

# La violence dans les jeux vidéo et leurs effets : qu'en pensent les joueurs ?

Benoît Gagnon

Volume 45, numéro 2, automne 2012

Crime et jeux de hasard

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1013723ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1013723ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

0316-0041 (imprimé)

1492-1367 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Gagnon, B. (2012). La violence dans les jeux vidéo et leurs effets : qu'en pensent les joueurs ? *Criminologie*, 45(2), 133–155. <https://doi.org/10.7202/1013723ar>

Résumé de l'article

Le présent article discute de la relation ambiguë qui existe entre les comportements violents et la violence qui est dépeinte dans les jeux vidéo. L'objectif de l'analyse est de mieux comprendre la vision qu'ont les joueurs de la violence véhiculée dans les jeux vidéo. Cela nous permettra non seulement de cerner la portée du discours ambiant touchant à la question de la violence dans les jeux vidéo, mais cela nous donnera aussi l'occasion d'évaluer la cohérence du discours des joueurs par rapport à cette dite violence.

# La violence dans les jeux vidéo et leurs effets : qu'en pensent les joueurs ?

Benoît Gagnon

*Doctorant*

*École de criminologie, Université de Montréal*

*benoit.gagnon@gmail.com*

**RÉSUMÉ** • *Le présent article discute de la relation ambiguë qui existe entre les comportements violents et la violence qui est dépeinte dans les jeux vidéo. L'objectif de l'analyse est de mieux comprendre la vision qu'ont les joueurs de la violence véhiculée dans les jeux vidéo. Cela nous permettra non seulement de cerner la portée du discours ambiant touchant à la question de la violence dans les jeux vidéo, mais cela nous donnera aussi l'occasion d'évaluer la cohérence du discours des joueurs par rapport à cette dite violence.*

**MOTS-CLÉS** • *Violence, jeux vidéo, comportements délinquants, analyse de discours, échantillon boule de neige, recherche exploratoire.*

## Introduction

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.

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 déviant 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.

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.

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*.

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.

La scène a d'ailleurs été jugée assez dérangeante par les développeurs qu'ils ont fait en sorte qu'elle puisse être outrepassée par le joueur. Ainsi, avant la scène, le joueur est averti de son contenu explicite et violent, et il est conséquemment invité à l'escamoter. Toutefois, si le joueur n'est

pas pénalisé en passant outre cette scène, il manque néanmoins une partie de l'histoire. C'est en fait un des moments décisifs du scénario ; l'attentat terroriste est mené afin de leurrer les dirigeants de différents États dans un conflit.

Quant à la perception des joueurs par rapport aux jeux vidéo, sans grande surprise nous croyons que celle-ci est fortement teintée par une position pro-jeux vidéo. Ainsi, dans leurs discours, ils devraient reprendre quasi exclusivement les arguments tentant de démontrer l'innocuité de la violence dans les jeux. Cette position devrait se caractériser par trois éléments. Tout d'abord, le discours des joueurs devrait sous-tendre différentes stratégies justifiant pourquoi ils consomment des jeux vidéo violents. Ensuite, nous devrions trouver des arguments minimisant la portée d'actes de violence présentés dans les jeux. Finalement, nous croyons que les joueurs interrogés tiendront un discours mettant à l'avant-plan que le caractère ludique des jeux vidéo. Cela rendrait ces derniers inoffensifs pour une personne « sensée », c'est-à-dire pour une personne qui ne connaît pas de « problèmes » sociaux affectifs ou mentaux.

Cette recherche se divisera en trois grandes parties. Tout d'abord, nous ferons un retour sur les grandes thèses touchant à la question du rôle des jeux vidéo dans la création – ou non – des comportements jugés déviants ou délinquants. Ensuite, nous discuterons de la méthodologie déployée pour notre présente recherche. Finalement, nous analyserons nos résultats et tenterons de voir quels éléments importants émergent du discours tenu par les joueurs.

En terminant, notre recherche tentera de souligner les éléments de discours qui peuvent paraître encore flous en ce qui concerne (1) les recherches sur la violence dans les jeux vidéo et (2) dans les discours de joueurs.

## **La question de la violence dans les jeux vidéo**

Le débat entourant l'influence de la violence dans les jeux vidéo sur les comportements déviants ou délinquants des joueurs est présent depuis maintenant près de 30 ans (Harris, 2001). Déjà, en 1982, le chef de la santé de l'armée américaine soulignait le caractère problématique des jeux vidéo et déclarait que le corps et les âmes de jeunes étaient en train de devenir dépendants des jeux vidéo (*New York Times*, 1982). Le débat s'est en fait tout naturellement inscrit dans la continuité des arguments

touchant à la question de la violence dans les médias de masse, notamment à la télévision.

C'est toutefois durant les dernières années que le débat sur la question de la violence dans les jeux vidéo s'est accentué. En effet, des fusillades comme celle s'étant produite à Columbine ont soulevé des questions sur la relation entre la violence dans les jeux vidéo et le fait que certains individus se tournent vers la déviance ou vers la délinquance. En effet, bon nombre des auteurs de ces fusillades étaient des amateurs de jeux vidéo. Conséquemment, la crainte la plus importante, fréquemment soulevée dans les médias de masse, est que la violence présente dans les jeux vidéo, principalement les jeux de tir à la première personne, aurait pour effet d'entraîner des comportements violents. Ainsi, par mimétisme, les joueurs de jeux vidéo auraient tendance à vouloir recréer ce qu'ils voient dans les jeux.

Au-delà de ces arguments présents dans les médias de masse, nous pouvons voir que le débat est aussi présent dans le monde académique. Dès lors, nous voyons deux thèses s'affronter. La première affirme que nous pouvons effectivement constater une relation entre la violence dans les jeux vidéo et les comportements problématiques. La seconde est plus posée et soutient que s'il y a une relation du genre, elle est probablement accompagnée par beaucoup d'autres éléments à prendre en considération.

