

PROJET PERSONNEL  
L'influence des jeux vidéos

Travail présenté à  
François Guérard

Jean-François Lamothe  
Projet Personnel

École secondaire des Patriotes-de-Beauharnois  
Le 12 mars 2004

## TABLE DES MATIÈRES

	Page
INTRODUCTION .....	3
1. La violence .....	4
2. La société .....	8
3. Les influences positives .....	10
4. Démarche .....	11
5. Aires d'interaction .....	14
CONCLUSION .....	15
ANNEXES	
ANNEXE I .....	16
ANNEXE II .....	17
BIBLIOGRAPHIE .....	18

## INTRODUCTION

Depuis leur création au début des années 1980, les jeux vidéos créent une véritable controverse. On les a accusé d'être maléfiques, on les considérait comme une création du diable. On croyait aussi qu'ils allaient rendre les joueurs isolés de la société ou encore insensibles aux réalités de la vie réelle. Quand la vision à la première personne est apparue avec le jeu Doom, plusieurs se sont imaginés que les joueurs deviendraient automatiquement des machines à tuer. Bien que tout ceci ne soit que des suppositions, des rumeurs ou des craintes, les jeux vidéos ont bel et bien de l'influence sur les personnes qui y jouent.

Mais quelle est cette influence? Est-elle bonne ou mauvaise? Personnellement, je crois que l'influence des jeux vidéos peut être à la fois bénéfique et malsaine, selon les personnes, les jeux auxquels ils jouent ainsi que de l'utilisation qu'ils en font.

Je vais exposer les résultats de ma recherche sur les effets qu'ils ont en trois grandes catégories, soit les influences que la violence a sur les joueurs, l'impact social des jeux vidéos et les divers effets bénéfiques qu'ils peuvent avoir.

## La violence

La violence est un des aspects les plus importants dans les jeux vidéos. On la voit sous plusieurs formes, que ce soit de la violence gratuite ou justifiée, des meurtres ou de la violence mineure, elle demeure présente dans plus de la moitié des jeux existants. Cette violence a bien évidemment des conséquences sur le joueur.

Plusieurs titres proposent un scénario où vous devez tuer tout ce qui bouge, sans autre raison que celle d'accomplir les objectifs du jeu. On ne parle pas d'extraterrestres, de terroristes ou encore de soldats ennemis, mais bien de civils tout à fait innocents dont la seule faute était de se trouver sur votre chemin. Prenons comme exemple la série Grand Theft Auto. Vous y incarnez un membre de la mafia et vous devez réaliser divers meurtres, vols ou autres missions crapuleuses. Ensuite, les jeux de tir à la première personne, «First person shooter», nous placent dans un contexte où le joueur est représenté par un «avatar» qui tue tout ce qui bouge. On parle ici de jeux comme Doom. La particularité de ces jeux est qu'ils se déroulent à la première personne, on voit l'action à travers les yeux du personnage. Pour pousser cette réalité plus loin, plusieurs titres montrent souvent l'arme devant nous. La plupart du temps, en mode à un joueur, on doit tuer des monstres, des extraterrestres qui souvent n'ont pas d'aspect humain. Jusque là, ça peut passer. Le problème est que, en mode multi-joueurs, ces monstres sont remplacées par les avatars des autres joueurs qui eux, ont tout à fait l'air humain (voir annexe i). On s'habitue donc tranquillement à tirer sur des humains, sans se demander si c'est bien ou non. Un troisième type de jeux, les jeux de guerre comme Age of Empire et Warcraft, bien qu'ils demandent une bonne dose de stratégie, misent également sur des carnages où il faut anéantir l'ennemi avant qu'il ne nous détruise. Les jeux de combats à la Mortal

Combat prônent eux aussi une violence gratuite qui, bien souvent, se mêle à des graphiques soignés qui font littéralement entrer le joueur dans le jeu.

