

LES JEUX VIDEO INCITENT-ILS A LA VIOLENCE ?

Les preuves pour affirmer que les jeux vidéo incitent à la violence ne sont pas suffisantes, clame une étude

Les **jeux vidéo** rendent-ils **violents**? Maintes fois posée, cette question renvoie à deux autres maux attribués aux jeux vidéo, souvent soupçonnés de provoquer un isolement et une forte addiction. Pourtant, de précédentes recherches ont montré qu'**aucune preuve solide** ne permet d'établir un lien entre la pratique de jeux vidéo violents et une agressivité exacerbée. Une nouvelle étude réalisée sur une cohorte de 15.000 jeunes adultes suivis pendant plus de 10 ans le confirme.

Jeux video synonymes de comportements violents?

Réalisée par des chercheurs de l'université du Texas à Arlington (États-Unis) et publiée dans la revue Contemporary Economic Policy, l'étude a analysé la **fréquence** à laquelle les participants s'adonnaient aux jeux vidéo, ainsi que leur tendance à manifester des **comportements violents** (se battre avec une autre personne, par exemple).

La recherche a utilisé les données de la National Longitudinal Study of Adolescent to Adult Health (Add Health), comprenant un échantillon national représentatif d'adolescents scolarisés de la 5e à la Terminale aux États-Unis entre avril et décembre 1995. Suivis jusqu'en 2008, les volontaires ont participé à quatre entretiens avec les chercheurs. A la fin de l'étude, les participants étaient âgés de 24 à 32 ans.

Une violence surtout liée au genre

*"Bien que les données montrent que les bagarres plus tard dans la vie sont liées au fait de jouer à des jeux vidéo à l'adolescence, c'est surtout parce que, par rapport aux femmes, les **hommes jouent plus souvent et se battent plus souvent**", constate l'auteur principal de l'étude.*

"Les estimations qui permettent de mieux établir la causalité ne révèlent aucun effet, ou alors seulement un léger effet négatif", ajoute-t-il.

"Il s'agit de ma quatrième analyse à l'aide d'une quatrième méthodologie et d'un quatrième ensemble de données sur les résultats réels qui ne révèle aucun effet violent des jeux vidéo", conclut le chercheur.