

## Adhésion à des stéréotypes de genre chez un joueur surchargé cognitivement face à un jeu vidéo sexualisé

**Auteur :** Wilmain, Amandine

**Promoteur(s) :** Laroi, Frank

**Faculté :** Faculté de Psychologie, Logopédie et Sciences de l'Éducation

**Diplôme :** Master en sciences psychologiques, à finalité spécialisée en psychologie clinique

**Année académique :** 2017-2018

**URI/URL :** <http://hdl.handle.net/2268.2/5996>

---

### Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

---



# Adhésion à des stéréotypes de genre chez un joueur surchargé cognitivement face à un jeu vidéo sexualisé

**Promoteur :** Frank Larøi

**Superviseur :** Jonathan Burnay

**Lectrices :** Hedwige Dehon & Geurten Marie

**Mémoire réalisé par :** Wilmain Amandine

En vue de l'obtention du grade de  
Master en Sciences psychologiques

Année académique 2017-2018

*Je tiens tout d'abord à remercier Frank Larøi  
et Jonathan Burnay pour m'avoir épaulé tout  
au long de ce travail, ce qui est une tâche laborieuse.*

*Je tenais également à remercier Axelle Lê et  
Nicolas terreur pour cette entraide mutuelle  
et pour avoir été un soutien indéfectible.*

*Il est important également de remercier  
toutes les personnes qui ont donné de leurs  
temps en acceptant de participer à cette étude.*

*Mes plus importants remerciements  
vont vers mes proches qui ont porté un grand  
intérêt au sujet de cette recherche et plus  
particulièrement Eric Nisol et son indéfectible soutien  
sans qui ce travail n'aurait pas pu être abouti.*

# Table des matières

<b>Partie théorique.....</b>	<b>5</b>
<b>Introduction.....</b>	<b>5</b>
Médias sexualisés : Jeux vidéo .....	7
Stéréotypes et stéréotypes de genre .....	14
Le sexisme .....	14
Hypermasculinity et hyperféminité .....	16
Les mythes du viol .....	17
La charge cognitive et la surcharge cognitive.....	19
La charge cognitive .....	19
Lien entre stéréotypes et charge cognitive .....	20
Les différents modèles d'apprentissage .....	21
La théorie de l'apprentissage social (Bandura).....	21
GAM (General Aggression Model) .....	22
GLM (General Learning Model) .....	24
<b>Partie pratique.....</b>	<b>28</b>
Questions de recherche et hypothèses .....	28
Questions de recherche et apports .....	28
Méthodologie .....	30
<b>Résultats.....</b>	<b>43</b>
Statistiques de contrôle.....	43
Statistiques descriptives .....	45
Statistiques générales .....	47
<b>Discussion .....</b>	<b>58</b>
Comparaisons selon le groupe .....	58
Comparaisons entre hommes et femmes .....	59
Liens significatifs entre le sexisme, les mythes du viol, l'agressivité, l'hyperféminité et l'hypermasculinity .....	61
<b>Limites .....</b>	<b>63</b>
<b>Perspectives futures.....</b>	<b>64</b>
<b>Conclusion .....</b>	<b>65</b>
<b>Bibliographie .....</b>	<b>66</b>
<b>Annexe.....</b>	<b>77</b>
1. Lettre d'information (avec faux nom de l'étude) .....	77

2.	Consentement (avec faux nom de l'étude).....	78
3.	Questionnaire démographique .....	79
4.	Evaluation du jeu vidéo .....	80
5.	Ambivalent sexism inventory .....	82
6.	Questionnaire d'agressivité (AG) .....	84
7.	Hyperfemininity.....	85
8.	Hypermasculinity.....	88
9.	Questionnaire des mythes du viol (IRMA) .....	90
10.	Débriefing .....	91

# Partie théorique

## Introduction

*" Pour Trump, les jeux vidéo sont responsables des fusillades" (La Libre, 2018) ; " La violence dans les jeux vidéo rend-elle agressif ?" (Capital, 2017) ; " Les jeux vidéo encouragent-ils le sexisme au quotidien ?" (Top Santé, 2017).*

Ces titres sont des exemples parmi tant d'autres d'articles de magazines et de journaux populaires se posant d'innombrables interrogations quant aux effets des jeux vidéo sur les joueurs et y répondant le plus souvent de manière hasardeuse. Ces articles montrent premièrement que le jeu vidéo est un médium populaire mais également que l'impact de celui-ci intrigue la société.

Il existe, de plus, dans le domaine scientifique un nombre important d'articles scientifiques portant sur l'incidence que peuvent avoir les jeux vidéo. Au niveau scientifique, il semble que ce qui est le plus évalué est le potentiel déclencheur de comportements agressifs chez les joueurs face à un jeu violent. Les autres études sont très variées portant sur le sexisme, l'apprentissage via les jeux vidéo, la modification de l'attention visuo-spatial, etc.

Il est évidemment complexe d'étudier ces domaines en une seule étude, c'est pour cela que notre étude va se concentrer sur la compréhension de l'impact d'un jeu vidéo sexualisé. Effectivement, les médias (télévision, magazines, jeux vidéo, etc) ont tendance à montrer une image de la femme sexualisée et/ou objectifiée. De manière plus précise, notre étude va évaluer les effets d'une telle situation sur l'adhésion à des stéréotypes du genre tel que l'adhésion aux mythes du viol, au sexisme hostile et bienveillant ainsi que la tendance à l'"hypermasculinity" et l'"hyperféminité". Nous avons également évalué l'agressivité pour évaluer ces liens avec les autres variables.

Une autre variable a été ajoutée à l'étude, celle de l'état de surcharge cognitive. Les jeux vidéo, contenant de multiples tâches, pourraient avoir un effet sur la charge cognitive du joueur. Nous avons donc décidé de tenter de mettre ces joueurs en état de surcharge cognitive suite aux nombreuses études associant la pensée stéréotypée à une charge cognitive élevée.

Pour tenter de clarifier comment une exposition à un média peut créer un impact chez la personne exposée, nous avons utilisé le modèle du General Learning Model de Buckley & Anderson.

Cette section va permettre d'étudier les différents facteurs liés à nos hypothèses. Chaque variable sera expliquée et définie en tentant de les lier aux jeux vidéo et à leurs impacts sur les joueurs.

## Médias sexualisés : Jeux vidéo

Les médias et les jeux vidéo semblent extrêmement populaires. En effet d'après une étude de Coyne, Padilla-Walker, et Howard (2013), les enfants et adolescents américains passent près de 8h par jour à utiliser divers médias. Cette consommation est encore plus grande pour les 18-25ans qui comptabilisent 12h par jour.

En 2016, 67% des foyers aux USA avaient un appareil qui permettait de jouer aux jeux vidéo et 65% des foyers comptabilisaient au moins une personne qui jouait 3h ou plus par semaine aux jeux vidéo (Entertainment Software Association, 2017). En France en 2017, 95% des personnes âgées de 10 à 14ans, 92% des 15-18ans et 91% des 19-24ans déclaraient jouer à des jeux vidéo (Statistica, 2018).

### Les jeux vidéo

Il est assez difficile de dater la création du jeu vidéo mais selon certaines sources, le premier (American Physical Society News, 2008) a été créé en 1950 par le physicien William Higinbotham, et il se dénommait Pong. Pong est une simulation de tennis de table (sans personnages). Depuis les années 70, les jeux vidéo (Beck & Rose, 2018) sont de plus en plus complexes, réalistes et ancrés dans la culture moderne. Quand on observe la différence entre le même personnage de 1991 à 2009 (*fig.1*), les graphismes se sont développés de manières importantes ce qui permet un plus grand réalisme.



Figure 1: Evolution du personnage de Wolverine dans les jeux vidéo (Fenoweb, 2015)



Un des premiers personnages féminins dans un jeu vidéo populaire fut Samus Aran, l'héroïne de Metroid (1985). Il y eut ensuite Lara Croft dans Tomb Raider (1996) qui a été très remarquée par sa poitrine opulente et sa taille fine. Les femmes qu'on retrouve le plus dans les jeux vidéo ont souvent le rôle d'acolytes de personnages masculins.

Malheureusement quand les développeurs tentent de rendre les personnages féminins moins sexualisés, que ce soit chez les hommes ou chez les femmes, les joueurs se plaignent de ce manque de sexualisation. Par exemple en 2012, pour le jeu Dead or Alive, le créateur a reçu beaucoup de retours de la part des joueurs demandant de donner une poitrine plus opulente aux personnages (Wikipedia, Gender representation in video games, 2014). Cette demande a été validée comme le montre cette image du jeu :



Figure 2: Personnage de Tina dans Dead or Alive 5

### ➤ La définition des jeux vidéo

La définition la plus simple et actuelle que l'on retrouve du jeu vidéo est celle de l'OQLF : "Œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition."

Caillois (1967) définissait les jeux vidéo comme une activité fictive, imprévisible et improductive avec des règles, des limites de temps et d'espace, et sans obligation. Selon Zimmerman (2004), "Un jeu est une activité interactive volontaire, dans laquelle un ou plusieurs joueurs suivent des règles qui contraignent leur comportement vers un conflit artificiel qui aboutit à un résultat quantifiable". Néanmoins, certains types de jeux vidéo existant ne coïncident pas avec cette définition (Esposito, 2005). Selon Kramer (2000), il existe 2 grandes familles de jeux, les jeux avec des règles et les autres. Pour lui, dans chaque jeu il faut retrouver les critères suivants : expérience commune, égalité, liberté, activité, plongée dans le monde du jeu. Il a ajouté des critères pour les jeux vidéo avec règles : règles du jeu, but, la chance, la concurrence.

Il est donc difficile de définir ce qu'est un jeu vidéo car les définitions peuvent évoluer rapidement suite à l'évolution des jeux vidéo eux-mêmes. On peut néanmoins citer les différents types de jeux vidéo : Les jeux d'action, les jeux d'aventure, les jeux d'action-aventure, les jeux de rôles, les jeux de simulation, les jeux de stratégie, les jeux de réflexion, les serious games et les autres types de jeux. Tous ces types de jeux sont divisés en d'autres catégories et ceci montre l'énorme diversité de la typologie du jeu vidéo (Typologie des jeux vidéo, 2012).

### La sexualisation/objectification dans les médias

Comme précisé précédemment, les médias, dont les jeux vidéo, foisonnent de personnages sexualisés ou objectifiés, c'est pourquoi il semble important avant tout autre chose de définir ce qu'est la sexualisation et l'objectification sexuelle. Pour cela, nous avons utilisé la théorie de Fredrickson et Roberts (1997). L'objectification sexuelle correspond à ce que l'identité des individus soit séparée de leurs corps, de parties de leurs corps ou de leurs fonctions sexuelles. Lorsqu'un individu est objectifié, il est vu uniquement comme un corps et ce corps existe seulement pour le plaisir des autres. Selon Nussbaum (1995), l'objectification sexuelle implique d'être perçu et traité comme un outil pour l'usage des autres, d'être interchangeable, inerte, violable, sans autonomie ou expérience et étant perçu comme appartenant à quelqu'un. L'objectification sexuelle (Loughan, Pina, Vasquez, & Puvia, 2013) change la façon dont les gens perçoivent les femmes en les réduisant à des objets sexuels déniés d'humanité et d'une vie mentale interne, ainsi que jugés indignes de préoccupation morale.

Il est possible de trouver plusieurs articles qui utilisent la sexualisation comme un synonyme de l'objectification et il peut être difficile de différencier ces 2 termes car la frontière peut sembler floue. Néanmoins nombreux sont les auteurs modernes qui soulignent leurs dissemblances. En 2007, le groupe de travail de l'APA a insisté sur le fait que la sexualisation est plus large que l'objectification sexuelle et ils définissent la sexualisation comme le moment où la valeur d'une personne vient uniquement de son attrait sexuel ou de son comportement et non d'autres de ses caractéristiques propres. Concrètement, la sexualisation est un phénomène qui implique l'attention sur l'apparence de la personne et peut prendre différentes nuances : elle peut être simplement basée sur la beauté, à savoir sur la beauté physique ou sexuée à savoir sur les désirs attendus en impliquant sa préparation sexuelle (Morris et Goldenberg, 2015).

La récurrence de contenus sexualisés dans les médias semble importante et selon Messineo (2008) cette sexualisation touche plus souvent les femmes que les hommes. Dans une étude de Smolak, Murnen et, Myers (2014), pour paraître sexy les femmes disaient qu'elles devaient être maquillées et porter des vêtements révélateurs, des pantalons serrés, des jupes courtes et des talons tandis que les hommes disaient qu'ils devaient être bien habillés, en forme et musclés et ces croyances sont celles que l'on retrouve dans les médias, en tout cas pour les femmes (Smith & Sanderson, 2015). Les images de femmes peu habillées prenant des poses sexy ont augmenté au fil des ans, ainsi que celles des hommes (Hatton et Trautner, 2011), dans les magazines, les vidéos musicales, en particulier les clips de R&B et de rap (Aubrey & Frisby, 2011) et les films (Smith & al. 2013). Cette tendance se développe encore plus vite chez les adolescents, avec plus de la moitié des adolescentes représentées dans les médias visuels d'une manière sexuellement objectifiée (Smith & al. 2013).

Au niveau de la télé-réalité, les femmes se montrent dénudées de façon beaucoup plus importante que les hommes, 28% des femmes apparaissant presque ou totalement nues (11% pour les hommes). Quand les échanges verbaux dans les programmes de télé-réalité de rencontres sont analysés, les références sexuelles aux femmes en tant qu'objets sexuels se produisent 5,9 fois par heure (Ferris, Smith, Greenberg & Smith, 2007 ; Ward, 2016).

Dans les études qui concernent les magazines, Stankiewicz et Rosseli (2008) ont trouvé que 51,8% des publicités dans 58 magazines différents objectifiaient sexuellement la femme. Ce nombre est plus important dans les magazines masculins où on retrouve 76% de publicités objectifiant la femme. Enfin, 64% de publicités objectifiantes envers les femmes ont été trouvées dans les magazines destinés aux adolescents. En analysant les représentations sexualisées des femmes dans les magazines "Rolling Stone", Hatton et al. (2011) ont trouvé une

hausse de femmes étant montrées comme sexualisées, ce nombre étant passé de 44% en 1960 à 83% dans les années 2000.

Ward (1995) dit que les médias populaires dans les sociétés occidentales ont été critiqués pour objectifier sexuellement le corps féminin. Les médias traditionnels et nouveaux se concentrent régulièrement sur les apparences des femmes d'une façon sexualisée tout en ignorant les personnalités féminines. L'exposition aux médias qui objectifient sexuellement (Aubrey, 2006) pourrait déclencher une chaîne d'événements psychologiques chez les utilisateurs de médias pouvant conduire à divers risques pour la santé mentale et physique.

➤ *L'objectification/Sexualisation dans les jeux vidéo*

L'objectification des femmes dans les jeux vidéo n'est pas un phénomène récent. En 1982, un jeu sur Atari 2600 dénommé "Custer's Revenge" avait pour but de violer une jeune fille indienne attachée à un poteau en incarnant le personnage du général Custer. Le créateur du jeu a soutenu que le jeu était amusant et que le personnage féminin était volontaire, ce jeu a eu un énorme succès avant d'être interdit (Plunkett, 2011). Quelques années plus tard, une étude de Dietz (1998) analysa 33 jeux populaires Nintendo et Sega. Les résultats ont montré qu'il n'y avait pas de personnages féminins dans 41% des jeux avec personnages et parmi ces 59% de personnages féminins, il y en avait 28% qui étaient vues comme un objet sexuel. Dans à peu près 80% des jeux, on retrouvait de la violence et 21% était de la violence directement dirigée vers les femmes. Plus récemment, Down et Smith (2010) ont constaté que les personnages féminins avaient significativement plus de chances d'être nus que leurs congénères masculins. Ils ont également remarqué que les femmes avaient des corps irréalistes.

De manière plus précise, dans les jeux de combat (Lignon, 2005), l'âge des femmes est toujours compris entre 19 et 22 ans et dans certains cas de figure, la mention est "no data". Par comparaison, la moyenne d'âge des hommes est plus élevée (26 ans). La taille, le poids et les mensurations des filles et garçons sont également donnés. On retrouve souvent, chez les femmes, la séquence connue 90 cm – 60 cm – 90 cm qui sont les proportions "idéales" pour un mannequin. Les vêtements épousent le corps et laissent parfois apparaître des bribes de peau et ces tenues sont inadaptées à l'activité demandée. Le sport impose aux personnages féminins des gestes impudiques et excitants comme par exemple une poitrine qui bouge fortement en

accompagnant le mouvement du personnage, un saut qui montre les sous-vêtements du personnage, etc.

Les personnages féminins (Mikula, 2003) dans les jeux vidéo ont souvent une poitrine opulente, sont légèrement vêtues et considérées comme des objets sexuels. Même lorsque l'héroïne est une femme, elle peut être objectifiée sexuellement comme en témoigne Lara Croft dans "Tomb Raider's Lara Croft". Dans une étude de 2007, conduite par Dill and Thill, il a été demandé à des adolescents de décrire typiquement le type d'hommes et de femmes que l'on retrouve dans les jeux vidéo. Ils ont décrit les personnages féminins comme étant sexualisés avec des vêtements "révélateurs", une taille fine et une grosse poitrine. En revanche, les personnages masculins sont vus comme physiquement puissants, violents, dominants et arrogants. Ces conceptions de la masculinité et de la féminité peuvent avoir des conséquences dans la vie réelle sur la façon de voir les rôles et les capacités des hommes et des femmes.

Des études de 2016 montrent qu'aujourd'hui dans les jeux vidéo, on retrouve toujours un haut niveau d'objectification sexuelle et de sexualisation des femmes. Les 3 jeux les plus vendus en 2016 sont GTA, Call of duty et Battlefield (Entertainment Software Association, 2017). Certains de ces jeux, tels que GTA, objectifiant sexuellement la femme, permet aux joueurs d'obtenir du pouvoir en ayant des relations sexuelles avec les personnages féminins ou en se montrant violents envers elles (Beck & Rose, 2018).

### La self-objectification/sexualization

Un point intéressant à aborder est le fait de s'objectifier ou se sexualiser soi-même. Selon Fredrickson et Roberts (1997), la self-objectification se réfère à l'internalisation de la perspective d'un observateur sur son propre corps. Ils ont affirmé que les femmes à des degrés divers intériorisaient ce point de vue extérieur (femme = objet sexuel) et qu'elles commençaient à s'auto-objectifier, se traiter comme un objet qui est examiné et évalué sur la base de l'apparence. En effet, les théories sur l'objectification soutiennent que les femmes ont tendance à internaliser une vue sociétale qui les voit comme des objets sexuels.

La self-objectification a été liée empiriquement à une faible estime de soi, à des troubles d'ordre alimentaire et à des risques pour la santé mentale (Fredrickson & Roberts, 1997 ; Moradi & Huang, 2008). Le fait de se voir soi-même comme un objet sexuel et d'être constamment préoccupé par son corps a un impact sur le fait de s'engager pleinement dans l'intimité

(Fredrickson & Roberts, 1997 ; Steer & Tiggemann, 2008). Quand une femme se voit comme un objet sexuel, elle a du mal à transmettre ses propres désirs et donc elle peut agir uniquement en fonction des intérêts de son partenaire, elle peut également s'engager dans des comportements à risque au niveau sexuel (Impett, Schooler, & Tolman, 2006). Une étude menée par Ward, Seabrook, Grower, Giaccardi et, Lippman (2018) a révélé que le fait d'être exposé de manière fréquente à des magazines féminins, à de la télé-réalité et à des comédies prédit une plus grande "self-sexualization" ce qui a pour conséquence une plus grande consommation d'alcool pour se sentir sexuel, moins d'utilisations de préservatifs et plus d'affects sexuels négatifs.

➤ *La self-objectification/sexualization dans les jeux vidéo*

Cooper, Ralston, Fox et, Jones (2015) ont découvert lors de leurs recherches que les femmes exposées aux avatars sexualisés ont des taux plus élevés de self-objectification après l'expérience virtuelle que celles qui ont été exposées aux avatars non-sexualisés. Dans cette étude, les personnes qui avaient un taux élevé en self-objectification avaient un taux significativement plus important dans l'acceptation des mythes du viol.

Des résultats similaires ont été trouvés chez des adolescents dans une étude de Vandenbosch, Driesmans, Trekels, et Eggermont (2017) démontrant que jouer avec un avatar sexualisé augmentait l'auto-objectification chez les adolescents indépendamment du sexe du participant.

## Stéréotypes et stéréotypes de genre

Précédemment, il a été décrit ce qu'était la sexualisation, l'objectification et la présence de ceux-ci dans les jeux vidéo ou autre médias. Suite à l'exposition de ces médias, un impact peut avoir lieu sur la façon dont les hommes et les femmes se comportent et se voient, certains stéréotypes pouvant être renforcés et en particulier les stéréotypes de genre.

Selon Naomie Ellemers (2018), les stéréotypes sont le reflet d'une attente générale vis-à-vis de groupes sociaux particuliers. La perception stéréotypée conduit les personnes à surestimer les différences entre différents groupes sociaux. Ces stéréotypes permettent de diminuer l'effort d'interprétation en fournissant des images mentales normalisées mais ceci peut affecter la capacité objective de raisonner et de juger (Lazier et Kendrick, 1993).

Les stéréotypes de genre (Browne, 1998) peuvent être définis comme des croyances générales sur la façon dont les femmes et les hommes normaux devraient penser et se comporter dans diverses situations sociales. Il existe une multitude de stéréotypes de genre mais pour cette étude, nous avons décidé de nous intéresser au sexisme et en particulier au sexisme bienveillant, hostile, à l'hyperféminité, à l'hypermasculinité et enfin aux mythes du viol.

### Le sexisme

Le sexisme, c'est-à-dire l'attitude discriminatoire fondée sur le sexe peut-être divisée en 2 types selon l'ambivalent sexism theory : le sexisme hostile et le sexisme bienveillant.

#### ➤ *Le sexisme hostile*

Le sexisme hostile caractérise les relations dans lesquelles les femmes sont vues comme contestant la dominance des hommes sur le plan social (Hammond & Overall, 2013). Les femmes tenteraient de prendre le pouvoir sur les hommes en utilisant l'excuse d'une équité hommes-femmes pour dépasser les hommes (Glick & Fiske, 1996). Ce type de sexisme comprend les attitudes agressives envers les femmes qui sont en désaccord vis-à-vis du pouvoir des hommes et qui pourraient manipuler les hommes en exploitant la dépendance relationnelle.

Les hommes qui ont un haut niveau de sexisme hostile se montreraient plus agressifs envers leurs partenaires féminins durant la vie de couple et auraient plus de discussions conflictuelles mais ceci seulement dans un contexte où l'homme aurait peur que la femme exploite la relation de dépendance de l'homme qui mènerait à un amoindrissement du pouvoir de l'homme (Cross, Overall, Hammond, & Fletcher, 2017 ; Forbes, Jobe, White, Bloesch, & Adam-Curtis, 2005). Le sexisme hostile est également lié à une plus grande chance d'avoir des comportements d'harcèlement sexuel (Begany & Milburn, 2002).

Il a été démontré que le fait de passer un temps important dans sa vie aux jeux vidéo est lié à une adhésion au sexisme hostile (Fox & Potocki, 2016).

### ➤ *Le sexisme bienveillant*

Selon Dardenne, Delacollette, Grégoire et, Lecocq (2006), le sexisme bienveillant est une attitude envers les femmes subjectivement positive, ce type de sexisme comportant une pointe de chevalerie, de condescendance et d'idéalisation envers elles.

