

Jeux vidéo : De la *Game Boy* aux filles dans le *game*, l'égalité en cours de chargement

Dans le prolongement de ses travaux publiés en octobre 2025 sur la place des femmes et des filles dans les sciences, la délégation aux droits des femmes du Sénat s'est saisie, en 2025-2026, de la question de la place des femmes dans l'univers du jeu vidéo.

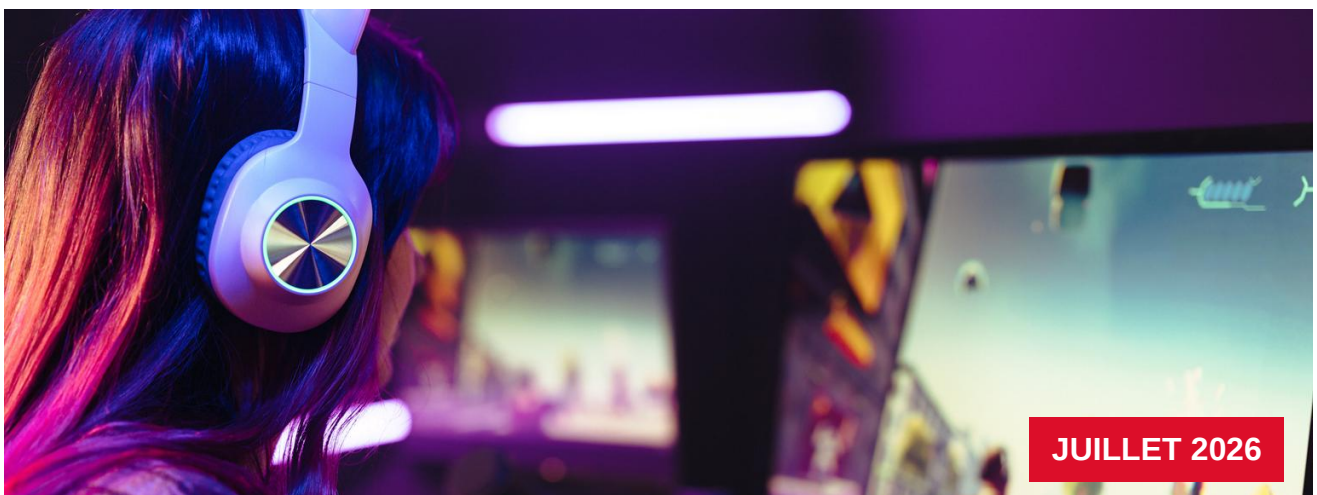
De loin la première industrie culturelle française, le jeu vidéo a bénéficié, au cours des 25 dernières années, d'une **féminisation massive de ses publics** – près de la moitié des joueurs sont aujourd'hui des femmes – sans que cette féminisation n'infuse réellement dans l'industrie elle-même ni dans les espaces de visibilité et de compétition vidéoludiques en France.

Les femmes ne représentent aujourd'hui que **20 % des effectifs** de l'industrie du jeu vidéo, une proportion qui tombe à 7,7 % dans les métiers techniques et à 14 % dans les postes de direction. Elles demeurent freinées dans leur progression de carrière, encore victimes de **discriminations** voire de **violences sexistes et sexuelles**, et dissuadées de rester dans ce secteur par des conditions de travail qui leur sont souvent défavorables.

Alors qu'ils occupent désormais une place centrale dans le paysage culturel français, les jeux vidéo n'ont donc pas encore achevé leur « **révolution industrielle** », celle de la parité et de l'égalité. Pas plus qu'ils ne sont allés au bout de la « **révolution des représentations** » dans leur univers narratif.

Enfin, alors que les femmes **jouent désormais autant que les hommes**, elles demeurent beaucoup **moins nombreuses** dans les environnements de **jeu en ligne**, les **plateformes de streaming** et les **compétitions d'e-sport**.

Consciente du fleuron national et du poids économique que représente aujourd'hui l'industrie française du jeu vidéo, la délégation formule **18 recommandations** de nature à féminiser la filière vidéoludique à tous les niveaux, aller au bout de la révolution narrative des représentations, et faire des communautés du jeu vidéo des espaces plus sûrs et plus inclusifs.





