

# ça sexprime

LE MAGAZINE DES INTERVENANTS MENANT  
DES ACTIVITÉS D'ÉDUCATION À LA SEXUALITÉ  
AUPRÈS DES JEUNES DU SECONDAIRE

une production du ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec,  
en collaboration avec l'Université du Québec à Montréal et Tel-jeunes.

7

PRINTEMPS | 2007

## JEUX VIDÉO ET RÔLES SEXUELS : DU VIRTUEL À L'ÉDUCATION SEXUELLE

PAR  
PHILIPPE-BENOIT CÔTÉ

À PARTIR DE L'HIVER 2007, CE MAGAZINE SERA DISPONIBLE PAR ABONNEMENT SEULEMENT. VOUS DEVEZ VOUS INSCRIRE, SANS FRAIS, À : [msss.gouv.qc.ca/tss/abonnement](http://msss.gouv.qc.ca/tss/abonnement)

Québec 



En 2005, le jeu vidéo *Grand Theft Auto : San Andreas* (GTA) a été reconnu comme étant l'un des jeux électroniques les plus populaires sur le marché canadien (Ritoux, 2005). Par ailleurs, depuis sa sortie en 2004, ce jeu a provoqué un grand tapage médiatique. Il a relancé un débat qui suscite bien des réflexions, tant dans le milieu de la recherche que dans celui de l'intervention. La trame principale du jeu GTA se déroule dans la ville fictive de San Andreas et met en scène un jeune mafioso nommé Carl Johnson qui cherche à venger sa mère tout en côtoyant le crime organisé et en commettant des vols de voitures. Les joueurs, à travers le personnage de Johnson, doivent accomplir une série d'actions et de missions allant des balades en automobile jusqu'à des règlements de comptes et des combats de rue. Dès lors, plusieurs s'accordent sur le fait que ce jeu est trop violent, trop sexiste et trop réaliste (Péloquin, 2004). L'utilisation du terme « réaliste » pour décrire un jeu électronique peut étonner, mais selon certains auteurs, la conception sophistiquée de ces jeux, qui se vérifie par la qualité graphique et l'amplitude des mouvements pouvant être effectués par les joueurs, contribue à réduire de plus en plus l'écart entre le virtuel et le réel (Dietz, 1998 ; Griffiths, 1999 ; Gelfond et Saloniou-Pasternak, 2005).

De la controverse soulevée par le jeu GTA se dégage une question centrale : quel message les jeux vidéo envoient-ils aux adolescents ? L'idée voulant que les médias de masse aient des effets négatifs sur les consommateurs, comme accroître une attitude agressive et sexiste, est couramment répandue dans l'opinion publique (Greenfiel et Retschizki, 1998). Les jeux vidéo auraient-ils de tels effets ? Encouragent-ils le développement d'une identité stéréotypée chez les adolescents ? À l'inverse, peuvent-ils avoir des effets positifs ? Et surtout, comment doit-on intervenir auprès des adolescents qui s'adonnent à ce type de divertissement ?

À l'heure actuelle, on ne compte que très peu d'études traitant de l'influence des jeux vidéo sur les rôles sexuels des adolescents (Provenzo, 1991 ; Dietz, 1998 ; Trudeau, 2002 ; Jansz, 2005) et, par ricochet, sur le développement de leurs habiletés interpersonnelles (Ballard et Lineberger, 1999). La plupart des chercheurs qui se sont intéressés au sujet tendent à associer les jeux vidéo à l'agressivité, à l'anxiété ou à la dépendance (Anderson et Ford, 1986 ; Dill et Dill, 1998 ; Bensley et Eenwyk, 2001 ; Valleur et Matysiak, 2003 ; Baldaro et coll., 2004 ; Gentile et coll., 2004 ; Bartholow et coll., 2005). Le présent magazine vise pour sa part à préciser l'influence des jeux vidéo sur les rôles sexuels des adolescents ainsi qu'à fournir certaines pistes d'éducation à la sexualité ; car s'intéresser à ce qui structure l'identité de nos jeunes est la base de toute démarche d'éducation sexuelle.

Dans un premier temps, les principales notions relatives à l'identité des adolescents sont définies sommairement. Sont ensuite décrits les types de jeux vidéo, leur importance auprès des jeunes ainsi que les caractéristiques des utilisateurs. Puis les effets positifs et négatifs de ce divertissement sur l'identité sexuelle des jeunes sont abordés. Certaines pistes pour l'intervention en matière de jeux vidéo auprès des adolescents sont également présentées. Enfin, des activités pédagogiques en rapport avec les jeux vidéo et les rôles sexuels des jeunes sont proposées.

ça  
sexprime

N° 7, PRINTEMPS 2007

CE MAGAZINE EST UNE COLLABORATION :

du ministère de la Santé et  
des Services sociaux du Québec  
- Direction des communications

- Direction générale de santé publique  
- Richard Cloutier

- Direction générale des services sociaux  
- Anik Simard

de l'Université du Québec à Montréal  
- Philippe-Benoit Côté, sexologue-éducateur,  
étudiant à la maîtrise en sexologie

- Francine Duquet,  
professeure au département de sexologie

de Tel-Jeunes  
- Emmanuelle Roy, directrice des services

Design Graphique : Immaculée conception graphique

On peut retrouver les numéros du magazine  
*ça sexprime* traitant d'éducation sexuelle sur le site  
Internet du ministère de la Santé et des Services  
sociaux du Québec : [www.msss.gouv.qc.ca/itss](http://www.msss.gouv.qc.ca/itss),  
onglets : *documentation/professionnels de*  
*l'éducation/Magazine Ça sexprime*. Le magazine  
*ça sexprime* est aussi disponible en anglais  
sous le nom de *The SexEducator*.

Le genre masculin utilisé dans ce document  
désigne aussi bien les femmes que les hommes.

Dépôt légal

Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2007  
Bibliothèque nationale du Canada, 2007  
ISSN 1712-5782 (Version imprimée)  
ISSN 1718-5238 (Version PDF)

Toute reproduction totale ou partielle de ce  
document est autorisée, à condition que  
la source soit mentionnée.

© Gouvernement du Québec, 2007

Pour s'abonner au magazine *ça sexprime*, allez à : [msss.gouv.qc.ca/itss/abonnement](http://msss.gouv.qc.ca/itss/abonnement)

Pour donner votre opinion sur le magazine *ça sexprime*, allez à : [msss.gouv.qc.ca/itss/evaluation](http://msss.gouv.qc.ca/itss/evaluation)



### LES MÉDIAS COMME SUPPORT À L'IDENTITÉ DES ADOLESCENTS

À l'adolescence, les jeunes cherchent à répondre à la question *Qui suis-je ?*, celle-ci étant au cœur même de la notion d'**identité**. D'après Erikson (1959, 1964, 1974), l'adolescence serait une période du développement humain axée sur l'exploration de l'identité. Au cours de cette phase du développement, les jeunes sont appelés à se reconnaître et à s'afficher en tant que garçon ou fille. Pour ce faire, les adolescents peuvent adopter les rôles sexuels que la société attend d'un homme et d'une femme (Bee, 1997). Le terme « **rôle sexuel** » renvoie aux attitudes et aux comportements qu'une culture considère comme appropriés pour un homme ou une femme (Olds et Papalia, 1996 ; Bee, 1997). Le tableau 1 présente les rôles sexuels attendus chez les garçons et chez les filles dans la société occidentale. Ces rôles peuvent être assimilés à des stéréotypes sexuels lorsqu'ils sont intégrés de manière rigide et qu'ils ne laissent pas de place à ce que l'individu est réellement. Le terme « **stéréotype sexuel** » renvoie donc à la perception exagérée des rôles sexuels (Olds et Papalia, 1996 ; Bee, 1997), et ne représente pas nécessairement la façon dont chaque garçon et chaque fille se comportent véritablement.

