

# Projet Personnel en Humanités

De l'apport social des jeux vidéo aux utilisateurs et à la société

Kévin Bulmé

24 Mars 2016



## Résumé

Rapport du Projet Personnel en Humanités de Kévin Bulmé ayant pour sujet l'étude des bienfaits sociaux des jeux vidéo sur les personnes et la société.

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Le questionnaire</b>	<b>4</b>
2.1	Population . . . . .	4
2.2	Résultats . . . . .	5
2.3	Analyse . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Bénéfices sociaux pour le joueur</b>	<b>7</b>
3.1	Sur les relations sociales existantes . . . . .	7
3.2	Sur les nouvelles relations sociales . . . . .	8
3.3	Sur l'intérêt pour les relations sociales . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Analyse personnelle des bienfaits pour la société</b>	<b>10</b>
4.1	Collaboration entre joueurs . . . . .	10
4.2	Principe des quêtes . . . . .	11
4.3	Alignement . . . . .	11
<b>5</b>	<b>Relation entre le social virtuel et le social réel</b>	<b>12</b>
5.1	Création de liens d'amitié . . . . .	12
5.2	Acquisition de compétences . . . . .	13
<b>6</b>	<b>Conclusion</b>	<b>13</b>
<b>7</b>	<b>Bibliographie</b>	<b>14</b>
<b>8</b>	<b>ANNEXES</b>	<b>15</b>
8.1	Rapport du questionnaire . . . . .	15

# 1 Introduction

Selon les résultats de l'étude «*Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français*» réalisée par TNS Sofres pour le CNC, 71,2% des Français jouent aux jeux vidéo. Ce loisir concerne 76,7% des hommes et 65,9% des femmes, avec un âge moyen de 31,5 ans. Parmi ces personnes, près de la moitié, 48,9%, affirme jouer au moins une fois par jour.

On entend très souvent parler des effets négatifs de ces derniers : les jeux vidéo inciteraient à la violence, seraient responsables du renfermement sur soi de certains jeunes. En effet, les jeux vidéo sont couramment affublés de termes tels que "violence", "exclusion" ou encore "abrutissant", si bien que certains joueurs occasionnels n'osent pas affirmer leur adhésion à ce genre d'activités.

Mais en voyant la proportion de joueurs dans notre société, nous sommes enclins à penser que les jeux vidéo ont aussi des effets positifs et qu'ils apportent des bénéfices aux joueurs ainsi qu'à la société.

L'idée de cette étude est donc de faire ressortir les bénéfices sur le plan social et personnel de l'utilisation de jeux vidéo. L'approche se fera en partant des bénéfices sociaux pour le joueur puis en élargissant aux bénéfices possibles pour la société et enfin en montrant la relation entre le social virtuel et le social de la vie réelle.

Cette réflexion est fondée sur l'analyse de joueurs à travers un questionnaire, une analyse personnelle des jeux vidéo et d'autres recherches et documents existants.

## 2 Le questionnaire

Afin d'obtenir des informations sur les ressentis des joueurs, j'ai créé un questionnaire «*Effets des jeux vidéo sur les joueurs*». Ce questionnaire avait pour but d'interroger des personnes de tous âges, de tous sexes et pratiquant les jeux vidéo de manières diverses dans l'objectif d'avoir une base de travail pour la suite de mon étude.

Dans le but d'atteindre un public le plus large possible, ce questionnaire a été créé au mois de Novembre, pour une durée de diffusion de 3 mois. Cependant, suite à de légères modifications dans mon sujet intervenues après le lancement du questionnaire, certains items de ce dernier ne seront pas exploités.

Le questionnaire a été complété intégralement par 322 personnes au cours de ces 3 mois de diffusion et partiellement par 491 personnes. Les réponses incomplètes ne sont pas comptabilisées car certaines questions étaient interdépendantes. Le temps moyen de complétion était de 11 minutes pour 35 questions, soit une moyenne de 20 secondes par question, ce qui permet d'affirmer que ce questionnaire a été rempli avec sérieux. De plus certaines questions étaient volontairement sur le même sujet afin de s'assurer du caractère non-aléatoire des réponses.

### 2.1 Population

Bien que la cible du questionnaire ait été l'ensemble de la population, nous remarquons que 81% des personnes ayant répondu sont des hommes. Nous constatons aussi que 75% des répondants ont entre 18 et 25 ans et que 66% sont étudiants.