Les principales recommandations

Parmi les 18 adoptées par la délégation, en reprenant la numérotation du rapport

1. Sensibiliser les filles, dès l'enseignement primaire, à l'attractivité des filières scientifiques et numériques, et rendre davantage visibles, au cours de l'enseignement secondaire, les différents métiers du jeu vidéo en valorisant les débouchés et compétences liés à ce secteur.
2. Réactiver le Réseau des Formations aux Métiers du Jeu Vidéo afin de promouvoir une politique de labellisation « égalité » des écoles du jeu vidéo et de mettre en place des indicateurs de suivi de la mixité femmes/hommes dans ces écoles, y compris dans les territoires ultramarins.
5. Conditionner le versement des aides publiques, nationales et régionales, dans le secteur du jeu vidéo, au respect par les entreprises d'engagements mesurables annuellement en matière de prévention et de traitement des violences et du harcèlement sexistes et sexuels au travail (VHSST) et de mixité des équipes.
6. Structurer le secteur du jeu vidéo autour d'une convention collective propre à la filière avec des engagements spécifiques des partenaires sociaux pour une filière paritaire.
9. Créer, sous l'égide du CNC, un cadre de coopération pérenne entre les chercheurs et les professionnels du jeu vidéo afin de favoriser le développement, la diffusion et l'amélioration d'outils communs d'analyse des représentations.
10. Porter, dans le cadre de la gouvernance européenne du système PEGI, la création d'un pictogramme spécifique permettant d'informer les consommateurs de la présence de représentations, de stéréotypes ou de contenus à caractère sexiste dans les jeux vidéo.
15. Améliorer la prise en charge des victimes de cyberharcèlement liées aux jeux vidéo, au streaming et à l'e-sport, en renforçant la formation des forces de l'ordre, en facilitant la collecte et la transmission des preuves numériques et en développant une expertise dédiée à ces formes de violences tout au long de la chaîne pénale.
18. Soutenir la création d'une fédération française de l'e-sport et structurer les parcours d'accès des femmes à la compétition e-sportive.

I. JEUX VIDÉO : PREMIÈRE INDUSTRIE CULTURELLE MONDIALE, AUJOURD'HUI EN DÉCALAGE AVEC LA FÉMINISATION MASSIVE DE SES PUBLICS

A. Le jeu vidéo : une industrie davantage sensible au genre mais toujours à la traîne en matière d'égalité

L'industrie du jeu vidéo est aujourd'hui la **première industrie culturelle mondiale**, dépassant en valeur le livre et le cinéma, et réalise un chiffre d'affaires mondial évalué à plus de 200 milliards de dollars en 2025.

La **France** se démarque par une **place de premier plan** grâce à un tissu d'entreprises varié, allant de grandes sociétés mondialement implantées telles qu'Ubisoft, qui emploie 17 000 personnes au niveau mondial dont 4 000 en France, aux studios indépendants à succès, comme *Sandfall Interactive* et son jeu « *Clair obscur : expédition 33* » multi-primé.

Ces entreprises emploient environ 10 000 personnes en France en emplois directs et génèrent un chiffre d'affaires annuel de 6 milliards d'euros.

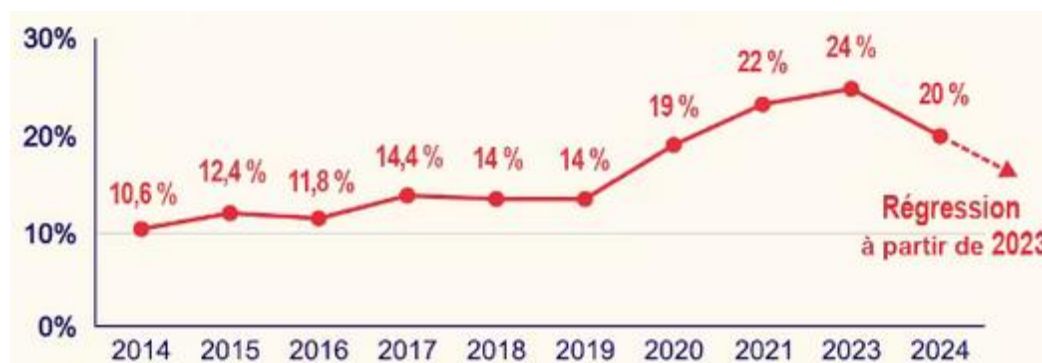
Les principaux chiffres du secteur du jeu vidéo en France



Source : Baromètre annuel du SNJV (juin 2025)

Les femmes ont toutefois été les premières victimes d'une **fragilisation économique du secteur après la pandémie de 2020**, aboutissant à des restructurations et à de nombreux licenciements au niveau mondial.