### **Une scène de la mission « No Russian »**

#### *La thèse des jeux vidéo comme incubateurs de comportements violents*

Selon les tenants de la thèse voulant que la violence présente dans les jeux vidéo influence négativement le comportement des joueurs, la participation active à l'action dépeinte dans lesdits jeux viendrait changer la dynamique. En effet, étant donné que le joueur est directement impliqué dans les actes de violence se produisant au cœur du jeu, cela engendrerait une modification du comportement. Le fait de passer d'un « spectateur passif » à un acteur actif dans la commission des actes de violence engendrerait un processus d'apprentissage. Certes, il s'agit d'une participation effectuée dans un contexte virtuel, mais cette virtualité est de plus en plus réaliste au fur et à mesure que la sophistication des jeux augmente.



Les défenseurs de cette thèse voient donc un lien entre les comportements agressifs de certains individus, surtout les adolescents, et la violence consommée dans les jeux vidéo. La consommation à répétition de ce matériel désensibiliserait les individus à la souffrance de « l'autre » (Bartholow *et al.*, 2006), leur donnerait des compétences dans la commission d'actes violents et les pousserait à devenir asociaux.

Évidemment, les effets ne seront pas les mêmes chez tous les individus. Les tenants de cette thèse voient généralement les comportements déviants et délinquants découlant de la violence présente dans les jeux vidéo comme étant un continuum. Au bout du spectre se trouvent les comportements les plus spectaculaires et les plus graves – les fusillades dans les écoles par exemple. Mais, ces actes font oublier la myriade de comportements agressifs de moindre ampleur qui découleraient également de la « consommation » de la violence présente dans les jeux vidéo (Anderson *et al.*, 2007).

Les écrits sur la relation entre les jeux vidéo et la manifestation de comportements déviants ou délinquants sont nombreux. Nous pouvons mentionner les travaux d'Anderson, Gentile et Buckley (2007), les travaux d'Anderson et Bushman (2004) et ceux de Grossman et Degaetano (1999) qui sont considérés comme les piliers de cette vision. Leurs travaux ont trouvé des échos importants, principalement après la tonitruante croisade menée par l'avocat Jack Thompson contre l'industrie du jeu vidéo (Kohler, 2005).

*La thèse des effets marginaux de la violence présente dans les jeux vidéo*

À l'opposé du spectre, nous avons les académiciens stipulant que les effets de la violence dans les jeux vidéo sont tout au plus marginaux. Avec en tête des études comme *Grand Theft Childhood* (Kutner et Olsen, 2008) – une des plus importantes études menées sur le sujet à ce jour dans le domaine des effets de la violence dans les jeux vidéo chez les jeunes – les tenants de cette thèse ne s'inquiètent pas outre mesure de l'effet de la violence dans les jeux vidéo. Leurs arguments principaux sont au nombre de quatre.

Premièrement, les recherches menées par les tenants de cette thèse vont généralement avancer que les joueurs eux-mêmes, même les joueurs en bas âge, peuvent facilement faire la différence entre les scènes de violence et les autres scènes. À cela s'ajoute le fait que ces mêmes joueurs sont capables de distinguer le fait que ce qui est présent dans un jeu vidéo est de la fiction. Dans cet ordre d'idées, il apparaît clair pour les chercheurs que les joueurs ont la capacité de faire la différence entre la réalité et la fiction. Ainsi, ces mêmes joueurs sont aptes à comprendre les limites de ce qui est toléré dans la fiction et de ce qui ne l'est pas dans la réalité.

Deuxièmement, les chercheurs vont souvent souligner le caractère bénéfique de la violence dans les jeux vidéo. Selon eux, étant donné que les joueurs peuvent faire la différence entre la réalité et la fiction, la violence perpétrée par un joueur peut souvent être considérée comme une façon de canaliser des frustrations. Par exemple, dans l'ouvrage *Grand Theft Childhood* (Kutner et Olsen, 2008), les sujets interviewés vont souvent affirmer que le fait de perpétrer des actes de violence dans un environnement virtuel, donc dans un lieu de fiction, est une méthode permettant de se calmer, de canaliser leur colère accumulée. Ainsi, les joueurs seraient moins portés à être agressifs dans leur quotidien, puisque les jeux vidéo représentent plus ou moins une soupape permettant de réguler leurs pulsions.

Troisième point, comme nous l'avons mentionné plus haut, les tenants de la thèse liant jeux vidéo et comportements déviant ou délinquants vont souvent souligner qu'il semble y avoir une relation entre le fait que les auteurs de tueries dans les écoles sont souvent des individus amateurs de jeux vidéo et ayant des comportements asociaux. Or, les tenants de la thèse de l'innocuité de la violence dans les jeux vidéo vont s'affairer à démonter cet argument en stipulant que les personnes s'adonnant aux

jeux vidéo vont généralement être plus portées à socialiser et auront des réseaux sociaux plus forts que les non-joueurs. Dans cette veine, nous pouvons par exemple mentionner les travaux de Kahne, Middaugh et Evans (2009), qui se sont affairés à étudier le potentiel des jeux vidéo dans le développement social et civil.

Plusieurs raisons expliqueraient cela, notamment le fait que de plus en plus de jeux ont des composantes sociales importantes (jeux en ligne, possibilité d'échanger entre les joueurs, forums, etc.). Dans cette perspective, les amateurs de jeux vidéo seraient de plus en plus habitués à devoir « socialiser » pour pouvoir s'adonner à leur passe-temps préféré. En fait, les joueurs en redemandent bien souvent et désirent avoir des outils leur permettant de partager leurs impressions et leur passion avec la communauté qui leur est propre. Les développeurs de jeux vidéo sont d'ailleurs bien au fait de cette tendance et s'activent de plus en plus à fournir des outils du genre aux gens adoptant leurs produits.

Finalement, ils soutiennent que la crainte selon laquelle les gens deviendraient violents en s'adonnant à ce genre de jeux ne tient pas la route et qu'en fait c'est plutôt l'inverse qui devrait attirer notre attention. Selon eux, ce sont les gens ayant un comportement violent qui sont naturellement attirés par les jeux violents. Ainsi, les personnes jouant presque exclusivement à ce genre de jeux seraient probablement plus à même de commettre des actions violentes.