On ne favorise pas toujours cette violence «automatique». Dans d'autres jeux, Splinter Cell par exemple, vous incarnez un commando tactique devant s'infiltrer dans des bases ennemies, secourir des otages et autres missions de ce genre. Tirer sur tout ce qui bouge n'est pas la meilleure idée. On y favorise surtout la discrétion. La violence reste tout de même présente dans ces jeux, mais dans une moindre mesure. Même dans les jeux de sports elle est présente. Il suffit de prendre par exemple la série NHL produite par EA Sports. Chaque version permet d'engager des combats à coups de poing. On est loin d'un massacre à la tronçonneuse mais on parle tout de même de violence engagée, c'est le joueur qui doit commander les coups. Heureusement, ce ne sont pas tous les jeux qui contiennent de la violence. La plupart des jeux de simulation ne contiennent aucune violence. On parle ici des jeux d'aménagement, jeux de courses, simulateurs de vol, des jeux éducatifs et autres. On peut se demander si toute cette violence active (le joueur est un témoin actif contrairement à la télévision où il est passif) peut désensibiliser ceux qui jouent aux jeux violents ou encore les accoutumer à se comporter violemment.

Il existe en fait deux théories qui prévoient la réaction du joueur: la théorie de la stimulation et la théorie de la catharsis. Il y a toutefois un problème avec ces deux théories: elles se contredisent. En effet, la théorie de la stimulation prévoit qu'un individu qui voit de la violence sera porté vers un comportement plus agressif à court et à long terme, alors que la théorie de la catharsis prétend que de voir de la violence défoulerait cet individu et il serait donc moins porté à se comporter violemment. Par violence à court terme, on entend des pensées et quelques réflexes agressifs et par violence à long terme, c'est de gestes conscients et de nombreux réflexes agressifs. Tout dépend de l'utilisation que l'on

fait des jeux vidéo. Par exemple, le 21 avril 1999, lors de l'attentat au collège de Columbine, à Littleton, au Colorado, où deux jeunes ont tué douze autres étudiants et un professeur avant de retourner leurs armes contre eux, les deux meurtriers étaient des fanatiques du jeu Doom. Le grand nombre d'heures passées sur ce jeu les auraient déconnecté de la réalité et poussé à commettre ces meurtres. Les jeux violents sont-ils à accuser pour avoir poussé des jeunes à commettre ce type d'attentat? L'opinion publique dit que oui. Notons que l'armée des États-Unis utilisait Doom pour entraîner ses soldats, lorsque le titre fut lancé. Pourtant, ce ne sont pas tous les joueurs de Doom qui décident de tuer treize personnes un mercredi matin. Comme le dit la théorie de la stimulation, un joueur exposé et surexposé à un jeu violent aura un comportement plus violent. C'est ce qui c'est passé dans ce cas. Si un joueur fait une utilisation modérée d'un jeu aussi violent soit-il et fait preuve d'un esprit critique, je ne crois qu'il sera affecté outre mesure. Bien sûr, il faut également tenir compte de la sensibilité du joueur. Une personne agressive sera évidemment plus portée vers un jeu agressif que vers un autre type de jeu, mais ce ne sera pas le jeu qui l'aura rendue agressive.

La technologie permet de réaliser des jeux qui sont de plus en plus beaux et réalistes et donc par conséquent, les personnages qui s'effondrent après que vous leur avez tiré une balle dans la tête sont aussi beaucoup plus réalistes, ce qui accroît de beaucoup les chances que des incidents surviennent. Qui dit jeux plus réalistes dit plus de plaisir mais dit également réactions plus vives et plus de chances d'être affecté négativement par le jeu. À l'inverse, plusieurs se servent des jeux vidéos pour se défouler, comme le prévoit la théorie de la catharsis. Il existe plusieurs petits programmes vous offrant la possibilité de massacrer un ordinateur virtuel avec diverses armes tout aussi virtuelles. Le but de tels programmes étant bien évidemment d'évacuer la rage et la frustration avant de vouloir tabasser la première personne venue parce que l'on a eu une mauvaise journée. Il en va de même avec la plupart des jeux violents si l'on fait moindrement

attention à l'usage que l'on en fait. De plus, on peut en retirer divers avantages, qui seront abordés plus loin dans le texte.

L'influence que les jeux vidéos ont sur les joueurs a souvent été étudiée lors des dernières décennies. Par exemple, une étude menée en 1994 par l'Université de Chambéry, à Grenoble, est arrivée à la conclusion que «les élèves ayant un niveau «excellent» étaient plus nombreux à jouer aux jeux vidéo (tous styles confondus) que ceux en situation d'échec scolaire mais jouaient moins longtemps que les mauvais élèves». L'étude disait aussi que les jeux vidéo étaient plus un facteur d'intégration sociale qu'un facteur nuisible à l'enfant. Une autre étude, cette fois réalisée en Grande-Bretagne par l'ESRC (Economic and Social Research Council) dit que les enfants qui jouent aux jeux vidéos montrent un niveau de concentration et de détermination que l'on ne retrouve habituellement que chez les athlètes de haut niveau ou chez les astronautes.