Le sexisme bienveillant (Sarlet & Dardenne, 2012 ; Kirkman, 2017) est lui-même subdivisé en 3 catégories : La différenciation complémentaire de genre, l'intimité hétérosexuelle et la protection paternaliste.

A la base, le sexisme hostile et bienveillant étaient tout 2 divisés, il y avait : la différenciation de genre qui elle-même se divise en différenciation complémentaire de genre (ex : les femmes sont plus pures que les hommes) et la différenciation compétitive de genre (seuls les hommes ont les capacités pour contrôler les différentes institutions).

L'intimité hétérosexuelle qui peut soit être hostile (ex : les femmes font exprès d'attirer sexuellement les hommes pour les repousser ensuite) ou bienveillante (ex : les hommes ne sont pas heureux s'ils n'ont pas de relations romantiques avec les femmes).

Enfin, la protection paternaliste qui peut être soit hostile (les femmes sont dominées car elles n'ont pas le pouvoir pour être dominantes), soit bienveillante (les hommes sont les protecteurs des femmes, ex : lors d'une urgence, les femmes doivent être sauvées les premières).

Dans plusieurs études, les hommes et les femmes tendent à être plus tolérants envers le sexisme bienveillant au détriment du sexisme hostile. Ils trouvent que ce sont plutôt des déclarations bienveillantes mettant la femme plus positivement en avant, quelles sont plus justifiées et ce



sexisme serait vu comme moins sexiste que le sexisme hostile (Ramos, Barreto, Ellemers, Moya, & Ferreira, 2016 ; Bohner, Ahlborn, & Steiner, 2010).

Néanmoins, le sexisme bienveillant n'est pas sans conséquences négatives, les femmes qui approuvent les attitudes sexistes bienveillantes auront plus de chances d'accepter des changements de comportements imposés par des hommes dans une relation de couple (Moya, Glick, Exposito, de Lemus, & Hart, 2007). Les femmes auraient aussi tendance à parler en termes de couple et non d'elles-mêmes et de leurs caractéristiques propres (Barreto, Ellemers, Piebinga, & Moya, 2010). L'acceptation du sexisme bienveillant est aussi liée à l'acceptation des mythes du viol (Chapleau, Oswald, & Russell, 2007). Enfin, les femmes qui sont en accord avec le sexisme bienveillant et qui ont subi un viol seront plus susceptibles de dire qu'il ne s'agissait pas d'un viol (LeMaire, Oswald, & Russell, 2016).

Selon une étude de Stermet et Burkley (2015), les hommes qui avaient indiqué avoir l'habitude de jouer à des jeux perçus comme sexistes ont montré des niveaux plus élevés de sexisme bienveillant par rapport aux hommes qui déclaraient ne pas jouer à ces jeux. La même étude a été faite sur des femmes mais celle-ci est restée infructueuse.

Le sexisme hostile punit les femmes pour leurs déviances par rapport à leurs rôles de genre et le sexisme bienveillant les récompense quand elles respectent leurs rôles de genre. Ces 2 types de sexisme ont été liés à l'inégalité entre les sexes. On voit également comme expliqué ci-dessus que ces 2 types de sexisme ont des impacts négatifs sur les personnes qui adhèrent à ces croyances.

### Hypermasculinity et hyperféminité

Scharrer (2004) et Dill et Thill (2007) définissent l'hypermasculinity comme l'exagération des caractéristiques "macho", par exemple un désir d'action de danger et une plus grande acception de la violence physique. Selon Zaitchik et Mosher (1993), les hommes avec des tendances hypermasculinisées jugent "faibles" les manifestations d'émotions.

Les jeux vidéo peuvent souvent renforcer les stéréotypes hypermasculins (Dill & Thill, 2007). Les médias en général ont une grande influence sur l'image corporelle de l'homme car le fait de vouloir être musclé est lié à l'"hypermasculinity", et cette envie chez les garçons les pousse à

adopter des comportements malsains durant des entraînements sportifs comme des entraînements compulsifs avec des poids et l'utilisation de stéroïdes (Smolak & Stein, 2006).

Scharrer (2006), en analysant des publicités dans les magazines de jeux vidéo, a montré que la publicité mettait en avant le danger comme excitant et la violence comme virile. Par exemple, un homme musclé avec une expression faciale hostile posant avec une arme à feu pousse à montrer que la violence est machiste et cool.

L'hyperféminité est définie comme l'amplification des stéréotypes féminins, elle met l'accent sur la soumission et la sexualité comme fondement de la valeur d'une femme. Les femmes hyperféminisées ont tendance à s'engager dans des comportements de « self-sexualization », de "self-objectification" et de surveillance de leurs corps (être préoccupé par son apparence).

Cela prédit également l'utilisation des médias en lien avec l'objectification sexuelle et les réponses positives face à ce type de média (Nowatzki & Morry, 2009 ; Van Oosten, Peter, & Boot, 2015).

### Les mythes du viol

" Les mythes du viol " est un concept qui a été introduit dans les années 70. Sociologues et féministes de l'époque décrivent ce concept comme un ensemble complexe de croyances culturelles qui vont soutenir et permettre de perpétuer la violence sexuelle envers les femmes. Les mythes sur le viol sont préjudiciables, stéréotypés, ou basés sur de fausses croyances sur le viol, les victimes de viol, ou les violeurs (Burt, 1991 ; Lonsway & Fitzgerald, 1994). Quelques exemples de mythes sur le viol sont «les violeurs sont des malades mentaux» ou «les hommes ne peuvent pas contrôler leurs pulsions sexuelles». Les mythes de viol font partie de la culture générale et les gens les apprennent de la même manière qu'ils acquièrent d'autres attitudes et les croyances par pairs ou via les médias populaires (Burt, 1991).

L'acceptation de mythes sur le viol (Breitenbecher, 2006) est une manière spécifique de blâmer la victime avant l'agression sexuelle. Des études empiriques ont montré que plus un individu croit aux mythes sur le viol, plus il ou elle est apte à blâmer la victime et lui donner plus de responsabilités pour le viol (Burt & Albin 1981 ; Frese, Moya, & Megias, 2004).

Dans une étude d'Andrighetto, Burshman, Gabbiadini, Riva et, Volpato (2016) il a été montré que plus les hommes s'identifiaient à leurs personnages dans un jeu vidéo violent

et sexiste, plus ils acceptaient les croyances masculines. Ces hommes montraient également une empathie moins importante pour les femmes victimes de viol. Comme cité auparavant, un haut niveau de sexisme bienveillant est lié à l'acceptation des mythes du viol (Chapleau et al. 2007).

L'exposition à long terme à la violence des jeux vidéo a été corrélée avec une plus grande tolérance envers le harcèlement sexuel et une plus grande acceptation des mythes du viol. Les personnages masculins de jeux vidéo sont hyper-masculinisés et de nombreux personnages (32%) glorifient la violence. Ces caractérisations ont des implications importantes pour les joueurs qui vont chercher à montrer cette hyper-masculinité et donc se montrer hostile et favoriser l'agression sexuelle (Murnen, Wright, & Kaluzny, 2002 ; Scharrer, 2005).

## La charge cognitive et la surcharge cognitive

La variable de la surcharge cognitive est un point important dans notre étude car, comme nous tenterons de l'expliquer ultérieurement, plusieurs études scientifiques lient la surcharge cognitive à l'adhésion à des stéréotypes. De plus, le jeu vidéo est un médium permettant d'induire une surcharge cognitive.

En effet, notre mémoire de travail est limitée et quand la charge cognitive est trop importante, la personne se retrouve en surcharge cognitive. C'est le cas lors d'une session de jeux vidéo car ceux-ci contiennent souvent des tâches multiples qui requièrent chacune l'allocation des ressources cognitives et ceci surtout quand la personne n'a pas l'habitude de jouer aux jeux vidéo ou à un type de jeu nouveau (Schiffrin & Schneider, 1977 ; Read, Lynch, & Matthews, 2018).

### La charge cognitive

Selon la théorie de Sweller, Chanquoy, et Tricot (2007), la charge cognitive est une quantité, elle mesure le niveau d'intensité quand il y a un traitement cognitif. Ce traitement est réalisé par un individu particulier avec ses caractéristiques particulières dans un environnement particulier. Quand cet individu particulier réalise une tâche, il peut y avoir une intensité élevée du traitement car il est peu familier ou a peu de connaissances par rapport à cette tâche. Par exemple, un individu qui ne connaît pas le monde du jeu vidéo aura une intensité de traitement plus élevée face à une tâche dans un jeu vidéo par rapport à un érudit du jeu vidéo.

La charge cognitive est liée à plusieurs facteurs cognitifs humains : L'attention qu'il utilise pour faire une tâche, les connaissances de la personne, la stratégie qu'il met en œuvre pour résoudre cette tâche et l'effort qu'il fournit pour réaliser cette tâche.

Il y a 3 catégories de charge : la charge intrinsèque, la charge inutile et la charge pertinente. La charge intrinsèque est imposée par la structure des informations à acquérir. La charge inutile relève de la présentation des informations et enfin la charge pertinente dépend de l'effort pour acquérir et automatiser les schémas pertinents. Chacune de ces sources de charge cognitive nécessite des ressources en mémoire de travail (Sweller, Chanquoy & Tricot, 2007). Rares sont les humains capable de traiter efficacement de nombreuses tâches cognitives exigeant une attention partagée à cause de la charge cognitive que ces efforts ont sur notre mémoire de travail

limitée. Cette surcharge cognitive génère surtout de la frustration et de la distraction (Sweller, 1999).

### Lien entre stéréotypes et charge cognitive

Comme le soulignent de manière humoristique Gilbert et Hixon en 1991, les gens veulent éviter de penser car ils sont paresseux et "un stéréotype est le meilleur ami des paresseux". En effet, les stéréotypes préserveraient les ressources cognitives en aidant aux traitements des informations (Allport, 1954 ; Macrae, Milnen & Bodenhausen, 1994). Plutôt que d'individualiser, les gens vont interpréter l'information sociale comme des catégories sociales composées de stéréotypes. Lorsqu'il y a utilisation de stéréotypes, toute la complexité individuelle avec les différentes identités sociales et qualités personnelles est réduite à la seule dimension identitaire. (Sherman, Macrae, & Bodenhausen, 2000).

Lorsque les ressources cognitives sont épuisées, les stéréotypes simplifient le traitement des informations sociales en facilitant l'accès à des informations stéréotypées en mémoire donc plus la charge cognitive subie est importante plus il y a de chances d'avoir des souvenirs d'informations stéréotypées et donc d'appliquer ces souvenirs par la suite (Gilbert & Hixon, 1991 ; Macrae, Hewstone & Griffiths, 1993 ; Read, Lynch, & Matthews, 2018).

Les informations stéréotypes seraient traitées automatiquement et donc seraient plus susceptible d'être codées, stockées et récupérées ce qui biaiserait les évaluations ultérieures (Macrae & al. 1994 ; Miller & Turnbull, 1986 ; Read, Lynch, & Matthews, 2018).

## Les différents modèles d'apprentissage

Il existe divers modèles tentant d'expliquer l'apprentissage. Ces modèles peuvent se montrer utiles pour comprendre comment l'environnement d'une personne peut l'impacter et dans notre étude, ces modèles pourront nous aider à comprendre comment un média peut avoir un effet sur son utilisateur.

### La théorie de l'apprentissage social (Bandura)

La plupart des études sur la théorie de l'apprentissage social porte sur la violence, il pourrait néanmoins être étudié avec les stéréotypes de genre. Cette théorie (Guerrin, 2012) postule notamment que les apprentissages sociaux se font via l'observation du comportement des autres et par les conséquences de ceux-ci, les autres pouvant être des modèles présentés par les médias.

En effet, cette théorie explique que la violence est due à l'imitation, suite à l'observation de modèles sociaux. C'est un mécanisme expliqué par Miller et Dollard (1941) et plus tard par Rutter (1954). Cette théorie reprise par Albert Bandura (1977) explique que la violence est avant tout un phénomène de société, cette violence est acquise par un processus d'imitation. Pour expliquer cette théorie, Bandura a mené une expérience : l'expérience de la poupée Bobo. Un enfant se trouvait dans une pièce avec un adulte et cet adulte avait soit des comportements agressifs envers la poupée Bobo soit il ignorait la poupée. Ensuite, les enfants se sont retrouvés dans une autre pièce, seuls avec le même type de poupée et il y avait une observation de l'interaction entre les enfants et la poupée et également une observation des comportements agressifs envers la poupée. Cette étude a montré que les enfants qui avaient été exposés auparavant à un adulte violent avec une poupée, étaient plus agressifs que les enfants de la condition non-violente (Guerrin, 2012).

Dans une autre étude de Bandura et Ross (1963), les enfants observaient soit l'agressivité d'un adulte dans la vie réelle, soit dans un film ou soit dans un dessin-animé. Dans les 3 conditions, les enfants étaient plus agressifs et imitaient le comportement qu'ils avaient observé. Selon Everaert (2014), suite à la théorie de l'apprentissage social, il semble logique que les médias les plus violents, actuellement rencontrés non seulement à la

télévision et au cinéma, mais aussi dans les jeux, conduiraient à un comportement plus violent chez les enfants.

### GAM (General Aggression Model)

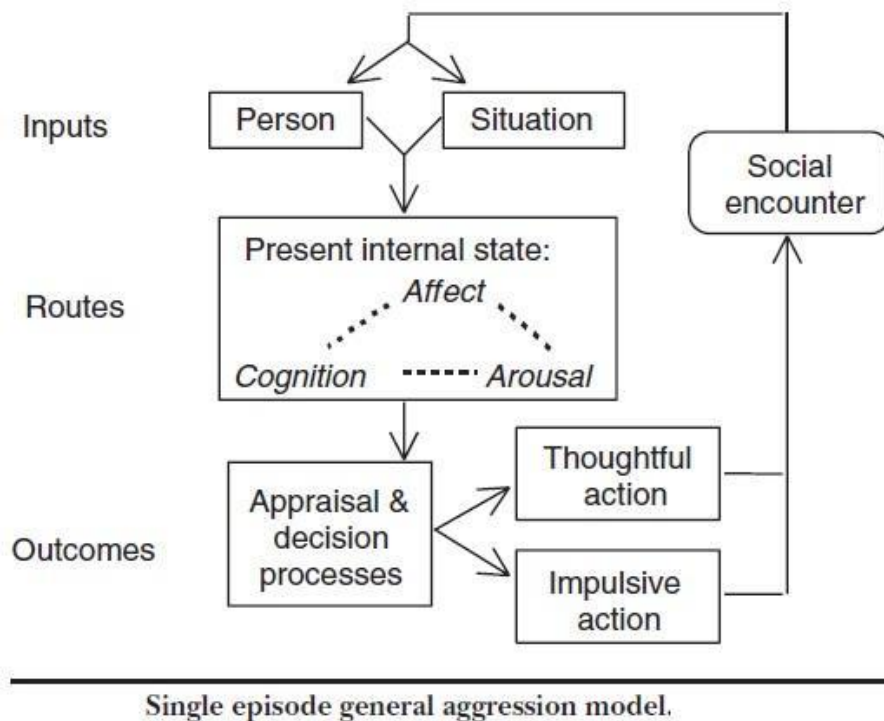


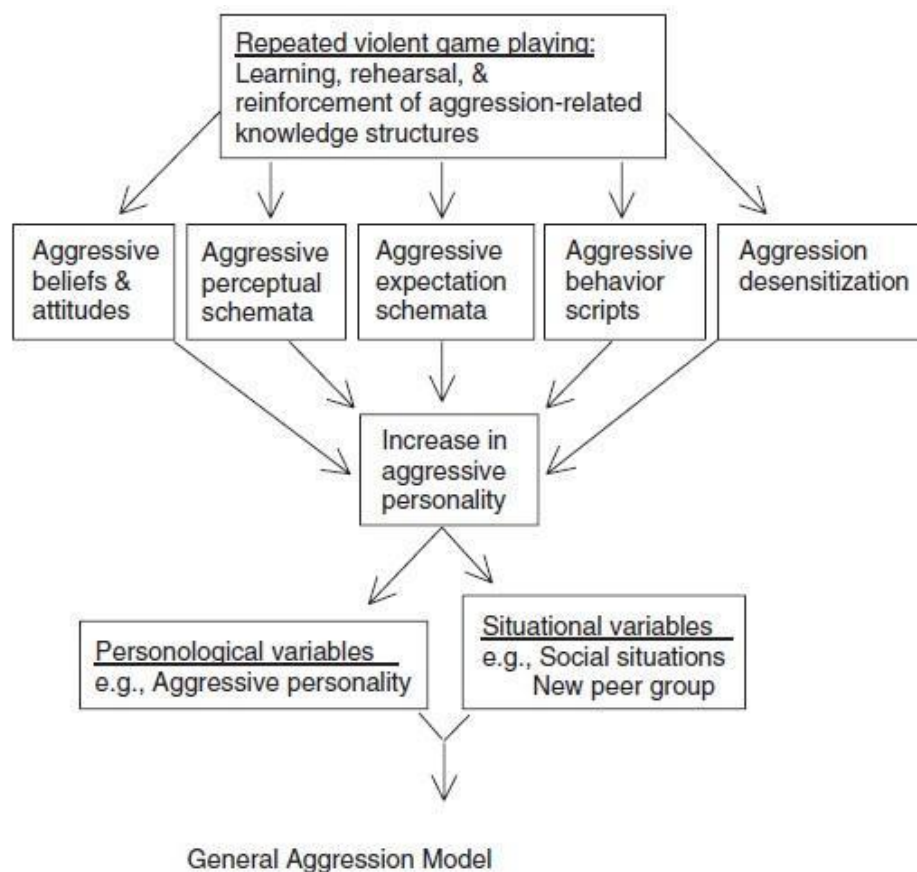
Figure 3: Premier épisode face à une situation avec violence (Anderson, Gentile & Buckley, 2007).

Ce modèle (fig.3) suggère que le comportement d'une personne se base sur 2 variables importantes : la personne et la situation. La variable "personne" est composée de toutes les choses qu'a la personne en entrant dans une situation particulière, incluant ses traits de caractère, son état actuel, ses croyances, ses attitudes, ses valeurs, son sexe,... (Anderson, Gentil & Buckley, 2007).

La variable "situation" est composée de l'environnement de l'individu, ce qui peut affecter son comportement comme la frustration ou la douleur. Dans ce modèle, il y a 3 caractéristiques qui peuvent être altérées : la cognition, les émotions et l'état d'excitabilité.

Avant d'émettre un comportement, l'individu va évaluer la situation et choisir quel comportement sera le plus approprié. Cette évaluation peut se faire à la hâte sans réflexion et sans en être conscient, ce qui peut conduire à un comportement impulsif. Toutefois, la plupart du temps, les individus prennent du temps et utilisent leurs ressources pour évaluer la situation et avoir un comportement plus réfléchi.

Les auteurs de ce modèle suggèrent que l'exposition relativement récente à des médias violents pourrait causer, à court terme, une augmentation de l'agressivité dû à un impact sur l'état interne de la personne, ses variables cognitives, affectives et son état d'excitabilité. Jouer à un jeu vidéo violent peut donc amorcer des cognitions agressives (y compris scripts agressifs et schémas de perceptions agressives), augmenter l'excitation et créer un état affectif agressif comme la colère (Anderson et al. 2007).



**Multiple episode general aggression model: Long-term effects of video game violence.**

Figure 4: Multiples épisodes face à une situation avec violence (jeux vidéo violents (Anderson, Gentile & Buckley, 2007).



Chaque épisode violent dans les médias est un pas de plus vers le fait d'apprendre que le monde est un endroit dangereux et que l'agression est une bonne façon de gérer les conflits et la colère. Quand il y a exposition répétée (*fig.4*), ces structures de connaissances hostiles deviennent plus complexes et difficiles à changer. Donc le fait, d'être exposé, de façon répétée, peut créer des structures de connaissances hostiles plus facilement accessibles et qui sont la base de la création de la personnalité agressive

Les effets à court terme de la violence dans les médias sur la cognition agressive sont particulièrement importants. Quatre des cinq types de variables qui ont été identifiées comme contribuant à l'intensification à long terme de la personnalité agressive, impliquaient la cognition agressive (Anderson et al. 2007).

## GLM (General Learning Model)

Le modèle GAM a été élargi dans un modèle d'apprentissage général, le GLM (*fig.5*) Celui-ci, en plus de prendre en compte les effets des médias antisociaux, prend en compte les effets prosociaux. Selon Greitemeyer et, Osswald (2010), être exposé à des médias antisociaux augmenterait les comportements antisociaux et être exposé à des médias prosociaux augmenterait les comportements prosociaux.

Le GLM propose que les variables de la personne interagissent avec les variables de la situation pour influencer son état interne. Ces changements internes vont ensuite être liés à des changements dans les évaluations, les décisions et les comportements ultérieurs (Buckley & Anderson, 2006).

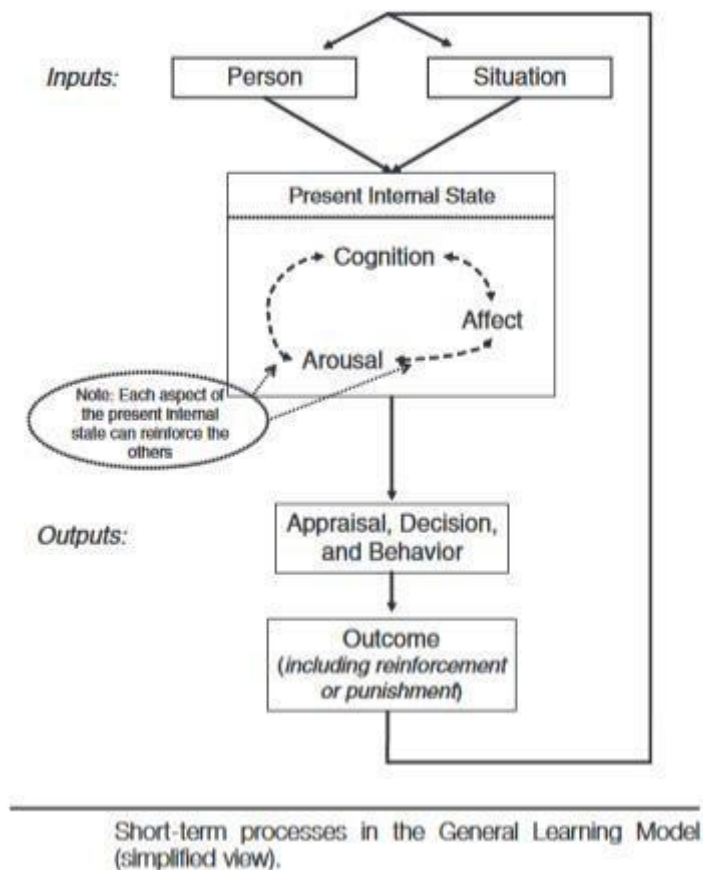


Figure 5: Vision simplifiée du processus à court terme dans le GLM (Buckley & Anderson, 2006).

En 2010, Anderson mettait en avant que les preuves suggéraient fortement que l'exposition à des jeux vidéo violents était un facteur de risque causal pour l'augmentation du comportement agressif, la cognition aggressive, les affects agressifs et pour la diminution d'un comportement pro-social et empathique.

