairement dans le dessin animé que Samira et Jérémy respectent son autorité de capitaine et de chef d'équipe au même titre que les autres membres. Sa place de leader n'est donc pas remise en cause par ces personnages et Tag n'a aucun mal à leur imposer son autorité, ce qui corrobore tout à fait avec les résultats obtenus ici. De leur côté, Gabriel et les TekNo voient leur importance diminuée dans ce critère. En effet, Gabriel détenait presque 25% (130 requêtes) de la répartition du groupe en saison 1 mais plus que 11% (63) en saison 3. De même, les TekNo et leur 12% (62) en première saison ne sont plus représentés qu'à un faible 7% (41) en saison finale dans la répartition totale du groupe. Et pour cause, l'arrivée de Jérémy y est sans doute pour quelque chose. En effet, on constate que Jérémy est le seul personnage hormis Tag qui dépasse les 17% attendue dans une répartition égalitaire dans la saison 3 avec ses 19% de requêtes. On observe donc une diminution des personnages masculins forts de la saison 1 au profit de Jérémy notamment. Jérémy est un personnage ayant un fort caractère et un besoin de se mettre en avant surtout par le biais de l'humour. Il aime attirer l'attention sur lui, il a un avis sur tout et n'hésite pas à en faire part aux autres. Ainsi, plus d'intrigues vont tourner autour de lui et on le verra plus souvent à l'écran que Gabriel ou les TekNo qui sont plus effacés et sont presque relégués au rang de personnages secondaires dans la saison 3.

Tournons à présent notre regard vers la répartition féminine. Eloïse gagne un petit peu de terrain : 12,50% (65) en saison 1 et presque 14% (81) en saison 3. En comparant avec une

répartition égalitaire, on remarque qu'Eloïse gagne de l'autorité en saison 3. Le fait d'avoir une deuxième fille doit probablement profiter au personnage qui ne se retrouve plus seule au milieu des garçons. D'ailleurs, il est important de souligner qu'en première saison, seuls les 12,50% d'Eloïse représentaient la répartition féminine, tandis qu'en dernière saison, Samira permet de faire grimper quelque peu la répartition féminine des requêtes. Elles comptabilisent alors près de 26% (154) des requêtes. En effet, ce pourcentage demeure en dessous du seuil égalitaire de 34% mais on note tout de même une amélioration grâce à Samira (12% des parts totales pour 73 requêtes) et à l'augmentation d'Eloïse. Cependant, le dessin animé conserve sa dominance masculine dans les requêtes en dernière saison. Alors que les filles comptabilisent 26% des requêtes, les quatre personnages masculins en comptent 74%, ce qui est supérieur aux 68% attendus en situation d'égalité. De surcroît, en comparant les deux nouveaux arrivants, on se rend vite compte que les 73 requêtes de Samira ne parviennent pas à la hisser au niveau de Jérémy et de ses 112 requêtes soit près de 19% des requêtes totales du groupe. Comme nous l'évoquions précédemment, il prend même l'avantage sur les autres personnages masculins Gabriel – l'intellectuel – et les TekNo. Son caractère fait de lui un personnage plutôt attachant, un clown qui aime amuser le groupe mais qui a un grand cœur et un sens de l'amitié à toute épreuve. Il rajoute de la nouveauté et de l'humour qui le propulsent au-devant de la scène dans beaucoup d'épisodes.

En comparaison, chez les *Totally Spies !*, Sam conserve son autorité, tout comme notre leader masculin Tag sur les membres de son groupe, comme l'illustre la figure 10 ci-dessous :

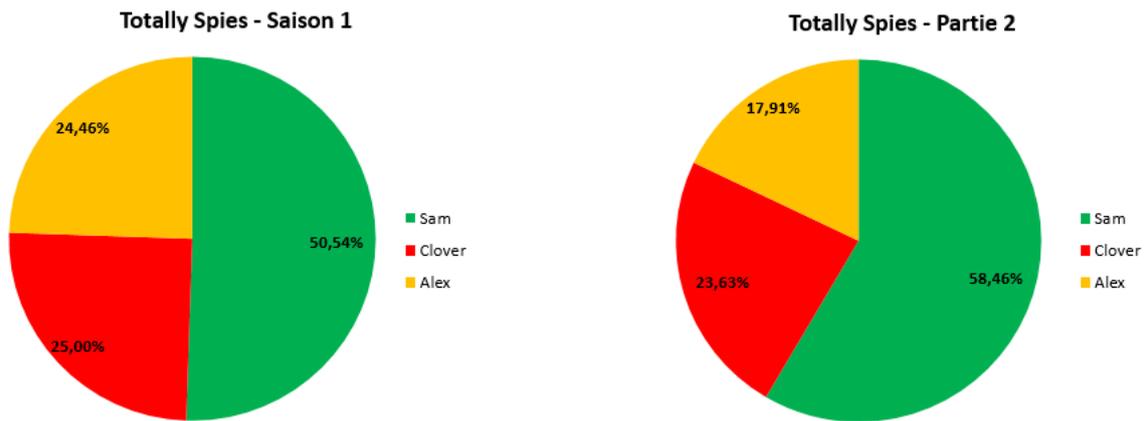


Figure 10 : Comparaison de la répartition des requêtes par personnage entre la saison 1 et la saison 6 de *Totally Spies* !

D'ailleurs, Sam devient même encore plus présente en saison 6, en passant de 50,50% (283) en saison 1 à 58,50% (235). Rappelons qu'on retrouve au total 560 quêtes en première saison pour seulement 402 en saison finale. Sam se maintient donc largement au-dessus des 33,3% attendus et prend même encore plus d'autorité sur les deux autres filles du groupe. Néanmoins, on remarque que la contribution d'Alex n'a pas connu la même progression et se retrouve bien en dessous du seuil des 33,3%. Elle voit plutôt sa part diminuer au profit de celle de Sam. Alex qui détenait 25% (137) – tout comme Clover (140 requêtes) – en saison 1, ne retrouve que 18% (72) de la répartition totale des requêtes du groupe. Il apparaît donc qu'Alex soit plus effacée tandis que Clover se maintient autour de 24% de requêtes en dernière saison et se situe toujours un peu en dessous du niveau attendu en situation d'égalité. Finalement, on retrouve une certaine stabilité chez les espionnes qui conservent leur organisation globale de la saison 1. Dans le dessin animé, on ne remarque effectivement pas de changement notable, ni dans leur comportement, ni dans leurs activités. L'histoire reste la même, trois étudiantes qui sauvent le monde en parallèle de leurs études. Ce dessin animé ne présente pas la même progression dans l'histoire que dans *Foot 2 Rue* où l'on assiste

au développement des personnages et à leurs efforts pour faire connaître et reconnaître leur sport.

Enfin, chez les *Mystères Associés*, il semblerait que la répartition ait été un peu bousculée entre la première et la seconde partie que nous étudions. Regardons donc la figure 11 suivante pour mieux comprendre ces changements.

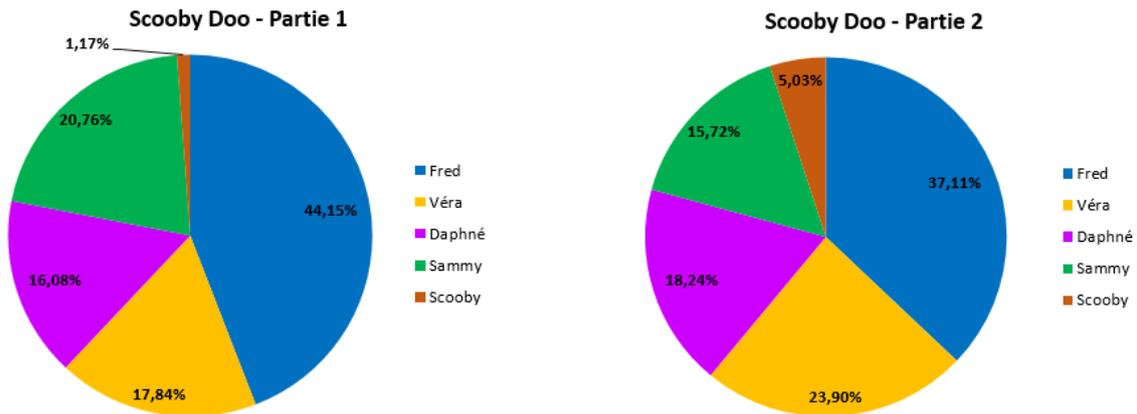


Figure 11 : Comparaison de la répartition par personnage entre la partie 1 et la partie 2 de Scooby-Doo

En comparaison aux autres dessins animés, on remarque que la part de requêtes féminines croît avec le temps : elle passe de 34% (166) en partie 1 à 42% (67) en partie 2 pour un total de 342 requêtes en partie 1 et 159 requêtes en partie 2 pour l'ensemble du groupe. En effet, Fred devient un peu moins directif : 44% pour 151 requêtes en première partie contre 37% pour 59 requêtes en deuxième partie. Sammy aussi perd un peu de sa présence dans cette répartition ; il détient presque 21% (71) de la répartition totale en partie 1 contre près de 16% (25) en partie 2. Il passe donc du deuxième personnage le plus représenté à l'avant-dernier, cédant la place aux filles, Vera et Daphné. D'ailleurs, il s'écarte des 25% attendus en situation égalitaire. En fait, en deuxième partie de *Scooby-Doo*, le groupe a tendance à se rapprocher des 25% attendus en situation égalitaire à l'exception de Sammy. Quant aux filles, elles sont

plus proches de ce seuil de 25% en deuxième partie. Certes, Daphné connaît une faible augmentation (18% (29) en deuxième partie contre 16% et 55 requêtes en partie 1), tandis que la progression de Véra, l'intellectuelle, est plus nette avec ses 18% (61) en partie 1 pour près de 24% (38) en partie 2. Enfin, Scooby-Doo n'est que très peu représenté dans les deux parties comme nous pouvons le voir en figure 11, sûrement dû au fait qu'il est un chien.

Il apparaît donc que s'il y a des hommes dans un groupe, ils sont toujours plus directifs que les filles, c'est ce qui semble s'imposer en tout cas dans *Foot 2 Rue* (saison 1 et 3), même avec la présence d'une deuxième fille. Fred et Sammy donnent plus de requêtes au groupe en première partie – peu importe leur rôle dans le groupe –, mais cette dominance semble s'effacer progressivement dans *Scooby-Doo* puisque les filles reprennent l'ascendant sur Sammy, mais ne hissent tout de même pas à la hauteur de Fred. Enfin, Véra, la plus intelligente des Mystères et Compagnie, ne connaît pas la même valorisation accordée à Sam dans les *Totally Spies* où il n'y a pas de personnage masculin. L'homme charismatique reste le leader, tout comme dans *Foot 2 Rue*, où l'intelligence de Gabriel disparaît derrière la pitrerie de Jérémy, le nouveau membre de l'équipe. Une égale mixité dans un groupe apporterait peut-être un certain équilibre, surtout que dans *Scooby-Doo*, les personnages sont plutôt autonomes. Ils prennent beaucoup de décisions par eux-mêmes et donc donnent peu ou moins d'ordres aux autres. Voici une première supposition qui expliquerait une si grande diminution du nombre de requêtes en deuxième partie (de 342 à 159). Ce phénomène semble également être le cas chez les espionnes, puisqu'on retrouve cette même importante diminution du nombre de requêtes dans *Totally Spies*, passant de 560 à 402 requêtes sur l'ensemble des vingt-six épisodes. Rappelons aussi que nous ne nous trouvons pas dans la même version des séries de la franchise *Scooby-Doo* et profitons-en pour souligner également

que les épisodes de *Scooby-Doo : Mystères Associés* ont tous été écrits par des auteurs différents.

## 5.2. Evolution de la répartition des types de stratégies

Dans cette section, nous examinerons la répartition des types de stratégies dans chaque série mais aussi pour chaque personnage. Comme nous pouvons le voir dans la figure 12, la stratégie directe était la plus utilisée par nos héros et héroïnes lors des premières saisons des dessins animés étudiés dans ce mémoire. On notait toutefois que les filles de *Totally Spies !* étaient moins directes que les garçons de *Foot 2 Rue*. Les détectives de *Scooby-Doo* se trouvaient plutôt entre les deux.

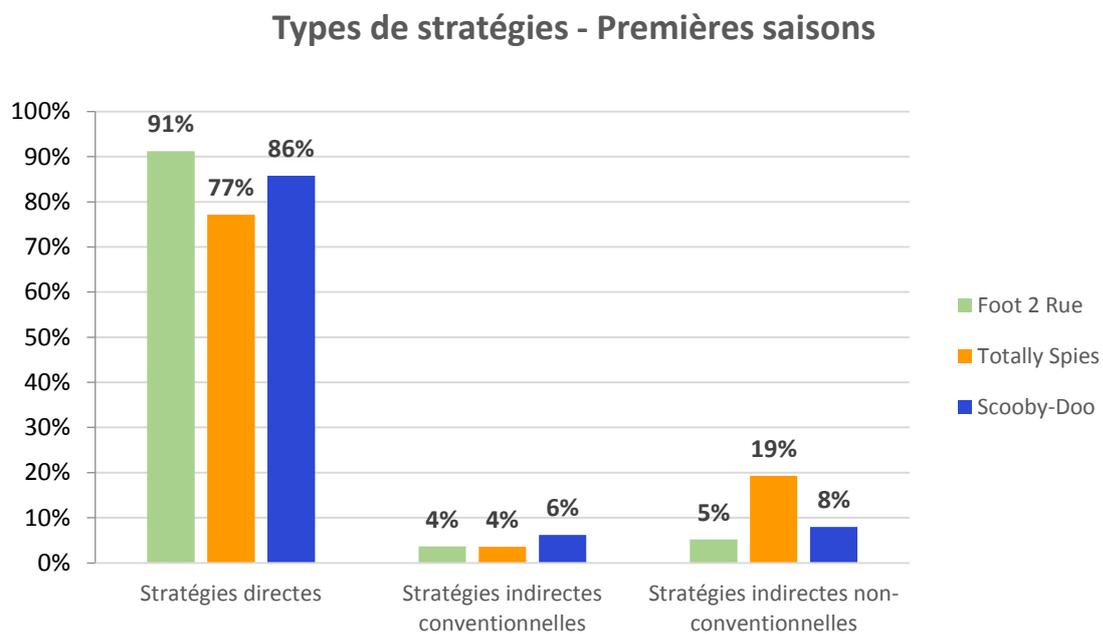


Figure 12 : Graphique comparatif de la répartition des types de stratégies dans les trois séries étudiées (première saisons)

