Les jeux vidéos rendent-ils violent ?

Médiathèque de Noisy-le-Grand – notre réponse du 26/09/2019.



Montage de photos de stockking sur freepic

Columbine en 1999, tuerie de Virginia Tech en 2007, El Paso en 2019, systématiquement les jeux vidéo sont pointés du doigts pour tenter d'expliquer les tueries de masse. Pourtant, aucune étude scientifique n'est parvenue à prouver les liens entre jeux vidéo et violence.

Dans l'article du Monde **Meurtres de masse : pourquoi les jeux vidéo sont systématiquement accusés** et la vidéo **La science n'est jamais parvenue à démontrer de liens entre les jeux vidéo et les tueries, comme à Columbine ou El Paso. Alors pourquoi ce débat ressurgit-il à chaque fois ?** par Pierre

Trouvé, le 17/08/2019.
L'auteur explique que les origines des liens supposés entre jeux vidéo et violence remontent à la tuerie de Columbine. Pour essayer de comprendre cette tragédie, les enquêteurs tentent de trouver une explication en étudiant les centres d'intérêt des auteurs de la tuerie (musique métal avec Marilyn Manson, jeux vidéo de tir auxquels ils jouaient…).

Plusieurs analystes ont montré que les jeux vidéo sont très répandus et se vendent partout sur la planète. Ils ont procédé à une comparaison entre les Etats-Unis et le Japon qui est le premier pays consommateur de jeux vidéo. Et ils ont constaté que le taux d'homicides par armes à feu (pour 100 000 habitants) était de 0 au Japon pour plus de 4 aux Etats-Unis. Par conséquent, le lien de causalité entre jeux vidéo et violence ne peut être démontré.

Yann Leroux, psychologue travaillant sur les jeux vidéo, explique que « *c'est moins le jeu vidéo en soi que le contexte social dans lequel il est joué qui peut déterminer les comportement juste après la partie*. »
Voir **Jeux vidéo, violence et biais cognitifs** sur *medium.com*.
Il cite d'ailleurs les travaux de Brad Bushman, professeur à l'Ohio State University, qui défend l'idée que l'accusation portée contre les jeux vidéo est une stratégie délibérée pour éviter de parler du port d'armes aux États-Unis. Selon lui, la **violence des jeux vidéo est récupérée politiquement**.

Dans la vidéo **Les jeux vidéo rendent-ils violents ?** Decod'actu – Saison 4 par France TV Education, l'auteur cite l'étude de la revue scientifique *Molecular Psychiatry* publiée en mars 2018 qui a analysé plus de 200 personnes pendant 2 mois qui démontre que la violence des jeux vidéo n'a aucun impact négatif sur les joueurs.
« *Les chercheurs n'ont trouvé aucun changement significatif dans aucune des variables observées, et particulièrement pas*

dans l'évolution du niveau d'agressivité d'aucun des trois groupes. »
Source : **Une étude scientifique conteste le lien entre violence et jeux vidéo**, *Le Monde*, le 21/03/2018.

Cette étude a été en partie remise en cause notamment par des chercheurs de l'université d'Oxford qui estiment que les jeux vidéo peuvent augmenter l'agressivité des joueurs pendant 20 minutes après avoir joué. Mais il semblerait que ce soit plus le niveau de complexité du jeu qui produise cet effet sur les joueurs que le degré de violence. Par ailleurs, les études qui tendent à démontrer scientifiquement que les jeux vidéo rendent violents ont mis en œuvre des expériences qui ont de quoi interroger. En effet pour montrer le niveau d'agressivité d'un joueur, les chercheurs ont mis en place des tests qui incluent « l'ajout de sauce épicée à un plat qu'une personne est censée manger ».
Source : **Non, les jeux vidéo ne rendent pas violent** par Ronald Bailey sur *contrepoints.org*, le 23/07//2016.

Scientifiquement, deux camps s'opposent donc pour confirmer ou infirmer que les jeux vidéo produisent un comportement violent sur les individus. Si le comportement violent dû aux jeux vidéo n'a pas été prouvé, les jeux vidéo présentent toutefois des risques notamment en termes d'addiction qui peuvent avoir des conséquences sur la vie d'un individu (sociabilité). L'OMS a d'ailleurs reconnu en mai 2019 que l'addiction aux jeux vidéo était une pathologie. Mais cela est globalement vrai pour toutes les pratiques excessives qui peuvent aboutir à des conduites addictives.

Enfin, la vidéo : **Pourquoi il faut dédramatiser la violence dans les jeux vidéo** par Yann Lagarde, le 21/03/2019, sur *France Culture* revient sur la question de la violence dans les jeux vidéo.

Alexis Blanchet, Maître de Conférence à l'Université Sorbonne-Nouvelle explique qu'un procès injuste est fait aux jeux

vidéo. Les jeux vidéo ne sont pas le seul média à montrer des scènes de violences. Le cinéma en est également rempli. C'est pourquoi, il est nécessaire selon lui de dédramatiser la violence dans les jeux vidéo. La violence s'exprime partout sous des formes différentes qui vont être incarnées notamment à travers le jeu. Il cite l'exemple de deux enfants qui jouent au gendarme et au voleur. Les deux enfants évoluent dans un cadre en dehors de la réalité défini par des règles communes.
Et il rappelle qu'il peut y avoir dans les jeux vidéo de la violence déguisée dont on ne parle pas à la différence d'un *Call of Duty ou d'un GTA*. Il prend en exemple des jeux vidéo comme *Pikmin* ou de stratégie qui peuvent s'apparenter à une forme d'esclavagisme ou de néocolonialisme qui ne portent pas leur nom.

Sur une thématique proche…

> *Quels types de jeux ont-ils eu le plus de succès pendant le confinement (2019-2020). Pourquoi ?*

Pour aller plus loin…

Enfants sous influence : les écrans rendent-ils les jeunes violents ? de Serge Tisseron, Paris : A. Colin, 2002.

À réécouter : Les jeux vidéo rendent-ils violent ?, par Elsa Mourgues, provenant du podcast *Les Idées Claires* sur France Culture, publié le 14/11/2019.

Eurêkoi – Médiathèque de Noisy-le-Grand

Inscrivez-vous à la newsletter d’Eurêkoi !