### *Les résultats plus récents*

Les récentes études, notamment le numéro spécial du *Review of General Psychology* (Ferguson, 2010; Markey et Markey, 2010; Olson, 2010), tendent à adopter une approche mitoyenne entre les deux thèses. Ce que ces récents résultats avancent, c'est que les individus ayant des comportements jugés « à risque » amplifieront leurs risques en jouant à des jeux vidéo violents. Tandis que les individus considérés comme n'étant pas à risque ne modifieront pas leur comportement. Ainsi, de toute évidence, le débat académique est loin d'être terminé et risque de perdurer encore pendant de nombreuses années.

### *La théorie et la réalité s'affrontent*

S'il y a un désaccord évident entre les chercheurs en ce qui concerne la relation entre la violence dépeinte dans les jeux vidéo et son effet sur



la commission d'actes de violence, la pratique vient ajouter une couche de complexité à cette question. En effet, force est d'admettre que le jeu vidéo est de plus en plus exploité afin de modifier les comportements. Deux exemples peuvent être mentionnés ici.

Premièrement, les psychologues cliniciens utilisent de plus en plus la simulation dans des environnements virtuels afin de lutter contre les phobies et autres troubles médicaux divers (Ceranoglu, 2010; Kato, 2010). Dans le cas des phobies, la technique est relativement simple : il s'agit de mettre le patient en contact avec les éléments de sa phobie dans des environnements contrôlés. Ces environnements sont créés de toutes pièces par ordinateur et représentés via des systèmes de projection visant l'immersion du patient dans l'environnement qui lui inspire la peur. L'objectif est donc de désensibiliser l'individu à ses peurs et de changer ses comportements dans un processus thérapeutique effectué dans un environnement contrôlé.

Ce que cela signifie donc, c'est que les environnements virtuels peuvent effectivement être des véhicules de modifications comportementales. Évidemment, dans ce cas-ci, on comprend que la personne cherche effectivement à modifier son comportement, qu'elle le fait consciemment et qu'elle est engagée dans un processus. Ainsi, nous sommes placés devant une situation se trouvant quelque peu en marge de ce que nous voyons dans le mode des jeux vidéo où les joueurs ne s'engagent pas dans l'activité avec pour but premier de transformer leur comportement et leur vision du monde.

Deuxièmement, nous avons les militaires qui exploitent de plus en plus les jeux vidéo et les simulations afin de les transformer en outils de formation pour leurs soldats. Cette tendance s'exprime lourdement dans le projet de l'armée américaine intitulé *America's Army*.

*America's Army* est un jeu vidéo gratuit ayant été mis à la disposition du public en 2002 (Kennedy, 2002). Le jeu en est un de tir à la première personne. Il place le joueur dans le rôle d'un soldat débutant sa carrière dans l'armée américaine. Ainsi, il est mis en situation du parcours normal d'un soldat, allant de l'entraînement aux armes, en passant par les premiers soins jusqu'aux déploiements sur le terrain. Et, contrairement aux jeux de tir à la première personne standards, lorsque le joueur meurt lors d'une opération, il ne peut rejoindre la mission qu'en recommençant au tout début – généralement, les jeux de tir à la première personne permettent au joueur de revenir dans l'action après quelques secondes d'arrêt. Cela permet de donner une allure plus réaliste au jeu.

Avec *America's Army*, l'objectif avoué de la mise en ligne de ce jeu est d'attirer les nouvelles générations vers la carrière militaire. Les forces armées américaines faisaient face à la difficulté croissante de remplir leurs quotas de recrutement. Or, depuis la mise en ligne du jeu, l'organisation a réussi à atteindre, voire dépasser ses quotas de recrutement (Holmes, 2009). Évidemment, de dire que c'est une situation de « cause à effet » est peut-être exagéré, mais la présence de *America's Army* n'est certainement pas étrangère à cette augmentation du désir de développer une carrière militaire chez les jeunes hommes.

Évidemment, cela ne s'arrête pas là. Les hauts gradés de l'armée américaine voient d'un bon œil l'arrivée de ces recrues ayant joué à *America's Army*. Ils ont déjà été mis en contact avec l'armement utilisé, connaissent le jargon militaire, et ont même déjà intégré quelques habiletés. L'entraînement acquis par le jeu est d'ailleurs assez réaliste pour donner des habiletés utilisables en situation de conflit et/ou d'urgence (Singer, 2009). Nous avons d'ailleurs eu le cas d'un individu ayant prodigué les premiers soins à une personne blessée lors d'un accident de la route en se basant sur les connaissances acquises dans le jeu (Cavalli, 2008).

De plus, même si cela n'est pas avancé par les représentants des forces armées, il est clair que le jeu donne une vision assez précise de ce que devront combattre les recrues. En d'autres mots, il y a une vision relativement claire des adversaires et des théâtres des opérations auxquels les recrues devront faire face une fois leur entraînement de base effectué.

Même si l'outil est efficace, il soulève toutefois des questions assez importantes, notamment chez les hauts gradés de l'armée. Effectivement, ces derniers affirment que les recrues sont plus efficaces et mieux préparées à la vie militaire, mais elles ont plus de difficulté à comprendre ce qui se passe sur le terrain et pèsent mal la portée de leurs actions (Singer, 2009). Bref, le débat sur les effets des jeux vidéo semble même présent dans la pratique.

## Méthodologie

Pour la présente étude, nous avons utilisé des entrevues. Nous avons fait douze entrevues avec des joueurs francophones et anglophones ayant joué à *Modern Warfare 2* et à des jeux catégorisés comme étant violents, notamment les jeux de tir à la première personne, et des jeux où des actes criminels violents sont dépeints, comme *Grand Theft Auto*

par exemple. Ces entrevues se sont déroulées en ligne, c'est-à-dire que nous avons donné rendez-vous aux joueurs dans des interfaces de discussion virtuelles; dans ce cas-ci c'est le chat de Skype et MSN Messenger qui ont été utilisés. Elles ont eu lieu entre mars et avril 2010 et ont duré environ une heure à une heure trente.