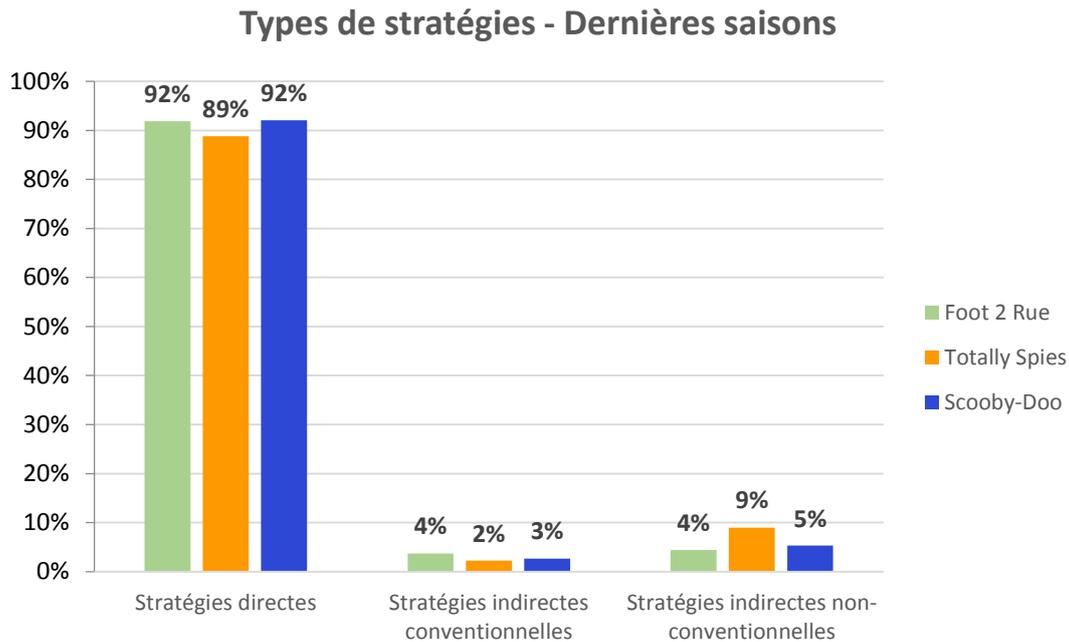


Figure 13 : Graphique comparatif de la répartition des types de stratégies dans les trois séries étudiées (dernières saisons)

Dans les dernières saisons de chaque série, nous relevons que la stratégie directe reste la stratégie la plus utilisée par les personnages pour exprimer une requête. Le groupe des garçons maintient sa proportion de stratégies directes au-dessus des 90% ; les autres types de stratégies sont très peu utilisés. Leur répartition n'évolue d'ailleurs pratiquement pas. Cette constatation est également valable pour *Scooby-Doo*. En effet, la répartition des types de stratégie est relativement semblable de la première à la dernière saison et les différences que l'on observe – l'augmentation de 6% de stratégies directes et les diminutions de 3% dans les deux autres types de stratégies – ne sont pas significatives ( $\chi^2 = 4,11$  ;  $p < ,128$ ). Cependant, nous observons que le groupe de filles devient encore plus direct dans la dernière saison de *Totally Spies* !, en augmentant de 77% à 89% les stratégies directes et en diminuant de 19% à 9% les stratégies indirectes non-conventionnelles ; ces différences sont d'ailleurs très significatives ( $\chi^2 = 21,9$  ;  $p = ,000$ ). Ainsi, leur répartition se rapproche de celle du groupe masculin et du groupe mixte pour laisser apparaître une certaine égalité entre les groupes.

Ces résultats suggèrent que le temps a une incidence sur la façon dont les personnages féminins émettent des requêtes au sein d'une dynamique de groupe. En effet, une dizaine d'années séparent ces deux saisons (2002-2012) et les résultats observés montrent bien une certaine évolution des mentalités envers le langage des femmes stéréotypiquement considérées comme moins directes et plus évasives dans leurs requêtes (Lakoff, 1975). Les manifestations féministes du début du siècle ont l'air d'avoir eu un impact sur la société observable dans les dessins animés. Nous discuterons plus en détails de ce point dans le chapitre 6.

A présent, poursuivons notre analyse diachronique pour comprendre l'évolution des personnages individuellement. Premièrement pour *Foot 2 Rue*, même si deux personnages se sont rajoutés dans la troisième saison, il semble que la répartition des stratégies de requêtes soit pratiquement identique entre les deux saisons pour bon nombre de personnages.

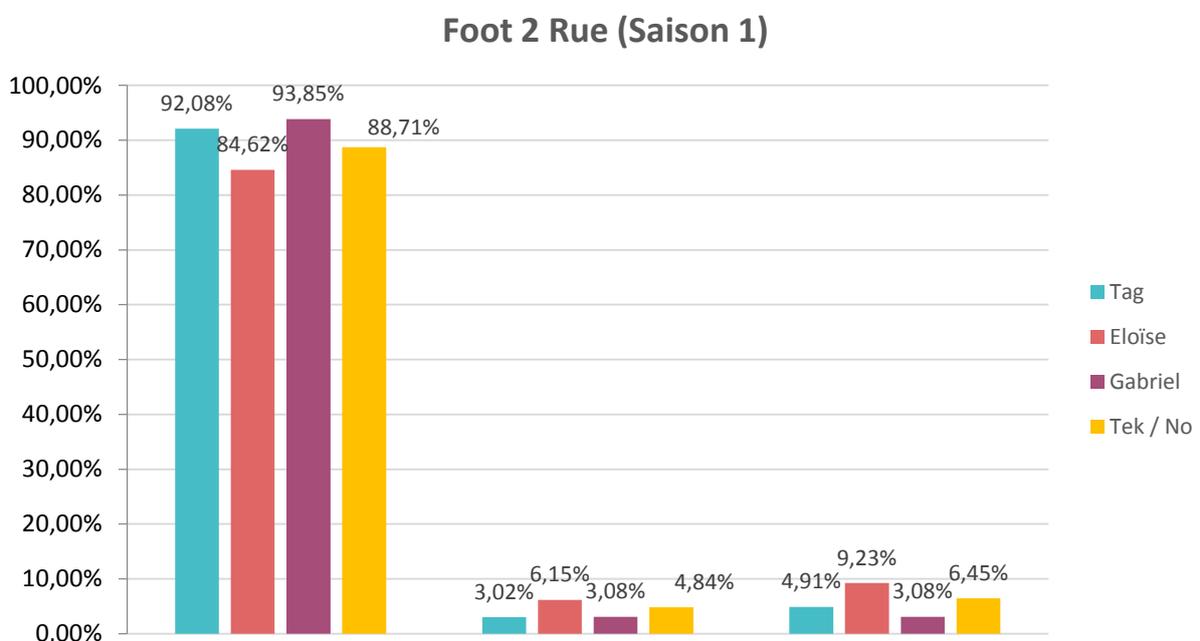


Figure 14 : Graphique de la répartition des types de stratégies (Foot 2 Rue - Saison 1)

### Foot 2 Rue (saison 3)

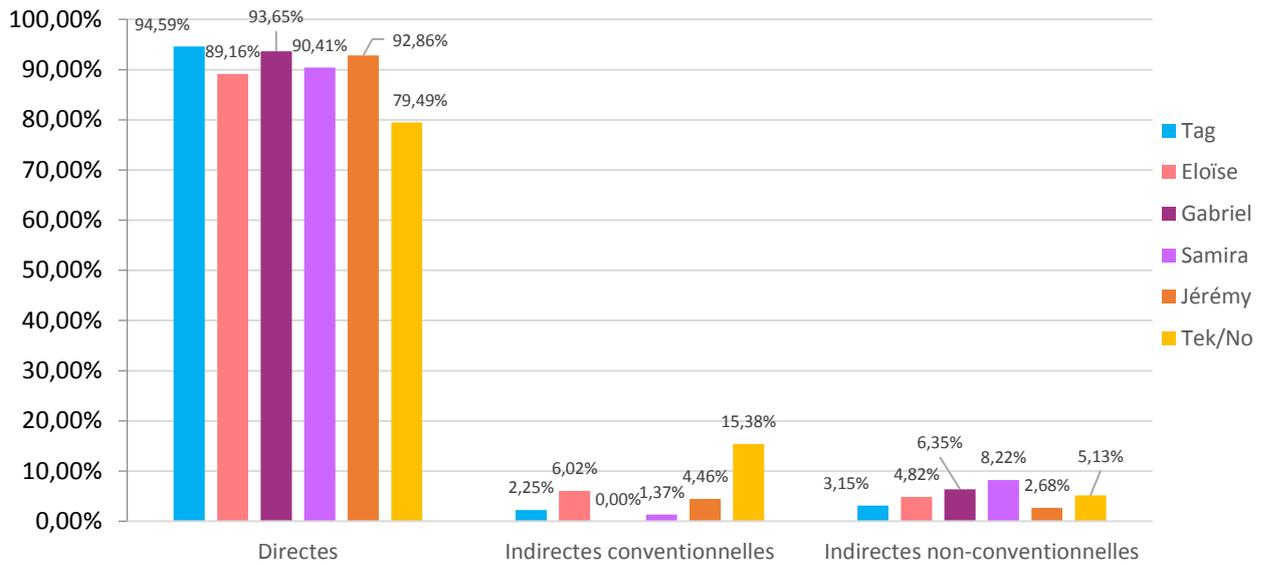


Figure 15 : Graphique de la répartition des types de stratégies (Foot 2 Rue - Saison 3)

En effet, tous nos personnages utilisent en grande majorité les stratégies directes – entre 80% à 94% –, les proportions étant pratiquement les mêmes d’une saison à une autre pour tous les membres de l’équipe (hormis les TekNo). Par contre, les stratégies indirectes conventionnelles et non-conventionnelles sont vraiment très peu représentées chez l’ensemble de nos personnages : en dessous des 10% pour non-conventionnelles et pas plus de 7% pour les conventionnelles en première saison et pas plus de 15,50% d’indirectes conventionnelles et au plus 6,50% d’indirectes non-conventionnelles. Tag conserve plus de 90% de stratégies directes avec respectivement 92% (244) et 94% (210) de requêtes directes en saison 1 et 3, ce qui est une très grande proportion et délaissent les deux autres types de stratégies. De son côté, Gabriel conserve exactement la même répartition à près de 93% de stratégies directes dans les deux saisons (122 requêtes en saison 1 et 59 requêtes en saison 3) avec toutefois un nombre beaucoup moins importants de requêtes directes en troisième saison. Pour ce qui est des stratégies indirectes, leur répartition est légèrement différente :

3% (4) de requêtes conventionnelles en saison 1 contre aucune dans la saison 3 et 3% (4) de requêtes non-conventionnelles en saison 1, pour en retrouver 4 également en saison 3, mais avec une répartition différente de 6,35% de requêtes non-conventionnelles. On observe donc une légère hausse pour Gabriel dans les indirectes non-conventionnelles en dernière saison.

Eloïse, notre unique personnage féminin présent dès la saison 1, conserve pratiquement la même répartition elle aussi. Cependant, elle connaît une hausse apparemment notable mais qui s'avère non significative ( $\chi^2 = 1,14$  ;  $p < ,566$ ) de 5% de stratégies directes dans sa répartition de la saison 3 : 89% et 74 requêtes contre 84% (55) de requêtes directes. L'arrivée d'une deuxième fille dans l'équipe permet sans doute à Eloïse de s'affirmer un petit peu plus. De leur côté, les TekNo observent une diminution de plus de 10% de leurs stratégies directes par rapport à la première saison de *Foot 2 Rue*. Toutefois, on remarque une certaine augmentation de stratégies indirectes conventionnelles à la saison 3 : 15% de conventionnelles contre près de 5% en saison 1. Ces quelques variations ne sont pourtant pas significatives :  $\chi^2 = 3,30$  ;  $p < ,192$ . L'arrivée de nouveaux personnages a très certainement un impact sur les jumeaux. C'est particulièrement le cas de Jérémie, qui prend beaucoup de place à l'écran et qui relaie donc les TekNo au rang de personnages moins importants par rapport à la deuxième saison, ce qui peut jouer sur leur répartition et la baisse de formules directes.

En ce qui concerne nos nouveaux arrivants, Samira se rapproche d'Eloïse dans sa répartition des requêtes directes mais n'en exprime que 66 (90%) au cours de la saison 3 (74 pour Eloïse). Samira utilise moins de stratégies indirectes conventionnelles qu'Eloïse mais ces différences entre elles ne sont pas significatives ( $\chi^2 = 2,89$  ;  $p < ,235$ ). Samira apparaît donc plutôt comme un personnage à part. Son fort caractère et sa situation personnelle (elle a

grandi dans une banlieue avec peu de moyens au milieu de garçons, tandis qu'Eloïse est issue d'une famille aisée) la distingue vraiment d'Eloïse et elles ne nourrissent pas une relation amicale très proche à laquelle on peut s'attendre entre deux filles. On ne les voit d'ailleurs pas souvent ensemble et elles ne jouent pas au même poste sur le terrain. Samira est plus proche de Jérémy avec qui elle entretient une relation amoureuse. Les relations entre les personnages et leur situation personnelle permettent alors d'expliquer qu'Eloïse et Samira ne présentent pas les mêmes répartitions quant à l'expression de leurs requêtes. Enfin, Jérémy exprime comme les autres membres du groupe une très grande majorité de stratégies directes : près de 93% (104) comme Tag et Gabriel. Mais on remarque que Jérémy se distingue vraiment de Gabriel sur les requêtes indirectes conventionnelles et non-conventionnelles. En effet, même si les écarts restent faibles et non significatifs, on remarque que la répartition de Jérémy s'apparente plus à celle de Tag qu'aux autres membres du groupe. En effet, Jérémy se confronte souvent aux autres et souhaiterait imposer ses idées. Il tente même dans quelques épisodes de prétendre au rôle de capitaine, mais il ne sera jamais reconnu comme tel par les autres et se résignera à chaque fois en reconnaissant l'autorité de Tag comme supérieure.

Parallèlement, chez les *Totally Spies !* les stratégies directes restent les plus employées dans la sixième saison. Pour mieux se rendre compte des répartitions, regardons à présent les figures 16 et 17 ci-après :

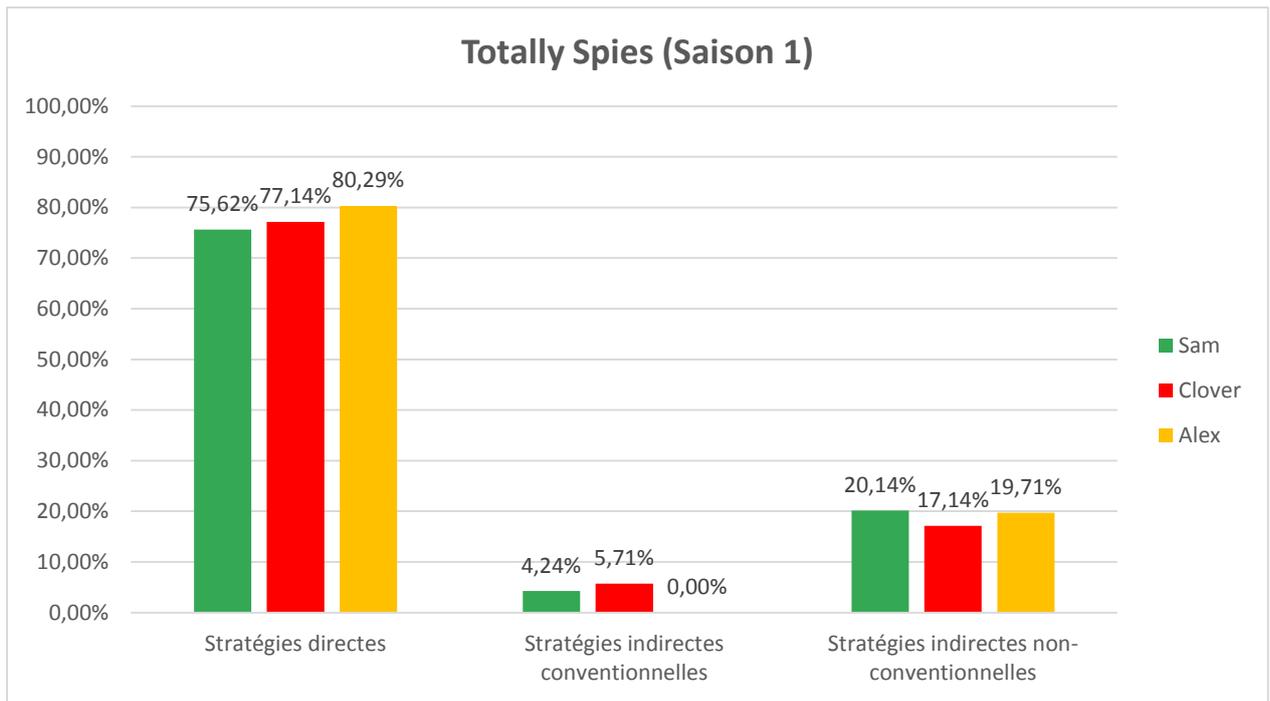


Figure 16 : Graphique de la répartition des types de stratégies (Totally Spies - Saison 1)

