



**UNIVERSITÉ  
DE GENÈVE**

**Archive ouverte UNIGE**

<https://archive-ouverte.unige.ch>

Master

2018

Open Access

This version of the publication is provided by the author(s) and made available in accordance with the copyright holder(s).

---

Exposition régulière à des personnages de jeux vidéo stéréotypés :  
nocivité et régulation étatique : l'esquisse d'une proposition libérale  
d'intervention

---

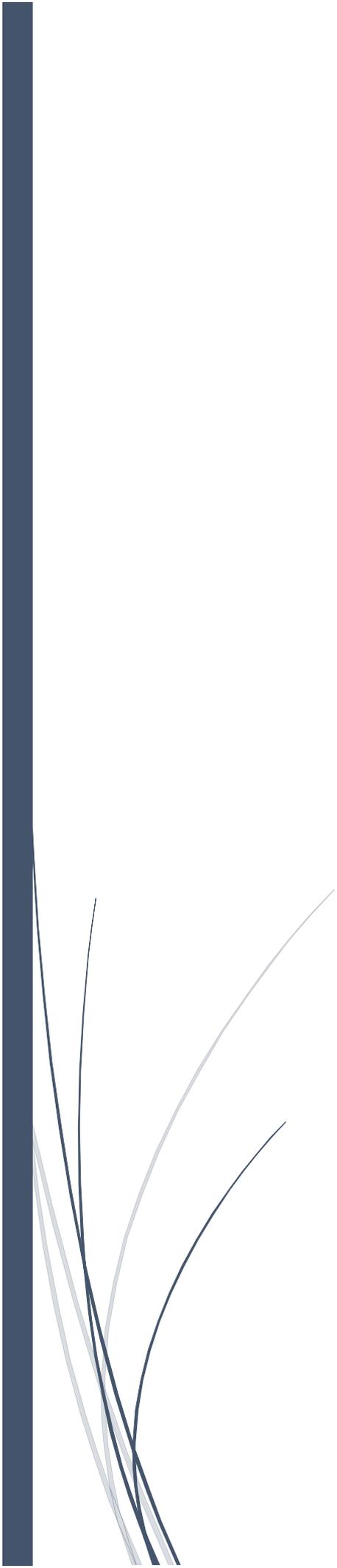
Colaco, Joris Manuel

#### **How to cite**

COLACO, Joris Manuel. Exposition régulière à des personnages de jeux vidéo stéréotypés : nocivité et régulation étatique : l'esquisse d'une proposition libérale d'intervention. Master, 2018.

This publication URL: <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:132363>

© This document is protected by copyright. Please refer to copyright holder(s) for terms of use.



**Exposition régulière à des personnages  
de jeux vidéo stéréotypés : nocivité et  
régulation étatique**

L'esquisse d'une proposition libérale  
d'intervention

**Joris Manuel Colaço**

N° étudiant : 12-317-616

**Mémoire de Master en Science politique**

**Directeur de Mémoire** : Professeur Matteo Gianni  
Faculté des Sciences de la Société (SdS)  
Université de Genève

30 décembre 2018

# Table des matières

<b>Résumé .....</b>	<b>2</b>
<b>Introduction .....</b>	<b>3</b>
<b>1. La notion de Stéréotype .....</b>	<b>8</b>
1.1 La notion de Stéréotype dans les sciences sociales .....	9
1.2 Stéréotypes de genre et médias.....	11
1.3 Stéréotypes de genre dans les jeux vidéo .....	13
a. Représentativité en matière de genre .....	14
b. Représentations genrées dans les jeux vidéo .....	15
<b>2. Les effets des stéréotypes de genre.....</b>	<b>18</b>
2.1 Dépréciation des compétences cognitives et du sentiment d'efficacité personnelle .....	18
2.2 Objectification et auto-objectification .....	19
2.3 Acceptation des mythes autour du viol .....	23
2.4 Harcèlement sexuel .....	25
2.5 Sexisme hostile et bienveillant .....	27
2.6 Limites des études sur les effets des stéréotypes de genre .....	33
<b>3. Régulation .....</b>	<b>36</b>
3.1 Ingérence étatique : liberté, autonomie et échelle d'intervention .....	39
3.2 Diverses formes d'ingérence étatique et leurs applications.....	44
3.3 La perspective millienne .....	46
3.4 Les approches paternalistes <i>alternatives</i> .....	52
a. Le paternalisme <i>doux</i> ( <i>soft paternalism</i> ).....	53
b. Le paternalisme libertaire de Thaler et Sunstein (2003) .....	63
3.5 Une proposition libérale d'intervention.....	75
<b>4. Objections .....</b>	<b>79</b>
<b>5. Conclusion.....</b>	<b>81</b>
5.1 Futures réflexions .....	82
<b>6. Remerciements .....</b>	<b>84</b>
<b>7. Bibliographie.....</b>	<b>84</b>
<b>8. Annexes .....</b>	<b>92</b>

## Résumé

Les études en psychologie sociale, portant sur les effets des stéréotypes de genre présents dans les jeux vidéo, font valoir que les consommateurs/joueurs (hommes et femmes) qui s'exposent régulièrement à des personnages féminins stéréotypés, sont plus susceptibles de développer des attitudes et croyances sexistes, à la fois dans les environnements en ligne (multijoueurs) et à la fois dans les environnements hors ligne (monde "réel"). De plus, les consommatrices (joueuses) qui s'exposent régulièrement à des personnages féminins stéréotypés voient leur probabilité de développer des problèmes de santé physique (anorexie, troubles nutritifs) et psychologique (dépression, honte corporelle, dépréciation de soi) significativement renforcée.

Au vu des effets susmentionnés, se poser la question d'une éventuelle régulation étatique peut sembler légitime. Néanmoins, et puisque les sociétés libérales dans lesquelles nous vivons donnent une importance fondamentale à la possibilité de faire ses propres choix de vie et réaliser ses diverses aspirations, toute forme d'ingérence étatique est susceptible de porter atteinte à la liberté et l'autonomie des individus, et se doit donc d'être justifiée. En ce sens, ce mémoire se demande dans quelle mesure et sous quelle forme l'État pourrait-il être habilité à intervenir dans la régulation des effets nocifs découlant d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés de jeux vidéo ? Quels sont les coûts ou avantages d'une intervention pour la liberté et l'autonomie des consommateurs ? Afin de répondre à ces questionnements, nous proposons d'explorer diverses approches (paternalistes et non paternalistes) cherchant à justifier une intervention étatique, nous en interrogeons les coûts et avantages en matière de liberté et d'autonomie pour les consommateurs, puis proposons une échelle d'intervention visant à fournir une liste de différentes mesures d'intervention (interdiction, restriction d'accès, etc.) classées en fonction de leur impact pour l'autonomie des consommateurs de jeux vidéo.

# Introduction

Selon les données recueillies par l'Entertainment Software Association (ESA), les jeux vidéo accueillent aujourd'hui plus de 2,6 milliards de joueurs à travers le monde<sup>1</sup>. En 2017, le chiffre d'affaire de l'industrie américaine du jeu vidéo a généré un chiffre d'affaires de 36 milliards de dollars, soit une hausse de 18 % par rapport à l'année 2016 (ESA, 2018). Ces chiffres dénotent ainsi un intérêt de plus en plus croissant de la population pour les jeux vidéo.

L'immersion dans ces espaces virtuels<sup>2</sup> s'effectue généralement à travers la prise de contrôle, par le joueur, d'une représentation visuelle de lui-même dans le jeu, plus communément désignée sous l'appellation "personnage jouable" (PJ<sup>3</sup>) ou "avatar"<sup>4</sup>.

Les personnages jouables regroupent à la fois les personnages de jeux vidéo imposés d'office par les programmeurs et dont les caractéristiques physiques ne sont pas modifiables (ex. Mario, Zelda, Lara Croft, etc.), et à la fois les personnages de jeux vidéo aux caractéristiques physiques plus ou moins modulables, dont l'apparence physique est susceptible de prendre des formes diverses et variées, allant de représentations non-humaines et totalement fictives à des représentations cherchant à imiter de la manière la plus réaliste possible l'apparence d'un être humain (âge, sexe, couleur de peau, etc.). En ce sens, la programmation du jeu peut, dans certains cas, permettre au joueur de modifier l'apparence physique de son avatar et lui laisser la liberté de posséder un avatar qui lui ressemble physiquement (Fox, Bailenson et Tricase, 2013, p.939).

Néanmoins, parmi l'ensemble des personnages de jeux<sup>5</sup> prenant des formes similaires à celles des êtres humains, il existe une forte distinction entre la représentation visuelle des

---

<sup>1</sup> Ces données prennent en considération l'ensemble des jeux vidéo, que l'on retrouve aussi bien sur ordinateurs, consoles de jeux, smartphones, *réalité virtuelle*, etc.

<sup>2</sup> Les environnements ou espaces virtuels désignent « two- or three-dimensional digital representations of natural or imagined spaces that typically feature objects or representations of humans » (Fox, Bailenson et Tricase, 2013, p.931). Il existe deux grandes manières pour les joueurs de se mouvoir dans ces espaces : (1) le fait de presser sur différentes touches (claviers, souris d'ordinateur, manettes, etc.) envoie un ordre au personnage contrôlé, en lui permettant d'effectuer un déplacement dans un environnement qui répond sans cesse à la sollicitation effectuée (ex. en courant sur une longue distance, il est possible de voir plusieurs paysages défiler). (2) Le fait pour le joueur de véritablement se mouvoir physiquement. Nous parlons ici des environnements totalement immersifs (ou de *réalité virtuelle*), et qui permettent de simuler la présence physique d'un joueur dans l'environnement : en ce sens, certaines expériences sensorielles peuvent être vécues, à savoir le toucher, la vue, l'ouïe (Fox, Bailenson et Tricase, 2013, p.931).

<sup>3</sup> L'acronyme "PJ" signifie "personnage jouable".

<sup>4</sup> Nous utiliserons les termes "avatar" et "personnages jouables" de manière équivalente.

<sup>5</sup> Une distinction assez fine est à effectuer entre le terme de "personnage de jeu" et le terme de "personnage jouable" (PJ). Le terme de "personnage de jeu" englobe à la fois les personnages jouables (PJ) et les personnages non jouables (PNJ). À la différence des personnages jouables (PJ) qui sont contrôlés par un joueur, les personnages

personnages féminins et masculins. En effet, plusieurs études soulignent que la sexualisation des personnages féminins est nettement plus importante que celle des personnages masculins (Beasley et Standley, 2002 ; Downs et Smith, 2010 ; Lynch, Tompkins, Driel et Fritz, 2016). Cette constatation générale semble tout autant se confirmer à travers les publicités (Scharrer, 2004), les magazines (Dill et Thill, 2007) et les couvertures de jeux vidéo (Burgess, Stermer et Burgess, 2007), qu'à travers les jeux eux-mêmes (Beasley et Standley, 2002 ; Downs et Smith, 2010 ; Lynch et al., 2016).

De plus, une vaste littérature sur les médias (télévision, affiches publicitaires, magazines, etc.), n'ayant pas traité la question des effets des jeux vidéo, suggère que l'exposition à des représentations féminines stéréotypées, à comprendre ici comme *hypersexualisées* et *genrées*, a des effets à court et à long terme sur les personnes qui s'y exposent (Fox, Bailenson et Tricase, 2013). Les conséquences négatives de l'exposition à ces représentations féminines stéréotypées sont multiples<sup>6</sup> et semblent notamment trouver une forme de correspondance dans les recherches récentes sur les jeux vidéo : en effet, le fait d'être régulièrement exposé à des personnages féminins stéréotypés, soit en les incarnant, soit en les rencontrant dans un jeu<sup>7</sup>, tend à avoir des effets sur la manière dont les joueurs envisagent leurs relations aux autres, à la fois dans les mondes virtuels connectés (en ligne), mais aussi dans le monde "réel"<sup>8</sup>, hors ligne. Un pan de littérature en psychologie sociale, ayant traité des effets des jeux vidéo, montre qu'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés renforce les risques d'internaliser un certain nombre de croyances sexistes (ex. femmes perçues comme des objets sexuels ou comme "naturellement faibles") et d'adopter certains comportements ou attitudes sexistes à l'égard des femmes (ex. harcèlement sexuel, agressions sexuelles, objectification<sup>9</sup>, attitudes négatives envers les femmes, croyance accrue aux "mythes autour du viol"<sup>10</sup>, etc.) à

---

non jouables (PNJ) ne sont contrôlés par personne. Ces derniers sont généralement présents dans le jeu pour fournir des informations ou des quêtes aux joueurs. Mais encore, ils peuvent aussi servir à des fins esthétiques, afin de rendre le jeu plus vraisemblable (ex. croiser un forgeron à l'époque médiévale).

<sup>6</sup> Voir par exemple : le phénomène de l'auto-objectification (Aubry, 2006) ; l'acceptation des mythes autour du viol (RMA) (Allen, Emmers, Gebhardt et Giery, 1995 ; Burt, 1980) ; l'acceptation de la violence interpersonnelle, ainsi que la violence contre les femmes (Mundorf, D'Alessio, Allen et Emmers-Sommer, 2006) ; les agressions contre les femmes (Allen, d'Alessio et Brezgel, 1995) ; dépréciation de l'estime de soi et diminution de ses propres capacités (Bessenoff et Snow, 2006 ; Clay et Dittmar, 2005 ; Hawkins, Richards, Granley et Stein, 2004).

<sup>7</sup> Dans le cadre de ce travail, le terme "exposition" possède deux sens. L'on peut être exposé à un personnage par le fait de l'incarner (nous parlons ici des personnages jouables) ou par le fait de le rencontrer (nous parlons ici des personnages non jouables).

<sup>8</sup> Nous utilisons ici le terme de *réel* dans l'objectif de distinguer les interactions sociales se produisant dans un jeu vidéo et les interactions sociales que nous connaissons hors du monde des jeux vidéo. Il ne s'agit donc pas d'affirmer que les jeux vidéo seraient "irréels" ou totalement déconnectés de la réalité dans laquelle nous vivons.

<sup>9</sup> Nous préciserons la signification de cette notion par la suite.

<sup>10</sup> Nous préciserons la signification de cette notion par la suite.

la fois dans les environnements en ligne et dans le monde *réel* (Dill, Brown et Collins, 2008 ; Fox et Bailenson, 2009 ; O’Leary, 2012, Gray, 2012 ; Fox et al., 2013 ; Kuznekoff et Rose, 2013 ; Fox et Tang, 2014 ; Fox, Ralston, Cooper et Jones, 2015 ; Fox et Tang, 2017). Un autre pan de la littérature traite des effets découlant de la sexualisation des avatars et plus largement de l’internalisation de stéréotypes de genre pour la santé des consommateurs. En effet, être exposé à des personnages féminins de jeux vidéo fortement sexualisés contribuerait à renforcer le développement d’un certain nombre de problèmes de santé physique ou psychologique chez les joueuses (anorexie, dépression, honte corporelle, dépréciation de ses propres compétences, etc.) découlant en grande partie du phénomène d’auto-objectification, qui implique un excès de contrôle de sa propre apparence physique (Yao, Mahood et Linz, 2010 ; Fox et al., 2013 ; Fox et al., 2015).

De plus, et plus largement dans l’industrie des jeux vidéo, la stéréotypisation des personnages de jeux vidéo n’est pas seulement liée à leur apparence, mais notamment aux *rôles* et aux *caractères/attitudes* qu’ils possèdent. En effet, plusieurs études montrent que les personnages masculins possèdent plus fréquemment le rôle du “héros de l’histoire” que les personnages féminins. En effet, ces derniers se voient plus souvent relayés à des rôles secondaires<sup>11</sup> et fortement stéréotypés (Lynch et al., 2016), comme celui de la “princesse fragile” qui n’a que pour seule fonction d’attendre le sauvetage d’un personnage masculin (ex. la princesse Peach dans le jeu Mario Bros) (Dill et Thill, 2007). Ce type de représentation pourrait ainsi contribuer à la fixation d’une identité “masculine” et “féminine” fortement dichotomisée, et calquée sur un modèle traditionnel des rôles de genre, privilégiant la domination sociale de l’homme (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011).

Au vu de l’ampleur que prennent aujourd’hui les jeux vidéo au sein de la population, nous pensons que les potentiels effets préjudiciables/nocifs<sup>12</sup> d’une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés pour les interactions sociales (renforcement des risques de porter préjudice à autrui) et pour la santé des joueurs (risque de se porter préjudice à soi-même) ne devraient pas être sous-estimés. En ce sens, il conviendra dans se demander si **l’État pourrait être habilité à intervenir dans la régulation de tels effets ? Et si oui, quelles sont les mesures d’intervention qu’il peut légitimement adopter ?**

---

<sup>11</sup> Simple figuration : aucune importance dans le jeu.

<sup>12</sup> Nous utilisons les termes “préjudiciables”, “nocifs” ou encore “nuisibles” de manière interchangeable.

Si de tels questionnements se posent, c'est parce qu'il n'est pas possible d'affirmer à priori qu'une intervention étatique soit justifiable, même lorsqu'il existe un risque accru de porter préjudice à autrui ou à soi-même en adoptant certains comportements. En effet, puisque nous vivons dans des sociétés libérales, où chaque individu a la possibilité de vivre sa vie en fonction de sa propre conception du bien, de ses différents intérêts et aspirations, une régulation est susceptible de se heurter à la liberté et l'autonomie des consommateurs de jeux vidéo de choisir librement leurs occupations.

En d'autres termes, notre objectif est ici de comprendre s'il existe de bonnes raisons de justifier une forme d'ingérence étatique dans les choix de vie des consommateurs (ou des futurs consommateurs) de jeux vidéo. Si tel est le cas, il conviendra d'en comprendre les conséquences pour la liberté et d'autonomie des consommateurs.

L'intérêt d'écrire un article sur cette question s'inscrit à plusieurs niveaux :

- Premièrement, il tente de rendre visible un problème encore peu traité dans la littérature scientifique, à savoir mettre en évidence les effets potentiellement préjudiciables des stéréotypes de genre présents dans les jeux vidéo au niveau individuel (effets sur la santé des consommateurs) et au niveau des interactions sociales (renforcement d'attitudes et croyances sexistes).
- Deuxièmement, et puisque les jeux vidéo occupent un rôle important dans la socialisation d'un grand nombre de joueurs, s'interroger sur une régulation de ces derniers revient à s'interroger sur le type d'occupation que nous jugeons souhaitable ou non pour la société. En effet, et bien qu'une exposition régulière à des jeux vidéo stéréotypés puisse avoir des effets préjudiciables pour les consommateurs et pour les interactions sociales, rien n'affirme qu'ils ne puissent être utilisés, au contraire, dans le développement d'une société moins sexiste contribuant à renforcer l'égalité homme-femme.
- Troisièmement, et bien que plusieurs études mettent en avant les risques liés à une exposition régulière à des personnages de jeux vidéo stéréotypés, aucune ne semble avoir fourni de réflexion normative sur le rôle que l'État pourrait légitimement occuper dans la régulation de tels effets. En ce sens, et puisqu'il n'existe pas, à notre

connaissance, de littérature à cet égard, notre mémoire s'inscrit comme un travail exploratoire visant à proposer une première manière de réfléchir à la légitimité d'une intervention étatique en la matière. Cet article n'affirme pas que la proposition qui s'en suivra soit la seule et unique manière d'aborder une telle réflexion. Néanmoins, et si notre proposition est jugée pertinente, elle aura pour vocation d'être mobilisée par les décideurs politiques souhaitant se saisir de la question de la régulation des effets nocifs des jeux vidéo.

Le plan de notre travail se compose comme suit : dans un premier temps, nous dessinons les contours de la notion de stéréotype afin de mieux la circonscrire dans le cadre des jeux vidéo. Pour ce faire, un retour sur l'historique de la notion dans les sciences sociales semble être particulièrement pertinent et utile à la compréhension que nous en avons actuellement. Dans un second temps, nous discutons des effets concrets de l'intériorisation des stéréotypes de genre dans les jeux vidéo, en montrant dans quelle mesure y être régulièrement exposé contribue à renforcer les attitudes et croyances sexistes dans la société, ainsi que les risques de développer des problèmes de santé physique et psychologique. Dans un troisième temps, nous discutons de la question de la régulation des stéréotypes de genre dans les jeux vidéo, et des approches susceptibles de justifier une intervention étatique. Cette discussion nous permettra ainsi de dessiner les contours d'une proposition d'intervention, composée de mesures concrètes d'intervention, ainsi que leurs coûts pour la liberté et l'autonomie des consommateurs. Cette proposition a pour vocation de fournir aux décideurs politiques les raisons susceptibles de justifier une intervention étatique dans le cadre des jeux vidéo, ainsi que des mesures d'interventions concrètes (ex. censure, restriction d'accès, fourniture d'information, etc.) visant à réguler les potentiels effets préjudiciables/nocifs des jeux vidéo.

# 1. La notion de Stéréotype

Afin de dessiner les contours de la notion de *Stéréotype*, nous mobilisons la 3<sup>e</sup> édition réactualisée en 2011 de l'ouvrage de Ruth Amossy et d'Anne Herschberg-Pierrot intitulé *Stéréotypes et clichés : langue, discours, société* originellement paru en 1997<sup>13</sup>.

Notre regard s'est porté sur cet ouvrage de référence pour deux raisons principales : la première est liée à la capacité des auteurs de restituer les origines du concept de *stéréotype* au sein des sciences sociales et plus particulièrement à travers la psychologie sociale — champ d'étude ayant le plus contribué au développement de cette notion et se trouvant être le champ principal dans lequel s'établit notre discussion. La seconde est liée à la (re) lecture historique de la notion de stéréotype, puisqu'elle nous permet de déconstruire certaines idées reçues sur cette notion. En effet, dans le langage courant, le terme de *stéréotype* désigne généralement « une image collective figée considérée sous l'angle de la péjoration » (par exemple : le vieux Juif avare) (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 21). En ce sens, le stéréotype serait forcément négatif, prenant la forme d'une représentation réductrice de la réalité, caricaturale, dont il faudrait se débarrasser. Cependant, lorsque l'on en fait une relecture historique, l'on se retrouve assez rapidement face à un terme polysémique, dont la signification n'est pas forcément péjorative, et peut contribuer à la fixation d'une identité sociale positive.

Afin de ne pas trop élargir les objectifs fixés dans ce mémoire, nous traiterons de la notion de stéréotype dans le champ des sciences sociales, et plus particulièrement à travers l'utilisation qui en est faite en psychologie sociale<sup>14</sup>. Cette partie aura notamment pour objectif — lorsque nous traiterons de notre cas d'étude sur les effets des stéréotypes de genre présents dans les jeux vidéo - de montrer dans quelle mesure les stéréotypes sont susceptibles de contribuer à dégrader les interactions homme-femme et la santé physique et psychologique des consommatrices de jeux vidéo.

---

<sup>13</sup> Nous utilisons ici la 3<sup>e</sup> édition de cet ouvrage datant de 2011.

<sup>14</sup> Pour une réflexion plus poussée sur l'origine du terme « stéréotype », ainsi qu'une lecture liée à son utilisation à travers d'autres disciplines (littérature, etc.), voir Amossy et Herschberg-Pierrot (2011).

## 1.1 La notion de Stéréotype dans les sciences sociales

Dans les sciences sociales, la notion de stéréotype s'est principalement développée à travers le champ de la psychologie sociale<sup>15</sup>, et plus particulièrement par l'intermédiaire du journaliste américain Walter Lippmann, qui, dans son livre *Public Opinion*, originellement paru en 1922, estimait que les stéréotypes étaient des « pictures in our heads » (Lippmann, 2010)<sup>16</sup>. Plus précisément, il estimait que « le réel était nécessairement filtré par des images, des représentations culturelles préexistantes » (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p.22). Cette définition s'est vue reprise et réadaptée au domaine de la psychologie sociale, se donnant pour objectif d'étudier les relations et interactions sociales, à travers l'analyse de « l'image que les membres d'un groupe se font d'eux-mêmes et des autres » (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p.22).

Ainsi, les stéréotypes — ou représentations collectives figées<sup>17</sup> — contribuent à la création de catégories auxquels les individus se rattachent. La couleur de peau, la profession exercée, l'origine ethnique, l'appartenance à un sexe (etc.) sont des catégories permettant à l'individu de se définir. Ces dernières, bien entendu, peuvent notamment s'additionner, lorsqu'un individu se perçoit comme appartenant à plusieurs groupes à la fois (ex. un tel se définit comme un homme, italien et ouvrier). De manière générale, ces représentations collectives, permettent la création de catégories à travers lesquelles les individus peuvent se reconnaître, et contribuent à la fixation d'une identité sociale qui tend à influencer les relations que les groupes, ainsi que les individus les composant, entretiennent entre eux (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 23).

Dès le début du XX<sup>ème</sup> siècle, le travail de nombreux chercheurs a été, dans un premier temps, d'identifier le contenu des différents stéréotypes circulant à travers la société américaine : ces recherches visaient principalement à identifier les traits constitutifs d'un groupe particulier de la population<sup>18</sup>. Dans un second temps, l'objectif de ces mêmes chercheurs

---

<sup>15</sup> Voir notamment la définition de « psychologie sociale » développée Fischer : « l'étude des relations et processus de la vie sociale » (Fischer, 1996, cité par Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 22), ou encore celle de Maisonneuve : « science de de l'interaction et des relations dans toutes leurs acceptations » (Maisonneuve, 1996, cité par Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 22).

<sup>16</sup> Bien que le livre soit paru en 1922, nous avons utilisé ici la version de son ouvrage datant de 2010.

<sup>17</sup> Pour simplifier la lecture, nous considérons comme équivalents les termes « stéréotypes » ; « représentations collectives » ; « représentations mentales » ; « constructions imaginaires ».

<sup>18</sup> Nous n'entrerons pas ici dans les détails, mais il convient tout de même de citer l'étude de D. Katz et K. Braly (1933), qui est l'une des premières à chercher à mettre au point une méthode d'identification du contenu des stéréotypes. Elle se compose de 84 « traits de caractère » (ex. travailleur, insouciant, paresseux, intelligent, etc.) et d'une liste de différents groupes susceptibles de composer la population (Allemands, Italiens, Irlandais, Anglais,

était de comprendre dans quelle mesure une évaluation négative d'un groupe et une attitude défavorable envers ce dernier pouvaient découler des caractéristiques que l'opinion publique lui attribuait.

Ce second objectif de recherche s'est souvent heurté, dans les sciences sociales, à une incompréhension de la signification de la notion de stéréotype, souvent considérée comme équivalente au terme "préjugé". Néanmoins, il convient de distinguer ces deux notions : alors que le stéréotype « apparaît comme une croyance, une opinion, une représentation concernant un groupe et ses membres (...), le préjugé désigne l'attitude adoptée envers les membres du groupe en question » (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 24-25). En ce sens, le préjugé apparaît comme une attitude<sup>19</sup> ou une tendance émotionnelle considérée comme *plus* péjorative et *plus* chargée affectivement que la notion de stéréotype. Autrement dit, alors que le stéréotype d'un groupe de personne (ex. les "Noirs", les "Japonais", etc.) représente « l'image collective qui en circule, l'ensemble des traits caractéristiques qu'on lui attribue (...), le préjugé serait la tendance à juger défavorablement un Noir, un Japonais ou un Allemand par le seul fait de son appartenance de groupe » (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 25). Bien évidemment, cette distinction ne nie pas que le stéréotype, suivant la représentation qu'il fait d'un groupe donné, puisse légitimer une forme d'antipathie envers ce groupe.

Cette première partie avait pour objectif de déconstruire la notion de stéréotype en montrant dans quelle mesure tous les stéréotypes ne sont pas à considérer comme essentiellement péjoratifs et peuvent notamment être liés à une identité sociale considérée comme positive. À présent, nous nous intéresserons plus particulièrement aux stéréotypes de genre et à la relation qu'ils entretiennent avec différents médias (télévision, clips, magazines, etc.) qui tendent à les véhiculer.