Ces chiffres peuvent s'expliquer facilement par les moyens de distribution privilégiés (réseaux sociaux et mails) ainsi que par mon appartenance à cette tranche d'âge et à cette catégorie sociale.

Un autre aspect intéressant de la population interrogée réside dans le rapport de cette dernière aux jeux vidéo. En effet, les réponses nous informent que 73% des répondants jouent aux jeux vidéo depuis plus de 10 ans, ce qui nous offre une population habituée aux jeux vidéo et ayant l'habitude de ces derniers. Cependant, même si de nombreuses personnes interrogées sont des joueurs de longue date, seulement 42% se considèrent comme étant de « gros joueurs » parmi lesquelles 16% d'entre elles jouent effectivement plus de 3 heures quotidiennes.

Les personnes interrogées jouent à tous types de jeux, sur tous types de supports. En moyenne, les joueurs interrogés jouent autant en « solo » qu'en « multijoueurs » (que ce soit multijoueur local ou en ligne). Leur entourage est neutre quant à leur relation aux jeux vidéo dans 71% des cas et il est à noter que 89% d'entre eux fréquentent régulièrement des amis en dehors des jeux vidéo.

Nous avons donc une population sondée qui est représentative de la catégorie 18-25 ans, tranche d'âge qui consomme le plus de jeux vidéo d'après le sondage de TNS Sofres cité plus haut. Cependant la présence d'autres tranches d'âges vient apporter de la consistance et du contraste à cette étude. On notera, par exemple, 4 réponses de personnes de plus de 50 ans.

## 2.2 Résultats

Les résultats de ce questionnaire seront considérés comme base pour la suite de l'étude. En effet, ils sont une source d'information non négligeable sur la catégorie des 18-25 ans et correspondent au sujet que nous étudions. Comme dit précédemment, ces résultats jouissent d'une certaine fiabilité de part le temps moyen de réponse raisonnable et les doubles questions permettant de vérifier l'intégrité des réponses.

Les questions sur lesquelles nous allons porter notre attention concernent les points suivants :

- Le nombre de joueurs
- La fréquentation des amis hors des jeux vidéo
- Les loisirs préférés lors d'une journée libre
- L'apport des jeux vidéo dans la création de nouvelles connaissances
- Les critères de choix de nouveaux jeux vidéo
- La part des jeux vidéo dans les loisirs

Concernant ces différents points, les résultats associés sont donnés sur le tableau en haut de page suivante.

<b>Critère évalué</b>	<b>Pourcentage associé</b>
Personnes jouant régulièrement seules	85%
Personnes jouant régulièrement en Multijoueurs en ligne	64%
Personnes jouant régulièrement en Multijoueurs local	42%
Personnes fréquentant régulièrement des amis hors des jeux vidéo	89%
Personnes privilégiant des jeux vidéo sur une journée de libre	35%
Personnes privilégiant des sorties entre amis sur une journée de libre	39%
Personnes ayant fait des connaissances grâce aux jeux vidéo	44%
Personnes choisissant leurs jeux vidéo selon le nombre d'amis y jouant	42%
Part moyenne des jeux vidéo dans les loisirs	52%

TABLE 1 – Résultats exploités

### 2.3 Analyse

Parmi les résultats mis en évidence ci-dessus, certains méritent une analyse plus approfondie ou du moins des compléments d'information.

Concernant les deux résultats des activités privilégiées, j'ai demandé de ne privilégier qu'une seule activité. Cependant la question pertinente aurait été de classer dans l'ordre de préférence les différentes options. Le résultat est néanmoins intéressant car deux réponses ressortent nettement : les jeux vidéo et les sorties entre amis.

Le résultat concernant les personnes qui choisissent leurs jeux vidéo en fonction du nombre d'amis qui y jouent faisait partie d'une question avec plusieurs réponses possibles. Le résultat doit être interprété de la façon suivante : 42% des personnes considèrent que le nombre d'amis jouant à un jeu vidéo est un de leurs critères de choix dans le but de partager cette activité avec leurs amis.

Le résultat concernant la part des jeux vidéo dans les loisirs concerne la part temporelle dans les loisirs. Nous n'abordons pas l'aspect budgétaire dans cette étude.

