

Le jeu vidéo au service de la santé sexuelle

Informers, sensibiliser, conscientiser ?

Cyrielle Gualandris
Crem - équipe Praxis, Université de Lorraine
Sous la direction de Laurence Corroy
cyrielle.gualandris@univ-lorraine.fr

Des lacunes dans l'éducation à la vie affective, relationnelle et à la sexualité (EVARS) sont pointées par le Haut conseil à l'égalité entre les femmes et les hommes (HCE) dans ses rapports annuels

- **2024**
Aucune séance d'EVARS suivie par les 2/3 des répondant-e-s, alors que le ministère de l'éducation nationale en préconise 3 par an
- **2025**
9 Français-e-s sur 10 soutiennent l'instauration de cours d'EVARS
- **2026**
80% des répondant-e-s soutiennent l'EVAR(S) à l'école

1. Introduction

Dans son rapport de 2024, le HCE indiquait que le « numérique » agit comme une caisse de résonance pour les stéréotypes de genre et la diffusion d'une culture sexiste

Parmi les médias du numérique, le jeu vidéo attire notre attention car il permet de diffuser des valeurs et des discours et d'être le fixateur d'une époque en offrant une fenêtre sur les valeurs de ses concepteurs et conceptrices et de la société (Nissenbaum & Flanagan, 2014)

2. Objectifs

Questionner la manière dont les représentations de la santé sexuelle dans les jeux vidéo contribuent à la construction d'une culture commune

Contribuer à la recherche en sciences de l'information et de la communication en traitant d'un objet peu mobilisé dans les recherches

Déterminer la place du jeu vidéo comme complément aux actions d'informations et de sensibilisation à la vie affective, relationnelle et à la sexualité

3. Méthodologie

Analyse d'un corpus de jeux vidéo choisi (jeux mobiles d'histoires interactives / simulation d'histoire d'amour, notre intérêt se portera en premier lieu sur les histoires les plus jouées)

Observation et analyse de sessions de jeux d'étudiant-e-s de l'Université de Lorraine (communauté ORION) sur le corpus sélectionné

Entretiens individuels semi-directifs avec les étudiant-e-s du terrain afin de revenir sur leur expérience de jeu

4. Résultats attendus

Les personnes identifiées comme femme ou se genrant comme telle identifient plus facilement les violences sexuelles et psychologiques pouvant être présentées en jeu

Le jeu vidéo ne se suffit pas à lui-même pour sensibiliser ou conscientiser les joueurs et joueuses à la santé sexuelle

Les joueurs et joueuses sont plus sensibles aux expériences vécues par les personnages joueurs lorsqu'ils s'y identifient

RÉFÉRENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