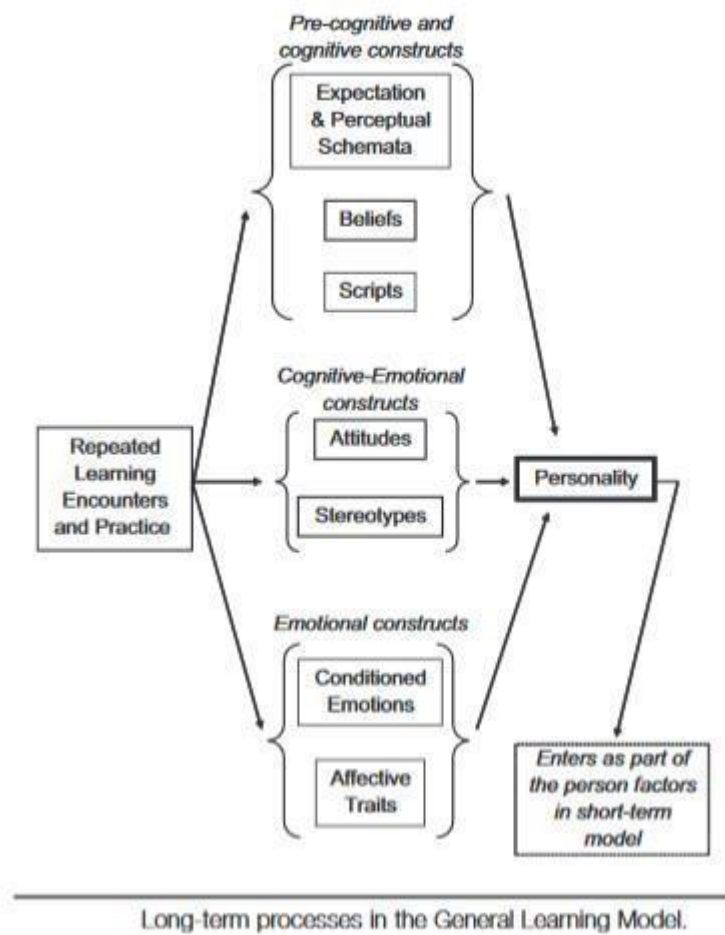


Figure 6: Vision simplifiée du processus à long terme dans le GLM (Buckley & Anderson, 2006).

Des expositions répétées (Blumberg & Blumberg, 2014) à plusieurs expériences peuvent créer divers effets à long-terme. En effet, quand les structures de la connaissance et des émotions sont amorcées, associées et renforcées, elles se développent mieux, sont plus facilement accessibles et ont une plus grande connexion avec les autres structures de connaissances.

Le GLM (Gentile, Groves & Gentile, 2014, p.133-134) propose 3 catégories d'effets sur le long terme. La première catégorie inclut des constructs cognitifs et perceptifs comme le développement et le renforcement des croyances (Huesmann & Guerra, 1997 ; Fontana & Beckerman, 2004). La seconde catégorie inclut les constructs cognitivo-affectifs comme les attitudes (Anderson & al. 2003) et les stéréotypes (Dizon & Linz, 2000).

Enfin, la troisième catégorie inclut l'exposition répétée à des médias qui peuvent conduire sur le long terme à des constructs émotionnels comme les habitudes affectives (comme associer des médias violents à du fun et de l'excitation), des émotions conditionnées (être

désensibilisé de la violence dans la vie réelle à force d'y être exposé dans les médias violents) et les traits affectifs (développement de traits colériques pour les joueurs habituels de jeux vidéo violents (Bushman & Huesmann, 2006). Suite à une exposition répétée (Gentile, Anderson, Yukawa, Ihori, Saleem, Ming... & Huesmann, 2009), tel que le fait de cultiver des stéréotypes, il peut résulter un renforcement sélectif (comme les croyances à propos de l'acceptation de l'agression quand les personnes jouent à des jeux où la violence est récompensée).

Yao, Mahood et Linz (2010) ont mené une recherche sur la tendance des pensées sexuelles, l'accessibilité accrue des stéréotypes féminins négatifs et sur la tendance auto-déclarée au harcèlement sexuel à la suite d'un jeu vidéo qui décrit les femmes comme des objets sexuels. Ils se sont basés sur le "general learning model" et ses sous-théories (la perspective néo-associative cognitive d'Anderson et Bower (1973) et la théorie du traitement de l'information sociale d'Huesmann (1998) pour étudier l'influence d'un jeu vidéo explicite avec contenu d'objectification féminine qui dans le modèle représente la variable "situation" sur la cognition à court terme des joueurs (variable d'état interne). Les joueurs étaient masculins, ce qui représente la variable personne. Cette étude a révélé que le fait de jouer à un jeu vidéo à caractère sexuel prime les pensées liées au sexe et augmente l'accessibilité au schéma "femme-objet sexuel". Les résultats montrent que jouer à un jeu vidéo représentant les femmes comme des objets sexuels diminuerait significativement le temps de réaction des participants masculins aux mots sexuels et aux mots sexuellement objectifiant pour la femme par rapport aux mots neutres et aux non-mots.

# Partie pratique

## Questions de recherche et hypothèses

### Questions de recherche et apports

La thématique du jeu vidéo dans la recherche ainsi que le sexisme sont des thèmes régulièrement abordés dans la littérature scientifique. Le lien entre les stéréotypes et la surcharge cognitive, bien que moins récemment, a été aussi abondamment étudié.

Cependant, une seule étude à notre connaissance prend en compte ces 3 composants. Il s'agit de l'étude de Read, Lynch, et Matthews (2018) et cette étude est extrêmement récente. Il est donc judicieux d'étoffer les recherches sur le sujet.

De manière plus globale, le jeu vidéo est extrêmement populaire et l'adhésion aux stéréotypes de genre est une problématique qui semble de plus en plus questionnée. Le but de l'étude n'est pas d'avoir une vision dichotomique sur la qualité du bien et du mal du jeu vidéo, le but est de voir si dans un certain contexte ce média peut avoir un impact sur le joueur.

Cette étude évalue l'adhésion à des stéréotypes de genre mais il ne faut pas voir le jeu vidéo comme ne pouvant causer que du tort et être la seule cause à l'adhésion de stéréotypes de genre. Cette recherche tentera juste d'avancer sur un domaine où la littérature scientifique doit encore s'accroître.

### Hypothèses de la recherche

Dans cette étude, nous nous focaliserons en majorité sur 2 variables indépendantes qui sont le groupe dans lequel le participant se trouvait (Groupe A, B, C ou D) et le sexe du participant.

Le groupe A correspond aux participants faiblement surchargés cognitivement et qui jouent à un jeu faiblement sexualisé, le groupe B correspond aux participants faiblement surchargés cognitivement et qui jouent à un jeu fortement sexualisé, le groupe C correspond aux participants fortement chargés cognitivement et jouant à un jeu faiblement sexualisé et le

groupe D correspond aux participants fortement chargés cognitivement et jouant à un jeu fortement sexualisé.

### ➤ Hypothèses principales

Notre 1<sup>ère</sup> hypothèse principale sera que les hommes auraient un plus haut taux que les femmes au niveau du sexisme (hostile et bienveillant), des mythes du viol et de l'agressivité générale. De plus, il y aurait une différence selon le genre pour la tâche AMP<sup>1</sup>, les hommes auraient une préférence pour les images sexualisés.

La 2<sup>e</sup> hypothèse principale est que le groupe A aurait un taux plus bas au niveau du sexisme (hostile et bienveillant), des mythes du viol et au niveau de l'hypermasculinité et hyperfeminité que le groupe D. Finalement, en ce qui concerne les groupes pour la tâche AMP, le groupe D aurait une préférence pour les images sexualisées comparativement au groupe A.

### ➤ Hypothèses secondaires

La 1<sup>ère</sup> hypothèse secondaire porte sur le lien positif entre le sexisme hostile, le sexisme bienveillant, les mythes du viol, l'"hypermasculinity", l'"hyperfeminity" et l'agressivité. En effet, de nombreuses études mettent en avant que le sexisme bienveillant et hostile sont liés à l'adhésion aux mythes du viol (Chapleau et al. 2007) et que l'"hypermasculinity" est lié à l'agressivité physique (Scharrer, 2004 ; Dill & Thill, 2007). Plusieurs études montrent que l'"hypermasculinity" est liée aux mythes du viol et à l'agressivité sexuelle (Süssenbach & Bohner, G., 2011 ; Hill & Fischer, 2001)

Enfin, les hommes auraient un niveau d'agressivité physique et verbal plus important que les femmes. Effectivement, selon une étude de Leslie Burton, Hafetz, et Henninger (2007), un plus haut niveau d'agressivité physique a été reporté par les hommes comparativement aux femmes. Selon une étude de Buss et Perry (1992), les hommes reportent également un plus haut niveau d'agressivité verbale, d'hostilité et de colère que les femmes.

---

<sup>1</sup> La tâche AMP (affect misattribution procedure) est expliquée à la page 36.

## Méthodologie

### Plan expérimental

		Faiblement surchargé cognitivement	Hautement surchargé cognitivement	<u>Totaux</u>
Femmes (N=69)	Jeu fortement sexualisé	19 (Groupe B)	17 (Groupe D)	36
	Jeu faiblement sexualisé	16 (Groupe A)	17 (Groupe C)	33
Hommes (N=68)	Jeu fortement sexualisé	18 (Groupe B)	17 (Groupe D)	35
	Jeu faiblement sexualisé	17 (Groupe A)	16 (Groupe C)	33
<u>Totaux</u>  137		70	67	137

## Population

137 sujets ont été recrutés dont 69 femmes et 68 hommes âgés de 18 à 32ans ( $\mu = 22,16$   $\sigma = 2,06$ ). Ils ont été recrutés sur base volontaire et sans rémunération. L'échantillon est composé de femmes et d'hommes recrutés en majorité via internet mais aussi dans notre entourage proche et de façon aléatoire en demandant aux personnes croisées à l'université ou dans des bibliothèques.

La population était choisie entre 18 et 30ans ce qui correspond à la population majeure qui joue le plus, ces personnes sont donc plus susceptibles d'être impactées par les jeux vidéo (Coyne & al, 2013).

Les personnes ne devaient pas être de grands consommateurs de jeux vidéo sur console, pc ou arcade c'est-à-dire que la consommation maximale de ce médium était de 5 heures par semaines en moyenne. Les participants ne devaient jamais avoir joué au jeu « Ultra Street Fighter IV » ni à d'autres jeux "Street Fighter". En effet, tous les jeux « Street Fighter » ont les mêmes personnages et dynamiques. Cette condition permet que les joueurs puissent être en surcharge cognitive durant le jeu, selon Shiffrin et Schneider (1977), les joueurs moins qualifiés devant allouer plus de ressources cognitives à l'apprentissage et à l'utilisation des contrôles de jeu que les joueurs expérimentés.

Pour que la tâche AMP puisse fonctionner, le participant ne doit pas connaître les signes chinois et japonais car ceux-ci doivent rester neutres pour la personne. Si la personne par exemple voit qu'un des signes veut dire "bonheur", il aura une vision subjective de ce signe qui aura une signification pour lui.



## Matériel

Pour réaliser cette étude, divers matériels ont été employés :

Le jeu "Ultra Street-Fighter IV" qui est un jeu de combat datant de 2009. Le système "Steam", plateforme pour jouer à des jeux vidéo a été utilisée. Des mods<sup>2</sup> ont également été intégrés dans le jeu pour rendre les personnages sexualisés et non sexualisés selon la condition choisie. Un pc portable avec une configuration permettant l'utilisation de Street Fighter. Ce pc sera relié à un écran de 23 pouces, une souris, un clavier AZERTY, clavier qui comportera des gommettes rouges et vertes pour la tâche AMP (la verte correspondant au fait d'aimer l'image et la rouge au fait de ne pas aimer l'image) et des haut-parleurs (ceux-ci étant réglés au maximum tandis que le volume sur le portable était réglé sur 16).

Pour lancer la tâche AMP, il est indispensable que le logiciel "E-Run" soit installé sur l'ordinateur utilisé. Celui-ci permet de lancer la tâche et de mesurer la préférence pour les femmes fortement sexualisées ou non. Enfin, une manette filaire "X-box 360" est utilisée comme manette de jeu pour le jeu vidéo.

---

<sup>2</sup> Des mods sont des modifications apportées à un jeu original pour pouvoir changer des personnages, environnements ou autres caractéristiques du jeu.

## Procédure

Tout d'abord, selon la condition dans laquelle la personne se trouve, la procédure sera légèrement modifiée.

Pour commencer, quand la personne arrive, on lui explique qu'elle va faire une étude sur "l'effet des jeux vidéo sur l'attraction physique" (annexe 1) et on lui demande de signer un consentement éclairé (annexe 2). On ne lui donne donc pas le véritable but de l'étude pour influencer au minimum ses réponses aux différents questionnaires. Ensuite, on lui demande de répondre à un questionnaire démographique.

Ensuite, la personne va jouer 15 minutes à "Ultra Street Fighter". Il est demandé au participant de ne pas communiquer avec l'expérimentateur durant cette séance de jeu, on lui précise que son personnage se trouve à gauche de l'écran et comment tenir une manette en main. La consigne est la suivante : "Tu vas devoir retenir quelles touches de la manette fait quoi dans le jeu, par exemple : Quand j'appuie sur le joystick vers la droite, mon personnage avance". Si le participant est en condition de surcharge cognitive, il jouera face à un personnage mouvant et avec un niveau de compétence élevée. Si le joueur est en condition faible charge cognitive, il sera face au même personnage mais non mouvant. Les tenues des personnages du jeu sont modifiées selon la condition fortement sexualisée ou faiblement sexualisée. Après les 15 minutes de jeu, le participant réalise la tâche AMP.

Suite à la tâche AMP, le participant va répondre à divers questionnaires en commençant par le questionnaire démographique (annexe 3) et l'évaluation du jeu vidéo (annexe 4) auquel il vient de jouer. Subséquemment, il répond à "l'ambivalent sexism inventory" (annexe 5), au questionnaire d'"hypermasculinity" (annexe 8) si le participant est un homme, au questionnaire d'"hyperfemininity" (annexe 9) si le participant est une femme, au questionnaire d'agressivité et enfin au questionnaire concernant l'adhésion aux mythes du viol.

Pour finir, nous expliquons le véritable but de l'étude, nous donnons un débriefing écrit (annexe 10) au participant, nous lui demandons de remplir à nouveau un consentement écrit et éclairé avec le bon nom de l'étude et enfin, nous lui demandons s'il a des questions concernant l'étude.

## Mesures et questionnaires

### ➤ Questionnaire démographique (annexe 3)

Il contient des questions sur le sexe, l'âge et les nombres d'années d'étude réussies par le participant depuis ses études primaires. Ensuite il évalue le nombre d'heures jouées en moyenne par semaine aux jeux vidéo (ne comprenant pas le téléphone), s'il a déjà joué au jeu "Street Fighter" et si c'est une personne habituée aux jeux de combat en général.

### ➤ Jeu vidéo

Comme explicité précédemment, le jeu auquel le participant va jouer 15 minutes est "Ultra Street Fighter IV" qui est un jeu de combat. Le jeu est en mode « entraînement » (pour que la personne ne puisse pas mourir ou tuer son adversaire). Le joueur incarne "Juri" et se bat contre "C. Viper".

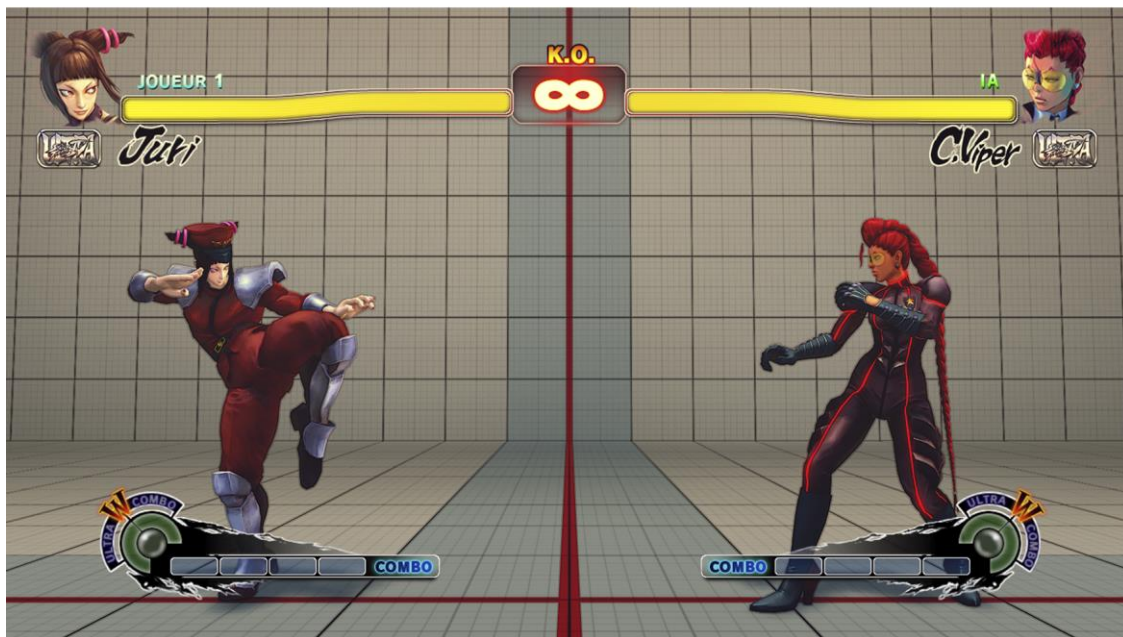
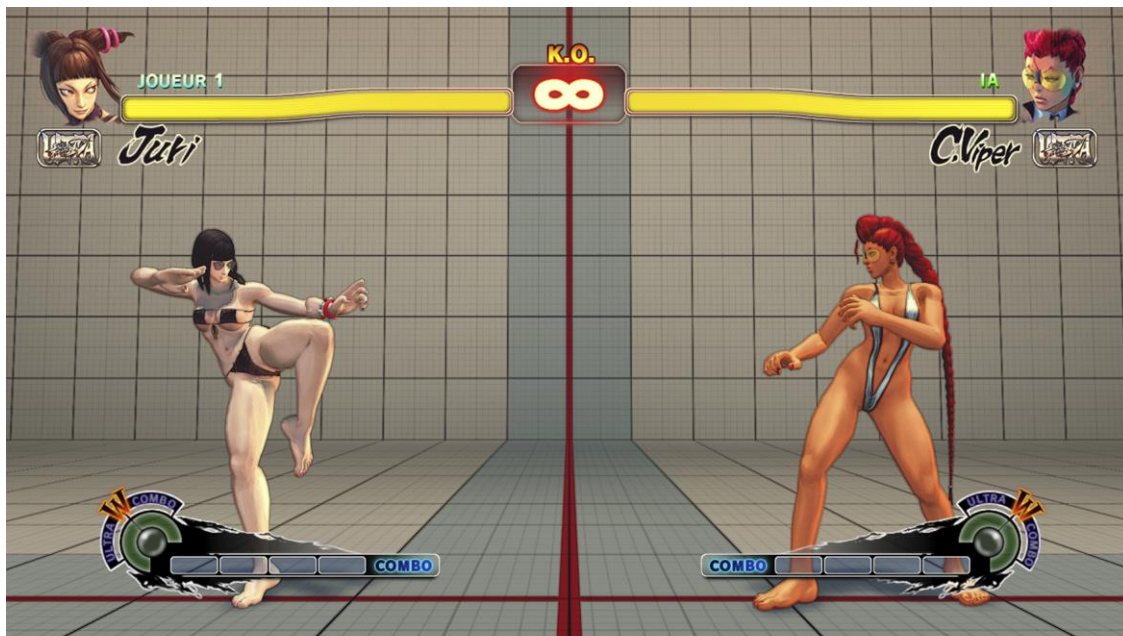


Figure 7 Exemple du jeu vidéo avec en 1ère image, les personnages fortement sexualisés et en seconde image, les personnes faiblement sexualisés.

En condition de surcharge cognitive "C. Viper" se bat, elle est en mouvement. Le niveau du jeu est fixé sur la difficulté moyen supérieur tandis qu'en condition de non surcharge cognitive, C.Viper ne se bat pas et ne bouge pas. Sur les images ci-dessus on peut voir sur la 1<sup>ère</sup> image le jeu vidéo sexualisé et dans la seconde image le jeu vidéo non sexualisé (fig.7).

### ➤ AMP (Affect Misattribution Procedure)

L'AMP est une procédure qui a été mise en place en 1993 par Murphy et Zajonc utilisant le priming<sup>3</sup> et en manipulant le temps de certains stimuli. Lors de cette procédure, les participants évaluent le caractère visuel de pictogrammes. Il est supposé que la réaction affective envers le prime influence les réponses sans que les participants en soient conscients (Blaison, Imhoff, Hühnel, Hess, & Banse, 2012).

En pratique, le participant va apercevoir des signes chinois précédés d'images de femmes fortement sexualisées ou faiblement sexualisées. Il y a également une condition neutre où il n'y a pas d'image avant les signes chinois. Nous demanderons aux participants d'évaluer ces signes chinois simplement en leur demandant via le clavier d'appuyer sur une gomme verte s'il aime le signe et sur une gomme rouge s'il n'aime pas le signe. Les signes chinois étant vus comme neutres, il y aurait un effet de l'image qui les précède. Nous avons choisi d'utiliser une modification apportée par Payne, Cheng, Govorun, et Stewart (2005) qui rend le prime visible durant 75ms alors que dans l'ancienne version le prime est subliminal. Ces changements ont été appliqués dans le but d'observer si le participant est toujours influencé par le prime alors qu'il tente de modifier son jugement. Ci-dessous 2 exemples utilisés lors de la tâche AMP (*fig. 8 & fig. 9*) sont donnés.

---

<sup>3</sup> Le priming ou amorçage est une technique par laquelle l'exposition à un stimulus influe sur une réponse à un stimulus ultérieur, sans intentions conscientes.

## AMP avec image non sexualisée



*Figure 8 Exemple venant de la tâche AMP avec une image de femme faiblement sexualisée*



*Figure 9 Exemple venant de la tâche AMP avec une image de femme fortement sexualisée*

➤ Evaluation du jeu vidéo (annexe 4)

Il s'agit d'un questionnaire qui évalue le jeu auquel le participant vient de jouer. Il comporte 8 questions. Le volontaire y répond via une échelle de Likert de 1 à 10. Par exemple, 1 étant égale à "pas facile" et 10 à "très difficile". Ce questionnaire mesure la difficulté, l'amusement, la frustration, l'excitation, la compétitivité, la rythmicité et le niveau de réalisme et de violence du jeu.

➤ "Ambivalent sexism inventory" (annexe 5)

C'est une échelle développée en 1996 par Glick et Fiske en 1996 avec une cohérence interne de .84 mais nous avons utilisé la traduction validée par Dardenne et al. (2006) contenant 22 items. C'est une échelle de Likert qui va de 0 (Pas du tout d'accord) à 5 (Tout à fait d'accord). Ce test (Glick & Fiske, 2001) se subdivise en 2 échelles : le sexisme hostile et le sexisme bienveillant.

Le sexisme bienveillant (Sarlet & Dardenne, 2012) est lui-même subdivisé en 3 catégories (fig. 10) : La différenciation de genre, l'intimité hétérosexuelle et la protection paternaliste.

