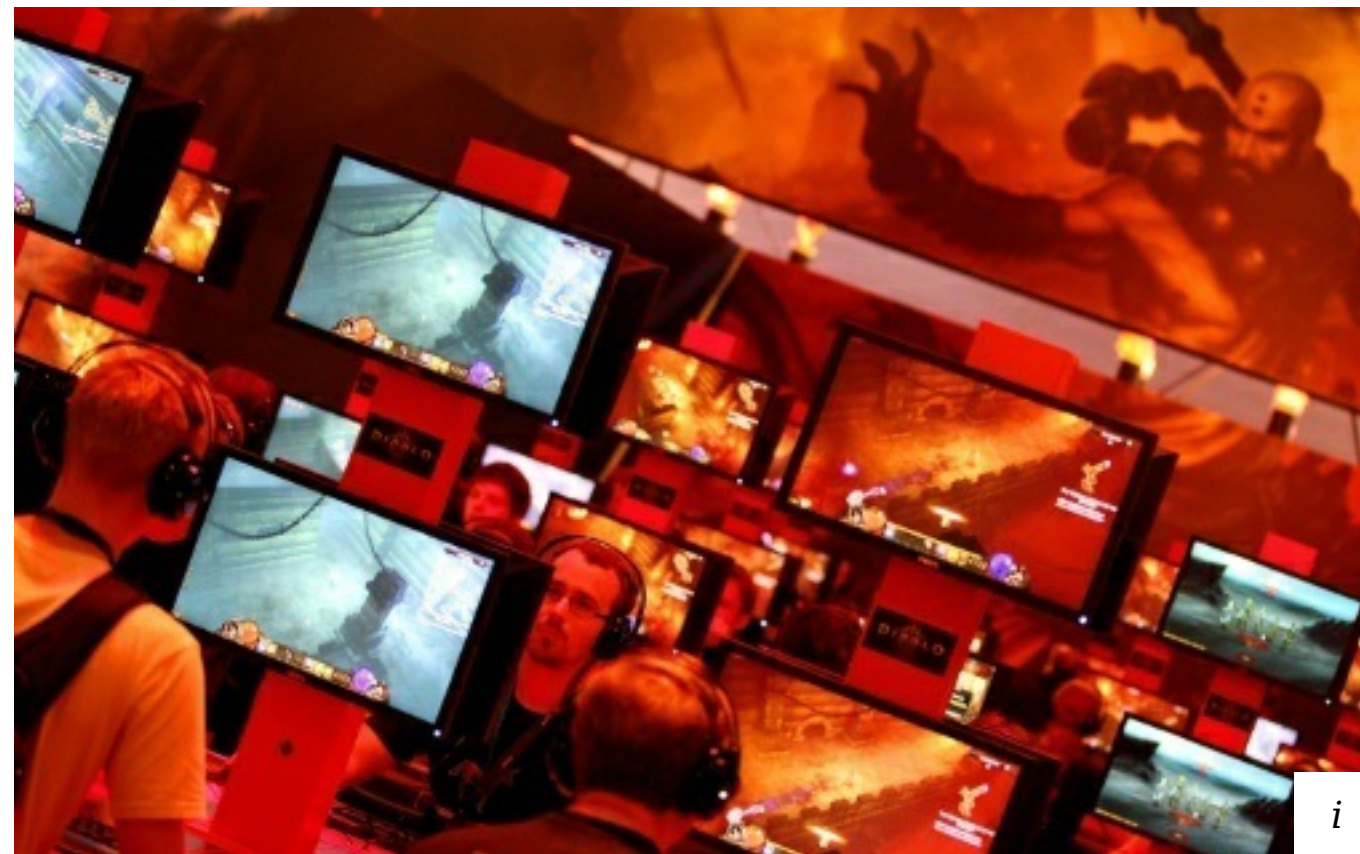


## Les liaisons dangereuses entre jeux vidéo et sexisme

Publié le 17/03/2017 à 11:04 | AFP



Les jeux vidéo rendent-ils macho ? Une équipe internationale de chercheurs vient d'établir un lien entre la pratique de ces jeux et le sexisme, dans un article scientifique publié vendredi dans *Frontiers in Psychology*.