---

Noirs, Juifs, Américains, Chinois, Japonais, Turcs). Afin d'identifier le contenu des stéréotypes, il été demandé à cent étudiants de souligner les cinq traits de caractère qu'ils jugeaient prédominants pour chacun des groupes de la population donnés. La catégorie "Noir" est ressortie avec les traits suivants : superstitieux (84 %), paresseux (75 %), insouciant (38 %), ignorant (38 %), musical (26 %), tape-à-l'œil (24 %), très religieux (22 %), malpropre (17 %), naïf (14 %), négligé (13 %), peu fiable (12 %). Plus les pourcentages pour une caractéristique sont élevés, plus la caractéristique est ressortie comme prédominante pour cette catégorie de la population (Katz et Braly, 1933, cité par Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 22).

<sup>19</sup> L'attitude se définit ici « comme la position qu'adopte un agent individuel ou collectif envers un objet donné, position qui s'exprime par des symptômes et qui règle des conduites » (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p.25)

## 1. 2 Stéréotypes de genre et médias

Nous nous intéresserons ici aux stéréotypes de genre, généralement définis comme « beliefs about what it means to be female or male » (Golombok and Fivush, 1994, p.17), afin de comprendre comment ils contribuent à forger une certaine vision du masculin et du féminin susceptible d'avoir un impact sur les interactions sociales qu'entretiennent les hommes et les femmes. Pour ce faire, nous aborderons brièvement la littérature sur les médias (télévision, affiches publicitaires, magazines, etc.), vecteur par lequel les représentations du masculin et du féminin circulent, ainsi que leur capacité à (ré) affirmer, de manière plus ou moins diffuse, des rapports de pouvoir entre les hommes et les femmes.

Amossy et Herschberg-Pierrot (2011) relèvent que dans « la société contemporaine, les constructions imaginaires dont l'adéquation au réel est douteuse sinon inexistante sont favorisées par les médias, la presse et la littérature de masse » (p. 26). En effet, les médias contribuent à forger notre représentation mentale de certains groupes. Dans certains cas, ces représentations sont constituées indépendamment d'une rencontre réelle avec le groupe en question. Les enfants, par exemple, apprennent l'existence de certains groupes, ainsi que des traits/caractéristiques qui les définissent, par l'intermédiaire de séries télévisées, de livres (B.D., romans, livres scolaires), etc. En ce sens, « [l]'impact de ces représentations s'avère puissant dans le cas non seulement des groupes dont on n'a pas une connaissance effective, mais aussi de ceux qu'on côtoie quotidiennement ou auxquels on appartient » (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 26), puisqu'elles sont susceptibles d'influencer nos interactions sociales de manière plus ou moins importante.

Prenons comme exemple l'image de la femme et de son implication sur les relations sociales : encore aujourd'hui, l'image traditionnelle de la femme comme mère, ménagère ou objet esthétique tend à être véhiculée par divers médias. Ces images, qui circulent en société, sont susceptibles d'être intériorisées par les individus qui s'y exposent. Par exemple, la presse féminine, les B.D. ou encore les manuels scolaires sont de puissants outils médiant les rapports sociaux, puisqu'ils tendent à (ré) affirmer, de par leur contenu, les rôles traditionnellement dévolus aux hommes et aux femmes dans la société<sup>20</sup>. Mais encore, certaines études ont démontré que les images auxquelles étaient exposés les enfants qui passaient un temps

---

<sup>20</sup> Nous donnerons par la suite des exemples de rôle traditionnellement dévolu aux femmes.

considérable à regarder la télévision contribuaient à l'intériorisation des stéréotypes sexuels dominants (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 26).

De manière générale, « la vision que l'on se fait d'un groupe est le résultat d'un contact répété avec des représentations tantôt construites de toutes pièces, tantôt filtrées par le discours des médias » (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 26). En ce sens, le stéréotype découle principalement d'un apprentissage social, et peut dans certains cas tirer ses caractéristiques d'une réalité observée dans certains groupes. Néanmoins, il convient de noter que même si le stéréotype d'un groupe particulier se voyait être validé empiriquement, cela ne reviendrait pas à tirer la conclusion que ledit groupe posséderait effectivement certaines caractéristiques innées. En effet, comme le relèvent Amossy et Herschberg-Pierrot (2011), les femmes — contrairement aux hommes — ont traditionnellement été caractérisées comme partageant un souci prononcé pour le bien-être de leur entourage. Cependant, ce n'est pas parce que certaines études montrent que de telles caractéristiques sont susceptibles de se manifester plus fréquemment chez les femmes que chez les hommes, que ces différents traits sont pour autant innés (p. 26-27).

En effet, comme l'affirment Amossy et Herschberg-Pierrot (2011), ces différentes caractéristiques sont plus susceptibles de découler « des effets de la distribution sociale des rôles entre les sexes » (p. 27) que d'une quelconque essence de groupe. Deuxièmement, il convient de noter que notre perception de la réalité dépend notamment de ce que « notre culture a, au préalable, défini pour nous »<sup>21</sup> (p. 26). En effet, comme l'on fait valoir diverses études féministes, le fait d'être établi dans une culture occidentale ayant érigé comme cadre de référence hégémonique « la domination de l'homme blanc hétérosexuel », peut fortement contribuer à orienter notre perception de la réalité. En ce sens, dans une telle société, les femmes et les hommes, biaisés par leur vision culturellement prédéfinie, y accepteraient leurs positionnements sociaux, les considérant comme évidents et légitimes (Haslanger, 1993). Ainsi, la culture sociétale peut contribuer à valider empiriquement certains stéréotypes.

Le fait d'adhérer à certains stéréotypes peut ainsi mener à la création d'un cercle vicieux, susceptible de reproduire constamment les rôles sociaux, en (re) légitimant régulièrement les caractéristiques soi-disant inhérentes à un groupe. C'est pourquoi les femmes, éduquées en fonction de l'idée stéréotypée qu'elles se font de la féminité, sont portées à acquérir les aptitudes

---

<sup>21</sup> C'est ce que confirme une expérience menée en classe au cours de laquelle on a donné à des enfants américains blancs une photo représentant une belle propriété. Après leur avoir retiré la photo, on leur a demandé ce que faisait la femme noire dans la maison. Un grand nombre d'entre eux ont répondu qu'elle la nettoyait, alors qu'en réalité il n'y avait pas de femme noire sur la photo (Klineberg, 1963, cité par Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011).

liées aux rôles auxquelles elles sont “destinées”<sup>22</sup>. En ce sens, l’intériorisation d’un stéréotype peut amener les individus à l’activer dans leur propre comportement. Les conséquences nocives du stéréotype pour l’individu résident alors plus particulièrement dans le cas où le stéréotype s’établit dans un environnement hostile qui renvoie notamment à une image dévalorisée de soi (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 27).

Actuellement, les recherches se focalisent plus particulièrement sur le fait de comprendre comment « le processus de stéréotypage affecte la vie sociale et l’interaction entre les groupes » (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 27). En d’autres termes, ces dernières cherchent à comprendre comment l’intériorisation de stéréotypes peut être à la base d’interactions sociales négatives entre les individus.

Nous allons à présent chercher à comprendre plus précisément comment les études en psychologie sociale traitent de la question des stéréotypes de genre dans le cadre des jeux vidéo, pour ensuite focaliser notre attention sur les effets potentiellement préjudiciables (ou nocifs) de l’internalisation de stéréotypes de genre pour les interactions sociales (renforcement des croyances et attitudes sexistes) et pour les consommateurs (renforcement du risque de développer des problèmes de santé physique ou psychologique).

### 1.3 Stéréotypes de genre dans les jeux vidéo

Nous avons mentionné dans la partie précédente que le processus de stéréotypage, qui s’effectue à travers différents médias (télévision, affiches, magazines, livres, etc.) pouvait avoir des effets sur l’individu (construction identitaire) et sur les interactions sociales (perceptions et attitudes envers autrui). Nous allons maintenant brièvement discuter la question de savoir comment les études en psychologie sociale abordent la question des effets des stéréotypes de genre dans les jeux vidéo.

La littérature sur la question se compose grossièrement de deux types d’étude en particulier :

- Les études se focalisant sur l’identification du contenu des jeux vidéo (y compris des stéréotypes en leur sein), qui cherchent principalement à quantifier les disparités en

---

<sup>22</sup> Dans les années 1960, l’on pensait qu’une éducation trop poussée pour les femmes, dans les milieux aisés, les portait à se détourner du rôle “naturel” auquel elles étaient prédestinées, à savoir l’entretien du foyer et l’éducation des enfants. Ainsi « en adhérant au stéréotype, on choisit pour les jeunes filles une formation qui aboutit à le reproduire » (Amossy et Herschberg-Pierrot, 2011, p. 27).

matière de représentativité<sup>23</sup> de personnages masculins et féminins dans les jeux, ainsi que les disparités en matière de *rôles* et d'*apparences* qu'ils possèdent<sup>24</sup>.

- Les études traitant des effets de l'intériorisation des stéréotypes de genre sur la construction identitaire et sur les interactions sociales.

Dans le cadre de notre travail, et bien que nous nous focalisions plus particulièrement sur la question des effets des stéréotypes de genre, il semble opportun de commencer notre analyse par une identification du contenu des jeux vidéo, afin d'en identifier les différences fondamentales en matière de **représentativité** et de **représentations genrées**.

## a. Représentativité en matière de genre

Plusieurs études quantitatives sur la représentativité en matière de genre montrent que les personnages féminins sont, vis-à-vis des personnages masculins, *sous-représentés* dans le contenu des jeux vidéo (Beasley et Standley, 2002 ; Williams et al., 2009). L'étude de Beasley et Standley (2002) dénote par exemple que, sur un échantillon de 597 caractères analysés (personnages jouables et non jouables compris), 427 sont des hommes (71,52 %), 82 sont des femmes (13,74 %) et 88 possèdent un genre indéterminé (14,74 %) (p. 286).

En plus d'être sous représentés, les personnages féminins tendent généralement à posséder un rôle secondaire et marginal (Dill et Thill, 2007 ; Lynch et al., 2016), à savoir qu'ils sont majoritairement non jouables (PNJ) et n'ont pas de rôles particulièrement importants dans le jeu (ex. le héros du jeu). Récemment, l'étude de Lynch et al. (2016), qui s'inscrit sur une période de 31 ans (1983-2014), a analysé un échantillon de 527 personnages féminins, en montrant que même si entre 1983 et 2014, les protagonistes principaux du jeu sont de plus en plus souvent féminins, les jeux vidéo continuent régulièrement de proposer des rôles secondaires aux personnages féminins (p.1).

Ces premiers points soulignent le statut secondaire et marginal (simple figuration) des personnages féminins par rapport aux personnages masculins, et tendent à communiquer le message selon lequel ces espaces de jeux s'adressent principalement aux hommes (Dill et Thill, 2007).

---

<sup>23</sup> Quantification du nombre de personnages masculin *versus* féminin.

<sup>24</sup> Quantification au niveau de l'apparence : nombre d'apparences différentes endossables des personnages masculins et féminins, ou encore sexualisation des tenues portées.

## b. Représentations genrées dans les jeux vidéo

Les stéréotypes de genre dans les jeux vidéo sont souvent étudiés sous l'angle de deux caractéristiques principales : l'hypermasculinité et l'hyperféminité. Alors que l'hypermasculinité se définit comme « the exaggeration of “macho” characteristics, specifically hardened sexual attitudes toward romantic partners, a desire for action and danger, and the acceptance of physical violence as a part of male nature » (Dill et Thill 2007, p. 852), l'hyperféminité renvoie à « amplification of female stereotypes, with an emphasis on dependence, submissiveness, and sexuality as the basis of a woman's value » (Dill et Thill, 2007, p. 852).

Dans le cadre des jeux vidéo, nous avons relevé que ces deux caractéristiques principales pouvaient s'exprimer à travers toute une série de *rôles*, de *comportements*, d'*aptitudes (physiques et mentales)* et de *représentations physiques (apparences)* endossés par les personnages et renvoyant à un imaginaire collectif lié à la masculinité et à la féminité.

### b.1 Les Rôles

Plusieurs études quantitatives traitant du contenu des jeux vidéo ont cherché à comprendre dans quelle mesure certains rôles<sup>25</sup> étaient plus spécifiquement liés aux personnages masculins ou féminins. De manière générale, les personnages féminins ont plus souvent des rôles clairement définis que les personnages masculins. En effet, et comme l'a démontré l'étude de Dill et Thill (2007), les personnages masculins endossent une palette de rôles divers et variés, qui ne se résume pas à confirmer les stéréotypes de rôles généralement attribués aux hommes, à savoir les rôles du *guerrier* ou du *super-héros* (p. 869)

Contrairement aux personnages masculins, les personnages féminins tendent pour leur part à avoir une palette de rôles assignés très spécifique et fortement stéréotypée : en effet, les personnages féminins sont généralement caricaturalement dichotomisés. D'un côté, il est possible d'identifier le rôle de "l'innocente" ou de la "vierge", renvoyant au stéréotype de la femme "naturellement fragile" et victime, ayant besoin d'être sauvée ou protégée par un homme (Behm-Morawitz, 2009 ; Fox et Bailenson, 2009). La princesse Peach présente dans le jeu Mario Bros est sans doute l'une des représentations les plus frappantes de la femme en détresse (Dill et Thill, 2007, p. 851). De l'autre côté, l'on dénote le rôle de la "provocatrice",

---

<sup>25</sup> Par exemple le rôle de la princesse ou du soldat.

renvoyant au stéréotype de la femme tentatrice et objet de désir sexuel (Miller et Summers, 2007 ; Fox et Bailenson, 2009). En ce sens, leur palette de rôle à endosser se présente comme largement réduite vis-à-vis des personnages masculins.

## *b.2 Apparences physiques*

L'hypermasculinité et l'hyperféminité se manifestent à travers l'apparence physique stéréotypée des personnages de jeux vidéo. De manière générale, « [m]ales were depicted as more muscular than females and females were depicted as more attractive and as sexier than males » (Dill et Thill, 2007, p. 853).

En effet, les apparences stéréotypées masculines mettent en avant des personnages aux physiques démesurément musclés. Par exemple, l'étude de Dill et Thill (2007) mesure l'hypermasculinité à travers le fait qu'un personnage masculin présente des caractéristiques physiques exagérées au niveau de certains muscles (tour de bras ou pectoraux surdéveloppés), ou encore à travers certaines postures ou expressions faciales représentant le pouvoir et la domination (p. 856).

Les apparences stéréotypées féminines et l'hyperféminité sont pour leur part généralement mesurées à travers des caractéristiques physiques renvoyant à l'idéal de la beauté qu'Harrison (2003) appelle « *curvaceous thin* ». Cet idéal est sans doute le mieux représenté par l'exemple de la femme au tour de poitrine extrêmement important et au faible tour de taille (Dill et Thill, 2007, p.852).

De manière générale, les études montrent que, comparativement aux personnages masculins, les personnages féminins sont *très fortement sexualisés* et renvoient généralement au stéréotype de la femme fatale/provocatrice hautement sexualisée (Beasley et Standley, 2002 ; Dietz, 1998 ; Burgess, Stermer et Burgess, 2007 ; Dill et Thill, 2007 ; Ivory, 2006 ; Downs et Smith, 2010 ; Lynch et al. 2016). Par exemple, l'étude de Beasley et Standley (2002), portant à la fois sur des jeux pour adultes et pour adolescents, montre que 86 % des personnages féminins sont représentés avec des décolletés fortement révélateurs contre seulement 14 % des personnages masculins<sup>26</sup> ; et 48 % des personnages féminins sont vêtus de tenues sans manches, contre seulement 22 % des personnages masculins. De manière générale, l'étude montre que les

---

<sup>26</sup> Les auteurs parlent ici de tenues masculines permettant par exemple de laisser entrevoir un corps bien musclé.

personnages féminins avaient deux fois plus de chance que les personnages masculins de porter des vêtements révélateurs (p. 286-289).

Plus récemment, Lynch et al. (2016) relèvent que la sexualisation des personnages féminins demeure toujours plus importante que celles des personnages masculins, mais semble néanmoins avoir perdu en intensité au cours des 30 dernières années (entre 1984 et 2014).

### *b.3 Attitudes et comportements*

L'étude de Dill et Thill (2007) a cherché à relever dans quelle mesure certaines attitudes/comportements étaient plus spécifiquement liés aux personnages masculins ou féminins. Leur étude révèle que l'agressivité est une caractéristique plus spécifiquement masculine (82,6 % des personnages masculins contre 62,2 % des personnages féminins) (Dill et Thill, 2007, p. 857), alors qu'une attitude d'ordre sexuel (ex. aguicheuse) est plus souvent liée aux personnages féminins. De plus, il semble pertinent de noter que, lorsque l'on affine les résultats de l'étude, 39,2 % des personnages féminins sont à la fois fortement sexualisés et à la fois agressifs, 43,7 % sont soit l'un soit l'autre, et seulement 17,1 % ne sont ni l'un ni l'autre (p. 858).

### *b.4 Aptitudes physiques et mentales*

En matière d'aptitudes physiques ou mentales (force, rapidité, intelligence, indépendance), les jeux vidéo tendent à donner aux personnages masculins et féminins des aptitudes similaires (Behm-Morawitz, 2009, p. 809). Cependant, cette même étude a montré que chez les personnages féminins, la caractéristique de la sexualité tend généralement à prendre le pas sur ses autres capacités, la reléguant très souvent à un statut d'objet sexuel : « the powerful role of the female heroine is diminished by the emphasis on her physical feminine appearance » (Behm-Morawitz, 2009, p. 810).

Nous avons, ci-dessus, identifié les principaux stéréotypes de genre présents dans les jeux vidéo. Nous allons à présent nous concentrer sur les effets préjudiciables pour les individus et pour les interactions sociales de l'intériorisation de stéréotypes de genre. Cependant, il convient de noter que pour l'heure, les seules preuves empiriques que nous ayons dans la littérature concernent avant tout une exposition régulière à des *personnages féminins stéréotypés*, et non pas à des personnages masculins stéréotypés.

Il faut notamment relever que certaines études que nous mobilisons ne traitent pas seulement des personnages “jouables”(PJ), mais aussi des personnages “non-jouables”(PNJ) auxquels les joueurs sont exposés et avec lesquels ils peuvent interagir ou tout simplement apercevoir dans les jeux. Ces diverses sources d’exposition sont ainsi susceptibles de se renforcer mutuellement.

## 2. Les effets des stéréotypes de genre

Nous procéderons à présent à une discussion plus approfondie sur les effets liés à une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés. Nous présentons ces effets comme appartenant à deux catégories en particulier : (1) ceux liés au niveau individuel impliquant des conséquences nocives pour soi (construction négative de soi, problèmes de santé) et (2) ceux plus particulièrement liés au niveau social qui renvoient généralement à la perception d’autrui et à ses implications dans les interactions sociales en ligne et hors ligne (renforcement des attitudes et croyances sexistes).

Il convient notamment de noter que les niveaux individuels et sociaux sont interconnectés et peuvent se renforcer mutuellement.

### 2.1 Dépréciation des compétences cognitives et du sentiment d’efficacité personnelle

L’étude de Behm-Morawitz et Mastro (2009) a cherché à intégrer les dimensions individuelles et sociales à travers une étude portant sur les effets des représentations plus ou moins sexualisées de personnages de jeux vidéo. Cette étude a été menée auprès de 328 étudiants<sup>27</sup> (N=328) d’une université du Sud-ouest américain et a constaté que les femmes qui jouaient avec une héroïne sexualisée (Lara Croft) voyaient leur perception d’elles-mêmes

---

<sup>27</sup> Les élèves ont été choisis aux hasards et répartis aléatoirement en trois groupes : le premier groupe jouait avec une héroïne “sexualisée”, le second groupe une héroïne “non-sexualisée” et le troisième (groupe de contrôle) n’a pas joué au jeu vidéo. Les élèves ont ensuite eu à répondre à différents questionnaires sur leurs attitudes et croyances en termes de genre, afin de mesurer s’ils percevaient des différences homme-femme au niveau de leurs capacités cognitives, leurs capacités physiques, leurs apparences et leurs rôles de genre (ex. travailler à la maison *versus* faire une carrière professionnelle) (Behm-Morawitz et Mastro, 2009).

en matière de sentiment d'efficacité personnelle<sup>28</sup> largement inférieur à celui des femmes qui jouaient avec une héroïne non sexualisée (*niveau individuel*). Cela peut être en partie expliqué par le fait que l'intériorisation des stéréotypes de genre « is related to lower feelings of efficacy, and this decreased self-efficacy is a function of holding stereotypic beliefs—not a person's actual capabilities » (p. 810).

De plus, cette même étude a notamment constaté auprès des hommes comme des femmes, que le fait d'endosser un personnage féminin sexualisé était susceptible de renforcer la croyance selon laquelle les capacités cognitives des femmes étaient limitées, comparativement à ceux qui n'avaient pas du tout joué aux jeux vidéo ou ceux qui avaient joué avec des personnages féminins non sexualisés (*niveau social*) (Behm-Morawitz et Mastro, 2009, p.817). En d'autres termes, le fait d'incarner un personnage féminin sexualisé peut tendre à la fois à dégrader la perception que les femmes ont d'elles-mêmes en matière de capacités cognitives (*niveau individuel*), et à la fois à renforcer la croyance selon laquelle les femmes seraient cognitivement limitées (*niveau social*).

Les auteurs restent néanmoins prudents quant à la portée de leur résultat, étant donné qu'il ne s'agissait que d'une étude expérimentale. De plus, il convient de noter que cette étude n'a cherché à analyser les effets de l'intériorisation des stéréotypes de genre que d'un seul jeu vidéo, à savoir *Tomb Raider : Legend* (2006). En ce sens, et pour renforcer la validité externe d'une telle étude, il conviendrait de reproduire la même méthodologie sur d'autres jeux vidéo (du même type) et de trouver des résultats similaires.

## 2.2 Objectification et auto-objectification

La première approche de l'objectification trouve son origine dans le domaine de la théorisation féministe<sup>29</sup>, et renvoie à l'idée de réduire l'individu (et plus particulièrement une

---

<sup>28</sup> Le sentiment d'efficacité personnelle renvoie à la confiance d'une personne en ses propres capacités lorsqu'elle souhaite entreprendre quelque chose (Behm-Morawitz et Mastro, 2009, p. 819)

<sup>29</sup> L'objectification est originellement une notion centrale de la théorie féministe et peut être définie de manière générale comme le fait de « seeing and/or treating a person, usually a woman, as an object » (Papadaki, 2010, p.21-22). Plusieurs auteurs ont traité de la question de l'objectification comme un phénomène moralement problématique (MacKinnon et Dworkin), par exemple à travers les débats liés à l'interdiction de la consommation de pornographie. En effet, les films pornographiques sont perçus par ces auteurs comme une manière de réduire les femmes à un statut d'objet sexuel pour les hommes (Papadaki, 2010). D'autres auteurs féministes, tels que Bartky (1990) ont soutenu que les femmes sont objectifiées par le fait que la société exerce une pression importante sur leur apparence (se conformer à certains idéaux de la beauté féminine). Nous n'entrerons pas dans le détail de

femme) à l'état d'objet sexuel (Papadaki, 2010). Plus récemment, dans le domaine de la psychologie sociale, Fredrickson et Roberts (1997) ont proposé une première "théorie de l'objectification", en réponse à une culture américaine insistant sans cesse sur l'apparence physique des femmes perçues comme des objets à consommer, tant à travers les représentations médiatiques, que les interactions sociales quotidiennes (Quinn et al., 2006). Leur théorie cherche à mesurer concrètement les conséquences de l'objectification sur la santé psychologique (ou mentale) des femmes : l'auto-objectification.

Alors que l'objectification désigne que « [r]ather than being respected as individuals, (...) [women] are depersonalized and judged as bodies and objects with solely sexual worth » (Fox et al., 2013, p.932), l'auto-objectification peut se définir comme le résultat de l'objectification, à savoir que les femmes vont progressivement internaliser cette forme de dépersonnalisation « learning to see and value themselves based on their appearance » (p. 932). En ce sens, une femme qui expérimente l'auto-objectification perçoit son propre corps à la troisième personne. Autrement dit, elle occupe la position de l'observateur externe, qui regarde et juge son corps constamment, en fonction des images idéalisées de la beauté qu'elle a intériorisées au préalable (Quinn et al., 2006, p. 869).

Comme le relèvent Fox et al. (2013), la littérature relative aux médias de toute sorte (télévision, clips, magazines, etc.) dénote plusieurs effets nocifs de l'auto-objectification :

- Troubles alimentaires<sup>30</sup>
- Dépression<sup>31</sup>
- Préoccupation corporelle accrue (peur de ne pas être conforme aux idéaux de la beauté)<sup>32</sup>
- Diminution de la performance cognitive<sup>33</sup>

En ce qui concerne les conséquences de l'objectification dans les jeux vidéo, l'étude de Yao, Mahood et Linz (2010) a montré que les étudiants<sup>34</sup> ayant été exposés à des jeux vidéo qui

---

la pensée de ces auteurs, puisqu'ils sortent du cadre de ce travail, néanmoins, il convient de relever que les éléments de théorisation qu'ils proposent autour de l'objectification sont à l'origine de la tentative de Burt et Fredrickson (1997) de mesurer concrètement l'objectification et l'auto-objectification des femmes.

<sup>30</sup> Voir Noll et Fredrickson (1998).

<sup>31</sup> Voir Muehlenkamp et Saris-Baglana (2002).

<sup>32</sup> Voir Quinn et al. (2006).

<sup>33</sup> Voir Fredrickson, Roberts, Noll, Quinn, et Twenge (1998).

<sup>34</sup> L'étude est composée d'un échantillon de 74 étudiants (N=74) provenant d'une université en Californie.

objectifiaient les femmes, contrairement à ceux qui avaient été assignés aux jeux non objectifiant, « may prime thoughts related to sex, encourage men to view women as sex objects, and lead to self reported, tendencies to behave inappropriately towards women in social situations » (Yao, Mahood et Linz, 2010, p.77).



**Figure 1** : Les avatars utilisés comme stimuli s'établissent en deux groupes : (1) rangée supérieure : avatars sexualisés ; (2) rangée inférieure : avatars non sexualisés (Fox et al., 2013, p. 934)

Plus récemment, l'étude de Fox, Bailenson et Tricase (2013)<sup>35</sup>, a fait valoir, notamment dans le cadre des jeux vidéo à réalité virtuelle<sup>36</sup>, que les perceptions négatives que les femmes avaient d'elles-mêmes, liées à l'auto-objectification, pouvaient notamment découler de l'effet Proteus<sup>37</sup>. Cet effet, qui trouve son origine dans la théorie de la perception de soi de Bem (1972), se produit lorsque la représentation qu'un joueur se fait de lui-même est modifiée significativement par l'avatar qu'il incarne. Cette modification n'est pas liée à la véritable identité physique de l'utilisateur, étant donné qu'il est susceptible d'incarner des avatars qui ne lui ressembleraient pas physiquement. Lorsque l'utilisateur incarne un avatar, ce dernier commence à observer son propre comportement sous sa forme virtuelle<sup>38</sup>.

Ce comportement l'incite alors à tirer des inférences sur ses croyances et attitudes internes (« Qui suis-je ? » ; « Comment je me perçois ? »). Cette expérience d'incarnation le mène à se

<sup>35</sup> L'étude est composée d'un échantillon de 86 femmes (N=86), âgées de 18 à 41 ans ( $M = 21,16$ ,  $\text{écart-type} = 3,68$ ).

<sup>36</sup> La réalité virtuelle permet de simuler, grâce au port d'un casque produisant des stimulations généralement visuelles et auditives (voire sensorielles dans certains cas), un environnement parallèle dans lequel le joueur est totalement immergé. En ce sens, l'avatar incarné se meut en fonction des mouvements effectués physiquement par l'utilisateur, et non pas par l'intermédiaire d'un clavier ou d'une manette (ex. PlayStation). Dans le cadre de l'étude de Fox et al. (2013), le joueur peut se déplacer dans un environnement virtuel (marcher, tourner la tête, etc.).