L'université de Stanford a réalisé l'étude suivante: une centaine d'enfants devaient s'abstenir de jouer à des jeux vidéos et de regarder la télévision sur une période de dix jours. Un deuxième groupe de cent enfants ont conservé leurs habitudes pendant cette période de dix jours. On a ensuite comparé le comportement des deux groupes et on est arrivé à la conclusion que le groupe qui s'est abstenu de jouer aux jeux vidéos et de regarder la télévision avait des réactions 25% moins violentes que le groupe qui ne s'en est pas abstenu. Ceci tend à confirmer la théorie de la stimulation traitée plus tôt.

## **Les impacts sociaux**

Depuis leur apparition, nous avons reconnu un impact social aux jeux vidéo. Au tout début, nous pensions qu'ils allaient isoler les joueurs de leur famille, de leurs amis et de la société en général. Au contraire, on a vu des joueurs qui se regroupaient afin de discuter de leurs jeux préférés ainsi que pour s'échanger des trucs. Posséder une console de jeu, c'est un peu comme faire partie d'un clan. Cela procure un sentiment d'appartenance. Prenons par exemple la compagnie Nintendo. À chaque mois, et ce depuis plusieurs années, elle produit un magazine qui donne les records de ses joueurs en plus de trucs et astuces dans ses jeux. On pousse même la stratégie jusqu'à vendre des casquettes et des gaminets arborant le logo des consoles et des jeux préférés des joueurs.

Depuis l'arrivée de l'Internet, le joueur n'est plus limité qu'à jouer avec des amis dans le même salon. Il peut maintenant affronter n'importe qui sur la planète. Ce n'est ni plus ni moins qu'une véritable révolution qui s'est déroulée. Il est devenu possible de se mesurer à n'importe qui, n'importe quand. Le joueur qui était jusqu'à maintenant isolé se retrouve donc en contact avec la planète entière.

Le jeu en ligne est en quelque sorte une représentation miniature de la société. Des règles se créent et des personnes tentent de les briser. Les tricheurs («cheaters»), sont en quelque sorte les criminels de notre monde et sont habituellement traités comme tel. Il est aussi immoral de tricher dans un jeu avec du monde honnête que de voler, les deux actions étant contre les règlements établis. Dans le monde réel, quand on commet un crime, on se retrouve avec un casier judiciaire qui nous suit le reste de nos jours. Dans le jeu, on se retrouve à être reconnu comme un tricheur et donc fortement pénalisé, quand il s'agit de jeux à plusieurs joueurs.

À sa sortie, le Playstation 2 de Sony a causé une véritable cohue d'«accrocs» prêts à se battre afin de mettre la main sur une de ces machines. Bien que ce genre d'événement soit plutôt rare, il nous permet tout de même de voir qu'il existe des gens pour qui les jeux vidéo sont une véritable drogue. À l'opposé, une majorité de joueurs arrivent parfaitement et facilement à se contrôler et à ne pas abuser des jeux vidéos.

À leurs débuts et aujourd'hui encore mais dans une moindre mesure, les jeux vidéos étaient et sont riches en stéréotypes. Près de la moitié des jeux ayant des femmes comme personnages les montrent avec une poitrine démesurée, une taille incroyablement petite ou encore un comportement riche en connotations sexuelles quand il y a une héroïne. Prenons par exemple Lara Croft, le personnage principal de la série Tomb Raider. Elle est déjà mieux que plusieurs autres personnages: elle propose une image physique hors de la réalité (voir annexe ii) mais, au moins, son comportement n'est pas nuisible. De telles images ont le pouvoir d'influencer grandement une jeune fille qui se cherche encore, pas nécessairement pour le mieux. Également, dans la plupart des anciens jeux, le méchant ou l'ennemi à tuer est presque obligatoirement mal formé, monstrueux ou parle allemand ou russe. Bien souvent, le jeu oblige le joueur à tuer cet ennemi à vue. C'est ainsi que se forment lentement des opinions racistes, en associant différence avec ennemi.