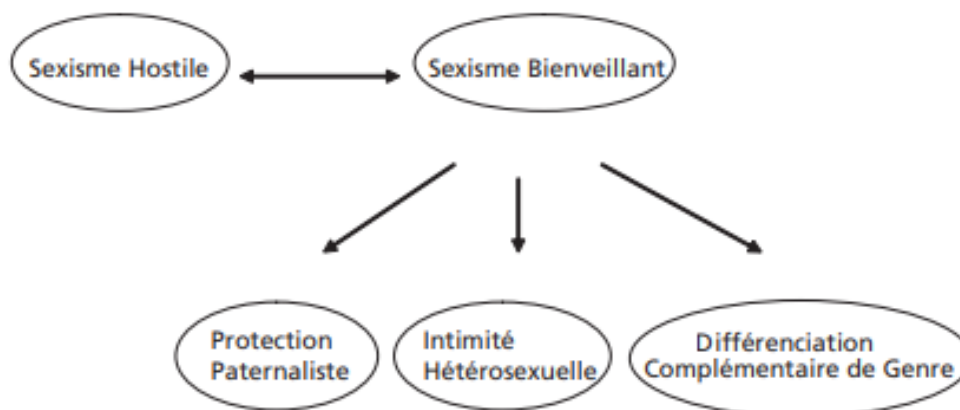


Figure 10 Schéma représentant la structure de l'ambivalent sexism inventory (Dardenne & al, 2006)

#### ➤ "Hyperfemininity" (annexe 7)

La validation du questionnaire d'"hyperfemininity" a été réalisée par Murnen en 1991. Elle a validée 26 questions pour arriver à une cohérence interne de .76 à .80. Le questionnaire (fig. 11) est construit comme ceci :

I think presidential debates

are boring.						are interesting.					
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Figure 11: Exemple de construction de l'échelle d'hypermasculinity et hyperfemininity (Peters, Nason et Turner, 2007)

Dans l'étude utilisée pour la validation de cette échelle, les femmes «hyperféminines» indiquaient des attitudes et des croyances traditionnelles particulières concernant les droits et les rôles des femmes qui auraient des implications pour les relations homme-femme. L'hyperféminité est associée à une préférence pour des attitudes et croyances traditionnelles de genre. Cette échelle divise ces items en plusieurs catégories : Le plus important est la relation avec l'homme, l'attractivité et la sexualité peuvent être utilisées pour préserver une relation amoureuse et la préférence pour des hommes qui ont des comportements sexuels traditionnels (Murnen & Byrne, 1991).



➤ "Hypermasculinity" (annexe 8)

Nous avons utilisé la version de Mosher et Sirkinb (1984) qui contient 21 items. C'est une échelle utilisant le choix entre 1 à 7. Tout comme l'hyperfeminity, il y a une phrase à l'extrémité gauche et une à l'extrémité droite et la personne doit se positionner selon sa préférence entre les 2 phrases. Par exemple : "Je préfère prendre des risques plutôt que de faire preuve de prudence" vs "je préfère faire preuve de prudence que de prendre des risques". Cette échelle a une cohérence interne de .86. On retrouve 3 sous-composantes : Les attitudes sexuelles envers les femmes, la violence étant valorisée car c'est un signe de virilité et un haut niveau de prise de risque (Tang, 2016).

➤ Aggression questionnaire (annexe 6)

L'aggression questionnaire a été créé par Buss et Perry (1992) et nous avons choisi le test adapté de Genoud et Zimmermman (2009) comportant 12 items (de comportements et émotions auto-rapportés). Les réponses se font selon une échelle de Likert allant de 1 (Cela ne me correspond pas du tout) à 6 (Cela me correspond totalement). Ces 12 items sont repartis en 4 sous-échelles : L'agression physique, l'agression verbale (ces 2 composantes impliquent de blesser physiquement ou verbalement les autres), la colère (excitation physiologique et préparation à l'agression) et l'hostilité (sentiments d'injustice). Ces 4 sous-échelles présentes une cohérence interne acceptable ( $\alpha$  compris entre .73 et .80).

➤ (IRMA) Mythes du viol (annexe 9)

C'est un questionnaire qui mesure l'acceptation des mythes du viol. Les analyses psychométriques (Baugher, Gray, Elhai, & Monroe, 2010) indiquent que les 45 points de l'IRMA sont théoriquement solides et que le test a un bon fonctionnement statistiquement parlant.

Un abrégé est utilisé dans cette étude. L'IRMA-SF est composé de 20 items qui évaluent le degré d'accord (Payne, Lonsway & Fitzgerald, 1999) envers divers mythes du viol. Il a été

démontré que l'IRMA est une mesure fiable et valide, en effet, il y a une cohérence interne supérieure à .80 dans la plupart des études. L'IRMA-SF est divisée en plusieurs catégories : "Elle l'a cherché", "il n'en avait pas l'intention", "Ce n'était pas vraiment un viol" et "elle a menti".

### Aspects éthiques

Les données des sujets sont évidemment anonymes et ne paraîtront pas dans l'étude.

Cette étude a été validée au préalable par le comité éthique de la faculté de psychologie, logopédie et sciences de l'éducation de l'université de Liège.

### Analyses statistiques

#### ➤ Analyses statistiques de contrôle

En tout premier lieu, nous avons standardisé les scores de toutes les variables métriques pour être capable de mesurer avec réalisme les différences significatives entre ces variables, les échelles étant très différentes. C'était une condition sine qua non au bon déroulement de l'analyse statistique.

Ensuite, l'opération suivante se déroule sur la tâche AMP. La tâche AMP comprend 3 conditions, l'AMP avec image fortement sexualisée, l'AMP avec image faiblement sexualisé et l'AMP neutre ne contenant que l'image de signes chinois sans images au préalable. L'AMP neutre permet de contrôler au mieux la subjectivité face aux signes chinois, il faut donc retirer les résultats obtenus à l'AMP neutre des résultats de l'AMP avec image fortement sexualisée et de l'AMP avec image faiblement sexualisée.

L'opération suivante correspond à un indice quant à la validité de la forte surcharge cognitive. Cette opération se fait grâce à l'auto-évaluation de la difficulté dans le questionnaire d'évaluation du jeu vidéo. Nous allons faire cette opération via un test t de student pour échantillons indépendants en comparant le niveau de difficulté des personnes en faible surcharge cognitive et le niveau de difficulté des participants en forte surcharge cognitive.

Enfin, la dernière opération a été réalisée car les participants ont été recrutés et testés par 2 personnes différentes, il est dès lors important de valider qu'il n'y ait pas de différence due à l'expérimentatrice. Pour réaliser cela, nous avons utilisé une anova à mesures répétées.

### ➤ Analyses statistiques générales

La 1<sup>ère</sup> analyse concerne les différences entre les groupes A, B, C et D au niveau des variables dépendantes : Sexisme (bienveillant et hostile), agressivité, adhésion aux mythes du viol et tâche AMP. Nous avons ainsi effectué une Manova (analyse multivariée) avec les 4 groupes en variables indépendantes (A, B, C et D) et les 6 variables citées ci-dessus en variables dépendantes.

Pour continuer sur la différence entre les groupes, nous avons évalué via une anova la différence groupale pour l'hypermasculinity et une anova pour la différence groupale pour l'hyperfeminity.

La 2<sup>e</sup> analyse porte sur les différences entre l'échantillon « hommes » et l'échantillon « femmes » au niveau des variables dépendantes : Sexisme (bienveillant et hostile), agressivité, adhésion aux mythes du viol et l'AMP. Pour réaliser cette analyse, nous avons effectué une manova avec le sexe comme variable indépendante de groupement et les 6 variables citées ci-dessus en variables dépendantes.

Pour évaluer le lien entre le sexisme hostile, bienveillant, les mythes du viol, l'hypermasculinity et l'hyperfeminity, nous avons fait des corrélations.

Enfin, la dernière hypothèse, portant sur la différence homme et femme à un niveau plus précis de l'agressivité : l'agressivité physique et verbale, a été réalisée en utilisant des régressions.

## Résultats

### Statistiques de contrôle

- Validation de la forte surcharge cognitive via la difficulté du jeu

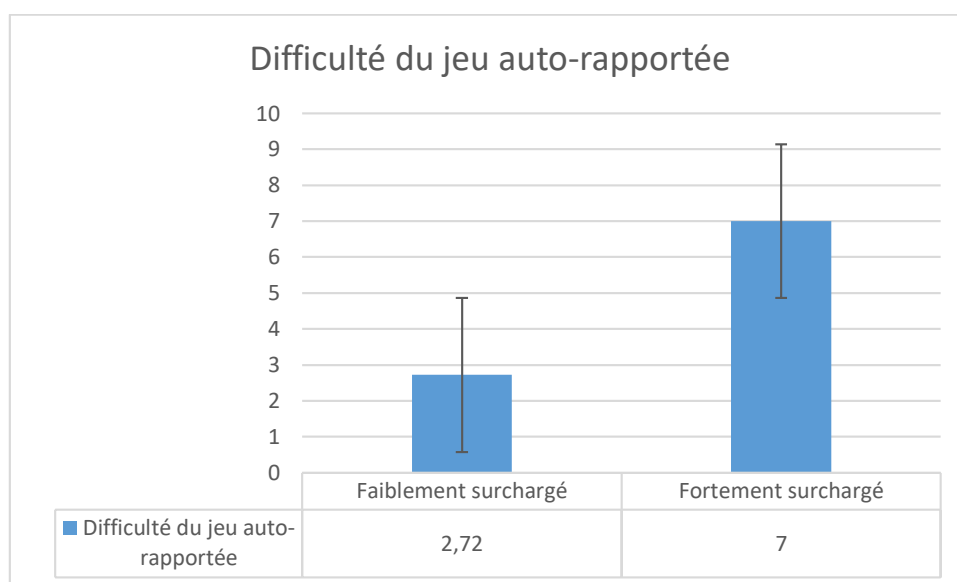


Tableau 1 t pour échantillons indépendants démontrant une surcharge cognitive via la difficulté du jeu rapportée dans les différents groupes

L'homogénéité des variances démontrée par le test de Levene ( $p=.87$ ) nous permet d'utiliser un test t pour échantillons indépendants. Celui-ci (*tableau 1*) montre une différence significative au niveau de l'évaluation de difficulté du jeu ( $t(1, 135) = -12.83$  et  $p < .001$ ).

➤ Évaluation de différences des scores entre évaluateurs

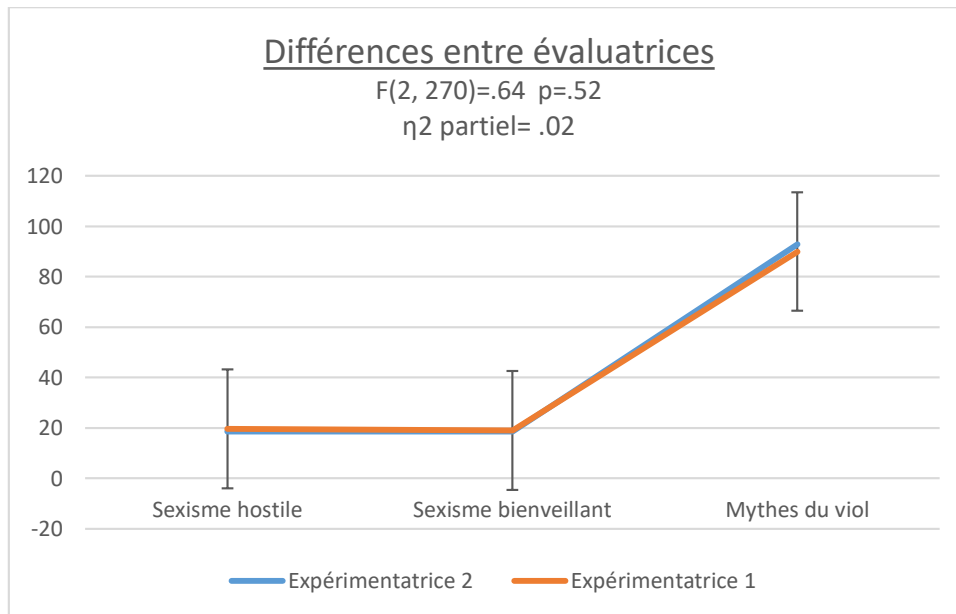


Tableau 2 Anova à mesures répétées démontrant une absence de différences significatives au niveau des expérimentatrices pour les stéréotypes de genre

L'anova à mesures répétées (tableau 2) ne met pas en évidence de différences significatives entre les évaluateurs ( $F(2,270) = .64$   $p = .52$ )

Toutefois la sphéricité évaluée par le test Mauchly n'étant pas respectée ( $W = .49$  et  $p < .001$ ) et bien que l'anova soit un test robuste, nous avons utilisé par sécurité la correction de Greenhouse-Geisser ( $p_{adj} = .46$ ) celle-ci confirmant nos résultats.

## Statistiques descriptives

➤ Selon le groupe

	Groupe A		Groupe B		Groupe C		Groupe D	
	M	$\sigma$	M	$\sigma$	M	$\sigma$	M	$\sigma$
<i>Âge</i>	21.88	2.85	21.77	2.38	23.44	3.51	22	2.75
<i>Heures par semaine de jeu</i>	1.03	1.79	1.09	1.60	0.87	1.45	0.54	1.28
<i>Difficulté du jeu</i>	2.48	1.84	3.09	2.12	7.00	2.11	6.97	1.95
<i>Sexisme hostile</i>	19.54	9.79	16.34	9.93	17.69	12.02	19.84	10.34
<i>Sexisme bienveillant</i>	18.79	11.23	14.69	9.71	15.00	8.29	19.94	9.88
<i>Protection paternaliste</i>	6.64	4.67	5.69	4.13	6.16	3.57	7.27	4.09
<i>Intimité hétérosexuelle</i>	7.06	5.14	5.09	4.76	5.16	3.87	7.84	4.24
<i>Différenciation complémentaire de genre</i>	5.09	3.65	3.91	3.14	3.69	2.86	4.84	3.47
<i>Agressivité générale</i>	25.97	8.27	22.83	6.72	22.39	8.31	22.81	8.56
<i>Agressivité physique</i>	6.70	2.88	6.31	2.74	6.69	3.55	6.49	3.40
<i>Agressivité verbale</i>	9.51	3.44	9.29	2.91	9.12	2.68	8.89	2.99
<i>Colère</i>	9.18	3.64	8.20	3.57	7.56	3.21	8.22	4.09
<i>Hostilité</i>	8.15	3.47	7.14	3.08	7.22	4.28	7.51	3.20
<i>Hyperfeminity</i>	104.15	32.57	104.43	34.84	107.00	45	106.73	31.04
<i>Hypermasculinity</i>	74.33	13.83	73.40	11.76	69.72	39	72.57	11.87
<i>Mythes du viol</i>	91.24	11.09	94.23	11.48	93.09	11.39	90.89	11.39
<i>Elle l'a cherché</i>	24.39	3.76	25.46	3.09	24.37	4.25	24.30	4.09
<i>Il n'en avait pas l'intention</i>	23.51	3.68	23.43	4.35	24.37	4.20	22.57	3.76
<i>Ce n'était pas vraiment un viol</i>	23.09	2.44	23.83	1.72	23.69	1.89	23.24	2.89
<i>Elle a menti</i>	20.24	3.94	21.51	3.34	20.66	3.58	20.81	4.21
<i>Amp fortement sexualisée</i>	-5.21	22.94	-4.70	31.11	0.32	25.62	-1.63	32.99
<i>Amp faiblement sexualisée</i>	5.13	25.16	-2.21	33.08	7.90	27.66	4.92	35.98

Tableau 3 Statistiques descriptives selon les 4 groupes (A, B, C et D)

➤ Selon le sexe

	FEMMES		HOMMES	
	M	$\sigma$	M	$\sigma$
Âge	22.16	2.06	22.33	3.61
<b>Heures par semaine de jeu</b>	0.33	0.88	1.40	1.84
<b>Difficulté du jeu</b>	4.56	2.89	5.25	2.89
<b>Sexisme hostile</b>	18.43	9.85	18.43	11.07
<b>Sexisme bienveillant</b>	14.75	9.14	19.72	10.31
<i>Protection paternaliste</i>	5.17	3.73	7.75	4.14
<i>Intimité hétérosexuelle</i>	5.76	4.54	6.88	4.70
<i>Différenciation complémentaire de genre</i>	3.81	2.73	4.98	3.74
<b>Agressivité générale</b>	23.38	8.59	23.57	7.50
<i>Agressivité physique</i>	5.97	2.85	7.11	3.30
<i>Agressivité verbale</i>	8.68	2.85	9.72	3.30
<i>Colère</i>	8.96	3.95	7.61	3.23
<i>Hostilité</i>	7.67	3.37	7.34	3.64
<b>Hyperfeminity</b>	75.61	17.06		
<b>Hypermasculinity</b>			65.09	14.52
<b>Mythes du viol</b>	92.17	11.03	92.51	11.65
<i>Elle l'a cherché</i>	24.54	4.00	24.73	4.01
<i>Il n'en avait pas l'intention</i>	23.29	3.89	23.48	4.15
<i>Ce n'était pas vraiment un viol</i>	23.59	2.02	23.30	2.19
<i>Elle a menti</i>	20.65	3.93	20.98	3.63
<b>Amp fortement sexualisée</b>	-3.61	25.89	-2.02	30.98
<b>Amp faiblement sexualisée</b>	6.45	29.45	1.20	32.27

Tableau 4 Statistiques descriptives selon le genre

## Statistiques générales

### ➤ Différences de scores entre les 4 groupes (A, B, C et D)

La manova (Lambda de Wilks= .84,  $F(18, 362.52) = 1.26$  et  $p = .21$ ) ne montre pas de différence significative entre les 4 groupes (tableau 5).

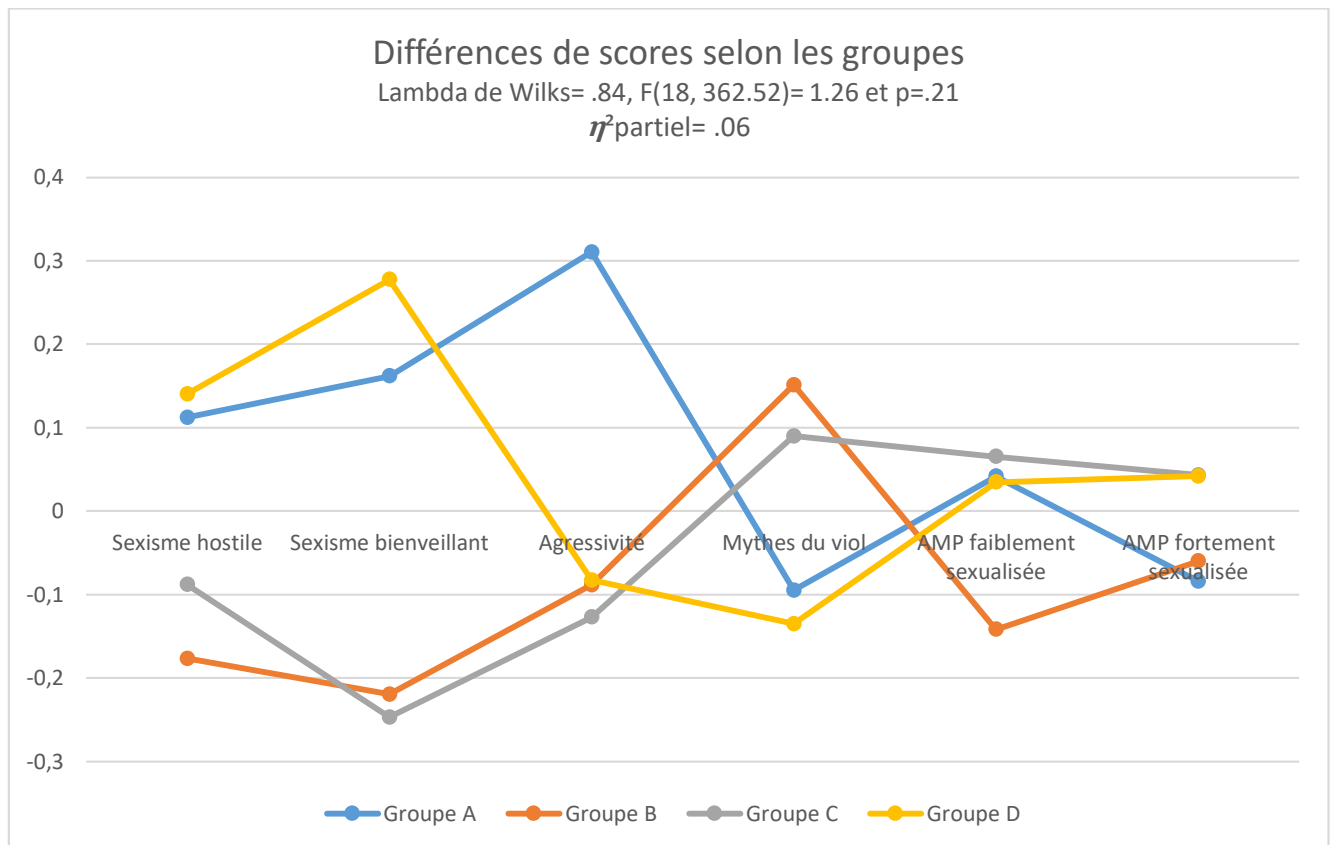


Tableau 5 Manova qui ne montre aucune différence de scores selon les 4 groupes



Les résultats de chaque anova simple donnée par la manova sont indiqués dans le tableau suivant :

	<b>Seul de significativité &lt;.05 et dl = 133</b>	
	F	p
Sexisme hostile	0.82	0.49
Sexisme bienveillant	2.54	0.06
Agressivité générale	1.42	0.24
Mythes du viol	0.67	0.57
AMP fortement sexualisée	0.12	0.95
AMP faiblement sexualisée	0.30	0.82

*Tableau 6 Ensemble des anovas simples de la manova ne montrant aucune différence significative entre les 4 groupes*

Nous avons ensuite fait une anova pour tenter de démontrer une différence significative entre les 4 groupes pour l'hyperféminité et l'hypermasculinité.

Au niveau de l'hyperfeminity ( $F(3,65)=.43$  et  $p=.73$ ), il n'y a pas de différence significative entre les groupes (*tableau 7*).

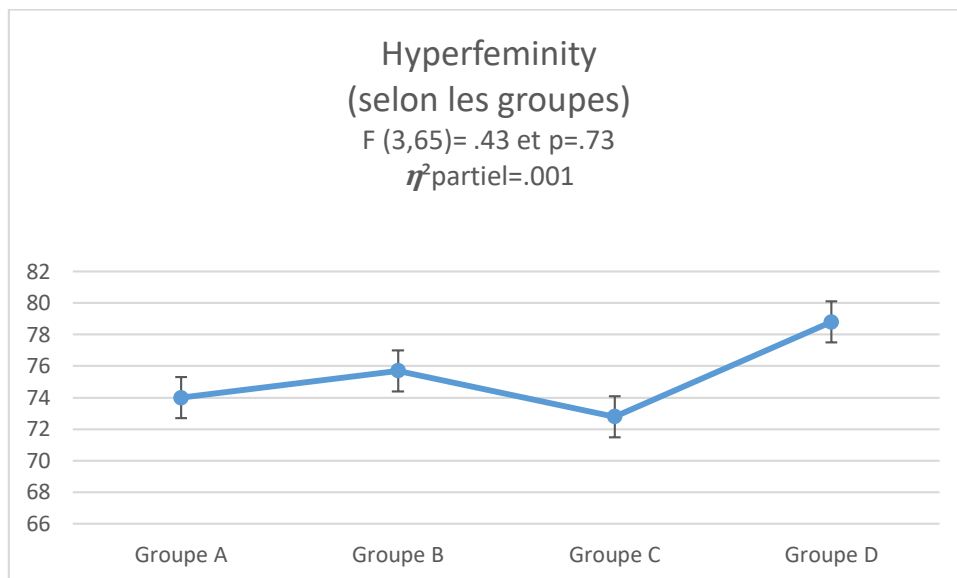


Tableau 7 Anova ne montrant aucune différence significative entre les 4 groupes pour l'hyperfeminity

Au niveau de l'hypermasculinity ( $F(3,64)=.90$  et  $p=.45$ ), il n'y a pas de différence significative entre les groupes (*tableau 8*).