Proportion de femmes dans les effectifs des studios de développement français de jeux vidéo (en %)



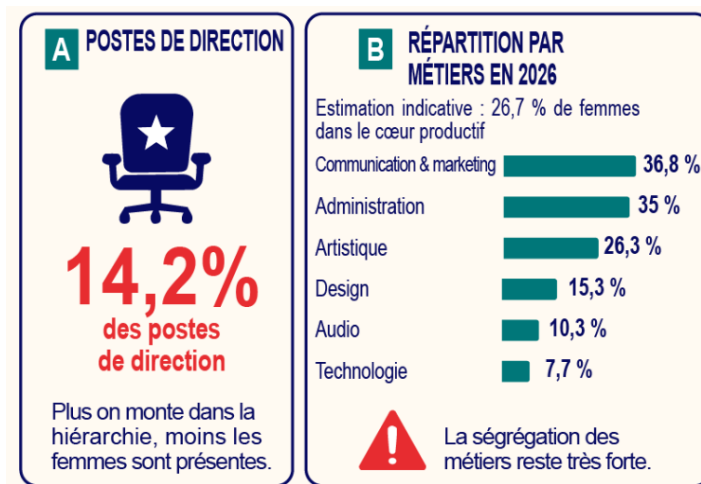
Source : Women in games France (WIG France) et baromètre annuel du SNJV (2025)

Les femmes représentent aujourd'hui **20 % des effectifs** de l'industrie du jeu vidéo, en baisse de 4 points par rapport à 2022

Accès des femmes aux responsabilités et aux différents métiers dans le secteur français du jeu vidéo

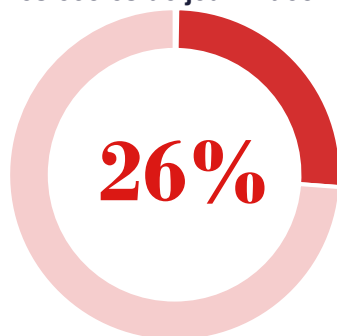
Les femmes demeurent **sous-représentées dans le « Game design »** (création des règles et principes d'un jeu) et **plus encore dans la programmation** qui sont des postes dits techniques et perçus comme essentiels par les groupes de jeux vidéo.

De la même façon, le nombre de femmes occupant des postes de direction est passé de 20 % en 2022 à 14,2 % en 2024, soit un recul de près de 6 points. En 2020, ce taux se situait à 11 %.



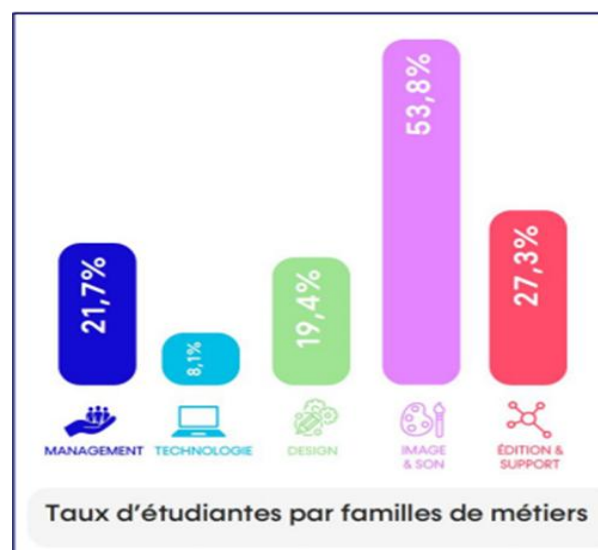
Source : Women in games France (WIG France)

Part des étudiantes dans les écoles de jeux vidéo



Une des premières causes de l'absence de mixité dans l'industrie du jeu vidéo est le manque de vivier de recrutement et le faible effectif de femmes dans les écoles de formation initiale, puisque seuls 26 % des étudiants des filières spécialisées en jeu vidéo sont des femmes.

Entre la formation initiale, où les femmes sont minoritaires (environ un quart des étudiants), et l'insertion dans la sphère professionnelle, où les femmes ne représentent que 20 % des effectifs des studios de développement, on constate donc une déperdition de l'ordre de six points.



Baromètre du réseau des formations de jeu vidéo en France –édition 2022 – SNJV

Une fois entrées dans l'industrie du jeu vidéo, **les femmes ont plus souvent tendance à en sortir que les hommes**, notamment après 35 ans : ce phénomène du « tuyau percé » est le résultat d'un **environnement de travail encore peu favorable aux femmes**, à de **moindres opportunités d'avancement** ou d'accès à des postes stratégiques au sein de l'entreprise, enfin à la perpétuation, dans certains environnements de travail, d'un **climat professionnel toxique voire de situation de violences et harcèlement sexistes et sexuels au travail**.

Les scandales révélés ces dernières années, pointant des pratiques de harcèlement et de violences sexistes et sexuelles, n'ont pas contribué à présenter l'industrie du jeu vidéo comme un environnement accueillant et bienveillant envers les femmes, malgré de réels progrès constatés dans le signalement et le traitement de ces situations après 2020 et le #MeToo du jeu vidéo.