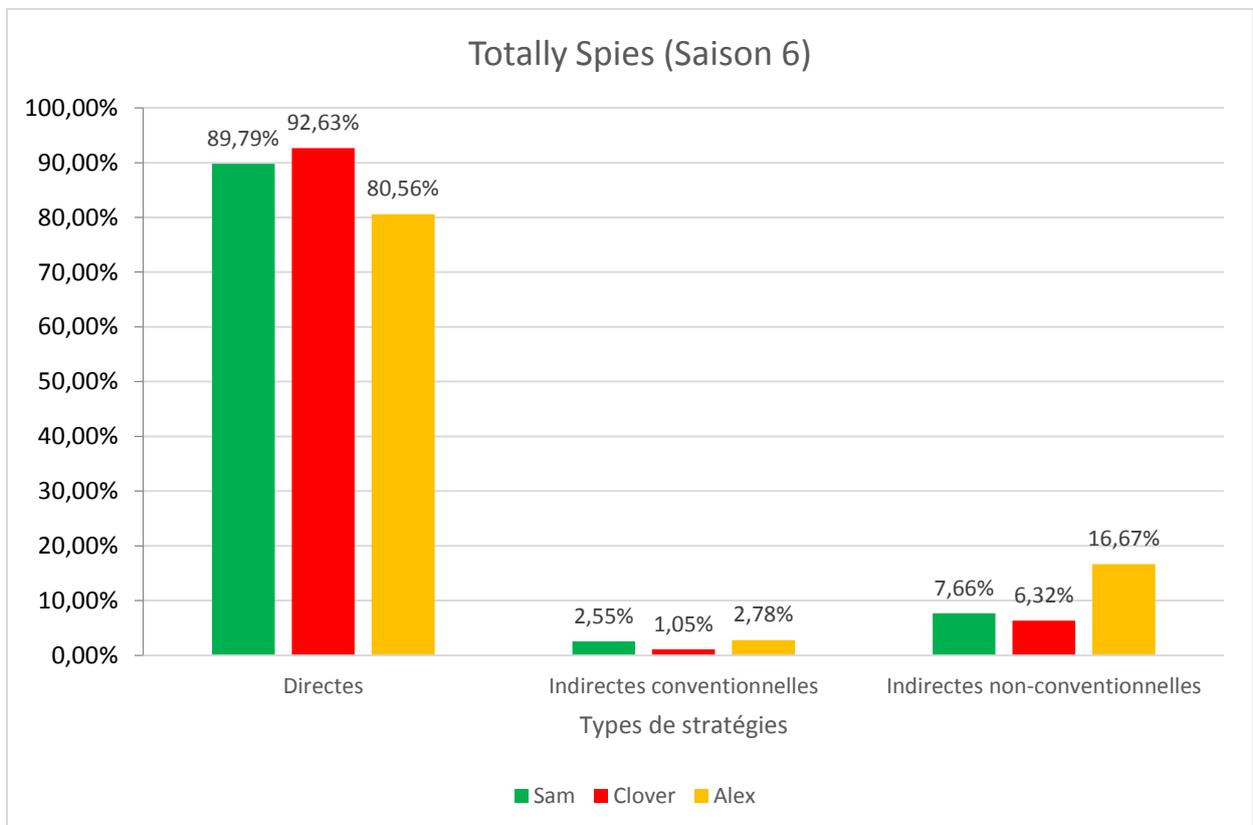


Figure 17 : Graphique de la répartition des types de stratégies (Totally Spies – Saison 6)

Sam conserve une majorité de stratégies directes mais on observe surtout une hausse de ce type de stratégies par rapport à la saison 1. En effet, en sixième saison, elles sont représentées à près de 90% (211) dans sa répartition contre près de 75% (214) dans la première saison. Néanmoins, la répartition des autres types de stratégies est plutôt différente entre les deux saisons. Elle a utilisé 12 (4%) stratégies indirectes conventionnelles et 57 (20%) non-conventionnelles pendant la saison 1, tandis que dans la saison 6, c'est 6 (2,50%) conventionnelles et 18 (près de 8%) non-conventionnelles que l'on retrouvait. En comparaison, Tag est plutôt resté constant et n'a pas augmenté sa proportion de stratégies directes qui était déjà très élevée (92%). L'augmentation de Sam de près de 24% de stratégies directes est d'ailleurs très significative ( $\chi^2 = 18,0$  ;  $p = ,000$ ) et montre bien que le leader féminin a pris beaucoup plus d'aplomb par rapport à la saison 1 qui, pour rappel, a été diffusée au début du XXème siècle (2002). De même, Clover aussi connaît une augmentation importante de stratégies directes et une diminution des stratégies indirectes conventionnelles et non-conventionnelles. Ces différences sont également significatives pour Clover ( $\chi^2 = 10$  ;  $p < ,007$ ). Le dessin animé présente donc en dernière saison en 2012 des filles avec caractère qui n'hésitent pas à exprimer des requêtes franches et directes. Seule Alex est restée constante dans la formulation de ces requêtes : elle n'a pas augmenté sa proportion de stratégies directes (environ 80%) au contraire des autres et a conservé pratiquement la même proportion de stratégies indirectes non-conventionnelles. D'ailleurs, le test chi carré indique que ces petites différences dans sa répartition ne sont pas significatives ( $\chi^2 = 4,04$  ;  $p < ,133$ ). Parallèlement, les différences de répartition entre Sam et Clover face à Alex sont très significatives ( $\chi^2 = 6,61$  ;  $p < ,037$ ). Et pour cause, ce personnage est resté beaucoup plus enfantin que Sam et Clover, de par sa voix plus aiguë qu'elles, mais aussi par son attitude et ses intérêts pour des études à l'université. Par exemple, voici sa réponse à une question de

Sam sur ce qu'elle aimerait faire plus tard : « J'aimerais devenir vétérinaire, ou psychologue pour animaux ou un petit poney », les yeux brillants (saison 6, épisode 1). On ne retrouve pas ces attitudes chez les deux autres espionnes ; elles sont plus déterminées et sûres de leurs choix, tandis qu'Alex est plus indécise.

Enfin, pour le groupe mixte de *Scooby-Doo*, la majorité des stratégies directes est toujours écrasante comme pour les groupes féminin et masculin. De plus, on observe une augmentation de cette stratégie chez tous les personnages. Les stratégies indirectes conventionnelles et non-conventionnelles sont donc encore moins utilisées lors de deuxième partie que pendant la première partie de *Scooby-Doo*.

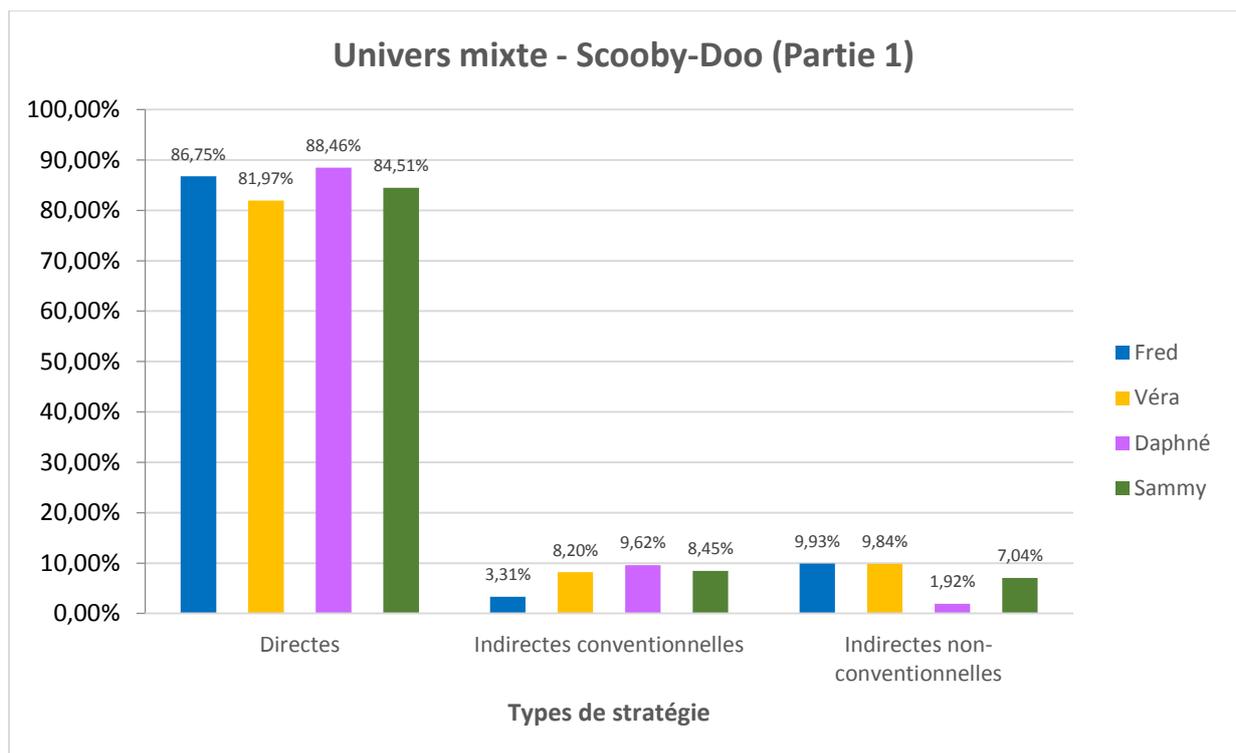


Figure 18 : Graphique de la répartition des types de stratégies (*Scooby-Doo* - Partie 1)

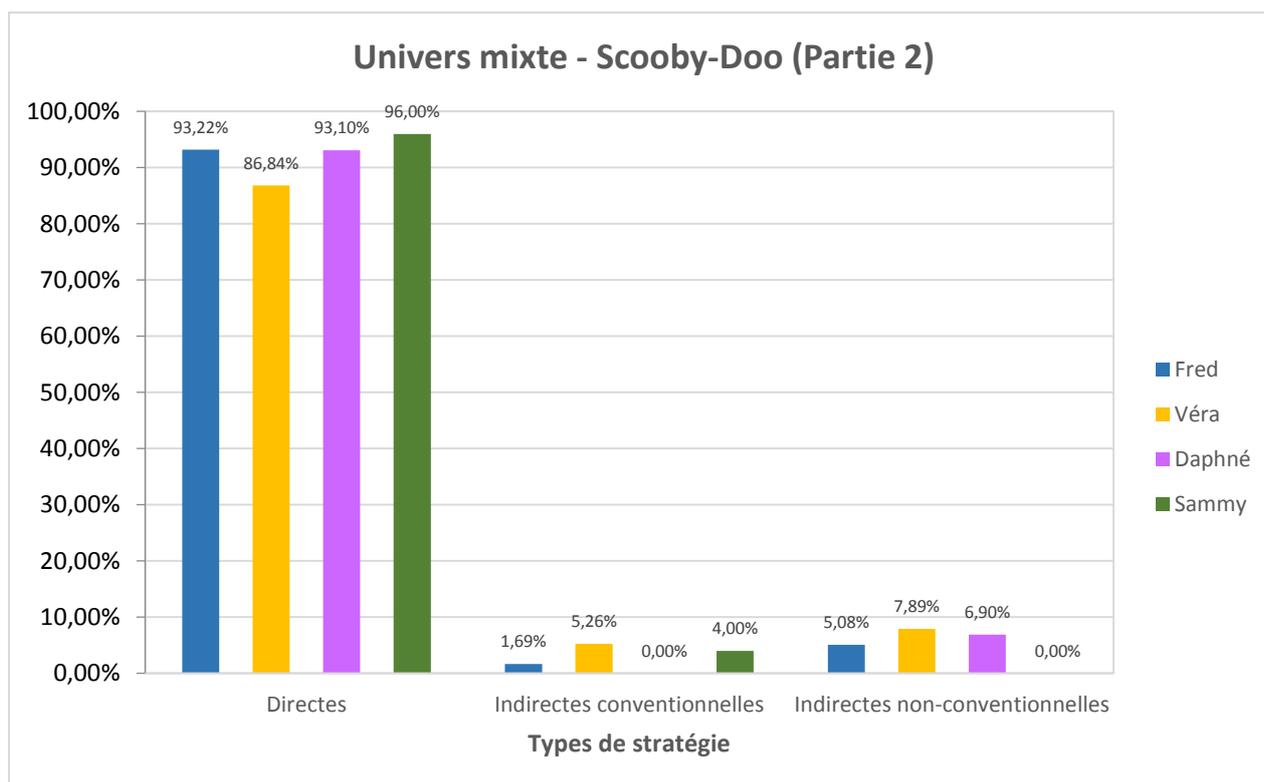


Figure 19 : Graphique de la répartition des types de stratégies (Scooby-Doo – Partie 2)

Commençons par Fred : il utilise proportionnellement encore plus la stratégie directe dans la deuxième partie, à 93% (131) que dans la première, près de 87% (55). Il n'utilise que très peu les stratégies indirectes non-conventionnelles, 10% pour 15 requêtes en partie 1 et 5% pour 3 requêtes en partie 2, et encore moins les stratégies indirectes conventionnelles (3% pour 5 requêtes en partie 1 et près de 2% pour 1 requête en partie 2). Ses proportions des différents types de requêtes restent donc similaires et les quelques différences ne sont pas significatives ( $\chi^2 = 1,75$  ;  $p < ,416$ ). En ce qui concerne Véra, on observe également peu de différences. La stratégie directe domine bien évidemment ses types de stratégies : 82% (50) en partie 1 avec une légère hausse observable en partie 2 (presque 87% pour 33 requêtes). Du côté des stratégies indirectes, sa répartition est quasiment similaire avec une variation de moins de 3% pour les deux catégories. On note donc quelques différences non significatives ( $\chi^2 = 0,448$  ;  $p < ,799$ ) au niveau des stratégies indirectes et globalement une légère baisse de l'utilisation de

ces deux stratégies au cours du temps. A présent, regardons les répartitions de Daphné. En stratégie directe, on observe une certaine hausse en deuxième partie : 93% (49) en partie 2 contre 88% (27) en partie 1. Parallèlement, on relève une baisse dans la répartition des stratégies indirectes conventionnelles, près de 10% (5) en partie 1 contre aucune en partie 2, mais une hausse dans la répartition des stratégies indirectes non-conventionnelles au cours du temps (près de 2% en partie 1 pour près de 7% en partie 2). Toutes ces différences ne sont pas non plus significatives pour Daphné ( $\chi^2 = 4,04$  ;  $p < ,033$ ). De plus, les répartitions des stratégies directes de Sammy connaissent une augmentation assez importante entre la partie 1 où on retrouve 84% (60) de requêtes directes et en partie 2, où en compte 96% (24) – le nombre de requêtes de Sammy étant de 71 en partie 1 contre seulement 29 en partie 2. La répartition de ses requêtes indirectes est aussi un peu différente entre les deux parties de *Scooby-Doo* – notamment la diminution de 7% des stratégies indirectes non-conventionnelles, mais pour ce personnage aussi, les différences ne sont pas significatives ( $\chi^2 = 2,54$  ;  $p < ,281$ ). On se rend donc compte que les répartitions des types de stratégies des personnages de *Scooby-Doo* n'ont pas tellement évolué et que les fluctuations restent trop petites pour être significatives. Même à l'écran, les personnages n'ont pas particulièrement changé de comportement, ils sont toujours très indépendants. Les requêtes sont alors beaucoup moins présentes que dans les deux autres dessins animés étudiés dans ce mémoire et les données ne sont peut-être pas assez importantes pour être significatives.

