

# Du mythe et à la réalité

## Ce que disent vraiment les études scientifiques

### Au sujet des jeux vidéo violents

<p>Le texte original qui apparaît dans la colonne de gauche ci-dessous est l'œuvre du Professeur Craig Anderson de l'Université de l'Iowa. <a href="http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/index.html">http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/index.html</a></p> <p>La traduction libre a été réalisée par Jacques Brodeur pour Edupax, groupe-conseil en prévention de la violence, éducation à la Paix et éducation aux médias. <a href="http://www.edupax.org">www.edupax.org</a></p>	
<p>The debate about videogame violence frequently generates more heat than light. Many criticisms are simply recycled myths from earlier media violence debates, myths that have been repeatedly debunked on theoretical and empirical grounds. Valid weaknesses have also been identified (and often corrected) by media violence researchers themselves. Although the violent video game literature is still relatively new and small, we have learned a lot about their effects and have successfully answered several key questions. So, what is myth and what do we know?</p>	<p>Le débat sur les jeux vidéo violents entraîne plus de frictions que d'éclairage. Plusieurs critiques proviennent de mythes déjà utilisés dans le débat sur la téléviolence, mythes qui ont déjà été réfutés à plusieurs reprises pour des raisons théoriques, empiriques. Plusieurs des faiblesses reprochées aux études ont reconnues (et souvent corrigées) par les chercheurs eux-mêmes. Bien que la documentation sur la violence des jeux vidéo soit toujours relativement nouvelle et brève, nous avons beaucoup appris sur leurs effets et sommes parvenus à répondre à plusieurs questions. Ainsi, qu'est-ce qu'un mythe et qu'en savons-nous ?</p>
<p>Le texte original du Professeur Anderson est affiché sur le site de l'American Psychological Association à l'adresse suivante. <a href="http://www.apa.org/science/psa/sb-anderson.html">http://www.apa.org/science/psa/sb-anderson.html</a></p>	

Myths and Facts	Mythes et réalité
<p><b>Myth 1.</b> Violent video game research has yielded very mixed results.</p> <p><b>Facts:</b> Some studies have yielded no significant video game effects, just as some smoking studies failed to find a significant link to lung cancer. But when one combines all relevant empirical studies using meta-analytic techniques, <b>five separate effects</b> emerge with considerable consistency. Violent video games are significantly associated with: 1) increased aggressive behavior, thoughts, 2) and affect; 3) increased physiological arousal; 3) and decreased prosocial (helping) behavior. 5) Average effect sizes for experimental studies (which help establish causality) and co relational studies (which allow examination of serious violent behavior) appear</p>	<p><b>1er mythe.</b> Les études sur les jeux vidéo ont donné des résultats variés.</p> <p><b>Les faits :</b> Des études ont conclu que les effets sont non significatifs, celles sur le tabagisme, n'ont pas pu établir de lien avec le cancer. Mais lorsqu'on répertorie toutes les études empiriques utilisant des techniques méta-analytiques, on découvre <b>cinq effets distincts</b>. Les jeux vidéo sont reliés de façon significative à 1) l'augmentation de l'agressivité dans les comportements, 2) et dans les pensées ;3) ils devancent l'éveil physiologique, 4) et diminuent les comportements pro sociaux (entraide). 5) Les études expérimentales (qui établissent les rapports de causalité) et les études de corrélation (qui permettent d'étudier les comportements violents graves) semblent</p>