<sup>37</sup> Étymologiquement, il s'agit d'une référence au dieu grec Proteus, ayant donné son nom à l'adjectif « protéiforme » (le fait de pouvoir modifier son apparence à sa convenance).

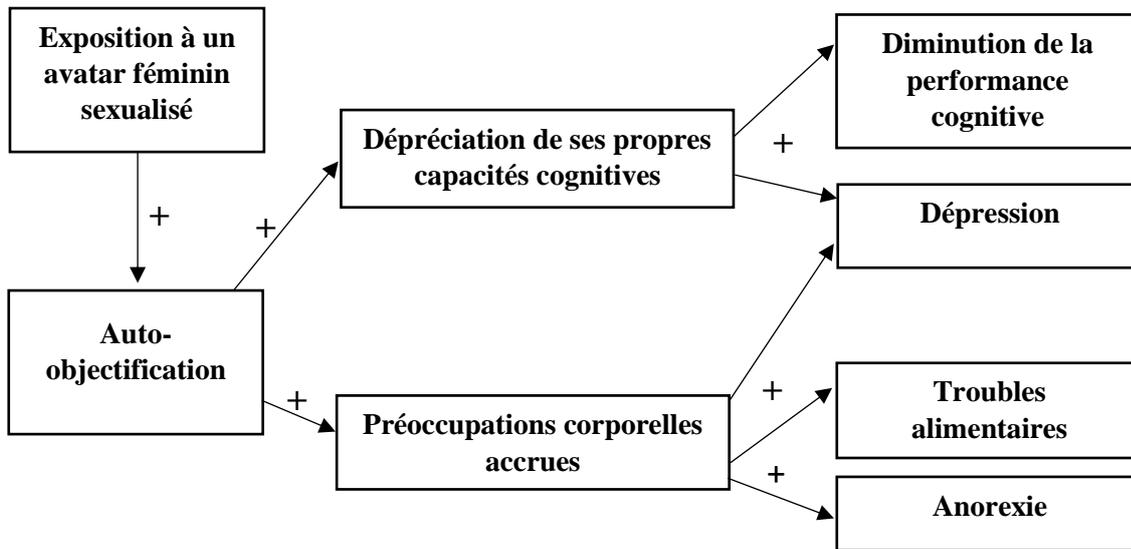
<sup>38</sup> Afin de mesurer l'effet proteus, une partie des participantes possédait des visages qui leur ressemblaient, alors que l'autre partie possédait un visage de femme quelconque. D'autre part, les chercheurs ont demandé aux participants de se regarder dans un miroir régulièrement, et d'effectuer plusieurs mouvements (tourner la tête, s'asseoir, etc.) afin de percevoir toutes les parties de leurs corps dans l'espace. Dans un second temps, les participants répondent à un questionnaire relatif à la perception qu'ils ont d'eux-mêmes.

conformer à une représentation modifiée de lui-même, indépendante de sa véritable apparence physique. Ainsi, les utilisateurs « adopt beliefs and attitudes fitting for the virtual representation rather or not they are fitting for the true self » (Fox et al., 2013, p. 932). Par exemple, puisque le fait de posséder une plus grande taille est perçu dans la société comme étant lié à une plus grande compétence (Young et French, 1996, cité par Yee et Bailenson, 2007, p. 276), certaines études montrent que le fait de posséder un avatar de grande taille rend l'utilisateur plus confiant lorsqu'il entre en négociation avec d'autres avatars, peu importe sa véritable taille dans le monde "réel". Cet effet est notamment valable pour des avatars considérés comme plus attrayants que d'autres. En effet, lorsque l'utilisateur possède un avatar attrayant, son attitude est généralement plus extravertie avec les autres (Yee et Bailenson, 2007, p. 276).

Les résultats de l'étude de Fox et al. (2013) montrent de manière générale que les femmes qui incarnent un avatar féminin sexualisé ont tendance à intérioriser les croyances et attitudes qui se rapportent à la caractéristique de la sexualisation. Autrement dit, une femme jouant avec un avatar sexualisé tend à se préoccuper beaucoup plus de son apparence physique qu'une femme utilisant un avatar non sexualisé. Cela suggère que les conséquences de l'auto-objectification mentionnées précédemment ont plus de risque de se produire, puisque les femmes risquent de développer une attitude négative à la fois envers elles-mêmes (conséquences *individuels*), et à la fois envers les femmes en dehors de l'environnement virtuel (conséquences *sociales*).

L'étude de Fox, Ralston, Cooper et Jones (2015) que nous n'approfondirons pas, car elle se base sur un design de recherche similaire à celui de l'étude de Fox et al. (2013), a montré des résultats similaires, à savoir que l'incarnation d'avatars féminins sexualisés favorisait l'auto-objectification des femmes, et par conséquent le développement de différents troubles de santé (troubles alimentaires, honte corporelle, anorexie, dépression, etc.).

Le **schéma n°1** présenté ci-après récapitule les différents effets découlant du phénomène de l'auto-objectification :



**Explication du schéma n°1** : les flèches (→) signifient le sens de la corrélation ; les symboles (+) impliquent que la relation est positive.

## 2.3 Acceptation des mythes autour du viol

L'acceptation des mythes autour du viol (*Rape Myth Acceptance - RMA*)<sup>39</sup> « is the endorsement of false and stereotypical beliefs about rape that often place blame on the victim » (Fox et al., 2013, p.932). Comme le dénotent Fox et al. (2013), les mythes autour du viol sont des croyances répandues qui visent à donner des “justifications à un viol”. En d’autres termes, si une femme a été violée, c’est “parce qu’elle l’a cherchée” à travers son comportement (ex. boire de l’alcool, sortir tard le soir, s’habiller de façon “provocante”, avoir des “mœurs légères”, etc.). Mais encore, d’autres mythes autour du viol affirment par exemple qu’il serait impossible, pour une femme, de tomber enceinte d’un viol, auquel cas elle l’aurait véritablement souhaité (p. 932).

L’intériorisation de ces croyances, qui tendent à banaliser et à légitimer le viol, peuvent contribuer à renforcer certaines croyances et attitudes sexistes chez les hommes comme chez les femmes (Fox et al., 2013).

<sup>39</sup> À l’origine de ces travaux, voir Burt (1980)

La littérature sur les médias (au sens large) en dénote les conséquences suivantes :

- Insensibilité envers les victimes de viol, envers les violences interpersonnelles et les femmes en général<sup>40</sup>.
- Les femmes démontrant un plus haut niveau d'acceptation des mythes autour du viol sont moins susceptibles de prendre des mesures de précaution contre le viol<sup>41</sup>.
- Les hommes démontrant un plus haut niveau d'acceptation des mythes autour du viol ont plus de probabilité de passer à l'acte<sup>42</sup>.

Actuellement, il existe plusieurs méta-analyses ayant synthétisé une douzaine d'études qui montrent comment l'exposition à des contenus sexualisés (jeux vidéo non compris) renforce le fait de croire aux mythes autour du viol (Allen, Emmers, Gebhardt et Giery, 1995 ; Mundorf et al., 2006). Dans le cadre des jeux vidéo, nous avons relevé trois études ayant traité de cette question :

- L'étude de Dill, Brown et Collins (2008), que nous relèverons par la suite pour la question de la tolérance au harcèlement sexuel, montre comment l'exposition à des personnages de jeux vidéo stéréotypés (dans le sens de l'hypersexualisation) contribue à renforcer les croyances aux mythes autour du viol à long terme. Néanmoins, l'effet à court terme n'est pas significatif.
- L'étude de Fox, Bailenson et Tricase (2013) et l'étude de Fox, Ralston, Cooper et Jones (2015) ont confirmé, à travers l'*effet Proteus*, que les joueurs incarnant un avatar féminin sexualisé avaient tendance à accepter plus facilement les mythes autour du viol que celles qui incarnaient des avatars non sexualisés.
- L'étude de Fox et Bailenson (2009)<sup>43</sup> a montré que les hommes et les femmes qui rencontraient un personnage féminin stéréotypé, confirmant soit le stéréotype de la femme

---

<sup>40</sup> Voir Burt (1980)

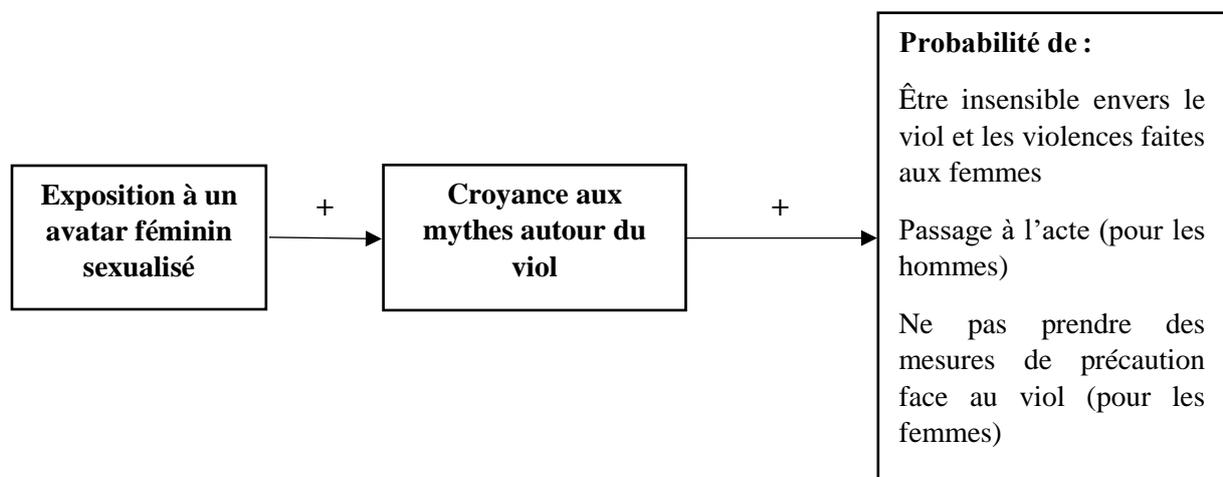
<sup>41</sup> Voir Hickman et Muehlenhard (1997)

<sup>42</sup> Voir Bohner, Jarvis, Eyssel et Siebler (2005) et Chapleau et Oswald (2010)

<sup>43</sup> L'étude porte sur un échantillon d'étudiants composé de 83 individus (N=83), à savoir 43 hommes et 40 femmes.

“provocatrice” (tenue provocatrice), soit le stéréotype de “l’innocente” ou de la “victime” (tenue sobre) dans un environnement virtuel immersif, signalaient des niveaux d’acceptation des mythes autour du viol et de sexisme plus élevé que ceux qui rencontraient une femme virtuelle défiant les stéréotypes. Nous décortiquerons cette étude dans la partie suivante, étant donné qu’elle traite notamment en profondeur de la question du sexisme et propose d’en mesurer différentes formes (sexisme *bienveillant* et *hostile*).

Le **schéma n°2** présenté ci-dessous récapitule la discussion sur le renforcement des mythes autour du viol :



**Explication du schéma n°2 :** les flèches (→) signifient le sens de la corrélation ; les symboles (+) impliquent que la relation est positive.

## 2.4 Harcèlement sexuel

Le harcèlement sexuel est une notion plus ou moins extensible, car elle englobe toute une variété de comportements, allant de « degrading remarks to unwanted sexual advances and sexual assault » (Dill, Brown et Collins, 2008, p. 1403). Le harcèlement sexuel est largement répandu et pose problème de diverses manières. Il a des conséquences d’un point de vue émotionnel et physique, mais encore, il est susceptible d’être à l’origine de sanctions économiques ou de limites à l’avancement sur le plan professionnel ou scolaire (p.1403).

L'étude de Dill, Brown et Collins<sup>44</sup> (2008) cherche à comprendre si l'exposition à des personnages de jeux vidéo stéréotypés contribue à renforcer la tolérance à des comportements de harcèlement sexuel à court terme et à long terme.

Pour mesurer le harcèlement sexuel, les participants ont été répartis en deux groupes et exposés à deux stimuli différents : le premier a été exposé à des images de personnages de jeux vidéo sexuellement stéréotypés et le second (groupe *témoin*) à des professionnels connus - membre du congrès ou parlement américains - habillés en tenue de travail non provocatrice (voir **Figure 2**). Après avoir été soumis aux stimuli visuels, les participants ont eu à lire



**Figure 2** : à gauche le personnage sexuellement stéréotypé, à droite le professionnel non sexualisé (Dill, Brown et Collin, 2008, p. 1405)

une histoire réelle de harcèlement sexuel entre un professeur d'université et son étudiante, pour ensuite répondre à un questionnaire ayant pour objectif de mesurer leur degré de tolérance au harcèlement sexuel (Dill et Collins, 2008, p. 1404).

L'étude a montré que l'exposition à court terme à des images fortement sexualisées contre l'exposition à des images de "professionnels" a révélé une plus grande tolérance aux harcèlements (de la jeune femme vis-à-vis de son professeur) pour l'ensemble des groupes.

Il convient de mentionner que l'introduction de la variable liée au sexe (homme-femme) a modéré l'effet de manière intéressante : le groupe des hommes exposés aux personnages féminins stéréotypés a montré une tolérance aux harcèlements bien plus importante que l'ensemble des autres groupes<sup>45</sup>. Cependant, le groupe des femmes exposé aux personnages féminins stéréotypés a eu l'effet contraire, à savoir que l'exposition à ces images avilissantes et objectifiées les a rendues moins tolérantes au harcèlement sexuel. Les chercheurs expliquent ce résultat par le fait que lorsque « women see that they are being stereotyped as lesser than men

<sup>44</sup> L'étude porte sur un échantillon d'étudiants composé de 181 individus (N=181), dont 120 femmes et 61 hommes. Cette étude a été effectuée auprès d'étudiants d'un collège privé en Caroline du Nord, suivant un cours d'introduction à la psychologie (Dill, Brown et Collins, 2008).

<sup>45</sup> À savoir le groupe des femmes exposées aux images stéréotypées et les groupes des hommes et des femmes exposés à des représentations de "professionnels".

— as objectified and demeaned compared to powerful men—they are energized to advocate for the just treatment of women » (Dill, Brown, Collin, 2008, p. 1406).

Pour mesurer les implications d'une exposition à long terme, les chercheurs ont créé une catégorie supplémentaire, entre les participants exposés régulièrement à des jeux vidéo violents envers les femmes et ceux qui n'y avaient pas ou qui y avaient été très peu exposés<sup>46</sup>. L'étude rapporte qu'une exposition à long terme à des jeux vidéo violents envers les femmes montre une tolérance au harcèlement sexuel plus élevée (Dill, Brown et Collins, 2008, p. 1402).

Afin de préciser ce que les chercheurs entendent par l'expression de jeux vidéo *violents envers les femmes*, l'on peut sans aucun doute citer l'exemple de la célèbre série de jeu *Grand Theft Auto* (GTA) (Collin, Brown et Collins, 2008). Cette dernière est fortement représentative de la violence faite aux femmes étant donné qu'elle incite/récompense le joueur à entretenir de tels comportements : si le héros du jeu tue des prostituées avec lesquelles il a eu des relations sexuelles, il peut récupérer son argent. Mais encore, « [w]hen a male character punches a female prostitute, she does not respond by screaming or saying “no,” — negative responses likely to happen in real social interactions — but rather is programmed to retort, “I like it rough” and to punch back » (p. 1403). En ce sens, ce jeu tend à légitimer et promouvoir la violence faite aux femmes.

## 2.5 Sexisme hostile et bienveillant

L'étude de Fox et Bailenson (2009) s'est en grande partie basée sur la théorie du sexisme ambivalent de Glick et Fiske (1996) et la théorie des schémas de genre de Bem (1982) pour montrer dans quelle mesure l'exposition à des personnages stéréotypés féminins de jeux vidéo pouvait favoriser le sexisme hostile et bienveillant chez les consommateurs.

Selon la théorie du sexisme ambivalent (*ambivalent sexism theory*) de Glick et Fiske (1996), le sexisme est caractérisé par deux composantes principales : le sexisme bienveillant et le sexisme hostile.

---

<sup>46</sup> La mesure s'effectue en fonction du temps moyen passé sur les jeux vidéo par semaine.

Le sexisme bienveillant implique « confining women to stereotypical attitudes and roles, supposedly to their benefit » (Fox et Bailenson, 2009, p. 150). Il s'agit ici d'une forme de paternalisme protecteur. En d'autres termes, les femmes sont perçues comme des êtres fragiles ayant besoin d'un homme pour les protéger. Cette forme de sexisme suggère notamment que les deux sexes doivent se compléter et donc être par nature distincts (ex. les hommes seraient essentiellement "forts et raisonnables", les femmes "fragiles et sensibles"). Cette perception des relations homme-femme rend ainsi les femmes naturellement subordonnées aux hommes (p. 150).

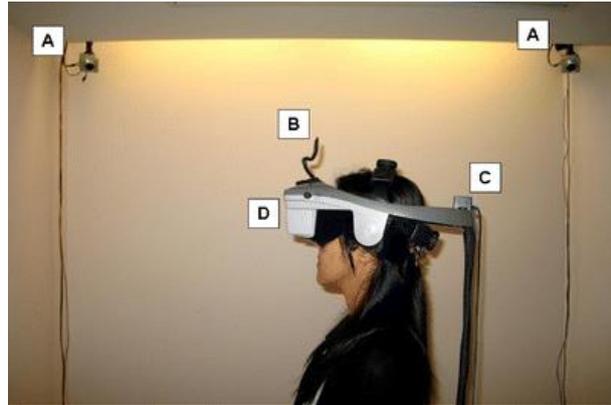
Le sexisme hostile « is defined as prejudicial feelings or antipathy toward women » (Fox et Bailenson, 2009, p. 150). Les hommes comme les femmes peuvent faire preuve d'attitudes négatives envers les femmes, ce phénomène n'est pas propre aux hommes.

Pour mesurer le sexisme hostile et bienveillant, Fox et Bailenson (2009) mobilisent la théorie des schémas de Bem (1982), qui soutient que les êtres humains passent par des schémas cognitifs, à savoir des structures cognitives permettant au cerveau d'organiser et de stocker des informations sur un sujet en particulier (ex. "les femmes"). Ces structures s'activent, lorsque nous sommes confrontés à ce sujet particulier (informations stockées sur "les femmes") et nous permettent de prendre une décision sur ce dernier (Fox et Bailenson, 2009, p. 150).

La socialisation au sens large (éducation, interactions sociales, exposition aux médias, etc.) contribue au développement des schémas cognitifs. En ce sens, les schémas de *genre* ne sont autres que les structures cognitives que nous avons établies au sujet des hommes ou des femmes. Néanmoins, et parce que « humans are cognitive misers who try to expend as little cognitive effort as possible, our schemata tend to reflect stereotypes » (Fox et Bailenson, 2009, p. 150). Autrement dit, lorsque nous rencontrons une femme dans la rue, les schémas cognitifs que nous avons sur les femmes en général, composés en bonne partie par des stéréotypes de genre, s'activent et nous permettent de prendre une décision ou émettre un jugement envers ou sur elles (p. 150).

Selon l'étude de Fox et Bailenson (2009), les représentations stéréotypées des femmes dans les jeux vidéo vont contribuer au développement et au renforcement des schémas de genre établis sur les femmes, qui peuvent à leur tour porter les individus à avoir des attitudes négatives (sexisme hostile ou bienveillant) envers elles.

Pour tester leur hypothèse, l'étude a été réalisée avec un dispositif de réalité virtuelle, à savoir l'utilisation d'un casque permettant aux participants d'être immergés dans l'environnement virtuel. Les participants, une fois immergés, entrent en contact avec un avatar féminin, soit sexualisé, soit non sexualisé. Cette rencontre virtuelle a pour objectif d'activer les schémas cognitifs des participants à travers deux stimuli visuels : (1) le premier découle des vêtements plus ou moins sexualisés des avatars : les chercheurs ont demandé aux participants d'examiner l'apparence de l'avatar ; (2) le second est fourni par l'avatar lui-même, qui va soit (a) tourner la tête vers le participant en cherchant concrètement un contact visuel intense avec le participant (*high gaze*), soit (b) tourner la tête vers le participant en le regardant occasionnellement et sans lui donner une véritable importance (*low gaze*) (Fox et Bailenson, 2009, p. 151-152).



**Figure 3** : Dispositif utilisé pour permettre au participant d'entrer en contact avec des avatars féminins plus ou moins sexualisés (Fox et Bailenson, 2009, p. 150)

Le regard est utilisé dans cette étude pour exprimer deux fonctions opposées : il a été démontré à travers plusieurs études qu'un regard *intense* exprime la dominance (sociale, sexuelle, etc.), alors qu'un regard *faible* exprime la vulnérabilité et la soumission (Fox et Bailenson, 2009, p. 149).

Les résultats de cette étude (voir **Annexe 1**) montrent que les avatars représentant le stéréotype de la femme fatale ou de la "provocatrice" (avatar sexualisé) et ayant exprimé un regard intense (*high gaze*) ont contribué à renforcer le sexisme hostile parmi les participants. En ce qui concerne le sexisme bienveillant, ce dernier s'est manifesté plus fortement lorsque les participants ont été confrontés à des représentations stéréotypées de la femme "innocente" ou de la "gentille" (avatars non sexualisés) avec un regard de faible intensité (*low gaze*) (Fox et Bailenson, 2009, p. 155-156).

Le sexisme hostile, qui a été lié à l'avatar sexualisé et au regard intense (*high gaze*) peut s'expliquer par une réaction de peur chez les participants. En effet, les participants auraient

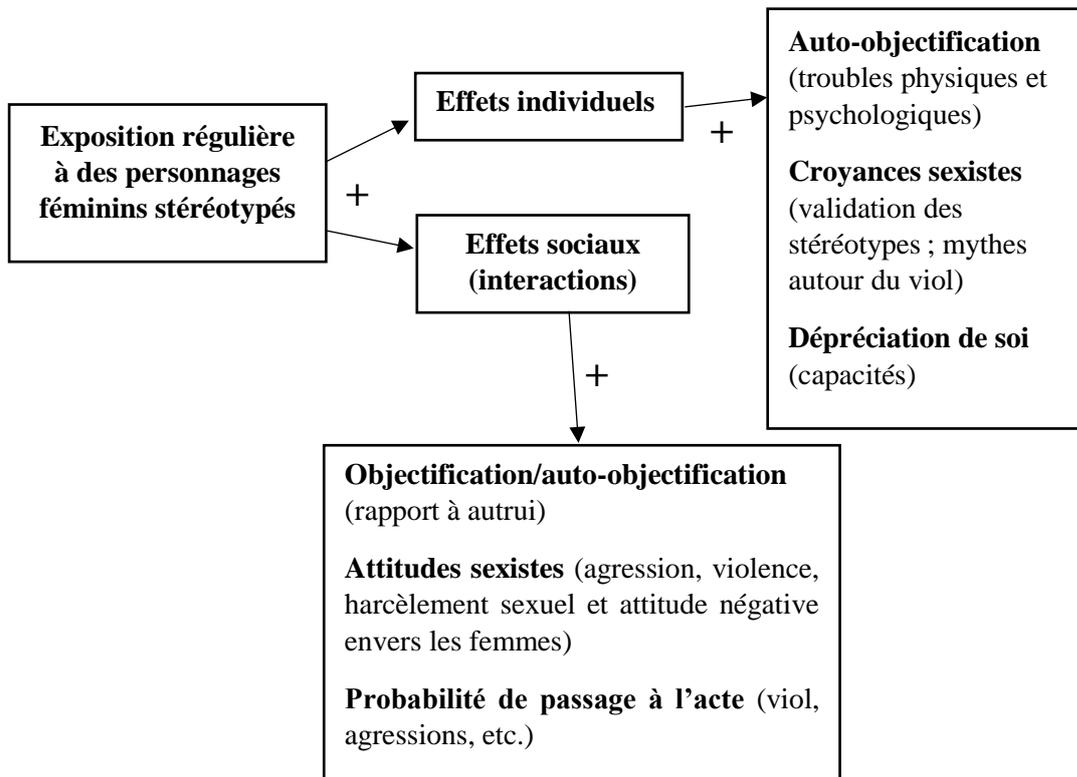
interprété, chez l'avatar, une volonté d'être sexuellement dominant. En ce sens, les participants "punissent" l'avatar féminin sexualisé en exprimant une attitude négative envers lui, ainsi qu'en exprimant leur soutien aux mythes autour du viol (idée que l'avatar féminin "chercherait à être violé" en se comportant et s'habillant ainsi) (Fox et Bailenson, 2009, p. 155).

L'hypothèse du sexisme bienveillant a été confirmée pour l'avatar féminin non sexualisé et au regard faiblement soutenu (*low gaze*). L'explication donnée par le chercheur est que cet avatar correspondait au stéréotype de "l'innocente" ou la "victime", de par son habillement non sexualisé et son regard faiblement marqué. En ce sens, il a été perçu comme une femme faible et soumise, ayant besoin de la protection d'un homme (sexisme bienveillant) (Fox et Bailenson, 2009, p. 155).

Cette étude suggère donc que le sexisme hostile et bienveillant (et l'acceptation des mythes autour du viol) sont renforcés lorsque les avatars féminins sexualisés et non sexualisés reproduisent les stéréotypes de la femme "provocatrice" (*high gaze*) et de la "victime-innocente" ne s'imposant pas avec son regard (*low gaze*). L'explication générale réside dans le fait que les schémas de genre s'activent beaucoup plus fortement lorsqu'ils sont confrontés à un stéréotype, plutôt que lorsque les stéréotypes sont défiés. En ce sens, les environnements virtuels contribuent, en exposant les individus à des images féminines stéréotypées, à activer et renforcer les schémas de genre. Ces schémas, se solidifiant, peuvent contribuer à cristalliser les croyances sexistes en ligne et hors ligne (Fox et Bailenson, 2009).

Nous avons présenté ci-dessus les différents effets préjudiciables pour les interactions sociales et pour les individus eux-mêmes (perception de soi, auto-objectification) d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés. Le **schéma n°3**, présenté ci-dessous, en fournit un résumé général.

### Schéma n°3



**Explication du schéma n°3 :** les flèches (→) signifient le sens de la corrélation ; les symboles (+) impliquent que la relation est positive.

Nous avons ci-dessus mentionné que le renforcement des attitudes et croyances sexistes, dans les environnements en ligne et hors ligne, pouvait en bonne partie découler de l'exposition à des personnages stéréotypés. Il convient notamment de noter, mais sans rentrer longuement dans les détails, que le contexte culturel dans lequel sont produits les jeux vidéo est susceptible de renforcer des mécanismes d'inclusion/exclusion de certains joueurs, aboutissant à des phénomènes de harcèlement fortement répandus envers les femmes (O'Leary, 2012, Fox et Tang, 2017) ou envers certaines minorités culturelles<sup>47</sup> (Gray, 2012).

En effet, et comme le montre Gray (2012), ces espaces ne sont pas neutres, mais bien le reflet d'une culture dominante et donc excluante pour les joueurs sortant du cadre dominant : « video game culture has privileged the default gamer, the white male, leading to the maintenance of whiteness and masculinity in this virtual setting ; this default setting has led to the

<sup>47</sup> Par exemple les personnes afro-américaines subissant des formes de discriminations raciales.

marginalization of many minority gamers forcing the label of deviant upon their virtual bodies » (p. 262). En ce sens, les représentations virtuelles sortant du cadre normatif dominant, tels que les femmes et les Afro-Américains sont invisibilisées, marginalisées ou encore harcelées (Grey, 2012).