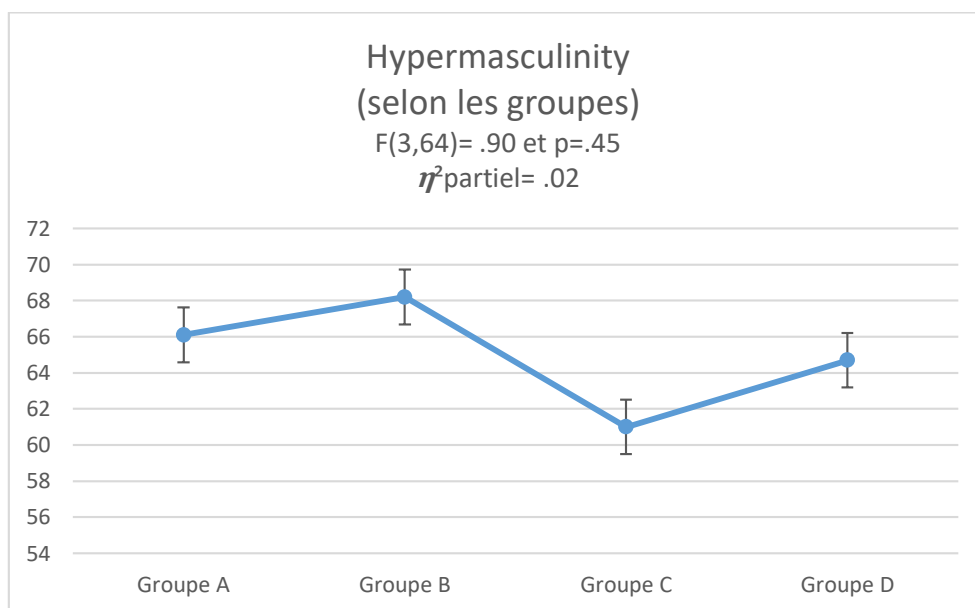


Tableau 8 Anova ne montrant aucune différence significative entre les 4 groupes pour l'hypermasculinity

➤ Différences de scores entre hommes et femmes

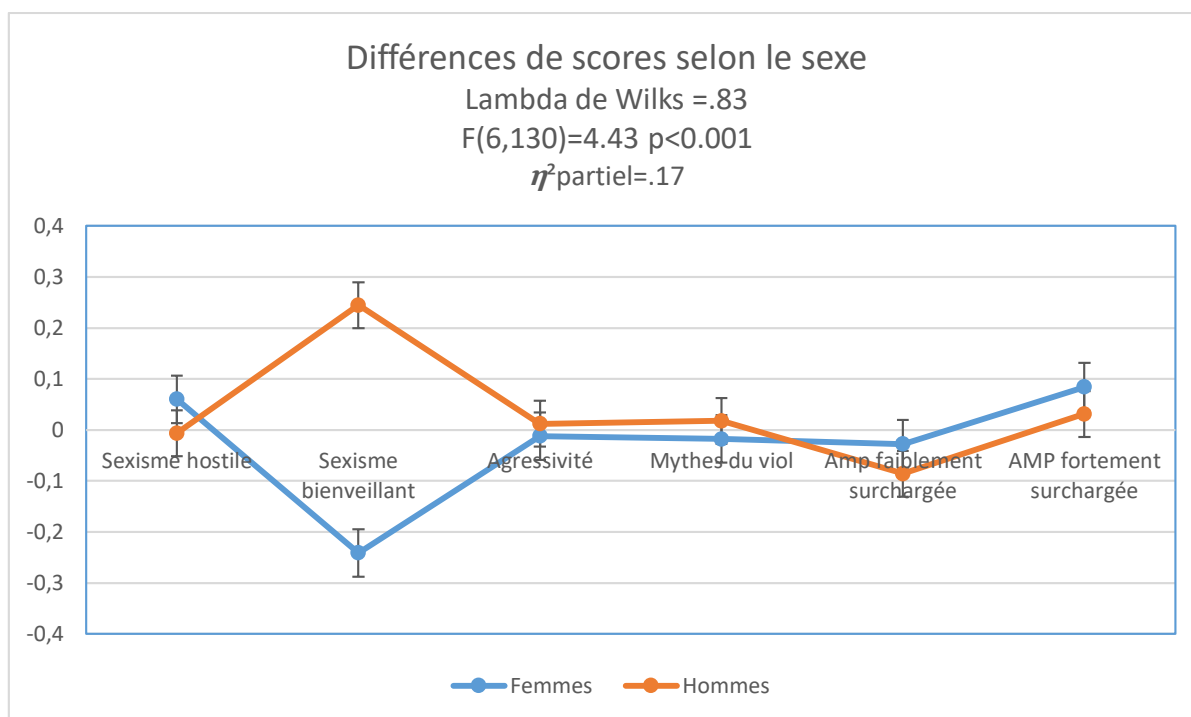


Tableau 9 Manova montrant une différence significative des scores selon le genre

La manova (Lambda de Wilks = .83,  $F(6,130)=4.43$  et  $p<.001$ ) a démontré une différence significative des scores entre les sexes (*tableau 9*).

Les résultats de chaque anova (*tableau 10*) simple donnés par la manova sont indiqués dans le tableau suivant (les anovas significatives sont en bleu) :

	Seul de significativité <.05 et dl = 135	
	F	p
Sexisme hostile	0.004	0.94
Sexisme bienveillant	8.53	0.004

Agressivité générale	0.02	0.89
Mythes du viol	0.04	0.84
AMP fortement sexualisée	0.10	0.74
AMP faiblement sexualisée	0.99	0.32

Tableau 10 Ensemble des anovas de la manova démontrant une différence significative au niveau du sexisme bienveillant selon le genre

Seul le sexisme bienveillant est significatif parmi toutes les variables (tableau 11).

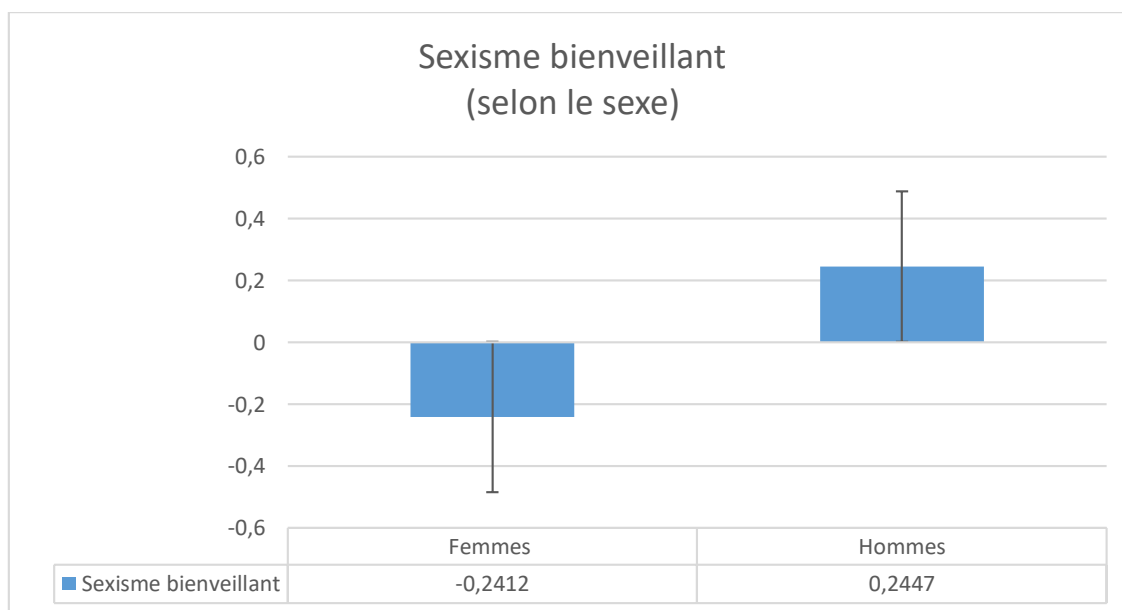


Tableau 11 Graphique montrant la différence significative pour le sexisme bienveillant selon le genre, l'homme montrant un taux plus élevé que la femme

Comme nous avons obtenu une différence significative pour le sexisme bienveillant entre les hommes et les femmes, nous avons décidé de voir si une différence significative serait démontrée selon le genre entre les 3 sous-catégories du sexisme bienveillant : La protection paternaliste, l'intimité hétérosexuelle et la différenciation complémentaire de genre via une manova (tableau 12).

La manova (Lambda de Wilks = .90,  $F(3,132) = 5.10$  et  $p = .002$ ) montre bien une différence significative entre les hommes et les femmes.

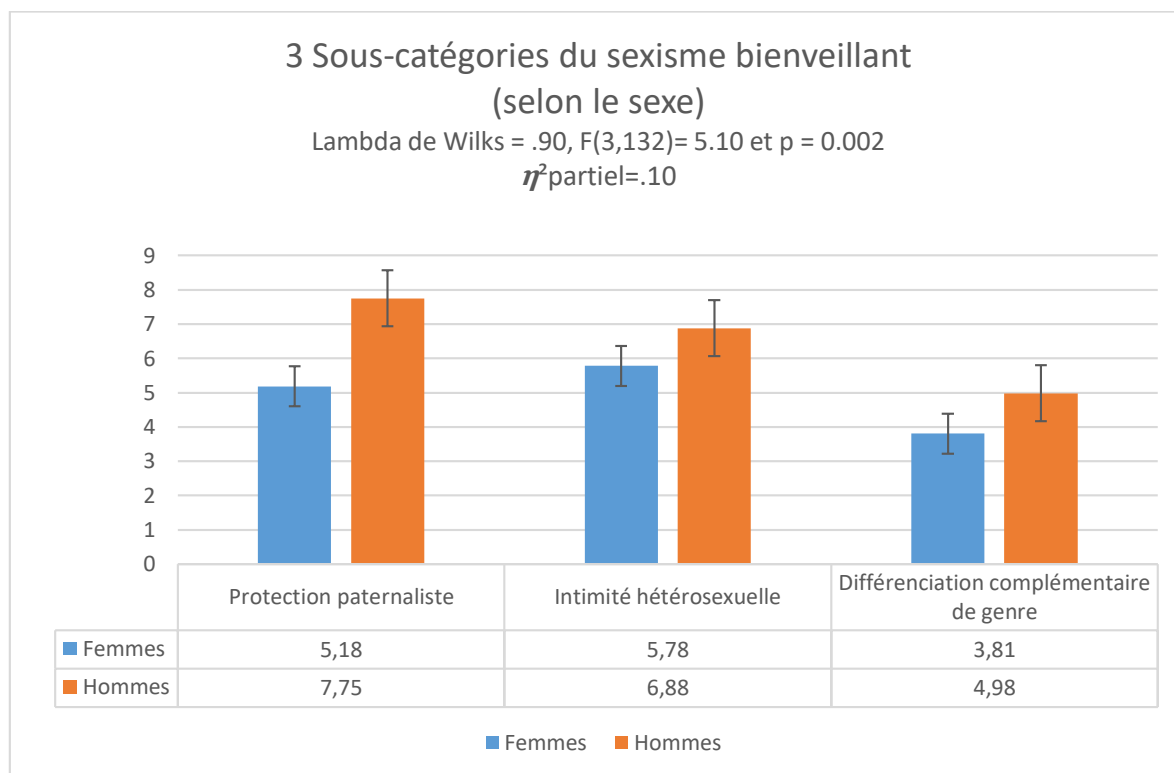


Tableau 12 Manova montrant une différence significative entre les 3 sous-catégories du sexisme bienveillant selon le genre

Les résultats de chaque anova simple donnée par la manova (*tableau 13*) sont indiqués dans le tableau suivant (les anovas significatives sont en bleu) :

	Seul de significativité <.05 et dl = 135	
	F	p
Protection paternaliste	4.40	0.04
Intimité hétérosexuelle	1.99	0.16
Différenciation complémentaire de genre	14.61	< 0.001

Tableau 13 Ensemble des anovas de la manova montrant une différence significative au niveau de la protection paternaliste et de la différenciation complémentaire de genre

La protection paternaliste et la différenciation complémentaire de genre sont significatives (tableau 14 et 15).

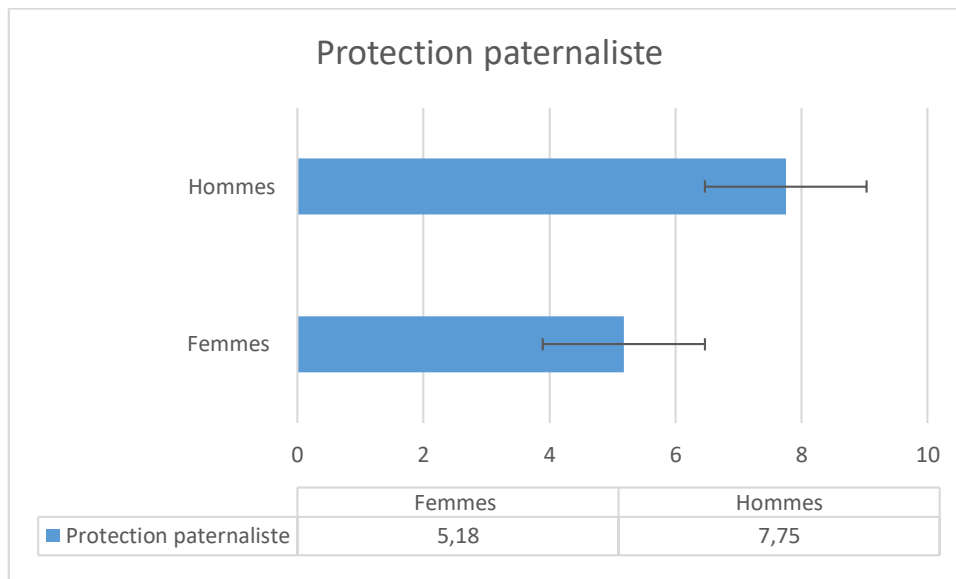


Tableau 14 Les hommes montrent un plus haut taux de protection paternaliste que les femmes

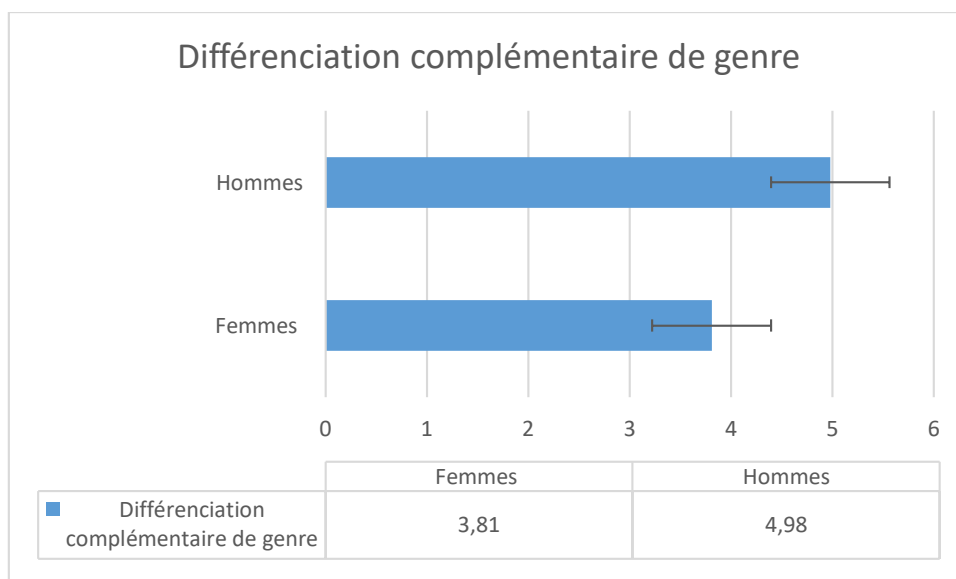


Tableau 15 Les hommes montrent un plus haut taux de différenciation complémentaire de genre que les femmes

- Différences significatives entre hommes et femmes pour les différents types d'agressivité

Nous avons décidé via une manova de tenter de démontrer qu'il existait une différence significative de genre pour les différents types d'agressivité.

La manova (Lambda de Wilks= .85 et  $F(4,132)= 5.72$  et  $p=.003$ ) démontre une différence significative au niveau du genre pour les différents sous-composants de l'agressivité (*tableau 16*).

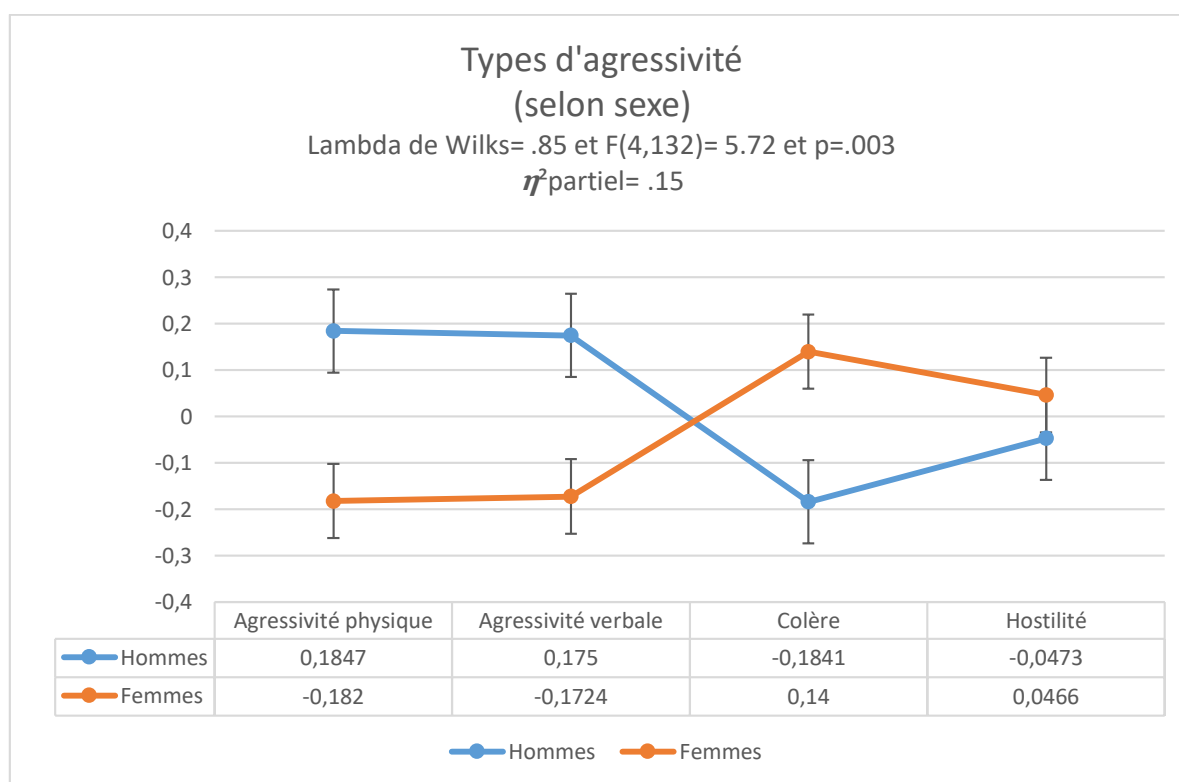


Tableau 16 Différence significative pour les 4 sous-catégories de l'agressivité selon le genre

Les résultats de chaque anova simple (*tableau 17*) donnés par la manova sont indiqués dans le tableau suivant (les anovas significatives sont en bleu) :

	Seul de significativité <.05 et dl = 135	
	F	p
Aggressivité physique	4.73	.03

Agressivité verbale	4.23	.04
Colère	4.70	.03
Hostilité	.30	.58

Tableau 17 Ensemble des anovas montrant qu'il y a une différence significative selon le genre pour l'agressivité physique, l'agressivité verbale et la colère

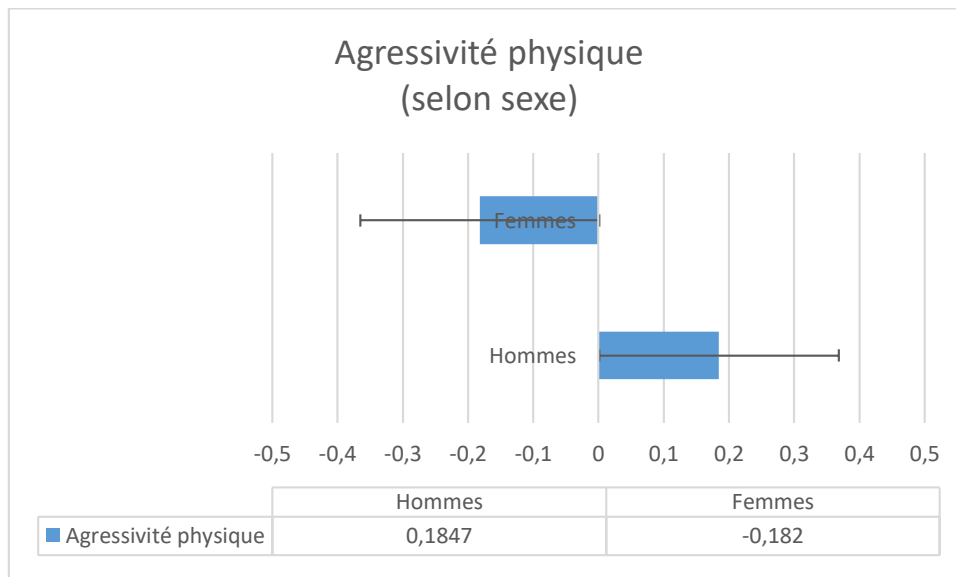


Tableau 18 Les hommes montrent un plus haut taux d'agressivité physique que les femmes

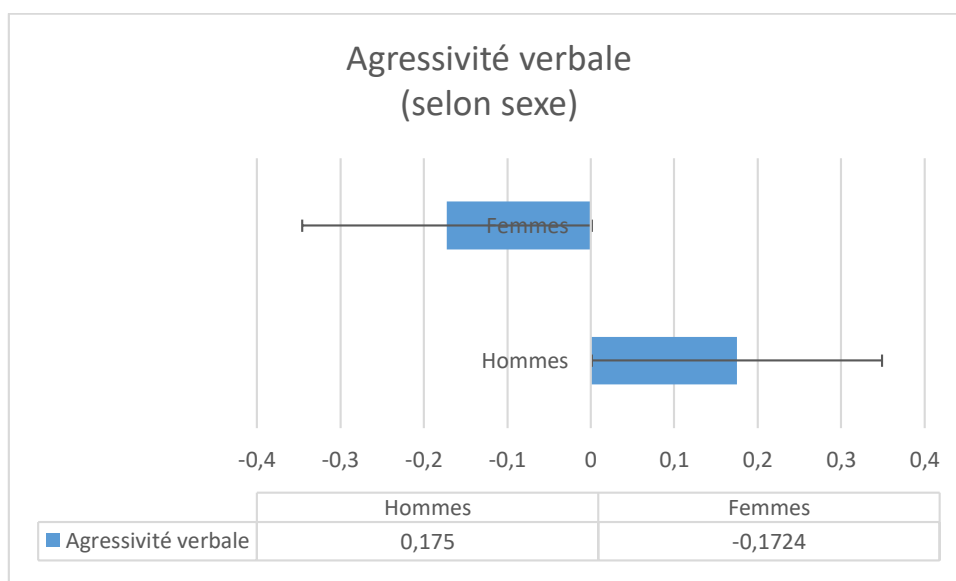


Tableau 19 Les hommes montrent un plus haut taux d'agressivité verbale que les femmes



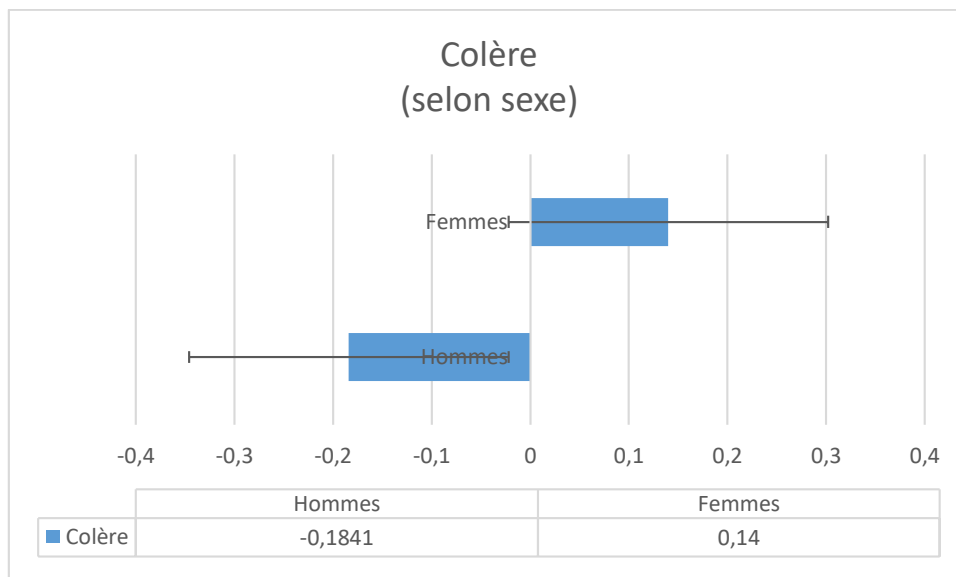


Tableau 20 Les femmes montrent un plus haut taux de colère que les hommes

- Liens significatifs entre le sexisme hostile, bienveillant, les mythes du viol, l'agressivité générale, l'hyperfeminity et l'hypermasculinity

Le test de Shapiro-Wilk ( $W=.96$  et  $p=0.01$ ) a démontré que la normalité n'était pas respectée, suite à cela les corrélations se feront via le test non paramétrique de Spearman.