D'après Pollack (2001), tous les garçons et toutes les filles construisent leur propre façon d'être un homme ou une femme. À cette fin, les adolescents doivent apprendre à se dissocier de certaines règles de conduite que la société inculque aux enfants dès leur plus jeune âge. Toutefois, durant l'adolescence, les jeunes sont vulnérables aux stéréotypes de rôles en raison de leur identité encore mal assurée (Olds et Papalia, 1996). Cet apprentissage des rôles sexuels peut s'effectuer par l'entremise des parents, des adultes importants aux yeux de l'adolescent, des amis, ou encore des médias comme la télévision ou les jeux vidéo. Pour être confortés dans leur identité, les jeunes se tournent moins vers leurs parents que vers les pairs et les médias (Olds et Papalia, 1996 ; Bee, 1997). Dès lors, les jeux vidéo peuvent devenir pour les adolescents des modèles importants de l'apprentissage des rôles sexuels.

**TABLEAU 1 RÔLES SEXUELS ATTENDUS CHEZ LES GARÇONS ET LES FILLES DANS LA SOCIÉTÉ OCCIDENTALE**

Rôles sexuels chez les garçons	Rôles sexuels chez les filles
<b>Faire preuve d'agressivité</b> (Spence et coll., 1975 ; Brannon, 1985 ; Levant et Fisher, 1998 ; Messerschmidt, 2000 ; Torres, 2002)	<b>Faire preuve de douceur</b> (Spence et coll., 1975 ; Cyranowski et Andersen, 1998 ; Lips, 2003)
<b>Ne pas se comporter comme une fille</b> (Brannon, 1985 ; Badinter, 1992 ; Levant et Fisher, 1998 ; Torres, 2002 ; Pascoe, 2005)	<b>Faire preuve de gentillesse</b> (Spence et coll., 1975 ; Cyranowski et Andersen, 1998 ; Lips, 2003)
<b>Contenir ses émotions</b> (Brannon, 1985 ; Torres, 2002)	<b>Être à l'écoute des autres</b> (Spence et coll., 1975 ; Cyranowski et Andersen, 1998 ; Lips, 2003)
<b>Viser l'accomplissement et la réussite</b> (Brannon, 1985 ; Levant et Fisher, 1998 ; Torres, 2002)	<b>Exprimer ses émotions</b> (Spence et coll., 1975 ; Cyranowski et Andersen, 1998 ; Lips, 2003)
<b>Développer la capacité à compter sur soi-même</b> (Brannon, 1985 ; Levant et Fisher, 1998 ; Torres, 2002)	<b>Faire preuve de romantisme</b> (Spence et coll., 1975 ; Cyranowski et Andersen, 1998)
<b>Afficher une sexualité de performance</b> (Spence et coll., 1975 ; Levant et Fisher, 1998 ; Snell, 1998)	

## LES JEUX VIDÉO : UN DIVERTISSEMENT POPULAIRE

La définition des jeux vidéo recoupe habituellement deux catégories de divertissements virtuels : les jeux sur console, celle-ci consistant en une petite machine entièrement dédiée aux jeux informatiques, et les jeux sur ordinateur (Gabriel, 1994). Les jeux vidéo impliquent une interactivité constante entre le jeu et le joueur en fonction de certaines règles préprogrammées (Jansz, 2005). Par exemple, dans le jeu *Super Mario Bros*, le joueur est limité à cinq fonctions : sauter, courir, nager, se pencher et lancer des objets. C'est seulement à partir de ces fonctions que l'utilisateur doit parvenir à sauver la princesse en détresse. Par ailleurs, étant donné qu'on ne sait pas à l'avance quelle tournure prendra le jeu, le joueur doit fournir un effort continu, par exemple investir une bonne partie de son temps libre, afin de se perfectionner pour améliorer son pointage. Les jeux vidéo sont donc un divertissement actif, comparativement à la télévision qui est considérée comme étant plutôt passive (Griffiths, 1999).

Depuis les années 1970, les jeux vidéo n'ont cessé de gagner en popularité, particulièrement auprès des adolescents (Kirsh, 2003 ; Bartholow et coll., 2005). C'est ainsi qu'au cours de la seule année 1999, les ventes mondiales de jeux vidéo se sont élevées à plus de sept milliards de dollars (Gentile et coll., 2004). À titre d'exemple, Nintendo, un des chefs de file de l'industrie, aurait vendu en moyenne trois jeux par seconde entre 1987 et 1999 pour un total d'un milliard de jeux vidéo commercialisés (Ballard et Lineberger, 1999). Des études révèlent par ailleurs que la majorité des jeunes Nord-Américains, soit plus de 75 % d'entre eux, ont déjà joué au moins une fois dans leur vie à un jeu vidéo (Dill et Dill, 1998 ; Gelfond et Saloni-Pasternak, 2005).

## QUI SONT LES JOUEURS ET QUELS SONT LES TYPES DE JEUX VIDÉO ?

En fait, les jeux vidéo constituent l'un des divertissements les plus populaires auprès des adolescents, et tout particulièrement auprès des garçons (Michaels, 1993 ; Dietz, 1998 ; Dill et Dill, 1998 ; Kirsh, 2003 ; Gentile et coll., 2004 ; Lucas et Sherry, 2004). En effet, les filles consacrent environ cinq heures par semaine aux jeux vidéo, comparativement à environ douze heures pour les garçons. Cette différence pourrait s'expliquer par le fait que les garçons et les filles ne trouvent pas la même gratification dans ce type de jeu (Lucas et Sherry, 2004). Pour les filles, le défi (le désir de vaincre le programme du jeu et d'atteindre le niveau suivant) serait la première source de motivation. Les garçons, quant à eux, trouveraient leur valorisation principalement dans la compétition (le désir d'être le



meilleur joueur) et l'interaction sociale (être en compagnie de ses amis). Les motivations des adolescents des deux sexes sont différentes, tout comme leurs préférences quant aux types de jeux. En effet, les garçons semblent préférer les jeux électroniques violents (ex. : jeux de combats, d'arts martiaux et d'aventure), tandis que les filles semblent favoriser des jeux traditionnels (ex. : jeux de cartes, quiz). Il s'avère donc que les filles ont, elles aussi, un intérêt pour ce divertissement, et elles y consacraient probablement autant de temps que les garçons si l'industrie misait davantage sur ce qui les accroche (Lucas et Sherry, 2004).