L'étude de Yee (2006)<sup>48</sup> montre par exemple comment la culture des jeux vidéo, privilégiant le joueur masculin, est susceptible démotiver ou de devenir un espace hostile pour les joueuses. Ces démotivations sont multiples :

1. Premièrement, la sexualisation des personnages féminins, qui implique des proportions corporelles disproportionnées et le faible choix en matière d'habillement est dénoncé comme problématique par la plupart des joueuses ayant répondu aux questionnaires (Yee, 2006, p. 93).
2. Deuxièmement, les joueuses ont l'impression que les personnages féminins ne sont considérés que comme des "objets de spectacle" (ou objets à admirer) plutôt que comme de véritables joueuses : « it's ludicrous that every time my elf fights, her breasts stick out to the side repeatedly » (Yee, 2006, p. 93).
3. Troisièmement, « many female players described experiences where other players simply did not believe they were actually female » (Yee, 2006, p. 93). En ce sens, l'homme est considéré comme le joueur par défaut, peu importe qu'il endosse un personnage masculin ou féminin. Les joueuses doivent en ce sens toujours prouver qu'elles sont des femmes, ce qui peut les amener à se sentir exclues par principe et les démotiver à jouer.
4. Quatrièmement, et en plus d'être invisibilisées par le fait que le joueur par défaut soit "masculin", les joueuses doivent à tout prix éviter de dévoiler leur véritable identité sexuelle. En effet, et comme le relèvent plusieurs d'entre elles, les femmes qui révèlent leur véritable identité de genre augmentent leurs risques d'être considérées comme incompetentes, ou d'être sujettes à des propositions sexuelles inappropriées. En d'autres

---

<sup>48</sup> L'étude de Yee (2006) s'est basée sur les jeux massivement multijoueurs (MMO) les plus populaires durant les six années ayant précédé la sortie de l'étude. Des jeux populaires tels que *Ultima Online*, *EverQuest*, *Dark Age of Camelot*, *Galaxies de Star Wars*, *City of Heroes* et *World of Warcraft* ont été inclus dans l'étude. Plus de quarante mille joueurs ont participé à l'étude.

termes, « they must either accept the male-subject position silently, or risk constant discrimination and harassment if they reveal that they are female » (Yee, 2006, p. 94).

Nous ne nous aventurerons pas plus loin dans l'approfondissement de la question du contexte culturel des jeux vidéo et dans sa contribution à la promotion d'un contenu particulièrement stéréotypé et conçu originellement "pour les hommes", mais ce point semblait néanmoins important à mentionner. À présent, nous concluons notre partie sur les effets nocifs des stéréotypes féminins pour nous tourner vers les questionnements liés à une potentielle régulation de ces derniers. Cependant, il convient de retenir un certain nombre de limites concernant les études relatives aux effets, car elles sont susceptibles de jouer un rôle de cadrage dans la discussion normative qui suivra :

## 2.6 Limites des études sur les effets des stéréotypes de genre

### *a. Validité externe des études*

- Bien que de nombreuses études et méta-analyses sur les médias au sens large traitent des effets préjudiciables pour la société et pour les individus des représentations stéréotypées, les études portant sur les personnages stéréotypés de jeux vidéo sont encore nécessaires afin de solidifier les preuves que nous possédons sur la question. Néanmoins, pour le besoin de notre argumentation normative, nous ferons l'hypothèse que nous avons, au sein de la littérature, assez de preuves au sujet des effets nocifs d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés. Cette hypothèse, avérée ou non, ne change pas fondamentalement le contenu de notre article. En effet, notre réflexion cherche à questionner la légitimité d'une intervention étatique dans le cas où les stéréotypes liés aux jeux vidéo auraient des effets préjudiciables *avérés*. En ce sens, il est possible que notre réflexion nous porte à démontrer que l'État n'est jamais habilité à intervenir dans ce domaine, indépendamment du fait qu'il existe ou non des effets indésirables.
  
- *Âge des participants et milieu social* : la plupart des études mentionnées ont été effectuées sur des individus relativement jeunes (18-25 ans), même si certains participants se trouvaient hors de cette tranche d'âge. De plus, la plupart sont des universitaires de premiers cycles aux États-Unis. En ce sens, il conviendrait d'avoir une plus grande

variabilité des âges et des niveaux de formation, afin de mieux représenter les effets des personnages de jeux vidéo sur l'ensemble de la population.

### *b. Validité interne*

- Bien que ces études soient reconnues dans le domaine de recherche que nous étudions, nous n'avons pas cherché à critiquer leur conception interne (fiabilité de la méthode utilisée, de la récolte des données, des questionnaires établis) puisque ces questionnements sortent du cadre de notre discussion. Néanmoins, cela ne remet pas en cause notre discussion normative pour une raison particulière : même si l'on imaginait que les effets préjudiciables des stéréotypes pour la société et pour les consommatrices étaient le prisme par lequel une régulation étatique des jeux vidéo venait à être justifiée, alors il suffirait de démontrer la non-fiabilité des études sélectionnées pour en invalider l'intervention.

### *c. Autres éléments de cadrage à prendre en compte*

- La plupart des études mobilisées montrent une *augmentation* des probabilités de passer à l'acte (attitudes sexistes, violence envers les femmes, harcèlement sexuel, viol) dans le monde *réel*. Cependant, une augmentation des probabilités de porter préjudice à autrui, bien qu'elle puisse être intuitivement problématique, ne signifie pas encore un passage à l'acte assuré.
- Les études que nous avons mobilisées mettent principalement en avant les effets préjudiciables, pour les interactions sociales (homme-femme) et pour les consommatrices, d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés de jeux vidéo. Cela n'implique néanmoins pas qu'une exposition à des personnages masculins stéréotypés ne puissent pas renforcer de tels effets, néanmoins, la littérature semble encore lacunaire à cet égard<sup>49</sup>, c'est pourquoi nous ne pourrions pas véritablement nous prononcer sur une potentielle régulation de personnages masculins stéréotypés.

---

<sup>49</sup> Une littérature au niveau des médias au sens large a tenté de mesurer le phénomène d'auto-objectification chez les hommes. Comme le soulève Moradi et Huang (2008), le phénomène de l'auto-objectification, qui implique entre autres une surveillance accrue de son apparence physique et le risque de développer certains troubles liés aux corps (honte corporelle, anorexie, etc.) semble être plus largement répandu chez les femmes (adultes et enfants) que chez les hommes (adultes et enfants compris). En ce sens, la question de l'objectification masculine ne doit pas être délaissée, mais semble marginale dans la littérature autour des effets des médias.

- *Avatars possédant des formes humaines* : la plupart des études mobilisées se limitent à l'incarnation d'avatars prenant la forme d'êtres humains. En effet, ces recherches se basent en partie sur le concept d'*identification* qui suggère que nous sommes plus portés à nous comporter comme d'autres individus semblables à nous-même, plutôt que dissemblables (Fox et al., 2013). Ainsi, la discussion qui suivra traitera principalement des jeux vidéo qui permettent d'incarner des personnages possédant des apparences physiques proches à celles d'êtres humains.
- *Le temps passé sur le jeu* : comme le soulève Fox, Bailenson et Tricase (2013), « it is essential to investigate the cumulative and long-term effects of (...) exposure (...) » (p.936). Par exemple, et ce qui concerne une objectification de long terme, « [g]irls and women who embody these avatars may be subjecting themselves to an ongoing process of self-objectification during what they may consider harmless play » (p. 936) En ce sens, et manière générale, le temps passé sur le jeu est notamment un élément à prendre en compte dans le renforcement des risques de développer des croyances et attitudes sexistes.
- *Désindividuation et anonymat* : le fait d'interagir avec autrui de manière anonyme, par l'intermédiaire d'un avatar représentant le joueur (désindividuation) pourrait avoir tendance à promouvoir les interactions négatives en ligne (agressions verbales, harcèlement, etc.) (Fox et Tang, 2014, Fox et Tang, 2017)<sup>50</sup>. Cependant, de telles interactions négatives pourraient être moins importantes dans le monde réel, de par le fait que les effets liés à l'anonymat et la désindividuation disparaissent.

Ainsi, il convient de noter que ces différents facteurs doivent être pris en compte dans le cadrage des effets préjudiciables pour soi et pour les interactions sociales d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés.

---

<sup>50</sup> L'un des modèles principaux ayant traité de la question de la désindividuation permise par l'ordinateur, voir Lea et Spears (1991)

### 3. Régulation

Cette troisième partie traite de la question de la régulation des effets préjudiciables/nocifs découlant d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés<sup>51</sup> de jeux vidéo. En effet, au vu des résultats empiriques relevés précédemment et des risques qu'ils comportent pour les interactions sociales (renforcement des attitudes et croyances sexistes) et pour les consommatrices (renforcement des risques de développer des problèmes de santé physique ou psychologique), la question d'une potentielle intervention étatique dans l'objectif de réguler de tels effets semble se poser.

Cependant, et puisque nous vivons dans des sociétés libérales pluralistes qui permettent à chaque individu de vivre en fonction de leurs propres conceptions du bien, d'avoir leurs propres aspirations et de choisir librement leurs occupations, toute forme d'ingérence dans les choix de vie des individus se doit d'être justifiée, car elle est susceptible de porter atteinte à leur liberté et à leur autonomie (Griffiths et West, 2015).

Partant sur la base d'un tel postulat, nos questionnements principaux visent à nous demander quelle(s) approche(s) pourraient justifier une forme d'ingérence étatique visant à réguler les effets préjudiciables découlant d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés ? Quelles sont les raisons qu'elles apportent afin de justifier une intervention ? Quels sont leurs coûts et avantages pour la liberté et l'autonomie des consommateurs ? Et quelles sont les mesures d'intervention concrètes qui en découlent ?

En d'autres termes, l'objectif est ici de discuter de différentes approches qui cherchent à justifier une forme d'intervention étatique dans le cadre des jeux vidéo, d'en relever les coûts et/ou avantages pour la liberté et l'autonomie des consommateurs, puis d'en lister les mesures d'interventions concrètes qui en découlent.

---

<sup>51</sup> Afin de rendre la lecture plus fluide, nous utiliserons l'expression "effets préjudiciables" ou "effets nocifs" sans préciser à chaque reprise qu'il s'agit des effets préjudiciables au niveau des interactions sociales et au niveau individuel de l'exposition à des personnages féminins stéréotypés.

Afin de bien circonscrire notre travail, il convient dans un premier temps de noter les points suivants :

- Premièrement, l'intervention étatique dont nous parlons cible ici les personnes majeures consommatrices de jeux vidéo ou qui désireraient en consommer. En d'autres termes, notre argumentation n'est pas valable pour les mineurs, que nous considérons ici comme n'ayant pas développé une « maturité de leur faculté » au sens de Mill (1990)<sup>52</sup> et qui peuvent ainsi plus facilement subir que les personnes majeures certaines formes de restrictions dans leurs choix de vie.
- Deuxièmement, la notion de mesure d'intervention s'inscrit ici dans une perspective juridique, à savoir que les mesures d'intervention peuvent être soit contraignantes/coercitives<sup>53</sup> (avec portée obligatoire d'un point de vue légal), soit non contraignantes/non coercitives<sup>54</sup> (sans portée obligatoire d'un point de vue légal).
- Troisièmement, nous ne rentrerons pas ici dans la question de savoir pourquoi certains jeux vidéo font l'objet de régulation (censures, adaptations) dans certains États et pas dans d'autres, car notre travail se focalise sur la proposition d'une régulation libérale neutre à l'égard des différentes conceptions du bien, et ne prend pas en considération la sensibilité de chaque État sur la question.
- Quatrièmement, nous nous focalisons ici sur le fait de savoir comment diverses approches de l'ingérence étatique sont susceptibles de porter atteinte à la liberté et à l'autonomie des consommateurs. En ce sens, nous ne prenons pas en considération les libertés des entreprises de produire les jeux vidéo qu'elles désirent, et supposons notamment qu'elles s'adapteront aux formes d'ingérence étatiques que nous pourrions trouver justifiables auprès des consommateurs<sup>55</sup>.

---

<sup>52</sup> Le texte original de Mill est paru en 1859, néanmoins, nous utilisons ici une version traduite en français et datant de 1990.

<sup>53</sup> Les mesures contraignantes sont par exemple : éliminer une option (interdire, censurer), restreindre une option, désinciter à suivre une option (taxation), etc.

<sup>54</sup> Les mesures non contraignantes sont par exemple des mesures visant à informer, persuader, inciter (etc.) sans pour autant obliger/sanctionner l'individu s'il les rejette.

<sup>55</sup> Nous sommes conscients que ces postulats sont particulièrement importants et devront être pris en compte dans les limites de ce travail, cependant, si l'approche proposée ici fait l'objet d'un intérêt particulier auprès du monde académique et auprès des décideurs politiques, il pourra être opportun de combler une telle lacune dans un prochain travail en mettant plus particulièrement l'accent sur la relation que l'État pourrait entretenir avec les entreprises de jeux vidéo.

- Cinquièmement, et comme nous l'avons noté, cet article s'inscrit comme un travail exploratoire de par le fait qu'il ne semble pas exister, à notre connaissance, de littérature ayant cherché à discuter de la légitimité d'une intervention étatique dans le cadre des jeux vidéo. En ce sens, il vise à fournir un premier terrain de recherche pour penser la question de la régulation des effets préjudiciables des stéréotypes de genre présents dans les jeux vidéo.

À présent, et afin d'entamer notre réflexion, il convient dans un premier temps d'introduire la notion d'ingérence étatique que nous mobilisons ici, afin de mieux comprendre comment certaines formes d'ingérence sont susceptibles de heurter la liberté et l'autonomie des individus. Pour ce faire, nous exemplifierons nos propos en reprenant le rapport du Nuffield Council on Bioethics intitulé *Public health: ethical issues* (2007), qui discute de l'établissement d'une échelle d'intervention dans le cadre de la santé publique. Cette échelle, basée sur une conception négative de la liberté et qui assimile la notion d'autonomie à la non-interférence, se propose de classer différentes mesures d'intervention en fonction de leurs coûts en termes de liberté et d'autonomie pour les individus. Néanmoins, Griffiths et West (2015) l'ont critiquée de par le fait qu'elle mobilisait une conception de l'autonomie qu'ils considéraient comme particulièrement pauvre : en effet, ces auteurs estiment qu'une version légèrement plus sophistiquée de l'autonomie puisse sembler plus attrayante, puisqu'elle permettrait aux individus de développer une véritable réflexivité sur leurs désirs (Griffiths et West, 2015).

En ce sens, nous chercherons à montrer dans quelle mesure l'échelle d'intervention du Nuffield Council on Bioethics (2007), révisée en fonction de l'argumentation de Griffiths et West (2015), puisse être particulièrement pertinente à mobiliser dans le cadre des jeux vidéo. Cette dernière nous permettra notamment de fournir une liste de différentes mesures d'intervention, ainsi que leurs coûts ou bénéfices pour l'autonomie des consommateurs.

De manière plus générale, l'ensemble de ce travail a pour vocation d'être utilisé par l'ensemble des décideurs politiques qui souhaiteraient réfléchir à la question de la régulation des effets préjudiciables des jeux vidéo.

### 3.1 Ingérence étatique : liberté, autonomie et échelle d'intervention

La notion d'ingérence étatique, telle que nous la définissons ici, renvoie à une forme d'interférence de l'État avec la liberté et l'autonomie des individus. Afin de comprendre comment certaines formes d'interventions peuvent heurter la liberté et l'autonomie des individus, il convient de reprendre l'échelle d'intervention établie par le Nuffield Council on Bioethics (2007), puis d'en discuter les critiques formulées par Griffiths et West (2015).

L'échelle d'intervention du Nuffield Council on Bioethics (2007), construite dans l'objectif de réfléchir aux coûts pour la liberté et l'autonomie des individus d'une intervention étatique en matière de santé publique, incarne une conception de la liberté « that can be termed negative, liberal, or libertarian and which equates autonomy with non-interference » (Griffiths et West, 2015, p. 1093). En ce sens, la liberté négative se définit ici comme « the absence of obstacles, barriers or constraints » (Carter, 2018)<sup>56</sup>, et implique que toute mesure implémentée par l'État, qui aurait tendance à réduire la liberté et l'autonomie des individus, se doit d'être justifiée ; et ces justifications passent généralement par le fait d'amener la preuve selon laquelle les avantages sociaux d'une intervention sont plus importants que les coûts imposés à la liberté et à l'autonomie des individus (Griffiths et West, 2015, p. 1093).

Afin d'exemplifier de tels propos, nous présentons ci-dessous l'échelle du Nuffield Council on Bioethics (2007), construite dans le cadre de questionnements autour de la santé publique, et qui vise à comprendre comment diverses mesures d'intervention affectent la liberté et l'autonomie des individus.

---

<sup>56</sup> Voir aussi la définition de liberté négative soutenue par Berlin (1969) et qui possède un sens similaire.

## Échelle d'intervention du Nuffield Council on Bioethics (2007)

+	↑	7	Eliminate choice. Regulate in such a way as to entirely eliminate choice, for example through compulsory isolation of patients with infectious diseases.
		6	Restrict choice. Regulate in such a way as to restrict the options available to people with the aim of protecting them, for example removing unhealthy ingredients from foods, or unhealthy foods from shops or restaurants.
		5	Guide choice through disincentives. Fiscal and other disincentives can be put in place to influence people not to pursue certain activities, for example through taxes on cigarettes, or by discouraging the use of cars in inner cities through charging schemes or limitations of parking spaces.
		4	Guide choices through incentives. Regulations can be offered that guide choices by fiscal and other incentives, for example offering tax-breaks for the purchase of bicycles that are used as a means of travelling to work.
		3	Guide choices through changing the default policy. For example, in a restaurant, instead of providing chips as a standard side dish (with healthier options available), menus could be changed to provide a more healthy option as standard (with chips as an option available).
		2	<i>Enable choice.</i> Enable individuals to change their behaviours, for example by offering participation in an NHS 'stop smoking' programme, building cycle lanes, or providing free fruit in schools.
		1	<i>Provide information.</i> Inform and educate the public, for example as part of campaigns to encourage people to walk more or eat five portions of fruit and vegetables per day.
-		0	Do nothing or simply monitor the current situation.

**Figure 4 :** « The range of options available to government and policy makers can be thought of as a ladder of interventions, with progressive steps from individual freedom and responsibility towards state intervention as one moves up the ladder. In considering which 'rung' is appropriate for a particular public health goal, the benefits to individuals and society should be weighed against the erosion of individual freedom. Economic costs and benefits would need be taken into account alongside health and societal benefits » (Nuffield Council on Bioethics, 2007, p. 42)

Selon cette échelle, toutes mesures d'intervention introduites par l'État y compris des mesures non contraignantes (telles que la fourniture d'information) impliquent nécessairement un coût plus ou moins important pour la liberté négative. En ce sens, la seule option non contraignante, et qui ne demande pas de justification, est celle de la non-intervention étatique.

De manière générale, une telle échelle nous demande d'opposer deux valeurs : la promotion des libertés individuelles et la promotion de la santé publique. En ce sens, elle implique que promouvoir la santé publique impose forcément un coût à la liberté et à l'autonomie des individus.

Cependant, et contrairement au rapport du Nuffield Council on Bioethics (2007), Griffiths et West (2015) estiment que promouvoir la santé publique n'implique pas forcément un coût pour l'autonomie individuelle. Selon ces auteurs, l'échelle du Nuffield Council on Bioethics a fait l'erreur d'assimiler exclusivement sa conception de l'autonomie à une forme de non-interférence (p.15). Cependant, et puisqu'il existe des conceptions alternatives de l'autonomie<sup>57</sup>, Griffiths et West (2015) pensent qu'une version légèrement plus sophistiquée de l'autonomie que celle soutenue par le Nuffield Council on Bioethics (2007) puisse être particulièrement pertinente à mobiliser, étant donné qu'elle permettrait de légitimer certaines mesures d'intervention visant à promouvoir la santé publique, tout en préservant (voire en développant) l'autonomie individuelle.

Afin de comprendre comment se construit la conception d'autonomie mobilisée par Griffiths et West (2015), nous reprenons leur argumentation en montrant dans quelle mesure leur conception de l'autonomie diffère de celle soutenue par le Nuffield Council on Bioethics (2007).

Dans un premier temps, Griffiths et West (2015) entame leur réflexion en procédant par une distinction entre les termes d'*autonomie* et de *liberté*. En effet, même si la littérature philosophique relève que la notion d'autonomie chevauche parfois la notion de liberté positive<sup>58</sup> (Christman, 2018)<sup>59</sup>, « freedom is distinguished from autonomy in that the former is taken to concern constraints on an individual's ability to *act* on their desires, whereas autonomy concerns the independence and authenticity of an individual's desires (values, etc.) in the first place » (Griffiths et West, 2015, p. 1095). Alors qu'un exemple emblématique d'une personne considérée comme « non-libre » peut être celui d'un individu prisonnier (contrainte exercée sur ses mouvements), un exemple de personne « non autonome » pourrait être celui d'un individu

---

<sup>57</sup> Bien que l'autonomie se réfère généralement « to the capacity to be one's own person, to live one's life according to reasons and motives that are taken as one's own and not the product of manipulative or distorting external forces »<sup>57</sup> (Christman, 2018), il existe de nombreuses approches différentes de l'autonomie, à savoir les approches procédurales, substantielles, relationnelles, structurelles, historiques (etc.) (Christman, 2018). Dans le cadre de ce travail, nous adoptons une conception de l'autonomie procédurale. Nous expliquerons par la suite les raisons d'un tel choix. Néanmoins, et pour nos lecteurs souhaitant avoir un compte-rendu exhaustif des différentes approches de l'autonomie, il convient de se tourner vers le texte de Christman (2018).

<sup>58</sup> La liberté positive est souvent définie comme « the possibility of acting — or the fact of acting — in such a way as to take control of one's life and realize one's fundamental purposes » (Christman, 2018). Elle a souvent été considérée par certains auteurs comme équivalente à certaines notions d'autonomie personnelle, telle que la définition de la liberté positive proposée par Berlin (1969).

<sup>59</sup> Le texte original de Christman est paru en 2003, mais nous utilisons ici la version la plus récente et révisée datant de 2018.

toxicomane, qui ne peut se passer de drogue malgré son désir de s'en séparer, ayant perdu sa capacité d'être maître de lui-même<sup>60</sup> (p. 1095).

Le fait de distinguer *autonomie* et *liberté* en ces termes implique notamment qu'il soit tout-à-fait possible d'être autonome mais non libre<sup>61</sup>, ou encore d'être libre mais non autonome (Griffiths et West, 2015). En effet, nous pouvons imaginer que diverses formes de manipulation, tel que le marketing, n'impliquent aucunement de réduire la liberté (négative) d'une personne, car la personne est toujours libre de réaliser ses désirs (faire des achats sans contraintes). Cependant, ces formes de manipulation s'inscrivent comme des menaces pour l'autonomie individuelle, puisque l'individu risque de perdre la maîtrise de ses désirs, étant donné que ceux-ci pourraient ne plus être considérés comme véritablement *les siens*<sup>62</sup> (ex. achats compulsifs). Ce raisonnement est notamment valable pour toute autre forme de manipulation, endoctrinement, internalisation de normes oppressives (Griffiths et West, 2015, p. 1095).

En plus de laisser entendre que certains de nos désirs ne sont pas forcément toujours les nôtres, Griffiths et West (2015) estiment que nous puissions avoir "des désirs sur nos désirs". En effet, il rappelle qu'une bonne partie de la littérature philosophique pense que « autonomy cannot be equated with an individual's ability to act on her (first-order) desires, because the desires (values, emotions, etc.) on which she acts may not be ones that she would endorse or want to act on, all things considered, upon the appropriate sort of critical reflection » (p. 1095). Par exemple, il est tout-à-fait possible d'imaginer que Sofia<sup>63</sup>, après avoir lu l'étiquette contenant les valeurs nutritionnelles d'un délicieux gâteau au chocolat, ne désire plus en consommer, en réalisant que son désir le plus *profond* était de maintenir un poids idéal pour sa santé (p. 1095-1096). Bien évidemment, Sofia aurait notamment pu se rendre compte du contraire, en estimant qu'après réflexion, maintenir un poids idéal pour sa santé n'était pas son désir le plus *profond*. En ce sens, cet argument implique que certaines mesures d'intervention puissent contribuer à améliorer l'autonomie des individus, en les amenant à développer une certaine réflexivité sur leurs désirs, leur permettant ainsi de mieux comprendre qu'elles sont leurs *véritables* désirs.

---

<sup>60</sup> Pour être encore plus précis, il conviendrait d'affirmer que la personne toxicomane n'est pas autonome face à un domaine particulier de sa vie (face à sa consommation de drogue). Cependant, cela n'implique pas qu'elle ne puisse pas être considérée comme autonome dans d'autres domaines de sa vie.

<sup>61</sup> Voir l'exemple d'Ulysse ayant consenti à être attaché au mât pour entendre le chant des Sirènes (Griffiths et West, 2015)

<sup>62</sup> Autrement dit, nos désirs ne sont plus authentiques et indépendants.

<sup>63</sup> Ce prénom est fictif.

Une telle conception de l'autonomie désigne ainsi « the capacity of a person to critically reflect upon and then attempt to accept or change one's desires, values, and ideals (Dworkin, 1988, cité par Buchanan, 2008, p. 17). C'est pourquoi elle permet à Griffiths et West (2015) de se démarquer de la conception adoptée par le rapport du Nuffield Council on Bioethics (2007). Alors qu'un tel rapport développe une conception de l'autonomie libertaire minimaliste<sup>64</sup> et basée sur la non-interférence, qui implique que toute mesure d'intervention soit coûteuse pour l'autonomie des individus (p.15), l'autonomie soutenue par Griffiths et West (2015) laisse entendre que certaines mesures d'intervention — qu'il conviendra de définir plus précisément par la suite — sont susceptibles de renforcer l'autonomie des individus en leur permettant de développer une véritable réflexivité sur leurs désirs, et de comprendre ce qu'ils souhaitent *réellement*. En d'autres termes, la proposition de Griffiths et West (2015) vise à incorporer une dimension positive de la liberté à l'échelle du Nuffield Council on Bioethics, en offrant à l'individu des mesures d'intervention qui lui donnent « the possibility of acting (...) in such a way as to take control of one's life and realize one's fundamental purposes » (Christman, 2018).

Si nous acceptons un tel raisonnement, et que nous croyons, tout comme Griffiths et West (2015), que l'être humain est capable de développer une véritable réflexivité sur ses choix, il peut sembler judicieux de mobiliser une telle conception de l'autonomie.

Enfin, Griffiths et West (2015) ajoutent qu'ils défendent une conception *procéduraliste*<sup>65</sup> de l'autonomie, à savoir qu'elle « includes no restriction on the *content* of the desires (values, etc.) in virtue of which a person can be considered autonomous »<sup>66</sup> (p. 1096). Une telle conception semble ainsi particulièrement pertinente à mobiliser dans le cadre de notre discussion, car elle s'établit dans le cadre de sociétés libérales pluralistes permettant à chaque individu de vivre en fonction de sa propre conception du bien. En ce sens, et afin de ne pas déroger à nos postulats de base, nous nous devons de réfuter toute conception substantielle de l'autonomie<sup>67</sup>, fondée

---

<sup>64</sup> Nous parlons ici de «conception minimaliste» dans le sens où l'autonomie postulée par le rapport du Nuffield Council on Bioethics implique « the minimal status of being responsible, independent and able to speak for oneself » (Christman, 2018). Une telle position s'oppose, à l'autre extrémité, aux versions de l'autonomie substantielle qui visent à atteindre une forme d'autonomie « idéale », à travers lesquelles les désirs sont « maximally authentic and free of manipulative, self-distorting influences » (Christman, 2018). La position de Griffiths et West (2015) se positionne entre ces deux positions extrêmes.

<sup>65</sup> À noter que les conceptions procéduralistes de l'autonomie sont celles qui trouvent actuellement le plus large soutien dans la littérature philosophique (Griffiths et West, 2015 ; Christman, 2018).

<sup>66</sup> De plus, il convient de préciser que tous les désirs de «premier ordre» qu'un individu est susceptible de vouloir réaliser après les avoir soumis à un processus de réflexion critique doivent être considérés comme autonomes, quel que soit le contenu des désirs (Griffiths et West, 2015, p.1096).