### 5.3. Evolution de la répartition des types de propositions

Intéressons-nous à présent à la répartition des types de propositions de chaque personnage dans une perspective diachronique. Dans l'ensemble, la répartition des types de

propositions est plutôt différente d'une saison à l'autre, surtout pour le groupe des *Totally Spies !* et celui de *Foot 2 Rue*. Chez les personnages de *Scooby-Doo*, on retrouve davantage de répartitions similaires, comme c'était le cas pour leur répartition des types de stratégies. Regardons plus en détails l'évolution des footballeurs de *Foot 2 Rue*.



Figure 20 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Tag en première et dernière saisons de *Foot 2 Rue*



Figure 21 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Gabriel en première et dernière saisons de *Foot 2 Rue*

Premièrement, on ne relève pas de différences majeures dans la répartition de Tag : il augmente de 9% ses propositions affirmatives par rapport à la première saison de *Foot 2 Rue*

et diminue de 6% ses tournures sans verbe. D'ailleurs, le test chi carré nous confirme que ces quelques changements ne sont pas significatifs ( $\chi^2 = 4,76$  ;  $p < ,190$ ). Notre leader masculin est donc resté fidèle à lui-même, ce qui n'est pas le cas de Gabriel. L'intellectuel du groupe, très présent en première saison, est plus absent de la dynamique des matchs dans la troisième saison et nous le ressentons au niveau de sa répartition des types de propositions : une diminution de 17% de tournures sans verbe est observée en troisième saison au profit des propositions affirmatives (+ 17%). Ces différences sont très significatives ( $\chi^2 = 10,5$  ;  $p < ,015$ ), ce qui nous laisse penser que l'arrivée de Jérémy a pu avoir un impact sur ce personnage. En effet, Gabriel est un personnage un peu réservé, plus discret que Jérémy qui demande beaucoup d'attention. Il est également moins présent à l'écran que dans la première saison et ne participe plus autant aux activités de groupe : il a une petite amie qui joue dans une équipe rivale et il s'occupe beaucoup de la logistique de la Coupe du monde de *Foot 2 Rue* qui se déroule pendant toute la saison 3.



Figure 22 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Tek et No en première et dernière saisons de Foot 2 Rue

Parallèlement, la répartition des TekNo est vraiment différente d'une saison à l'autre. Il faut noter une augmentation significative de près de 13% des propositions impératives au détriment des tournures sans verbe ( $\chi^2 = 9,93$  ;  $p < ,019$ ). On voit que les tournures sans verbe

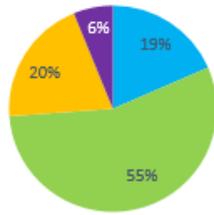
sont effectivement moins utilisées par nos personnages. Et pour cause, en première saison, l'intrigue de la série était vraiment centrée sur l'équipe de Tag, tandis que dans la troisième saison, on voit aussi beaucoup les autres équipes du mondial de Foot 2 Rue. Les membres du groupe sont également moins collés ensemble puisqu'ils se sont liés d'amitié avec d'autres joueurs. Ces nouveaux éléments pourraient expliquer que leurs répartitions aient autant changé.



Figure 23 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Samira et Jérémie en dernière saisons de Foot 2 Rue

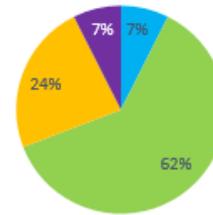
En ce qui concerne nos deux nouveaux personnages, on remarque qu'ils ne présentent pas la même répartition. Samira utilise près de 20% d'impératives de plus que Jérémie, tandis que Jérémie utilise plus de tournures sans verbe que Samira. Le test chi carré nous confirme que leurs différences sont significatives ( $\chi^2 = 8,36$  ;  $p < ,039$ ). Ainsi, les filles vont exprimer moins de requêtes en tournure sans verbe que les garçons et ce n'est pas lié au poste qu'elles occupent dans l'équipe, puisque Samira joue comme attaquante.

**Eloïse (saison 1)**  
**Types de propositions**



■ Tournures sans verbe    ■ Propositions impératives  
■ Propositions affirmatives    ■ Propositions interrogatives

**Eloïse (saison 3)**  
**Types de propositions**



■ Tournures sans verbe    ■ Propositions impératives  
■ Propositions affirmatives    ■ Propositions interrogatives

Figure 24 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions d'Eloïse en première et dernière saisons de Foot 2 Rue

Enfin, la répartition d'Eloïse n'a pas beaucoup évolué et le chi carré nous confirme que les quelques faibles évolutions, notamment la diminution de 12% de tournures sans verbe ou l'augmentation de 7% d'impératives – ne sont pas significatives ( $\chi^2 = 4,10$  ;  $p < ,251$ ). Elle est restée constante entre les deux saisons. Mais si on compare le critère du genre, on observe qu'Eloïse et Samira présentent plutôt une répartition des types de propositions similaire en saison 3 avec une grande majorité de propositions impératives chez les deux personnages à plus de 62% et une assez bonne proportion de propositions affirmatives (environ 20%). Au contraire des garçons, les tournures sans verbe sont très peu représentées chez les filles (pas plus de 7%). Le genre est-il un critère à prendre en compte dans la répartition des propositions de nos personnages ? Il apparaît que oui : les différences observées entre les filles et les garçons sont significatives ( $\chi^2 = 22,3$  ;  $p = ,000$ ). Ainsi, les garçons sont plus à même d'utiliser trois types de propositions pour formuler leurs requêtes (tournures sans verbe, propositions affirmatives et propositions impératives) tandis que les filles n'utilisent presque pas les tournures sans verbe. Cette différence trouve peut-être une explication dans les stéréotypes que l'on attribue au parler féminin, c'est-à-dire que les femmes doivent produire un discours plus poli, moins direct et bien construit, ce qui ne correspond pas à une tournure sans verbe.

A présent, nous constatons les différences observables dans la répartition des types de propositions dans l'univers féminin des *Totally Spies !* en figures 25, 26 et 27.



Figure 25 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Sam en première et dernière saisons de *Totally Spies !*



Figure 26 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Clover en première et dernière saisons de *Totally Spies !*



Figure 27 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions d'Alex en première et dernière saisons de *Totally Spies !*

Contrairement aux personnages de *Foot 2 Rue*, on retrouve une évolution homogène chez les trois espionnes. En effet, on observe chez chacune une diminution des impératives en saison finale de 8% à 13% par rapport à la saison initiale. Clover et Sam évoluent dans le même sens puisqu'elles connaissent toutes les deux une augmentation significative de tournures sans verbe (Sam :  $\chi^2 = 11,5$  ;  $p < ,009$  / Clover :  $\chi^2 = 11,4$  ;  $p < ,010$ ). Ainsi, Sam émet proportionnellement deux fois plus de tournures sans verbe en saison 6 et Clover près de trois fois plus, ce qui les rapproche – mais non significativement ( $\chi^2 = 6,30$  ;  $p < ,098$ ) – des garçons de *Foot 2 Rue* (autour des 15% à 20%). Cela s'explique sans doute par le fait que les espionnes connaissent aussi une forte pression lorsqu'elles sont en mission et qu'elles doivent souvent agir dans l'urgence, d'où l'utilisation des tournures sans verbe. Mais Alex ne suit une nouvelle fois pas la même progression que ses amies, à l'instar de sa répartition des types de stratégies. Son côté plus enfantin semble la priver de cette évolution.

Intéressons-nous à présent à la répartition des types de propositions chez les personnages de *Scooby-Doo* en analysant les figures 28 à 31 :



Figure 28 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Fred en première et dernière parties de *Scooby-Doo*

Parmi tous les personnages de *Scooby-Doo*, Fred est le seul à conserver une répartition constante des types de proposition. Son utilisation des propositions ne fluctue pratiquement

pas bien que le personnage exprime trois fois moins de requêtes dans la seconde partie (59) que dans la première (151). Les quelques différences observables en figure 9 ne sont d'ailleurs pas du tout significatives ( $\chi^2 = 0,718$  ;  $p < ,869$ ). Tout comme Tag, ce leader masculin est très stable dans l'expression de ses requêtes même à quelques années d'écart.



Figure 29 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Véra en première et dernière parties de Scooby-Doo



Figure 30 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Daphné en première et dernière parties de Scooby-Doo



Figure 31 : Comparaison de l'utilisation des types de propositions de Sammy en première et dernière saisons de Scooby-Doo

Pour les trois autres personnages de *Scooby-Doo*, on remarque qu'il y a peu de fluctuations entre les deux périodes, même si on remarque des différences plus grandes sur les graphiques. Toutefois, pour aucun de ces personnages, les différences au cours du temps ne sont significatives. Ainsi, au contraire de la série féminine et masculine, la série mixte *Scooby-Doo* n'a pas connu d'évolution au niveau de l'expression des requêtes dans le critère des types de propositions. De plus, ces trois personnages présentent des similarités : ils ont tous les trois une majorité de propositions impératives en deuxième partie, ce qui les distingue de Fred. Toutefois, on remarque une similitude avec les deux autres séries : Véra et Daphné utilisent très peu de tournures sans verbe tout comme Eloïse et Samira. Tandis que Fred et Sammy en utilise près de 20% comme les autres personnages masculins de *Foot 2 Rue*, ce qui renforce notre hypothèse quant au stéréotype du parler féminin plus élaboré.

Enfin, on peut noter que pour tous nos personnages, les propositions interrogatives sont très peu utilisées pour l'expression des requêtes. Ils utilisent tous entre 1% et 7% de requêtes interrogatives, mis à part les TekNo qui en expriment près de 15% en saison 3. Elles n'en pas moins le type de propositions le moins utilisé pour exprimer une requête. Ainsi,

demander quelque chose ne nécessite pas toujours – et finalement très peu souvent – une question dans les dessins animés.

#### 5.4. Evolution de l'inclusivité

Nous avons relevé une certaine disparité dans l'inclusivité de nos personnages dans notre analyse synchronique. Voyons à présent comment s'est développée cette inclusivité au fil des saisons. Le moins que l'on puisse dire, c'est que la répartition de l'inclusivité dans les propositions affirmatives n'est plus tellement la même pour nos personnages.

Premièrement, une certaine inégalité s'est installée dans la proportion d'affirmatives inclusives chez nos personnages. En effet, là où en première saison de chaque dessin animé, tous les personnages – à l'exception de Sammy – avaient une proportion élevée d'affirmatifs inclusifs, plusieurs personnages de *Foot 2 Rue* se retrouvent en dessous des 35% (Eloïse : 34,50% ; Samira : 33% ; Jérémie : 21%) ; Véra est également en dessous des personnages restants avec ses 44,50% d'affirmatives inclusives. Parallèlement, Sammy change radicalement de cap avec 100% d'inclusivité dans ce critère.

Deuxièmement, nos leaders ne semblent plus avoir le monopole de l'inclusivité dans les propositions affirmatives. En effet, on observe que chez les *Totally Spies*, Sam est toujours légèrement plus inclusive que ses amies avec 83% d'inclusivité, mais Alex (68%) et surtout Clover (80%) sont vraiment très proche de sa répartition. De même, Tag n'est plus le plus inclusif de son groupe : il s'est fait dépasser par Gabriel et ses 60% de requêtes affirmatives inclusives, tout comme Fred, dépassé par Daphné (près de 67% de requêtes affirmatives inclusives). Ainsi, on remarque une nouvelle fois que les personnages féminins s'avèrent beaucoup plus inclusifs lorsqu'elles sont entre elles que lorsqu'elles sont dans un groupe

majoritairement masculin ou mixte. Cette remarque pourrait peut-être expliquer cet écart entre les filles du groupe homosocial et les filles de deux autres groupes hétérosociaux. En effet, l'apparition de Samira ne semble pas changer la répartition chez Eloïse, voire diminuer son inclusivité à la saison 3, celle de Samira étant encore moins élevée que la sienne.

Avant de clore ce chapitre, attardons-nous un instant sur l'inclusivité dans les propositions impératives. Rappelons que dans les premières saisons de chaque dessin animé, tous les personnages étaient non-inclusifs sur les propositions impératives à plus de 70%. Il semble d'ailleurs que cette proportion n'ait pas tellement changé dans les dernières saisons. En effet, l'inclusivité dans ces propositions reste faible voire très faible pour certains personnages comme Tag (10%), Eloïse (10%), Samira (14,50%), Jérémy (7,50%) et Sammy (12%), qui retrouve sa non-inclusivité de la première partie de *Scooby-Doo*. Mise à part Sam et ses 21% d'inclusivité, les espionnes présentent un peu moins d'inclusivité que lors de la première saison de *Totally Spies !* : près de 14% pour Clover et plus de 9% pour Alex, qui restent tout de même pas très élevée. Enfin, les filles révèlent une plus grande inclusivité que les garçons dans *Scooby-Doo* et dépassent toutes les deux le chef de bande Fred et ses 20% d'inclusivité, qui reste tout de même un chiffre légèrement plus élevé que Tag le capitaine, avec respectivement 28% et 22% pour Daphné. Enfin, Gabriel se démarque parmi ses acolytes avec ses 25% d'impératives inclusives faisant de lui le plus inclusif des sportifs.

## 5.5. Résumé du chapitre

Ce chapitre nous aide à comprendre certaines évolutions observables dans les dernières saisons de séries. Avec près d'une dizaine d'années d'écart avec les premières saisons, il apparaît que ces dessins animés montrent un début de progression liée au genre

des personnages aussi bien dans les répartitions des types de stratégies que des types de propositions. On ressent une plus grande égalité dans l'expression des requêtes dans l'univers masculin, notamment par l'apparition d'une fille supplémentaire dans l'équipe, mais également dans le groupe féminin. Par ailleurs, le groupe mixte ne connaît pas de progression significative qui nous permettrait d'affirmer une évolution diachronique. Parallèlement, tous les personnages n'évoluent pas de la même façon et certains écarts témoignent d'inégalités encore bien présentes, liées notamment à des stéréotypes persistants.

## Chapitre 6 : Discussion

### 6.0. Présentation du chapitre

A travers l'étude de trois dessins animés genrés, nous avons pu constater que certains parallèles peuvent être établis entre les images fictives de ces émissions et l'organisation de notre société. Dans ce chapitre, nous discuterons notamment des différentes qualités reconnues et valorisées chez un homme versus chez une femme. Il a d'ailleurs été plusieurs fois question de cette distinction dans les dessins animés que nous avons présentés. En outre, l'organisation hiérarchique des structures sociales sera un sujet que nous aborderons dans le présent chapitre. En effet, nous évoquions précédemment que les groupes sociaux des dessins animés obéissent également à un rapport de pouvoir dominant-dominé. Enfin, la discussion s'attardera sur l'identification des enfants aux personnages de leurs séries animées préférées. Nous poserons alors la limite entre le fictif et le réel en précisant que les enfants sont bien conscients de cette frontière et qu'ils savent faire la différence entre l'image de télévision et la réalité du monde.

### 6.1. Equité et perception sociale dans le genre

A partir de nos résultats, on suppose une distinction entre nos personnages quant aux qualités reconnues légitimes pour atteindre la position haute dans nos séries d'animation. En effet, dans les *Totally Spies !*, Sam est l'intellectuelle du groupe et cette qualité lui permet d'accéder à la position haute, en tant que cheffe implicite du groupe. Cependant, l'équipe de football valorise plutôt un personnage charismatique, Tag, où son rôle de capitaine lui octroie inévitablement la place de chef du groupe en plus de sa casquette de chef d'équipe. On

comprend donc une certaine reconnaissance de ce statut de chef/capitaine parmi les membres du groupe qui lui vaudra là aussi la position haute. De même, dans *Scooby-Doo*, le séducteur Fred, qui est loin d'être le plus intelligent – ses pièges ne fonctionnent jamais – se retrouve quand même en position haute de leader incontesté.