comparable (Anderson & Bushman, 2001).	comparables. (Anderson & Bushman, 2001)
<p><b>Myth 2.</b> The studies that find significant effects are the weakest methodologically.</p> <p><b>Facts:</b> Methodologically stronger studies have yielded the largest effects (Anderson, in press). Thus, earlier effect size estimates—based on all video game studies—probably underestimate the actual effect sizes.</p>	<p><b>2e mythe.</b> Les études qui établissent un lien significatif sont les plus faibles au plan méthodologique.</p> <p><b>Les faits :</b> Les études les plus étoffées ont conduit à un lien plus néfaste. Les premières études ont probablement sous-estimé les effets réels.</p>
<p><b>Myth 3.</b> Laboratory experiments are irrelevant (trivial measures, demand characteristics, lack external validity).</p> <p><b>Facts:</b> Arguments against laboratory experiments in behavioral sciences have been successfully debunked many times by numerous researchers over the years. Specific examinations of such issues in the aggression domain have consistently found evidence of high external validity. For example, variables known to influence real world aggression and violence have the same effects on laboratory measures of aggression (Anderson &amp; Bushman, 1997).</p>	<p><b>3e mythe.</b> Les expériences en laboratoire sont inutiles (mesures futiles, caractéristiques sur demande, manque de validité).</p> <p><b>Les faits.</b> Les arguments contre l'utilisation d'expériences en laboratoire en sciences comportementales ont été maintes fois réfutées par de nombreux chercheurs au cours des ans. Dans le domaine de l'agression, l'examen attentif des études a conduit à leur reconnaître une haute fiabilité. Par exemple, les variables reconnues comme facteurs d'agression et de violence dans la vie réelle ont le même effet que les barèmes d'agressivité en laboratoire. (Anderson et Bushman, 1997)</p>
<p><b>Myth 4.</b> Field experiments are irrelevant (aggression measures based either on direct imitation of video game behaviors (e.g., karate kicks) or are normal play behaviors).</p> <p><b>Facts:</b> Some field experiments have used behaviors such as biting, pinching, hitting, pushing, and pulling hair, behaviors that were not modeled in the game. The fact that these aggressive behaviors occur in natural environments does not make them "normal" play behavior, but it does increase the face validity (and some would argue the external validity) of the measures.</p>	<p><b>4e mythe.</b> L'expérimentation sur le terrain n'a pas de valeur (les mesures d'agression se fondent sur l'imitation du comportement présenté sur jeu vidéo) ou sont des comportements ludiques normaux.</p> <p><b>Les faits :</b> Des expériences concrètes ont permis d'observer des comportements comme mordre, pincer, frapper, pousser, et tirer les cheveux, comportements absents dans le jeu. Le fait qu'ils se produisent dans un environnement naturel ne rend pas ces comportements agressifs «normaux», mais augmente la crédibilité des mesures.</p>
<p><b>Myth 5.</b> Co relational studies are irrelevant.</p> <p><b>Facts:</b> The overly simplistic mantra, "Correlation is not causation," is useful when teaching introductory students the risks in too-readily drawing causal conclusions from a simple empirical correlation between two measured variables. However, co relational studies are routinely used in modern science to test theories that are inherently causal. Whole scientific fields are based on co relational data (e.g., astronomy). Well conducted co relational studies provide opportunities for theory falsification. They allow examination of serious acts of aggression that would be unethical to study in experimental contexts. They allow for statistical controls of plausible</p>	<p><b>5° mythe.</b> Les corrélations ne prouvent rien.</p> <p><b>Les faits.</b> «Une corrélation n'est pas une cause». Le principe est utile quand on veut mettre en garde des élèves contre le risque de sauter trop vite aux conclusions du simple fait de la corrélation entre les deux variables. Cependant, les corrélations sont d'usage courant dans les sciences modernes pour vérifier la causalité des facteurs. Des champs scientifiques entiers s'appuient sur des corrélations (l'astronomie par exemple). Des études corrélationnelles bien menées permettent d'éviter les falsifications. Elles permettent d'examiner des actes d'agression que l'éthique interdirait d'expérimenter. Elles permettent de contrôler statistiquement des</p>