### 3 Bénéfices sociaux pour le joueur

Dans un premier temps, nous allons nous intéresser aux bénéfices sociaux pour le joueur. Comme dit en introduction, de nombreuses personnes considèrent les jeux vidéo comme des vecteurs d'exclusion sociale, notamment en favorisant la perte des relations sociales existantes, en rendant difficile la création de nouveaux rapports humains et en allant même jusqu'à créer un désintérêt pour les relations humaines en général. Afin de mesurer la véracité de ces affirmations, nous allons les confronter aux résultats obtenus par l'étude.

#### 3.1 Sur les relations sociales existantes

D'après les résultats du questionnaire, 42% des joueurs jouent souvent en mode multijoueurs local (c'est-à-dire plusieurs joueurs dans la même pièce sur un même jeu) 82% fréquentent souvent des amis et sur une journée de libre 39% privilégieront des sorties entre amis à des jeux vidéo. Le premier chiffre nous permet de dire que les jeux vidéo sont aussi une forme de loisirs entre amis alors que les deux autres nous permettent de dire que les joueurs ne se détournent pas systématiquement de leurs amis à cause des jeux vidéo.

Cette étude m'a aussi permis de constater un phénomène inattendu concernant les amitiés à longue distance. En effet, sur les 322 personnes interrogées, 4 m'ont informé en commentaire final que les jeux vidéo leur permettaient de garder le contact avec des amis géographiquement éloignés. Ils pouvaient ainsi jouer ensemble en étant chacun chez eux et en se parlant via la communication vocale du jeu.

L'aspect multijoueurs permet donc aux joueurs de conserver des relations sociales et même de partager des loisirs à travers ces relations avec ou sans déplacement physique. Cet aspect permet donc à plusieurs joueurs de partager des loisirs autour de leur intérêt commun pour les jeux vidéo. Ce partage est renforcé par les technologies d'échange vocal qui augmentent la sensation de proximité avec les autres en cas d'éloignement physique.

## 3.2 Sur les nouvelles relations sociales

Toujours d'après le questionnaire, 44% des joueurs considèrent que les jeux vidéo leur ont permis de faire des connaissances.

En effet, avec le développement du mode multijoueurs sur de nombreux jeux ainsi que l'amélioration de la connexion internet ces dernières années, la plupart des jeux sont maintenant jouables à l'échelle européenne, favorisant ainsi la création de liens humains internationaux.

Le principe est assez simple et ne varie pas beaucoup selon les jeux. Le joueur désire utiliser un jeu mais ne veut pas le faire toujours seul, contre ou avec des intelligences artificielles car il veut une meilleure expérience de jeu. Il n'a cependant aucun ami qui joue actuellement à ce jeu. Il utilise alors l'option présente dans la plupart des jeux, appelée "matchmaking", qui trouve pour le joueur des adversaires et/ou des partenaires d'un niveau équivalent au sien. Tous les joueurs rejoignent alors la partie et peuvent discuter ensemble via le système de communication du jeu. Il est aussi important de noter que de nombreux serveurs de jeux favorisent les joueurs de même langue afin de faciliter la communication entre ces derniers. A l'issue de la partie, si le joueur a sympathisé avec d'autres partenaires, il a la possibilité de les ajouter à sa liste d'amis (exactement comme dans un réseau social), pourra ainsi jouer de nouveau avec eux et parfois même découvrir d'autres jeux en communs avec la personne. Ce système de réseau social est disponible sur toutes les consoles ainsi que sur la plupart des plateformes de jeux en ligne.

Bien que nous puissions nous interroger sur la solidité de ces relations sociales, elles permettent une relation amicale entre joueurs partageant une passion commune. La virtualité de ces relations sociales permet aussi aux personnes de masquer, via la présence d'un avatar, certaines particularités de leur personnalité et ainsi de s'inventer une personnalité virtuelle idéale. Cette virtualité efface les à priori et permettra par exemple à quelqu'un de nature timide de devenir leader d'une communauté.

Un autre aspect très important est l'e-sport, activité qui concerne les joueurs professionnels de jeux vidéos, leurs coaches, leurs sponsors ainsi que le reste de l'encadrement. Nous ne développerons pas ce point car c'est un sujet extrêmement vaste, mais il est important de noter que les fans d'e-sport, qui sont très souvent des joueurs, assistent aux matchs d'e-sport et font, par ce biais là, des rencontres. La présence de communautés autour des différentes équipes est aussi une forme de lien social, au même titre que pour le sport "classique".