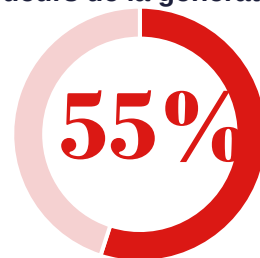
B. Une féminisation spectaculaire des publics mais des imaginaires qui sont encore marqués par des biais sexistes

1. La bascule des publics du jeu vidéo : une féminisation spectaculaire et durable des pratiques du jeu vidéo

Le jeu vidéo est devenu une **pratique culturelle quasi universelle** : 73 % des Français âgés de quatre ans et plus, déclarent jouer aux jeux vidéo, à des degrés de fréquence variables. L'une des évolutions les plus marquantes concerne **la part des femmes parmi les joueurs**. Les données pour 2025 font état de 40,2 millions de joueurs, dont **51 % d'hommes et 49 % de femmes**. La pratique du jeu vidéo est ainsi devenue **quasi-paritaire**.

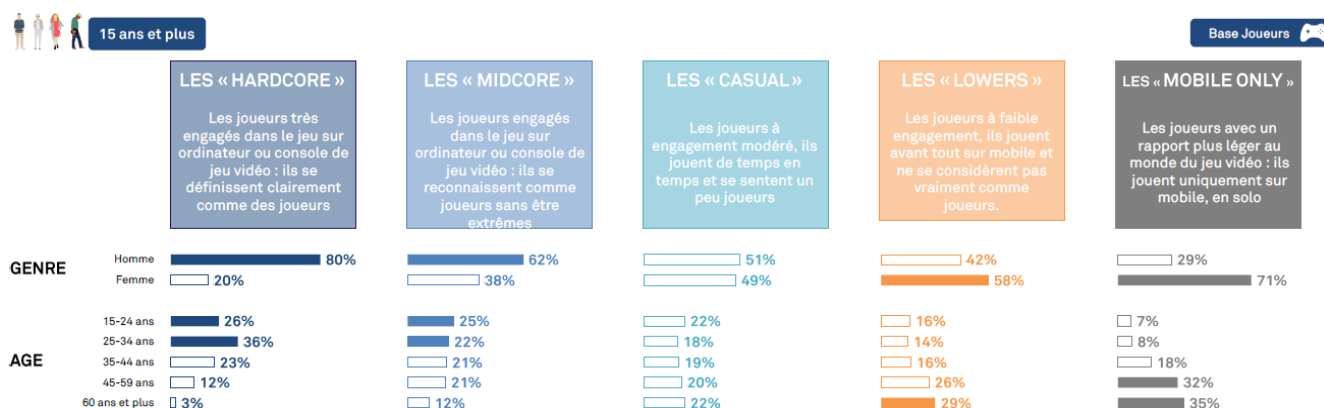
Les données du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell) montrent que la progression du nombre de joueuses se poursuit : 69 % des femmes déclarent jouer aux jeux vidéo en 2024, soit **800 000 joueuses supplémentaires en un an**. Cette dynamique apparaît **encore plus fortement marquée chez les jeunes générations, notamment la génération Z (16 – 30 ans)**.

Part des femmes parmi les joueurs de la génération Z



La progression des joueuses **ne signifie pas que les pratiques sont devenues parfaitement identiques** entre les femmes et les hommes. Selon la classification du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), les femmes représentent ainsi 20 % des profils dits « *hardcore* » et 38 % des profils « *midcore* ». À l'inverse, elles sont majoritaires parmi les profils « *mobile only* ».

Segmentation selon l'intensité de jeu déclarée par les joueuses et joueurs



Source : CNC, les publics du jeu vidéo en France (2025)

L'image d'un univers vidéoludique réservé aux hommes, y compris sur les segments les plus intenses, ne correspond donc plus à la réalité des usages.

“

Un monde majoritairement masculin a conçu, à l'origine, des divertissements destinés à de jeunes garçons.

Emmanuel Forsans, directeur général de l'Agence française du jeu vidéo (AFJV)

2. Des représentations en évolution mais encore marquées par des biais sexistes

Le jeu vidéo s'est développé à partir des années 1980 dans le sillage de la micro-informatique, un univers alors très largement masculin.

Cette culture industrielle va se traduire dans la manière dont le jeu vidéo est commercialisé et **la publicité constitue une excellente illustration de la construction d'un univers genré du jeu vidéo**. Les campagnes publicitaires contribuent à installer durablement l'idée selon laquelle le jeu vidéo constituerait avant tout un loisir masculin. Dans les représentations dominantes, le garçon apparaît comme le propriétaire légitime de la console et comme celui qui maîtrise les codes du jeu vidéo.

Publicité pour la NES (Nintendo – 1988)



Les **campagnes publicitaires** contribuent à installer durablement l'idée selon laquelle le jeu vidéo constituerait avant tout un loisir masculin.