Le point de départ est le constat que "les représentations sexistes saturent la publicité, la télévision et le cinéma. Le jeu vidéo ne fait pas exception", explique à l'AFP Laurent Bègue, directeur de la Maison des Sciences de l'Homme Alpes (CNRS/Université Grenoble Alpes).

"Les analyses de contenu montrent que dans les jeux à succès, les femmes y sont sous-représentées, ont des rôles passifs, sont des princesses à sauver ou des objets de conquête dont le rôle est secondaire et l'apparence sexualisée", détaille le chercheur. "Les hommes y sont souvent actifs, armés et musclés".

Des expérimentations ont montré que la pratique de quelques minutes de certains jeux vidéo augmentait les stéréotypes de genre et le sexisme, mais jusqu'à présent, il n'existait pas d'enquête de grande envergure auprès d'adolescents sur le sujet.

Avec ses co-auteurs, Elisa Sarda, Sebastian Roché et Clémentine Bry (Université Grenoble Alpes, Université de Savoie) et Douglas A. Gentile (Iowa State University), Laurent Bègue a mené une enquête auprès de 13.520 jeunes français de Grenoble et Lyon, âgés de 11 à 19 ans, issus de 127 établissements scolaires.

L'étude a mis en relation le temps hebdomadaire de jeu et l'adhésion à une vision sexiste selon laquelle "le rôle de la femme est essentiellement de faire et d'élever des enfants".

Les résultats ont montré que plus le temps de jeu augmentait, plus l'attitude sexiste était prononcée. Selon Laurent Bègue, "le lien est statistiquement significatif, mais son poids reste limité".

Les analyses ont confirmé par ailleurs que "l'adhésion religieuse, était également prédictive d'attitudes sexistes chez les adolescents, et ce dans une plus grande mesure", ajoute le psychologue social. "Le poids de la télévision était en revanche inférieur à celui du jeu vidéo".

Pour les auteurs, l'univers numérique reflète, et peut-être cultive, les stéréotypes de genre de manière évidente.

"La modernité du support n'est pas un gage de sa modernité en termes d'égalité homme-femme !", souligne M. Bègue.

Certes, il serait "injuste de limiter le monde du jeu vidéo, d'une grande diversité, à ceux qui ont le plus de succès et qui versent dans la caricature des genres". Mais "l'industrie des jeux vidéo pourrait s'efforcer de ne pas enfermer les individus dans des rôles stéréotypés. Et c'est vrai aussi pour les hommes !", estime le chercheur, selon qui "ces rôles rigides ne facilitent pas l'innovation sociale".

Reportages, analyses, enquêtes, débats. Accédez à l'intégralité des contenus du Point >>

**Quiz du printemps**

Tentez de gagner un équipement audio JBL pour animer vos journées ensoleillées !



[Je Joue ▶](#)

## LE POINT VOUS RECOMMANDE



Masaya Nakamura, "père du Pac-Man", est décédé



Une photo déjà culte de Mark Zuckerberg terrorise les internautes



Contre l'espionnage, Julian Assange recommande d'"utiliser La Poste"

## CONTENUS SPONSORISÉS



Merkel Calls Chinese President Ahead of Trump Visit

HANDELSBLATT GLOBAL EDITION



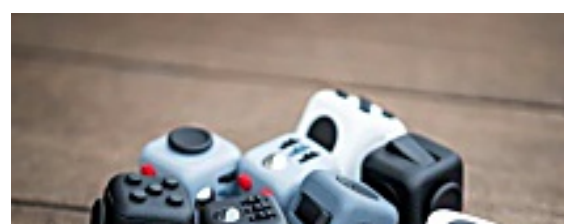
Luminexpert: Die verjüngende Kraft des Lichts

DR PIERRE RICAUD



If you own a computer you must try this game

VIKINGS





### Fidget Toys for ADHD in Children

FIDGET WIDGETS



### Brexit's Gloomy Implications for the Spanish Property Market

MANSION GLOBAL



### 5 Compelling Reasons to Immigrate to the US from Europe

GLOBALUSAGREENCARD

**En savoir plus et gérer les paramètres**