<sup>67</sup> Pour voir les critiques mobilisées à l'encontre des conceptions substantielles de l'autonomie, voir Griffiths et West (2015, p. 1096).

sur une vision particulière de ce qu'est "la vie bonne", puisqu'elle impliquerait de devoir renoncer à l'engagement libéral de neutralité que nous avons adopté au début de ce travail.

À présent, nous entamerons notre discussion autour des différentes approches cherchant à justifier une intervention étatique dans le cadre des jeux vidéo, afin d'en relever les coûts ou bénéfiques en matière de liberté et d'autonomie pour les joueurs, ainsi que les mesures d'intervention concrètes qui en découlent.

## 3.2 Diverses formes d'ingérence étatique et leurs applications

Il existe de nombreuses approches cherchant à justifier une ingérence étatique dans la vie des individus. Nous pouvons brièvement les distinguer en deux pôles opposés.

D'un côté, nous pouvons citer les approches paternalistes *strictes*<sup>68</sup> qui justifient une intervention visant à restreindre la liberté des individus « by reasons referring exclusively to the welfare, good, happiness, needs, interests or values of the person being coerced » (Dworkin, 1972, p. 65). Dans de telles approches, l'État sait mieux que les individus ce qui est bon pour eux. En ce sens, il agit comme un "père bienveillant" qui les enjoint à agir en fonction d'une conception du bien prédéfinie ou dans l'objectif de les protéger contre des conduites susceptibles d'aller à l'encontre de leurs intérêts.

De l'autre côté, nous avons des approches minimalistes en matière d'intervention étatique, rejetant toute forme de paternalisme étatique *stricte*, et postulant que la seule raison justifiant une intervention étatique contre la volonté d'un individu est pour « l'empêcher de nuire aux autres » (Mill, 1990, p. 74).

Cette distinction générale étant effectuée, il va de soi que les perspectives paternalistes *stricte* ne répondent pas aux exigences d'une société libérale, puisqu'elles ne permettent pas à chaque individu de vivre en suivant leur propre conception du bien, de faire leurs propres choix (même si ces derniers sont susceptibles de leur porter préjudice), et donc de vivre de manière libre et autonome.

Supposons que nous vivions dans une société qui fixe la promotion de la santé individuelle comme **la** valeur fondamentale de la société, nous pourrions alors imaginer que tous les choix

---

<sup>68</sup> Nous utilisons le terme d'approches paternalistes "strictes" afin de l'opposer aux approches paternalistes que nous considérons comme "alternatives". La distinction entre ces deux approches sera effectuée par la suite.

potentiellement préjudiciables pour la santé des individus (consommation de tabac, d'alcool, de drogues, de certains aliments malsains et notamment de jeux vidéo stéréotypés) devraient être interdits, ou faire l'objet d'un contrôle rigoureux, par exemple par l'établissement d'une « police morale » (Ogien, 2007) qui viserait à s'assurer que les individus suivent une vie essentiellement tournée dans l'objectif de promouvoir leur santé.

Nous pouvons bien évidemment imaginer que certaines personnes désirent effectivement mener une telle vie, cependant, ne pouvons pas imaginer que dans une société libérale, où chaque individu possède des aspirations différentes, nous puissions imposer une telle conception de la vie “bonne” à tout un chacun. En ce sens, et puisque notre travail vise à fournir une réponse libérale à la question de la régulation des jeux vidéo, nous mettrons de côté les approches paternalistes *strictes*, pour porter notre attention sur des approches paternalistes *alternatives*, que nous pouvons considérer comme des approches intermédiaires, se situant entre une vision paternaliste *stricte* et une vision minimaliste de l'intervention étatique. En effet, les approches paternalistes *alternatives* affirment qu'il soit possible de préserver la liberté et l'autonomie des individus, tout en les protégeant des préjudices qu'ils sont susceptibles de s'affliger à eux-mêmes.

De telles approches semblent en ce sens être particulièrement intéressantes à investiguer, car elles pourraient par exemple légitimer une intervention étatique permettant d'adopter des mesures visant à pallier les problèmes de santé (au sens large<sup>69</sup>) auxquels les consommatrices de jeux vidéo s'exposent, tout en préservant leur autonomie.

Avant de traiter de telles approches, nous allons dans un premier temps nous concentrer sur l'approche issue des travaux du célèbre penseur John Stuart Mill considérée comme non paternaliste et qui implique une forme d'intervention minimaliste de la part de l'État. Dans un second temps, nous discuterons des approches paternalistes *alternatives* — à savoir l'approche du paternalisme *doux* inspirée par les écrits de Joël Feinberg (1986) et l'approche du paternalisme libertaire issue des travaux de l'économiste Richard Thaler et du juriste Cass Sunstein (2003). Nous verrons dans quelle mesure ces différentes approches sont susceptibles de trouver un point de concordance, permettant de satisfaire aux idéaux de liberté et

---

<sup>69</sup> Nous parlons de problèmes de santé “au sens large”, car il s'agit de l'ensemble des problèmes relevés en amont, provenant de l'intériorisation de stéréotypes féminins et touchant à la santé physique et psychologique des consommatrices (anorexie, dépression, troubles alimentaires, honte corporelle, mésestime de ses propres compétences, etc.).

d'autonomie des sociétés libérales, tout en préservant, voir en promouvant le bien-être des individus.

### 3.3 La perspective millienne

La première approche que nous souhaitons appliquer dans le cadre des jeux vidéo est généralement considérée par la littérature philosophique libérale comme une approche minimaliste en matière d'intervention étatique. Cette perspective, élaborée par le célèbre penseur John Stuart Mill dans son ouvrage *De la liberté* (1990)<sup>70</sup>, soutient un principe qui vise à réguler l'ensemble des rapports sociaux. Nous présentons ci-après ce principe, puis cherchons à l'appliquer dans le cadre des jeux vidéo.

Selon Mill (1990), la seule interférence étatique jugée légitime et pouvant amener à l'adoption de mesures coercitives, est celle qui répond au principe de non-nuisance (*harm principle*). Ce principe stipule que « [l]a seule raison légitime que puisse avoir une communauté pour user de la force contre un de ses membres est de l'empêcher de nuire aux autres. Contraindre quiconque pour son propre bien, physique ou moral, ne constitue pas une justification suffisante. Un homme ne peut pas être légitimement contraint d'agir ou de s'abstenir sous prétexte que ce serait meilleur pour lui, que cela le rendrait plus heureux ou que, dans l'opinion des autres, agir ainsi serait sage ou même juste. Ce sont certes de bonnes raisons pour lui faire des remontrances, le raisonner, le persuader ou le supplier, mais non pour le contraindre ou lui causer du tort s'il agit autrement. La contrainte ne se justifie que lorsque la conduite dont on désire détourner cet homme risque de nuire à quelqu'un d'autre. Le seul aspect de la conduite d'un individu qui soit du ressort de la société est celui qui concerne les autres. Mais pour ce qui ne concerne que lui, son indépendance est, de droit, absolue. Sur lui-même, sur son corps et son esprit, l'individu est souverain » (p. 74-75). Par exemple, l'État peut légitimement interdire la consommation de tabac dans un lieu public en estimant que la fumée porte préjudice à la santé des non-fumeurs (fumée passive). Cependant, il ne peut aucunement faire de même en ce qui concerne la consommation privée de tabac, et ceci même si la consommation de tabac nuit à la santé de la personne qui le consomme.

---

<sup>70</sup> Nous utilisons ici une version française de l'ouvrage de Mill intitulé *On Liberty* et originellement paru en 1859.

Mill (1990) adopte ainsi une posture non paternaliste, dans le sens où l'État n'est justifié à utiliser des mesures coercitives que dans le cas où une personne porte préjudice à autrui, et non pas dans l'objectif de la protéger contre le mal qu'elle est susceptible de se faire à elle-même.

Cependant, et en reprenant l'argumentation de Griffiths et West (2015), ces auteurs estiment que la perspective millienne ne condamne pas l'utilisation de mesures *non* coercitives, lorsqu'il s'agit de dissuader un individu d'adopter un comportement qui pourrait lui porter préjudice. En effet, Mill (1990) estime que nous pouvons tout-à-fait chercher à « raisonner », « persuader », « supplier » (p.74) un individu d'adopter un comportement non préjudiciable envers lui-même tant que nous ne le contraignons pas à l'adopter.

De plus, Griffiths et West (2015) estiment que les mesures non coercitives millienne, telles que les campagnes d'éducation qui ont pour objectif d'informer les consommateurs que certains comportements entraînent des risques (ex. informer des risques de la consommation de tabac) n'impliquent pas d'atteinte à la liberté et l'autonomie (p.1094), et semblent même permettre au consommateur de devenir plus autonome. En effet, « [e]ducation equips individuals to understand their options, to weigh the costs and benefits of those options effectively, and perhaps to be more resistant to attempts at sub-rational manipulation » (p. 1096-1097). En ce sens, elle permet aux individus de développer une véritable réflexivité sur leurs désirs et donc de mieux comprendre les conséquences de ces derniers (p.1095-1096).

Mais encore, Mill (1990) est notamment favorable aux interventions non coercitives visant à persuader les individus à adopter un comportement non préjudiciable pour eux-mêmes. Chez Mill, la persuasion peut par exemple s'effectuer à travers la confrontation d'opinion (p.140-144). En ce sens, l'État pourrait promouvoir le débat dans l'espace public, en aménageant par exemple des espaces de discussion dans lesquels les individus pourraient échanger et débattre sur un sujet (ex. débattre des conséquences de la consommation de tabac sur sa propre santé). De plus, la promotion du débat public peut notamment servir à développer l'autonomie des individus, car la confrontation d'opinion, dans le sens millien, implique de développer une certaine réflexivité sur un sujet particulier, et de se laisser notamment la possibilité de changer d'opinion sur ce dernier lorsque des arguments plus convaincants sont apportés (p.140-141).

Nous avons ci-dessus cherché à retracer les éléments généraux de la perspective millienne, nous allons maintenant chercher à l'appliquer à travers le cas des jeux vidéo.

### *a. Le principe de non-nuisance s'applique-t-il dans le cadre des jeux vidéo ?*

Comme constaté dans la partie précédente concernant les effets des jeux vidéo, il a été relevé que le fait d'être exposé à des personnages féminins fortement stéréotypés tendait à renforcer les attitudes et croyances sexistes des consommateurs de jeux vidéo, en augmentant leur chance de porter préjudice à autrui, à travers des atteintes à la fois physiques (agressions sexuelles, violence envers les femmes, etc.) et psychologiques (dénigrement et attitudes négatives envers les femmes, harcèlement moral).

Pour qu'une intervention étatique coercitive soit légitime au sens de l'approche millienne, elle doit répondre favorablement au principe de non-nuisance. En d'autres termes, il doit exister un lien de cause à effet entre le fait de jouer à un jeu vidéo et le fait de porter préjudice à autrui.

Or, dans le cas présent, nous parlons d'une augmentation des risques de passage à l'acte, qui ne peut être confondue avec le fait d'avoir réellement porté préjudice à autrui. En ce sens, l'État ne devrait pas être habilité à intervenir de manière coercitive.

Cependant, certaines versions revisitées du principe de non-nuisance estiment que ce dernier pourrait s'appliquer préventivement lorsqu'il existe une forte probabilité qu'un préjudice se produise (Nuffield Council on Bioethics, 2007). En d'autres termes, nous parlons ici d'un *principe de précaution*, qui impliquerait d'arrêter la catastrophe avant même qu'elle ne se produise. Une telle perception tend généralement à trouver une forte légitimité dans le cadre de la vaccination : en effet, si le recours à la vaccination était laissé au libre choix de chacun, les probabilités de porter préjudice à autrui seraient si importantes qu'elles pourraient aboutir à de graves conséquences en matière de santé publique. En ce sens, « [d]irective vaccination approaches that go further than simply providing information and encouragement to take up the vaccine may, however, be justified on the basis of minimising risks of harm to others (...) » (p. 60). Ainsi, le calcul est basé sur la probabilité qu'à un événement de se produire.

Pour le cas des jeux vidéo, une régulation coercitive serait considérée comme légitime si la recherche parvenait à montrer que les joueurs exposés à des jeux vidéo composés de personnages féminins stéréotypés développaient des risques extrêmement importants de passage à l'acte (agressions sexuelles, violences envers les femmes, etc.). En ce sens, il conviendrait de calculer la part que joue l'exposition à des personnages féminins stéréotypés dans la probabilité de chance de passer concrètement à l'acte.

Pour l'heure, et en reprenant les éléments de cadrage que nous avons formulé précédemment quant à la portée des études empiriques sur les effets des jeux vidéo, il semble difficile (voire inconcevable) d'isoler de tels effets. En effet, les facteurs augmentant le risque de passage à l'acte sont multiples, et ne se limitent pas au seul champ des jeux vidéo :

- *Le contenu du jeu* : le contenu du jeu est-il fortement composé de personnages féminins stéréotypés ?
- *Le temps passé sur le jeu* : le temps passé sur le jeu est un facteur susceptible de favoriser une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés, et donc le passage à l'acte (Fox et al., 2013).
- *Le moyen utilisé (ordinateur, smartphone, réalité virtuelle) pour entrer en contact avec son avatar et les autres personnages du jeu* : en effet, comme l'ont relevé Fox et al. (2013), les jeux vidéo mobilisant la *réalité virtuelle* impliquent que le joueur dépasse le cadre de la simple exposition, puisqu'il incarne entièrement (le corps de) son avatar et vit une expérience de jeu particulièrement réaliste (p.931-932). En ce sens, la *réalité virtuelle* pourrait favoriser d'autant plus l'intériorisation de croyances sexistes, et donc augmenter les risques de passage à l'acte.
- En plus des éléments mentionnés ci-dessus dans le cadre des jeux vidéo, il convient de noter que d'autres médias sont susceptibles de véhiculer régulièrement des stéréotypes féminins (télévision, peintures, clips musicaux, etc.) et donc d'augmenter les risques de passage à l'acte. Mais encore, de nombreux facteurs issus de la socialisation des individus devraient notamment être pris en compte dans une telle équation (éducation parentale, scolarité, expériences vécues).

Ainsi, il semble particulièrement difficile d'affirmer que les jeux vidéo à eux seuls puissent développer chez les joueurs une si importante probabilité de passage à l'acte<sup>71</sup>.

---

<sup>71</sup> Il convient notamment de relever que — dans un domaine proche de celui que nous étudions dans ce mémoire — les études cherchant à comprendre s'il existe un lien entre l'exposition à des jeux vidéo violents et l'augmentation de l'agressivité chez les joueurs demeurent pour l'heure particulièrement controversées (Schulzke, 2010). Récemment, une étude n'a montré aucune relation entre le fait de s'exposer régulièrement à des jeux vidéo violents et le fait de développer une certaine agressivité dans le monde *réel* (Kühn, Kugler, Schmalen, Weichenberger, Witt et Gallinat, 2018). En ce sens, des recherches supplémentaires dans ce domaine sont notamment souhaitables avant de tirer des conclusions hâtives.

En conclusion, nous pensons que le principe de non-nuisance, ou même la “version revisitée” du principe de non-nuisance (principe de *précaution*) ne fournissent pas les justifications suffisantes à une intervention dans le cadre des jeux vidéo. Néanmoins, il conviendra de rester attentif à la littérature traitant des effets découlant d’une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés, afin de mieux comprendre la place qu’ils occupent dans l’augmentation des probabilités de passage à l’acte.

Ainsi, la perspective millienne se doit de rejeter toute forme d’intervention coercitive cherchant à réguler les jeux vidéo. L’ensemble des mesures d’intervention coercitives visant par exemple à interdire certains jeux vidéo, censurer certains personnages de jeux vidéo, réduire l’accès à certains jeux (etc.) sont des mesures considérées comme injustifiables sous le prisme du principe de non-nuisance, et impliquent des coûts très importants pour la liberté et l’autonomie des consommateurs.

### *b. La santé physique et psychologique des consommatrices peut-elle être protégée sous le prisme de la perspective millienne ?*

Nous avons également noté, dans la partie précédente, que l’exposition à des personnages féminins stéréotypés aurait pour effet de renforcer le développement de problèmes de santé physique et psychologique chez les consommatrices (dépression, honte liée au corps, anorexie, troubles nutritionnels, etc.).

Comme mentionné auparavant, le principe de non-nuisance ne s’applique que pour les préjudices portés à autrui et non pas à soi-même. C’est pourquoi l’État n’est pas habilité à intervenir de manière coercitive dans le cadre des choix qu’un adulte effectue pour lui-même, même si ses actions sont susceptibles de lui faire du mal<sup>72</sup>.

Néanmoins, et comme nous l’avons affirmée auparavant, le fait que l’État ne soit pas habilité à contraindre une personne à adopter un comportement plus sain ne revient pas à affirmer qu’il n’est pas habilité à intervenir en matière d’intervention non coercitive. Par exemple, l’État peut légitimement chercher à « raisonner » ou « persuader » (Mill, 1990, p. 74) un individu d’adopter un comportement plus sain ou favorisant ses intérêts personnels.

---

<sup>72</sup> Néanmoins, nous verrons dans la partie qui suivra que le principe de non-nuisance, tel que soutenu par Mill, est susceptible d’être nuancé lorsque les individus ne sont pas considérés comme pleinement autonomes au moment de leur prise de décision.

Par exemple, la perspective millienne accepterait sans aucun doute la mise en place de campagne d'éducation ou d'information permettant de sensibiliser la population aux risques liés à la consommation de jeux vidéo composés de personnages féminins stéréotypés. De plus, ce type de mesure implique notamment de promouvoir l'autonomie des consommateurs, en leur permettant d'être mieux informés sur les risques des jeux vidéo et donc de développer une certaine réflexivité sur leurs désirs d'y jouer. Par exemple, nous pourrions imaginer que certaines consommatrices, une fois mieux informées sur les risques, décident d'endosser des personnages féminins moins stéréotypés que ceux incarnés précédemment.

Mais encore, nous avons notamment relevé que la perspective millienne est particulièrement favorable à la promotion du débat public. En ce sens, la création d'espaces de discussion pourrait permettre aux consommateurs de débattre autour des risques découlant d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés et donc de développer une certaine réflexivité sur le sujet.

En conclusion, nous soutenons que la réponse apportée par la perspective millienne à la question de la régulation des effets préjudiciables des jeux vidéo ne puisse être traitée que par des **mesures non coercitives**. Nous récapitulons ci-dessous les conclusions générales d'une telle approche :

- Toutes les mesures d'intervention coercitives, telles que l'élimination d'une option (censure ou interdiction de jouer à certains jeux), les restrictions liées à l'accès à l'option, les restrictions liées au contenu (diminution ou suppression des personnages féminins stéréotypés) (etc.) ne sont pas considérées sous cette approche comme étant des mesures légitimes, car elles ne répondent pas favorablement au principe de non-nuisance. De plus, elles impliquent d'importants coûts pour la liberté et l'autonomie des consommateurs, puisqu'elles ne prennent pas en considération leurs véritables souhaits.
- Toutes les mesures d'intervention non coercitives, telles que la non-intervention, la recommandation non obligatoire, l'implémentation d'espaces pour débattre publiquement sur les effets des jeux vidéo, ou encore la mise en place de campagnes d'information ou d'éducation sont considérées comme légitimes sous l'angle de l'approche millienne. Parmi elles, les mesures liées à l'information, l'éducation et la promotion du débat public contribuent à maximiser l'autonomie individuelle,

puisqu'elles permettent aux consommateurs de développer une véritable réflexivité sur leurs désirs.

### 3.4 Les approches paternalistes *alternatives*

Nous avons ci-dessus relaté la réponse donnée par la perspective millienne à la question de la régulation des jeux vidéo composés de personnages féminins stéréotypés. Comme nous l'avons mentionné, cette approche était considérée comme visant à fournir une intervention minimaliste et non paternaliste de l'intervention étatique. À présent, et avant d'introduire les diverses approches paternalistes *alternatives* que nous nous sommes proposés d'examiner, il convient de rappeler quelques éléments préliminaires.

Premièrement, nous avons précédemment distingué deux formes de paternalisme, à savoir les approches paternalistes *strictes* et les approches paternalistes *alternatives*. Nous avons par principe réfuté les approches paternalistes *strictes* en estimant qu'elles remettaient en cause les exigences de neutralité d'une société libérale face aux différentes conceptions du bien. En ce sens, seules les approches paternalistes *alternatives* seront interrogées.

Deuxièmement, les approches paternalistes *alternatives* que nous allons maintenant interroger sont susceptibles d'agir à deux niveaux différents. Alors que les deux approches (le paternalisme *doux* et le paternalisme libertaire) s'interrogent sur une dimension individuelle, visant à réguler les préjudices que les consommatrices de jeux vidéo sont susceptibles de *s'affliger à elles-mêmes* (risquer de développer des problèmes de santé physique ou psychologique), le paternalisme libéral pourrait posséder une portée plus large, car les mécanismes qu'il mobilise visent à amener les citoyens (sans les contraindre) dans une direction susceptible de profiter à la collectivité. Nous verrons dans quelles mesures ces approches se développent par la suite.

Troisièmement, et afin de mieux cadrer la portée de notre discussion, il convient de noter que, selon Dworkin (2017)<sup>73</sup>, une régulation paternaliste peut être considérée comme *pure* ou *impure*. Alors que le paternalisme *pur* renvoie à une interférence directe de l'État avec la ou les personnes atteintes par le préjudice (ex. interdire directement aux fumeurs de consommer des

---

<sup>73</sup> Ce texte de Dworkin est initialement paru en 2002. Néanmoins, l'auteur étant décédé en 2013, nous utilisons ici la version ayant subi quelques révisions en 2017.

cigarettes), le paternalisme *impur* renvoie à une interférence de l'État avec une palette d'acteurs dépassant le cadre de la seule personne subissant le préjudice (ex. interdire aux fabricants de produire des cigarettes dans l'objectif de préserver la santé des consommateurs). Cette distinction était nécessaire à notre discussion, car nous pourrions imaginer qu'une régulation des effets préjudiciables des jeux vidéo puisse passer par une interférence avec les entreprises créatrices de jeux vidéo, plutôt que de viser directement les consommateurs eux-mêmes.

Ces considérations initiales étant posées, nous allons à présent examiner l'approche du paternalisme doux et ses implications en matière de liberté et d'autonomie pour les *consommatrices* de jeux vidéo.

### a. Le paternalisme *doux* (*soft paternalism*)

Le paternalisme *doux*, dont nous parlons ici, s'inspire de la position de Joël Feinberg développée dans son ouvrage *Harm To Self* (1986), ainsi que des travaux plus récents sur le paternalisme *doux*, repris par Béal (2011, 2012). Cette forme de paternalisme, fondée sur la vision selon laquelle nous vivons dans des sociétés pluralistes où chaque individu a le droit de vivre selon sa propre conception du bien, s'oppose à toute forme de paternalisme *stricte* qui postule qu'il est légitime de restreindre la liberté et l'autonomie d'une personne « by reasons referring exclusively to the welfare, good, happiness, needs, interests or values of the person being coerced » (Dworkin, 1972, p. 65).

Selon les défenseurs d'un paternalisme *doux*, « the only conditions under which state paternalism is justified is when it is necessary to determine whether the person being interfered with is acting voluntarily and knowledgeably » (Dworkin, 2017). En d'autres termes, une telle position s'interroge plus spécifiquement sur les *conditions* dans lesquelles une action est effectuée (Feinberg, 1986), car une intervention étatique coercitive n'est légitime que lorsque la conduite ou l'action préjudiciable envers soi-même ne s'effectue pas dans des conditions qui permettent à l'individu d'agir de manière volontaire.

Afin de bien comprendre les tenants et aboutissants d'une telle perspective, il convient d'utiliser l'exemple de *la traversée du pont* de John Stuart Mill (1990), qui s'avère être l'exemple le plus largement discuté par les auteurs ayant traité de la perspective paternaliste *douce* (Feinberg, 1986 ; Béal, 2011, Béal, 2012).

Il pourrait sembler à première vue contre-intuitif de reprendre un exemple tiré d'une approche que nous avons considérée dans un premier temps comme non paternaliste. Cependant, et comme le soutiennent de nombreux auteurs ayant réinterprété l'exemple de la *traversée du pont*, le paternalisme *doux* ne semble pas s'inscrire en opposition au principe millien de non-nuisance, mais plutôt comme une nuance à ce dernier, que Mill lui-même semble prêt à accepter lorsque certaines conditions à la prise de décision ne sont pas remplies (Feinberg, 1986 ; Béal, 2011 ; Béal, 2012). En ce sens, et si la démonstration qui suit s'avère exacte, il conviendra de se demander si le paternalisme *doux* devrait être véritablement considéré comme une perspective paternaliste, ou simplement comme un prolongement à la perspective millienne, que nous avons considérée dans un premier temps comme non paternaliste.

Nous présentons ci-dessous l'exemple de la *traversée du pont* de Mill, puis montrerons, en reprenant l'argumentation de Béal (2011, 2012) dans quelle mesure un tel exemple apporte certaines nuances au principe de non-nuisance, tout en restant particulièrement représentatif de la perspective paternaliste *douce*.

Selon Mill (1990), l'exemple se décrit et s'applique comme tel :

« Si un fonctionnaire ou quelqu'un d'autre voyait une personne sur le point de traverser un pont reconnu dangereux et qu'il soit trop tard pour la prévenir du risque qu'elle court, il pourrait alors l'empoigner et la faire reculer de force, et cela sans réellement violer sa liberté, car la liberté consiste à faire ce qu'on désire, et cette personne ne désire pas tomber dans la rivière. Néanmoins, quand il n'y a pas de certitude, mais un simple risque de danger, seule la personne elle-même peut juger de la valeur du motif qui la pousse à courir ce risque. Dans ce cas, par conséquent (à moins qu'il ne s'agisse d'un enfant, d'une personne délirante ou dans un état d'excitation ou de distraction l'empêchant de réfléchir normalement), on devrait se contenter, selon moi, de l'avertir du danger et ne pas l'empêcher par la force de s'y exposer » (p.211-212)

Comme nous l'avons affirmé dans la partie précédente, le principe de non-nuisance implique de recourir à des mesures coercitives limitant la liberté et l'autonomie des individus dans le seul cadre des actes portant préjudice à autrui. Cela implique qu'il ne devrait aucunement limiter la liberté et l'autonomie des individus lorsqu'il s'agit d'actions préjudiciables envers soi-même. Néanmoins, et à travers l'exemple de la *traversée du pont*, Mill nous laisse entrevoir **deux nuances** à son principe.

La première nuance implique que le principe ne s'applique pas aux individus qui ne sont pas capables de prendre des décisions de manière autonome. En effet, il est par exemple légitime de restreindre les libertés des mineurs, des personnes délirantes ou dans un état d'excitation ou de distraction qui les empêcheraient de réfléchir normalement, car elles ne sont pas considérées comme étant capables de développer une véritable réflexivité sur leur choix, ou en d'autres termes, d'être *autonomes*. En ce sens, l'État est habilité à intervenir sans renoncer au principe de non-nuisance lorsqu'il agit pour développer ou préserver l'autonomie des individus (Béal, 2012, p.286).

Mais encore, Béal (2012) affirme que Mill concède une seconde nuance au principe de non-nuisance : dans l'exemple de la *traversée du pont*, Mill estime qu'il n'y a pas d'interférence à la liberté lorsqu'une personne n'est pas avertie du danger ou mal informée des risques que comporte son choix, car « la liberté consiste à faire ce que l'on souhaite, et une telle personne ne souhaite certainement pas tomber dans un fleuve » (Béal, 2012, p. 287). En ce sens, le fait d'empêcher une personne d'effectuer un acte qu'il n'aurait pas souhaité effectuer s'il avait été pleinement informé des dangers n'implique aucunement de recourir à une forme de paternalisme. Béal (2012) explique qu'un tel argument se fonde sur l'idée que l'individu consentira à l'interférence *indirectement*, soit avant que l'acte se produise (voir le célèbre exemple d'Ulysse et des sirènes), soit après que l'acte se soit produit (consentement rétroactif)<sup>74</sup>. Dans notre exemple, Mill semble supposer que la personne qui souhaite franchir le pont consentira rétrospectivement aux choix qui a été effectuée pour le stopper, car elle ne devrait pas souhaiter risquer sa vie (Béal, 2012, p. 287).