### 3.3 Sur l'intérêt pour les relations sociales

*Le questionnaire lancé en Novembre n'étant pas orienté sur ce point rajouté par la suite, ce qui suit est fondé sur une analyse personnelle appuyée par des ressources documentaires.*

Comme évoqué précédemment, l'aspect multijoueurs est une caractéristique majeure de la plupart des jeux vidéo si bien que dans certains jeux, le mode multijoueurs est l'unique façon de franchir certains obstacles.

Sans parler du cas extrêmement connu des MMORPG (en français Jeux de Rôles en Ligne Massivement Multijoueurs) dont les "donjons" ne sont réalisables qu'en équipe, de plus en plus de jeux sont pensés de façon à ce qu'un joueur seul ne puisse pas survivre. Soit parce qu'il ne pourra pas obtenir toutes les compétences et sera donc limité dans l'avancement du jeu, soit parce qu'il n'aura tout simplement pas assez de temps pour tout faire seul.

Prenons l'exemple d'un jeu de survie féodal très apprécié, *Life is Feudal* développé par Bitbox, dans lequel la construction d'une maison est essentielle au personnage car elle constitue un lieu de stockage protégé et un lieu de réapparition en cas de mort pour le joueur. Dans ce jeu, une maison nécessite 200 bûches. Sachant que deux à trois bûches sont obtenues par la coupe d'un arbre qui prend environ 1 minute et que le transport des bûches se fait à raison d'une par une avec une vitesse très lente (le poids de la bûche ralentit le personnage en le limitant à une vitesse de l'ordre de 50cm/s), la construction d'une maison prend 2 à 3 heures et nécessite des compétences particulières dudit personnage. Comme une maison est indispensable et peut accueillir 3 personnes, la coopération, l'entraide et la communication entre joueurs sont nécessaires, ce qui fait que même un ermite est obligé d'avoir recours à des échanges de ressources avec d'autres participants. Ce jeu privilégie en quelques sortes l'interaction sociale mais n'est qu'un exemple parmi tant d'autres.

Même si dans certains cas particuliers, la plupart du temps liés à la surconsommation de jeux vidéo, les joueurs souffrent d'un phénomène d'exclusion sociale, de manière globale les jeux vidéo apportent de nombreux bénéfices sociaux aux joueurs. Ils permettent de partager des loisirs avec des amis, même

à très longue distance et sont une bonne façon de garder le contact avec quelqu'un. Ils offrent aussi la possibilité aux joueurs de créer de nouvelles relations sociales via l'aspect "réseau social" de la plupart des plate-formes de jeux en ligne et la virtualisation de ces interactions sociales permet aussi aux joueurs de tester d'autres comportements afin de les utiliser éventuellement dans la vie réelle. Enfin de nombreux jeux axent maintenant leur expérience vidéoludique aussi appelée "gameplay" autour des interactions sociales en allant jusqu'à les rendre obligatoires lors de la progression dans le jeu.

## **4 Analyse personnelle des bienfaits pour la société**

Nous allons, dans un second temps, porter notre intérêt sur les bénéfices sociaux pour la société. En effet il est possible que différentes valeurs portées par les jeux vidéo aient des répercussions sur notre société. Afin de restreindre le champ de cette étude nous nous intéresserons à trois aspects des jeux vidéo : la collaboration entre joueurs, le principe des quêtes et enfin l'alignement.

### **4.1 Collaboration entre joueurs**

Comme nous l'avons longuement évoqué auparavant, la collaboration entre les joueurs est un des aspects majeurs des jeux vidéo.

En habituant les personnes à travailler ensemble dans un but commun, les jeux vidéo favorisent l'esprit d'équipe et l'entraide. Une étude américaine a même démontré que 11 joueurs sur 20 seraient prêts à aider une personne blessée physiquement contre 7 sur 20 pour les non-joueurs.

Mais les bénéfices ne s'arrêtent pas là. Grâce à leur collaboration, des joueurs ont réussi à résoudre en 15 jours un problème sur des protéines du SIDA qui résistait aux scientifiques depuis 15 ans. D'autres joueurs ont répondu au défi des créateurs d'un jeu social et ont planté 25000 arbres dans leur monde virtuel, ce qui a amené les développeurs à planter 25000 arbres dans la vie réelle. Bien que ces exemples soient des cas particuliers d'implications de mondes virtuels dans le monde réel, ils sont représentatifs de la capacité des joueurs à travailler ensemble dans un but commun, bénéfique à la société.