En ce qui concerne le contenu, les jeux vidéo présentent une grande variété, et plusieurs typologies ont été proposées pour rendre compte de cette diversité (Gabriel, 1994 ; Greenfiel et Retschizki, 1998 ; Le Diberder et Le Diberder, 1998 ; Griffiths, 1999 ; Lenhard, 1999 ; Lucas et Sherry, 2004). Celle de Le Diberder et Le Diberder, présentée au tableau 2, relève trois catégories de jeux vidéo : les jeux de réflexion, les jeux d'action et les jeux de simulation. Par ailleurs, les jeux les plus populaires seraient ceux qui exposent des caractéristiques stéréotypées, comme la violence associée au masculin et la beauté physique associée au féminin (Dietz, 1998 ; Lucas et Sherry, 2004). À cet égard, nous pouvons nous en référer au jeu GTA qui, aussi attrayant soit-il pour les adolescents, ne montre pas moins des hommes une image réduite à la violence et à la quête de pouvoir.

De ces premiers constats, il se dégage que le marché des jeux vidéo est très lucratif. On comprend dès lors que l'industrie mise essentiellement sur des attributs stéréotypés, comme la violence et la beauté physique, pour vendre ses produits (Dietz, 1998 ; Lucas et Sherry, 2004 ; Gelfond et Salonijs-Pasternak, 2005). Les principaux clients de cette industrie étant des adolescents, et particulièrement des garçons, qui sont en plein processus d'apprentissage des rôles sexuels, n'y a-t-il pas lieu de s'inquiéter que les concepteurs de jeux vidéo fassent une telle promotion d'une identité sexuelle caricaturale ? Mais à l'inverse, on peut également se demander si les jeux vidéo n'ont pas des effets positifs sur leurs utilisateurs.

## LES EFFETS POSITIFS DES JEUX VIDÉO SUR LES ADOLESCENTS

Contrairement à l'idée populaire, les joueurs peuvent retirer certains bienfaits des jeux vidéo. Principalement, les jeux électroniques fournissent aux jeunes une forme amusante de divertissement (Réseau Éducation-Médias, 2005). Bien que cette composante semble aller de soi, elle est souvent négligée dans la discussion, et même tout à fait occultée. Par ailleurs, ce divertissement augmenterait la qualité de vie des jeunes patients en phase terminale qui s'y adonnent (Dill et Dill, 1998), favoriserait la coordination des yeux et des mains (Dill et Dill, 1998 ; Lucas et Sherry, 2004), contribuerait à l'acquisition d'attitudes positives envers la technologie (Lucas et Sherry, 2004), aiderait au développement des habiletés scolaires, comme la lecture et les mathématiques (Réseau Éducation-Médias, 2005). De plus, il encouragerait le travail d'équipe et la coopération et favoriserait l'interaction ainsi que la formation de nouvelles amitiés (Lucas et Sherry, 2004), notamment grâce à la pratique des jeux électroniques en ligne, avec lesquels il est possible d'entrer en relation avec des personnes venant de partout dans le monde.

Des études mettent au jour d'autres effets positifs de l'utilisation des jeux vidéo, ceux-ci pouvant même constituer un atout pour le développement. En effet, en s'adonnant à ces jeux, par exemple des jeux violents, les adolescents pourraient expérimenter une grande variété d'émotions et de comportements, ce qui favoriserait l'apprentissage de leurs rôles sexuels (Gelfond et Salonijs-Pasternak, 2005 ; Jansz, 2005). Cette idée découle de la théorie de la catharsis, selon laquelle ce type de divertissement devrait produire un effet relaxant en permettant entre autres d'évacuer des tensions agressives latentes (Griffiths, 1999). Ainsi les jeux comme GTA, qui misent essentiellement sur la violence, permettraient aux garçons d'exprimer des comportements stéréotypés sans craindre les reproches de leurs pairs ou de leur famille. C'est comme si ce type de jeu leur accordait le droit de simuler, pour un bref moment, des comportements qu'ils savent inacceptables, tels que le vol et le meurtre, sans encourir aucune conséquence négative. Par conséquent, en extériorisant ces comportements au moyen de l'univers virtuel, les adolescents ne ressentiraient plus le besoin de les reproduire dans la réalité (Jansz, 2005). Ainsi, d'après cette théorie de la catharsis, le fait de s'adonner à des jeux vidéo n'encouragerait pas la formation d'une identité stéréotypée chez les adolescents. Au contraire, cela permettrait aux jeunes de clarifier leurs rôles sexuels en expérimentant les comportements les plus extrêmes de leur identité.

**TABEAU 2** **TYPLOGIE DES JEUX VIDÉO SELON LEUR DESCRIPTION<sup>1</sup>**

Types	Descriptions	Exemples
Jeux de réflexion	Regroupent des jeux basés sur des habiletés de planification stratégique, sur les divertissements classiques et sur les jeux de rôle et d'aventure.	Civilization, Age of Empire, Final Fantasy, Legend of Zelda, Diablo, Monopoly, Échecs, Resident Evil, Tomb Raider, Grand Theft Auto
Jeux d'action	Regroupent des jeux basés sur la vitesse et la conduite de véhicules, sur les arts martiaux et les combats, sur les réflexes et sur l'habileté à faire feu sur d'autres personnages.	Grand Turismo, Super Mario Kart, Quake, Duke Nukem, Mortal Kombat, Tekkan, PacMan, Pinball
Jeux de simulation	Regroupent des jeux basés sur l'illusion de la réalité et sur des équipes ou des événements sportifs.	SimCity, NBA Jam, NHL

1. Selon Le Diberder et Le Diberder, 1998

### LES EFFETS NÉGATIFS DES JEUX VIDÉO SUR LES ADOLESCENTS

À l'opposé, Dietz (1998), Provenzo (1991, cité dans Griffiths, 1999) et Trudeau (2002) estiment que les jeux vidéo encouragent le sexisme et la violence, dans la mesure où près du tiers d'entre eux ne comportent pas de modèles féminins, où le quart présentent les femmes comme des victimes (la princesse en détresse), tandis qu'une grande partie envoient le message que les femmes doivent toutes être des beautés idéalisées. Ainsi le jeu *Tomb Raider*, qui présente une jeune aventurière aux proportions physiques caricaturales, est le prototype « parfait » de l'idéalisation féminine (Trudeau, 2002). Par ailleurs, des bruits, des points et divers bonus servent à valoriser le joueur lorsqu'il réussit les actions attendues, qui souvent impliquent violence et agressivité (Dill et Dill, 1998). Dans ce contexte, les jeux vidéo auraient tendance à renforcer les stéréotypes de rôles sexuels auprès des garçons et des filles (Dietz, 1998 ; Dill et Dill, 1998 ; Trudeau, 2002). Cette conception provient de la théorie de l'apprentissage social, selon laquelle le fait de jouer à des jeux électroniques, et en particulier à des jeux sexistes, favoriserait la reproduction de comportements dénigrants à l'égard des femmes par imitation (Griffiths, 1999). Ainsi les joueurs, par identification aux personnages virtuels, seraient tentés d'imiter leurs comportements dans la réalité. Selon cette théorie, les jeux vidéo qui proposent une vision agressive, misogyne et machiste, comme le jeu GTA, pourraient renforcer les stéréotypes de rôles sexuels chez les jeunes utilisateurs.