On tente d'empêcher l'accès à certains jeux dont on juge le message non approprié aux plus jeunes. Pour ce faire, on a mis au point un système de classement de cinq échelons soit: C pour enfants, E pour tous, T pour adolescents (13 ans et plus), M pour Mature (17 ans et plus) et A pour adultes seulement (21 ans et plus) qui définissent l'âge requis recommandé. Malheureusement, ce système n'est que très peu suivi. Un jeune peut facilement acheter un jeu coté M et bien souvent, ses parents ne vérifieront pas cette cote et ne veilleront pas à ce

que l'enfant n'y joue pas. C'est pourtant leur responsabilité que de veiller à ce que de telles choses ne se produisent pas. Il serait pourtant facile d'appliquer la règle aussi strictement qu'on le fait avec l'alcool: tu veux acheter un jeu vidéo, montre que tu as l'âge requis. Bien sûr, un tel système peut s'avérer frustrant pour ceux qui sont juste en dessous de l'âge requis, mais il faut absolument déterminer des limites et c'est à cet endroit que les experts ont décidé de les placer.

### **Les effets positifs**

Les jeux vidéos n'ont pas seulement une influence négative sur les joueurs. En effet, ils peuvent avoir une influence qui sera bénéfique pour le joueur. À la base, le fait de jouer est éducatif. Il est donc normal que les jeux vidéos permettent de faire des apprentissages. Ils permettent de faire des expériences que l'on ne pourrait pas réaliser autrement, ou encore d'essayer de nouvelles alternatives tandis que la vraie vie ne nous donnerait pas une deuxième chance. De plus, cette catégorie de jeux demande bien souvent de faire preuve de stratégie. Prenons par exemple l'ancienne série Mario Bros. Il n'était écrit nulle part que la façon d'exterminer les méchants champignons était de leur sauter sur la tête. Il fallait le découvrir en jouant au jeu. On déduisait alors que cette technique était applicable sur d'autres sortes d'ennemis. En plus de cela, les manettes de jeux ne parviennent souvent pas à permettre aux débutants de se déplacer naturellement dans ces univers virtuels. Ils doivent donc apprendre à manipuler plusieurs commandes à la fois afin d'être efficace, ce qui a pour effet d'améliorer leurs aptitudes à apprendre de façon non conventionnelle. Malheureusement plusieurs personnes ne voient pas cet aspect du jeu avant de le qualifier de néfaste pour le joueur.

Il existe une catégorie de jeux qui a pour but d'éduquer les plus et les moins jeunes. Ils peuvent effectivement servir à apprendre à lire, à compter ou encore à parler une autre langue, comme si leurs utilisateurs prenaient des cours à l'école. Il existe plusieurs jeux de simulation qui permettent de se familiariser dans la conduite de véhicules habituels comme des automobiles ou de véhicules qui sont plus inhabituels comme des avions ou des trains. Même le jeu Doom a été utilisé dans un but formatif: à sa sortie, l'armée des États-Unis s'en servait pour entraîner les réflexes de ses soldats. Les joueurs peuvent aussi pratiquer leur coordination et leur habilité motrice avec des jeux de danse comme Dance Dance Revolution, qui peut se jouer sur un tapis. On peut également acheter une canne à pêche qui permettra de pratiquer son coup de poignet en vue de la saison de pêche. De plus, les jeux comme Unreal Tournament permettent aux joueurs d'acquérir des réflexes incroyables. Ils sont habitués à prendre des décisions en une fraction de seconde et acquièrent ainsi une rapidité de réaction qu'il serait ardu d'obtenir autrement. Dans des jeux comme Myst, c'est notre sens de l'observation qui se trouve à être amélioré. Ce jeu demande en effet que l'on soit attentif aux moindres détails de l'environnement qui nous entoure. Réussir dans des jeux de grande difficulté permet à l'enfant de développer un sentiment de fierté, de confiance en soi.