## 4.2 Principe des quêtes

De nombreux jeux vidéo reposent sur le principe des quêtes. Ce principe est très simple : le joueur possède une liste des quêtes qui lui sont disponibles et pour chacune d'entre elles il a une description de l'objectif de cette quête. Les quêtes sont des objectifs de jeux qui permettent au joueur de progresser à travers le jeu. Ce qui est intéressant avec les quêtes, c'est le système de récompense associée. Chaque quête mène à une récompense dont la valeur varie en fonction de la difficulté de la quête. Ce système est donc un système qui gratifie le joueur en fonction de son mérite de manière juste. Cependant cette récompense n'est pas toujours matérielle mais peut être sous forme d'expérience pour le personnage, de compétence, de renommée ou encore d'accès à certaines zones du jeu.

Appliqué au monde réel, le principe des quêtes fait qu'un joueur va avoir tendance à s'impliquer d'avantage qu'un non-joueur car il sait que même s'il n'y a pas de bénéfice matériel à son implication, il aura toujours quelque chose à y gagner.

## 4.3 Alignement

L'alignement dans les jeux vidéo est le paramètre qui mesure le karma, c'est-à-dire l'ensemble des bonnes et des mauvaises actions du joueur. Selon le jeu, l'alignement du joueur aura des effets plus au moins notables allant de simples changements graphiques à une modification profonde de l'univers dans lequel le personnage évolue.

Afin de prendre un exemple concret nous allons nous intéresser au jeu *Dishonored* développé par Arkane Studio, un studio lyonnais. Dans ce jeu, le joueur incarne le garde du corps de la reine accusé à tort de la mort de cette dernière et qui cherche à obtenir sa vengeance sur les auteurs du meurtre et du complot. Le joueur a de nombreux choix à faire tout au long du jeu notamment à chaque fois qu'il est confronté à l'un des auteurs du complot dont il est victime et qu'il peut choisir de tuer ou de neutraliser la cible. L'action la plus facile est systématiquement le meurtre, et il faut réfléchir pour parvenir à neutraliser sa cible sans la tuer. Cependant, plus le joueur tue de cibles, plus la ville dans laquelle il évolue est en proie à la peste et au chaos ; au contraire plus il épargne ses cibles en les neutralisant, plus la ville devient lumineuse et pleine d'espoir. La morale est ici très forte : les bonnes actions, bien que difficiles entraînent le bien et facilitent la suite du jeu alors que les mauvaises actions à priori plus faciles entraînent le mal et rendent le jeu plus difficile.

Les jeux vidéo, au travers des valeurs qu'ils portent, sont sources de nombreux bénéfices sociaux pour la société. Ils favorisent le travail d'équipe et l'entraide, ils incitent au volontariat et comportent très souvent une part de morale. Bien qu'il y ait de nombreux autres moyens de favoriser le travail d'équipe et d'inciter au volontariat et que la morale qu'ils dépeignent soit très souvent manichéenne, ces derniers participent à la progression sociale de la société. Ces jeux vidéo, qui comportent souvent une trame héroïque, réveillent le héros qui sommeille en chacun de nous.

## 5 Relation entre le social virtuel et le social réel

Nous avons mis en évidence les bénéfices sociaux virtuels pour le joueur. Mais nous allons maintenant tenter de vérifier si ces bénéfices virtuels ne peuvent pas aussi se traduire par des bénéfices réels pour le joueur.

En effet il est possible de supposer qu'en développant sa sociabilité virtuelle, le joueur va connaître des avantages réels, via les amitiés qu'il aura tissées et les compétences qu'il aura acquises au travers des jeux.

### 5.1 Création de liens d'amitié

Bien que la plupart des liens d'amitié ludiques que le joueur va créer restent de simples connaissances virtuelles, des amis pour un seul jeu, de véritables amitiés se créent via les jeux vidéo. On notera par exemple que de nombreux streamers (personnes qui animent des émissions d'e-sport quotidiennement) sont devenus amis dans les jeux et sont maintenant associés, ou ont même emménagé ensemble dans la vie réelle. Ces relations, basées sur une passion commune pour des moments de vie virtuelle, sont bien réelles.

