

LA VIOLENCE DANS LES JEUX VIDEO REND-ELLE AGRESSIF ?

Par Alexandra EDIP

OUI - NON

Les jeux vidéo offrent souvent des contenus violents. Les joueurs étant acteurs et pas seulement spectateurs, les jeux vidéo ont été accusés depuis leur essor dans les années 1990, d'être la cause de la violence perpétrée hors du jeu. Il seraient de mauvais exemples. Pourtant, depuis plusieurs années, les *geeks* ripostent, soutenus par des recherches récentes. Les jeux vidéo violents ne seraient en rien responsables d'une augmentation de la violence, au contraire, ils canaliserait celle naturellement présente chez l'homme.

OUI

- Un mauvais exemple : désensibilisation à la violence
- Les jeux vidéo sont addictifs et détachent de la réalité
- Du jeu au passage à l'acte

Un mauvais exemple : désensibilisation à la violence

La violence dans les jeux vidéo est de plus en plus banalisée. Le premier jeu à faire polémique date de l'époque des pixels en 1976 : *Death Race*. Le joueur conduisait une voiture avec laquelle il devait renverser des *Gremlins* qui se transformaient ensuite en pierres tombales. En 1982, sort *Custer's Revenge*. Le but est simple : jouer dans la peau du général George Among et violer Revenge, la jeune indienne qui se trouve ligotée à un poteau.

Trente ans plus tard, les évolutions techniques ont permis de rendre cette immersion plus prononcée. Le joueur incarne le personnage, il porte l'arme comme s'il l'actionnait lui-même. Il évolue dans un milieu en trois dimensions.

Les expériences menées en laboratoire à l'Université de Grenoble en collaboration avec l'Université de Hohenheim et de l'Etat de l'Ohio, ont montré que les effets des jeux vidéo violents étaient "cumulatifs" et qu'ils pouvaient être "relativement durables". Pendant trois jours, 70 étudiants ont joué à des jeux vidéo, violents ou non. On leur demandait ensuite de lire une histoire, mettant en scène une situation de conflit et d'imaginer la réaction des personnages de l'histoire. Les étudiants ayant joué à un jeu violent s'attendaient à ce que les protagonistes adoptent un comportement plus agressif que ceux qui avaient joué à un jeu non violent.

Les mêmes étudiants étaient ensuite amenés à participer à une compétition les opposant à un autre candidat. Ils pouvaient le punir en lui infligeant un choc sonore. Ceux qui avaient joué à un jeu violent faisaient plus de mal à leur adversaire. La tendance constatée le premier jour s'accroissait les jours suivants.

Les jeux vidéo sont addictifs et détachent de la réalité

Le débat sur la violence des images existe depuis longtemps - des premières Bibles illustrées aux fresques de guerre d'Eugène Delacroix. Mais il y a une différence entre le fait d'apprécier une image violente - œuvre d'art ou film - et le jeu vidéo. Devant un tableau ou un film le spectateur est passif, il observe. Dans un jeu, c'est lui qui contrôle les actions et les images. Il est donc l'auteur de cette violence. L'addiction aux jeux vidéo est aujourd'hui avérée et le manque génère la violence. L'Institut fédératif des addictions comportementales rappelle qu'un joueur est considéré comme addict au bout de 30h par semaine. Cette addiction peut aussi être à l'origine de l'échec scolaire. Une étude menée par l'américain Douglas Gentile sur des adolescents de 8 à 18 ans montre que 8,5 % des jeunes présentent des symptômes d'addiction.

Ces dernières années, le développement des jeux en réalité virtuelle ne cessent d'augmenter. Le joueur vit une expérience dans une autre réalité, par des stimulations sensorielles, généralement la vue et l'ouïe. Tobias van Schneider, designer allemand, a régulièrement utilisé la réalité virtuelle, pendant des mois. Il explique que dans les deux minutes qui suivent la fin de l'expérience, il se sent bizarre, comme détaché de la réalité. La manipulation d'objets juste après l'expérience lui est difficile. Durant une à deux heures, sa notion des distances est perturbée, son cerveau a besoin de se réadapter au monde réel. Ces syndromes disparaissent au bout de quelques heures, mais sont rapidement remplacés par d'autres : "*Le monde semble plat et sans émotion. On a l'impression d'être toujours dans un environnement virtuel.*" Des études qualifient ces sensation de "*Trouble de Dépersonnalisation et de Déréalisation*".

Du jeu au passage à l'acte

L'expérience répétée face à des scènes de violence rend cette dernière habituelle, banalisée. L'implication dans le jeu est accentuée par l'identification à l'avatar, dont se sert le joueur.

À Grasse en mars 2017, Killian 16 ans, ouvrait le feu dans son lycée. Son profil *Facebook* montre qu'il était très fan de jeux de tueries de masse, comme *Hatred*. Le joueur y incarne un personnage qui déteste la société et s'adonne au meurtre. Le seul but est de massacrer toute personne sur son passage. André Breïvik qui a tué 77 personnes en Norvège en juillet 2011, avouait s'être entraîné en jouant à *Call Of Duty*. Internet regorge d'histoires sur le sujet. Mais à chaque tuerie de masse, le souvenir du massacre de Colombine détonne. Eric Harris et Dylan Klebolt, lycéens de Colombine dans le Colorado, tuaient dix élèves et un professeur avant de se donner la mort, le 20 avril 1999. Dylan consacrait une partie de son blog au jeu vidéo *Doom*. Ce jeu est utilisé par l'armée Américaine pour s'entraîner au combat.