Différentes recherches ont été réalisées pour comprendre l'influence des jeux vidéo sur les jeunes utilisateurs.

Certaines démontrent que jouer à des jeux vidéo violents augmenterait les comportements agressifs à court terme chez les enfants âgés de 4 à 8 ans (Bensley et Eenwyk, 2001) et les adolescents (Bartholow et coll., 2005), et favoriserait l'expression de l'hostilité (Anderson et Ford, 1986 ; Gentile et coll., 2004). D'autres recherches montrent que les jeux vidéo violents peuvent avoir des conséquences néfastes sur les interactions sociales (Ballard et Lineberger, 1999), comme diminuer l'altruisme, favoriser des comportements compétitifs (Sheese et Graziano, 2005) et diminuer l'empathie (Bartholow et coll., 2005). Il semblerait aussi que ces jeux créent une certaine dépendance chez les joueurs (Vallée et Matysiak, 2003), dépendance qui va jusqu'à nuire aux performances scolaires (Gentile et coll., 2004). Des jeunes sèchent les cours ou sautent leur heure de dîner pour aller jouer aux jeux électroniques (Dill et Dill, 1998). Enfin, les jeux vidéo ont été mis en relation avec une augmentation de l'anxiété chez les joueurs (Baldaro et coll., 2004).

De ces études, il se dégage que les jeux vidéo, particulièrement les jeux violents, peuvent accroître l'image stéréotypée du rôle masculin. En effet, les jeux électroniques mettent en avant les mêmes caractéristiques que celles promues par la société pour la constitution de l'identité masculine, c'est-à-dire l'agressivité, la compétition et l'inhibition des émotions. Ces résultats confortent la théorie de l'apprentissage social selon laquelle les médias, en servant de modèles aux consommateurs, conduisent ces derniers à reproduire dans la réalité ce qu'ils ont vu à l'écran. En combinant le modelage, la pratique et le renforcement, les jeux vidéo constituent de puissants outils d'apprentissage (Dill et Dill, 1998). Ainsi, par l'entremise des jeux électroniques, les garçons peuvent apprendre que pour devenir un homme, il faut être violent et dominant, particulièrement

avec les femmes (Dietz, 1998). À l'opposé, les filles peuvent comprendre qu'une femme doit être bien proportionnée, dépendante, soumise et faible. Par conséquent, bien que les jeux vidéo procurent certains bienfaits, il n'en demeure pas moins qu'ils peuvent favoriser, dans certains cas, l'adoption de stéréotypes sexuels.


### EFFETS POSITIFS ET NÉGATIFS DES JEUX VIDÉO : QUE DOIT-ON EN PENSER ?

On constate que les jeux électroniques peuvent avoir des effets positifs sur les utilisateurs (Dill et Dill, 1998 ; Lucas et Sherry, 2004 ; Jansz, 2005 ; Réseau Éducation-Médias, 2005). Ces effets sont intéressants et devraient être récupérés dans l'intervention auprès des adolescents (voir, plus loin, la section « L'intervention en matière de jeux vidéo auprès des adolescents »). Toutefois, il importe aussi de faire prendre conscience aux jeunes que les jeux vidéo peuvent avoir des répercussions négatives, notamment favoriser l'adoption de rôles sexuels stéréotypés (Provenzo, 1991, cité dans Griffiths, 1999 ; Dietz, 1998 ; Ballard et Lineberger, 1999). Partant, cet apprentissage des stéréotypes sexuels peut nous amener à réfléchir sur les modèles de relations interpersonnelles qu'ils véhiculent. Comme on l'a souligné, ce type de divertissement entraîne une diminution de l'empathie et de l'altruisme ainsi qu'une augmentation de l'agressivité et des comportements compétitifs. Or l'empathie, le respect des autres, la reformulation, la non-agressivité et la communication au « je » seraient parmi les caractéristiques essentielles d'une communication définie comme « adéquate » (Adler et Towne, 1998). Aussi, tout en favorisant notamment l'établissement de contacts avec des personnes dans le monde entier, les jeux électroniques n'apprennent pas aux jeunes les techniques de communication dite « adéquate », et risquent même de valoriser chez eux des habiletés interpersonnelles inadéquates. Il devient donc important de développer l'esprit critique des adolescents quant aux messages véhiculés par les jeux vidéo.

### LES JEUX VIDÉO : PLUS RÉALISTES QUE LA TÉLÉVISION ?

Des études réalisées au cours des dernières décennies ont mis en évidence l'influence de la télévision sur les conceptions qu'ont les enfants de leur réalité sociale (Greenfiel et Retschizki, 1998). Les adolescents, garçons et filles, se comparent aux images véhiculées dans les médias afin de s'y conformer (Wiseman et coll., 2005). Ainsi des auteurs associent l'exposition fréquente aux médias, en particulier la télévision, à une plus grande acceptation des stéréotypes sexuels (Greenfiel et Retschizki, 1998 ; Ward, 2003). Mais la télévision pourrait aussi, à l'inverse, avoir pour effet de réduire l'adhésion aux rôles sexuels stéréotypés, comme l'a entre autres démontré une étude américaine portant sur la série télévisée *Freestyle*, émission qui visait à changer les attitudes des enfants de 9 à 12 ans quant aux rôles identitaires (Johnston et Ettema, 1982, cités dans Greenfiel et Retschizki, 1998). Selon cette étude, la série avait réussi à convaincre les filles qu'il était bon que les garçons collaborent aux tâches ménagères et à la garde des enfants. Il ressort en somme de ces études que la télévision a une influence sur l'apprentissage des rôles sexuels des adolescents, et que cette influence est négative ou positive, selon les messages véhiculés.

Comparativement à la télévision, les jeux vidéo exercent une plus grande influence sur les adolescents, car ils proposent davantage de contrôle et constituent un divertissement plus actif (Dietz, 1998 ; Griffiths, 1999). Dans bien des cas, les joueurs peuvent choisir le personnage avec lequel ils jouent (Dill et Dill, 1998). Dès lors l'identification aux comportements du personnage serait plus forte, dans la mesure où justement, ce dernier est choisi par le joueur même. Par ailleurs, les jeux vidéo offrent une très grande liberté de mouvement au joueur (Gelfond et Salonijs-Pasternak, 2005). Ainsi dans le cas du jeu GTA, les joueurs peuvent choisir eux-mêmes le véhicule qu'ils voleront et même, sélectionner le poste de radio qu'ils veulent entendre dans l'automobile.



Certains auteurs associent cette liberté de choix à un degré de **réalisme** que les concepteurs des jeux cherchent à accroître de plus en plus (Gelfond et Salonijs-Pasternak, 2005). La notion de réalisme n'implique pas que les jeux vidéo représentent la vraie vie : certains d'entre eux peuvent être qualifiés de très réalistes même s'ils se déroulent dans un univers fantastique. Le réalisme se situe plutôt dans la qualité graphique, dans les personnages et dans la possibilité d'explorer l'environnement du jeu. Ce dernier aspect est particulièrement présent dans GTA, où les joueurs ont à leur disposition plusieurs villes qu'ils peuvent explorer à leur guise. Compte tenu de son degré de réalisme, ce type de divertissement aurait plus d'influence sur les adolescents que la télévision (Gelfond et Salonijs-Pasternak, 2005). Et comme des études ont montré que la télévision pouvait favoriser l'adoption de comportements stéréotypés, tout porte à croire que les jeux électroniques peuvent avoir le même effet.