Néanmoins, un tel argument nous amène à nous questionner sur les raisons qui nous permettent d'interférer avec le choix d'une personne sans qu'elle y ait consenti explicitement. Pour répondre à cette question, Béal (2012) reprend l'argumentation de Dworkin<sup>75</sup>, en estimant qu'« il y a des biens premiers que toute personne rationnelle est supposée vouloir afin de poursuivre son propre bien. Ce qui permet de justifier certaines interférences visant à empêcher qu'une personne se nuise à elle-même par des choix contraires à la raison » (Béal, 2012, p. 287). L'exemple du port du casque obligatoire pour les motocyclistes est particulièrement pertinent pour justifier de tels propos, car il implique que puisque tout individu raisonnable désire rester

---

<sup>74</sup> Voir Carter (1977) pour approfondir la question du consentement rétroactif.

<sup>75</sup> Béal mobilise le texte de Dworkin intitulé *Paternalism* et datant de 1972.

en vie et éviter des dommages irréversibles (lésions cérébrales, etc.), le moyen le plus approprié pour atteindre une telle fin est de rendre le port du casque obligatoire (p. 287).

Bien qu'une telle conception de la rationalité puisse paraître pertinente afin de comprendre la nature déraisonnable ou raisonnable d'une action, elle peut conduire à utiliser le qualificatif de "déraisonnable" pour chaque action potentiellement préjudiciable envers soi. Les pratiquants de "sports extrêmes" devraient-ils être interdits de pratiquer leur activité, sous prétexte qu'elle pourrait être qualifiée de "déraisonnable"? En ce sens, le caractère déraisonnable d'une action n'est pas suffisant pour légitimer une interférence si la personne qui agit de manière déraisonnable le fait volontairement (Béal, 2012, p. 288).

La conception paternaliste *douce* semble ainsi se dessiner à travers l'exemple de *la traversée du pont*, étant donné que Mill estime que « du moment où la personne est avertie du danger, c'est à elle seule de juger ce qu'il convient de faire. Autrement dit, si une personne choisit volontairement, en toute connaissance de cause et pour des motifs qui lui sont propres (gagner un pari, un besoin impérieux de franchir le fleuve...), de prendre le risque de franchir le pont, rien ne justifie qu'on interfère même si sa décision apparaît comme déraisonnable » (Béal, 2012, p. 288). C'est donc en ce sens que l'approche millienne semble trouver certaines similarités avec l'approche du paternalisme *doux*.

Ainsi, et comme le soutiennent l'approche millienne et l'approche paternaliste *douce*, l'État peut légitimement interférer avec les actions préjudiciables que les individus n'ont pas choisies volontairement, soit parce que ces derniers n'étaient pas totalement informés des risques que comportaient leur choix, soit parce qu'ils se trouvaient dans l'incapacité de délibérer raisonnablement au moment du choix. Cette affirmation implique que ces deux perspectives visent à « protéger l'individu contre des choix non volontaires et non pas contre des choix déraisonnables » (Béal, 2012, p. 288).

En ce sens, et en matière d'application concrète, ces deux perspectives nous invitent d'une part à éviter l'implémentation de politiques de prévention paternalistes qui empêcheraient les individus d'effectuer des actions fortement dommageables envers eux-mêmes, alors qu'ils les effectuent en connaissance de cause<sup>76</sup> ; et d'autre part, elles impliquent que le rôle de l'État doit être particulièrement conséquent en matière de développement de politiques visant à rendre les individus pleinement informés des dangers auxquels ils s'exposent. À titre d'exemple, Mill applique un tel raisonnement à la question de la régulation des toxiques : « [p]ar exemple, on

---

<sup>76</sup> Une telle approche accepte en ce sens le suicide volontaire lorsqu'il n'existe aucun défaut à la prise de décision.

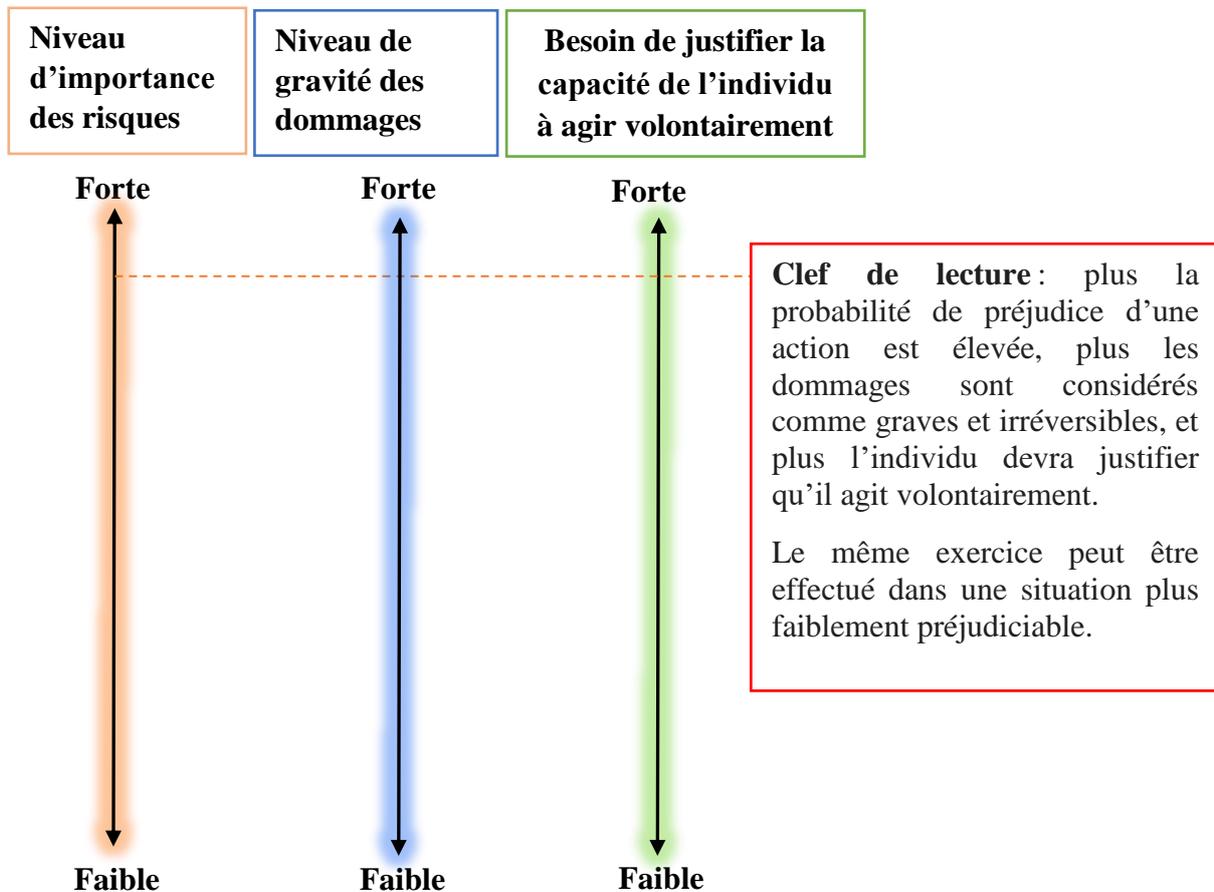
peut imposer sans violation de liberté une précaution telle que d'étiqueter la drogue de façon à en spécifier le caractère dangereux : l'acheteur ne peut désirer ignorer les qualités toxiques du produit qu'il achète. Mais exiger dans tous les cas le certificat d'un médecin, rendrait parfois impossible et toujours chère l'obtention de l'article pour des usages légitimes » (1990, p. 212).

Cependant, et bien que nous ayons montré que les deux perspectives visent à protéger les individus contre les préjudices qu'ils sont susceptibles de s'affliger à eux-mêmes de manière involontaire, la perspective paternaliste *douce* vise à aller plus loin en cherchant à comprendre dans quelle mesure il est possible de déterminer les *critères* qui permettent de définir **une action volontaire** (ou non volontaire).

Afin de répondre à cette question, Béal (2012) reprend l'argumentation de Feinberg (1986) qui suggère que les critères généraux suivants, à savoir que « (1) l'individu doit être capable de faire des choix ; (2) le choix ne doit pas être fait sous la menace ni sous la contrainte ; (3) il ne doit pas être l'objet d'une manipulation ; (4) il ne doit pas résulter de l'ignorance ni d'une croyance fausse » (Béal, 2012, p. 288-289) doivent être appréciés en fonction de l'hypothèse suivante pour être considérés comme volontaires : « plus les risques [de la réalisation d'une action] sont grands, plus les dommages sont graves et irréversibles, plus l'application de ces critères doit être exigeante » (p. 288).

Dans le **schéma n°4** que nous présentons ci-dessous, nous reproduisons schématiquement l'hypothèse postulée.

## Schéma n°4



En reprenant l'exemple de la *traversée du pont*, une telle hypothèse se traduirait et s'appliquerait comme tel : « plus la probabilité que le pont s'effondre est forte [plus les dommages risquent d'être graves et irréversibles,] plus les conditions requises pour qualifier le choix de volontaire seront exigeantes. Le choix de traverser le pont paraissant *particulièrement* déraisonnable<sup>77</sup>, il serait légitime d'empêcher toute personne de le franchir tant qu'on ne dispose pas de preuves suffisantes qu'elle le fait volontairement (Béal, 2011, p.50 : nous soulignons).

Dans un tel cas, l'approche paternaliste *douce* nous permet de prolonger l'approche millienne en apportant des éléments nous permettant d'apprécier le caractère déraisonnable d'une action. Cela implique que si l'action préjudiciable envers soi-même est, au sens de l'hypothèse susmentionnée, *fortement* déraisonnable, l'État pourrait dépasser son rôle de simple "fournisseur d'information" ou de "mise en garde" pour se diriger vers des mesures

<sup>77</sup> Le terme "déraisonnable" peut notamment être remplacé par le terme "dangereux".

coercitives, empêchant par exemple l'individu d'agir comme bon lui semble tant qu'il n'a pas apporté la preuve qu'il effectue volontairement son action.

Nous n'irons pas plus loin dans une telle réflexion. Néanmoins, il convient de noter que la définition de la *limite* à partir de laquelle l'individu doit apporter des preuves supplémentaires (ex. un certificat attestant qu'il agit volontairement) pour pouvoir effectuer l'action déraisonnable n'est pas clairement définie, bien que des indicateurs, tel que le niveau de dangerosité d'une action, puissent nous mettre sur la voie.

À présent, nous tenterons d'appliquer cette logique à notre cas d'étude pratique, et comme nous le verrons, l'application de la perspective paternaliste *douce* doit notamment être appréciée en fonction de la gravité de la menace que la consommation de jeux vidéo implique pour la santé des consommatrices.

### *a. 1 Application du paternalisme doux dans le cadre des jeux vidéo*

Afin d'appliquer la perspective paternaliste *douce* dans le cadre des jeux vidéo, nous allons partager notre argumentation en deux cas de figure impliquant deux niveaux de préjudice totalement différents pour la santé des consommatrices.

Dans le premier cas de figure **(1)**, nous supposons que la consommation de jeux vidéo implique un danger comparable à l'exemple de la *traversée pont* de Mill, où la dangerosité pour la santé des consommatrices est imminente, et engage des conséquences particulièrement graves. Dans le second cas de figure **(2)**, nous supposons que les risques de développer certaines pathologies physiques ou psychologiques existent, mais le niveau de dangerosité reste relativement faible.

Bien que nous soyons assez largement persuadés que la dangerosité de la menace se rapproche plus particulièrement du second cas de figure que du premier — et nous en expliquerons les motifs par la suite — nous entamons notre découpage de la sorte pour trois raisons principales : premièrement, la menace peut être perçue de manière différente entre les décideurs politiques. Deuxièmement, les futures recherches sur les jeux vidéo pourraient nous amener à mieux comprendre la véritable nature de la menace, impliquant ainsi un ajustement des politiques de régulation en fonction du niveau de gravité de la menace. Troisièmement, deux positions opposées sur une même question nous permettent de mieux percevoir l'écart

considérable qu'il existe entre les deux formes de régulation et permettent ainsi de faire naître des intuitions morales plus profondes pour un cas de figure au détriment de l'autre.

(1) Dans le premier cas de figure, les consommatrices se retrouvent dans une situation proche ou similaire à celle de la *traversée du pont*, où les risques de porter préjudice à soi-même sont si importants (forte probabilité de mettre sa vie en danger ou de subir des dommages irréversibles), qu'un niveau très élevé de preuves justifiant le caractère volontaire du choix des consommatrices devrait être apporté avant de leur permettre d'accéder à certains jeux vidéo.

En ce sens, et si les jeux vidéo impliquaient de si importants dommages envers les joueuses, l'État pourrait légitimement faire appel à des mesures coercitives "conditionnelles" (interdiction de jouer momentanément), qui permettrait d'empêcher les consommatrices de se tourner vers les jeux vidéo désignés comme particulièrement dangereux, tant qu'elles n'auraient pas apporté les preuves justifiant le caractère volontaire de leur action. Ce type de mesures n'aurait, dans un tel cas, aucun coût à la liberté, car comme nous l'avons affirmé, la liberté consiste à faire ce que l'on souhaite, et les consommatrices raisonnables ne devraient pas souhaiter se risquer à développer de graves troubles physiques et psychologiques pour leur santé. L'interférence serait ainsi justifiée par le fait qu'elles consentiraient rétrospectivement, une fois bien informées, à la restriction d'accès imposée.

Cependant, et si après examen, les consommatrices démontraient que leur choix était effectué volontairement, nous ne pourrions pas les empêcher de consommer des jeux vidéo dangereux pour leur santé, aux risques d'interférer avec leur liberté et leur autonomie.

Enfin, et en parallèle à cette mesure restreignant conditionnellement l'accès aux jeux vidéo, l'État devrait notamment prendre des mesures pour informer la population des risques auxquels les joueurs s'exposent en jouant à certains jeux vidéo.

(2) Dans le second cas de figure, nous avons supposé que le danger pour la santé des joueuses était relativement faible. En ce sens, nous nous trouverions dans la situation où Mill (1990) affirme que lorsqu'il y a « un simple risque de danger, seule la personne elle-même peut juger de la valeur du motif qui la pousse à courir ce risque. Dans ce cas, (...) on devrait se contenter (...) de l'avertir du danger et ne pas l'empêcher par la force de s'y exposer » (p.211-212).

De manière analogue, et à travers la perspective paternaliste *douce*, nous nous trouverions donc dans la situation où l'hypothèse de Feinberg ne demande pas un besoin de preuve

particulièrement conséquent pour certifier que notre désir de jouer à certains jeux vidéo nuisibles à notre santé puisse être considéré comme véritablement *volontaire*. En ce sens, l'État n'est pas justifié à intervenir en ayant recours à des mesures coercitives (ex. interdiction), mais peut cependant recourir à des mesures visant à améliorer le niveau de connaissance des joueurs sur les risques que comportent certains jeux vidéo pour leur santé. En d'autres termes, l'intervention étatique s'effectue principalement au niveau de la transmission de l'information.

Nous proposons ci-dessous une liste de mesures non exhaustives, justifiables sous l'angle de la perspective paternaliste *douce*, et auxquelles l'État serait habilité à recourir. Ces mesures peuvent soit prendre la forme d'un paternalisme *doux pur*, soit prendre la forme d'un paternalisme *doux impur*.

Les mesures d'intervention répondant à une forme de paternalisme *doux pur* sont entre autres celles qui répondent à un objectif d'information, afin de rendre les consommatrices conscientes des risques auxquels elles s'exposent pour leur santé (campagnes d'information ou d'éducation).

Les mesures d'intervention répondant à une forme de paternalisme *doux impur* possèdent notamment un objectif d'information, mais qui passe cette fois-ci par une demande faite aux entreprises de jeux vidéo d'incorporer dans les jeux qu'ils vendent de l'information concernant les risques pour la santé des joueurs. Par exemple :

- Les conditions d'utilisation accompagnant le jeu (notices, brochures ; flyers) ou incorporée au jeu (par exemple sous forme écrite, orale ou visuelle au démarrage du jeu) pourraient indiquer les risques liés au fait d'être régulièrement exposé à des personnages féminins stéréotypés pour la santé physique et psychologique des consommatrices.

La liste de mesure proposée ci-dessus se propose de donner des exemples de mesure concrète et justifiable au sens de la perspective paternaliste *douce*. Cependant, nous n'avons pas ici la prétention de créer une liste exhaustive. Il faut néanmoins retenir que toutes mesures visant la transmission de l'information, et plus largement cherchant à rendre les joueuses plus conscientes des risques auxquels elles s'exposent sont justifiables dans le cadre de cette approche.

## *a.2 Discussion autour des deux niveaux d'application de la perspective paternaliste douce*

Nous avons montré comment la perspective paternaliste *douce* pouvait s'appliquer en fonction de deux cas de figure supposant des niveaux de préjudices considérablement différents. En ce sens, la gravité du préjudice apparaît comme l'élément central permettant de déterminer les mesures légitimes à adopter.

Néanmoins, et bien que nous ayons appliqué la perspective paternaliste *douce* à deux niveaux de préjudice différents, nous pensons que l'application du second cas de figure devrait largement prévaloir, étant donné que le niveau de risque de l'exemple de *la traversée du pont* n'est selon nous pas comparable à celui de s'exposer régulièrement à des personnages féminins stéréotypés.

En effet, alors que l'exemple de *la traversée du pont* implique de très grands risques pour la vie de l'individu, démultipliés par le caractère imminent de la situation, le cas des jeux vidéo n'implique aucunement un danger d'une telle ampleur, et ce pour la raison suivante : comme nous l'avons relevé dans notre partie sur les effets des jeux vidéo, les études montrent une probabilité accrue de développer des problèmes de santé physique ou psychologique sur un *moyen long terme*. En ce sens, il ne s'agit pas ici de répondre à une urgence vitale. Cet élément implique donc que la nature de la menace étant moins urgente que celle illustrée à travers l'exemple de *la traversée du pont*, il sera d'autant plus difficile de justifier l'utilisation de mesures contraignantes.

Ainsi, nous pensons que la lutte contre les effets préjudiciables de la consommation de jeux vidéo se rapproche beaucoup plus des politiques de luttres contre la consommation d'alcool, où les probabilités de développer certaines maladies (ex. cancers) se font sur un moyen long terme. C'est pourquoi nous pouvons, sans prendre de risques, affirmer que des mesures d'intervention dépassant le cadre de l'amélioration de l'information ou de la prévention des risques liés aux jeux vidéo ne seraient pas justifiables du point de vue de la perspective paternaliste *douce*.

Néanmoins, il convient de garder à l'esprit que le niveau de gravité du préjudice est déterminant et peut dans certains cas précis légitimer l'utilisation de mesures plus contraignantes. En ce sens, si le niveau de menace varie, les mesures d'intervention peuvent être réajustées. C'est pourquoi il conviendra de rester attentifs aux futures études sur le sujet,

qui nous permettront d'éclaircir le niveau de gravité des risques, pour la santé des consommatrices, d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés.

À travers la perspective paternaliste *douce*, nous avons cherché à montrer dans quelle mesure le fait de prendre une décision de manière *non volontaire* pouvait être une raison suffisante à la légitimation d'une intervention étatique, et n'impliquait aucun coût à l'autonomie et à la liberté des consommatrices. Cependant, une telle perspective donne encore un poids considérable à la capacité des individus d'atteindre une rationalité "parfaite" dans leurs prises de décision, car elle laisse penser qu'une fois que toutes les informations sont à leur disposition, ces derniers possèdent une pleine autonomie au moment de la prise de décision.

Or, l'approche que nous présenterons à présent postule que d'autres mécanismes — souvent moins conscients — peuvent notamment venir altérer nos prises de décision, ce qui implique que les individus n'agissent pas aussi rationnellement que ce que laissent supposer un bon nombre d'approches philosophiques libérales sur la question.

## b. Le paternalisme libertaire de Thaler et Sunstein (2003)

Parler d'une approche "paternaliste libertaire" semble à première vue relever de l'oxymore dans littérature philosophique libérale<sup>78</sup>. Pourtant, l'économiste Richard Thaler et le juriste Cass Sunstein (2003, 2017), auteurs du paternalisme libertaire, estiment au contraire que leur approche est une version relativement modérée de paternalisme, une approche philosophique de la gouvernance publique, qui permet d'orienter les individus à faire de meilleurs choix<sup>79</sup> (*paternalisme*) tout en préservant (voire en accroissant) leur liberté de choix (*libertaire*) (2017, p. 5).

---

<sup>78</sup> En effet, et puisque le paternalisme au sens strict renvoie à restreindre la liberté des individus pour des raisons « referring exclusively to the welfare, good, happiness, needs, interests or values of the person being coerced » (Dworkin, 1972, p. 65), il peut sembler contre-intuitif d'utiliser le terme de "libertaire" pour parler d'une approche paternaliste.

<sup>79</sup> Par exemple de meilleurs choix pour leur santé, leur qualité de vie ou leur bien-être.

Pour justifier une forme d'intervention étatique, ces auteurs s'inspirent de nombreuses recherches en psychologie sociale et en économie comportementale<sup>80</sup>, qui soutiennent que les individus prennent souvent des décisions « qu'ils n'auraient pas pris s'ils y avaient consacré toute leur attention, s'ils avaient possédé une information complète, des aptitudes cognitives illimitées et une totale maîtrise de soi » (Thaler et Sunstein, 2017, p. 5). Par exemple, la plupart des gens savent que fumer ou boire de manière excessive est un mauvais choix pour leur santé. Pourtant, et souvent par manque de maîtrise, ils décident tout de même d'adopter de tels comportements nuisibles envers eux-mêmes (Dworkin, 2017).

C'est pour faire face à des décisions souvent irrationnelles et qui montrent à quel point les prises de décisions humaines sont limitées que Thaler et Sunstein préconisent la mise en place d'une politique des *nudges*<sup>81</sup>, cherchant à mobiliser différents biais cognitifs propres aux êtres humains afin d'influencer les individus à faire de meilleurs choix, sans pour autant les obliger à adopter certains comportements (2003, 2017).

Plus précisément, le *nudge* désigne « tout aspect de l'architecture du choix<sup>82</sup> qui modifie de façon prévisible le comportement des gens sans interdire aucune option ou modifier de façon significative les incitations financières » (Thaler et Sunstein, 2017, p. 6). En ce sens, toutes interventions visant à inciter ou désinciter les individus financièrement (subvention, taxes, sanctions) ne sont pas des nudges (Sunstein, 2015, p.511).

Même si les éléments relevés ci-dessus permettent de caractériser les *nudges* de manière générale, Dworkin (2017) laisse entendre que le terme de *nudges* est une notion particulièrement difficile à bien délimiter, et que la meilleure manière de le définir est souvent de mobiliser divers exemples.

L'exemple le plus couramment évoqué est sans doute celui de la cafétéria qui propose à ses élèves plusieurs types d'aliments : d'une part les aliments « sains » (fruits, légumes, etc.) et d'autres part les aliments « malsains » (sucreries, bonbons, pâtisseries, etc.). Dans l'objectif d'inciter les élèves à consommer des aliments plus sains pour leur santé, l'une des possibilités est de modifier l'architecture du choix (la disposition des aliments) en plaçant par exemple tous les aliments sains dans le champ de vision direct des élèves, alors que les aliments malsains

---

<sup>80</sup> Voir Thaler et Sunstein (2003 ; 2017)

<sup>81</sup> Provenant de la langue anglaise, le terme « *nudge* » signifie « donner un coup de pouce » ou encore « encourager dans la bonne direction » (Thaler et Sunstein, 2017, p. 4)

<sup>82</sup> L'expression « architecture du soi » trouve un sens similaire à l'expression « présentation du choix ». Nous relèverons des exemples concrets par la suite.

seraient placés soit au-dessus soit en dessous de celui-ci. En ce sens, le regard des élèves se tourne spontanément vers les aliments les plus sains, et tend à “invisibiliser” les aliments malsains. L’architecture du choix des plats, modifiée de la sorte, implique que le consommateur paye un coût plus important pour rechercher les aliments malsains hors de son champ de vision<sup>83</sup>. En ce sens, il est influencé à consommer les aliments les plus sains se trouvant directement dans son champ de vision (Thaler et Sunstein, 2003, p.175).

En suivant cet exemple, les *nudges* devraient généralement se caractériser par le fait d’être :

1. Non coercitifs (ex. nous ne sommes pas contraints à manger des aliments sains)
2. Non restrictifs en matière d’option (les aliments malsains n’ont pas été exclus des potentiels choix alimentaires)
3. Facilement évitables (il n’est pas forcément difficile d’aller tout de même chercher un aliment malsain)
4. Peu coûteux (changer la disposition des plats n’implique pas d’utiliser des moyens financiers importants).

(Thaler et Sunstein, 2017, p.6)

Mais encore, les *nudges* ne doivent pas être confondus avec des mesures visant uniquement à améliorer l’information que nous avons sur un sujet particulier<sup>84</sup>, car la diffusion d’information n’a pas pour vocation principale d’exploiter nos biais cognitifs afin de nous influencer à faire de meilleurs choix (Sunstein, 2015, p. 512). En ce sens, étiqueter les aliments avec des informations nutritionnelles dans le seul objectif de divulguer de l’information n’est pas une mesure que nous devrions considérer comme un *nudge*. Cependant, utiliser un label (ex. label Bio) visant à modifier la présentation (l’architecture) des emballages, dans l’objectif de fournir un signal/rappel aux consommateurs selon lequel il pourrait consommer des aliments plus sains s’inscrit comme un *nudge*.

Plus largement, « reminders, warnings, a GPS, (...) default rules, subliminal messages urging people to eat healthy food » (Dworkin, 2017) entrent tous dans la catégorie de ce que l’on peut définir comme étant des *nudges*.

---

<sup>83</sup> Il serait notamment possible de placer les aliments sains au début de la file de la cafétéria et placer les aliments malsains à la fin (Dworkin, 2017)

<sup>84</sup> Cela ne revient pas à dire qu’un *nudge* ne puisse pas transmettre de l’information en même temps qu’il vise à exploiter nos biais cognitifs.

Par exemple, les règles par défaut (*default rules*) suivent une modification de l'architecture du choix que nous pouvons qualifier de *opt-in versus opt-out*. La procédure implique que nous soyons engagés par défaut dans une option (*opt-in*). En ce sens, il nous est toujours possible de nous désengager (*opt-out*), mais nous devons en faire expressément la demande (Thaler et Sunstein, 2003, 2017).

Un exemple particulièrement connu de *nudge* suivant une procédure *opt-in versus opt-out* est celui du don d'organes : aux États-Unis, la politique du don d'organes est basée sur le consentement explicite des donneurs, à savoir que les individus qui souhaitent faire don de leurs organes (dans le cas où il leur arriverait quelque chose) doivent faire eux-mêmes la démarche. Or, Thaler et Sunstein (2017) ont relevé que, malgré le fait que la majorité de la population était favorable au don d'organes (~97 %), la plupart des citoyens négligeaient de le mentionner (peut-être par oubli, manque de temps, etc.)<sup>85</sup> (p.177-178). Afin de corriger un tel écart ne reflétant pas les volontés individuelles, Thaler et Sunstein (2017) ont estimé qu'une bonne manière d'améliorer le nombre d'organes disponibles<sup>86</sup> serait de considérer tous les citoyens comme donateurs présumés/par défaut (*opt-in*). De plus, un tel *nudge* ne déroge pas à la liberté de choix des individus, car ces derniers ont toujours la possibilité, s'ils ne souhaitent pas faire don de leurs organes, de se désinscrire facilement des donateurs d'organes présumés (*opt-out*). En d'autres termes, le consentement supposé n'implique pas de réduire la liberté des individus, mais simplement de modifier la règle par défaut (p. 178-179).