<p>alternative explanations.</p>	<p>facteurs de causalité plausibles.</p>
<p><b>Myth 6.</b> There are no studies linking violent video game play to serious aggression.  <b>Facts:</b> High levels of violent video game exposure have been linked to delinquency, fighting at school and during free play periods, and violent criminal behavior (e.g., self-reported assault, robbery).</p>	<p><b>6e mythe.</b> Aucune étude n'a retracé le lien entre le jeu vidéo et l'agression grave.  <b>Les faits :</b> L'exposition à des jeux vidéo ultraviolents a été reliée à la délinquance, aux bagarres à l'école et durant les périodes de jeux libres, au comportement criminel (tels que assauts et vols).</p>
<p><b>Myth 7.</b> Violent video games affect only a small fraction of players.  <b>Facts:</b> Though there are good theoretical reasons to expect some populations to be more susceptible to violent video game effects than others, the research literature has not yet substantiated this. That is, there is not consistent evidence for the claim that younger children are more negatively affected than adolescents or young adults or that males are more affected than females. There is some evidence that highly aggressive individuals are more affected than no aggressive individuals, but this finding does not consistently occur. Even no aggressive individuals are consistently affected by brief exposures. Further research will likely find some significant moderators of violent video game effects, because the much larger research literature on television violence has found such effects and the underlying processes are the same. However, even that larger literature has not identified a sizeable population that is totally immune to negative effects of media violence.</p>	<p><b>7e mythe.</b> Les jeux vidéo affectent seulement un petit nombre de joueurs.  <b>Les faits :</b> Bien qu'il soit théoriquement possible d'identifier des populations plus à risque, les études répertoriées n'ont pas vérifié cette hypothèse. Ceci dit, on n'a trouvé aucune preuve à l'effet que les enfants soient plus affectés que les ados et les jeunes adultes ou que les garçons soient plus touchés que les filles. On a des preuves que les personnes violentes sont plus affectées que les personnes moins agressives, mais pas nécessairement. Même les personnes non agressives sont affectées par une brève exposition. D'autres études devraient permettre d'identifier des facteurs qui atténuent les effets négatifs parce que la documentation sur la téléviolence a identifié de tels effets et les processus sont les mêmes. Malgré tout, on ne trouve aucune trace dans la littérature que des populations soient totalement à l'abri des effets négatifs de la violence médiatique.</p>
<p><b>Myth 8.</b> Unrealistic video game violence is completely safe for adolescents and older youths.  <b>Facts:</b> Cartoonist and fantasy violence is often perceived (incorrectly) by parents and public policy makers as safe even for children. However, experimental studies with college students have consistently found increased aggression after exposure to clearly unrealistic and fantasy violent video games. Indeed, at least one recent study found significant increases in aggression by college students after playing E-rated (suitable for everyone) violent video games.</p>	<p><b>8e mythe.</b> La violence virtuelle est totalement inoffensive pour les enfants et les ados.  <b>Les faits.</b> La violence des dessins animés et la violence fantaisiste sont souvent perçues (à tort) par les parents et les décideurs politiques comme sécuritaire, y compris chez les enfants. Cependant, des études expérimentales avec des étudiants de niveau collégial ont permis de constater une hausse de l'agressivité suite à l'exposition à des jeux clairement irréalistes ou fantaisistes. On a même constaté une telle augmentation après que des collégiens aient joué à un jeu classé «pour tous».</p>
<p><b>Myth 9.</b> The effects of violent video games are trivially small.  <b>Facts:</b> Meta-analyses reveal that violent video game effect sizes are larger than the effect of second hand tobacco smoke on lung cancer, the effect of lead exposure to I.Q. scores in children, and calcium intake on bone mass. Furthermore, the fact that so many youths are exposed to such high levels of video game</p>	<p><b>9e mythe. Les effets sont légers ou insignifiants.</b>  <b>Les faits.</b> Des méta-analyses indiquent que les effets des jeux vidéo violents sont supérieurs à celui de la fumée secondaire sur le cancer du poumon, du plomb sur la performance intellectuelle, de l'absorption de calcium sur la masse osseuse. De plus, le fait que plusieurs jeunes y soient exposés augmente les coûts sociaux du facteur de risque (Boccard, 1998)</p>

violence further increases the societal costs of this risk factor (Rosenthal, 1986).	sociaux du facteur de risque (Rosenthal, 1986).
<p><b>Myth 10.</b> Arousal, not violent content, accounts for video game induced increases in aggression.</p> <p><b>Facts:</b> Arousal cannot explain the results of most co relational studies because the measured aggression did not occur immediately after the violent video games were played. Furthermore, several experimental studies have controlled potential arousal effects, and still yielded more aggression by those who played the violent game.</p>	<p><b>10e mythe.</b> L'excitation, et non le contenu violent, entraîne l'augmentation des agressions.</p> <p><b>Les faits.</b> L'excitation ne peut pas expliquer les résultats des corrélations parce que les agressions ne se sont pas produites immédiatement après le jeu vidéo. De plus, plusieurs études expérimentales ont isolé le facteur excitation et ont conclu que le jeu vidéo produit l'agression.</p>
<p><b>Myth 11.</b> If violent video games cause increases in aggression, violent crime rates in the U.S. would be increasing instead of decreasing.</p> <p><b>Facts:</b> Three assumptions must all be true for this myth to be valid: (a) exposure to violent media (including video games) is increasing; (b) youth violent crime rates are decreasing; (c) video game violence is the only (or the primary) factor contributing to societal violence. The first assumption is probably true. The second is not true, as reported by the 2001 Report of the Surgeon General on Youth Violence (Figure 2-7, p. 25). The third is clearly untrue. Media violence is only one of many factors that contribute to societal violence and is certainly not the most important one. Media violence researchers have repeatedly noted this.</p>	<p><b>11e mythe.</b> Si les jeux vidéo entraînaient plus d'agressivité, les crimes violents augmenteraient au lieu de décroître.</p> <p><b>Les faits.</b> Pour que ce mythe soit valide, il doit pouvoir prouver que : a) l'exposition à la téléviolence augmente; b) les crimes violents commis par des jeunes diminuent ; c) les jeux vidéo violents sont le seul (ou le principal) facteur influant sur la violence dans la société. La première insertion est probablement vraie. La deuxième est fausse, selon le Rapport sur la violence juvénile du Directeur de la santé publique. La troisième est de toute évidence fausse. La téléviolence est un des facteurs influant sur l'agressivité et certes pas le plus important. Les chercheurs l'ont répété à maintes reprises.</p>