### L'INTERVENTION EN MATIÈRE DE JEUX VIDÉO AUPRÈS DES ADOLESCENTS

La majorité des écrits sur les jeux vidéo soulignent l'importance du rôle des parents (Greenfiel et Retschizki, 1998 ; Le Diberder et Le Diberder, 1998 ; Lenhard, 1999 ; Gentile et coll., 2004). Ceux-ci devraient imposer certaines limites à leurs enfants quant à l'utilisation de ce type de divertissement (Greenfiel et Retschizki, 1998 ; Lenhard, 1999). À cet égard, on constate que lorsque les parents limitent la consommation de jeux vidéo violents, les adolescents sont moins agressifs et ont de meilleurs résultats scolaires (Gentile et coll., 2004). En outre, les parents qui regardent la télévision avec leurs enfants et qui discutent avec eux en donnant une bonne interprétation du message favoriseraient chez les jeunes une meilleure compréhension des informations véhiculées par les médias (Collins et coll., 2003). Par conséquent, ces recherches mettent en valeur non seulement le rôle des parents ou d'autres adultes importants aux yeux des adolescents, mais aussi celui de la discussion et de la clarification des messages diffusés par les jeux vidéo, comme formes d'éducation sexuelle.

Cela étant, un enseignant ou un éducateur n'ont pas toujours la même portée affective et relationnelle qu'un parent. Dès lors, comment ceux-ci peuvent-ils intervenir en matière de jeux vidéo ? En milieu scolaire, ce sera d'abord par l'entremise du domaine général de formation « Santé et bien-être ». L'intention éducative de ce domaine étant « d'amener l'élève à adopter une démarche réflexive dans le développement de saines habitudes de vie sur le plan de la santé, du bien-être, de la sexualité et de la sécurité » (ministère de l'Éducation du Québec, 2003, p. 41). Il constitue un cadre intéressant pour aborder le thème des jeux électroniques. Le domaine général de formation des « Médias », qui vise à « développer chez l'élève un sens critique et éthique des médias et lui donner des occasions de produire des documents médiatiques en respectant les droits individuels et collectifs » (ministère de l'Éducation du Québec, 2003, p. 41) présente également un point d'ancrage pertinent.

On sait que les jeux vidéo plaisent énormément aux adolescents, et tout particulièrement aux garçons. Cependant, à l'instar de Lucas et Shery (2004), on peut croire que d'ici quelques années, le marché des jeux vidéo rejoindra à parts égales les adolescents des deux sexes. Par ailleurs, comme nous l'avons souligné, les stéréotypes sexuels qui y sont véhiculés touchent autant les filles que les garçons. Aussi leur engouement pour les jeux électroniques constitue-t-il une porte d'entrée pour discuter des rôles sexuels chez les jeunes et amorcer une réflexion sur l'adhésion aux stéréotypes sociaux. Comme l'ont démontré Collins et coll. (2003), la discussion représente l'une des clés du succès de l'é-

ducation sexuelle. D'ailleurs, l'un des objectifs de l'éducation à la sexualité est justement d'informer, de faire réfléchir et d'aider à se construire (ministère de l'Éducation du Québec, 2003). Il semble donc pertinent que les intervenants utilisent l'outil de la discussion afin d'inciter les adolescents à remettre en question et à nuancer les images présentées dans les jeux vidéo.

À cet égard, Griffiths (1999) propose que les interventions sur le sujet s'appuient d'abord sur les aspects positifs des jeux vidéo. Cette entrée en matière permet de capter l'attention des adolescents et de les motiver à participer à l'activité. Elle offre aussi l'occasion de souligner les aspects bénéfiques, souvent occultés, des jeux électroniques, et que les adolescents connaissent certainement. Une telle façon de faire favorise un climat de confiance puisqu'on démontre ainsi aux jeunes que l'objectif éducatif n'est pas de les empêcher de jouer aux jeux vidéo, mais plutôt de les faire réfléchir à leur influence. Les intervenants peuvent par exemple avoir recours au jeu électronique *Catch the Sperm*, qui peut être téléchargé à partir du site Internet [stopsida.ch](http://stopsida.ch), comme outil d'éducation à la sexualité auprès des adolescents. Ce dernier combine les effets positifs des jeux vidéo, tels que la coordination des yeux et des mains, le divertissement et le développement d'attitudes positives envers la technologie, et la promotion de l'utilisation du condom au cours des relations sexuelles. Il s'agit d'un jeu simple, pouvant être utilisé autant par des jeunes de la fin du primaire que par les élèves du secondaire. Également, le site Internet [jcapote.com](http://jcapote.com), bien qu'il ne propose pas de jeu vidéo, présente des caractéristiques interactives qui peuvent attirer les jeunes.

Il ne faut toutefois pas s'arrêter à cette première étape. Les effets négatifs devraient aussi être abordés avec les adolescents afin de les amener à prendre conscience que les jeux vidéo valorisent certains stéréotypes sexuels. Cela permettrait de discuter de l'apprentissage des rôles sexuels jusqu'à l'acquisition de modalités relationnelles inadéquates, et de l'influence des médias dans ce processus. À cet égard, les intervenants devraient toujours garder à l'esprit la vision de Pollack (2001), selon qui chaque garçon et chaque fille construit sa propre manière d'être un homme ou une femme. Les médias, dont les jeux vidéo, montrent une seule facette de la réalité, et il revient aux intervenants et enseignants d'accompagner les jeunes afin de les aider à découvrir ce qu'ils sont réellement. En somme, cette intervention éducative fournit un temps d'arrêt aux adolescents pour prendre conscience de l'influence des jeux vidéo sur l'apprentissage des rôles sexuels.

### CONCLUSION

Les jeux vidéo constituent un sujet épineux qui soulève des débats passionnés autant dans les médias que dans les milieux de la recherche et de l'intervention. Certains auteurs estiment que ce type de divertissement permet de libérer des tensions tandis que selon d'autres, les jeux vidéo constituent des modèles négatifs pour les jeunes. Dans ce contexte, l'éducation à la sexualité permet de réfléchir aux effets positifs et négatifs des jeux vidéo et à leur influence sur l'apprentissage des rôles sexuels à l'adolescence. Elle veut amener les jeunes à s'interroger sur le genre de modèles que leur proposent les jeux vidéo, dans un monde où le virtuel défie de plus en plus le réel, et ultimement, à réfléchir sur le type de héros qu'on leur vend.

# Activités pédagogiques

## en rapport avec les jeux vidéo et les rôles sexuels des adolescents

Les activités pédagogiques proposées s'adressent à des adolescents, garçons et filles, de 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> secondaire. Elles s'inscrivent dans l'objectif général qui est d'amener les jeunes à prendre conscience de l'influence du médium jeux vidéo sur l'apprentissage des rôles sexuels à l'adolescence. Cet objectif s'inscrit lui-même dans les visées du Programme de formation de l'école québécoise, soit : la structuration de l'identité, la construction d'une vision du monde et le développement du pouvoir d'action. Le tableau 3 présente les objectifs et les titres des activités pédagogiques. Ces dernières ont été conçues afin d'être réalisées à l'intérieur d'une période d'une heure et demie. Toutefois, il est possible d'utiliser individuellement chacune des activités en fonction des différents milieux d'intervention. On pourrait ainsi allonger la durée de l'activité afin que les adolescents puissent discuter de manière plus approfondie.