La prise de contact s'est faite à travers des forums dédiés au jeu vidéo *Call of Duty* et à travers Twitter. Nous avons tout simplement demandé à des personnes intéressées par ces types de jeux si elles voulaient nous donner une entrevue sur leur perception de leur passe-temps. Dès les premiers contacts, nous avons demandé aux personnes rencontrées de nous recommander d'autres joueurs dans leur situation, et ce, afin de mener le même genre d'entrevue – un échantillonnage boule de neige en somme.

La méthode d'échantillonnage que nous avons utilisée pour nos entrevues est un échantillon boule de neige (Flynn, 1973; Watters et Biernacki, 1989; Wright *et al.*, 1992; Heckathorn, 1997; Penrod *et al.*, 2003; Wong, 2008). Nous pouvons définir l'échantillon boule de neige de cette manière :

Snowballing is based on social network logic whereby people are linked by a set of social relationships and contacts (e.g., gangs). Asking respondents to name or mention other people whom they have some type of relationship with, according to inclusion criteria defined by researchers, for the purposes of putting the researcher in touch with others identifies these linkages. Snowball sampling, or chain-referral sampling, involves the nomination of other potentially eligible people through study participants and has been known to work well with hidden populations, neither well-delimited nor well-enumerated. Snowball methods take advantage of the social networks of identified respondents to provide the researcher with an ever expanding set of potential participants, allowing a series of referrals to be made within a circle of acquaintance. (Petersen et Valdez, 2005 : 154)

Si cette technique nous permet d'étudier relativement facilement des populations ayant des intérêts ou des expériences similaires; la critique la plus forte en rapport avec ce mode d'échantillonnage, c'est qu'il offre une sélection non aléatoire. La critique de la méthode de l'échantillon boule de neige qui vient en deuxième position juge qu'elle n'est pas représentative d'une population, parce que les individus choisis le sont par référence.

Il est toutefois possible de répondre à ces critiques en évoquant un argument relativement simple: étant donné le fait que nous devons

interroger des gens s'adonnant à des jeux bien particuliers, et qui avaient vu une scène bien précise, il nous était plus simple, rapide et moins coûteux de passer par des gens qui avaient dans leur entourage d'autres personnes ayant les mêmes habitudes de jeu. Dans cette optique, exécuter un échantillonnage qui serait aléatoire ou représentatif serait beaucoup plus difficile et coûteux, puisqu'il y avait beaucoup de caractéristiques à prendre en considération.

Les entrevues que nous avons menées visaient essentiellement cinq objectifs : (1) connaître la perception des joueurs par rapport à la violence dans les jeux vidéo en général ; (2) comprendre la perception des joueurs par rapport à une scène particulièrement violente présente dans un jeu connu des joueurs ; (3) connaître la perception des joueurs par rapport à la relation entre la délinquance et les jeux vidéo ; (4) tenter de comprendre la vision qu'ils ont par rapport à la relation entre la violence présente dans les médias traditionnels et la délinquance ; et (5) obtenir un profil sociodémographique des joueurs interviewés. La plupart des entrevues n'ont demandé qu'une seule rencontre. Par contre, nous avons dû mener des entrevues complémentaires avec certains individus, notamment pour clarifier certains aspects de leurs actions, ou encore pour préciser leurs données sociodémographiques. Le tableau 1 nous offre un récapitulatif des informations obtenues lors de nos entrevues.

## **Résultats**

Les entrevues effectuées avec les joueurs nous ont fourni beaucoup de matériel. Lors de la période de l'analyse, nous avons recoupé les éléments qui étaient communs chez différentes personnes. Certains des thèmes identifiés étaient évidemment au cœur de nos interrogations. Cependant, certains autres thèmes et constats ont émergé d'eux-mêmes. Nous avons donc choisi les éléments d'entrevue qui nous semblaient les plus représentatifs de ces thèmes.

### *La violence dans les médias et les comportements agressifs ou délinquants*

Dans la première étape de nos discussions avec nos sujets, nous avons abordé la question des jeux vidéo comme média. La majorité des individus interviewés voient les jeux vidéo comme un nouveau média. Ils

**TABLEAU 1**  
**Données sociodémographiques des individus interviewés**

Surnom du joueur	Type de jeux préférés	Démêlés avec les autorités sécuritaires ou la police?	Scolarité	Statut matrimonial	Emploi stable ?	Nombre d'heures de jeu par semaine	Sport/sport extrême	Âge
<b>Melroy</b>	Tir à la première personne, stratégie en temps réel.	Non	Universitaire	Conjoint de fait	Non	5-10	Non/non	18
<b>Tanka</b>	Tir à la première personne, simulation.	Non	Collégiale	Célibataire	Oui	10-15	Non/non	23
<b>JSas</b>	Tir à la première personne, action.	Dépassement de limite de vitesse	Secondaire	Conjoint de fait	Oui	10-15	Oui/oui	31
<b>Freedme</b>	Tir à la première personne, horreur.	Dépassement de limite de vitesse	Secondaire	Célibataire	Oui	10	Oui/non	33
<b>CerealKillr</b>	Tir à la première personne, sports, jeux de rôle.	Non	Universitaire	Marié	Oui	10-25	Non/non	32
<b>Frakoff</b>	Tir à la première personne, stratégie, simulation.	Non	Collégiale	Célibataire	Oui	10-20	Oui/non	29
<b>Praradig</b>	Tir à la première personne, plateforme.	Dépassement de limite de vitesse	Collégiale	Conjoint de fait	Oui	5-20	Non/non	31

**T A B L E A U 1 ( suite )**  
**Données sociodémographiques des individus interviewés**

<b>GunWho</b>	Tir à la première personne, combat, sports.	Dépassement de limite de vitesse	Universitaire	Célibataire	Oui	10-20	Non	24
<b>Rectif</b>	Combat, sports, jeux de rôle.	Dépassement de limite de vitesse	Collégiale	Marié	Oui	5-10	Non/non	30
<b>F34kU0ut</b>	Tir à la première personne, stratégie, stratégie en temps réel.	Oui (n'a pas voulu révéler le type)	Secondaire	Conjoint de fait	Non	20	Oui/oui	29
<b>Tabrad</b>	Tir à la première personne, action, aventure.	Non	Universitaire	Célibataire	Non	10-15	Non/non	32
<b>L1ttt13Br4t</b>	Tir à la première personne, aventure, jeux de rôle.	Non	Collégiale	Conjoint de fait	Oui	5-10	Oui/oui	33

se différencient, selon eux, parce qu'il y a immersion du joueur ; il n'est plus simplement spectateur passif. Cette immersion donnerait un sentiment de contrôle sur l'histoire. La vision de Tanka décrit bien cette position et la vision qu'ont les joueurs :

un jeu, ça te permet de jouer sur l'histoire. je peu décider ce qui va arriver. Quand j'écoute la tv ou un film je suis pogné avec ce que je vois. Je ne peux rien faire. [...] que je controle l'histoire ça change laffaire. je suis bien plus impliquer et ca me motive ben plus. jme sens comme un décideur.

