

FICHE D'INFORMATION

Les jeux vidéo rendent-ils les joueurs violents?

Pourquoi entendons-nous toujours dire que les jeux vidéo rendent les gens violents ?

L'un des mythes les plus courants concernant les jeux vidéo est que ceux-ci rendent les joueurs violents et agressifs. L'exposition à des médias violents, en général, est un bouc émissaire facile pour les figures médiatiques à blâmer lorsque la violence est perpétrée par des adolescents et de jeunes adultes. Le fait qu'un auteur de violence ait joué à des jeux vidéo violents est souvent présenté comme une cause de son acte dans les médias en raison du mythe selon lequel les jeux vidéo rendent les gens violents, ce qui renforce à son tour le mythe.

La science n'a pas établi de lien entre les jeux et les actes de violence.

La logique qui sous-tend l'idée que les jeux vidéo violents rendent les joueurs violents est que si les joueurs passent du temps à frapper et à tirer sur des objets dans les jeux, ils se sentent encouragés à le faire dans la vie réelle. Tout d'abord, ce serait ignorer l'effet cathartique (« libérateur ») de la culture. Mais peut-être plus important encore, il n'existe aucune preuve scientifique que les jeux vidéo (violents) incitent les joueurs à commettre des actes de violence. Jusqu'au début des années 2000, il y a eu un débat sur le fait que jouer à des jeux peut faire monter l'adrénaline ou provoquer de la frustration (surtout lorsque les jeux sont difficiles), ce qui peut rendre les joueurs plus impulsifs dans les minutes qui suivent le jeu. Ces expériences en laboratoire sont désormais considérées comme difficilement reproductibles dans la vie réelle et pourraient souffrir d'un biais de confirmation (Jones et al., 2014).

Cela dit, il est important de garder à l'esprit que les études pourraient encore se contredire. Le psychologue Lalo affirme que les études ont tendance à être incohérentes car il est difficile d'avoir les bons échantillons et les bons jeux dans les

études. Idéalement, pour mesurer le véritable effet des jeux vidéo, le mieux serait une étude mondiale sur le même jeu qui prendrait en compte tous les facteurs environnementaux du sujet pendant les 10 années précédentes pour s'assurer que tous les facteurs seraient pris en compte (Mourgues, 2019).

Pourquoi les gens jouent à des jeux violents ?

Pour quelqu'un qui ne joue à aucune forme de jeux vidéo ou à aucun jeu représentant une certaine forme de violence, il peut être choquant de voir des jeunes s'amuser tout en frappant le personnage de leur ami dans un jeu, en tirant sur des personnages réalistes ou en agissant d'une manière moralement discutable.

Tout d'abord, tous les joueurs ne jouent pas à des jeux extrêmement violents et ce qu'est la violence dans les jeux peut être perçu différemment. Techniquement, Super Mario Bros oblige le joueur à écraser ses ennemis en leur sautant dessus ou en leur lançant des boules de feu. La plupart des joueurs des Sims se sont amusés à torturer leurs personnages juste parce qu'ils le pouvaient. Par conséquent, définir ce que sont les jeux vidéo violents n'est peut-être pas le plus important.

Les exemples ci-dessus ne sont peut-être pas perçus comme violents par les joueurs car ils sont dirigés contre des avatars virtuels et ils peuvent détendre les joueurs car ils leur permettent de dépenser un surplus de tension ou d'énergie dans un environnement virtuel sans aucune contrainte. En ce qui concerne le plaisir des joueurs, la violence ne semble pas être un facteur important par rapport aux défis et à la liberté d'action dans les jeux (Przybylski et al., 2009).

Comment puis-je gérer l'excitation et la frustration des élèves lorsqu'ils jouent en classe ?

Le problème le plus pratique pour les éducateurs serait de gérer les émotions des élèves lorsqu'ils jouent en classe. L'excitation ou la frustration que les joueurs peuvent ressentir peuvent faire éclater vos élèves dans la classe ou entre eux. Examinons quelques exemples et voyons comment vous pouvez transformer ces comportements en une énergie de groupe positive :



Source: People vector created by freepik - www.freepik.com

Que dois-je faire si mes élèves commencent à se crier dessus ou à s'insulter ?

Faites asseoir les élèves et demandez-leur de vous raconter ce qui s'est passé. Ensuite, demandez aux élèves s'ils ont déjà ressenti la même chose par rapport à un jeu et comment ils ont réussi à surmonter leur frustration. N'oubliez pas que certains jeux peuvent présenter des défauts de conception et être parfois frustrants.

Que dois-je faire si mes élèves s'énervent parce qu'ils ont perdu un jeu ? Que puis-je faire si certains élèves ne parviennent pas à jouer ou à gagner un jeu ?

Laissez l'élève se calmer, puis demandez aux élèves plus habitués au jeu de lui apprendre à jouer aussi calmement que possible. Expliquez-leur l'importance des essais et des erreurs dans le processus d'apprentissage car cela s'applique également aux jeux vidéo. Précisez que vous ne forcez pas l'élève à apprécier le jeu, mais à réfléchir de manière critique à son expérience de jeu.

BIBLIOGRAPHIE

Draper, K. (2019, August 5th) 'Video Games Aren't Why Shootings Happen. Politicians Still Blame Them.', The New York Times. Available at: <https://www.nytimes.com/2019/08/05/sports/trump-violent-video-games-studies.html>

Electronic Arts (2000) The Sims [Video Game] Redwood Shores, United States: Maxis.

Ferguson, C. et al. (2017, June 12th) 'News Media, Public Education and Public Policy Committee', The Amplifier Magazine. Available at: <https://div46amplifier.com/2017/06/12/news-media-public-education-and-public-policy-committee/>

Hern, A. (2020, July 22nd) 'Playing video games doesn't lead to violent behaviour, study shows', The Guardian. Available at: <https://www.theguardian.com/games/2020/jul/22/playing-video-games-doesnt-lead-to-violent-behaviour-study-shows>

Jones, Christian & Scholes, Laura & Johnson, Daniel & Katsikitis, Mary & Colder Carras, Michelle. (2014). "Videogames: Dispelling myths and tabloid headlines that videogames are bad". 52-61. 10.14236/ewic/hci2014.6. Available at: https://www.researchgate.net/publication/301442700_Videogames_Dispelling_myths_and_tabloid_headlines_that_videogames_are_bad

Mourgues, E. (2019 November 11th) 'Les jeux vidéo rendent-ils violent', France Culture. Available at: <https://www.franceculture.fr/societe/les-jeux-video-rendent-ils-violent>

Nintendo (1985) Super Mario Bros. [Video Game] Kyoto, Japan: Nintendo.

Przybylski, A. K., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). 'The motivating role of violence in video games'. Personality and Social Psychology Bulletin, 35(2), 243–259.

RTBF (2019, November 8th) 'Les preuves pour affirmer que les jeux vidéos incitent à la violence ne sont pas suffisantes, clame une étude',

RTBF.be. Available at: https://www.rtf.be/tendance/bien-etre/psycho/detail_les-preuves-pour-affirmer-que-les-jeux-videos-incitent-a-la-violence-ne-sont-pas-suffisantes-clame-une-etude?id=10360768

Le projet #Gaming4skills a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>