Les liens significatifs sont colorés en bleu

	Sexisme hostile	Sexisme bienveillant	Mythes du viol	Agressivité générale
Sexisme hostile		$r = .64$ et $p < 0.01$	$r = -.68$ et $p < 0,01$	$r = .31$ et $p < 0,01$
Sexisme bienveillant	$r = .64$ et $p < 0.01$		$r = -.51$ et $p < 0,01$	$r = .16$ et $p = 0.07$
Mythes du viol	$r = -.68$ et $p < 0,01$	$r = -.51$ et $p < 0,01$		$r = -.27$ et $p < 0,01$
Agressivité générale	$r = .31$ et $p < 0,01$	$r = .16$ et $p = 0.07$	$r = -.27$ et $p < 0,01$	

Tableau 21 Ensemble des corrélations de Spearman montrant un lien significatif entre le sexisme hostile, le sexisme bienveillant, les mythes du viol et l'agressivité générale. Entre le sexisme bienveillant et les mythes du viol. Entre les mythes du viol et l'agressivité générale

Les corrélations de Spearman ont donc permis de démontrer qu'il y avait un lien significatif entre le sexisme hostile et bienveillant, le sexisme hostile et les mythes du viol, le sexisme

hostile et l'agressivité générale, le sexisme bienveillant et les mythes du viol et enfin l'agressivité générale et les mythes du viol (*tableau 21*).

Au niveau de l'hyperfeminity:

	Sexisme hostile	Sexisme bienveillant	Mythes du viol	Agressivité générale
Hyperfeminity	$r = .59$ et $p < 0.001$	$r = .47$ et $p < 0.001$	$r = -.62$ et $p < 0.001$	$r = .34$ et $p = .003$

Tableau 22 Corrélation de Spearman montrant un lien significatif entre l'hyperfeminity et le sexisme hostile, le sexisme bienveillant, les mythes du viol et l'agressivité générale

Les corrélations de Spearman ont permis de démontrer qu'il existait un lien significatif entre l'hyperfeminity, le sexisme hostile, le sexisme bienveillant, les mythes du viol et l'agressivité générale (*tableau 22*).

Au niveau de l'hypermasculinity:

	Sexisme hostile	Sexisme bienveillant	Mythes du viol	Agressivité générale
Hypermasculinity	$r = .30$ et $p = .001$	$r = .12$ et $p = .33$	$r = .27$ et $p = .35$	$r = -.11$ et $p = .02$

Tableau 23 Tableau 23 Corrélation de Spearman démontrant un lien significatif entre l'hypermasculinity, le sexisme hostile et l'agressivité générale

Les corrélations de Spearman ont permis de démontrer qu'il existait un lien significatif entre l'hypermasculinity, le sexisme hostile et l'agressivité générale (*tableau 23*).

## Discussion

### Comparaisons selon le groupe

Au niveau des groupes, la manova (*tableau 5 et 6*) n'a montré aucune différence significative ( $\Lambda$  de Wilks = .84,  $F(18, 362.52) = 1.26$  et  $p = .21$ ) pour aucune des variables dépendantes testées.

Il n'y a pas non plus de différence significative entre groupes pour l'"hyperfeminity" ( $F(3,65) = .43$  et  $p = .73$ ) ni pour l'"hypermasculinity" ( $F(3,64) = .90$  et  $p = .45$ ). (*Tableau 7 et 8*)

Une seule étude scientifique, celle de Read et al. (2018) utilise le croisement entre la surcharge cognitive et la sexualisation des personnages dans un jeu et cette étude apporte en majorité des résultats différents de nos hypothèses et de nos résultats. En haute charge cognitive et face à un personnage sexualisé, les hommes montraient un plus bas niveau de sexisme hostile, cette condition correspondant dans notre étude au groupe D.

Au niveau des mythes du viol, Read et al. (2018) soit n'observent pas non plus de différences significatives entre ces différentes conditions soit observent une diminution de l'acceptation des mythes du viol en haute charge cognitive.

Au niveau de la littérature scientifique ne reprenant qu'une seule de nos conditions, de nombreuses études montraient qu'être face à un jeu vidéo sexualisé pouvait pousser à adhérer à un haut niveau de sexisme hostile (Fox & Potocki, 2016), à un haut niveau de sexisme bienveillant (Stermet & Burkley, 2015), à un haut niveau d'hypermasculinity (Dill & Thill, 2007) et à une plus grande adhésion aux mythes du viol (Murnen, Wright, & Kaluzny, 2002 ; Scharrer, 2005). Les études montraient également un lien entre une charge cognitive élevée et une plus forte adhésion à des stéréotypes (Allport, 1954 ; Macrae & al. 1994). Il semblait donc que ces 2 conditions permettraient d'obtenir des résultats significatifs, ce qui ne fut pas le cas.

Différentes explications peuvent permettre de comprendre cette absence de résultat. Tout d'abord, la théorie de la charge cognitive selon Sherman et Bessenoff (1999) contredisait celles de Sweller (1999) et Sweller et al. (2007) au niveau de l'adhésion à des stéréotypes. En effet, Sherman et al. (1999) postulent que lors d'une charge cognitive trop élevée, les participants avaient tendance à se concentrer sur des informations incohérentes avec les stéréotypes. Ils expliquent cette tendance par le fait que lors d'état de charge cognitive

élevée, les stéréotypes demandant peu de ressources, le reste des ressources se dirigera plus vers des informations incohérentes avec les stéréotypes.

Une autre explication porterait sur des biais de l'étude. Effectivement, la sexualisation des personnages ou l'activation de la surcharge cognitive auraient pu être dysfonctionnelles. La surcharge cognitive étant évaluée via un critère et une condition, il est difficile d'affirmer que celle-ci a réellement impacté le participant. De plus l'impact du jeu vidéo sexualisé est aussi complexe à valider car dans l'AMP, le participant est aussi confronté à des femmes sexualisées qu'il soit dans le groupe du jeu sexualisé ou non sexualisé. Ainsi, tous les participants peuvent donc être impactés.

### Comparaisons entre hommes et femmes

Une différence significative a été démontrée au niveau du genre ( $\Lambda$  de Wilks =.83  $F(6,130)=4.43$   $p < .001$ ), mais seul le sexisme bienveillant ( $F(1,135)= 1.83$  et  $p=.004$ ) est confirmé en terme de différence significative (*tableau 9 et 10*). Les hommes présentent un plus haut niveau de sexisme bienveillant (*tableau 11*) ce qui confirme notre hypothèse de base sur le sexisme bienveillant, néanmoins nos hypothèses sont infirmées quant au sexisme hostile, aux mythes du viol, à l'agressivité générale ainsi que pour les tâches d'AMP.

Les études scientifiques ont tendance à montrer que les hommes ont une adhésion plus importante au sexisme hostile que les femmes. En effet, l'étude de Chen, Fisk, et Lee (2009) montre que les hommes adhèrent d'avantage au sexisme hostile (que ce soit en Chine ou aux Etats-Unis). Le sexisme hostile refléterait les préjugés des hommes envers les femmes et les femmes seraient généralement moins sexistes envers elles-mêmes.

Cependant l'impact de la charge cognitive élevée ou faible peut influencer sur les différences de genre pour le sexisme hostile. En effet, selon l'étude de Read et al. (2018), lorsque le participant masculin est fortement surchargé cognitivement, son niveau de sexisme hostile est réduit (tout comme le mythe du viol) tandis que pour le participant féminin, quand il est en condition de forte charge cognitive, le sexisme hostile a tendance à subir une augmentation. Ces 2 résultats pourraient expliquer cette absence de différence significative selon le sexe.

Selon nos résultats, il y a une différence significative au niveau du sexisme bienveillant, les hommes ayant un niveau plus haut de sexisme bienveillant (*tableau 11*), ce qui confirme notre

hypothèse. Un nombre important d'études (Glick & Fiske, 1996 ; Del Prado Silván-Ferrero & Lopez, 2007) démontrent que le sexisme bienveillant diffère entre les hommes et les femmes. Dans les pays considérés comme égalitaires, les hommes ont tendance à être plus sexistes bienveillants que les femmes contrairement aux pays les moins égalitaires (Glick & al. 2000 ; Sibley, General, & Duckitt, 2007)

Pour comprendre au mieux cette différence significative, nous avons décidé d'évaluer la différence significative entre les hommes et les femmes pour les 3 sous-catégories du sexisme bienveillant : La protection paternaliste, l'intimité hétérosexuelle et la différenciation complémentaire de genre (*tableau 12*). Il y a une différence significative entre les hommes et les femmes pour la protection paternaliste et la différenciation complémentaire de genre (*tableau 13*, l'homme montrant un niveau plus élevé que la femme pour ces 2 variables (*tableau 14 et 15*). Il semble relativement logique que la protection paternaliste et la différenciation complémentaire de genre soient toutes les 2 significatives. En effet, la protection paternaliste permet de dire que la femme est plus faible que l'homme donc qu'elle doit être protégée et la différenciation complémentaire de genre souligne que la femme est moins compétente que l'homme (mais plus attentionnée). Ces 2 variables permettent donc au niveau social de renforcer le patriarcat qui appuie sur le fait que l'homme devrait avoir plus de pouvoir que/sur la femme. L'intimité hétérosexuelle est évidemment l'idée de pouvoir mais c'est une variable plus orientée vers la sexualité et les émotions. Peu d'études tentent de comprendre les différences existantes au niveau du genre pour ces 3 sous-catégories.

Nous pensons qu'il est important de citer les études qui démontrent que selon le pays (ou la culture), le niveau de sexisme hostile et bienveillant est différent. Les hommes et les femmes seraient plus favorables au sexisme hostile et sexisme bienveillant dans les pays où il y a le plus d'inégalités entre les sexes. Dans les pays où les hommes ont les plus hauts niveaux de sexisme hostile, les femmes ont des niveaux plus élevés de sexisme bienveillant, et dans les pays les plus sexistes, les femmes ont même un niveau de sexisme bienveillant supérieur aux hommes. Inversement, dans les pays plus égalitaires, les femmes ont un niveau de sexisme hostile et bienveillant inférieur à celui des hommes (Glick & al, 2000 ; Sibley, General, & Duckitt, 2007). Il est dès lors important lors d'études sur les stéréotypes de genre de connaître le niveau d'égalité d'un pays voire d'une région.

Enfin, au niveau de l'agressivité, nous avons également décidé d'évaluer si une différence significative au niveau du genre était présente pour les sous-catégories de l'agressivité : L'agressivité verbale, physique, l'hostilité et la colère (*tableau 16 et 17*). .

Selon nos résultats, les hommes montreraient une plus grande agressivité verbale (*tableau 19*) et physique (*tableau 18*) tandis que la femme aurait un niveau plus élevé de colère (*tableau 20*). Une croyance stéréotypée assez répandue est de croire que la femme aurait plus d'agressivités verbales et que les hommes auraient un plus haut niveau d'agressivité physique. Toutefois, cette croyance est souvent remise en question par les études qui montrent que les hommes ont un plus important niveau d'agressivité physique (Burton, Hafetz, & Henninger, 2007) mais aussi d'agressivité verbale (Buss & Perry, 1992). Au niveau de la colère, la plupart des études contredisent nos résultats en montrant soit une absence de différences entre hommes et femmes soit un niveau plus haut de colère chez les hommes (Buss & Perry, 1992). Il est important de noter que durant nos testings, les femmes ont exprimé de manière plus visible leur colère (souffler, appuyer fortement sur les boutons de la manette, frapper l'écran, etc.).

### Liens significatifs entre le sexisme, les mythes du viol, l'agressivité, l'hyperfeminity et l'hypermasculinity

La dernière hypothèse portait sur des liens significatifs entre le sexisme hostile, bienveillant, l'agressivité, les mythes du viol (*tableau 21*), l'hyperfeminity (*tableau 22*) et l'hypermasculinity (*tableau 23*).

Les résultats mettent en évidence un lien significatif entre le sexisme hostile et bienveillant ( $r = .64$  et  $p < .01$ ), le sexisme hostile et les mythes du viol ( $r = -.68$  et  $p < .01$ ), le sexisme hostile et l'agressivité générale ( $r = .31$  et  $p < .01$ ), le sexisme bienveillant et les mythes du viol ( $r = -.51$  et  $p < .01$ ) et enfin l'agressivité générale et les mythes du viol ( $r = -.27$  et  $p < .01$ ).

Nos résultats sont cohérents avec ceux trouvés dans la littérature scientifique. En effet, dans de nombreuses cultures différentes, le sexisme hostile et sexisme bienveillant sont positivement corrélés, ce qui indique que les hommes qui approuvent le sexisme bienveillant ont tendance à avoir un plus haut niveau de sexisme hostile (Sibley & Wilson, 2004).

Le sexisme hostile et les mythes du viol sont négativement mais significativement corrélés (plus le score est bas dans le questionnaire de mythe du viol plus l'adhésion aux mythes du viol est importante). Selon Abrams, Viki, Masser et, Bohner (2003) il y a un lien significatif entre le sexisme hostile et la tolérance pour un viol dont on connaît la victime (mais pas pour une personne inconnue). Il y a également un lien entre le sexisme bienveillant et les mythes du viol car les personnes avec un haut taux de sexisme bienveillant ont tendance à blâmer la victime de

viol si ces personnes considèrent que celle-ci a eu un comportement inapproprié (ce qui est proche de la sous-catégorie "elle l'a cherché" des mythes du viol). Enfin, les femmes qui sont en accord avec le sexisme bienveillant et qui ont subi un viol seront plus susceptibles de dire qu'il ne s'agissait pas d'un viol (LeMaire, Oswald, & Russell, 2016).

Le lien significatif entre le sexisme hostile et l'agressivité générale semble cohérent car le sexisme hostile est lui-même défini comme une attitude agressive envers les femmes. Les hommes avec un haut niveau de sexisme auraient plus d'attitudes agressives envers les femmes, et il y aurait plus de discussions conflictuelles dans le couple (Cross & al. 2017 ; Forbes, Jobe, White, Bloesch, & Adam-Curtis, 2005).

Le lien entre les mythes du viol et l'agressivité générale se retrouve assez couramment dans la littérature scientifique : plus l'adhésion aux mythes du viol est importante, plus grande est la tolérance envers le harcèlement sexuel. Quand on prend l'exemple de l'effet d'un média ou d'un jeu vidéo violents et sexistes, les joueurs ont tendance à se montrer hostiles et plus agressifs sexuellement. L'hostilité, les agressions sexuelles et les harcèlements sexuels sont liés à l'adhésion aux mythes du viol (Murnen, Wright, & Kaluzny, 2002 ; Scharrer, 2005).

Nous avons ensuite démontré qu'il y avait un lien significatif entre l'hyperfeminity et le sexisme hostile ( $r = .59$  et  $p < .001$ ), bienveillant ( $r = .47$  et  $p < .001$ ), les mythes du viol ( $r = -.62$  et  $p < .001$ ) et l'agressivité générale ( $r = .34$  et  $p = .003$ ). Dans une étude de Murnen et Byrne (1991), des étudiantes pré-testées pour avoir un haut taux d'hyperfeminity ont dû lire une histoire sur Jill et John, un couple où Jill a subi une agression sexuelle de la part de John. L'hyperfeminity a été corrélée positivement avec la perception que Jill était en partie responsable.

Nowatzki et Morry (2009) ont montré que l'hyperfeminity était corrélée positivement avec le sexisme hostile et bienveillant.

Finalement, nous avons démontré un lien significatif entre l'hypermasculinity, le sexisme hostile ( $r = .30$  et  $p = .001$ ) et l'agressivité générale ( $r = -.11$  et  $p = .02$ ). En effet, le sexisme hostile représente des attitudes agressives envers les femmes et l'hypermasculinity amène à une plus grande acceptation de la violence physique (Sharrer, 2004 ; Dill & Thill, 2007).

## Limites

Une des premières limites de cette étude est la validité de nos différents groupes par rapport à la surcharge cognitive et à l'impact du jeu sexualisé. 2 groupes devraient être impactés par le jeu sexualisé contrairement aux 2 autres groupes. Cependant, lors de la tâche AMP (qui se déroule directement après le jeu vidéo), tous les participants des 4 groupes voient des images sexualisées (*fig.9*), ils pourraient donc être impactés alors qu'ils n'ont pas joué à un jeu vidéo sexualisé.

Ensuite, l'activation de la surcharge cognitive est contrôlée par la variable de la difficulté autoévaluée et par le nombre d'heures de jeux vidéo par semaine (maximum 5). Certaines personnes qui n'ont jamais joué à un jeu vidéo auraient pu être en situation de surcharge cognitive dans un des groupes "faible charge cognitive" vu leurs difficultés à manier une manette par exemple. Tandis que d'autres participants jouant 5 heures/semaine auraient pu être non surchargés dans une condition "surcharge cognitive". Il aurait été bienvenu d'élaborer ou d'utiliser une mesure permettant de valider la forte charge cognitive de manière optimale. Par exemple, dans l'étude de Read et al. (2018), ils évaluent cette forte charge cognitive via 4 échelles : La quantité de jeu joué durant la semaine, combien de fois jouait les personnes à 10 jeux populaire cités, s'ils jouaient ou non à des jeux à une difficulté plus élevée que le jeu de base (mettre le jeu en mode difficile au lieu du mode normal) et leurs compétences dans les jeux vidéo.

Une autre limite concerne la tâche de l'AMP. Cette tâche utilise des signes chinois comme indices neutres. Cependant nos participants ont eu une certaine tendance à créer leurs propres règles pour décider de la beauté du signe chinois. Par exemple, certains participants rapportaient préférer les signes chinois simples contenant 1 à 2 lignes. Ils auraient pu donc via cette suppression de la neutralité du signe chinois ne plus être primés par l'image sexualisée.

Des études comme celle de Payne et al. (2005) expliquent cette réaction en disant qu'il y a une affectation erronée des effets, le participant pensant que son attitude positive viendrait du signe chinois car c'est le stimulus sur lequel il se concentre alors qu'en réalité cette attitude positive viendrait bien du prime. Cependant, plusieurs études soutiennent le contraire : une étude d'Oikawa, Aarts, et Oikawa (2011) a démontré que lorsqu'on demande aux participants d'évaluer le stimulus neutre et ensuite d'évaluer l'amorce, les effets de l'AMP disparaissaient.



Selon Payne et al. (2005), en utilisant l'AMP plus lentement (version utilisée dans cette étude), ces problèmes seraient annihilés.

Pour résumer, il y a beaucoup de contradictions concernant la validité de l'AMP modifiée ou non (plus lente ou non). Des auteurs tels que Blaison et al. (2012) ne semblent pas convaincu par cette tâche. Dans notre étude, l'AMP ne donne aucun résultat significatif, il serait donc intéressant de faire d'autres études sur la validité de l'AMP.

La dernière limite concerne le manque de pré-tests au niveau du sexisme, des mythes du viol, de l'hyperfeminity et hypermasculinity. Il est en effet difficile de connaître l'effet d'un jeu vidéo sexualisé sur une personne au niveau des stéréotypes de genre en ne connaissant pas au préalable son niveau d'adhérence à ces stéréotypes.

## Perspectives futures

Cette étude portait sur un effet à court terme d'un jeu vidéo sexualisé et surchargeant cognitivement. Dans une société où les joueurs ont tendance à jouer régulièrement, il serait intéressant d'étudier les effets à long terme des jeux vidéo sur l'adhésion à des stéréotypes de genre. Peu d'études à notre connaissance ont été menées à ce niveau.

Il pourrait être également intéressant d'étudier l'évolution des personnages de jeux vidéo et du sexisme dans nos sociétés, les jeux vidéo évoluant très vite et les stéréotypes de genre étant un sujet encore d'actualité, en particulier ces derniers temps avec le mouvement "Me too". Il est dès lors important d'étudier leurs évolutions pour permettre d'établir des études sur base d'une bonne connaissance de l'environnement.

Le médium jeu vidéo n'apporte pas que de conséquences négatives. Certains thérapeutes l'utilisent lors de leurs séances, il peut permettre de favoriser l'apprentissage ou de véhiculer des valeurs positives, il serait donc fructueux d'étudier ce type de média pour ces possibles apports positifs.

## Conclusion

Notre étude portait sur l'effet à court terme d'un jeu vidéo sexualisé couplé à la mise en place d'une surcharge cognitive sur l'adhésion à des stéréotypes de genre. Une seule étude précédente, celle de Read et al. (2018), a ouvert la voie sur ce sujet.

Malheureusement les résultats escomptés n'ont pas été atteints pour ces 2 conditions. Le groupe "surcharge cognitive x jeu vidéo sexualisé" face aux autres groupes ne montrent aucune différence pour aucune variable étudiée.