Parallèlement, l'intelligence valorisée du côté du groupe social féminin sera tout de même reconnue puisque l'intellectuel Gabriel émettra deux fois plus de requêtes qu'Eloïse et les jumeaux, quoique deux fois moins que son capitaine (saison 1). Il se positionne alors en position haute par rapport à Eloïse et Tekno mais demeure en position basse face à Tag. Par conséquent, on comprend que les qualités valorisées dans un milieu masculin ou mixte ne sont pas tout à fait les mêmes que dans un groupe social féminin. En effet, dans *Scooby-Doo*, même si on reconnaît parfaitement l'intelligence de Véra, cette qualité ne lui permettra pas de surpasser Sammy, le grand nigaud de la bande, et encore moins le très charismatique Fred, à l'instar de Gabriel dans *Foot 2 Rue*.

Enfin, il est tout à fait pertinent d'effectuer ce parallèle avec la réalité, que West et Zimmerman, repris par Maltz et Borker (1982), ont également fait quelques années auparavant (Zimmerman et West, 1975 ; Zimmerman et West, 1977). En effet, ils proposaient que la dominance des hommes dans le discours, notamment par des interruptions plus fréquentes du discours de leurs interlocuteurs mais également par un plus grand contrôle des sujets de discussion, est comparable à leur dominance dans la réalité. Ce que Maltz et Borker résumaient très justement de notre point de vue : « Men enjoy power in society and also in conversation » (1982 : 198), une très probable conséquence intrinsèque d'une survalorisation des hommes dans nos sociétés contemporaines. Et pour cause, mis à part dans *Totally Spies !* où ne sont représentées que des héroïnes, nos résultats montrent que les groupes sociaux

masculin et neutre de nos dessins animés présentent des personnages masculins qui dominant très nettement les personnages féminins de par leur nombre de requêtes notamment mais aussi par la responsabilité qu'ils détiennent : les autres personnages s'en remettent à eux dans les moments difficiles et lors des prises de décision importantes.

Quoi qu'il en soit, il est tout à fait possible d'établir un deuxième parallèle avec la vie réelle, où les femmes doivent travailler deux fois plus pour être reconnues, tandis que les hommes sont plutôt valorisés pour leurs qualités de leader et leur virilité. Par exemple, Bouchard (2004) nous éclaire sur le fait que « la réussite scolaire n'égalise pas la réussite professionnelle » du côté des filles alors même que, d'après plusieurs études (Bouchard et al., 2003 ; Bouchard et Saint-Amand, 1996), les filles seraient beaucoup plus assidues et mettraient plus de volonté à l'apprentissage que les garçons. Il serait pourtant plus logique et justifié de valoriser des personnes compétentes, grâce à leur savoir et leur intelligence plutôt, que sur un critère quelque peu superficiel. De plus, dans son article de 2014, Fortier explique que les femmes qui réussissent leur insertion professionnelle doivent souvent faire face à des « blagues sexistes, harcèlement, obligation constante de faire leurs preuves » (2014 : 9) et doivent redoubler d'effort pour s'intégrer socialement à leur juste valeur dans leur milieu professionnel. Cette constatation fait écho aux difficultés qu'a rencontrées Samira pour intégrer l'équipe de foot : elle a dû cacher le fait d'être une fille pour pouvoir – et devoir – prouver aux autres qu'elle était une bonne joueuse. En raison d'une sous-valorisation des qualités et des compétences des femmes dans certains domaines, elles font donc face à une pression constante de faire leurs preuves (Fortier, 2014). On peut également faire un rapprochement avec le fait que de nombreuses études ont montré que les femmes restent significativement plus longtemps aux études que les hommes (Fortier, 2014). Fortier met en avant le fait que de nombreuses femmes désirent aller « au-delà des normes socialement

établies » (Fortier, 2014 : 13) et souhaitent démontrer leur volonté à réussir, notamment pour certaines en intégrant des professions considérées comme masculines. Elles doivent donc travailler plus fort pour réussir et être respectées dans leur métier, face à des hommes dont le genre prévaut pour seule qualité requise pour être compétent dans le travail. Comme le souligne à juste titre l’auteure, les femmes doivent prouver qu’elles sont capables et faire face aux critiques avant d’obtenir l’aval de leur entourage : « Elles sont plusieurs à rencontrer des réactions mitigées de la part de leur entourage, dont l’opinion défavorable s’est néanmoins habituellement modifiée une fois qu’elles ont démontré avoir les capacités à réussir » (Fortier, 2014 : 14).

## 6.2. La pyramide : le reflet d’une construction sociale

Nous avons évoqué dans les chapitres précédents l’organisation hiérarchique à plusieurs niveaux au sein de nos trois groupes. La métaphore de la construction sociale nous paraît alors très pertinente ici, de par la construction d’un genre que nous défendons comme le « sexe social », mais aussi par la construction et l’élaboration d’une identité, d’une personnalité : les enfants se construisent grâce à tous les matériaux culturels qu’ils reçoivent. D’ailleurs pourquoi ne pas voir nos petits groupes de personnages de dessins animés comme une mini-société, un microcosme social, composé de dirigeants – nos leaders – et de dirigés – tous les autres. Dans cette société, on a donc un ordre hiérarchique que chacun respecte puisqu’il a été socialisé dans ce sens.

Toutefois, nos résultats semblent en désaccord avec les conclusions de Fought et Einsenhauer (2017). Elles avançaient plutôt que les garçons avaient tendance à avoir une organisation hiérarchique – ce qui se confirme d’après la présente analyse – mais que les filles

paraissaient plutôt avoir une organisation valorisant la collaboration de groupe et non une hiérarchisation. Au vu des résultats obtenus ici, il apparaît tout de même que Sam se distingue et impose une certaine domination aux deux autres espionnes, mais nous développerons ce point plus en détails ci-dessous.

#### 6.2.1. A chacun sa place : Requêtes et attribution des rôles

En effet, les normes de genre entretiennent avec les pratiques langagières une relation réflexive en ce qu'elles sont à la fois le cadre et le résultat des conduites des participantEs<sup>3</sup>. D'une part, les normes de genre peuvent configurer et rendre intelligible les faits de langue et les dynamiques interactionnelles. D'autre part, elles émergent dans et par les pratiques langagières sous forme *d'accouts*, de compte-rendu thématiques par les participantEs au cours de leurs pratiques. (Greco, 2012 : 438)

Le questionnement linguistique quant au rapport entre langue, genre et construction identitaire a débuté dans les années 1970 en lien avec les points d'intérêts de la sociolinguistique variationniste. En effet, Labov remarque dans ses travaux que le genre est une variable qui joue un rôle dans la variation sociale. En quelques mots, les recherches montrent que les femmes axeraient davantage leur production vers un maintien des normes langagières standard, tandis que les hommes privilégieraient plutôt la forme non standard, tel un marqueur de leur masculinité. Ces résultats font également écho au travail de Lakoff (1975), que nous avons déjà évoqué précédemment, à savoir la socialisation des plus jeunes en fonction de leur sexe. Ces premières constatations sont, comme le souligne Greco (2012), trop générales et ne reflètent évidemment pas la complexe réalité des pratiques et des usages des hommes et des femmes à travers le monde, et encore moins celles des personnes non-

---

<sup>3</sup> Ecrit comme tel dans le texte original

binaires, par exemple. Nous nous sommes d'ailleurs intéressée aux travaux de Luca Greco, qui a fait de nombreuses recherches sur les questions de genre et d'identité. Sa citation ci-dessus reprend une idée que nous voulions souligner : les pratiques langagières sont indissociables des pratiques sociales. Il reprend notamment les travaux de Sacks (1972) qui soulignent le lien entre activités et genre. Ainsi, « The baby cried, the mommy picked it up » montre à quel point certaines activités sont attribuées à un personnage sexué, en l'occurrence la mère, qui culturellement et socialement, est rattachée et identifiée au rôle nourricier et à l'activité maternelle.

Un lien évident se forme alors tout naturellement avec notre étude dans ce sens où il apparaît que nos personnages ont aussi des rôles attribués implicitement et explicitement auxquels se rattachent certaines activités ainsi qu'une prise ou non de décision pour le groupe. D'ailleurs, dans notre sondage bon nombre de répondantes et de répondants ont pu donner un adjectif qui correspondait le mieux à chacun des personnages de nos dessins animés. Et comme la plupart avaient regardé ces séries pendant leur jeunesse, cette image qu'ils ont gardée du personnage correspond au trait le plus flagrant qu'ils aient retenu. Tag est de toute évidence considéré par nos répondants comme le meneur du groupe : cinq personnes sur sept ont évoqué son leadership. De même, Gabriel est incontestablement perçu comme l'intellectuel de la bande par six personnes sur sept. Pourtant, il est plus ou moins admis que dans notre société, les activités de meneur et de leadership sont davantage attribuées aux hommes qu'aux femmes. Or nous en revenons à ce que nous évoquions précédemment, ni Tag ni Fred ne possède de qualité spécifique particulière légitime, d'après nos répondants et à partir de notre propre constatation lors du visionnage, pour endosser cette activité : aucun vote n'a été tenu. Ils ne semblent pas non plus avoir de pouvoir particulier ni d'intelligence hors du commun, pourtant ils dirigent. Cette qualité de dirigeant attribuée en général aux

hommes s'accorde bien évidemment avec l'acte de décision, de prise des décisions, pour son groupe dans le cas de Tag et de Fred, ou pour sa propre famille, tel est le rôle du chef de famille.

D'ailleurs, l'homme travaillant et rapportant l'argent pour nourrir sa famille est un stéréotype encore largement répandu et accepté pendant la diffusion de nos dessins animés dans les années 2000-2010. Et il en reste encore des traces de nos jours. Cette image de l'homme dirigeant et de la femme restant à la maison est même encore véhiculée dans notre société actuelle : nous ne sommes d'ailleurs pas tellement conscients du nombre de discours ni de publicités qui se font le vecteur de ce modèle social. Et comme le souligne très justement Houdebine dans la préface de Bailly (2008), « c'est que le discours publicitaire n'est pas seulement commercial, [...] il est un discours (une production socio-discursive) confortant des opinions communes, des valeurs morales, sociales et culturelles stéréotypées (des imaginaires culturels, une doxa). Il contribue à maintenir et transmettre des types consacrés de « féminité » et « masculinité » essentiellement naturaliste, naturalisante, des sexes ; tel *l'éternel féminin*, comme dans les contes ou certaines bandes dessinées, ou jeux humoristiques, alors même qu'ils se veulent critiques » (Houdebine dans Bailly, 2008 : 21).

De fait, nous pouvons dès à présent ajouter les dessins animés à cette liste non exhaustive. Ce sont des modèles de socialisation véritablement intégrés et qui peinent à disparaître, même à l'heure actuelle où les mentalités désirent de plus en plus s'émanciper de ces rôles réducteurs à l'égard des femmes. Et pour cause, imaginons un instant que les dessins animés agissent tels des publicités, prônant un modèle social stéréotypé et calqué sur la vision des créateurs et producteurs – qui en l'occurrence sont majoritairement des hommes – de ces dessins animés. Ne sont-ils pas finalement qu'une part de réalité fictive à qui l'on a donné vie

de par l'imaginaire subjectif d'une poignée d'individus, majoritairement masculins ? Ils n'en demeurent pas moins suffisamment présents dans l'univers visuel et dans l'imaginaire de nos enfants pour qu'un amalgame fiction-réalité soit possible dans leur esprit. Or, si l'on accepte que les dessins animés aient bien une influence sur la socialisation des plus jeunes, la nécessité de leur présenter un modèle qui reflète la vie que l'on veut pour eux s'impose. Les dessins animés que nous avons analysés dans ce mémoire ne montrent pas une répartition des rôles si inquiétante ou sexiste, puisqu'ils présentent des valeurs globalement intéressantes et qu'aussi bien des personnages masculins que féminins tiennent des rôles plus ou moins équitables. D'autant plus que l'on sait qu'une progression est observable dans les dernières saisons. Néanmoins, ils dépeignent tout de même un schéma dominant-dominé où le rôle principal est tenu par la figure supérieure masculine. En outre, il n'en reste pas moins que les images présentées aux jeunes filles et aux jeunes garçons maintiennent les stéréotypes sexualisés, notamment dans l'attitude des personnages et dans leur façon d'exprimer leurs requêtes à leurs semblables. Ici, nous faisons évidemment référence aux stéréotypes de genre présents dans nos séries. Les *Totally Spies* et Daphné dans *Scooby-Doo* correspondent tout à fait aux standards de beauté (minces, féminines, le corps moulé tels des mannequins de magazine). Finalement, même si on les retrouve dans un dessin d'action et d'aventures, elles restent représentées par des standards stéréotypés axés sur le physique et une attitude stéréotypiquement féminine. Ce n'est pas tout à fait le cas pour les filles de *Foot 2 Rue* qui ne sont pas particulièrement féminines dans leur posture et habillement – peut-être pour plus se fondre davantage dans le décor bleu masculin du dessin animé – comparées aux personnages féminins précités, mais qui conservent malgré un physique agréable. En regardant ces dessins animés, les enfants prendront peut-être pour acquis que ces comportements et cette répartition sociale sont un reflet de la réalité et seront portés à les reproduire dans leurs

propres groupes sociaux. Autrement dit, l'autorité des garçons est plus valorisée au sein d'un groupe mixte, tandis que les filles pourront aussi être directives tout en restant dans cet univers rose et superficiel, attirées par les vêtements de luxe et le maquillage dans le but de plaire au plus grand nombre de garçons possibles.

Ainsi, la femme ne se retrouve-t-elle pas une nouvelle fois en position de dépendance vis-à-vis de l'homme, prête à tous les artifices pour avoir son attention et dans l'attente de son approbation quant à son physique. En effet, le visuel et le physique sont des éléments qui occupent énormément d'espace et de préoccupations à l'ère de l'omniprésence des réseaux sociaux, et les *Totally Spies* reprennent vraiment ce concept du culte de soi. En particulier Clover, qui va casser l'équité entre elle et Alex de la première saison et prendre le pas sur elle dans la dernière saison de *Totally Spies* !. Clover est d'ailleurs perçue comme une fille superficielle par nos répondants et répondantes dans le sondage mais elle reste pourtant un personnage fort et important de la série. Les réseaux sociaux participent évidemment au culte de sa propre personne, cherchant l'approbation des autres et s'attachant aux jugements d'inconnus. De plus, à travers tous les modèles qui lui sont présentés, l'enfant sera donc amené à savoir qui il est, qui il veut devenir et par quels moyens, et la langue joue un rôle important dans toute cette construction. Sur la base de ces observations de personnages féminins et masculins qui s'expriment et dirigent ou non les autres, il choisira sans doute de quel côté il voudra se trouver. Est-il meneur ou suiveur ? Dominant ou dominé dans la pyramide sociale ? Une division sociale très restrictive à première vue mais ne serait-ce pas ce que nous a montré cette étude : il y a toujours un chef ou une cheffe dans un groupe, peu importe la dominance du genre. En tant qu'animal social, l'homme et la femme seront toujours amenés à diriger ou à être dirigé, ainsi se bâtit la pyramide de notre société.