Il est intéressant de noter qu'un tel *nudge* laisse notamment entrevoir une dimension plus collective. En effet, dans le cas du don d'organes, une dimension économique (meilleure allocation des ressources pour la société) se distingue d'un tel exemple. Cependant, la dimension collective d'un *nudge* peut notamment se traduire dans la réalisation de valeurs sociétales partagées : par exemple, Sunstein (2015) relève que « [a] nation that respects freedom of speech and freedom of religion, or that is committed to human dignity, will nudge people by virtue of that very fact. Constitutional law itself has an expressive function, which influences people even when it does not coerce. A Bill of Rights imposes prohibitions on government, to be sure, but it also operates at least a bit like a GPS, providing public officials and citizens with important guidance about defining social commitments. Insofar as a Constitution safeguards

---

<sup>85</sup> Sur l'ensemble des participants au questionnaire ayant répondu favorablement au don d'organes, seuls 64 % d'entre eux avaient fait les démarches autorisant le prélèvement d'organes.

<sup>86</sup> La question des coûts-bénéfices pour la société est notamment prise en compte par Thaler et Sunstein (2003, 2017) : combien de vie pourrions-nous sauver ? Va-t-on réduire les coûts (financiers) de l'obtention d'un organe ? etc. Il convient d'avoir ces dimensions à l'esprit, même si dans le cadre de ce travail, nous ne chercherons pas à calculer l'ensemble des coûts-bénéfices pour la société de l'implémentation de *nudge* dans le cadre des jeux vidéo.

freedom of speech, private property, or human dignity, it will help create a kind of choice architecture, and it will nudge (p. 512).

En ce sens, les *nudges* sont tout autant susceptibles d'être mobilisés dans un objectif plutôt individuel (ex. amener l'individu à consommer plus sainement) que collectif (promouvoir des valeurs partagées). Ces éléments laissent ainsi entrevoir que nous pourrions proposer des *nudges*, dans le cadre des jeux vidéo, visant tout autant à réguler des dimensions individuelles que collectives.

Nous avons ci-dessus présenté divers exemples de *nudges*, afin de mieux comprendre quels étaient leurs caractéristiques et leurs potentiels en matière d'application concrète. Cependant, et malgré leur intérêt pour influencer les personnes à faire des *bons/meilleurs* choix, les *nudges* sont souvent critiqués pour leur relation parfois ambiguë avec l'autonomie. Nous verrons ci-dessous comment se développe une telle critique.

### *b.1 Nudges et autonomie : une relation ambiguë*

Les principales critiques formulées à l'encontre de l'approche du paternalisme libéral affirment que l'implémentation de *nudges* puisse violer l'autonomie des individus. Nous avançons ici deux arguments qui pourraient nuire à l'autonomie et pensons que ces critiques peuvent être partiellement relativisées : (1) *Manque de transparence* ; (2) *Manipulations et exploitation des tendances irrationnelles*.

#### **1. Manque de transparence**

L'un des problèmes principaux avec l'utilisation de *nudges* est de savoir dans quelle mesure la personne influencée par le *nudge* est *consciente de son influence* (Dworkin, 2017) : la question principale vise donc à se demander si l'absence de transparence est une atteinte à l'autonomie ?

En reprenant l'exemple de la cafétéria, nous pouvons imaginer deux options : a. dans le premier cas, les élèves de la cafétéria savent que la disposition des aliments a été modifiée afin de les influencer à manger plus sainement ; b. dans le second cas, les élèves ne sont pas conscients de l'objectif qui sous-tend ce changement de disposition.

Parmi ces deux cas, le second, où le manque de transparence est flagrant, semble intuitivement porter atteinte à l'autonomie des élèves et donc à leurs capacités de développer

une véritable réflexivité sur leurs choix alimentaires. En effet, si les élèves avaient été au courant de l'utilisation d'un *nudge* dans l'objectif de les faire manger plus sainement, ces derniers auraient pu rejeter volontairement son influence et le *nudge* aurait donc perdu toute son efficacité au moment de la prise de décision<sup>87</sup> (Dworkin, 2017).

Ce point semble en effet porter atteinte à l'autonomie des individus, cependant, il peut être partiellement contesté sous l'angle suivant : Thaler et Sunstein (2017) semblent relever que peu importe la forme que prendra l'architecture du choix, cette dernière influencera forcément le choix d'une personne (p. 2). En effet, nous pourrions imaginer que le gérant de la cafétéria dispose les aliments sains et malsains (1) de manière totalement involontaire (au hasard) (2) de manière à maximiser ses profits, ou encore (3) de manière à ce qu'il améliore ou préserve la santé des élèves. Dans l'ensemble des cas de figures, et même lorsque la disposition du choix est effectuée au hasard, il existera toujours une influence sur le choix des élèves, ce qui implique qu'aucune disposition n'est véritablement neutre (Thaler et Sunstein, 2017, p. 2).

Dans un second temps et pour pallier ce problème, Sunstein (2015) a ajouté à sa théorie une condition, qu'il appelle la "condition de transparence" : « [c]hoice architecture should be transparent and subject to public scrutiny, certainly if public officials are responsible for it. At a minimum, this proposition means that when such officials institute some kind of reform, they should not hide it from the public. If officials alter a default rule so as to promote clean energy or conservation, they should disclose what they are doing » (p. 19).

Néanmoins, bien qu'une telle condition évite en effet de tomber dans le piège du manque de transparence des *nudges*, elle ne semble pas suffisante pour pallier seule le problème d'une atteinte à l'autonomie : imaginons que le gouvernement annonce à l'avance que des *nudges*, prenant la forme de messages subliminaux publicitaires, seront diffusés à la télévision afin de promouvoir un objectif de santé publique. Dans un tel cas de figure, la condition de transparence est en effet satisfaite, cependant, il semble tout de même qu'une forme de *manipulation* soit utilisée et puisse, selon certains opposants au paternalisme libertaire, heurter l'autonomie des individus (Dworkin, 2017).

---

<sup>87</sup> L'une des limites parfois évoquées est que les effets des *nudges* pourraient n'être que partiels (voire inexistant), lorsque le *nudge* se caractérise par le fait d'être transparent. Or, une étude récente dans le domaine médical montre par exemple que le fait que les individus soient conscients de l'influence d'un *nudge* ne tend pas à réduire son efficacité (Loewenstein, Bryce, Hagmann et Rajpal, 2014, cité par Dworkin, 2017).

## 2. Manipulation et exploitation des tendances irrationnelles

La notion de manipulation est sujette à débat dans la littérature philosophique. En effet, la majorité des auteurs s'accordent « on the idea that in some way or other manipulation interferes, or perverts, or takes advantage of factors that people would not want to influence, the decision making of agents » (Dworkin, 2017)<sup>88</sup>. En ce sens, il convient de se demander comment la notion de manipulation est susceptible de porter atteinte à l'autonomie des individus.

Rappelons que l'autonomie se définit comme une forme de réflexivité que l'individu est susceptible d'avoir sur ses désirs (Dworkin, 1972), lui permettant ainsi de prendre ses décisions en étant pleinement maître de lui-même et non dépendant de force externe. Or, une forme de manipulation porte atteinte à l'autonomie dès lors qu'elle touche à l'indépendance de l'individu dans ses prises de décisions.

Une telle manipulation pourrait se manifester à travers l'utilisation des *nudges*, qui, par définition, visent à exploiter les tendances irrationnelles des individus afin de les mener à faire de meilleurs choix pour eux-mêmes (Dworkin, 2017). En ce sens, et même si l'objectif des *nudges* pourrait être d'amener les individus à adopter des comportements alimentaires plus sains, il n'en va pas moins que leurs choix ne dépendent plus totalement d'eux-mêmes.

Une telle argumentation semble en effet convaincante, néanmoins, elle peut être relativisée sur certains points : selon Thaler et Sunstein (2017), l'une des caractéristiques des *nudges* est qu'ils doivent être *facilement évitables* (p.6), ce qui impliquerait que les seules personnes influencées par un *nudge* seraient celles qui répondraient déjà favorablement à son utilisation (Dworkin, 2017). En ce sens, le *nudge* ne serait pas efficace sur les personnes qui ne souhaiteraient pas être manipulées. Par exemple, l'étude empirique de Fox, Tannenbaum et Rogers (2017) a relevé que les *nudges* sont susceptibles d'influencer des personnes qui sont déjà enclines à faire un certain choix partisan : « [i]n summary, we observed that both laypeople and practising policymakers evaluate policy nudges in ways that are coloured by their political preferences. People tend to view nudges as more unethical, coercive and manipulative when illustrated by policy objectives they oppose compared with objectives they support » (p. 3).

---

<sup>88</sup> Pour approfondir la notion de manipulation, voir Dworkin (2017).

En ce sens, et puisque les *nudges* semblent plus particulièrement avoir des effets sur les personnes qui en approuvent leur utilisation, et donc qui acceptent une forme de manipulation, leur autonomie ne devrait pas être atteinte.

Les deux points relevés ci-dessus — à savoir le manque de transparence et les effets manipulateurs des *nudges* — sont deux critiques à prendre en compte lorsque nous traitons de la relation entre le paternalisme libertaire et la notion d'autonomie. Néanmoins, nous avons cherché à montrer dans quelle mesure de telles critiques pouvaient être partiellement relativisées. Pour l'heure, un tel débat reste particulièrement ouvert dans la littérature et la relation entre *nudge* et atteinte à l'autonomie demeure ambiguë.

## *b.2. Application de la perspective paternaliste libertaire dans le cadre des jeux vidéo*

Afin d'appliquer la conception de Thaler et Sunstein (2003, 2017) dans le cadre des jeux vidéo, nous avons imaginé un certain nombre de *nudges* que l'État pourrait soit implémenter lui-même, soit demander aux entreprises de jeux vidéo d'ajouter au contenu des jeux qu'elles proposent.

Notre proposition agit à la fois sur la modification de l'architecture des choix internes et externes au jeu. La modification de l'architecture interne implique de demander aux entreprises de jeux vidéo<sup>89</sup> d'incorporer directement des *nudges* dans le contenu du jeu lui-même. La modification de l'architecture externe aux jeux désigne l'ensemble des *nudges* directement implémentés par l'État<sup>90</sup>.

Les exemples de *nudges* internes et externes que nous proposons sont susceptibles d'être mobilisés pour pallier à la fois les risques, pour les consommatrices, de développer des problèmes de santé découlant de l'intériorisation des stéréotypes féminins (problèmes individuels), et à la fois les risques, pour les consommateurs au sens large (homme-femme), de développer des croyances et attitudes sexistes qui iraient à l'encontre d'une société plus égalitaire.

---

<sup>89</sup> Il s'agit d'une forme de paternalisme libertaire *impur*.

<sup>90</sup> Il s'agit d'une forme de paternalisme libertaire *pur*.

Il est vrai que nous avons focalisé auparavant notre argumentation sur une dimension plus particulièrement individuelle, ayant pour objectif d'éviter que les consommatrices de jeu vidéo se fassent du mal à elles-mêmes en s'exposant régulièrement à des personnages féminins stéréotypés (risques de développer des problèmes de santé physique et psychologique). Cette dimension sera toujours présente, néanmoins, les exemples de *nudges* mentionnés auparavant laissent entrevoir une dimension plus "sociétale", qui impliquerait d'utiliser des *nudges* afin de promouvoir certaines valeurs partagées socialement (ex. la liberté d'expression, valeurs présentes dans la Constitution), sans pour autant atteindre à la liberté de choix des individus. En ce sens, et si nous estimons que les sociétés libérales dans lesquelles nous vivons se construisent notamment à travers des valeurs d'égalité entre les individus (et donc l'égalité homme-femme), il pourrait être opportun de mobiliser des *nudges* dans les jeux vidéo ayant pour vocation de limiter le renforcement d'attitudes et croyances sexistes au sein de la population.

Avant d'entrer plus concrètement dans le développement de notre liste de *nudges*, il convient de rappeler que l'ensemble des *nudges* (internes/externes) que nous proposons, et qui pourraient être repris et/ou développés par les décideurs politiques ou les entreprises de jeux vidéo, devront faire en sorte d'éviter de mettre à mal notre notion d'autonomie, à savoir qu'ils devraient être les plus *transparents* possible (connus des joueurs) et *facilement évitables* (afin d'éviter la manipulation).

### b.2.a. Modification de l'architecture interne au jeu

La liste de *nudges* internes que nous développons ci-dessous se propose à la fois de guider la conception de jeux vidéo qui seront développés à l'avenir, et à la fois de modifier la structure interne de certains jeux déjà existants : en effet, un bon nombre de jeux peuvent être modifiés régulièrement après leur sortie, à travers différentes mises à jour (ex. modification du contenu ou extensions apportées aux jeux)<sup>91</sup>.

Nous avons découpé notre liste en deux, afin de différencier les *nudges* internes se rapportant à une exposition à des personnages féminins non jouables (PNJ)<sup>92</sup> et ceux se rapportant à

---

<sup>91</sup> Nous pensons par exemple ici à l'ensemble des jeux en ligne, tels que Second Life, World of Warcraft (etc.) qui peuvent être constamment modifiés par les programmeurs, à travers diverses mises à jour.

<sup>92</sup> Rappelons que les personnages non jouables (PNJ) sont des personnages que le joueur peut rencontrer dans le jeu, mais qu'il ne peut pas contrôler.

l'incarnation de personnages féminins jouables (PJ)<sup>93</sup>. Cette liste ne se veut cependant pas exhaustive et son développement dépend directement de l'imagination des entreprises de jeux vidéo ou des institutions étatiques.

### *Personnages non jouables (PNJ)*

À l'image de l'exemple de la cafétéria qui cherche à rendre invisibles les plats malsains sans pour autant les supprimer, il conviendrait de mettre en place des *nudges* permettant de réduire l'exposition des joueurs aux personnages non jouables féminins stéréotypés sans pour autant les supprimer des jeux.

Nous récapitulons dans le **tableau n° 1**, présenté ci-dessous, les modifications de l'architecture du choix envisageables :

<i>Cible</i>	<i>Modifications possibles de l'architecture du choix</i>
PNJ	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Privilégier une répartition géographique<sup>94</sup> des PNJ féminins stéréotypés permettant de limiter les interactions avec les joueurs.</li> <li>✓ Privilégier un rôle marginal pour les PNJ stéréotypés (ex. impossibilité de communiquer avec ; ne change pas le cours du jeu).</li> <li>✓ Orienter le regard des joueurs vers des PNJ féminins non stéréotypés : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Augmenter le nombre PNJ féminins non stéréotypés, sans pour autant réduire les PNJ féminins stéréotypés<sup>95</sup> ;</li> <li>• Favorisant la visibilité géographique des PNJ non stéréotypés ;</li> <li>• Favoriser les interactions avec les PNJ non stéréotypés (ex. personnages donneurs de quête).</li> </ul> </li> </ul>

<sup>93</sup> Rappelons que les personnages jouables (PJ) sont les personnages que le joueur peut directement contrôler dans le jeu.

<sup>94</sup> Il s'agit de la répartition géographique dans l'environnement virtuel. Un environnement virtuel peut par exemple être composé de montagnes, forêts, zones urbaines (etc.). Les éléments qui le composent ne sont limités que par l'imagination des concepteurs de jeux vidéo.

<sup>95</sup> Cette modification de l'architecture vaut plus particulièrement pour les jeux vidéo déjà créés.

## Personnages jouables (PJ)

L'objectif du *nudge* est ici d'influencer les consommateurs à incarner des personnages jouables (PJ) non stéréotypés. Le **tableau n° 2**, présenté ci-dessous, récapitule notre proposition :

Cible	<i>Modifications possibles de l'architecture du choix</i>
PJ	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Offrir plus de choix d'incarnation de PJ féminins non stéréotypés.</li><li>✓ L'incarnation de PJ féminins non stéréotypés est proposée par défaut (lorsqu'il existe plusieurs PJ prédéfinis, le jeu devrait proposer en premier lieu d'incarner des PJ féminins non stéréotypés).</li><li>✓ Si les joueurs créent entièrement leur personnage :<ul style="list-style-type: none"><li>• Le jeu propose les items peu sexualisés par défaut ;</li><li>• Le jeu propose des apparences physiques non stéréotypées par défaut.</li></ul></li></ul>

Mais encore, un *nudge* suivant un mécanisme *opt-in versus opt-out* pourrait être implémenté dans le cas où le personnage principal d'un jeu est stéréotypé (ex. Lara Croft) ou que le joueur souhaite tout de même incarner un personnage jouable féminin stéréotypé : ce *nudge* implique que l'option établie "par défaut" soit celle de jouer avec un personnage féminin stéréotypé sans voir son corps (ex. jouer avec le personnage de Lara Croft sans voir son corps) (*opt-in*). Cependant, et afin de ne pas déroger aux normes libertaires, il est laissé au joueur la possibilité de modifier à tout moment l'option par défaut, en rendant ainsi visible le corps entier de son personnage (*opt-out*).

Les diverses modifications de l'architecture du choix proposées ci-dessus ne sont utilisées qu'à titre indicatif et peuvent notamment se combiner afin de favoriser les effets des *nudges*. Nous pourrions encore agir, pour les personnages jouables (PJ) comme pour les personnages non jouables (PNJ), sur l'ensemble des éléments que nous avons considérés en amont comme constitutif d'un stéréotype, à savoir le *rôle* des personnages, leurs *comportements* ou leurs *attitudes*, leurs *aptitudes* (physiques et mentales) et leurs *apparences physiques*. L'objectif étant de favoriser la création de personnages peu (ou non) stéréotypés, mais sans pour autant supprimer les personnages stéréotypés, qui impliquerait d'adopter une politique coercitive (censure) portant atteinte à la liberté des joueurs et dérogeant par la même occasion aux normes du paternalisme libertaire.

### b.2.b Modification de l'architecture externe au jeu

En ce qui concerne à présent l'implémentation de *nudges* externe au jeu, à savoir les *nudges* directement implémentés par l'État, nous avons pensé à l'introduction d'un ou plusieurs labels (marqueurs de qualité) plus soucieux de l'égalité homme-femme et/ou de la santé des consommatrices, qui permettrait d'amener les consommateurs et consommatrices à se tourner vers des jeux communicants moins de stéréotypes de genre (ou qui les exposent le moins possible à des personnages féminins stéréotypés), sans pour autant restreindre leur liberté de choisir les jeux avec lesquels ils souhaitent jouer.

Ce label permettrait ainsi à la fois d'aiguiller les consommatrices vers des jeux moins nuisibles à leur santé physique et psychologique, et à la fois d'aiguiller les consommateurs au sens large (homme-femme) vers des jeux ayant une probabilité plus faible (voire inexistante) de renforcer les croyances et attitudes sexistes dans la population.

Nous ne nous aventurerons pas plus loin sur l'idée d'un tel label, et laissons les décideurs politiques ou théoriciens en poursuivre l'élaboration (ex. définir les critères qui pourraient permettre à certains jeux vidéo d'obtenir le label), si l'idée leur paraît pertinente<sup>96</sup>.

En conclusion, l'approche du paternalisme libertaire peut sembler particulièrement pertinente à mobiliser, à la fois dans l'objectif de limiter les risques, pour les consommatrices, de développer des problèmes de santé, mais aussi dans un objectif de régulation plus globale, qui impliquerait de limiter les risques, pour les consommateurs au sens large, de développer des croyances et attitudes sexistes. Néanmoins, et pour les décideurs qui souhaiteraient mobiliser l'approche du paternalisme libertaire pour une régulation des effets des jeux vidéo, il conviendra de rester attentif au fait que sa relation avec l'autonomie des consommateurs demeure particulièrement ambiguë.

---

<sup>96</sup> Bien évidemment, il existe déjà certains symboles qui permettent d'aiguiller le regard des parents lorsqu'ils choisissent des jeux vidéo pour leurs enfants (voir par exemple la classification PEGI utilisée par 38 pays européens, qui cherche à adapter le contenu des jeux vidéo à une classe d'âge particulière : <https://pegi.info/fr>). Les décideurs pourraient en ce sens s'inspirer de tels logos, qui ont plus particulièrement une vocation informative, pour créer un véritable label cherchant à désigner les jeux vidéo les plus respectueux pour l'égalité homme-femme.

### 3.5 Une proposition libérale d'intervention

Notre proposition libérale d'intervention dans le cadre des jeux vidéo découle de l'ensemble de la discussion effectuée ci-dessus et est récapitulée à travers le **tableau n° 3** :

<b>Approches</b>	<b>Mesures d'intervention mobilisées dans le cadre des jeux vidéo</b>	<b>Atteinte à la liberté</b>	<b>Atteinte à l'autonomie</b>
<b>Paternalisme strict</b>	<b>Toutes les mesures peuvent être utilisées, coercitives et non coercitives.</b> <b>Exemple de mesures coercitives :</b> éliminer une option, restreindre une option, guider le choix avec désincitation (taxer), guider le choix avec incitation (réduire les taxes ou subventionner), etc.	<b>Oui</b>	<b>Oui<sup>97</sup></b>
<b>Paternalisme libertaire</b>	<b>Mesures non coercitives :</b> ➤ Guider le choix en modifiant l'architecture du choix ( <i>nudges</i> )	<b>Non</b>	<b>Ambigu</b>
<b>Paternalisme doux</b>	<b>Mesures non coercitives :</b> ➤ Informer sur les risques (flyers, notices, conditions d'utilisation, etc.) ➤ Éduquer (dans un objectif d'autonomie)	<b>Non</b>	<b>Non</b>
<b>Paternalisme millien</b>	<b>Mesures non coercitives :</b> ➤ Persuader : promouvoir le débat public ➤ Informer sur les risques (flyers, notices, conditions d'utilisation, etc.) ➤ Éduquer (dans un objectif d'autonomie)	<b>Non</b>	<b>Non</b>
<b>Minimalisme étatique</b> (principe de non nuisance ou de <i>précaution</i> )	➤ Ne rien faire ➤ Surveiller la situation	<b>Non</b>	<b>Non</b>

<sup>97</sup> Sauf dans le cas où les auteurs adhèrent à une conception substantielle de l'autonomie, qui viserait à maximiser l'autonomie au détriment d'autres valeurs. Cependant, et comme mentionné précédemment, une telle position impliquerait de renoncer à une position de neutralité à l'égard des différentes conceptions du bien.

Pour bien comprendre ce tableau, il convient de retenir les points suivants :

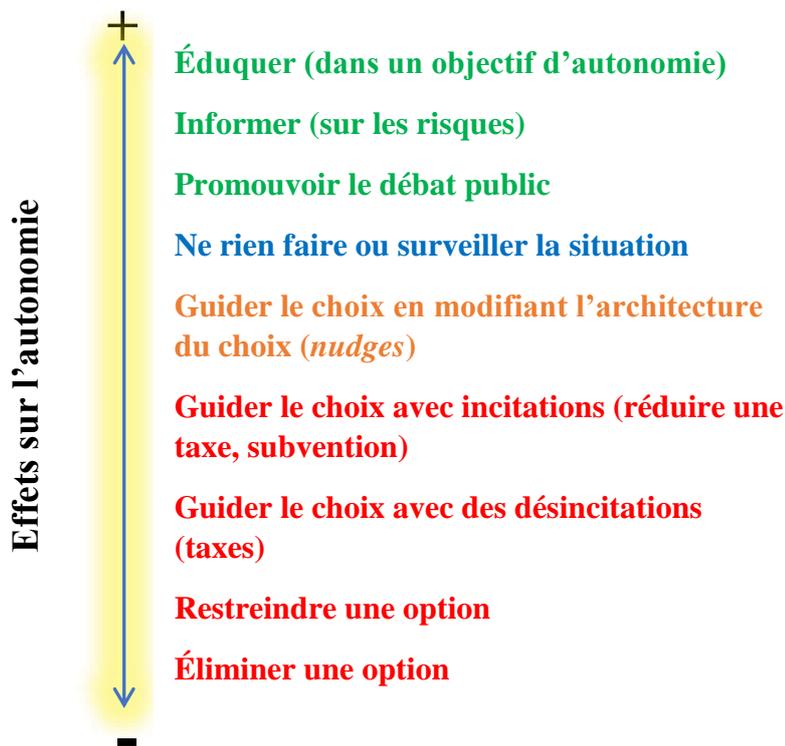
- 1) Ce tableau se compose des différentes approches paternalistes et non paternalistes discutées, des mesures d'interventions qui en découlent et répond à la question de savoir dans quelle mesure ces différentes approches portent atteinte à la liberté et l'autonomie des joueurs.
- 2) Ce tableau se lit comme suit : par exemple, le paternalisme libertaire mobilise des mesures d'intervention qui visent à modifier l'architecture du choix (*nudges*). Ces mesures ne portent pas atteinte à la liberté des joueurs<sup>98</sup>, mais possèdent une relation ambiguë avec l'autonomie.
- 3) Nous avons ci-dessus séparé la présentation du principe de non-nuisance de la perspective millienne, car nous pourrions imaginer que certaines approches libérales ne prennent pas en considération les nuances que nous avons apportées au principe de non-nuisance.

À présent, il convient de présenter notre **échelle d'intervention libérale**, découlant de l'ensemble de notre discussion et de la conception d'autonomie que nous avons mobilisée, à savoir celle soutenue par Griffiths et West (2015). Elle se compose des différentes mesures d'intervention et leurs implications pour l'autonomie des consommateurs.

---

<sup>98</sup> Le joueur est par exemple toujours libre de choisir avec quels personnages de jeux vidéo il souhaite jouer, ou plus largement avec quels jeux vidéo il souhaite jouer.

## Échelle d'intervention dans le cadre des jeux vidéo



### Légende

- |                                      |                                |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| ● Promeut l'autonomie                | ● Aucun effet pour l'autonomie |
| ● Peut porter atteinte à l'autonomie | ● Porte atteinte à l'autonomie |

Pour bien comprendre cette échelle, il convient de retenir les points suivants :

1. Premièrement, les différentes couleurs utilisées (vert, rouge, bleu, brun) permettent de comprendre comment les mesures d'intervention affectent l'autonomie des consommateurs. Ces mesures d'intervention sont classées en fonction de la thèse suivante: "moins les mesures d'intervention portent atteinte à l'autonomie des consommateurs (ou des futurs consommateurs), plus elles sont souhaitables".
2. Deuxièmement, le fait que certaines mesures d'intervention soient considérées comme portant atteinte à l'autonomie n'implique pas qu'elles ne puissent pas pour autant être mobilisées par les décideurs politiques. Cette échelle affirme juste que, puisque ces mesures portent atteinte à l'autonomie des consommateurs, il conviendra de démontrer

que *les avantages sociaux* d'une intervention étatique sont plus importants qu'une atteinte à l'autonomie des consommateurs.

À présent, nous fournissons quelques exemples concrets de lecture d'une telle échelle et discutons brièvement de certaines mesures d'intervention :

- **Informier** : le fait d'informer les consommateurs sur les risques que comportent les jeux vidéo est considéré comme une mesure non coûteuse pour l'autonomie. De plus, une telle mesure est particulièrement souhaitable parce qu'elle permet de promouvoir l'autonomie des consommateurs en améliorant leurs capacités à développer une véritable réflexivité sur leurs désirs. Par exemple, les joueurs pourraient, une fois informés des risques, désirer jouer à des jeux vidéo communicants moins de stéréotype de genre.
- **Éliminer** : le fait d'éliminer une option (ex. supprimer ou censurer les personnages féminins stéréotypés) porte atteinte à l'autonomie des consommateurs, étant donné que le choix de supprimer ou censurer les personnages féminins est effectué sans prendre en considération leurs *véritables désirs*. En effet, même si certains consommateurs pourraient consentir à l'élimination d'une telle option, cela n'implique pas que ce désir soit partagé par tous.