Dans les représentations dominantes, le **garçon apparaît comme le propriétaire légitime de la console** et comme celui qui maîtrise les codes du jeu vidéo.

Source : JVFrance



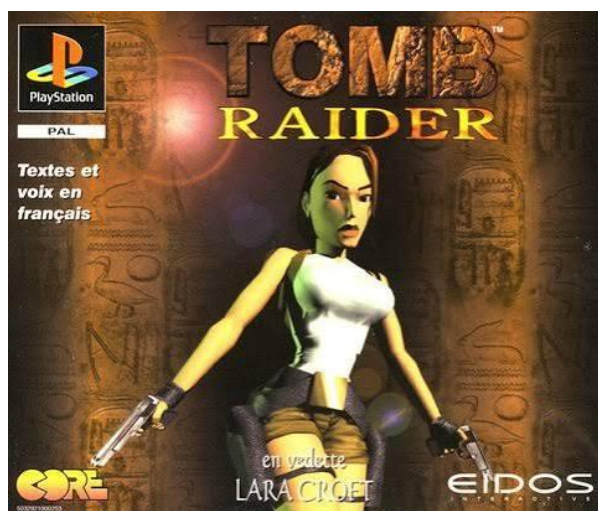
Cet héritage historique a durablement influencé la composition des publics, mais plus encore la construction de figures féminines stéréotypées dans les jeux eux-mêmes.

L'une des manifestations les plus emblématiques de cet héritage est la figure de la « **demoiselle en détresse** ». La princesse **Peach** dans *Super Mario Bros.* (1985), régulièrement capturée et sauvée par **Mario**, en constitue sans doute l'exemple le plus emblématique.

Source : présentation de Fanny Lignon

L'arrivée de **Lara Croft** dans le jeu *Tomb Raider* en 1996 constitue une **rupture majeure dans l'histoire des représentations féminines**. Pour la première fois, **une femme n'est plus seulement l'objet de la quête mais le moteur de l'action**. Aventurière, archéologue et combattante, Lara Croft s'impose comme l'une des premières héroïnes mondiales du jeu vidéo.

Jaquette du jeu *Tomb Raider* (1996)



Source : Eidos Interactive

Lara Croft marque l'émergence d'une nouvelle figure : celle d'une héroïne pleinement actrice du récit.

Si le personnage conquiert une autonomie inédite, son apparence repose sur des **canons physiques fortement sexualisés** qui nourriront de nombreux débats et continueront au travers des différents opus d'alimenter une vision stéréotypée ciblant un public masculin.

Cette **tension entre émancipation et sexualisation** explique la **place singulière qu'occupe Lara Croft dans l'histoire du jeu vidéo**.

L'évolution des représentations féminines dans le jeu vidéo ne suit pas nécessairement une trajectoire linéaire.

Les jeux proposent désormais davantage de protagonistes féminins et offrent plus fréquemment aux joueurs et joueuses la **possibilité de choisir le genre de leur avatar**.



Ellie
The Last of Us
2013

Ellie dans *The Last of Us* (2013), une orpheline qui doit survivre dans un monde infesté de zombies, et **Maxine Coffield**, une étudiante en photographie qui découvre qu'elle a la capacité de remonter dans le temps sur de courtes périodes, dans *Life is Strange* (2015), un jeu réalisé par le studio français Don't Nod, représentent deux héroïnes qui sont moins stéréotypées mais aussi plus riches sur le plan de la psychologie.

Maxine
Life is Strange
2015



Source : présentation de Fanny Lignon



Clair obscur : expédition 33, développé par le studio **Sandfall Interactive**, a été salué par la critique internationale et reçu **neuf récompenses aux Game Awards**, dont le prix du meilleur jeu de l'année 2025. Il met en scène plusieurs personnages féminins jouables, au premier rang desquels **Maëlle**, qui partage le rôle principal avec Gustave.

Source : Sandfall Interactive

Le débat porte désormais sur la diversité des figures féminines proposées aux joueuses et joueurs, ainsi que leur capacité à **refléter la pluralité** des parcours, des corps, des âges, des origines et des expériences qui caractérisent aujourd'hui les **publics du jeu vidéo**.

“

J'aime beaucoup dans les images regarder ce qu'il n'y a pas. (...) À quand davantage d'héroïnes non blanches ? Plus largement, quand la variété des corps, des âges et des rôles (...) sera-t-elle enfin mieux représentée ?

Fanny Lignon, maîtresse de conférences HDR en sciences de l'information et de la communication à l'université Claude Bernard Lyon 1

Des recherches conduites par la **Chaire Diversité et Inclusion de l'EDHEC** visent à objectiver cette sous-représentation à travers un test qui repose sur **quatre critères simples** : la parité numérique entre personnages féminins et masculins, la parité parmi les personnages jouables, la parité des personnages nommés et la parité du temps de parole.