Et les dessins animés dans tout ça ? Ils sont peut-être les premiers à illustrer aux enfants cette construction pyramidale de leur environnement. L'enjeu est de taille puisque l'enfant se trouve alors en pleine construction de son identité individuelle, et comme le précise Benveniste (1966) : « C'est dans et par le langage que l'homme se constitue comme sujet ; parce que le langage seul fonde en réalité, dans sa réalité qui est celle de l'être, le concept de *d'ego* ».

#### 6.2.2. Organisation sociale et inclusivité du personnage-locuteur

D'après nos résultats, il apparaît que les personnages féminins semblent être plus inclusifs que les personnages masculins mais seulement dans un groupe uniquement composé de filles. D'ailleurs, pour soutenir un peu plus l'hypothèse de Fought et Einsenhauer (2017), notre analyse de ces dessins animés nous montrent que les filles tendent à être plus inclusives – en milieu strictement féminin – dans les tournures affirmatives, avec une majorité d'inclusives pour les trois héroïnes de *Totally Spies !*. Ceci nous permet d'ajouter un peu de poids à l'argument d'une organisation collective privilégiée chez les filles : « The girls are a team » souligne Johnstone suivant l'étude d'une histoire racontée par une femme (Johnstone, 1993 : 66). En effet, il semblerait qu'elles aient davantage une vision collective, avec plus d'intérêt pour la notion de groupe et de communauté pour réussir dans leurs histoires racontées, alors que les garçons préfèrent mettre l'accent sur l'individualité de la réussite sans l'aide de personne, ils se retrouvent plutôt dans la rivalité. Mais il est important de souligner que la façon dont les hommes et les femmes racontent leur histoire reflète en un sens leur socialisation et leurs représentations sociales : « They are actively creating different worlds in and through their stories, worlds which are at the same time reflective and

constitutive of men's and women's psychological, social and cultural worlds outside their stories. » (Johnstone, 1993 : 68).

Goodwin (1980 et 1990), tout comme Johnstone (1993), avait remarqué que les filles utilisaient certaines formulations qui laissaient transparaître des formes d'inclusivité dans leurs requêtes, comme par exemple les formes directives « let's », qu'elle nomme *joint directives*, et les constructions avec « we ». Ces tournures marquent selon elle une certaine égalité dans l'organisation du groupe puisqu'elles impliquent que la locutrice participe également à cette requête en faisant de cette directive une adresse au groupe comme un ensemble dont elle ne s'exclut pas. Cette prise de position permet en un sens d'inclure les interlocutrices dans les prises de décision du groupe (Goodwin, 1990). Ainsi, Goodwin ne les considère pas comme des marqueurs hiérarchiques en comparaison aux formes directes et aux impératives, que nous avons retrouvées en très grande majorité dans les requêtes masculines et féminines. Ces dernières formes sont plutôt révélatrices d'une relation hiérarchique selon elle, et nous ne pouvons qu'être d'accord avec cette hypothèse sur la base de nos résultats. De plus, d'après ses recherches auprès de préadolescents afro-américains, il apparaît que les garçons sont moins sujets à l'inclusivité que les filles, qui selon les constatations de Goodwin (1990 : 117), valorisent une certaine équité de manière générale en n'utilisant pas de stratégies qui les distinguent des autres. Ce n'est pas exactement ce que l'on constate dans notre corpus, puisqu'on remarque que Sam se place en supériorité (chef de groupe et la plus intelligente, ce qui fait d'elle un personnage de référence pour les deux autres) par rapport à ses amies dans *Totally Spies !* et ne laisse pas particulièrement la place à la relation égalitaire qu'évoque Goodwin dans ses recherches. En outre, bien qu'elle soit majoritairement plus inclusive que ces camarades, elle présente systématiquement une répartition différente sur tous les critères observés. Or, Goodwin ne dit pas que les filles ne

sont pas capables de produire ou d'utiliser des stratégies directes et à but hiérarchique, mais qu'elles les utilisent dans certaines circonstances. Il aurait fallu faire attention aux contextes d'énonciation des requêtes pour apporter plus de précisions dans ce critère.

### 6.3. Progressions sociales : entre fiction et réalité

#### 6.3.1. Remise en contexte de diffusion

Notre étude diachronique nous a permis de comprendre si des progressions sociales étaient perceptibles dans nos séries de dessins animés. Pour ce faire, nous allons réaliser un bref historique des lois et autres progressions sociales en France au cours des années de diffusion de nos trois séries, soit les années 2000-2010. Replongeons-nous à présent dans l'histoire de la France du début du siècle.

Le 8 mars 1998, une loi sur la féminisation des noms de métiers, de fonction, de grade ou de titre est publiée au Journal Officiel (n°57), ce qui marque une première dans l'histoire difficile de la féminisation en France. D'ailleurs, il faut tout de même souligner que l'Académie Française, grande gardienne puriste de la langue française, s'est opposée fermement à la féminisation des titres et noms de profession jusqu'en février 2019. En 1998 est également présentée au Conseil des Ministres la loi constitutionnelle n°99-596 relative à l'égalité entre les hommes et les femmes. Puis, en 2002 est sortie une loi autorisant la mère à transmettre son patronyme à son enfant au même titre que le père, ou bien à accoler les deux noms ensemble. Enfin, un rapport de Michèle Reiser sur l'image des femmes dans les médias dénonce les trop nombreux stéréotypes véhiculés dans les médias au sujet des femmes alors même que celle-ci prennent de plus en plus de place dans la société active des travailleurs – et donc des travailleuses. Cette mise en lumière officielle de ses représentations publicitaires

permet de pointer du doigt ces stéréotypes grossiers, d'en être conscient afin de progressivement s'en défaire.

Les années 2000-2010 marquent donc un certain tournant dans l'évolution de l'égalité homme-femme en France et dans la prise de conscience collective. D'ailleurs, cette évolution sur ces quelques années se ressent dans nos dessins animés. On remarque alors une plus grande présence de requêtes féminines dans la dernière saison de *Foot 2 Rue* avec l'arrivée d'un deuxième personnage féminin : Samira, ce qui double la présence féminine dans cet univers masculin. Les filles occupent alors un peu plus de place dans la répartition des requêtes comme on peut le constater dans *Scooby-Doo*. Elles ont également tendance à être plus directes (très flagrant chez les *Totally Spies* et un peu moins explicite chez Véra et Daphné) en exprimant des requêtes sans détour et remettent en question la pérennité d'un parler de femme plus poli et plus doux, dont les requêtes sont atténuées. Pourtant, ces quelques remarques semblent être les seules progressions vraiment palpables dans les dessins animés de cette étude. L'écart temporel entre nos dessins animés n'est peut-être pas suffisant ou les représentations sociales quant au parler des hommes et des femmes sont-elles toujours bien ancrées dans les esprits ? Un mélange des deux sans doute.

### 6.3.2. Une progression signée Monsieur

Dans cette section, nous souhaitons soutenir l'hypothèse de Maltz et Borker (1982) qui soulignent une différence fondamentale entre les hommes et les femmes, différence qui ne se situe pas au niveau de leur sexe biologique mais plutôt de leur construction sociale, c'est-à-dire, comment leur environnement social leur a appris à être un homme ou à être une femme. De fait, leur langage en est inévitablement et directement impacté. Leur hypothèse

évoque notamment que les hommes et les femmes proviennent de *sous-cultures sociolinguistiques différentes* : « We argue that American men and women come from different sociolinguistic subcultures, having learned to do different things with words in a conversation [...]. » (Maltz et Borker, 1982 : 200). Ainsi, si les hommes et les femmes ne semblent pas partager la même socialisation quant à leur utilisation du langage, on pourrait se demander pourquoi on ne remarque pas une plus grande différence dans la répartition des types de stratégies et des types de propositions entre nos personnages féminins et nos personnages masculins dans leurs requêtes. Mais n'oublions pas que nous traitons d'œuvres de fiction, autrement dit une déformation imagée de la réalité. Mais qui crée ces images dont les enfants raffolent ? Des hommes. Et pour chacun de nos dessins animés, les créateurs et dialoguistes sont tous ou en très grande majorité des hommes. On peut donc faire le lien avec l'hypothèse de Maltz et Border : les personnages féminins ont un parler qui ressemble plus à un parler « masculin » puisque les hommes ont appris à utiliser le langage d'une telle façon et il semblerait que cet apprentissage social se reflète dans les paroles de nos personnages. Les différences que nous avons notées peuvent peut-être laisser transparaître la façon dont les hommes perçoivent le langage des femmes ou comment une jeune fille de dessins animés devrait parler. Ainsi, on en vient à se demander si le langage des personnages de ces dessins animés ne serait pas en fait le reflet d'une perception sociale des créateurs. Dans ce cas, le parler des personnages féminins ne serait pas représentatif de la façon de parler des filles qui regardent ces dessins animés. De plus, bon nombre d'études évoquent un parler plus poli et une diminution des requêtes observés chez les femmes (Kerbrat-Orecchioni, 1992) : elles utiliseraient plus de requêtes indirectes que directes, caractéristiques d'un parler féminin. Or nous ne retrouvons pas ce genre de constatation dans nos résultats ; peut-être que ces résultats se contredisent parce que les créateurs des dialogues sont des hommes.

Toutefois, l'étude de Maltz et Borker demeure ancienne et à cette époque, il n'était nullement question de genre autre que la distinction binaire homme-femme. C'est pourquoi nous déplorons aujourd'hui que cette différence binaire ne soit encore que trop souvent applicable dans certains domaines, dont, à première vue, l'univers des dessins animés fait partie.

## 6.4. Identification et socialisation

### 6.4.1. Identification mais pas imitation

La fiction est socialement réglée et influencée. Même si ce n'est pas la stricte réalité qui est représentée dans les dessins animés, on y retrouve quand même une part de vérité puisqu'ils ont été créés et mis au point par la main humaine. Ces créateurs ont été socialement éduqués au sein d'une société qui leur a transmis ses codes et ses valeurs. Une influence de cette socialisation, même indirecte, est donc palpable dans les productions humaines. Chaque œuvre fictive se voit intrinsèquement influencée par l'éducation des artistes, leur environnement social, inspirée de leurs valeurs, leurs expériences personnelles et leur vision du monde. Les dessins animés sont donc évidemment influencés par la vision personnelle et individuelle de leurs auteurs. Mais, notre société a aussi besoin de ces formes de fiction. La citation d'Augé ci-dessous reprend parfaitement cette idée :

« Nous savons que les sociétés vivent aussi par l'imaginaire, un imaginaire qui ne s'apparente pas seulement à la fiction gratuite, mais aussi à la nécessité de symboliser le monde, l'espace, le temps pour les comprendre ; d'où, dans tous les groupes sociaux, l'existence de mythes, de récits, d'inscriptions symboliques de divers ordres, de repères qui organisent les rapports entre les uns et les autres. » (Augé, 1997 : 7)

Ainsi, « ce n'est pas une représentation de mon propre corps que je vois sur l'écran du cinéma ou de la télévision » (Augé, 1997 : 7). Evidemment, chacun est conscient que la fiction n'est pas un véritable reflet de la réalité, mais plutôt un miroir déformant et déformé inspiré de notre complexe réalité. D'ailleurs, Augé précise bien cette différence. Cette métaphore visuelle reprise d'Augé nous permet de comprendre que chacun sait où se situe la frontière entre la fiction des images et la réalité de notre propre corps et de nos pensées. Préciser cette distinction proposée d'Augé (1997) entre « stade du miroir » et « stade de l'écran » nous assure que l'enfant qui regarde les dessins animés est un être doué d'intelligence, qui va surtout être capable de faire un choix parmi le flux d'informations dont il est abreuvé au cours de son apprentissage. Il va donc se forger lui-même sa propre personnalité qui relève de tout un tas de décisions à partir d'un florilège de modèles qui s'offrent à lui. En outre, ces choix vont lui permettre d'affiner ses goûts afin de devenir sélectif dans sa visualisation d'images, dans son abreuvement culturel.

Augé, à partir de Metz (1993), développe également l'idée que le spectateur reconnaît dans la fiction l'intervention d'un tiers créateur. Ainsi, le spectateur sera capable de se détacher de « l'effet de miroir » en acceptant cette présence. Il n'est pas seul face à lui-même, face à son reflet, mais face à la création d'un autre. On peut alors supposer que l'identification aux personnages fictifs ne peut pas se résumer à une simple copie de l'image. En d'autres termes, le jeune spectateur pourra s'identifier sur certains aspects à ses personnages favoris de dessins animés mais il sera parfaitement capable de se distinguer d'eux en reconnaissant l'intervention d'autrui dans le processus de création de la fiction. En outre, l'environnement reste le même : la télé est dans le salon, la chambre ; l'enfant est chez lui avec des éléments du décor quotidien réel ; la lumière est allumée le plus souvent et les parents ne sont jamais bien loin, un échange verbal est toujours possible. Tous ces éléments de décor réel permettent

de maintenir le jeune spectateur dans un cadre de réalité. La télévision n'est qu'un cadre parmi d'autres dans la maison.

Toutefois, une identification aux personnages est presque inévitable en raison de la place qu'occupe la fiction dans nos vies. Comme nous l'avons évoqué précédemment, la télévision fait partie du quotidien, elle est présente chaque jour dans la vie des enfants et des adolescents. Ils sont donc inévitablement en contact régulier avec leurs héros et héroïnes. Ils maintiennent avec eux un lien presque quotidien et lient avec eux une relation continue avec ces personnages, allant jusqu'à les faire réapparaître dans la vie réelle à l'occasion de jeux, par exemple. Ils peuvent reprendre certaines actions ou paroles de ces personnages, comme nous le verrons ci-après.

Parallèlement, Augé souligne que la télévision peut être le vecteur d'une organisation temporelle du quotidien. En effet, la programmation dont elle fait l'objet entraîne une organisation autour des horaires des programmes d'intérêt. On pourrait donc facilement imaginer que dans certaines familles, les horaires de ces programmes participent à l'élaboration d'un quotidien fractionné autour de la télévision, ce qui participe pleinement à l'intégration des personnages dans la vie quotidienne réelle à qui on laisse une place de choix en centrant nos activités autour de leur apparition à la télévision. De plus, la vue de ces personnages entraîne des émotions chez les spectateurs : la joie de les revoir en raison de l'attente de l'heure dite de diffusion, une réaction face à leurs actions ou à leurs choix, s'écrier, s'exclamer que le méchant est juste derrière le héros pour le sauver, etc. Par conséquent, toute réaction relève d'une implication d'une part de soi dans la vie fictive des personnages et nos jeunes spectateurs ne restent pas de marbre face aux images : ils interagissent avec les personnages.