Dave Grossman, lieutenant-colonel à la retraite et ancien professeur de psychologie de West Point commente : « A travers les jeux de tirs, les nations modernes fournissent sans discernement à leurs enfants la même technologie d'arme que celle des grandes armées et des organismes d'application de la loi. » Ces jeux sont utilisés pour « désactiver » la « zone de sécurité » du cerveau qui empêche la plupart des gens de tuer.

NON

- La stratégie du jeu prime sur la violence
- Seuls certains profils de joueurs basculent dans la violence
- Exprimer sa violence dans les jeux la réduit dans la vie

La stratégie du jeu prime sur la violence

Une étude menée par l'institut *Max Planck* et la *Charité University Medicine St. Hedwig-Krankenhaus* explique que les jeux vidéo apprennent au joueur à être actif. La matière grise des joueurs serait augmentée. Cet effet a été constaté dans certaines zones du cerveau : l'hippocampe droit, le cortex préfrontal et le cervelet. Ces régions sont impliquées dans les fonctions de navigation spatiale, la formation de la mémoire, mise en place de stratégies, et améliorent les facultés motrices des mains.

La compétitivité et l'adrénaline incitent à la violence. Vanessa Lalo, psychologue clinicienne spécialisée dans les jeux vidéo affirme : *«C'est l'instinct primaire. On s'énerve devant son écran parce qu'on a perdu. Mais au bout de 15 minutes, l'adrénaline se dissipe.»* Pour Richard Ryan, un joueur de jeux vidéo qui jette sa manette n'est pas plus violent qu'un tennisman qui jette sa raquette.

Seuls certains profils de joueurs basculent dans la violence

Le plus souvent, les joueurs qui basculent dans le meurtre ont déjà un caractère instable. "La violence se forme chez les sujets qui développent déjà une forme psychotique, à tendance schizophrénique ou paranoïaque. "La pathologie est préexistante" affirme Vanessa Lalo. Pour elle, un enfant fait très tôt la distinction entre le virtuel et la réalité : "Le jeu vidéo ne crée pas de pathologie" continue-t-elle.

Serge Tisseron, pédopsychiatre et directeur de recherche à l'Université Paris-Ouest Nanterre, affirme que la plupart des études qui lient comportements violents et jeux vidéo "concernent en réalité des enfants portés à la violence indépendamment de leurs pratiques ludiques". Ces études ne prouvent donc rien pour tous les autres joueurs, qui sont une majorité.

Un rapport des Services secrets des États-Unis et du Département de l'éducation a examiné 37 incidents de violence scolaire entre 1974 et 2000. Sur les 41 auteurs d'attaques étudiées, 37 % manifestent un intérêt pour leurs propres écrits violents, 27% s'intéressent aux films, 24% aux livres. Seulement 12% s'intéressent aux jeux vidéo violents. En 2015 aux États-Unis, il y a eu en moyenne une attaque par semaine dans un lycée. Mais comme pour Colombine, c'est la vente d'armes qui avait été plus largement accusée.

En France en 2015, 53% des Français âgés de 10 à 65 ans sont des joueurs réguliers et leur âge moyen est de 35 ans. Tous ne basculent pas dans la violence.

Exprimer sa violence dans les jeux vidéo la réduit dans la vie

De Racine à Corneille, la tragédie, le sang et le meurtre ont toujours séduit le public. Cette violence, comme purgation de la violence réelle, Aristote l'appelait Catharsis.

Le *youtubeur* Mickael J. dans une de ses vidéos affirme que les jeux vidéo sont faits pour les joueurs, par des joueurs, ils ont donc la « conscience de fiction ». Excuser des actes de violence par la pratique du jeu vidéo est un acte de déresponsabilisation. Pour Mickael J. elle sert à montrer celle qu'il y a dans l'homme, à « se préparer psychologiquement à faire un travail sur nous, en refusant d'être comme ces gens-là ». GTA par exemple, serait une satire de la société américaine. Les jeux vidéo sont considérés comme le 9ème art. L'art est une représentation de la société, et pour lui, si les jeux sont violents c'est que la vie est violente. Interdire la vente d'armes, s'inquiéter de la désocialisation serait plus efficace.

Une étude Américaine prouve qu'aux États-Unis, les ventes de jeux vidéo ont plus que doublé depuis le milieu des années 1990, tandis que le nombre de jeunes délinquants violents a diminué de plus de moitié sur cette période. Durant les périodes de fortes ventes de jeux vidéo, les crimes seraient en baisse dans les villes universitaires. Mais les chercheurs offrent une autre interprétation possible : les jeunes seraient simplement trop occupés à jouer pour commettre des crimes.