Sur 129 jeux à très large diffusion commercialisés entre 1988 et 2024, **seuls 3 jeux** remplissent l'ensemble des quatre critères. **67 ne satisfont à aucun** des quatre critères : « des jeux non seulement non paritaires, mais dont on peut se demander s'ils n'occultent pas complètement les femmes ou ne les dégradent pas. »

C. Les recommandations de la délégation pour une révolution industrielle et narrative du jeu vidéo

1. Un enjeu de féminisation à tous les niveaux et de structuration sociale de la filière du jeu vidéo

Pour féminiser durablement l'industrie du jeu vidéo, il est nécessaire de mener une **politique volontariste de féminisation à tous les niveaux**, que ce soit au moment de la **formation initiale**, au moment de l'**entrée dans la vie professionnelle** ou tout au long du déroulement de la **carrière**.

Il faut **agir dès l'enseignement primaire et secondaire** ainsi qu'au sein des **écoles de jeux vidéo** afin de renforcer la mixité des formations et de prévenir les violences sexistes et sexuelles dès la formation initiale.

Les rapporteurs préconisent de **mieux accompagner les carrières** des femmes dans les entreprises, en développant le mentorat, les réseaux professionnels et en **conditionnant les aides publiques à des engagements concrets** en faveur de l'égalité.

“

Ce que nous essayons de faire, c'est de former et d'accompagner les studios, mais nous ne pouvons pas les y forcer. Certains sont volontaires, comme Ubisoft, mais d'autres restent inaccessibles.

Justine Boulanger, secrétaire générale de Women in Games France

Enfin, la poursuite de la féminisation passe par une véritable **structuration sociale de la filière**, à travers l'élaboration d'une convention collective propre au secteur.

2. Aller au bout de la révolution narrative des représentations : faire du jeu vidéo un outil d'égalité

Les rapporteurs recommandent de compléter les dossiers de demande d'aide du Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) et du Crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV) par un **formulaire relatif aux représentations des femmes et aux stéréotypes de genre**, destiné à intégrer ces enjeux dès la conception des jeux.

Ils préconisent également **d'accompagner les studios** par le développement de formations, de ressources, de référentiels et de bonnes pratiques, ainsi que de renforcer la coopération entre les chercheurs et les professionnels afin de **diffuser des outils communs d'analyse des représentations**.



Les rapporteurs proposent de **faire évoluer la signalétique européenne PEGI** (*Pan European Game Information*) afin de mieux prendre en compte les représentations sexistes, en créant un pictogramme spécifique, et d'étendre son affichage à l'ensemble des plateformes de distribution numérique des jeux vidéo.

NB : pictogramme réalisé avec l'assistance de l'intelligence artificielle

Enfin, ils recommandent de mieux mobiliser le jeu vidéo comme **support de l'éducation aux médias et à l'information (EMI)** et de l'éducation à la vie affective, relationnelle et sexuelle (Evars).

II. DES FEMMES ENCORE MASSIVEMENT EXCLUES DES ESPACES DE VISIBILITÉ ET DE COMPÉTITIONS VIDÉOLUDIQUES

A. Une toxicité dans les environnements de jeux en ligne qui n'est pas marginale mais culturelle

Les espaces de jeu en ligne demeurent marqués par une **culture sexiste** qui ne relève ni de comportements isolés ni de quelques communautés marginales. Des travaux de l'Ifop montrent que **40 % des joueuses** déclarent avoir déjà été confrontées à des comportements sexistes ou à connotation sexuelle, une proportion qui atteint **66 % dans les jeux de combat**.

“

Chez les hommes, la violence apparaît lorsqu'un joueur est jugé mauvais ; pour les femmes, elle tient au fait d'être perçues comme telles, même lorsqu'elles jouent mieux que les hommes.

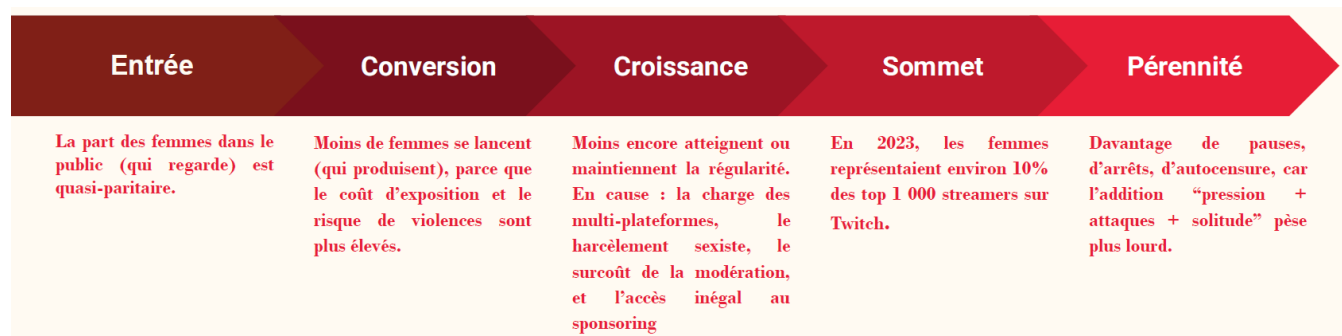
Raphaëlle Cordes, journaliste et commentatrice e-sport, fondatrice de POG tv