En plus des mesures d'intervention que nous avons mentionnées dans notre échelle d'intervention, Griffiths et West (2015) estime que leur échelle pourrait accepter des formes de “**consentement collectif**” à la restriction d'une option donnée. Leur idée trouve son origine dans l'exemple d'Ulysse et les Sirènes. En effet, rappelons-nous que lorsqu'Ulysse demande à ses compatriotes de l'attacher à un mât et de ne pas le libérer pendant le chant des Sirènes, ce dernier consent à perdre sa liberté momentanément. En ce sens, la proposition de Griffiths et West (2015) n'est autre qu'une forme **collective** de l'exemple d'Ulysse et les Sirènes (p.1097-1098). En d'autres termes, les citoyens d'un État consentiraient collectivement, après avoir mis en commun leurs divers désirs et en avoir pesé les pour et les contres, à interdire ou censurer les jeux vidéo composés de personnages féminins stéréotypés. Une telle mesure d'intervention semble particulièrement intéressante à investiguer étant donné qu'elle implique une forme de réflexivité collective sur ses désirs et tendrait donc à renforcer l'autonomie des individus, néanmoins, Griffiths et West (2015) sont conscients que leur proposition est sujette à

controverse<sup>99</sup>. En ce sens, nous ne rentrerons pas, dans le cadre de ce travail, plus en détail sur ce sujet.

Enfin, et pour les décideurs politiques qui voudraient se munir de notre échelle d'intervention, il conviendra de prendre en compte que l'implémentation de certaines mesures d'intervention est susceptible de se heurter à certains effets pervers. En effet, nous pouvons imaginer qu'une mesure visant à informer les joueurs des risques que comportent les jeux vidéo stéréotypés trouve un écho particulièrement important dans un État où les citoyens sont largement favorables à l'égalité entre les hommes et les femmes, alors qu'elle pourrait être évincée dans un État qui accorde moins d'importance à cette valeur.

À présent, et avant d'entamer la conclusion de ce mémoire, nous relèverons certaines objections qui pourraient être portées à l'encontre de notre proposition libérale d'intervention et tenterons d'y répondre brièvement. En ce qui concerne la partie relative aux effets des stéréotypes de jeux vidéo, nous avons déjà fourni un certain nombre de limites concernant la validité interne et externe des études mobilisées. En ce sens, nous ne reviendrons plus sur ces dernières.

## 4. Objections

1. Premièrement, certains théoriciens pourraient estimer que nous n'avons pas longuement cherché à examiner et réfuter les approches substantielles<sup>100</sup> visant à promouvoir une conception particulière du bien pour traiter du cas des jeux vidéo (ex. promotion de la santé ou de l'égalité entre les hommes et les femmes). Une telle objection peut en effet sembler pertinente, néanmoins, elle se heurte au fait que nous ayons décidé d'adopter ici une posture libérale et neutre à l'égard des différentes conceptions du bien, qui implique par principe de devoir réfuter de telles conceptions. Cependant, nous encourageons les théoriciens qui croient

---

<sup>99</sup> En effet, une telle mesure présuppose d'une part que tous les individus soient pleinement autonomes lorsqu'ils prennent une décision. D'autre part, et si nous estimons que les individus sont effectivement autonomes, elle pose la question de savoir si un vote à la majorité visant à restreindre une option est suffisant, ou si un vote à l'unanimité serait nécessaire. En effet, alors que le vote à la majorité semble impliquer une violation des désirs de certains individus, le vote à l'unanimité peut sembler utopique.

<sup>100</sup> Pour une discussion plus approfondie autour des limites des approches substantielles, voir Ogien (2007).

en la supériorité de telles approches de fournir les raisons d'adhérer à une conception du bien particulière pour traiter de la question de la régulation des jeux vidéo.

2. Deuxièmement, certaines objections pourraient être relevées à l'encontre de notre conception procéduraliste de l'autonomie. En effet, rappelons que notre conception se base sur une forme d'approbation réfléchie, à savoir que les individus sont considérés comme capables de développer une forme de réflexivité sur leurs désirs pour ensuite choisir de les endosser ou non. Or, certains théoriciens ont critiqué les conceptions procéduralistes de l'autonomie, en estimant que certains agents pourraient être considérés à tort comme "autonomes", alors que leurs désirs sont simplement *déformés* par l'internalisation de certaines normes oppressives provenant de leur socialisation (Stoljar, 2018<sup>101</sup> ; Christman, 2018). L'objection relevée estime en ce sens que si certaines femmes choisissent de se soumettre volontairement à la domination de leurs maris, c'est parce qu'elles ont internalisé certaines normes oppressives à travers leur socialisation. Ces auteurs pensent ainsi que si ces femmes n'avaient pas été soumises à une telle socialisation, elles n'auraient jamais accepté de telles formes de domination. En d'autres termes, les conceptions procéduralistes de l'autonomie ne donneraient pas assez d'importance à la socialisation des individus et aux structures inconscientes qui les construisent dans la formation de leurs désirs.

L'objection apportée ci-dessus à l'encontre des conceptions procéduralistes de l'autonomie doit être en partie acceptée, car il est en effet difficile d'affirmer que nos désirs ne puissent pas être *déformés* par l'internalisation de certaines normes (oppressives). Néanmoins, certains auteurs ont par exemple soutenu, au contraire, que nous pourrions tout-à-fait accepter de nous soumettre à certaines formes de domination sans pour autant perdre notre autonomie (voir Westlund, 2009), ou encore qu'il existe différents moyens pour prendre du recul face à une socialisation oppressive, telle que l'implémentation de mesures visant à éduquer les individus à devenir plus autonomes (voir Meyers, 2000).

De plus, et en mettant plus particulièrement en lien notre conception de l'autonomie avec celle des consommateurs de jeux vidéo stéréotypés, il est vrai que nous nous devons d'accepter que certains individus (homme-femme) pourraient tout de même internaliser certaines normes oppressives à travers la consommation de jeux vidéo (ou du moins accepter que les jeux vidéo soient un facteur supplémentaire à l'internalisation de normes oppressives). Néanmoins, censure ou interdire ce type de jeu pour vouloir les protéger à tout prix impliquerait simplement

---

<sup>101</sup> Le texte original est paru en 2013, mais nous utilisons ici la version la plus récente et révisée datant de 2018.

de rejeter ce en quoi nous croyons véritablement, à savoir un individu perfectible, doué d'une certaine réflexivité et capable de prendre du recul sur le monde qui l'entoure, notamment grâce à l'aide de diverses mesures d'éducation, d'information, etc.

En ce sens, et si nous acceptons une telle vision de l'individu, nous ne pouvons pas croire que l'internalisation de normes oppressives soit assez importante, pour que nous puissions aboutir, dans nos sociétés libérales actuelles particulièrement soucieuses de l'égalité homme-femme, à une forme d'oppression généralisée des femmes.

À présent, nous entamerons la conclusion de ce mémoire et proposerons des pistes de réflexion visant à poursuivre la discussion autour des jeux vidéo.

## 5. Conclusion

En conclusion, notre mémoire a cherché dans un premier temps à identifier les effets nocifs/préjudiciables pour les interactions sociales (renforcement des attitudes et croyances sexistes dans la société) et pour les individus eux-mêmes (développement de problèmes de santé physique et psychologique pour les consommatrices) d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés de jeux vidéo, pour ensuite s'intéresser à comprendre dans quelle mesure l'État était habilité à intervenir dans la régulation de tels effets ?

Afin de répondre à cette question, nous sommes partis du postulat selon lequel nous vivions dans des sociétés libérales à travers lesquelles toute forme d'intervention étatique pouvait porter atteinte à la liberté et l'autonomie des individus de faire leur propre choix de vie. En ce sens, nous avons identifié différentes approches (paternalistes et non paternalistes) de l'ingérence étatique, les raisons qu'elles mobilisaient pour justifier cette ingérence, puis avons discuté de leurs implications pour la liberté et l'autonomie des consommateurs de jeux vidéo.

Cette discussion nous a ainsi permis d'établir une échelle d'intervention libérale, cherchant à classer différentes mesures d'intervention en fonction de leur relation avec l'autonomie des consommateurs. Cette échelle montre que les mesures principales que nous devrions adopter sont principalement informatives/éducatives, car elles permettent de rendre les consommateurs plus autonomes, grâce à l'information fournie autour des effets nocifs d'une exposition régulière à des personnages féminins stéréotypés. Néanmoins, d'autres mesures d'intervention, telles que les modifications de l'architecture du choix (*nudges*), nous sont apparues

particulièrement pertinentes, car elles pourraient permettre de réduire l'exposition des consommateurs à des personnages féminins stéréotypés sans les empêcher de rencontrer ou de jouer avec de tels personnages dans les jeux. Néanmoins, il conviendra de rester attentif à la relation ambiguë que les *nudges* entretiennent avec l'autonomie.

Enfin, nous avons cherché à formuler une proposition de régulation qui, de par le fait qu'elle réponde aux exigences de neutralité des institutions étatiques à l'égard des différentes conceptions du bien, vise à être applicable au sein des sociétés libérales contemporaines. En ce sens, et si notre proposition est jugée pertinente par nos lecteurs, elle aura pour vocation d'être à la fois mobilisée par les décideurs politiques qui souhaiteraient réfléchir à l'implémentation concrète de politiques publiques ayant pour objectif de réguler les effets des stéréotypes de genre présents dans les jeux vidéo, et à la fois par le monde académique qui souhaiterait continuer à en développer les contours.

## 5.1 Futures réflexions

Malgré notre effort visant à fournir une proposition d'intervention visant à réguler l'ensemble des jeux vidéo composés de personnages stéréotypés, notre mémoire pourrait faire l'objet d'approfondissement ou de prolongement en examinant les pistes suivantes.

Premièrement, ce travail s'est principalement consacré à traiter de la relation entre l'État et les consommateurs (joueurs), en mettant de côté la question de la responsabilité des entreprises dans le développement d'un contenu potentiellement préjudiciable pour les interactions sociales et pour les consommateurs. Ainsi, il conviendrait à l'avenir de chercher à comprendre si les entreprises de jeux vidéo possèdent une part de responsabilité dans la diffusion du contenu qu'elles proposent ou si elles ne font, en fin de compte, que répondre à une demande sociale.

Deuxièmement, ce travail s'est principalement donné pour objectif de chercher à comprendre dans quelle mesure l'État pouvait réguler les effets nocifs de certains jeux vidéo. En ce sens, et afin de prolonger la discussion, il conviendrait à présent de se demander si les jeux vidéo ne peuvent pas notamment contribuer à lutter contre l'intériorisation de stéréotypes de genre. Pour répondre à cette question, il semble pertinent de nous tourner à nouveau vers la littérature en psychologie sociale. En effet, certaines recherches sur les médias (au sens large) ont suggéré que le fait d'exposer les individus à des "contre-stéréotypes", ou en d'autres termes, à des représentations allant à l'encontre des stéréotypes dominants, tendait à réduire l'internalisation des stéréotypes dominants et donc diminuer les risques de développer des

attitudes et des croyances sexistes chez les consommateurs (Aubrey et Harrison, 2004). Un tel mécanisme s'applique ainsi à déconstruire les stéréotypes de genre et permet aux individus de prendre du recul sur ces derniers. En ce sens, et selon Behm-Morawitz (2009), la promotion de jeux vidéo contre-stéréotypés pourrait permettre de réduire l'internalisation de stéréotypes de genre et donc, par la même occasion, de lutter contre le renforcement de croyances et attitudes sexistes des consommateurs à l'égard des femmes, par exemple en augmentant le nombre de personnages féminins répondant aux caractéristiques d'être à la fois forts et peu sexualisés (contre-stéréotype) (Behm-Morawitz, 2009).

Actuellement, certains jeux vidéo semblent suivre une telle direction. En effet, un MOD<sup>102</sup> du jeu vidéo *Les Sims 4*, a été programmé dans l'objectif de laisser la possibilité aux personnages masculins et aux personnages féminins d'endosser, par défaut, des caractéristiques physiques généralement attribuées au sexe opposé. En effet, avant cette extension, la plupart des *Sims*<sup>103</sup> chargés durant le jeu possédait par défaut des traits masculins pour les personnages masculins, et des traits féminins pour les personnages féminins. Or, un tel MOD a visé à modifier ces règles, en permettant par exemple à un homme de "tomber enceinte" et à une femme de porter des vêtements masculins<sup>104</sup>. En ce sens, promouvoir la construction de jeux vidéo qui chercheraient à déconstruire les stéréotypes de genre dominants, par exemple en produisant un plus grand nombre de personnages répondant à des "contre stéréotypes", peut-être une bonne manière de lutter contre l'internalisation de stéréotypes de genre.

Ainsi, nous pensons que les jeux vidéo devraient faire l'objet d'une plus grande attention au sein de la communauté scientifique, car ils pourraient nous offrir un large éventail d'options nous permettant de promouvoir une société plus soucieuse de l'égalité homme-femme.

**Nombre de mots : 31'703**

---

<sup>102</sup> L'acronyme MOD possède un sens équivalent au terme de "modification". Un MOD de jeu vidéo signifie donc une version modifiée d'un jeu vidéo original. Il peut par exemple s'agir d'une extension apportée à un jeu vidéo.

<sup>103</sup> Le terme "Sims" est utilisé pour désigner les personnages du jeu.

<sup>104</sup> Voir le site où est proposé ce MOD : <https://hugs.itch.io/cosmic-gender-ray>.

## 6. Remerciements

Je remercie énormément le Professeur Matteo Gianni pour tous les précieux conseils apportés durant la rédaction de ce mémoire, ainsi que pour toute l'énergie et la motivation qu'il m'a transmises tout au long de ce cursus en théorie politique.

## 7. Bibliographie

Allen, M., D'Alessio, D., & Brezgel, K. (1995). A meta-analysis summarizing the effects of pornography II: Aggression after exposure. *Human Communication Research*, 22(2), 258-283. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1995.tb00368.x>

Allen, M., Emmers, T., Gebhardt, L., & Giery, M. A. (1995). Exposure to pornography and acceptance of rape myths. *Journal of Communication*, 45(1), 5-26. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1995.tb00711.x>

Amossy, R., & Herschberg-Pierrot, A. (2011). *Stéréotypes et clichés : Langue, discours, société* (3<sup>ème</sup> éd.). Paris : Armand colin.

Aubrey, J. S., & Harrison, K. (2004). The gender-role content of children's favorite television programs and its links to their gender-related perceptions. *Media Psychology*, 6(2), 111-146. [http://dx.doi.org/10.1207/s1532785xmep0602\\_1](http://dx.doi.org/10.1207/s1532785xmep0602_1)

Aubry, D. (2006). *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle : pour une rhétorique du genre et de la sérialité*. Berne : Peter Lang.

Bartky, S. L. (1990). *Femininity and domination: Studies in the phenomenology of oppression*. New York : Routledge.

Béal, C. (2011). Le paternalisme peut-il être « doux » ? Paternalisme et justice pénale. *Raisons politiques*, 44(4), 41-56. <https://doi.org/10.3917/rai.044.0041>

Béal, C. (2012). John Stuart Mill et le paternalisme libéral. *Archives de philosophie*, 75(2), 279-290. <https://doi.org/10.3917/aphi.752.0279>

Beasley, B., & Standley, T. C. (2002). Shirts vs. skins : Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication & Society*, 5(3), 279-293. [https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503\\_3](https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3)

Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex Roles*, 61(11-12), 808-823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>

Bem, D. (1972). Self perception theory. In L. Berkowitz (Ed.). *Advances in experimental social psychology* (Vol. 6, pp. 2–57). New York : Academic Press

Bem, S. L. (1982). Gender schema theory and self-schema theory compared: A comment on Markus, Crane, Bernstein, and Siladi's 'Self-schemas and gender'. *Journal of Personality and Social Psychology*, 43(6), 1192-1194. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.43.6.1192>

Berlin, I. (1969). *Four essays on liberty*. London : Oxford University Press.

Bessenoff, G. R., & Snow, D. (2006). Absorbing society's influence: Body image self-discrepancy and internalized shame. *Sex Roles*, 54(9-10), 727-731. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9038-7>

Bohner, G., Jarvis, C. I., Eyssel, F., & Siebler, F. (2005). The causal impact of rape myth acceptance on men's rape proclivity: Comparing sexually coercive and noncoercive men. *European Journal of Social Psychology*, 35(6), 819-828. <https://doi.org/10.1002/ejsp.284>

Buchanan, D. R. (2008). Autonomy, paternalism, and justice: ethical priorities in public health. *American Journal of Public Health*, 98(1), 15-21. <http://dx.doi.org/10.2105/AJPH.2007.110361>

Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex Roles*, 57(5-6), 419–433. <http://dx.doi.org/10.1007/s11199-007-9250-0>.

Burt, M. R. (1980). Cultural myths and supports for rape. *Journal of Personality and Social Psychology*, 38(2), 217–230. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.38.2.217>

Carter, I. (2018). Positive and Negative Liberty. In E.N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Repéré à <https://plato.stanford.edu/archives/sum2018/entries/liberty-positive-negative/>

Carter, R. (1977). Justifying paternalism. *Canadian Journal of Philosophy*, 7(1), 133-145. <https://doi.org/10.1080/00455091.1977.10716183>

Chapleau, K. M., & Oswald, D. L. (2010). Power, sex, and rape myth acceptance: Testing two models of rape proclivity. *Journal of Sex Research*, 47(1), 66-78. <https://doi.org/10.1080/00224490902954323>

Christman, J. (2018). Autonomy in Moral and Political Philosophy. In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Repéré à <https://plato.stanford.edu/archives/spr2018/entries/autonomy-moral/>

Clay, D., Vignoles, V. L., & Dittmar, H. (2005). Body image and self-esteem among adolescent girls: Testing the influence of sociocultural factors. *Journal of Research on Adolescence*, 15(4), 451-477. <https://doi.org/10.1111/j.1532-7795.2005.00107.x>

Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38(5-6), 425-442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>

Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2008.06.002>

Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 57(11-12), 851-864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>

Downs, E., & Smith, S. L. (2010). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles*, 62(11-12), 721-733. <http://dx.doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>

Dworkin, G. (1972). Paternalism. *The Monist*, 56(1), 64-84. Repéré à <http://www.jstor.org/stable/27902250>

Dworkin, G. (2017). Paternalism. In E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Repéré à <https://plato.stanford.edu/archives/win2017/entries/paternalism/>

Entertainment Software Association. (2018). *2018 sales, demographic and usage data : Essential facts about the computer and video game industry*. Washington, DC: Auteur. Repéré à [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018\\_FINAL.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf)

Feinberg, J. (1986). *Harm to Self*. Oxford : Oxford University Press.

Fox, J., & Bailenson, J. N. (2009). Virtual virgins and vamps: The effects of exposure to female characters' sexualized appearance and gaze in an immersive virtual environment. *Sex Roles*, 61(3-4), 147-157. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9599-3>

Fox, J., Bailenson, J. N., & Tricase, L. (2013). The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 930-938. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.027>

Fox, J., Ralston, R. A., Cooper, C. K., & Jones, K. A. (2015). Sexualized avatars lead to women's self-objectification and acceptance of rape myths. *Psychology of Women Quarterly*, 39(3), 349-362. <http://dx.doi.org/10.1177/0361684314553578>

Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>

Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290-1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>

Fredrickson, B. L., & Roberts, T. A. (1997). Objectification theory : Toward understanding women's lived experiences and mental health risks. *Psychology of Women Quarterly*, 21(2), 173-206. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x>

Fredrickson, B. L., Roberts, T. A., Noll, S. M., Quinn, D. M., & Twenge, J. M. (1998). That swimsuit becomes you: sex differences in self-objectification, restrained eating, and math performance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(1), 269. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.75.1.269>

Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 491–512. <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>

Golombok, S., Fivush, R., & Fivush, G. (1994). *Gender development*. New York : Cambridge University Press.

Gray, K. L. (2012). Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts: Examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 18(4), 261-276. <https://doi.org/10.1080/13614568.2012.746740>

Griffiths, P. E., & West, C. (2015). A balanced intervention ladder: promoting autonomy through public health action. *Public Health*, 129(8), 1092-1098. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2015.08.007>

Harrison, K. (2003). Television viewers' ideal body proportions: The case of the curvaceously thin woman. *Sex Roles*, 48(5-6), 255-264. <https://doi.org/10.1023/A:1022825421647>

Haslanger, S. (1993). On Being Objective and Being Objectified. In L. M. Antony and C. Witt (Eds.), *A Mind of One's Own. Feminist Essays on Reason and Objectivity* (pp. 209–253). Boulder, San Francisco, Oxford : Westview Press.

Hawkins, N., Richards, P. S., Granley, H. M., & Stein, D. M. (2004). The impact of exposure to the thin-ideal media image on women. *Eating disorders*, 12(1), 35-50. <https://doi.org/10.1080/10640260490267751>

Hickman, S. E., & Muehlenhard, C. L. (1997). College women's fears and precautionary behaviors relating to acquaintance rape and stranger rape. *Psychology of Women Quarterly*, 21(4), 527-547. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00129.x>

Ivory, J. D. (2006). Still a man's game: Gender representation in online reviews of video games. *Mass Communication & Society*, 9(1), 103-114. [https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0901\\_6](https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0901_6)

Kühn, S., Kugler, D. T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., & Gallinat, J. (2018). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*. <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>

Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541-556. <https://doi.org/10.1177/1461444812458271>

Lea, M., & Spears, R. (1991). Computer-mediated communication, de-individuation and group decision-making. *International Journal of Man-machine Studies*, 34(2), 283-301. [https://doi.org/10.1016/0020-7373\(91\)90045-9](https://doi.org/10.1016/0020-7373(91)90045-9)

Lippmann, W. (1922/2010). *Public opinion*. New York : Greenbook Publications, LLC.

Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584. <http://dx.doi.org/10.1111/jcom.12237>

Meyers, D. T. (2000). Feminism and women's autonomy: The challenge of female genital cutting. *Metaphilosophy*, 31(5), 469-491. <https://doi.org/10.1111/1467-9973.00164>

Mill, J. S. (1859/1990). *De la liberté* (trad. par L. Lenglet). Paris : Éditions Gallimard.

Moradi, B., & Huang, Y. P. (2008). Objectification theory and psychology of women: A decade of advances and future directions. *Psychology of Women Quarterly*, 32(4), 377-398. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.2008.00452.x>

Muehlenkamp, J. J., & Saris-Baglama, R. N. (2002). Self-objectification and its psychological outcomes for college women. *Psychology of Women Quarterly*, 26(4), 371-379. <https://doi.org/10.1111/1471-6402.t01-1-00076>

Mundorf, N., D'Alessio, D., Allen, M., & Emmers-Sommer, T. M. (2006). Effects of pornography. In R. W. Preiss, B. M. Gayle, N. Burrell, M. Allen, & J. Bryant (Eds.), *Mass Media Effects Research: Advances through meta-analysis* (pp. 173–189). Mahwah, NJ, US : Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Noll, S. M., & Fredrickson, B. L. (1998). A mediational model linking self-objectification, body shame, and disordered eating. *Psychology of Women Quarterly*, 22(4), 623-636. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1998.tb00181.x>

Nuffield Council on Bioethics. (2007). *Public health : ethical issues*. London : Auteur. Repéré à <http://nuffieldbioethics.org/wp-content/uploads/2014/07/Public-health-ethical-issues.pdf>

Ogien, R. (2007). *L'éthique aujourd'hui. Maximalistes et minimalistes*. Paris : Gallimard.

O'leary, A. (2012, 01 Août). In virtual play, sex harassment is all too real. *The New York Times*. Repéré à <https://www.nytimes.com/2012/08/02/us/sexual-harassment-in-online-gaming-stirs-anger.html>

Papadaki, L. (2010). What is objectification?. *Journal of Moral Philosophy*, 7(1), 16–36. <https://doi.org/10.1163/174046809X12544019606067>

Quinn, D. M., Kallen, R. W., & Cathey, C. (2006). Body on my mind: The lingering effect of state self-objectification. *Sex Roles*, 55(11-12), 869-874. <http://dx.doi.org/10.1007/s11199-006-9140-x>

Scharrer, E. (2004). Virtual violence: Gender and aggression in video game advertisements. *Mass Communication & Society*, 7(4), 393-412. [http://dx.doi.org/10.1207/s15327825mcs0704\\_2](http://dx.doi.org/10.1207/s15327825mcs0704_2)

Schulzke, M. (2010). Defending the morality of violent video games. *Ethics and Information Technology*, 12(2), 127-138. <http://dx.doi.org/10.1007/s10676-010-9222-x>

Stoljar, N. (2018) Feminist Perspectives on Autonomy. In E. N. Zalta (Ed.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Repéré à <https://plato.stanford.edu/archives/win2018/entries/feminism-autonomy/>

Sunstein, C. R. (2015). Nudges, agency, and abstraction: A reply to critics. *Review of Philosophy and Psychology*, 6(3), 511-529. <http://dx.doi.org/10.1007/s13164-015-0266-z>

Tannenbaum, D., Fox, C. R., & Rogers, T. (2017). On the misplaced politics of behavioural policy interventions. *Nature Human Behaviour*, 1(0130), 1-7. <https://doi.org/10.1038/s41562-017-0130>

Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2003). Libertarian paternalism. *American Economic Review*, 93(2), 175-179. <http://dx.doi.org/10.1257/000282803321947001>

Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2008/2017). *Nudge : la méthode douce pour inspirer la bonne décision* (trad. par. M.-F. Pavillet). Paris : Vuibert.

Westlund, A. C. (2009). Rethinking relational autonomy. *Hypatia*, 24(4), 26-49. <https://doi.org/10.1111/j.1527-2001.2009.01056.x>

Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>

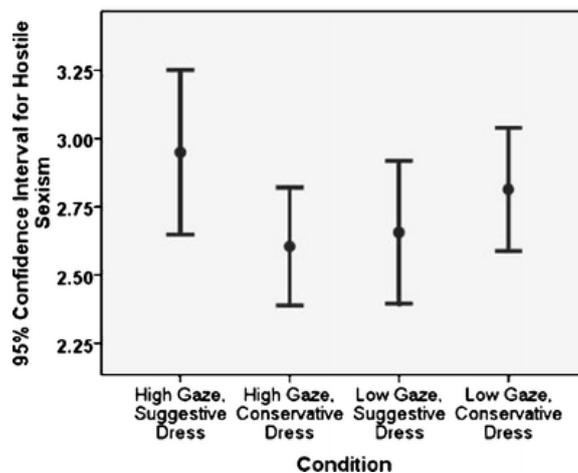
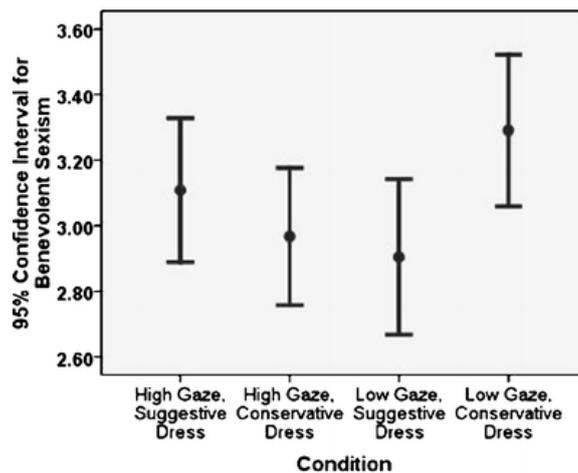
Yao, M. Z., Mahood, C., & Linz, D. (2010). Sexual priming, gender stereotyping, and likelihood to sexually harass: Examining the cognitive effects of playing a sexually-explicit video game. *Sex Roles*, 62(1-2), 77-88. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9695-4>

Yee, N. (2006). Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner, & J. Y. Sun (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming* (pp. 83–96). Cambridge, MA : MIT Press.

Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271-290. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>

## 8. Annexes

**Annexe 1** : ces trois graphiques montrent comment les niveaux de sexisme hostile, de sexisme bienveillant et d'acceptation des mythes autour du viol varient en fonction d'une condition *high gaze* ou *low gaze*.



(Fox et Bailenson, 2009, p. 154)