En outre, les personnages des dessins animés sont souvent des enfants et des adolescents, comme c'est le cas dans les séries de cette étude. De ce fait, les enfants qui les regardent sont plus à même de s'identifier à eux puisque, d'une certaine manière, ils se ressemblent. Et pour cause, les personnages des dessins animés, imaginés par des êtres socialement instruits, s'inspirent de ces mêmes enfants pour créer des personnages auxquels ils seront réceptifs et qui seront aussi prometteurs sur le marché de l'audiovisuel. Et ici s'installe très bien la question d'identification au genre des personnages. Les filles sont-elles plus attirées par les personnages féminins et les garçons par les personnages masculins ? A première vue, on pourrait penser que oui, mais la réalité n'est jamais aussi simple. En effet, d'après les réponses obtenues grâce à notre sondage, il semblerait que les filles présentent une plus grande diversité de personnages possibles quant à leur identification. Par exemple pour *Foot 2 Rue* et l'univers masculin, les filles ont certes signifié qu'elles s'identifiaient majoritairement à des personnages féminins – cinq répondantes sur seize (31,3%) ont répondu Samira et cinq (31,3%) ont répondu Eloïse – mais les six dernières répondantes ont plutôt préféré des personnages masculins : deux pour Tag (12,5%), trois pour Gabriel (18,8%) et enfin une pour Jérémy (6,3%). Aucune ne se reconnaissant dans les jumeaux Tek et No. Parallèlement, aucun des six répondants masculins n'a indiqué s'identifier à un personnage féminin dans *Foot 2 Rue*. En majorité, quatre sur six ont valorisé Tag (67%), les deux derniers ayant valorisé TekNo (17%) et Jérémy (17%). Regardons à présent l'univers féminin de *Totally Spies*, étant donné qu'il n'y a que des personnages féminins dans ce dessin animé, les hommes ne pouvaient que répondre des filles : plus de la moitié des femmes a déclaré s'identifier à Sam soit 27 répondantes sur 44 (61,4%) ; 13 sur 44 ont déclaré se reconnaître dans Alex (29,5%) et enfin seulement 4 sur 44 dans Clover (9,1%). Sam attire également l'attention chez 6 hommes sur 10 (20%) qui l'ont privilégiée ; 3 autres ont préféré Alex (30%). Enfin dans le groupe mixte de

*Scooby-Doo*, on retrouve comme pour *Foot 2 Rue* une certaine hétérogénéité dans le choix des femmes : les personnages féminins sont tout de même valorisés par nos répondantes : 12 sur 30 ont répondu Véra (40%) et 11 sur 30 ont préféré Daphné (36,67%). Néanmoins, 4 déclarent s'identifier à Sammy (13,33%), 2 pour Scooby-Doo (6,67%) et une seule pour Fred (3,33%). Tandis qu'une nouvelle fois, les hommes ont répondu s'identifier à seulement des personnages masculins : 4 répondants sur 7 (57,14%) ont répondu Scooby-Doo et les 3 restants ont choisi Sammy (42,86%).

D'un côté, il semblerait que dans un milieu masculin, les garçons vont davantage s'identifier à des personnages masculins et valoriser certaines qualités comme le leadership de Tag, son impulsivité et son instinct. En comparaison, dans l'univers mixte de *Scooby-Doo*, les hommes préfèrent également s'identifier aux personnages masculins, mais ne valorisent pas les mêmes qualités que pour l'univers masculin. Ils favorisent plutôt des qualités qui leur ressemblent (l'humour, l'attrait pour la nourriture, entre autres), c'est pourquoi ils n'ont aucun mal à s'identifier à un animal. Ainsi, les répondants ont signifié reconnaître en Scooby-Doo son intérêt très marqué pour la nourriture mais également sa fidélité. En outre, l'homme qui a déclaré s'identifier à Tek et No justifie son choix comme tel : « J'ai un jumeau » (répondant 79, 26-30 ans) ; il s'identifie donc à ces personnages parce qu'ils lui ressemblent dans la vie réelle. Tandis que dans un milieu féminin, lorsqu'ils ne peuvent pas s'identifier au genre du personnage, ils vont plutôt valoriser les qualités des personnages : l'intelligence et la maturité de Sam, ou bien un intérêt souvent attribué aux hommes, le côté sportif d'Alex.

Malheureusement, le trop peu de réponses d'hommes ne permet pas d'avoir des résultats très précis. D'un autre côté, les filles semblent s'identifier plutôt aux personnages qui leur ressemblent de façon générale, qu'ils soient féminins ou masculins n'apparaît pas comme un

critère rédhibitoire. Ainsi, les femmes tendent à valoriser des qualités qui leur ressemblent, en se comparant aux personnages quant à leur physique ou à leur caractère, mais également à leur ethnie et à leur genre. Deux répondantes ont expliqué s'identifier à Samira et à Eloïse parce qu'elles étaient les seules filles dans *Foot 2 Rue*. On comprend donc que l'identification au genre et le rapport à l'autre est important pour les filles. Lorsqu'elles s'identifient plutôt à des personnages masculins, elles préfèrent s'apparenter à des personnages qui là-aussi ont des points communs avec elles, comme l'attrait pour la nourriture ou l'humour.

#### 6.4.2. Entre réalité et fiction : « Les enfants ne sont pas dupes »

Quand nous proposons que les médias, et dans notre cas les dessins animés, influencent la socialisation des enfants-adolescents, nous sommes pleinement conscients qu'ils sont parfaitement capables de distinguer la frontière entre la fiction des images et le monde réel. Et pour cause, il s'agit d'un argument souvent avancé par nos répondantes et nos répondants pour justifier leur opinion sur le fait que les enfants ne sont pas influencés par les images et le type de socialisation présents dans les dessins animés. Or, dans les films d'animation, les enfants ne vont pas percevoir un modèle strict de marche à suivre dans leur vie de tous les jours, mais plutôt une inspiration parmi tant d'autres dans leur environnement. On parle ici notamment de leur environnement familial ou de leur environnement scolaire, entre autres. L'influence qu'ils subissent vient de toute part, leurs sources sont diverses, et ils adopteront, au fur et à mesure de leur socialisation, un comportement social hybride, héritage des multiples sources dont, nous le pensons, les dessins animés et plus largement les médias, font partie. C'est ce que rapporte la très intéressante étude sociologique de Massei (2015) qui s'est intéressée aux perceptions qu'ont les enfants des modèles présentés dans les dessins animés.

L'auteur centre son attention sur les différentes représentations des rapports sociaux liées au genre dans les films de Disney. L'étude montre que les enfants retiennent évidemment énormément d'informations des dessins animés et surtout les schémas qui leurs sont présentés, par exemple la progression de la rencontre des personnages jusqu'à leur mariage à la fin, un dénouement heureux et presque indispensable dans les films Disney. Ce qui est surprenant, c'est que les enfants sont parfaitement conscients de la présence de ces modèles répétitifs dans ces films et savent les déceler. Ils sont d'ailleurs capables d'une analyse relativement fine que l'on ne serait pas tenté de leur attribuer au vu de leur jeune âge (5-11 ans pour l'étude de Massei, 2015). Les enfants maîtrisent ce que Massei appelle « les conventions narratives » et comme il le dit si bien : « les jeunes spectateurs ne sont pas dupes » (Massei, 2015 : 107). Cette capacité leur permet inévitablement de choisir les dessins animés qu'ils veulent regarder en fonction de leurs intérêts et leurs perceptions personnelles, et surtout ceux qu'ils ne veulent pas voir. En outre, Massei précise que les enfants interrogés ont souligné une différence entre la réalité et la fiction, à savoir que dans la réalité, les gens n'agissaient pas comme les personnages de dessins animés : les hommes ne sont pas toujours hyper courageux face aux filles et les filles ne sont pas toutes sages, disciplinées et prêtes à marier (« Des fois elles font des bêtises les filles, elles se bagarrent » Massei, 2015 : 109). Ce point est particulièrement intéressant puisqu'il permet de constater que les enfants reconnaissent l'individualité des personnages et leur personnalité propre. En résumé, ils se rendent parfaitement compte que chaque homme n'est pas un prince charmant et que chaque femme n'est pas une princesse passive. Et même si les enfants s'identifient souvent aux personnages de dessins animés, ils valorisent avant tout leurs propres représentations issues d'une analyse et d'une observation du monde qui les entoure et demeurent conscients des différences entre le monde réel et la fiction visuelle.

Toutefois, il est important de préciser que les films Disney demeurent relativement différents des dessins animés choisis pour notre étude. Ces derniers sont plus réalistes, présentent une vision du monde plus moderne, sans princesse ni preux chevalier aux capacités hors d'atteinte pour les enfants. Ils sont donc bien plus proches de la vie réelle de leur public que ne l'est l'imaginaire Disney. Et pour cause, nos séries présentent des personnages qui vont à l'école, jouent au football, passent du temps avec leurs camarades comme eux. Par conséquent, ils sont nécessairement plus proches de notre jeune public et plus accessibles car plus réalistes. Nous supposons donc une identification plus facile aux personnages et une perception différente de ce qui est possible ou non, en comparaison avec la réalité, et donc un plus grand enthousiasme à reproduire des comportements présents dans ces dessins animés. En effet, certains enquêtés de l'étude de Massei évoquaient un certain ennui face aux schémas narratifs redondants des Disney. Dans les dessins animés de notre étude, il n'est nullement question d'épopée chevaleresque, mais d'un univers à l'image des spectateurs : un milieu scolaire, un cadre disciplinaire entretenu par parents et professeurs ainsi que des qualités et des valeurs communes aussi bien aux enfants qu'aux personnages. Ils ont donc une plus grande facilité à s'inspirer de ces contenus visuels dans la vie personnelle, ce qui nous laisse penser que ces dessins animés ont un impact sur leur socialisation.

#### 6.4.3. Le rapport à soi

Les dessins animés font partie du cadre culturel de l'enfant. Et pour cause, durant son apprentissage des codes sociaux, l'enfant sera donc amené à être relativement souvent en contact avec ses dessins animés préférés. Comme le précise Maltz et Borker (1982), l'enfant va acquérir les codes de la relation amicale entre cinq et quinze ans, « when boys and girls

interact socially primarily with members of their own sexe » (1982 : 203), ce qui est tout à fait l'âge qu'avaient nos répondants et nos répondantes à notre sondage au moment de la diffusion des séries analysées. Il est donc tout à fait justifié d'émettre l'hypothèse que les enfants regardant les dessins animés prennent exemple sur leurs personnages favoris. D'ailleurs, certains répondants ont explicitement laissé transparaître une comparaison à ces personnages. Tout d'abord, pratiquement tous les répondants et les répondantes ont déclaré s'identifier à un personnage de façon générale. Pour les répondants restants, beaucoup ont déclaré ne plus se souvenir assez du dessin animé et des personnages pour donner une réponse honnête. Mais ce qui est encore plus intéressant ici, c'est que certains répondants ont commenté leur choix de personnage auquel ils ou elles s'identifiaient par une comparaison physique ou psychologique avec eux-mêmes lorsqu'ils ou elles étaient enfants et regardaient la série en question. L'utilisation de la première personne évoque tout d'abord la conscience de soi, de ce que l'on est. Plusieurs jeunes femmes ont mentionné avoir des caractéristiques similaires aux personnages auxquels elles s'identifiaient. D'un point de vue psychologique : « Elle me ressemble (caractère) » et « Celle qui me ressemble le plus (caractère, physique) » pour la répondante 24 (20-25 ans) ; physique : « Celle qui me ressemble le plus entre les deux filles (répondante 25, 26-30 ans), « la plus intelligente/même couleur de cheveux » (répondante 46, 20-25 ans), « Blonde et aime la mode comme moi » (répondante 6, 26-30 ans), « J'étais rousse comme elle » (répondante 12, 26-30 ans) ; ou encore, par des qualités communes : « Maturité à laquelle j'aimais m'identifier » pour la répondante 28 (26-30 ans), « la plus sérieuse/intelligente : j'étais identifiée comme ça à l'école » pour la répondante 30 (26-30 ans). L'expression « comme moi » reprise par plusieurs de nos répondantes exprime une véritable comparaison entre elles-mêmes et le personnage.

Par conséquent, les répondantes s'identifient aux personnages parce qu'ils se ressemblent, les adolescents se reconnaissent donc dans ces personnages qui sont, comme nous l'avons déjà souligné précédemment, beaucoup proches d'eux que les personnages des films Disney. Les répondantes savaient ce qu'elles étaient, elles étaient conscientes de ce qu'on disait d'elles mais savaient également ce qu'elles n'étaient pas. On perçoit donc les bases d'une construction d'un être social conscient de l'autre. Nous pouvons l'illustrer par le commentaire de notre répondante 45 (26-30 ans) : « Je suis plutôt quelqu'un qui réfléchit avant d'agir comme Sam, pas comme Clover qui fonce dans le tas » et de la répondante 63 (26-30 ans) : « La plus nunuque et girly, je n'étais pas très girly quand j'étais jeune mais définitivement son caractère too much c'était pas mal moi ». Dans le témoignage de cette dernière, on comprend qu'elle parvient à faire la part des choses et perçoit des ressemblances avec ce personnage mais qu'elle sait où s'arrête cette ressemblance. En reprenant les mots d'Octobre, certains changements identitaires sont en jeu à l'adolescence, surtout à cette époque des années 2000-2010 grâce à la privatisation progressive d'un espace personnel réservé à l'enfant (chambre individuelle) et à l'accès, rappelons-le, à du matériel audiovisuel quasi-individuel voire individuel. Le presque-adolescent, on le comprend très bien, se trouve en proie à des choix, « entre repli individualiste à la recherche de son unicité et sensibilité à l'inscription dans le groupe à travers le partage de certaines valeurs, comportements ou postures » (Octobre, 2004 : 88-89). Enfin, grâce au commentaire très pertinent de la répondante 16 (26-30 ans) : « Parce que je suis rêveuse et tête en l'air et aussi parce que mes deux sœurs étaient Clover et Sam », nous avons l'impression que la dynamique de groupe des personnages est reproduite dans la vie réelle. On perçoit alors un univers de jeu d'enfants qui prenaient, l'espace de quelques heures, les traits et le comportement de leurs personnages préférés, comparable à une interprétation de la personnalité de ces

personnages dans une transposition à leur vie réelle de jeunes filles. Parallèlement, un seul homme a notifié un commentaire en répondant aux questions sur l'identification à un personnage des dessins animés : « J'ai un jumeau » en comparaison à Tek et No, les jumeaux de *Foot 2 Rue*. Cette explication très explicite témoigne de l'identification des enfants aux personnages.

## 6.5. Résumé de chapitre

Le dernier chapitre de ce mémoire nous a permis de nous interroger sur plusieurs thèmes abordés lors de la présentation des résultats dans les sections précédentes. Premièrement, les inégalités de genre sont encore très présentes dans notre environnement social bien que de nombreux progrès aient déjà permis de réduire l'écart entre les hommes les femmes. Deuxièmement, toute société, fictive ou réelle, est soumise à une organisation hiérarchique qui place chaque individu sur un rapport de dominant-dominé. Enfin, nous constatons que les dessins animés ont effectivement un impact sur la vie des jeunes enfants, notamment au niveau de l'identification à leurs personnages favoris puisqu'ils se reconnaissent dans ces héros et héroïnes. Ainsi, sans reproduire tels quels les modèles visualisés dans les dessins animés, les enfants s'en inspirent dans leur socialisation afin de se construire une personnalité.

## Conclusion

La recherche présentée dans ce mémoire a pour but de mettre en lumière les différentes dynamiques de groupe que l'on retrouve dans les dessins animés à travers une analyse des stratégies utilisées par les différents personnages pour demander à quelqu'un de faire quelque chose. L'attention particulière qui a été accordée au genre dans cette étude suggère que les groupes sociaux genrés ne fonctionnent pas de manière similaire. En effet, l'étude approfondie des requêtes dans trois dessins animés révèle des différences dans la formulation des requêtes en relation avec le genre des personnages. Nous constatons alors que les garçons ont tendance à être plus directs que les filles, plus nuancées dans l'expression de leurs requêtes. De plus, une hiérarchie sociale se dessine dans chacun des groupes étudiés et fait ressortir un personnage-leader usant des requêtes comme de taxèmes de pouvoir. Cette dominance n'est pas sans rappeler l'organisation générale de notre société contemporaine, où la pyramide sociale situe les personnes les unes par rapport aux autres. Enfin, il est intéressant de constater à quel point les dessins animés sont des miroirs de notre société qui reflètent les stéréotypes et les inégalités mais aussi le progrès accompli. Ainsi, l'analyse diachronique laisse apparaître une plus grande égalité dans la formulation des requêtes, par les personnages féminins et masculins, conséquence de certains progrès sociaux liés au mouvement pour l'égalité des genres qui s'est accentué au cours des deux dernières décennies. Les personnages féminins sont significativement plus directs, ce qui tend à déconstruire le stéréotype d'un parler féminin plus poli. Quelques avancées sont donc effectivement palpables dans les séries présentées sans toutefois parvenir à une parfaite égalité des genres : les filles continuent d'adopter un parler plus élaboré que les garçons privilégient des phrases sans verbe. Toutefois, il est bien évident que : « les dessins animés,

c'est pas la réalité ». Il faut malgré tout être conscient que ce reflet ludique des relations sociales entre filles et garçons dans les dessins animés diffusés en France participe à la transmission de valeurs aux plus jeunes, ce qui aura sans aucun doute un impact sur leur construction identitaire. Il convient donc de veiller à présenter aux enfants des modèles sociaux en accord avec les objectifs souhaités pour notre société future tout en respectant l'égalité des genres et l'individualité de tous.