Ces violences conduisent de nombreuses joueuses à **renoncer au chat vocal, à masquer leur identité ou à quitter certaines communautés**. Les rapporteurs reconnaissent les progrès accomplis par les éditeurs en matière de modération, mais ils constatent que ces outils peinent encore à répondre à des comportements toxiques qui évoluent en permanence.

B. Le streaming : une exposition maximale corrélée à un fort risque de violences sexistes

Le streaming est devenu l'une des principales vitrines du jeu vidéo. Pourtant, alors que les femmes représentent près de la moitié des joueurs, elles **demeurent très minoritaires parmi les streamers les plus visibles**. Les rapporteurs constatent que cette sous-représentation ne s'explique pas par un manque de niveau ou d'engagement, mais par **une accumulation de freins structurels** : dépendance aux plateformes, surexposition aux violences sexistes et nécessité de protéger davantage sa vie privée.

Le « **tunnel de parité** » proposé par Anna Bressan, actuelle présidente de *Women in Games France*, montre que ces obstacles s'accumulent à chaque étape du parcours, conduisant progressivement les femmes à disparaître des espaces les plus visibles du streaming.



Source : *Women in Games France*

Cette visibilité transforme les créatrices de contenus en cibles de violences sexistes qui peuvent se prolonger sur les réseaux sociaux, et prendre la forme de campagnes de cyberharcèlement, de doxxing ou de swatting. Elles imposent une vigilance constante, conduisent à l'autocensure et peuvent laisser des traces durables.

“

On se fait donc attaquer sur ce qu'on est, ce qu'on pense, ce qu'on représente, ce que les autres pensent qu'on représente.

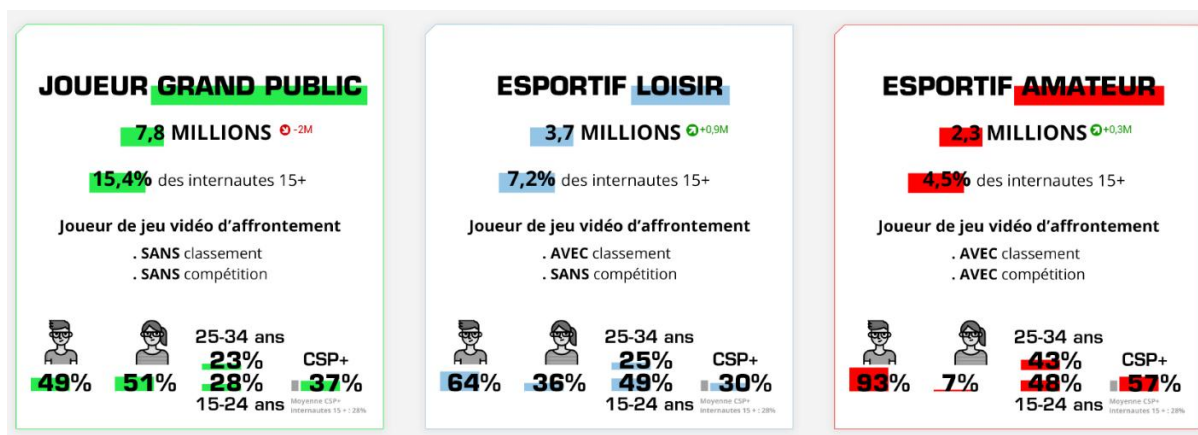
Mamapaprika, créatrice de contenus jeu vidéo sur Twitch, animatrice d'émissions et ambassadrice de l'association Afrogameuses

Certaines créatrices subissent un cumul de discriminations, illustrant le phénomène de « **misogynoir** », qui désigne les violences spécifiques dirigées contre les femmes noires, à l'intersection du racisme et de la misogynie.

