

## LIEN ENTRE JEUX VIDEO VIOLENTS A L'ADOLESCENCE ET VIOLENCE A L'AGE ADULTE

### Conclusions d'une étude menée sur 10 années.

Par Mathilde Rochefort

Une étude réalisée sur 10 ans et publiée dans la revue *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, a démontré qu'aucun lien ne pouvait être établi entre les jeux vidéo et la violence à l'âge adulte.

Baptisée « *Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents* » (Grandir avec Grand Theft Auto : une étude de 10 ans sur la croissance longitudinale du jeu vidéo violent chez les adolescents), l'étude a été réalisée sur un échantillon de près de 500 adolescents, les plus jeunes étant âgés de 10 ans. De sexes féminins et masculins, ils sont tous originaires d'une « *grande ville du nord-ouest* », et ont été recrutés dès 2007. Concrètement, le but de cette vaste étude était de savoir si le fait de jouer à des jeux violents durant un jeune âge pouvait mener à un comportement violent à l'âge adulte. Ici, les participants avaient 23 ans en moyenne lors de la fin des recherches.

La méthodologie utilisée par les chercheurs pour analyser les données recueillies au fil des années est baptisée « *approche centrée sur la personne* ». Elle permet notamment d'obtenir une représentation plus précise de la façon dont les différentes variables sont liées à l'individu. En général, une méthode permettant de comparer des groupes entre eux est privilégiée. Les participants ont été catégorisés dans trois groupes distincts : 4% d'entre eux jouaient à plusieurs jeux très violents dès leur adolescence, 23% à des jeux modérément violents et 73% à des jeux peu violents. Voici les conclusions des chercheurs :

*« Les groupes à violence initiale élevée et modérée ont montré un schéma curviligne de jeu vidéo violent dans le temps, alors que le groupe des joueurs à faible violence a légèrement augmenté vers des jeux plus violents dans le temps. Les groupes à violence initiale élevée et modérée étaient plus susceptibles d'être des hommes, et ceux du groupe à violence initiale élevée étaient plus susceptibles d'être déprimés lors de la vague initiale (NDLR : première phase de l'étude). Il n'y a pas eu de différence de comportement prosocial au moment final entre les trois groupes, mais les individus du groupe modéré ont affiché les niveaux les plus élevés de comportement agressif lors de la dernière vague (NDLR : dernière phase de l'étude). Les implications des résultats sont discutées ».*

Les personnes ayant joué de nombreuses heures à des titres violents durant leur adolescence ne présentent ainsi pas plus d'agressivité que ceux qui ont manipulé des jeux plus paisibles. Ces résultats viennent corroborer ceux obtenus par des chercheurs de l'université d'Oxford en 2019.