En gros, les entrevues menées nous ont montré que le fait d'avoir le contrôle sur l'histoire semblait donner un sentiment de puissance, ou du moins d'un gain de puissance par rapport au contenu médiatique traditionnel.

Cette position est étonnante, car elle va dans la veine des arguments avancés par les tenants de la thèse selon laquelle il y aurait une relation entre la violence dans les jeux vidéo et les comportements déviants ou délinquants. En d'autres mots, alors que nous pensions que les joueurs auraient tendance à minimiser l'impact qu'ont les jeux sur leurs émotions et sentiments, ils ne semblent pas du tout aller dans cette direction. Ils affirment au contraire, et très candidement, que les jeux vidéo leur donnent une implication plus profonde et un sentiment d'appartenance plus important avec l'action qu'ils dirigent.

Ensuite, nous avons discuté de l'influence des médias traditionnels – c.-à-d. qui excluent les jeux vidéo – sur les comportements agressifs ou délinquants. Dans l'ensemble des entrevues menées, les sujets soutiennent qu'ils ne perçoivent pas qu'il y ait une relation entre ce que l'on présente dans les médias et le fait que certains individus aient des comportements jugés agressifs ou délinquants. Les individus interviewés ne voyaient pas comment un film, une émission de télévision ou toute image violente présentée dans un média « traditionnel » pouvait influencer quelqu'un et le pousser à devenir agressif ou commettre un acte délinquant.

En tant que nouveau média, les jeux vidéo sont mis sur le même plan par les joueurs interviewés. Ils ne croient donc pas que les comportements agressifs ou violents peuvent émerger de la consommation du contenu présent dans les jeux vidéo.

En demandant quels types de jeux ils considèrent comme violents, l'ensemble des joueurs nous ont répondu *ex abrupto* les jeux de tir à la première personne. Certains ont ajouté les jeux de combat, mais ils

étaient minoritaires. Le fait qu'il y ait un tel consensus sur les jeux qu'ils considèrent comme violents nous a facilité la tâche lors de nos entrevues. Nous avons pu bénéficier d'un point de référence commun pour la suite des discussions.

### *La vision des joueurs : la question du réalisme*

Plusieurs éléments intéressants émergent des propos des joueurs interviewés. La première chose qui frappe est que la grande majorité des joueurs interviewés se sont dits attirés par les jeux de tir à la première personne quand il y avait du contenu réaliste. Par exemple, lorsque l'on mentionnait la question du choix de jouer à *Modern Warfare 2*, plusieurs joueurs nous ont mentionné le fait qu'ils avaient choisi ce jeu parce que ce qui s'y trouvait était réaliste et représentait des éléments similaires à ce que l'on voit dans les champs de bataille actuels.

Pour eux, ces jeux étaient une façon de se projeter dans un univers réel sans pour autant courir les risques liés à la vie militaire ; une façon d'obtenir la même expérience qu'un soldat sans pour autant avoir à subir l'entraînement. L1tt13Br4t affirme d'ailleurs que son attirance pour ce genre de jeu est essentiellement pour faire ce qu'il ne pourrait pas faire dans la « vraie vie » : « j'aime faire des missions, avoir l'adrénaline de la vie militaire mais j'ai pas envi de devenir un militaire pour vrai. jveux pas tuer du monde et encore moins me faire tué. »

Néanmoins, il est intéressant de constater que la question du réalisme est subordonnée au récit narratif présent au sein du scénario dans lequel le joueur est plongé. Par exemple, en évoquant la scène « No Russian » de *Modern Warfare 2*, la majorité des joueurs interviewés ont mentionné le fait que cette scène était de trop, et ce, pour deux raisons. La première est que la violence dépeinte dans celle-ci était gratuite et dérangement.

D'ailleurs, les commentaires des joueurs par rapport à cette scène sont assez éloquentes. GunWho affirme par exemple :

That's totally wrong. I'm sorry, but afr watchin the footage from that level, I couldn,t believe that was in the game. Somethig about the video was'nt well with me. Yes you can kill people in many games, but it's the realism and the scenario that was a problem. If nobody was going to have issues with it they the option to jumps over it would not be avilable.

Cette citation souligne le sentiment de bon nombre de joueurs qui voyaient dans le « réalisme à outrance » de cette scène quelque chose



d'incommodant. C'est une vision qui était partagée par la majorité des joueurs ayant discuté avec nous.

Ici, il est d'ailleurs intéressant de constater qu'il y a une forte incohérence dans le discours tenu par les individus interrogés. En effet, si la majorité disait trouver que le réalisme de ce jeu était une qualité, elle soutenait dans le même souffle que c'est ce même réalisme qui la dérangeait, notamment dans la violence exprimée dans la scène «No Russian».

Nous pouvons penser que le problème de la scène «No Russian» n'était pas son réalisme, mais plutôt le fait que les joueurs pouvaient s'identifier aux victimes du scénario. En effet, dans cette scène, il s'agit principalement de tuer des civils. De plus, ils ne sont pas armés. Or, dans le reste du jeu, il s'agit de combattre des militaires, des paramilitaires ou des individus clairement identifiés comme étant des terroristes armés. Ainsi, on peut penser que ce que les joueurs identifient comme étant du réalisme est en fait de la projection. Il n'est pas interdit de penser qu'ils se voient comme la cible et interprètent la possibilité de se voir comme victimes.