## **Démarche**

Tout au long de mes quatre premières années du secondaire, j'ai souvent entendu parler de ce fameux projet personnel et je dois avouer qu'au début, cela me faisait peur. Maintenant qu'il est terminé, au bout d'une année de travail, je vois que ces craintes n'étaient pas fondées. J'ai choisi ce sujet en fonction de mes intérêts, je suis un grand amateur de jeux vidéos. J'ai souvent

entendu parler des effets négatifs qu'ils «causaient» et ce projet m'a permis de tirer cela au clair. J'aurais bien voulu faire un projet semblable mais portant également sur les divers gadgets de la nouvelle technologie mais mon sujet aurait été trop vaste pour faire l'objet d'un seul essai. J'ai donc décidé de réaliser un essai sur l'influence que les jeux vidéos ont sur ceux qui y jouent. Je l'ai divisé en quatre grandes catégories soit: l'omniprésence de la violence dans les jeux vidéos, l'impact social qu'ils ont eu sur notre société, les études scientifiques ayant eu pour sujet les jeux vidéos et finalement les divers effets positifs que ce type de jeu a sur les joueurs. J'ai choisi d'orienter mon texte surtout sur l'aspect social.

Lors du mois d'avril 2003, nous avons été confrontés à un choix qui affecterait une grande partie de notre cinquième secondaire, le choix du sujet de notre projet personnel. À ce moment, j'avais déjà pris ma décision quant à la forme de projet que je réaliserais. Il était hors de question que je fasse une création et l'événement ne m'intéressait pas le moins du monde. L'essai était donc ma seule possibilité. Il ne me restait plus qu'à choisir un sujet ainsi qu'une problématique mais c'est justement ce qui me causa problème, je n'avais aucune idée de ce que je choisirais. Au bout de quelques jours, après avoir fait le tour de ce qui m'intéressait, j'ai eu l'idée de faire mon essai sur l'influence des nouvelles technologies, des gadgets et des jeux vidéos sur ma génération. Suite au refus de ce sujet, j'ai décidé de ne parler que de l'influence des jeux vidéos.

J'ai commencé ma recherche d'information dès le 3 septembre. Je me suis établi un échéancier quelques jours plus tard. Je disposais de deux mois pour trouver le plus d'informations possibles, d'une semaine pour les organiser, d'une autre semaine pour préparer mon plan de rédaction, de deux mois pour rédiger ma première version, d'un mois et demi pour écrire ma deuxième version et corriger mes fautes, afin de pouvoir imprimer le 2 mars. Ce n'était pas très sévère comme échéancier et je ne comptais pas sur la relâche scolaire pour finaliser mon travail.

Malheureusement, ma recherche ne s'est pas déroulée aussi bien que je l'aurais souhaité: Les informations que je trouvais étaient plutôt répétitives et se concentraient surtout sur l'aspect de la violence dans les jeux vidéo et je voulais aller dans les influences positives et négatives. Un mois plus tard, j'ai découvert une dizaine de sites Web, pour un total de 150 pages d'informations. J'ai consacré tout le temps que je m'étais alloué pour la recherche d'information en plus d'une autre semaine pour éliminer ce qui ne me serait pas nécessaire. À la fin, il ne restait plus que 30 pages.

J'ai commencé à écrire mon essai le 21 novembre. Je prévoyais alors faire 18 pages de contenu, en plus de l'introduction et de la conclusion à une page chacune. J'ai commencé à écrire tranquillement mais régulièrement. Le 21 janvier, j'avais fini d'écrire ma première version. Quelques jours plus tard, j'ai appris que le travail devait faire environ 10 pages dans sa totalité. J'ai donc consacré ma deuxième version à réduire et à concentrer le texte que j'ai écrit, afin d'être près de l'objectif de 10 pages. À la fin, mon texte comptait 11 pages de contenu, incluant l'introduction et la conclusion. J'ai complété ce qui manquait lors de la semaine de relâche.

Je crois que j'aurais pu approfondir encore un peu plus mon sujet, si j'avais été plus chanceux dans ma recherche d'information au début de l'année. J'aurais aussi dû travailler un peu plus fort afin d'éviter d'accumuler un retard d'une dizaine de jours. Je crois également que j'aurais dû donner plus de mes propres opinions directement, bien que je les donne en orientant les faits que j'ai exposés dans mon essai. En gros, je considère que c'est un bon travail qui m'aura donné une bonne idée de ce que seront les petits travaux du cégep.