### Theory

One frequently overlooked factor in this debate is the role of scientific theory. Pure empirical facts often have relatively little meaning and are seldom convincing. When those same facts fit a broader theory, especially one that has been tested in other contexts, those facts become more understandable and convincing. Recent years have seen considerable progress in basic theoretical models of human aggression (for recent integrations see Anderson & Bushman, 2002b; Anderson & Huesmann, in press; Anderson & Carnagey, in press).

Most such models take a social cognitive view of human aggression, integrating social learning theory, advances in cognitive psychology, script theory, developmental theories, and biological influences. Using such general models, media violence scholars now have a clear picture of how media violence increases aggression in short and long term contexts. Immediately after exposure to media violence, there is an increase in aggressive behavior tendencies because of several factors. 1. Aggressive thoughts increase, which in turn increase the likelihood that a mild or ambiguous provocation will be interpreted in a hostile fashion. 2. Aggressive affect increases. 3. General arousal (e.g., heart rate) increases, which tends to increase the dominant behavioral tendency. 4. Direct imitation of recently observed aggressive behaviors sometimes occurs.

Repeated media violence exposure increases aggression across the lifespan because of several related factors. 1. It creates more positive attitudes, beliefs, and expectations regarding use of aggressive solutions. 2. It creates aggressive behavioral scripts and makes them more cognitively accessible. 3. It decreases the accessibility of nonviolent scripts. 4. It decreases the normal negative emotional reactions to conflict, aggression, and violence.

### **Unanswered Questions**

Several major gaps remain in the violent video game literature. One especially large gap is the lack of longitudinal studies testing the link between habitual violent video game exposure and later aggression, while controlling for earlier levels of aggression and other risk factors. Indeed, of the four major types of empirical studies mentioned earlier, this is the only type missing. There are such studies focusing on television violence but none on video games.

### **Théorie**

L'un des facteurs fréquemment négligé au cours de cette discussion est le rôle de la théorie scientifique. Les faits empiriques purs ont souvent très peu de signification et sont rarement concluants. Quand ces mêmes faits adaptent une plus large théorie, particulièrement celle examinée dans d'autres contextes, ces faits deviennent plus compréhensibles et convaincants. Ces dernières années, nous avons pu constater des progrès considérables dans les modèles théoriques de base de l'agression humaine ((Anderson & Bushman, 2002b; Huesmann, en cours d'impression ; Bushman & d'Anderson ; Carnagie, en cours d'impression). La plupart de ces modèles adoptent une position cognitive sociale d'agressivité humaine, de théorie d'étude sociale d'intégration, d'avancées en psychologie cognitive, de théorie manuscrite, de théories développementales, et d'influences biologiques. En utilisant de tels modèles généraux, les disciples de violence de médias ont maintenant une image claire de la façon dont la violence des médias augmente l'agression dans des contextes à court et à long terme. Juste après l'exposition à la violence des médias, il y a une augmentation des tendances de comportement agressif en raison de plusieurs facteurs. 1. Les pensées agressives augmentent, ce qui augmente à son tour la probabilité qu'une provocation douce ou ambiguë soit interprétée comme hostile. 2. La croissance de l'agressivité. 3. Le système en général est sur un pied d'alerte (par exemple, la fréquence cardiaque), et tend à intensifier les tendances naturelles. 4. L'imitation directe des comportements agressifs est parfois observée. L'exposition répétée à la violence des médias augmente l'agression à travers la durée de vie en raison de plusieurs facteurs relatifs. 1. Elle crée des attitudes, une croyance et des désirs plus positifs sur l'utilisation des solutions agressives. 2. Elle crée des comportements agressifs et les rend plus accessibles. 3. Elle diminue le recours à des scénarios non violents. 4. Elle diminue les réactions émotives négatives normales au conflit, à l'agression, et à la violence.

### **Questions sans réponse**

Plusieurs lacunes majeures demeurent dans la documentation visuelle violente des jeux. Un aspect majeur est le manque d'études longitudinales examinant le lien entre l'exposition à la violence des jeux vidéo et l'agression subséquente, tout en commandant pour des niveaux plus tôt d'agression et d'autres facteurs de risque. En effet, des quatre principaux types d'études sans fondement scientifique cités précédemment, c'est le seul type manquant. De telles études existent sur la téléviolence, mais aucune sur les jeux vidéo.