Dans d'autres cas c'est la personnalité des joueurs plutôt que la passion commune qui a créé des liens. De nombreux joueurs gardent le contact avec d'anciens joueurs de jeux auxquels ils ne jouent plus. Après avoir passé de nombreuses heures virtuelles ensemble, les joueurs se sont trouvés des points communs et des centres d'intérêts communs extérieurs aux jeux vidéo, transformant ainsi leur amitié à travers leur relation virtuelle en une amitié plus proche de la réalité.

## 5.2 Acquisition de compétences

La plupart des compétences sociales acquises dans les jeux vidéo sont transposables dans la réalité.

Par exemple l'apprentissage de la gestion d'équipe dans les jeux vidéo permet de gérer une équipe dans la réalité, bien que les compétences de chacun et les objectifs soient différents. De même, la communication avec les autres, la gestion de projet, le respect des horaires et des règles, la reconnaissance d'un chef et d'autres aspects du monde de l'entreprise sont des aspects existants sous une forme similaire dans les jeux vidéo.

Les bénéfices sociaux virtuels acquis par le joueur dans les jeux vidéo peuvent donc se transformer en bénéfices sociaux réels. De cette façon, les jeux vidéo apportent au joueur des gains sur le plan sociétal tout en lui permettant de se divertir.

## 6 Conclusion

Les jeux vidéo apportent globalement de nombreux bénéfices sociaux aux joueurs et à la société.

Les joueurs vont pouvoir, au travers des jeux vidéo, développer leurs compétences sociales de manière virtuelle ainsi que réelle et vont pouvoir entretenir des amitiés voire même en créer de nouvelles. En développant ce réseau d'amitiés virtuelles les joueurs obtiennent les mêmes avantages qu'avec des amitiés réelles si bien que dans certains cas, des amitiés basées sur des relations virtuelles deviennent des amitiés réelles.

La société va, quant à elle, jouir des bénéfices sociaux portés par les valeurs de ces jeux vidéo, qui prônent le travail d'équipe et l'entraide, incitent au volontariat et moralisent les joueurs.

Les jeux vidéo participent donc au développement sociétal et favorisent le développement relationnel des joueurs tout en fournissant un divertissement apprécié et efficace.

## 7 Bibliographie

Ci-dessous une collection de références vers les différentes ressources m'ayant servi lors de la réalisation de ce projet personnel en humanités.

Vidéos TED sur les jeux vidéo :

### Références

- [1] Gabe ZICHERMANN. *How games make kids smarter*. TEDxKids@Brussels, filmé en Juin 2011 (consulté le 12 Décembre 2015). Disponible sur :  
[http://www.ted.com/talks/gabe\\_zichermann\\_how\\_games\\_make\\_kids\\_smarter](http://www.ted.com/talks/gabe_zichermann_how_games_make_kids_smarter)
- [2] Jane MCGONIGAL. *Gaming can make a better world*. TED2010, filmé en Février 2010 (consulté le 12 Décembre 2015). Disponible sur :  
[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world)
- [3] Daphne BAVELIER. *Your brain on video games*. TEDxCHUV, filmé en Juin 2012 (consulté le 12 Décembre 2015). Disponible sur :  
[http://www.ted.com/talks/daphne\\_bavelier\\_your\\_brain\\_on\\_video\\_games](http://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games)

Et quelques sites internet :

### Références

- [1] David FREEMAN. *Violent Video Games May Curb Bullying In Vulnerable Children, Study Suggests*. The Huffington Post, écrit le 28 Août 2013 (consulté le 01 Décembre 2015). Disponible sur :  
[http://www.huffingtonpost.com/2013/08/28/violent-video-games-bullying-children-study\\_n\\_3823490.html](http://www.huffingtonpost.com/2013/08/28/violent-video-games-bullying-children-study_n_3823490.html)
- [2] Erik KAIN. *The Truth About Video Games and Gun Violence*. The Huffington Post, écrit le 11 Juin 2013 (consulté le 01 Décembre 2015). Disponible sur :  
<http://www.motherjones.com/politics/2013/06/video-games-violence-guns-explainer>

## 8 ANNEXES

### 8.1 Rapport du questionnaire