

**Zeitschrift:** Domaine public  
**Herausgeber:** Domaine public  
**Band:** 32 (1995)  
**Heft:** 1197

**Artikel:** Réformer l'Etat  
**Autor:** [s.n.]  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1015358>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 13.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## A bas les princesses captives!

### RÉFÉRENCE

L'article de Jean-Paul LaFrance, «La machine métaphysique. Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids», est paru dans la revue *Réseaux*, Communication, technologie, société, octobre 1993, n° 67, consacré aux jeux vidéo, France Télécom, CNET/CNRS.

(vb) Sur un échantillon de 100 jeux à succès, un sociologue américain a constaté que les femmes ou jeunes filles étaient inexistantes dans 92% des cas. Seuls 8% de ces jeux intègrent une femme dans leur scénario: 6% représentent une «demoiselle» en détresse et 2% seulement un personnage féminin actif. Selon une étude parue dans la revue *Réseaux*, les figures féminines sont davantage objets que sujets de l'action, et plus particulièrement victimes. De surcroît, elles n'ont pas de nom, tout comme d'autres figures emblématiques de la féminité, dont l'identité se résume à un prénom: hôtesse, top-models. Les filles intériorisent ainsi la dépendance et les garçons la domination. En ce sens, note l'étude, les jeux vidéo ne sont pas pires que les autres images véhiculées par la publicité, la télévision, le cinéma, et même les livres scolaires.

Dans «La revanche de Custer», le joueur qui arrive à manœuvrer le général sous une pluie de flèches, peut ensuite le regarder violer une jeune femme indienne «sans défense, mais souriante, attachée comme Jeanne d'Arc au bûcher», dit l'étude citée. Précisons que ce jeu, fonctionnant sur Atari, a déclenché des manifestations féministes à New York il y a une dizaine d'années. Il n'a pas eu le succès escompté et a disparu rapidement du marché des jeux vidéo.

Ces activités ludiques s'adressent à des jeunes de 8 à 12 ans. Bien que la nouvelle génération des jeux vidéo défie le temps et l'espace grâce à une technologie de pointe, les rôles, on le voit, restent on ne peut plus stéréotypés. Pourtant il existe des associations ou des mouvements féministes qui protestent. Les créateurs de jeux vidéo tournent la difficulté en déssexualisant les protagonistes, en robotisant les personnages. Mais ce sont le plus souvent les lobbies conservateurs qui montent au créneau...C'est au nom de la moralité publique ou pour la protection des enfants qu'ils interviennent.

Une fillette, passionnée de jeux Nintendo, interrogée par un chercheur américain, explique qu'elle trouve stupide l'idée de devoir sauver la princesse, dans «Super Mario 1» et dans «Zelda». Mais la voix des filles sera peut-être entendue dorénavant, en vertu de l'irrésistible extension du «politically correct». En effet, les fabricants craignent d'être boycottés par différents groupes de pression américains. Certains jeux incorporent désormais les thèses écologiques, la chasse à la pollution; l'un d'entre eux permet au joueur de sauver les dauphins de l'homme prédateur. Les héros deviennent des héroïnes, les armes sont remplacées par des trousseaux de secouristes. Ne désespérons pas. ■

●●●

accessibles à tous, sachant lire du moins, ce qui n'a pas toujours été dans la capacité de chacun. Qui dit livre dit aussi interprétation du livre, herméneutique. Les Eglises n'ont cessé de s'interroger ou de se déchirer sur la portée des textes, leur traduction et surtout la compétence de les interpréter. Plus cette compétence est réservée et exclusive, plus elle correspond à un pouvoir fort sur autrui.

Les sociétés ésotériques et secrètes, tel l'Ordre du temple solaire, referment l'ouverture des religions universelles, fondées sur une parole rendue publique. La vérité n'est réservée qu'aux seuls initiés. Ceux qui l'interprètent hors de tout contrôle détiennent un pouvoir d'autant plus absolu.

### Critique interne

Le drame sanglant de l'Ordre du temple solaire devrait susciter, à sa lumière criminelle et incendiaire, des réexamens qui dépassent cette gêne des familles découvrant les égarements d'un parent éloigné. La critique peut être rationnelle et externe. J'en ai dit la nécessité dans une société qui favorise la recrudescence de l'ésotérisme et de la pensée magique. Mais elle a ses limites face à la croyance. La critique interne, qui ne s'attaque pas à l'objet de la foi, met en évidence une typologie de la nature de la révélation, de la forme de la transmission, des pouvoirs et des obédiences qu'elle implique. L'Ordre du temple solaire démontre la corrélation forte entre secret, initiation et pouvoir. Si l'on voulait inverser cette logique, il faudrait instituer la règle contraire: plus le mystère (prétendument) dévoilé est fort, surnaturel, moins il autorise le détenteur ou le dépositaire à exercer un pouvoir direct et hiérarchisé sur ceux à qui il le divulgue. ■

### Réformer l'Etat

Dans le sillage du débat suscité par le best seller *Reinventing Government*, dont *Domaine Public* a tiré une brochure que tout le monde s'arrache (prix: douze francs, plus port) *DP*, le *Journal de Genève et Gazette de Lausanne*, ainsi qu'*Atag Ernst & Young Consulting* organisent **deux tables rondes** sur le thème.

● La première le **mardi 31 janvier** à l'Hôtel Métropole, Genève, Salon Wagner, à **18 h** et la seconde à l'Hôtel Palace, Lausanne, Salon Richemont, le **jeudi 2 février**, même heure.

● Inscriptions jusqu'au 26 janvier au *Journal de Genève et Gazette de Lausanne*, Mme Dichy, 12, Rue de Hesse, c p 1211, Genève 11, ou par fax au 022/ 819 89 04.

● Invités: A Genève: Olivier Vodoz, Bruno Muller, Yves Emery, Beat Kappeler, Jean-Daniel Delley. A Lausanne: Claude Ruey, Ernst Buschor, Dominique Grobéty, Jean-Daniel Delley.

Animation: Sabine Estier, Daniel S. Miéville, Antoine Maurice. ■