D'ailleurs, ceux qui ont dit ne pas être choqués par la scène ont tout simplement affirmé que, *in fine*, c'est le fait que la scène soit irréaliste qui les a fait décrocher. JSas affirme d'ailleurs à ce sujet: «oui, tu te sentait coupable jusqu'à un certain point.. en réalisant que t'as pas à te sentir coupable dans un jeu: P.»

Cette phrase peut toutefois se rapprocher des arguments des tenants de la thèse voulant que les jeux vidéo engendrent des comportements déviants ou délinquants. En effet, ils diraient que c'est justement par ce processus de banalisation que l'on voit apparaître la désensibilisation.

Il est également à noter que la perception du «réalisme» de la scène aurait peut-être pu varier si nous avions eu des gens impliqués dans des opérations de sécurité au quotidien, comme des militaires par exemple. Notre échantillon était malheureusement dépourvu de telles personnes.

La seconde raison qui a été soulignée par la quasi-totalité des joueurs interrogés est que l'opération «No Russian» ne servait à rien dans l'histoire et ne représentait pas un élément narratif intéressant. En d'autres mots, la violence exprimée dans cette partie du jeu ne servait pas le scénario dans son ensemble. Ce que la majorité des joueurs ont mentionné, c'est que cette scène aurait pu tout simplement être coupée et remplacée par d'autres éléments qui auraient mieux servi le développement du jeu.

Par exemple, Rectif soutient la chose suivante :

[...] no russian ça servait pas à grand chose. Ctun 10 minutes de gamplay poche qui aurait pu tres bien être remplacé par un genrre de film. un breaking news par exemple ou un affaire comme ça. [...] tse tirer sur du monde pas d'armes, c'est vraimen plate. ta pas de challenge.

En d'autres mots, ce qui est intéressant de constater, c'est que les individus interrogés questionnaient moins la violence de la scène que sa qualité intrinsèque dans le développement de l'histoire. Si la violence, en soi, s'avère dérangeante, elle est surtout d'une piètre qualité narrative.

Cela voudrait donc probablement dire que la violence n'est vue que comme un accessoire servant au développement d'une histoire. Cela amène des pistes de recherche intéressantes, notamment en ce qui concerne le rôle des trames narratives au cœur des jeux vidéo. Il serait par exemple pertinent de voir jusqu'à quel point la trame narrative est plus influente que la violence dans les jeux vidéo. Accessoirement, cela ouvre la porte à des questionnements sur ce qui est peut-être au cœur de ce qui devrait être considéré dans les recherches. Est-ce vraiment la violence dans les jeux vidéo qui doit être visée, ou l'objet des recherches devrait-il être plus global et s'intéresser aux trames narratives ?

### *Et les autres jeux violents ?*

Dans les entrevues que nous avons menées avec les joueurs, il est intéressant de voir que les deux mêmes éléments précédemment identifiés revenaient quand nous discutons d'autres jeux considérés comme violents. Par exemple, en discutant de *Grand Theft Auto*, un jeu souvent identifié comme vecteur de comportements agressifs, voire délinquants, plusieurs des joueurs sont revenus sur la question du réalisme.

Fr34kUOut a une vue relativement claire et représentative en ce qui concerne ce jeu. Lorsqu'on lui demande s'il était attiré par *Grand Theft Auto*, il répond :

non parce que je trouve que le but du jeu est vraiment n'importe quoi [...] sauter des chars de police, attaquer des innocents ou avoir comme mission de trouver une prostituee, c'est un peu comme si MW2 etait tout au long come la scene que tu parlait tantot [No Russian].

Et, lorsqu'on lui demande quelle est sa perception du réalisme de ce jeu, il affirme que : « je trouve que c'est un peu moins realiste, MW2 [*Modern Warfare 2*] tu parle de tacqtiques de guerre, des types d'armes qui sont

utilisees, GTA c'est probablement pas ca la vie d'un gangster dans la vie de tout le jours.» Encore une fois, nous sommes donc placés devant la volonté des joueurs de trouver du contenu réaliste ayant une trame narrative solide.

### *L'influence des scènes violentes sur les comportements*

Comme nous l'avons précédemment mentionné, un des objectifs des entrevues était de savoir quelle est la perception des joueurs par rapport à la relation entre la délinquance et les jeux vidéo. Or, il est intéressant de constater que les joueurs interviewés ont souligné eux-mêmes le débat sur les scènes de violence dans les jeux vidéo et les tueries se déroulant dans les écoles.

Par exemple, en abordant le réalisme de la scène «No Russian» et son potentiel à engendrer le mimétisme, JSas a lui-même abordé la question des tueries dans les écoles :

[...] oui il a eu des evenements de fusillade ou de tueries dans des ecoles ou d'autres endroits, mais je ne crois pas que seul le fait de cette scene la pourrait engendrer le meme resultat. Il faut vraiment que tu ait un probleme pour en venir a ca dans le fond... le jeu ne changera pas grand chose, et tant qu'a moi, le seul fait de ce qui s'est passe a dawson par exemple aurait pu inciter du monde a le faire beaucoup plus que le jeu.. ce qui n'est pas arrive. C'est pas quelqu qui a joue a ce jeu la pendant la nuit qui se leve le lendemain pour aller reproduire la scene. [...] Un acte arrivant dans le reel va ben plus infkluence les gens.

Or, JSas déclare lui-même plus loin que le mimétisme a probablement plus de chances de se produire quand des événements de ce genre se produisent.

Nous sommes donc face à une rhétorique quelque peu antinomique. En effet, si les joueurs interrogés estiment que la violence présentée dans les médias traditionnels n'influence pas les comportements, ils estiment toutefois qu'il y a un effet de mimétisme possible entre les événements violents et le passage à l'acte de certains individus dans la commission de gestes similaires. Ce qu'ils affirment, c'est que lorsqu'un individu décide de passer à l'acte, en allant commettre une fusillade dans une école par exemple, cela risque d'inciter d'autres personnes à faire de même.

Cette impression issue du sens commun semble toutefois être supportée par les recherches menées en criminologie. Nous pouvons

notamment penser aux travaux de David Phillips (1982, 1983) qui a touché à la question des effets des suicides des personnalités publiques sur la commission de suicides dans la population en général.

