

# JEUX VIDÉOS : LEURS EFFETS SUR LES CONFLITS AMOUREUX

L'ÉTUDE ACTUELLE ÉVALUE COMMENT LES JEUX VIDÉO PEUVENT INFLUENCER LES **CONFLITS** ET **L'AGRESSIVITÉ** DANS LES RELATIONS DE COUPLE. SELON LES THÉORIES, LA QUANTITÉ DE TEMPS JOUÉ ET LE CONTENU DU JEU PEUVENT AVOIR DES EFFETS DÉPENDANTS SUR LES JOUEURS. C'EST CE COMPORTEMENT QUE LA RECHERCHE ACTUELLE A SOUHAITÉ ABORDER. DONC LA QUESTION EST, EST-CE QUE JOUER À DES JEUX VIDÉO PEUT **INFLUENCER** LE CONFLIT OU L'AGRESSIVITÉ DANS LES RELATIONS AMOUREUSES ?

**PARTICIPANTS :** ❤️❤️❤️❤️❤️



1333 COUPLES **HÉTÉROSEXUELS**

28% couples sérieux exclusifs, 43% engagés, 29% mariés  
Un échantillon très large et hétérogène

## DISCUSSION :

Il y a des chances que le conflit ne soit pas dû à quelque chose de spécifique dans les jeux vidéo mais rien qu'au fait de jouer à un jeu vidéo au lieu de pratiquer une autre activité (entre autre une activité plus valorisée par ton partenaire).

Une autre étude a montré que le fait de jouer trop aux jeux vidéo en général menait à une réduction des liens sociaux. Une autre chose importante dans l'étude et dans l'augmentation des conflits est le **temps** passé à jouer. Car plus tu passes de temps à jouer et moins de temps tu prends à faire des petites choses quotidiennes comme la communication, l'affection, le partage.

## DISCUSSION (SUITE) :

Le **MMORPG** est le genre de jeu encourage le fait de rencontrer de nouvelles personnes et se créer de **nouveaux liens** d'amitiés et potentiellement aussi de nouvelles sources de conflits avec le partenaire.

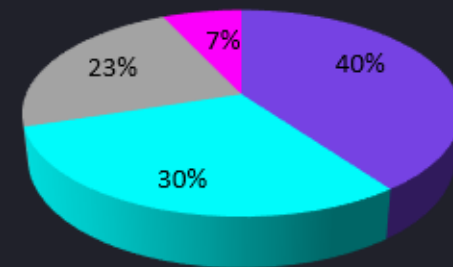
Cette étude ne permet pas de savoir quel mécanisme est responsable du lien entre les jeux vidéo et le conflit de couple. D'après les données, cela pourrait être à cause du contenu de ces jeux comme cela avait l'air d'être le cas pour les hommes.

Il faudra mener de nouvelles études pour voir quels aspects en particuliers des jeux peuvent être source de conflit dans un couple mais aussi quels aspects peuvent améliorer la relation, parce que oui les jeux peuvent peut-être aider dans la relation de couple.

En conclusion, jouer aux jeux vidéo est associé à des conflits dans des relations intimes et pourrait donc être un facteur de risque d'agression contre son partenaire dans le "jeu de l'amour". Bien sûr il est toujours possible d'intervenir sur la place des jeux vidéo dans la relation pour essayer de réduire les conflits au sein du couple.

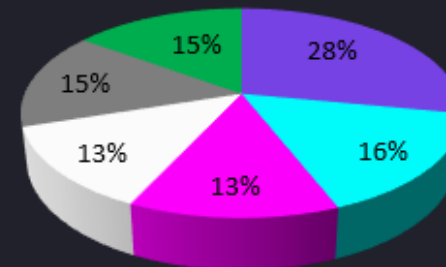
## Durée de relation (non-mariés)

■ 0-1 ans ■ 1-2 ans ■ 3-5 ans ■ 6-10 ans



## Durée de relation (mariés)

■ 0-1 ans ■ 1-2 ans ■ 3-5 ans  
■ 6-10 ans ■ 11-20 ans ■ 20-? ans



## ANALYSES PRIMAIRES :

Modélisation des problèmes avec les médias comme prédicateur de l'agression physique et relationnelle. Les résultats ont révélé que le temps passé à jouer à des jeux vidéo était lié aux problèmes signalés dans les médias (temps et contenu) pour les hommes seulement. Les problèmes médiatiques étaient liés à l'agression **physique** et **relationnelle** des hommes et des femmes.

=> Les problèmes médiatiques sont une variable intermédiaire entre la quantité de temps que les hommes passent à jouer à des jeux vidéo et comportement agressif dans les relations



4

## Corrélations bivariées

Pour les hommes :  
+ lien entre le temps passé à jouer et les problèmes liés au temps consacrés aux médias  
Pour les femmes :  
+/- lien entre le temps passé à jouer et les problèmes liés au temps consacrés aux médias.  
=> Lien entre le temps/ le contenu des médias et les 2 types d'agression

1

Afin d'évaluer leurs **relations sociales** les participants ont répondu à un questionnaire (RELATE) de 300 questions portant sur plusieurs sujets :

- l'individu
- la culture
- la famille
- le couple

2

3 Elements étudiés lors de l'expérience :

- utilisation des jeux vidéo (type de jeux, fréquence et problèmes engendrés)
- agression relationnelle (contre le partenaire et contre le participant sous forme de fréquence)
- agression physique (contre le partenaire et contre le participant sous forme de fréquence)

3

## Analyses descriptives

60% hommes :

- + Jeux de tir
- + Jeux de musique

34% femmes :

- + Jeux de musique
- + Jeux d'exercice

Évaluation globale des jeux vidéo en prenant en compte **différents** types de jeux.

"J'ai menacé de mettre fin à ma relation avec mon partenaire afin de l'amener à faire ce que je voulais"



BODIOU AMÉLIE  
BEGKOVIAN NINON  
GROUPE B