**TABEAU 3** OBJECTIFS ET TITRES DES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

**OBJECTIF GÉNÉRAL** PRENDRE CONSCIENCE DE L'INFLUENCE DU MÉDIUM JEUX VIDÉO SUR L'APPRENTISSAGE DES RÔLES SEXUELS À L'ADOLESCENCE

Titres des activités	Objectifs spécifiques	Compétences transversales
1 Quelques statistiques sur les jeux vidéo	À partir d'un sondage, partager ses expériences personnelles des jeux vidéo.	communiquer de façon appropriée
2 Où se cache le virtuel ?	Repérer les rôles des hommes et des femmes dans les jeux vidéo et discuter de leur pertinence.	exercer son jugement critique
3 La réunion des D.G.	Nommer les effets positifs et négatifs des jeux vidéo sur les adolescents afin de créer un jeu vidéo exempt de stéréotypes sexuels.	mettre en œuvre sa pensée créatrice
4 Une réalité qui nous ressemble ?	Discuter des conséquences des jeux vidéo sur les rôles sexuels des garçons et des filles.	actualiser son potentiel

## ACTIVITÉ 1

# Faire un portrait de l'usage des jeux vidéo dans son entourage

### DURÉE

15 minutes

### OBJECTIF

- À partir d'un sondage, partager son expérience personnelle des jeux vidéo.

1

Environ une semaine avant la rencontre, **distribuer aux jeunes un petit questionnaire** sur les jeux vidéo (voir la proposition ci-contre).

2

Une fois les résultats compilés, **présenter les statistiques** aux jeunes.

3

Demander aux jeunes de **s'exprimer sur les résultats** à l'aide des questions suivantes :

- *Que pensez-vous de ces chiffres ?*
- *Croyez-vous que les jeunes de votre âge jouent trop aux jeux vidéo ? Pourquoi ? Qu'en pensent vos parents ?*
- *Existe-t-il une différence entre les garçons et les filles quant à l'utilisation des jeux électroniques ? Que nous indique le sondage à ce propos ? Comment expliquez-vous cette différence (ou ressemblance) ?*
- *Qu'est-ce qui fait qu'un jeu vidéo devient le favori, le plus populaire ?*

4

L'animateur peut **compléter les informations** à l'aide des sections intitulées « Les jeux vidéo : un divertissement populaire » (p. 4) et « Qui sont les joueurs et quels sont les types de jeux vidéo ? » (p. 4).

### Suggestions d'activités

Le sondage pourrait être rédigé dans le cadre du cours de français.

Le sondage pourrait être utilisé comme outil pédagogique dans le cours de mathématique : les élèves s'en serviraient par exemple pour pratiquer certains calculs de statistiques, comme la moyenne.

### Suggestions de questions pour le sondage

Le sexe des participants (cette information permet de déterminer qui, des garçons ou des filles, sont les plus grands utilisateurs de jeux vidéo) \_\_\_\_\_

As-tu déjà joué au moins une fois dans ta vie à un jeu vidéo

(ex. : Nintendo, Playstation, X-Box, jeux sur l'ordinateur) :

- Oui \_\_\_\_\_ Non \_\_\_\_\_

Si tu joues présentement à des jeux vidéo, environ combien d'heures y consacres-tu :

- Par jour \_\_\_\_\_
- Par semaine \_\_\_\_\_

Crois-tu que les filles et les garçons aiment les mêmes jeux vidéo :

- Oui \_\_\_\_\_ Non \_\_\_\_\_

Quel est, d'après toi, le jeu vidéo préféré :

- Des filles \_\_\_\_\_
- Des garçons \_\_\_\_\_

Préférences personnelles quant aux jeux vidéo :

- Quel est ton jeu vidéo préféré ? \_\_\_\_\_
- Décris-le sommairement \_\_\_\_\_
- D'après toi, s'agit-il :
  - d'un jeu basé sur la réflexion (jeu de stratégie ou d'aventure)
  - d'un jeu basé sur l'action (jeu de course ou de combats)
  - d'un jeu basé sur la simulation (jeu basé sur l'illusion de la réalité ou sur des événements sportifs)
- Pourquoi aimes-tu ce jeu ? \_\_\_\_\_

## ACTIVITÉ 2

# Où se cache le virtuel ?

JEUX VIDÉO ET RÔLES SEXUELS : DU VIRTUEL À L'ÉDUCATION SEXUELLE | ça sexprime

1

Avant de commencer l'activité, l'animateur présente brièvement aux élèves les notions de rôles et de stéréotypes sexuels. À cette fin, l'intervenant peut s'inspirer de la section intitulée « Les médias comme support à l'identité des adolescents » de la page 3.

2

Diviser la classe en petites équipes de quatre ou cinq élèves. Présenter à chaque équipe une description de jeux vidéo que l'on peut trouver sur Internet (ex. : [www.jeuxvideo.fr](http://www.jeuxvideo.fr) ou [www.jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com)) ou dans certains magazines dédiés aux jeux vidéo (ex. : Québec Micro). L'animateur pourrait simplement faire imprimer les pages des sites Internet ou faire photocopier les articles des magazines qui décrivent l'histoire de différents jeux.

DURÉE  
30 minutes

### OBJECTIF

- Repérer les rôles des hommes et des femmes dans les jeux vidéo et discuter de la pertinence de ces représentations.

3

À partir de cette description, demander aux élèves de relever les rôles des femmes et des hommes qui sont présentés dans les jeux électroniques. Voici les deux questions auxquelles ils doivent répondre :

a. Comment présente-t-on les femmes dans les jeux vidéo (ex. : soumise, dénudée, aventurière, absente du jeu, guerrière, fragile, victime, sexy, séductrice) ?

b. Comment présente-t-on les hommes dans les jeux vidéo (ex. : violent, dominant, musclé, fort, guerrier, pilote de course, gangster, puissant) ?

4

Lorsque toutes les équipes auront relevé les rôles sexuels, leur demander de donner leurs réponses. L'animateur peut susciter la discussion à l'aide des questions suivantes :

- Comment les personnages de jeux vidéo entrent-ils en relation avec les autres ? Les femmes et les hommes entrent-ils en relation de la même manière ?
- Les hommes et les femmes sont-ils présentés de la même manière dans les jeux vidéo ? Quelles sont les différences ? Qu'en pensez-vous ?
- Croyez-vous que les jeux vidéo envoient une image réaliste des hommes et des femmes ?
- Des jeunes peuvent-ils s'identifier aux personnages des jeux vidéo, et pourquoi ? D'après vous, qu'est-ce qui fait que l'on peut s'identifier à ces personnages ?
- Pourquoi les concepteurs de jeux vidéo présentent-ils cette vision des hommes et des femmes ?
- Que pensez-vous de cette vision des hommes et des femmes ?