## **Aires d'interaction**

Dès le début de ma rédaction, j'ai voulu orienter mon essai sur l'aspect social. C'est pourquoi j'ai parlé des influences que les jeux vidéos ont sur l'individu et sur la société. De plus, j'ai usé de créativité et d'esprit critique tout au long de l'étape de l'écriture.

Les jeux vidéos sont un phénomène de société majeur, qui peut affecter la santé et les relations sociales des joueurs. Effectivement, quand les joueurs se regroupent pour s'adonner à leur passe-temps préféré, on parle de relations sociales. Il peut même arriver que des joueurs perdent leur santé mentale en abusant des jeux violents, comme ce fut le cas lors de l'attentat de Columbine. Si du jour au lendemain, tous les joueurs subissaient l'influence des jeux vidéos, la société au grand complet serait transformée. Il faut donc tenir compte de cette influence pour prévoir notre avenir.

Il est évident que l'écriture d'un texte d'une dizaine de pages demande une bonne dose d'imagination, comme le montre la définition même d'un essai: «texte suivi, de forme libre où l'élève exerce sa créativité entendue principalement comme la capacité de réaliser une synthèse personnelle laissant voir une vision originale sur le sujet». Cela inclut donc qu'il faut donner son avis, en faisant preuve d'esprit critique. On voit que l'être humain a toujours eu peur des innovations quand on compare les réactions qu'il a eues envers la télévision et les jeux vidéos. On peut même faire cette remarque envers toutes les innovations scientifiques majeures.

Pour certains, les jeux vidéos sont un moyen d'échapper à la réalité, tellement leur estime de soi est basse. C'est notre responsabilité en tant que société de leur porter secours du mieux que nous le pouvons.

## CONCLUSION

Les jeux vidéos peuvent avoir différentes influences de différentes importances. On peut constater que la violence dans les jeux vidéos est un grave problème. Elle a le pouvoir de causer une grande influence négative qui sera très difficile à corriger. Malheureusement, elle es difficile à éviter puisque plusieurs titres s'avèrent avoir du contenu violent. Il est navrant de constater que ceci n'est pas seulement qu'une opinion mais bien un fait prouvé expérimentalement. Les jeux vidéos ont aussi une influence sociale puisqu'ils sont une source de ralliement chez les joueurs, en plus de permettre de créer une micro-société à l'image des personnes qui y participent. Ces jeux ont aussi des influences positives qu'il serait difficile d'avoir autrement. On peut donc dire que l'influence négative est contrebalancée par l'influence positive.

On peut faire un parallèle avec l'influence qu'à eue la télévision sur la société. En effet, les gens de l'époque ont eu le même type de réaction que pour les jeux vidéos. Effectivement, on pensait que la télévision allait pervertir la jeunesse, détruire la culture et même enlever le goût de lire aux enfants. Une partie de ces prédictions s'est avérée être juste, l'autre non. Peut-être que le phénomène des jeux vidéos ne fera qu'amplifier ce que la télévision a déjà commencé, peut-être pas.

Nous n'avons pas fini d'entendre parler des jeux vidéos. C'est une industrie en pleine expansion et ce, mondialement. Il est commun de voir des jeux développés au Japon ou en Europe se frayer un chemin jusqu'aux tablettes de nos magasins. Tous les pays industrialisés comptent un bon nombre de joueurs, ce qui fait des jeux vidéo un phénomène non pas local mais mondial.

## ANNEXE I

Une image de violence typique



[http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00002157\\_test.htm](http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00002157_test.htm)

## ANNEXE II

## Personnage stéréotypé



## BIBLIOGRAPHIE

FOURNIER, Luc. <<LA TÉLÉVISION, LES JEUX VIDÉOS ET LE TROUBLE DÉFICITAIRE DE L'ATTENTION/HYPER-ACTIVITÉ (TDA/H) : REMISE EN QUESTION D'UNE CROYANCE POPULAIRE>>, Internet, <http://www.aqps.qc.ca/bulletin/11/11-01-10.html>, 3 septembre 2003.

MOHSINE, Adnani. <<Page des JV>>, Internet, <http://www.geocities.com/neoHSINE/PAGEdesJV.html>, 3 septembre 2003.

Do It Yourself Games. <<A Sitdown With Dave Grossman (part 1)>>, Internet, <http://diygames.com/index.php?p=23&more=1&page=2>, 3 septembre 2003.