Cependant, cela souligne une incongruité dans le discours tenu par les individus interviewés. En effet, le passage à l'acte d'un individu ne peut inciter d'autres personnes à faire de même que s'il est médiatisé. Sinon, il est impossible de savoir que ça s'est produit, à moins évidemment d'avoir été sur les lieux mêmes d'une fusillade. Donc, dans la perception implicite des personnes interviewées, il y a une influence des médias sur le comportement, mais dans leur discours officiel, ils soutiennent que cette influence n'existe pas. Il y a donc un illogisme dans l'argumentation avancée par les joueurs interviewés. En d'autres mots, les joueurs interviewés nous disent en début d'entrevue que les médias traditionnels n'ont pas d'influence sur les comportements, mais en fin d'entrevue, ils affirment qu'ils incitent les gens à commettre des fusillades en relayant l'information et les images entourant des actes réels.

Évidemment, cette incohérence dans le discours nous amène à nous questionner sur l'argumentaire avancé par les joueurs. Pourquoi une telle incohérence? La réponse vient probablement du fait que les joueurs essaient de se construire un argumentaire en fonction des informations qu'ils réussissent à obtenir sur le sujet. Or, comme nous l'avons vu, les recherches actuelles sur les jeux vidéo sont loin d'apporter des réponses claires. Il y a donc fort à parier que cela se répercutera dans le processus de construction discursif tenu par les joueurs.

## Discussion

Quel sens donner aux résultats que nous avons obtenus? Tout d'abord, en ce qui concerne la thèse avancée, ce qui a été très surprenant de notre étude est la fréquence avec laquelle les joueurs interrogés ont mentionné des éléments issus des thèses voulant que les jeux vidéo influencent négativement les comportements. Ainsi, contrairement à ce que nous avons cru au départ, les joueurs interrogés ne tenaient pas *ex cathedra* un discours pro-jeux vidéo.

Par exemple, alors que nous pensions que les joueurs tenteraient de minimiser la portée des actes violents présentés dans les jeux vidéo, la situation a plutôt été l'inverse. Les joueurs interrogés ont semblé pointer du doigt les éléments violents plutôt que de les ignorer. Par exemple,

la scène «No Russian» présentée dans le jeu *Modern Warfare 2* a semblé déranger les joueurs interrogés.

Par contre, il demeure que certains des éléments que nous avons avancés dans notre thèse ressortent lors des entrevues. Par exemple, il apparaît clair que les individus interrogés soulignent que les jeux vidéo ne sont que des «jeux» justement. Ainsi, selon eux, les personnes n'ayant pas de «problèmes» d'ordre socioaffectif ou mental ne devraient pas être poussées à commettre des actes déviants ou délinquants sous l'influence de jeux. Cela cadre donc avec les arguments «pro-jeux» que nous pensions rencontrer.

Autre élément digne d'intérêt: la trame narrative, c'est-à-dire le scénario, semble intéresser beaucoup plus les joueurs que la violence gratuite. Donc, tant et aussi longtemps que les actes dépeints font avancer l'histoire, il y a acceptation de la part des joueurs. Mais, quand cela semble devenir exagéré, il y a un décrochage. Or, cet aspect nous semble important à prendre en considération lorsque vient le temps de discuter des effets de la violence dans les jeux vidéo sur les individus et sur la possible manifestation de comportements déviants ou délinquants. En effet, serait-il possible que les effets de la violence dans un jeu vidéo soient plus importants si la trame narrative globale est (1) vraisemblable et (2) plaît au joueur? Si ce dernier participe plus activement au scénario présenté, peut-être que ledit scénario a plus d'effet. Bref, cet aspect nous semble généralement absent des études sur le sujet.

Il ne faudrait évidemment pas passer sous silence les nombreuses contradictions qui ont été avancées par les individus interviewés dans notre étude. Deux sont particulièrement intéressantes. La première concerne le réalisme des scènes présentes dans les jeux vidéo. Comme nous l'avons vu, les joueurs interviewés ont dit apprécier les jeux qui démontraient du réalisme. En même temps, ils affirment que c'est ce même «réalisme» présent dans la scène «No Russian» qui a semblé les déranger.

La seconde contradiction touche à la question de l'influence médiatique sur le comportement des gens. Si au début des entrevues la quasi-totalité des joueurs a soutenu *ex abrupto* croire que les médias traditionnels et les nouveaux médias – les jeux vidéo – n'avaient aucune influence sur les comportements déviants ou délinquants des gens, elle affirme l'inverse en fin d'entrevue en soutenant que les gens qui commettent des fusillades ont beaucoup plus de chances de les commettre parce qu'ils ont vu d'autres en commettre. Or, par le fait même, elle soutient

donc du même souffle que les médias ont un pouvoir d'influence sur le comportement des individus.

Ces incohérences sont à notre avis très lourdes de sens. Ce que nous pouvons penser, c'est que les joueurs sont influencés par les discours ambiants sur les jeux vidéo. Or, comme nous l'avons mentionné en début de texte, il y a un affrontement important dans les thèses sur l'influence des jeux vidéo sur les comportements. Ainsi, les individus, notamment les joueurs, doivent donc tenter de se construire une logique discursive en fonction des bribes d'informations qu'ils obtiennent et qu'ils comprennent. Cela pourrait expliquer, en partie du moins, pourquoi bon nombre de nos interviewés semblaient défier la logique en faisant intervenir des arguments tenus par les défenseurs des thèses avancées par les chercheurs affirmant que les jeux vidéo engendrent des comportements déviants ou délinquants.

## **Conclusion**

Le présent texte avait essentiellement pour objectif de mieux saisir la vision qu'ont les joueurs de jeux vidéo d'eux-mêmes et de leur passe-temps. Plus spécifiquement, nous tentions de voir qu'actuellement, non seulement la recherche sur le sujet va dans tous les sens, mais que le discours même des joueurs n'est pas cohérent. Nous avons pu voir que ce manque de cohérence dans le discours des joueurs est probablement dû au fait que ces derniers tentent eux aussi de rationaliser leurs actions avec les arguments qui leur sont présentés; des arguments qui sont construits autour de constats loin d'être clairs en ce qui concerne les effets de la violence dans les jeux vidéo.

