

La violence dans les jeux vidéo et leurs effets

Introduction

[1] Alors que les tueries se produisant dans les écoles semblent intéresser de plus en plus les médias et les chercheurs, nous voyons de plus en plus de débats entourant les causes pouvant être responsables du passage à l'acte de ces tueurs de masse. Au cœur de ce débat se trouve un combat argumentaire entre ceux considérant qu'il y a une corrélation entre s'adonner à des jeux vidéo violents et le fait de passer à un acte déviant ou délinquant et entre ceux qui stipulent plutôt que de faire ce genre de lien est un raccourci intellectuel menant à une mauvaise compréhension du rôle potentiellement positif que pourraient avoir les jeux vidéo.

[2] Au-delà de ces débats, il est intéressant de constater que les recherches actuellement menées sur cette problématique sont souvent cantonnées dans des paramètres bien particuliers. Par exemple, la majorité des études touchant à la question de la violence dans les jeux vidéo et de ses effets sur la création de comportements dévians ou délinquants va toucher à des populations relativement jeunes. Par contre, il est plus rare de voir des études faites sur les populations plus âgées. Or, quand on sait que l'âge moyen de l'amateur de jeux vidéo est de 32 ans (NPD Group, 2010), on peut se demander si les études sur la violence dans les jeux vidéo sont faites sur les bonnes populations.

[3] De même, dans la majorité des cas, les études menées tentent surtout de comprendre les comportements des joueurs. Peu d'entre elles étudient la vision des joueurs par rapport au contenu qu'ils « consomment ». L'opinion des premiers intéressés est souvent absente des agendas de recherche.

[4] C'est donc dans cette optique que nous avons entrepris notre recherche qui se veut de nature essentiellement exploratoire. L'objectif général du présent texte est de fournir une compréhension de base de la vision qu'ont les joueurs d'eux-mêmes et de leur passe-temps. Pour arriver à nos fins, nous voulions (1) avoir une population de joueurs adultes et (2) obtenir leur perception par rapport à la violence dans les jeux vidéo. Plus précisément, nous avons voulu savoir quelle était la perception des joueurs sur des jeux vidéo reconnus pour leur violence, notamment le jeu *Modern Warfare 2*.

[5] Le choix de ce jeu n'est pas gratuit. Il a en effet fait couler beaucoup d'encre, notamment en ce qui concerne une mission particulière se déroulant à l'intérieur de l'histoire. Dans un chapitre du jeu intitulé « No Russian », le joueur est en effet appelé à incarner un agent de la CIA infiltré dans un groupement terroriste. La mission à remplir est simple : il doit tirer sur tout ce qui bouge à l'intérieur d'un aéroport russe. Civils et représentants des forces de l'ordre y passent. La scène est troublante de réalisme. Les cris sont nombreux. On y voit des civils rampant en tentant d'échapper à leur assaillant. Les « corps » gisent dans une marre de sang (voir photo plus loin). Bref, c'est une scène particulièrement marquante.

Zdroj: GAGNON, B. (2012). La violence dans les jeux vidéo et leurs effets : qu'en pensent les joueurs? *Crime et jeux de hasard*. 45(2), s. 133–155.

1. Jak jsou staří lidé, kterými se studie obvykle zabývají?
2. Co je cílem této studie?
3. V jakém odstavci se hovoří o hraní konkrétní scény?
4. Čemu se studie málo věnují?
5. Na jakých hráčích se provádí tento konkrétní výzkum?