### Suggestions d'activités

Il serait intéressant de faire cette activité à l'intérieur d'un local informatique où les jeunes pourraient explorer les sites Internet qui diffusent des jeux vidéo tout en repérant les rôles sexuels qui y sont véhiculés. Cette activité pourrait avoir lieu dans le cours d'informatique ou même dans le cours d'anglais : les jeunes en profiteraient alors pour pratiquer la langue.

### Suggestions de jeux vidéo

- Jeux stéréotypés : Grand Theft Auto, Mortal Kombat, Final Fantasy, Legend of Zelda, Diablo, CounterStrike, Resident Evil, Tomb Raider, Grand Turismo, Quake, Duke Nukem.
- Jeux éducatifs/moins stéréotypés : SimCity, Catch the Sperm, Super Mario Kart.

DURÉE  
25 minutes

### OBJECTIF

- Présenter les effets positifs et négatifs des jeux vidéo sur les adolescents afin de créer un jeu vidéo exempt de stéréotypes sexuels.

# La réunion des DG

1

Constituer quatre équipes mixtes.

2

L'animateur propose le scénario suivant « Vous êtes un groupe de directeurs généraux de différentes entreprises de jeux vidéo. Vous avez été invités à participer à la création d'un jeu électronique qui doit être exempt de stéréotypes sexuels tout en étant bien évidemment amusant. »

3

Dans un premier temps, demander à chacune des équipes de trouver des effets positifs et négatifs des jeux vidéo. Expliquer que ce sont ces informations qui les aideront à concevoir leur jeu.

4

Par la suite, demander aux équipes de créer un jeu vidéo qui ne comporte pas de stéréotypes sexuels.

5

Enfin, en plénière, décider quel jeu est le meilleur.

6

L'animateur peut s'inspirer des éléments des sections « Les effets positifs des jeux vidéo sur les adolescents » (p. 5) et « Les effets négatifs des jeux vidéo sur les adolescents » (p. 6) pour compléter les propos des jeunes. Toutefois, il n'est pas utile de leur expliquer les approches théoriques des effets positifs et négatifs.

## ACTIVITÉ 3

### Suggestions d'activités

Dans le cadre du cours de français ou d'anglais, les élèves pourraient s'inspirer de cette activité pour écrire une lettre d'opinion à des entreprises de jeux vidéo en dénonçant la représentation stéréotypée des rôles sexuels qui y est véhiculée. Ils pourraient même envoyer la lettre aux entreprises visées. Dans le cadre du cours d'économie, les élèves pourraient utiliser cette activité pour mettre sur pied une entreprise fictive qui conçoit des jeux vidéo exempts de stéréotypes sexuels. Enfin, dans le cadre du cours d'informatique, sous la forme d'un projet d'une année, les élèves pourraient être amenés à concevoir le meilleur jeu vidéo possible, toujours exempt de stéréotypes sexuels.

## ACTIVITÉ 4

# Une réalité qui nous ressemble ?

### DURÉE

15 minutes

### OBJECTIF

- Discuter des conséquences des jeux vidéo sur les rôles sexuels des garçons et des filles.

1

**Lire aux adolescents la mise en situation suivante :** « Alexandre est âgé de 16 ans. Il passe tous ses temps libres à jouer aux jeux vidéo en réseau. Ses amis et lui doivent se donner des noms fictifs pour se reconnaître entre eux. Pour leur pseudonyme, certains utilisent des qualificatifs méprisants : “la pute”, “la salope”. Parallèlement à cela, Alexandre est un gars très réservé qui a du mal à entrer en relation avec les filles. Il ne sait pas quoi leur dire. »

2

Demander aux jeunes regroupés en petites équipes non mixtes de répondre aux deux questions suivantes :

- a. Spontanément, que pensez-vous de cette mise en situation ?
- b. Que pensez-vous des difficultés d'Alexandre à entrer en relation avec les filles ? La consommation importante de jeux vidéo peut-elle aider à entrer en relation avec d'autres personnes, ou au contraire nuire aux relations avec autrui ? Pourquoi ?

3

Par la suite, l'animateur entame une discussion en plénière à partir des questions suivantes :

- Comment sait-on si quelqu'un devient trop accro à ces jeux ? (Exemples de réponses possibles : limite le nombre d'heures de ses sorties, ne veut plus entrer en contact avec les personnes de son entourage...)
- Que pensez-vous des noms fictifs qu'utilisent Alexandre et ses amis ? D'après vous, pourquoi utilisent-ils de tels surnoms ?
- À votre avis, peut-on échapper à l'influence de médias comme les jeux vidéo ? Comment ?

## Conclusion

### DURÉE

15 minutes

1

Demander aux jeunes ce qu'ils ont retenu de cette rencontre.

2

Résumer les objectifs des activités pédagogiques (voir le tableau 3 en page 8).

3

En guise de mot de la fin, rappeler aux jeunes que même si les jeux vidéo constituent un divertissement plaisant, l'esprit critique est de mise quant aux images d'hommes et de femmes qu'ils nous présentent. De même, il importe de rester vigilant quant à la durée et aux motifs de sa propre consommation de jeux vidéo. Ces jeux se substituent-ils au « vrai » temps passé avec ses amis, sa famille, etc. ? Le but est d'arriver à trouver un équilibre entre la consommation, le divertissement et la dépendance.