Conséquemment, ce que cette recherche démontre, c'est qu'il y a un manque criant de recherches sérieuses et de données probantes sur le sujet du trio jeux vidéo/représentation de la violence/comportements agressifs. De plus, le nombre limité de recherches se penchant sur la question a des résultats grandement divisés. Le tout ayant des effets sur la vision qu'ont les joueurs d'eux-mêmes et de leurs activités.

## **Bibliographie**

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12 (5), 353-359.

- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press.
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42, 532-539.
- Cavalli, E. (2008). Man imitates America's army, saves lives. *Wired*. Consulté en mai 2011, <http://www.wired.com/gamelifelife/2008/01/americas-army-t/>.
- Ceranoglu, T. A. (2010). Video games in psychotherapy. *Review of General Psychology*, 14 (2), 141-146.
- Ferguson, C. J. (2010). Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good? *Review of General Psychology*, 14 (2), 68-81.
- Flynn, J. P. (1973). Snowball sampling for voluntary participation research. *Journal of Voluntary Action Research*, 2 (1), 60-63.
- Grossman, D., & Degaetano, G. (1999). *Stop teaching our kids to kill: A call to action against TV, movie & video game violence*. New York: Crown.
- Harris, J. (2001). *The effects of computer games on young children – a review of the research*. London: Home Office Research, Development and Statistics Directorate. Consulté en mai 2011, <http://rds.homeoffice.gov.uk/rds/pdfs/occ72-compgames.pdf>.
- Heckathorn, D. D. (2011). Comment: Snowball versus respondent-driven sampling. *Sociological Methodology*, 41 (1), 355-366.
- Holmes, J. (2009). US military is meeting recruitment goals with video games – but at what cost? *The Christian Science Monitor*. Consulté en mai 2011, <http://www.csmonitor.com/Commentary/Opinion/2009/1228/US-military-is-meeting-recruitment-goals-with-video-games-but-at-what-cost>.
- Kahne, J., Middaugh, E., & Evans, C. (2009). *The civic potential of video games*. Massachusetts: MIT Press.
- Kato, P. M. (2010). Video games in health care: Closing the gap. *Review of General Psychology*, 14 (2), 113-121.
- Kennedy, B. (2002). Uncle Sam wants you (to play this game). *New York Times*. Consulté en mai 2011, <http://www.nytimes.com/2002/07/11/technology/uncle-sam-wants-you-to-play-this-game.html?sec=&spon=&&scp=1&sq=wardynski&st=cse>.
- Kohler, C. (2005). Jack Thompson versus gamers. *Wired*. Consulté en mai 2011, <http://www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2005/11/69404>.
- Kutner, L., & Olson, C. K. (2008). *Grand theft childhood: The surprising truth about video games and what parents can do*. New York: Simon & Schuster.
- Markey, P. M., Markey, C. M. (2010). Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research. *Review of General Psychology*, 14 (2), 82-91.
- New York Times. (1982). Surgeon general sees danger in video games. *New York Times*, November. Consulté en mai 2011, <http://www.nytimes.com/1982/11/10/us/around-the-nation-surgeon-general-sees-danger-in-video-games.html>.

- NPD Group. (2010). *Extreme gamers spend two full days per week playing video games*. Consulté en mai 2011, [http://www.npd.com/press/releases/press\\_100527b.html](http://www.npd.com/press/releases/press_100527b.html).
- Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14 (2), 180-187.
- Penrod, J., Deborah, B. P., Cain, R. E., & Starks, M. T. (2003). A discussion of chain referral as a method of sampling hard-to-reach populations. *Journal of Transcultural Nursing*, 14 (2), 100- 107.
- Petersen, R. D., & Valdez, A. (2005). Using snowball-based methods in hidden populations to generate a randomized community sample of gang-affiliated adolescents. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 3 (2), 151-167.
- Phillips, D. (1982). The impact of fictional television stories on U.S. adult fatalities: New evidence on the effect of the mass media on violence. *American Journal of Sociology*, 87 (6), 1340-1359.
- Phillips, D. (1983). The impact of mass media violence on U.S. homicides. *American Sociological Review*, 48 (4), 560-568.
- Singer, P. W. (2009). Video game veterans and the new American politics. *The Washington Examiner*. Consulté en mai 2011, <http://www.washingtonexaminer.com/politics/Video-game-veterans-and-the-new-American-politics-8541964-70210447.html#ixzz0qlifsnlr>.
- Watters, J. K., & Biernacki, P. (1989). Targeted sampling: Options for the study of hidden populations. *Social Problems*, 36 (4), 416-430.
- Wong, M. (2008). *Impact of intergenerational differences on chinese americans in family therapy: A qualitative study* (Doctoral thesis). Texas Woman's University.
- Wright, R., Decker, S. H., Redfern, A. K., & Smith, D. L. (1992). Snowball's chance in hell: Doing fieldwork with active residential burglars. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 29, 147-161.

**ABSTRACT** • *The present paper discusses the ambiguity in the relation between violent behaviour and the way that violence is shown in video games. The goal of the analysis is to better understand the gamer's view of the violence perpetrated in video games. This understanding will not only give us a better view of the common sense knowledge revolving on the matter, but it will also enable us to evaluate the discursive coherence that the gamers have concerning that violence.*

**KEYWORDS** • *Violence, video game, delinquency, discourse analysis, snowball sampling, exploratory research.*

**RESUMEN** • *El presente artículo trata la relación ambigua que existe entre los comportamientos violentos y la violencia representada en los video juegos. El objetivo de dicho análisis es de llegar a una mejor comprensión de la visión que los jugadores poseen de la violencia vehiculizada en los video-juegos. Esto nos permitirá no solamente de identificar el alcance del discurso imperante en lo que concierne a la violencia en los video-juegos, sino que también nos dará la ocasión de evaluar la coherencia del discurso de los jugadores en relación a dicha violencia.*

**PALABRAS CLAVE** • *Violencia, videos-juego, comportamientos delictivos, análisis del discurso, muestra "bola de nieve", investigación exploratoria.*