Néanmoins, des différences significatives entre hommes et femmes au niveau des stéréotypes de genre et de l'agressivité ont pu être démontrées, l'étude a donc pu apporter une pierre à l'édifice des études sur les stéréotypes de genre en terme de charge cognitive, d'impacts à court terme d'un jeu vidéo sexualisé et des différences entre hommes et femmes au niveau de ces stéréotypes.

Différentes limites ont pu être mises en évidence et, via ces limites et celles de l'étude de Read et al. (2018), il serait intéressant de faire des études similaires avec une méthodologie plus adaptée.

Nous tenions à finir sur un point positif dans le monde des jeux vidéo et du sexisme. En 2018, lors des "BAFTA Games Awards", 2 jeux avec un personnage principal féminin ont été récompensés : "Hellblade: Senua's sacrifice" et "Horizon Zero Dawn". Ces 2 jeux contiennent des personnages féminins forts et non sexualisés, "Horizon Zero Dawn" est même réputé pour être un jeu féministe. Il est donc important de mettre en avant que le monde du jeu vidéo est en constante évolution et les stéréotypes de genre deviendront peut-être une minorité de cet univers.

## Bibliographie

- Abrams, D., Viki, G. T., Masser, B., & Bohner, G. (2003). Perceptions of stranger and acquaintance rape: The role of benevolent and hostile sexism in victim blame and rape proclivity. *Journal of personality and social psychology*, 84(1), 111.
- Allport, G. W. (1954). The nature of prejudice.
- Amacker, A. M., King, A. R. & Miller, A. K., (2011). Sexual victimization history and perceived similarity to a sexual assault victim: A path model of perceiver variables predicting victim culpability attributions. *Sex Roles*, 64(5-6), 372-381.
- American Physical Society. (2008). October 1958: Physicist invents first video game. *American Society News*, 17. Retrieved from <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>.
- Anderson, C., Bushman, B., Ihori, N., Rothstein, H., Sakamoto, A., Saleem, Shibuya, A., & Swing E. (2010) Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- Anderson, C., & Bushman, B. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin* 28(12), 1679-1686.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents : Theory, research, and public policy. *Oxford University Press*.
- Andrighetto, L., Bushman, B. J., Gabbiadini, A., Riva, P. & Volpato, C. (2016). Acting like a tough guy: violent-sexist video games, identification with game characters, masculine beliefs, & empathy for female violence victims. *PLoS one*, 11(4), e0152121.
- Aubrey, J. S., & Frisby, C. M. (2011). Sexual objectification in music videos: A content analysis comparing gender and genre. *Mass Communication and Society*, 14(4), 475-501.
- Aubrey, Jennifer Stevens. "Effects of sexually objectifying media on self-objectification and body surveillance in undergraduates: Results of a 2-year panel study." *Journal of Communication* 56.2 (2006): 366-386.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New Jersey. Prentice Hall.

- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Vicarious reinforcement and imitative learning. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67(6), 601.
- Barreto, M., Ellemers, N., Piebinga, L., & Moya, M. (2010). How nice of us and how dumb of me: The effect of exposure to benevolent sexism on women's task and relational self-descriptions. *Sex Roles*, 62(7-8), 532-544.
- Baughner, S., Gray, M.-J., Elhai, J.-D., G & Monroe, J.-R. (2010). Rape Myth Acceptance, Sexual Trauma History, and Posttraumatic Stress Disorder. 25(11). 2036-2053.
- Beck, E., Boys, S., Rose, C., & Beck, V. (2012) Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance? *Journal of Interpersonal Violence*, 27(15), 3016-3031.
- Beck, V., & Rose, C. (2018). Is Sexual Objectification and Victimization of Females in Video Games Associated With Victim Blaming or Victim Empathy?. *Journal of Interpersonal Violence*, 0886260518770187.
- 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.
- Bensley, L., & Van Eenwyk, J. (2005) Video Games and Real-Life Aggression: Review of the Literature. *Journal of Adolescent Health*, 29(4), 244-257.
- Biernat, M., & Kobrynowicz, D. (1997). Gender-and race-based standards of competence: lower minimum standards but higher ability standards for devalued groups. *Journal of personality and social psychology*, 72(3), 544.
- Blaison, C., Imhoff, R., Hühnel, I., Hess, U., & Banse, R. (2012). The affect misattribution procedure: Hot or not?. *Emotion*, 12(2), 403.
- Blumberg, F. C., & Blumberg, F. (Eds.). (2014). Learning by playing: Video gaming in education. Oxford University Press, USA.
- Bohner, G., Ahlborn, K., & Steiner, R. (2010). How sexy are sexist men? Women's perception of male response profiles in the Ambivalent Sexism Inventory. *Sex Roles*, 62, 568-582. doi:10.1007/s11199-009-9665-x.
- Breitenbecher, K. H. (2006). The relationships among self-blame, psychological distress, and sexual victimization. *Journal of Interpersonal Violence*, 21(5), 597-611.

Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., Quandt, T., & Festl, R. (2015) Sexist games=sexist gamers? A longitudinal study on the relationship between video game use and sexist attitudes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(4), 197-202.

Browne, B. A. (1998). Gender stereotypes in advertising on children's television in the 1990s: A cross-national analysis. *Journal of advertising*, 27(1), 83-96.

Bruno, P. (1993). *Les jeux vidéo*. Paris: Syros.

Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2006). A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 363-378.

Burt, M. R., & Albin, R. S. (1981). Rape myths, rape definitions, and probability of conviction. *Journal of Applied Social Psychology*, 11(3), 212-230.

Burton, L. A., Hafetz, J., & Henninger, D. (2007). Gender differences in relational and physical aggression. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 35(1), 41-50.

Busby, L. J. (1975). Sex-role research on the mass media. *Journal of Communication*, 25(4), 107-131.

Bushman, B., Huesmann, R., & Yang, G. (2014) Effects of Playing a Violent Video Game as Male Versus Female Avatar on Subsequent Aggression in Male and Female Players. *Aggressive Behavior*, 40(6), 537-541.

Buss, D., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63 (3), 452-459.

Caillouis, R. *Les jeux et les hommes*. Gallimard, 1967.

Capital (2017). La violence des jeux rend-elle agressive? <https://www.capital.fr/polemik/la-violence-dans-les-jeux-videos-rend-elle-agressif-1234881>.

Chapleau, K. M., Oswald, D. L., & Russell, B. L. (2007). How ambivalent sexism toward women and men support rape myth acceptance. *Sex Roles*, 57(1-2), 131-136.

Chen, Z., Fiske, S. T., & Lee, T. L. (2009). Ambivalent sexism and power-related gender-role ideology in marriage. *Sex roles*, 60(11-12), 765-778.

Cooper, C. K., Ralston, R. A., Fox, J., & 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.

Coyne, S., Padilla-Walker, L., & Howard, E. (2013). Emerging in a digital world: A decade review of media use, effects, and gratifications in emerging adulthood. *Emerging Adulthood*, 1, 125-137. doi:10.1177/2167696813479782.

Cross, E. J., Overall, N. C., Hammond, M. D., & Fletcher, G. J. (2017). When Does men's hostile sexism predict relationship aggression? The moderating role of partner commitment. *Social Psychological and Personality Science*, 8(3), 331-340.

Dardenne, B., Delacollette, N., Grégoire, C., & Lecocq, D. (2006). Latent structure of the French validation of the Ambivalent Sexism Inventory: Echelle de Sexisme Ambivalent. *Année Psychologique (L')*, 106(2), 235-263.

del Prado Silván-Ferrero, M., & López, A. B. (2007). Benevolent sexism toward men and women: Justification of the traditional system and conventional gender roles in Spain. *Sex Roles*, 57(7-8), 607-614.

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.

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.

Downs, E., & Smith, S. (2010). Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*, 62(11), 721-733.

Ellemers, N. (2018). Gender Stereotypes. *Annual Review of Psychology*, 29, 275-298.

Entertainment Software Association. (2017). Sales, demographic and usage data. Essential facts about the computer and video game industry. Retrieved from [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017\\_Design\\_FinalDigital.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf)

Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is.

Everaert, E. (2014). Bandura's Bobo doll experiment and violence in the media. *Social Cosmos*, 5(1), 74-80.

Ferris, A. L., Smith, S. W., Greenberg, B. S., & Smith, S. L. (2007). The content of reality dating shows and viewer perceptions of dating. *Journal of Communication*, 57, 490–510. doi:10.1111/j. 1460-2466.2007.00354.x.

Fenoweb (2015). L'ÉVOLUTION DES PERSONNAGES DANS LES JEUX VIDÉO. <http://www.fenoweb.com/fr/images/l-evolution-des-personnages-dans-les-jeux-video>.

Frese, B., Moya, M., & Megías, J. L. (2004). Social perception of rape: How rape myth acceptance modulates the influence of situational factors. *Journal of interpersonal violence*, 19(2), 143-161.

Fredrickson, B. L., & Roberts, T. A. (1997). Objectification theory. *Psychology of women quarterly*, 21(2), 173-206.

Forbes, G. B., Jobe, R. L., White, K. B., Bloesch, E., & Adam-Curtis, L. E. (2005). Perceptions of dating violence following a sexual or nonsexual betrayal of trust: Effect of gender, sexism, acceptance of rape myths, and vengeance motivation. *Sex Roles*, 52, 165-173.

Fox, J., & Potocki, B. (2016). Lifetime video game consumption, interpersonal aggression, hostile sexism, and rape myth acceptance: A cultivation perspective. *Journal of interpersonal violence*, 31(10), 1912-1931.

Gay, R. K., & Castano, E. (2010). My body or my mind: The impact of state and trait objectification on women's cognitive resources. *European Journal of Social Psychology*, 40(5), 695-703.

Gender representation in video games. Dans *Wikipedia*. Repéré le 27 avril 2018 à [https://en.wikipedia.org/wiki/Gender\\_Representation\\_in\\_Video\\_Games](https://en.wikipedia.org/wiki/Gender_Representation_in_Video_Games).

Genoud, P. A., & Zimmermann, G. (2009). French version of the 12-item Aggression Questionnaire Preliminary psychometric properties. *In Poster presented at the 11th Congress of the Swiss Psychological Society (SSP)*, Neuchâtel.

Gentile, D. A., Groves, C. L., & Gentile, J. R. (2014). The general learning model: Unveiling the teaching potential of video games. *Learning by playing: Video gaming in education*, 121-142.

Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., ... & Rowell Huesmann, L. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors:

International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35(6), 752-763.

Gilbert, D. T., & Hixon, J. G. (1991). The trouble of thinking: Activation and application of stereotypic beliefs. *Journal of Personality and social Psychology*, 60(4), 509.

Gill, R. (2008). Empowerment/sexism: Figuring female sexual agency in contemporary advertising. *Feminism & psychology*, 18(1), 35-60.

Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of personality and social psychology*, 70(3), 491.

Glick, P., & Fiske, S. T. (2001). An ambivalent alliance : Hostile and benevolent sexism as complementary justifications for gender inequality. *American psychologist*, 56(2), 109.

Glick, P., Fiske, S. T., Mladinic, A., Saiz, J. L., Abrams, D., Masser, B., ... & Annetje, B. (2000). Beyond prejudice as simple antipathy: hostile and benevolent sexism across cultures. *Journal of personality and social psychology*, 79(5), 763.

Greitemeyer, T. & Hollingdale, J. (2014). The effect of online violent video games on levels of aggression. *PLoS one*, 9(11), e111790.

Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of personality and social psychology*, 98(2), 211.

Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2011). Playing prosocial video games increases the accessibility of prosocial thoughts. *The Journal of social psychology*, 151(2), 121-128.

Guerrin, B. (2012). Albert Bandura et son œuvre. *Recherche en soins infirmiers*, (1), 106-116.

Guizzo, F., Cadinu, M., Galdi, S., Maass, A., & Latrofa, M. (2017). Objecting to objectification: Women's collective action against sexual objectification on television. *Sex roles*, 77(5-6), 352-365.

Gutierrez, E., & Javier Diez, E. (2014) Video Game and Gender-based Violence. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 132, 56-64.



- Hammond, M. D., & Overall, N. C. (2013). Men's hostile sexism and biased perceptions of intimate partners: Fostering dissatisfaction and negative behavior in close relationships. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 39(12), 1585-1599.
- Hill, M. S., & Fischer, A. R. (2001). Does entitlement mediate the link between masculinity and rape-related variables?. *Journal of Counseling Psychology*, 48(1), 39.
- Impett, E. A., Schooler, D., & Tolman, D. L. (2006). To be seen and not heard: Femininity ideology and adolescent girls' sexual health. *Archives of sexual behavior*, 35(2), 129-142.
- LeMaire, K. L., Oswald, D. L., & Russell, B. L. (2016). Labeling sexual victimization experiences: The role of sexism, rape myth acceptance, and tolerance for sexual harassment. *Violence and victims*, 31(2), 332.
- Kramer W. What Is a Game? The Game Journal, December, 2000.
- Kondrat, X. (2015) Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 171-193.
- Lignon, F. (2005). L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat. vol. 4, p. 171 à 185.
- Hatton, E. & Trautner, M.N. *Sexuality & Culture* (2011) 15: 256.  
<https://doi.org/10.1007/s12119-011-9093-2>
- La Libre (2018). Pour Trump, les jeux video sont responsables des fusillades.  
<http://www.lalibre.be/actu/international/pour-trump-les-jeux-video-sont-responsables-des-fusillades-5aa29c5bcd7063d567207bad>
- Lazier, L., & Kendrick, A. G. (1993). Women in advertisements: Sizing up the images, roles, and functions. *Women in mass communication*, 2, 199-219.
- Linz, D., Mahood, C., & Yao, M. (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), 77-88.
- Loughnan, S., Pina, A., Vasquez, E. A., & Puvia, E. (2013). Sexual objectification increases rape victim blame and decreases perceived suffering. *Psychology of Women Quarterly*, 37(4), 455-461.
- Nowatzki, J., & Morry, M. M. (2009). Women's intentions regarding, and acceptance of, self-sexualizing behavior. *Psychology of Women Quarterly*, 33(1), 95-107.
- Macrae, C. N., Hewstone, M., & Griffiths, R. J. (1993). Processing load and memory for stereotype-based information. *European Journal of Social Psychology*, 23, 77-87.  
<https://doi.org/10.1002/ejsp.2420230107>.

- Macrae, C. N., Milne, A. B., & Bodenhausen, G. V. (1994). Stereotypes as energy-saving devices: A peek inside the cognitive toolbox. *Journal of personality and Social Psychology*, 66(1), 37.
- Mikula, M. (2003). Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft. *Continuum*, 17(1), 79-87.
- Miller, D. T., & Turnbull, W. (1986). Expectancies and interpersonal processes. *Annual review of psychology*, 37(1), 233-256.
- Messineo, M. J. (2008). Does advertising on black entertainment television portray more positive gender representations compared to broadcast networks?. *Sex Roles*, 59(9-10), 752-764.
- Morris, K. L., & Goldenberg, J. L. (2015). Women, objects, and animals: Differentiating between sex-and beauty-based objectification. *Revue internationale de psychologie sociale*, 28(1), 15-38.
- Mosher, D. L., & Sirkin, M. (1984). Measuring a macho personality constellation. *Journal of Research in Personality*, 18(2), 150-163.
- Moya, M., Glick, P., Expósito, F., de Lemus, S., & Hart, J. (2007). It's for your own good: Benevolent sexism and women's reactions to protectively justified restrictions. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 33, 1421-1434. doi: 10.1177/0146167207304790.
- Murnen, S. K., & Byrne, D. (1991). Hyperfemininity: Measurement and initial validation of the construct.
- Murnen, S. K., Wright, C., & Kaluzny, G. (2002). If "boys will be boys," then girls will be victims? A meta-analytic review of the research that relates masculine ideology to sexual aggression. *Sex roles*, 46(11-12), 359-375.
- Murphy, S. T., & Zajonc, R. B. (1993). Affect, cognition, and awareness: affective priming with optimal and suboptimal stimulus exposures. *Journal of personality and social psychology*, 64(5), 723.
- Nussbaum, Martha C. "Objectification." *Philosophy & Public Affairs* 24.4 (1995): 249-291.
- Nowatzki, J., & Morry, M. M. (2009). Women's intentions regarding, and acceptance of, self-sexualizing behavior. *Psychology of Women Quarterly*, 33, 95-107. doi:10.1111/j.1471-6402.2008.01477.
- Oikawa, M., Aarts, H., & Oikawa, H. (2011). There is a fire burning in my heart: The role of causal attribution in affect transfer. *Cognition and Emotion*, 25(1), 156-163.
- (OQLF) Office québécois de la langue française. Définition du jeu video. Retrieved from:[https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/terminologie\\_jeux\\_video/jeu\\_video.html](https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/terminologie_jeux_video/jeu_video.html).

Payne, D. L., Lonsway, K. A., & Fitzgerald, L. F. (1999). Rape Myth Acceptance: Exploration of Its Structure and Its Measurement Using the Illinois Rape Myth Acceptance Scale. *Journal of Research in Personality*, 33(1), 27-68.

Payne, B. K., Cheng, C. M., Govorun, O., & Stewart, B. D. (2005). An inkblot for attitudes: Affect misattribution as implicit measurement. *Journal of Personality and Social Psychology*, 89, 277–293. doi:10.1037/0022-3514.89.3.277

Peters, J., Nason, C., & Turner, W. M. (2007). Development and testing of a new version of the hypermasculinity index. *Social Work Research*, 31(3), 171-182.

Plunkett, L. (2011). Rape, racism & repetition: This is probably the worst game ever made. Retrieved from <https://kotaku.com/5847507/rape-racism—repetition-this-is-probably-the-worst-game-ever-made>.

Ramos, M., Barreto, M., Ellemers, N., Moya, M., & Ferreira, L. (2018). What hostile and benevolent sexism communicate about men's and women's warmth and competence. *Group Processes & Intergroup Relations*, 21(1), 159-177.

Sarlet, M., & Dardenne, B. (2012). Le sexisme bienveillant comme processus de maintien des inégalités sociales entre les genres. *L'Année psychologique*, 112(3), 435-463.

Sibley, C. G., Overall, N. C., & Duckitt, J. (2007). When women become more hostilely sexist toward their gender: The system-justifying effect of benevolent sexism. *Sex roles*, 57(9-10), 743.

Sibley, C. G., & Wilson, M. S. (2004). Differentiating hostile and benevolent sexist attitudes toward positive and negative sexual female subtypes. *Sex Roles*, 51(11-12), 687-696.

Scharrer, E. (2005). Hypermasculinity, aggression and television violence: An experiment. *Media psychology*, 7, 353-376.

Scharrer, E. (2004). Virtual violence: Gender and aggression in video game advertisements. *Mass Communication & Society*, 7(4), 393-412.

Shiffrin, R. M., & Schneider, W. (1977). Controlled and automatic human information processing: II. Perceptual learning, automatic attending and a general theory. *Psychological review*, 84(2), 127.

Sherman, J. W., & Bessenoff, G. R. (1999). Stereotypes as source-monitoring cues: On the interaction between episodic and semantic memory. *Psychological Science*, 10(2), 106-110.

Sherman, J. W., Lee, A. Y., Bessenoff, G. R., & Frost, L. A. (1998). Stereotype efficiency reconsidered: Encoding flexibility under cognitive load. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75, 589– 606. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.75.3.589>.

Sherman, J. W., Macrae, C. N., & Bodenhausen, G. V. (2000). Attention and stereotyping: Cognitive constraints on the construction of meaningful social impressions. *European review of social psychology*, 11(1), 145-175.

Smith, L. R., & Sanderson, J. (2015). I'm going to Instagram it! An analysis of athlete self-presentation on Instagram. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(2), 342-358.

Smith, S. L., Choueiti, M., Scofield, E., & Pieper, K. (2013). Gender inequality in 500 popular films: Examining on-screen portrayals and behind-the-scenes employment patterns in motion pictures released between 2007-2012. *University of Southern California Annenberg School for Communication & Journalism*.

Smolak, L., Murnen, S. K., & Myers, T. A. (2014). Sexualizing the self: What college women and men think about and do to be “sexy”. *Psychology of Women Quarterly*, 38(3), 379-397.

Smolak, L., & Stein, J. A. (2006). The relationship of drive for muscularity to sociocultural factors, self-esteem, physical attributes gender role, and social comparison in middle school boys. *Body image*, 3(2), 121-129.

Statista (2018). Proportion de joueurs de jeux vidéo en France en 2017, par tranche d'âge. <https://fr.statista.com/statistiques/481002/proportion-gamers-francais-age-jeux-video/>.

Stankiewicz, Julie M., and Francine Rosselli. "Women as sex objects and victims in print advertisements." *Sex Roles* 58.7-8 (2008): 579-589.

Steer, A., & Tiggemann, M. (2008). The role of self-objectification in women's sexual functioning. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 27, 205–225.  
doi:10.1521/jscp.2008.27.3.205.

Stermer, S. P., & Burkley, M. (2015). SeX-Box: Exposure to sexist video games predicts benevolent sexism. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(1), 47.

Sweller, J. (1999). Instructional Design in technical area (Australian Education Review ed. Vol. 43).

Süssenbach, P., & Bohner, G. (2011). Acceptance of sexual aggression myths in a representative sample of German residents. *Aggressive Behavior*, 37(4), 374-385.

Sweller, J. Chanquoy, L., & Tricot, A., (2007). La charge cognitive. Théorie et applications (pp. 131-188). Paris, France: Armand Colin.

Tang, W. Y. (2016). *An Examination of Specific Situation and Person Factors in Online Video Game Sexual Harassment* (Doctoral dissertation, The Ohio State University).

Top Santé (2017). Les jeux video encouragent-ils le sexism au quotidien.  
<https://www.topsante.com/forme-bien-etre/bien-dans-ma-peau/estime-de-soi/les-jeux-video-encouragent-ils-le-sexisme-au-quotidien-616843>.

Typologie des jeux video. (2012). *Hermès, La Revue*, 62,(1), 15-16.  
<https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-15.htm>.

Vandenbosch, L., Driesmans, K., Trekels, J., & Eggermont, S. (2017). Sexualized Video Game Avatars and Self-Objectification in Adolescents: The Role of Gender Congruency and Activation Frequency. *Media Psychology*, 20(2), 221-239.

Vandenbosh, L. & Eggermont, S. (2012). Understanding Sexual Objectification: A Comprehensive Approach Toward Media Exposure and Girls' Internalization of Beauty Ideals, Self-Objectification, and Body Surveillance. 62. 869-887.

Van Oosten, J. M. F., Peter, J., & Boot, I. (2015). Women's critical responses to sexually explicit material: The role of hyperfemininity and processing style. *The Journal of Sex Research*, 52, 306–316. doi:10.1080/00224499.2013.858305.

Ward, L. M. (1995) "Talking about sex: Common themes about sexuality in the prime-time television programs children and adolescents view most." *Journal of youth and adolescence*, 24(5), 595-615.

Ward, L. M. (2016). Media and sexualization: State of empirical research, 1995–2015. *The Journal of Sex Research*, 53(4-5), 560-577.

Ward, L. M., Seabrook, R. C., Grower, P., Giacardi, S., & Lippman, J. R. (2018). Sexual Object or Sexual Subject? Media Use, Self-Sexualization, and Sexual Agency Among Undergraduate Women. *Psychology of Women Quarterly*, 42(1), 29-43.

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.

Zaitchik, M. C., & Mosher, D. L. (1993). Criminal justice implications of the macho personality constellation. *Criminal Justice and Behavior*, 20(3), 227-239.

Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. *First person: New media as story, performance, and game*, 154.

## Annexe

### 1. Lettre d'information (avec faux nom de l'étude)

#### NOTICE D'INFORMATION

Titre de la recherche	Effet des jeux vidéo sur l'attirance physique
Chercheur responsable	Jonathan Burnay
Promoteurs	Frank Laroi
Service et numéro de téléphone de contact	Service de Psychologie Clinique Cognitive et Comportementale Tel : 04/ 366 33 81 jonathan.burnay@ulg.ac.be

Par la présente, nous vous proposons de participer à une étude permettant de mieux comprendre comment les jeux vidéo peuvent influencer l'attirance physique envers les femmes.

Avant d'accepter d'y participer, il est important que vous preniez le temps de lire, de comprendre et de considérer attentivement les renseignements qui suivent. Le présent document vous renseigne sur les modalités de ce projet de recherche.

La tâche qui vous sera demandée est de jouer à un jeu vidéo durant 15 minutes, ensuite il vous sera demandé une tâche de jugement de l'apparence physique durant 15 minutes et enfin il vous sera demandé de remplir quelques questionnaires (20 minutes).

Vos données recueillies demeureront strictement confidentielles. Les données mesurées n'apparaîtront dans aucun rapport de façon nominative. Elles figureront dans des fichiers ne permettant en aucun cas l'identification directe des personnes concernées. Elles ne pourront être consultées que par les personnes dûment mandatées par les promoteurs de la recherche.

Votre participation à cette recherche est volontaire. Vous avez le droit d'y participer ou de vous retirer en tout temps sans devoir motiver votre décision. Votre décision de cesser votre participation ne vous causera aucun préjudice. Vous pouvez contacter le chercheur pour toute question ou insatisfaction relative à votre participation à la recherche.

## 2. Consentement (avec faux nom de l'étude)



FACULTE DE PSYCHOLOGIE  
ET DES SCIENCES DE L'ÉDUCATION

COMITE D'ETHIQUE

Président : Isabelle Hansez  
Secrétaire : Fabienne Collette

### CONSENTEMENT ECLAIRE POUR DES RECHERCHES IMPLIQUANT DES SUJETS HUMAINS

Titre de la recherche	Effet des jeux vidéo sur l'attirance physique
Chercheur responsable	Jonathan Burnay
Promoteur	Frank Laroï
Service et numéro de téléphone de contact	Service de Psychologie Clinique Cognitive et Comportementale Tel : 04/ 366 33 81 jonathan.burnay@ulg.ac.be

Je, soussigné(e) ..... déclare :

- avoir reçu, lu et compris une présentation écrite de la recherche dont le titre et le chercheur responsable figurent ci-dessus ;
- avoir pu poser des questions sur cette recherche et reçu toutes les informations que je souhaitais.

Je sais que :

- je peux à tout moment mettre un terme à ma participation à cette recherche sans devoir motiver ma décision ni subir aucun préjudice que ce soit ;
- je peux contacter le chercheur pour toute question ou insatisfaction relative à ma participation à la recherche ;
- les données recueillies seront strictement confidentielles et il sera impossible à tout tiers non autorisé de m'identifier.

**Je donne mon consentement libre et éclairé pour participer en tant que sujet à cette recherche.**

Lu et approuvé,

Date et signature

### 3. Questionnaire démographique

#### **Informations personnelles**

Les questions suivantes ont pour objectif de mieux vous connaître.

Sexe : Homme – Femme

Âge : ..... ans

Nombre d'années d'étude réussie : ..... années

(ex. : si vous êtes en 3ème bachelier, vous avez réussi 6 années de primaire, 6 années de secondaire et 2 années de bachelier ; donc 14 années)

Êtes-vous un joueur de jeux vidéo : Oui – Non

**Si oui,**

Combien d'heures par semaines jouez-vous aux jeux vidéo (sans compter les jeux sur téléphone portable) : ..... heures/semaine

Street fighter :

Avez-vous déjà joué à Ultra Street Fighter IV ? Oui – Non

**Si oui,**

Combien d'heures au total avez-vous joué à ce jeu : ..... heures

Avez-vous déjà joué à un autre jeu de la série Street Fighter

**Si oui,**

Combien d'heures au total avez-vous joué à ce jeu : ..... heures

Avez-vous déjà joué à un jeu de combat ?

**Si oui,**

Combien d'heures au total avez-vous joué à ce type de jeux : ..... heures



#### 4. Evaluation du jeu vidéo

Veillez évaluer le jeu vidéo auquel vous avez joué dans cette tâche.

Le jeu vidéo était-il difficile ?

Très facile									Très difficile
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le jeu vidéo était-il amusant ?

Pas amusant									Très amusant
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le jeu vidéo était-il frustrant ?

Pas frustrant									Très frustrant
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le jeu vidéo était-il excitant ?

Pas excitant									Très excitant
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le jeu vidéo était-il compétitif ?

Pas compétitif									Très compétitif
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le jeu vidéo était-il rythmé ?

Pas rythmé									Très rythmé
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le jeu vidéo était-il réaliste ?

Pas réaliste									Très réaliste
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le jeu vidéo était-il violent ?

Pas violent									Très violent
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

## 5. Ambivalent sexism inventory

Voici une série de 22 affirmations. Veuillez indiquer si vous êtes d'accord avec chacune de ces affirmations.

Items	Pas du tout d'accord	Plutôt pas d'accord	Légèrement pas d'accord	Légèrement d'accord	Plutôt d'accord	Tout à fait d'accord
Quel que soit son niveau d'accomplissement, un homme n'est pas vraiment « complet » en tant que personne s'il n'est pas aimé d'une femme.	0	1	2	3	4	5
Sous l'apparence d'une politique d'égalité, beaucoup de femmes recherchent en fait des faveurs spéciales, comme un recrutement en entreprise qui les favorise.	0	1	2	3	4	5
Lors d'une catastrophe, les femmes doivent être sauvées avant les hommes.	0	1	2	3	4	5
La plupart des femmes interprètent des remarques ou des actes anodins comme étant sexistes.	0	1	2	3	4	5
Les femmes sont trop rapidement offensées.	0	1	2	3	4	5
Les gens ne sont pas vraiment heureux dans leur vie s'ils ne sont pas engagés dans une relation avec une personne de l'autre sexe.	0	1	2	3	4	5
Les féministes veulent que les femmes aient plus de pouvoir que les hommes.	0	1	2	3	4	5
Beaucoup de femmes ont une espèce de pureté que la plupart des hommes n'ont pas.	0	1	2	3	4	5
Les femmes devraient être protégées et être aimées par les hommes.	0	1	2	3	4	5
En général, une femme n'apprécie pas à sa juste valeur ce qu'un homme fait pour elle.	0	1	2	3	4	5
Les femmes recherchent le pouvoir en ayant le contrôle sur les hommes.	0	1	2	3	4	5
Tout homme devrait avoir une femme qu'il adore.	0	1	2	3	4	5
Les hommes sont « incomplets » sans les femmes.	0	1	2	3	4	5
Les femmes exagèrent les problèmes qu'elles rencontrent au travail.	0	1	2	3	4	5
Quand une femme a réussi à faire en sorte qu'un homme s'engage envers elle, elle essaie souvent de le tenir en laisse.	0	1	2	3	4	5
Quand les femmes perdent une compétition honnête contre un homme, elles se plaignent pourtant d'être l'objet de discrimination.	0	1	2	3	4	5
Une femme parfaite doit être mise sur un piédestal par son compagnon.	0	1	2	3	4	5
Il y a beaucoup de femmes à qui cela plaît d'exciter les hommes en semblant sexuellement intéressées pour ensuite refuser leurs avances.	0	1	2	3	4	5

<b>Les femmes, comparées aux hommes, ont tendance à faire preuve d'un plus grand sens moral.</b>	0	1	2	3	4	5
<b>Les hommes devraient subvenir financièrement aux besoins des femmes, quitte à sacrifier leur propre bien-être.</b>	0	1	2	3	4	5
<b>Les féministes ont des demandes tout à fait exagérées concernant les hommes.</b>	0	1	2	3	4	5
<b>Les femmes, comparées aux hommes, ont tendance à être plus cultivées et à avoir plus de bon goût.</b>	0	1	2	3	4	5

## 6. Questionnaire d'agressivité (AG)

Voici une série de 12 affirmations. Pour chacune d'entre elles, indiquez si cela vous caractérise ("Tout à fait moi") ou non ("Pas du tout moi").

Répondez à chaque question, le plus honnêtement possible

1.	Si on me provoque, je peux cogner.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
2.	J'exprime souvent mon désaccord avec les autres.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
3.	Je m'emporte rapidement.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
4.	Parfois, j'ai l'impression que je n'ai pas été gâté par la vie comme les autres.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
5.	Il y a des personnes qui me gonflent tellement qu'on peut en arriver aux mains.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
6.	Je ne peux pas m'empêcher d'entrer en conflit quand les autres ne sont pas d'accord avec moi.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
7.	Parfois, je pète un câble sans raison.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
8.	Je me demande parfois pourquoi je ressens tant d'amertume.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
9.	J'ai déjà menacé quelqu'un.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
10.	Mes amis disent que j'ai l'esprit de contradiction.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
11.	J'ai du mal à contrôler mon humeur.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi
12.	Les autres semblent toujours avoir plus de chances que moi.	Pas du tout moi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tout à fait moi

## 7. Hyperfemininity

S'il vous plait, lisez les deux affirmations et décidez laquelle vous ressemble le plus en sélectionnant un score sur cette échelle. Par exemple, si vous préférez fortement rester à la maison un vendredi soir, vous devriez choisir « 1 ». Si vous aimez à la fois rester à la maison et sortir, vous choisiriez « 4 ». Si vous préférez légèrement sortir, vous choisiriez « 5 ».

Je préfère rester à la maison un vendredi soir 1 2 3 4 5 6 7 Je préfère sortir un vendredi soir.

1	De nos jours, les hommes et les femmes devraient chacun payer leur part de la note lors d'un rendez-vous.	1	2	3	4	5	6	7	Les hommes devraient toujours être disposés à accepter la responsabilité financière qu'implique un rendez-vous.
2	Je préférerais être un scientifique de renom plutôt qu'un célèbre mannequin.	1	2	3	4	5	6	7	Je préférerais être un célèbre mannequin plutôt qu'un scientifique de renom.
3	J'aime les hommes qui ont une certaine expérience sexuelle.	1	2	3	4	5	6	7	L'expérience sexuelle n'est pas un facteur déterminant dans mon choix d'un partenaire masculin.
4	Les femmes ne devraient jamais rompre une amitié en raison d'un intérêt commun pour le même homme.	1	2	3	4	5	6	7	Parfois, les femmes doivent rivaliser les unes avec les autres pour des hommes.
5	J'aime me faire désirer.	1	2	3	4	5	6	7	Je n'aime pas manœuvrer dans une relation.
6	J'accepterais d'avoir des rapports sexuels avec un homme si je pense pouvoir obtenir ce que je veux de lui.	1	2	3	4	5	6	7	Je n'utilise jamais le sexe comme un moyen de manipuler un homme.
7	J'essaie d'exprimer mes besoins sexuels de façon claire et concise.	1	2	3	4	5	6	7	Je dis parfois « non » alors que je pense « oui ».
8	J'aime flirter avec les hommes.	1	2	3	4	5	6	7	J'aime avoir une conversation intéressante avec un homme.
9	Je considère rarement une relation avec un homme comme plus importante que mon amitié avec des femmes.	1	2	3	4	5	6	7	J'ai annulé des rendez-vous avec des amis parce qu'un homme m'avait proposé de sortir avec lui.
10	Je paie généralement ma part de la note lors d'un rendez-vous.	1	2	3	4	5	6	7	J'attends des hommes que je rencontre en rendez-vous qu'ils paient ma part de la note.
11	Parfois, je pleure pour influencer un homme.	1	2	3	4	5	6	7	Lorsque cela est nécessaire, je préfère recourir à la logique plutôt qu'à l'émotionnel comme moyen de persuasion.

12	Les hommes ont davantage besoin de sexe que les femmes.	1	2	3	4	5	6	7	En général, il n'existe pas de différence entre les besoins sexuels des hommes et des femmes.
13	Je n'utilise jamais ma sexualité pour manipuler les hommes.	1	2	3	4	5	6	7	Je joue parfois de mon charme pour obtenir ce que je veux d'un homme.
14	Je ressens de la colère lorsque des hommes sifflent après moi.	1	2	3	4	5	6	7	Je me sens un peu flattée lorsque des hommes sifflent après moi.
15	Je suis d'accord qu'un homme me force un peu la main pour avoir des rapports sexuels.	1	2	3	4	5	6	7	Tout recours à la force dans le cadre de rapports sexuels s'apparente à de la coercition sexuelle et est intolérable.
16	Les hommes efféminés méritent qu'on se moque d'eux.	1	2	3	4	5	6	7	Les hommes dits « efféminés » sont très attirants.
17	Les femmes douées en sport rebutent probablement les hommes.	1	2	3	4	5	6	7	Les hommes aiment des femmes qui excellent en sport grâce à leurs compétences.
18	Un « vrai » homme est un homme capable d'amener n'importe quelle femme à avoir des rapports sexuels avec lui.	1	2	3	4	5	6	7	La masculinité ne se détermine pas à la réussite sexuelle.
19	Je préférerais être président des États-Unis plutôt que la femme du président.	1	2	3	4	5	6	7	Je préférerais être la femme du président des États-Unis plutôt que président.
20	Parfois, je me préoccupe davantage des sentiments de mon petit ami que des miens.	1	2	3	4	5	6	7	Il est important pour moi que je sois aussi satisfaite d'une relation que mon partenaire.
21	La plupart des femmes ont besoin d'un homme dans leur vie.	1	2	3	4	5	6	7	Je pense que certaines femmes mènent une vie heureuse sans partenaire masculin.
22	Quand l'homme avec qui je suis est très excité sexuellement, il ne sert à rien de l'empêcher d'obtenir ce qu'il veut.	1	2	3	4	5	6	7	Les hommes devraient être capables de maîtriser leur excitation sexuelle.
23	J'aime mener les hommes « par le bout du nez ».	1	2	3	4	5	6	7	J'aime les relations dans lesquelles les deux partenaires sont égaux.
24	J'essaie d'éviter la jalousie dans une relation.	1	2	3	4	5	6	7	Parfois, les femmes doivent rendre les hommes jaloux pour qu'ils leur accordent plus d'attention.
25	Il m'arrive de promettre des rapports sexuels à un homme pour m'assurer qu'il continue à s'intéresser à moi.	1	2	3	4	5	6	7	J'exprime généralement mes intentions sexuelles de façon honnête et ouverte.

26	J'aime me sentir éméchée pour avoir l'excuse de faire n'importe quoi avec un homme.	1	2	3	4	5	6	7	Je n'aime pas être trop ivre en présence d'un homme que je ne connais pas très bien.
----	---	---	---	---	---	---	---	---	--



## 8. Hypermasculinity

S'il vous plait, lisez les deux affirmations et décidez laquelle vous ressemble le plus en sélectionnant un score sur cette échelle. Par exemple, si vous préférez fortement rester à la maison un vendredi soir, vous devriez choisir « 1 ». Si vous aimez à la fois rester à la maison et sortir, vous choisiriez « 4 ». Si vous préférez légèrement sortir, vous choisiriez « 5 ».

Je préfère rester à la maison un vendredi soir 1 2 3 4 5 6 7 Je préfère sortir un vendredi soir.

1	Après avoir vécu une expérience vraiment dangereuse, j'ai les jambes qui flageolent et je tremble de tout mon corps.	1	2	3	4	5	6	7	Après avoir vécu une expérience vraiment dangereuse, je me sens euphorique.
2	Je préfère prendre des risques plutôt que faire preuve de prudence.	1	2	3	4	5	6	7	Je préfère faire preuve de prudence que de prendre des risques.
3	Insulte-moi et je prétendrai ne pas t'avoir entendu.	1	2	3	4	5	6	7	Insulte-moi et je t'insulterai en retour.
4	Il faut être juste en amour comme à la guerre.	1	2	3	4	5	6	7	En amour comme à la guerre, tous les coups sont permis.
5	J'aime les soirées désinhibées et débridées.	1	2	3	4	5	6	7	J'aime les soirées calmes avec de bonnes conversations.
6	J'espère oublier les désagréables expériences du passé concernant l'agressivité des hommes.	1	2	3	4	5	6	7	J'ai toujours du plaisir à me souvenir de ma première vraie bagarre.
7	Plusieurs personnes m'ont dit que je prenais des risques insensés.	1	2	3	4	5	6	7	Plusieurs personnes m'ont dit que je devrais prendre plus de risques.
8	Les hommes dits « efféminés » ont un sens artistique et une sensibilité plus développés.	1	2	3	4	5	6	7	Les hommes efféminés méritent qu'on se moque d'eux.
9	Après avoir descendu quelques verres, je me détends.	1	2	3	4	5	6	7	Après avoir descendu quelques verres, je cherche les ennuis.
10	Tout homme qui est un homme doit régulièrement avoir des rapports sexuels.	1	2	3	4	5	6	7	Tout homme qui est un homme peut se passer de sexe.
11	Lorsque j'ai bu un verre ou deux, je me sens prêt à faire face à toute éventualité.	1	2	3	4	5	6	7	Lorsque j'ai bu un verre ou deux, j'aime me détendre et m'amuser.
12	Il faut prendre en compte les risques par rapport à la perte maximale possible.	1	2	3	4	5	6	7	Il n'existe pas de risque trop grand si l'avantage qui en découle est suffisamment important.
13	Je gagne à ne pas me bagarrer.	1	2	3	4	5	6	7	Je me bagarre pour gagner.

14	Il est naturel pour les hommes de se bagarrer.	1	2	3	4	5	6	7	La violence physique ne résout jamais un problème.
15	Si vous n'êtes pas disposé à vous battre pour ce qui vous appartient, alors soyez prêt à le perdre.	1	2	3	4	5	6	7	Même si j'ai envie de me bagarrer, j'essaie de réfléchir à des alternatives.
16	Celui qui en est capable se bagarre ; celui qui n'en est pas capable prend la fuite.	1	2	3	4	5	6	7	Il est vraiment stupide de se bagarrer.
17	Lorsque je m'ennuie, je regarde la télévision ou je lis un livre.	1	2	3	4	5	6	7	Lorsque je m'ennuie, je recherche des sensations.
18	J'aime conduire prudemment en évitant tous les risques possibles.	1	2	3	4	5	6	7	J'aime conduire vite, sur le fil du rasoir.
19	Je préférerais être un scientifique de renom plutôt qu'un célèbre athlète.	1	2	3	4	5	6	7	Je préférerais être un célèbre athlète plutôt qu'un scientifique de renom.
20	Si quelqu'un veut se bagarrer avec vous, vous n'avez pas d'autre choix que de vous bagarrer.	1	2	3	4	5	6	7	Si quelqu'un veut se bagarrer avec vous, le moment est venu de discuter pour éviter la bagarre.
21	Si vous m'insultez, soyez prêt à vous montrer à la hauteur de vos propos.	1	2	3	4	5	6	7	Si vous m'insultez, j'essayerai de tendre l'autre joue.

## 9. Questionnaire des mythes du viol (IRMA)

Voici une série de 22 affirmations. Pour chacune d'entre elles, indiquez si vous êtes plus ou moins d'accords avec cette affirmation. <p>Répondez à chaque question, le plus honnêtement possible.

**1. Fortement d'accord    5. Fortement en désaccord**

	1	2	3	4	5
1. Si une fille est violée pendant qu'elle est ivre, elle est au moins légèrement responsable d'avoir laissé les choses dégénérer.					
2. Quand des filles vont à une fête en portant des vêtements de salope, elles cherchent les ennuis.					
3. Si une fille va dans une chambre seule avec quelqu'un à une fête, c'est sa faute si elle est violée.					
4. Si une fille agit comme une salope, à la longue elle aura des ennuis.					
5. Quand les filles sont violées, c'est souvent parce que la manière dont elles disaient « non » n'était pas claire.					
6. Si une fille initie d'embrasser ou de sortir avec quelqu'un, elle ne devrait pas être surprise si un mec suppose qu'elle veut avoir des rapports sexuels.					
7. Un homme commet généralement un viol à cause de son fort désir sexuel.					
8. Les hommes n'ont généralement pas l'intention de forcer à des rapports sexuels, mais ils se laissent parfois trop emportés sexuellement.					
9. Les viols se produisent lorsque le désir sexuel d'un homme devient incontrôlable.					
10. Si un homme est ivre, il risque de violer quelqu'un involontairement.					
11. Si un homme était ivre et ne réalisait pas ce qu'il faisait, on ne devrait pas considérer qu'il y a eu viol.					
12. Si les deux personnes sont ivres, il ne peut pas y avoir viol.					
13. On ne peut pas considérer qu'il y a viol si une fille ne résiste pas physiquement (même si elle proteste).					
14. On ne peut pas parler de viol si une fille ne se débat pas physiquement.					
15. Il n'y a probablement pas eu viol si une fille n'a aucune contusion ou marque.					
16. On ne peut pas vraiment appeler ça un viol si le violeur présumé n'avait pas d'arme.					
17. Une fille ne peut pas prétendre avoir été violée si elle n'a pas dit « non ».					
18. Souvent, les filles qui disent qu'elles ont été violées étaient d'accord d'avoir une relation sexuelle puis la regrettent.					
19. Les accusations de viol sont souvent utilisées comme un moyen de se venger des hommes.					
20. Souvent, les filles qui disent qu'elles ont été violées flirtaient avec quelqu'un pour s'amuser puis ont eu des remords.					
21. Souvent, les filles qui prétendent avoir été violées ont des problèmes émotionnels.					
22. Les filles qui ont été surprises à tromper leur compagnon prétendent parfois avoir été violées.					

## 10. Débriefing

### Débriefing

Titre de la recherche	Effet des jeux vidéo sur l'attirance physique
Chercheur responsable	Jonathan Burnay
Promoteurs	Frank Laroï
Service et numéro de téléphone de contact	Service de Psychologie Clinique Cognitive et Comportementale Tel : 04/ 366 33 81 jonathan.burnay@ulg.ac.be

Merci de votre participation.

L'objectif général de l'étude est de mieux comprendre la relation entre 1) un jeu vidéo objectifié, 2) la quantité de ressource cognitive demandée par le jeu vidéo et 3) les préférences pour une femme objectifiée.

Dans cette étude, nous avons 4 groupes, un groupe exposé à un jeu vidéo peu objectifiant et peu demandeur en ressources cognitives, un groupe exposé à un jeu vidéo objectifiant et peu demandeur en ressources cognitives, un groupe exposé à un jeu vidéo peu objectifiant et très demandeur en ressources cognitives et un groupe exposé à un jeu vidéo objectifiant et très demandeur en ressources cognitives.

Les questionnaires qui vous ont été présentés évaluent : le sexisme, l'agressivité, l'hypermasculinité ou l'hyperféminité et l'adhésion au mythe du viol. Le mythe du viol est un ensemble complexe de croyances culturelles qui supporte et perpétue la violence sexuelle des hommes envers les femmes.

Si au terme de cette étude vous en ressentez le besoin, vous pouvez nous contacter pour réaliser un débriefing personnel. Si vous recherchez une aide, vous pouvez également consulter la plateforme de l'aemtc : <http://www.aemtc.ulg.ac.be>

En vous remerciant encore de votre participation.

Burnay Jonathan