## BIBLIOGRAPHIE

- ADLER, R.B. et N. TOWNE (1998). *Communication et interactions*, 2<sup>e</sup> édition, Laval, Québec, Éditions Études vivantes, 354 p.
- ANDERSON, C.A. et C.M. FORD. (1986). « Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games », *Personality and Social Psychology Bulletin*, vol. 12, n° 4, p. 390-402.
- BADINTER, E. (1992). *XY. De l'identité masculine*, Paris, Éditions Odile Jacob, 320 p.
- BALDARO, B., G. TUOZZI, M. CODISPOTI, O. MONTEBAROCCHI, F. BARBAGLI, T. TROMBINI et N. ROSSI (2004). « Aggressive and non-violent videogames: Short-term psychological and cardiovascular effects on habitual players », *Stress and Health*, vol. 20, n° 4, p. 203-208.
- BALLARD, M.E. et R. LINEBERGER (1999). « Video game violence and confederate gender: Effects on reward and punishment given by college males », *Sex Roles*, vol. 41, n° 7-8, p. 541-558.
- BARTHOLOW, B.D., M.A. SESTIR et E.B. DAVIS (2005). « Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior », *Personality and Social Psychology Bulletin*, vol. 31, n° 11, p. 1573-1586.
- BEE, H. (1997). *Les âges de la vie : Psychologie du développement humain*, Québec, Éditions du Renouveau pédagogique inc., 500 p.
- BENSLEY, L. et J.V. EEWYK (2001). « Video games and real-life aggression: Review of the literature », *Journal of Adolescent Health*, vol. 29, n° 4, p. 244-257.
- BRANNON, R. (1985). « A scale for measuring attitudes about masculinity », dans A. Sargent (sous la dir. de), *Beyond Sex Roles*, St. Paul (Minnesota), West, p. 110-116.
- COLLINS, R.L., M.N. ELLIOTT, S.H. BERRY, D.E. KANOUSE et S.B. HUNTER (2003). « Entertainment television as a healthy sex educator: The impact of condom-efficacy information in a episode of *Friends* », *Pediatrics*, vol. 112, n° 5, p. 1115-1121.
- CYRANOWSKI, J.M. et ANDERSEN, B.L. (1998). « Sexual Self-Schema Scale-Women's Version », dans DAVIS, C. M. (sous la dir. de), *Handbook of Sexuality-Related Measures*, Thousand Oaks, Sage, p. 241-244.
- DIETZ, T.L. (1998). « An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior », *Sex Roles*, vol. 38, n° 5-6, p. 425-442.
- DILL, K.E. et J.C. DILL (1998). « Video game violence: A review of the empirical literature », *Aggression and Violent Behavior*, vol. 3, n° 4, p. 407-428.
- ERIKSON, E.H. (1959). *Identity and the Life Cycle*, New York, Norton, 191 p.
- ERIKSON, E.H. (1964). *Insight and Responsibility*, New York, Norton, 256 p.
- ERIKSON, E.H. (1974). *Dimensions of a New Identity: The 1973 Jefferson Lectures in the Humanities*, New York, Norton, 125 p.
- GABRIEL, E.E. (1994). *Que faire avec les jeux vidéo?*, Paris, Hachette, 159 p.
- GELFOND, H.S. et D.E. SALONIUS-PASTERNAK (2005). « The play's the thing: A clinical-developmental perspective on video games », *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, vol. 14, n° 3, p. 491-508.
- GENTILE, D.A., P.J. LYNCH, J.R. LINDER et D.A. WALSH (2004). « The effects of violent video games habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance », *Journal of Adolescence*, vol. 27, n° 1, p. 5-22.
- GREENFIELD, P.M. et J. RETSCHIZKI (1998). *L'enfant et les médias : Les effets de la télévision, des jeux vidéo et des ordinateurs*, Fribourg (Suisse), Éditions universitaires, 234 p.
- GRIFFITHS, M. (1999). « Violent video games and aggression: A review of the literature », *Aggression and Violent Behavior*, vol. 4, n° 2, p. 203-212.
- JANSZ, J. (2005). « The emotional appeal of violent video games for adolescent males », *Communication Theory*, vol. 15, n° 3, p. 219-241.
- JOHNSON, J. et J. ETTEMA (1982). *Positive Image: Breaking Stereotypes with Children's Television*, Beverly Hills (Californie), Sage, 263 p.
- KIRSH, S.J. (2003). « The effects of violent video games on adolescents: The overlooked influence of development », *Aggression and Violent Behavior*, vol. 8, n° 4, p. 377-389.
- LE DIBERDER, A. et F. LE DIBERDER (1998). *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 275 p.
- LENHARD, G. (1999). *Faut-il avoir peur des jeux vidéo?*, Paris, Éditions ESF, 185 p.
- LEVANT, R. et FISCHER, J. (1998). « The Male Role Norms Inventory (MRNI) », dans DAVIS, C. M. (sous la dir. de), *Handbook of Sexuality-Related Measures*, Thousand Oak, Sage, p.469-472.
- LIPS, H. (2003). *A New Psychology of Women: Gender, Culture and Ethnicity*, 2<sup>e</sup> édition, New York, McGraw Hill Education, 477 p.
- LUCAS, K. et J.L. SHERRY (2004). « Sex differences in video game play: A communication-based exploration », *Communication Research*, vol. 31, n° 5, p. 499-523.
- MESSERSCHMIDT, J.W. (2000). « Becoming "real men": Adolescent masculinity challenges and sexual violence », *Men and Masculinities*, vol. 2, n° 3, p. 286-307.
- MICHAELS, J.W. (1993). « Patterns of video game play in parlors as a function of endogenous and exogenous factors », *Youth & Society*, vol. 25, n° 2, p. 272-289.
- MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION DU QUÉBEC. (2003). *L'éducation à la sexualité dans le contexte de la réforme de l'éducation*, Québec, ministère de l'Éducation, 56 p.
- OLDS, S.W. et D.E. PAPALIA (1996). *Le développement de la personnalité*, Laval, Québec, Éditions Études vivantes, 596 p.
- PASCOE, C.J. (2005). « "Dude, You're a Fag": Adolescent masculinity and the fag discourse », *Sexualities*, vol. 8, n° 3, p. 329-346.
- PELOQUIN, T. (2004). « Jeux vidéo : l'année des gros canons », *La Presse*, Cahier spécial, 20 novembre, p. 27.
- POLLACK, W. (2001). *De vrais gars : sauvons nos fils des mythes de la masculinité*, Varennes, Québec, Éditions AdAa inc., 665 p.
- PROVENZO, E. (1991). *Video Kids: Making sense of Nintendo*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, 184 p.
- RESEAU ÉDUCATION-MÉDIAS. (2005). *Jeux vidéo*, Réseau Éducation-Médias, [en ligne]. ([http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux\\_video/index.cfm](http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux_video/index.cfm)) (17 novembre 2005)
- RITOUX, N. (2005). « Des personnages plus attrayants », *La Presse*, 16 octobre, Cahier ACTUEL p. 4.
- SHEESE, B.E. et W.G. GRAZIANO (2005). « Deciding to defect: The effects of video-game violence on cooperative behavior », *Psychological Science*, vol. 16, n° 5, p. 354-357.
- SNELL, W. E. (1998). « The Stereotypes About Male Sexuality Scale (SAMSS) », dans DAVIS, C. M. (sous la dir. de). *Handbook of Sexuality-Related Measures*, Thousand Oaks, Sage, p.463-465.
- SPENCE, J.T., R. HELMREICH et J. STAPP (1975). « Ratings of self and peers on sex role attribute and their relation to self-esteem and conceptions of masculinity and femininity », *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 32, n° 1, p. 29-39.
- TORRES, J.B. (2002). « Masculinity and gender roles among Puerto Rican men: Machismo on the U.S. Mainland », dans A.E. Hunter et C. Forden (sous la dir. de), *Readings in the Psychology of Gender: Exploring our Differences and Commonalities*, Boston, Allyn and Bacon, p. 38-51.
- TRUDEAU, J. (2002). *Genre et technosciences : les rôles féminins dans l'univers de quatre jeux vidéo*, mémoire de maîtrise en sciences politiques, Montréal, Université du Québec à Montréal, 132 p.
- VALLEUR, M. et J.C. MATYSIAK (2003). *Sexe, passion et jeux vidéo : Les nouvelles formes d'addiction*, Paris, Flammarion, 282 p.
- WARD, L.M. (2003). « Understanding the role of entertainment media in the socialization of American youth: A review of empirical research », *Developmental Review*, vol. 23, n° 3, p. 347-388.
- WISEMAN, C.V., S.R. SUNDAY et A.E. BECKER (2005). « Impact of the media on adolescent body image », *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, vol. 14, n° 3, p. 453-471.

[www.msss.gouv.qc.ca/its](http://www.msss.gouv.qc.ca/its)

Santé  
et Services sociaux

Québec



TEL-JEUNES

[www.teljeunes.com](http://www.teljeunes.com)

1 800 263-2266

UQÀM