## Références

- AUGE, M. (1997). De l'imaginaire au « tout fictionnel ». <https://doi.org/10.14428/rec.v7i7.46433>
- BAILLY, S. (2008). Les hommes, les femmes et la communication : Mais que vient faire le sexe dans la langue ?, *L'Harmattan*.
- BARRY, H., BACON, M. & CHILD, L. (1957). A cross-cultural survey of some sex differences in socialization, in *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 55, p. 327-332.
- BENVENISTE, E. (1966). Problèmes de linguistique générale, coll, *tel*, 1976, p. 257-260.
- BERGER, P. & LUCKMANN, T. (1966). La construction sociale de la réalité, Paris, Méridiens Klincksieck, 1986.
- BLOUNT, G. (1972). Parental speech and language acquisition : come Luo and Samoan examples, in *Anthropological Linguistics*, 14, p. 119-130.
- BLUM-KULKA, S., HOUSE, J. & KASPER, G. (1989). Cross-Cultural Pragmatics : Requests and Apologies. *Advances in discours processes*, 31, Norwood : Ablex.
- BLUM-KULKA, S. & OLSHTAIN, E. (1984). Requests and Apologies : A Cross-Cultural Study of Speech Act Realization Patterns.
- BOUCHARD, P. (2004). Obstacles et réussite des filles à l'école : les filles méritent leur succès, <http://sisyphe.org/spip.php?article1288>.
- BOURDIEU, P. (1998/2002). La domination masculine. Edition Seuil, p. 177.
- BRACHET-LEHUR, M. (2001). Influence des images médiatiques sur l'imaginaire des enfants : un nouveau rapport aux images, *L'esprit du temps*, 4, p. 27-41
- BRAUN-LAMESCH, M-M. (1972). Le rôle de l'imitation dans l'acquisition du langage, in *Enfance*, tome 25, n°5, Recherches sur l'acquisition du langage chez l'enfant, p. 397-417.
- BROWN, P. & LEVINSON, S. (1987). Politeness : Some Universals in *Language Usage*. Cambridge : Cambridge University Press.
- CAMERON, B. (1994). Verbal Hygiene for Women : Linguistics Misapplied ?, in *Applied Linguistics*, Vol. 15, 4, Oxford University Press, p. 382-398.
- DERZYAN, T. (2019). L'impact des dessins animés sur la socialisation des enfants, Université d'Enlight, [https://enlightngo.org/language/fr/post/9865#\\_edn1](https://enlightngo.org/language/fr/post/9865#_edn1).
- DESCHENEAU-GUAY, A. (2006). Les séries de jeunesse et les stéréotypes sexuels : La récupération de l'émancipation et l'émergence d'une culture du consensus, <https://doi.org/10.7202/014846ar>.

- DREW, P. & COUPER-KUHLEN, E. (2014). Requesting in Social Interaction, *Studies in Social Interaction* 26, Amsterdam : John Benjamins.
- FORGET, D. (1978). Eléments pour une description sémantique de l'impératif, *Cahier de linguistique*, n° 7, p. 1-30.
- FORTIER, S. (2014). Des femmes dans des mondes d'hommes : Regard sur l'expérience scolaire et apports d'une perspective féministe, *Centre d'étude et de recherche sur l'emploi, le syndicalisme et le travail*, <https://doi.org/10.7202/1036256ar>.
- FOUGHT, C. & EINSENHAUER, K. (2017). Directives and Gender, *In Disney Princess Films : Progress ?*.
- FRAU-MEIGS, D. & JEHEL, S. (1997). Les écrans de la violence. Paris : Economica, p. 264.
- GOODWIN, M.H. (1980). Directive/response speech sequences in girls' and boys' task activities, in McConnell-Ginet, S., Borker, R. & Furman, N. (Eds.), *Women and language in literature and society*, New York : Praeger, p. 157-173.
- GOODWIN, M.H. (1990). He-said-she-said : Talk as social organization among black children, Bloomington : Indiana University Press.
- GRECO, L. (2012). « Un homme c'est comme ça, une femme c'est comme ça : production, circulation et contestation des normes de genre dans les processus de construction identitaire », in F. Pugnère- Saavedra, F. Sitri et M. Veniard (dir.), *L'analyse de discours dans la société : engagement du chercheur et demande sociale*, H. Champion, p. 437-454.
- GUILLAUME P. (1927). Les débuts de la phrase dans le langage de l'enfant. *Journal de psychologie*, 24, 1-25.
- HOLTTINEN, T. (2017). « Passe-moi le sel » vs. « Pourriez-vous me passer le sel, s'il vous plaît ? » - Le développement des stratégies de requête chez les apprenants finnophones de FLE, SHS Web Conf. Volume 38, Connaissance et Usages en L2 / Knowledge and Usage in L2, DOI : <https://doi.org/10.1051/shsconf/20173800004>
- HOLTTINEN, T. (2016). Stratégies de requête dans un bureau de tabac et dans son équivalents finlandais R-kioski, SHS Web of Conferences 27, 02007, *Congrès Mondial de Linguistique Française*, DOI : <https://doi.org/10.1051/shsconf/20162702007>
- JEHEL S. (2011). Parents ou médias, qui éduque les préadolescents : Enquête sur leurs pratiques TV, jeux vidéo, radio, Internet. Education et société, ERES.
- JOHNSTONE, B. (1993). Community and Contest : Midwestern Men and Women Creating their Worlds in Conversational Storytelling, in *Talking Among Friends*, chap. 3, p. 62-80.

KERBRAT-ORECCHIONI, C. (1996). *La conversation*, Edition Seuil.

KERBRAT-ORECCHIONI, C. (2001). Je voudrais un p'tit bifteck : La politesse à la française en site commercial. *Les Carnets du Cediscor*, <http://cediscor.revues.org/307>.

KERBRAT-ORECCHIONI, C. (2005). Politeness in France: How To Buy Bread, dans *Politeness in Europe* de Leo Hickey and Miranda Stewart, chapitre 2, p. 29-44.

KYRATZIS, A. & DENIZ TARIM, S. (2010). Using directives to construct egalitarian or hierarchical social organization : Turkish middle-class preschool girls' socialization about gender, affect, and context in peer group conversations, *First Language*, 30, p. 473-492.

KYRATZIS, A. & GUO, J. (1996). Separate worlds for girls and boys ? : The development of mixed-sex friendship groups. In D. Slobien, J. Gerhardt, A. Kyratzis, & G. Jiansheng (Eds.), *Social interaction, social context and language : Essays in honor of Susan Ervin-Tripp* (pp. 555-575). Mahway, NJ : Erlbaum.

KERGOAT, D. (2010). Le Rapport Social de Sexe de la Reproduction des Rapports Sociaux à leur Subversion, in Annie Bidet-Mordrel, *Les rapports sociaux de sexe*. 2010, p. 60-75.

KUNERT, S. (2013). Genre, langage et sexualité : Entretiens de Luca Greco.

LAKOFF, R. T. (1975). *Language and woman's place*. New York: Harper & Row.

LIPPI-GREEN, R. (2012). Teaching children how to discriminate : What we learn from the Big Bad Wolf, IN *English with an Accent : Language, ideology and Discrimination in the United States*, Routledge (2011), <http://ebookcentral.proquest.com/lib/iub-ebooks/detail.action?docID=958316>

LURCAT, L. (1990). Impact de la violence télévisuelle. *Enfance*, tome 43, n°1-2, p. 167-171.

MALTZ & BORKER (1982). A cultural approach to male-female miscommunication.

MCCARTY, D. (1952). Le développement du langage chez l'enfant, in *Manuel de psychologie de l'enfant*, L. Carmichael (Ed.), Vol. II, Paris, P.U.F., p. 751-916.

MASSEI, S. (2015). Les dessins animés, c'est pas la réalité : Les longs-métrages Disney et leur réception par le jeune public au prisme du genre Dans : *Politiques de communication*, 2015, n°4, p. 93 à 117.

Meltzoff, A. (1995). Understanding the intentions of other : re-enactment of intended acts by 18- month-old children, *Developmental Psychology*, 31, p. 838-850.

METZ C. (1993). Le signifiant imaginaire. *Communications*, n°23 (1975), p. 3 à 55.

NADEL, J. (1986). Imitation et communication entre jeunes enfants. Paris cedex 14, France: Presses Universitaires de France.

OCTOBRE, S. (2004). Chapitre III. Les 6-14 ans et les médias audiovisuels dans Les Loisirs Culturels de 6-14 ans. *Questions de cultures*, Ministère de la Culture - DEPS, p. 83-197.

POUDER, M.C. (1993). Influence de l'audiovisuel sur les productions orales et écrites d'élèves de CM2. *Recherches en didactique du français langue maternelle*, ENS Lyon, p. 41-58.

RIEFFEL, R. (2005). Sociologie des médias. Ellipses, Infocom, 2<sup>ème</sup> édition.

RIUTORT, P. (2013). La socialisation : Apprendre à vivre en société. Dans P. Riutort, *Première leçons de sociologie*, p. 63-74. Paris cedex 14, France : Presses Universitaires de France.

SACKS, H. (1972). On the Analyzability of Stories by Children. GUMPERZ J. J. et HYMES d. (dir.), *Directions in Sociolinguistics : The Ethnography of Communication* Holt, Rinehart, & Winston, New York, p. 35-71.

SOUBEYRAND, E., XAVIER, J. & GUILLE, J-M. (2007). Quand le langage émerge... (Partie), Revue de la littérature sur le développement normal et le risque autistique, EDP Sciences, « Perspectives Psy », Vol. 46, p. 248-255, ISSN 0031-6032.

SYAHRIN, E. (2018). Les Requêtes à la Française : Quelles Stratégies de Politesse Appliquée ?, *Proceeding of the 1st Internationale Seminar on Foreign Language Teaching*, Linguistics and Literature.

TRICLOT, M. (2015). Où passe le genre ? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma. Dans : *Genre et jeux vidéos*, Fanny Lignon, Presses universitaires du Midi, *Sciences sociales* (2015), p. 19-36

<http://www.infofemmes.com/v2/p/Se-documenter/Historique-du-droit-des-femmes/60>

<https://www.vie-publique.fr/eclairage/19590-chronologie-des-droits-des-femmes>

<https://www.letemps.ch/monde/un-gouvernement-paritaire-france>

[https://www.lemonde.fr/societe/article/2019/02/28/l-academie-francaise-se-resout-a-la-feminisation-des-noms-de-metiers\\_5429632\\_3224.html](https://www.lemonde.fr/societe/article/2019/02/28/l-academie-francaise-se-resout-a-la-feminisation-des-noms-de-metiers_5429632_3224.html)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Totally\\_Spies!#Fiche\\_technique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Totally_Spies!#Fiche_technique)

<http://www.planete-jeunesse.com/fiche-2124-foot-2-rue.html>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Foot\\_2\\_rue](https://fr.wikipedia.org/wiki/Foot_2_rue)

<http://www.allocine.fr/series/ficheserie-4580/diffusion-tv/>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Scooby-Doo>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Quoi\\_d%27neuf\\_Scooby-Doo\\_%3F](https://fr.wikipedia.org/wiki/Quoi_d%27neuf_Scooby-Doo_%3F)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Scooby-Doo:\\_Myst%C3%A8res\\_associ%C3%A9s](https://fr.wikipedia.org/wiki/Scooby-Doo:_Myst%C3%A8res_associ%C3%A9s)

## Annexe 1 : Sondage

### Questionnaire proposé aux participant.e.s

#### **I. Informations générales**

1. A quel genre vous identifiez-vous ?
2. Quel âge avez-vous ?
3. Quelle est votre nationalité
4. Quelle est (quelles sont) votre (vos) langue(s) maternelle(s) ?
5. Quel est votre niveau d'étude actuel ?
6. Quelle est votre situation actuelle ?
7. Où avez-vous passé la plus grande partie de votre enfance ? (région(s) et ville(s)) ?

#### **II. Foot 2 Rue**

8. Avez-vous déjà regardé le dessin animé *Foot 2 Rue* durant votre enfance ?
9. A quelle fréquence regardiez-vous *Foot 2 Rue* durant votre enfance ?
10. Sur une échelle de 1 à 10 (1 = pas du tout et 10 = énormément), dans quelle mesure appréciez-vous ce dessin animé ?
11. Qu'appréciez-vous dans ce dessin animé ?
12. Regardez-vous encore ce dessin animé ?
13. Si vous avez/aviez des enfants, les laisseriez-vous regarder ce dessin animé ? Si non, pourquoi ?

14. Parmi les personnages principaux, lequel préféreriez-vous ?
15. A quel personnage vous identifiez-vous ? Pour quelles raisons ?
16. Selon vous, quel adjectif décrit le mieux les personnages suivants : Tag, Gabriel, Eloïse, Samira, Jérémy, Tek/No ?

### III. **Totally Spies !**

17. Avez-vous déjà regardé le dessin animé *Totally Spies !* durant votre enfance ?
18. A quelle fréquence regardiez-vous *Totally Spies !* durant votre enfance ?
19. Sur une échelle de 1 à 10 (1 = pas du tout et 10 = énormément), dans quelle mesure appréciez-vous ce dessin animé ?
20. Qu'appréciez-vous dans ce dessin animé ?
21. Regardez-vous encore ce dessin animé ?
22. Si vous avez/aviez des enfants, les laisseriez-vous regarder ce dessin animé ? Si non, pourquoi ?
23. Parmi les trois héroïnes, laquelle préféreriez-vous ?
24. Parmi les trois héroïnes, à laquelle vous identifiez-vous ? Pour quelles raisons ?
25. Selon vous, quel adjectif décrit le mieux les personnages suivants : Sam, Clover, Alex ?

### IV. **Scooby-Doo**

26. Avez-vous déjà regardé le dessin animé *Scooby-Doo* durant votre enfance ?
27. A quelle fréquence regardiez-vous *Scooby-Doo* durant votre enfance ?

28. Sur une échelle de 1 à 10 (1 = pas du tout et 10 = énormément), dans quelle mesure appréciez-vous ce dessin animé ?
29. Qu'appréciez-vous dans ce dessin animé ?
30. Regardez-vous encore ce dessin animé ?
31. Si vous avez/aviez des enfants, les laisseriez-vous regarder ce dessin animé ? Si non, pourquoi ?
32. Parmi les personnages principaux, lequel préférez-vous ?
33. Parmi les personnages principaux, auquel vous identifiez-vous ? Pour quelles raisons ?
34. Selon vous, quel adjectif décrit le mieux les personnages suivants : Fred, Véra, Daphné, Sammy, Scooby-Doo ?

V. **Questions générales**

35. Pensez-vous que les enfants reproduisent des comportements qu'ils ont vus dans les dessins animés ? Si oui, pouvez-vous donner un ou deux exemples ?
36. Pensez-vous que les dessins animés influencent la façon dont les enfants voient le monde ? Pourquoi ?
37. Commentaires