Seb. <<Les joueurs de jeux vidéo sont plus intelligents que les autres>>, Internet, [http://www.jeux-video.com/page/imprimer.asp?artic\\_id=12891](http://www.jeux-video.com/page/imprimer.asp?artic_id=12891), 3 septembre 2003

Reuters. <<Study: Many video games 'unhealthy' for girls>>, Internet, <http://www.cnn.com/2000/HEALTH/women/12/13/bc.leisure.games.women.reut/>, 3 octobre 2003.

JENSEN, Eric. <<Video games violence>>, Internet, [http://www.twta.org/opinion/videogame\\_violence.html](http://www.twta.org/opinion/videogame_violence.html), 3 octobre 2003.

SQUIRE, Kirt. <<Cultural Framing of Computer/Video Games>>, Internet, <http://www.gamestudies.org/0102/squire/>, 3 octobre 2003.

NACHEZ, Michel. <<Jeux vidéo on-line en vision subjective : autopsie d'une cyberviolence>>, Internet, <http://www.nachez.fr/JVidline.htm>, 3 octobre 2003.

BROWNING, Sonia. <<Music, Television, and Video Games and Their Effect on Children>>, Internet, <http://www.cwrl.utexas.edu/~tonya/VideoGames/3.html>, 3 octobre 2003.

CESARONE, Bernard. <<Video Games and Children>>, Internet, <http://www.kidsource.com/kidsource/content2/video.games.html>, 3 octobre 2003.

ANDERSON, Craig. <<Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life>>, Internet, <http://www.apa.org/journals/psp/psp784772.html>, 6 octobre 2003.

CESARONE, Bernard. <<Video Games and Children. ERIC Digest.>>, Internet, <http://www.ericfacility.net/ericdigests/ed365477.html>, 6 octobre 2003.

ALBRAY, Patrick. <<Les jeux vidéo rendent-ils intelligent ?>>, Internet, [http://www.universkids.com/article.php3?id\\_article=73](http://www.universkids.com/article.php3?id_article=73), 6 octobre 2003.

MARCILHACY, Dominique. <<La violence des jeux vidéo a-t-elle une influence sur les enfants ?>>, Internet, [http://www.uniondesfamilles.org/le\\_danger\\_des\\_jeux\\_video\\_violents.htm](http://www.uniondesfamilles.org/le_danger_des_jeux_video_violents.htm), 6 octobre 2003.

Mediascope. <<Video Games & Their Effects>>, Internet, <http://www.mediascope.org/pubs/ibriefs/vge.htm>, 15 octobre 2003.

LESPINASSE, François. <<Les JEUX VIDEO : Une histoire de sous, ou une histoire, dessous ?>>, Internet, <http://perso.wanadoo.fr/fr.lespinasse/jeuvisou.html>, 15 octobre 2003.

PAILLARD, Jean-François. <<Les jeux vidéo rendent-ils débile?>>, Internet, <http://ns1.01net.fr/article/132428.html>, 15 octobre 2003.

DENOUN, Daniel. <<What You Can Learn From Video Games>>, Internet, <http://my.webmd.com/content/article/65/72775.htm?lastselectedguid={5FE84E90-B C77-4056-A91C-9531713CA348}>, 10 novembre 2003.

SWINT, Sean. <<Violent Video Games Linked to Aggressive Behavior>>, Internet, [http://my.webmd.com/content/article/23/1728\\_56903.htm?lastselectedguid={5FE84E90-BC77-4056-A91C-9531713CA348}](http://my.webmd.com/content/article/23/1728_56903.htm?lastselectedguid={5FE84E90-BC77-4056-A91C-9531713CA348}), 10 novembre 2003.

PECK, Peggy. <<Violent Video Games Affect Teenage Brain>>, Internet, <http://my.webmd.com/content/article/54/65223.htm?lastselectedguid={5FE84E90-B C77-4056-A91C-9531713CA348}>, 10 novembre 2003.

Pilou. <<Soldier Of Fortune 2 - PC - Test avec JeuxVideo.com>>, Internet, [http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00002157\\_test.htm](http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00002157_test.htm), 10 mars 2004

MATTIA, Joey. <<Lara Croft Star of Tomb Raider>>, Internet, [http://www.tombraiders.it/center\\_artwork.htm](http://www.tombraiders.it/center_artwork.htm), 10 mars 2004.