C. L'e-sport : l'espace le moins paritaire du jeu vidéo

Alors que les femmes représentent près de la moitié des joueurs de jeux vidéo, elles ne constituent plus que 7 % des pratiquants de l'e-sport compétitif. Cette sous-représentation ne résulte ni d'un manque d'intérêt ni d'un déficit de compétences, mais d'un **effet de « pipeline »** : à chaque étape du parcours compétitif, des obstacles successifs réduisent progressivement le nombre de joueuses susceptibles d'accéder au haut niveau.

Part des femmes parmi les joueurs de jeu vidéo d'affrontement



Source : Baromètre France esports (2023)

Plusieurs freins structurels se renforcent mutuellement : violences sexistes, remise en cause des compétences, accès plus difficile aux équipes, ou encore héritage d'un entre-soi historiquement masculin. La **compétition**, pourtant théoriquement ouverte à toutes et à tous, demeure un **espace où la mixité reste largement théorique**.

Les joueuses qui parviennent à franchir ces obstacles se heurtent encore à un **écosystème insuffisamment structuré**. Le faible nombre de compétitions féminines, leur manque de visibilité et l'absence de perspectives de professionnalisation limitent durablement les carrières et réduisent l'émergence de rôles modèles susceptibles d'encourager de nouvelles vocations.

D. Les recommandations de la délégation : « game over pour le sexisme » ou comment faire des communautés du jeu vidéo des environnements sûrs et inclusifs

1. Créer des espaces de jeux en ligne plus sûrs

Les éditeurs et plateformes ont considérablement renforcé leurs dispositifs de modération (signalement, filtres automatisés, détection des comportements toxiques, modération humaine et sanctions graduées). Toutefois, une nouvelle étape doit être franchie : **passer d'une logique d'obligation de moyens à une véritable obligation de résultats**, en s'appuyant sur le cadre offert par le **Digital Services Act (DSA)** pour faire de l'effectivité des politiques de modération un **standard de sécurité applicable à l'ensemble des opérateurs proposant des espaces de jeux en ligne ou de diffusion de contenus vidéoludiques**.

Les victimes restent confrontées à des difficultés lorsqu'elles décident de signaler les faits ou de déposer plainte. La collecte des preuves numériques, la multiplicité des plateformes et la lourdeur des démarches constituent des obstacles majeurs, qui **découragent de nombreuses victimes** et compliquent le traitement judiciaire de ces affaires.

Les rapporteurs recommandent de **renforcer la formation des forces de l'ordre, de faciliter la collecte et la transmission des preuves numériques et de développer une expertise dédiée à ces formes de violences tout au long de la chaîne pénale**.

2. Faire évoluer durablement la culture du gaming

La lutte contre le sexisme ne peut reposer sur la seule modération ou la seule réponse judiciaire. Elle suppose une action durable de prévention pour faire évoluer les comportements et les normes qui structurent encore les communautés de joueurs.

À cet égard, **les associations engagées en faveur de la mixité dans le jeu vidéo, notamment *Women in Games France* et *Afrogameuses***, jouent un rôle essentiel.

Les rapporteurs recommandent de reconnaître et soutenir le rôle structurant de ces associations, **en renforçant durablement leurs moyens afin qu'elles puissent poursuivre leurs missions** de sensibilisation, de mentorat, d'accompagnement des joueuses, de mise en réseau et de valorisation des rôles modèles féminins.

3. Structure un écosystème de l'e-sport plus inclusif

La progression de la mixité dans l'e-sport suppose de faire de la sécurité et de l'inclusion des joueuses une exigence commune de l'ensemble de l'écosystème. Il est donc nécessaire de **réduire le « coût d'entrée social et psychologique » de la compétition**, en encourageant les organisateurs, diffuseurs, sponsors et éditeurs à adopter des standards communs de prévention, de modération et d'accompagnement des joueuses. Les rapporteurs recommandent de soutenir la relance d'un **baromètre France Esports** intégrant des indicateurs genrés afin de mieux mesurer les progrès.

Ils estiment nécessaire de mieux structurer les parcours d'accès des femmes au haut niveau et recommandent de **soutenir la création d'une fédération française de l'e-sport**, afin de favoriser un développement plus structuré de la discipline et d'accompagner durablement les joueuses vers la compétition.



Marie MERCIER
Rapporteur
Saône-et-Loire
Les Républicains



Dominique VÉRIEN
Rapporteuse
Yonne
Union Centriste



Adel ZIANE
Rapporteur
Seine-Saint-Denis
Socialiste, Écologiste et
Républicain

POUR EN SAVOIR PLUS

Contrôle en clair

<https://www.senat.fr/travaux-parlementaires/office-et-delegations/delegation-aux-droits-des-femmes-et-a-legalite-des-chances/contrôle-en-clair/montee-en-puissance-des-reseaux-et-mouvements-masculinistes.html>



✉ delegation-femmes@senat.fr

☎ 01.42.34.33.81

🌐 www.senat.fr