

LES JEUX VIDEO VIOLENTS ET LE PASSAGE A L'ACTE

Par Adrien Guilloteau

LE TUEUR NEONAZI NORVEGIEN Anders Behring BREIVIK * ET LES JEUX VIDEO UN ARGUMENT QUI NE TIENT PAS

Où l'on expliquera pourquoi les titres cités par l'auteur présumé (mais revendiqué) de la tuerie d'Utoya lors de son procès n'ont pas pu le préparer à commettre ses actes.

Au quatrième jour d'un procès qu'il aura marqué par ses déclarations fantaisistes et lugubres, Anders Behring Breivik a expliqué au tribunal d'Oslo avoir préparé son attaque dès 2006, en jouant intensivement à des jeux vidéo. Les titres cités ? *World of Warcraft* et *Call of Duty Modern Warfare 2*.

Certains magasins norvégiens avaient d'ailleurs temporairement banni *World of Warcraft* et d'autres jeux appréciés par Breivik de leurs rayonnages, une mesure avant tout symbolique, d'autant qu'à l'époque des faits, le tueur présumé ne revendiquait pas s'en être inspiré.

Depuis son lancement il y a plus de sept ans, *World of Warcraft* est l'un des jeux vidéo les plus connus et pratiqués au monde. Fin 2011, le jeu de rôles en ligne (MMORPG) de Blizzard comptait encore 10,3 millions de joueurs actifs, qui paient une dizaine d'euros chaque mois pour pouvoir arpenter le monde d'Azeroth.

Si le jeu est régulièrement associé dans les médias à des comportements addictifs - les mécanismes d'addiction sont une composante importante des MMORPG -, il l'est beaucoup plus rarement à des faits de violence.

Seulement déconseillé aux moins de 12 ans par la PEGI, le jeu encourage avant tout le travail en équipe plutôt qu'en solitaire. Les différentes classes de personnages sont souvent complémentaires et la coopération s'avère utile voire indispensable pour mener à bien les missions proposées. Le jeu propose en outre un système de guildes, qui permet aux joueurs de former des groupes hiérarchisés, souvent très bien organisés, qui mettent leurs ressources en commun et planifient les opérations à venir.

Un schéma très éloigné du profil de loup solitaire d'Anders Behring Breivik, qui affirme pourtant s'être «préparé mentalement» avec *World of Warcraft*. Un argument difficilement tenable, de par la nature même du jeu de Blizzard.

Il est toutefois très plausible que le tueur présumé ait passé une année, voire plus, à jouer intensivement à *World of Warcraft* en vivant chez sa mère comme il l'explique. Plusieurs témoignages de joueurs assurent que le jeu de Blizzard peut constituer un refuge pour les

personnes fragiles psychologiquement ou souffrant de problèmes d'estime de soi. Dans *World of Warcraft*, un joueur peut rapidement bâtir un personnage qui s'arrogera le respect voire l'estime de ses homologues, sans aucun rapport avec son statut social dans le «monde réel».

Il est donc possible que Breivik ait tiré de son expérience sur *World of Warcraft* une confiance en soi réelle voire excessive, expliquant en partie que le «loser» soit devenu un fou dangereux. Mais aucun mécanisme du jeu n'aurait pu le préparer à la tuerie de l'an dernier.

La saga *Call of Duty* est l'une des plus rentables dans le monde des jeux vidéo. Chaque nouvel épisode semble destiné à battre des records de revenus générés. Tous déconseillés (à raison) aux moins de 18 ans, les jeux de la série plongent le joueur dans des champs de bataille inspirés de conflits récents.

Breivik aurait-il pu préparer son assaut en jouant à *Call of Duty Modern Warfare* ? Il explique au tribunal avoir voulu «se préparer au viseur d'un fusil» grâce au jeu d'Activision. Un choix étrange, tant ce dernier est loin de proposer l'expérience la plus réaliste. Et ni une manette de jeu, ni un clavier et une souris ne pourront préparer efficacement un joueur à manier et entretenir une arme, pas plus qu'une guitare de plastique ne transformera Kévin Richard, joueur de *Guitar Hero*, en Keith Richards, guitar hero dans la vie.

Le jeu lui aura sans doute apporté, comme à des millions d'autres joueurs, la dose d'adrénaline qu'il recherchait. Quant au sang-froid requis par le jeu à haut niveau, il ne concerne pas tant le maniement des armes que la réaction face au danger (la plupart des modes de jeu s'articulent autour d'un principe de «tuer ou être tué»). Or sur Utoya, le seul danger s'appelait Anders Behring Breivik.

Les heures passées sur un stand de tir lui auront sans doute été infiniment plus précieuses pour s'accoutumer aux armes à feu.

Déroutant par ses idées et ses affinités culturelles obscures, Anders Behring Breivik s'est étrangement tourné vers des jeux vidéo adulés par cette société qu'il abhorre. Si l'inspiration nordique de *World of Warcraft* a pu jouer dans son choix, celui-ci reflète davantage la consommation ordinaire d'un joueur lambda que la préparation méthodique d'un tueur en devenir.

Outre *World of Warcraft* et *Modern Warfare 2*, Breivik citait dans son manifeste de 1500 pages dévoilé après la tuerie quatre autres jeux : *Dragon Age 1 et 2*, *Bioshock* et *Fallout New Vegas*. De très bons jeux d'action ou de rôles, tous relativement populaires auprès des joueurs, sans l'ombre d'une controverse liée à la violence. La mention des jeux vidéo dans le manifeste, nous apprend ABC, n'était qu'accessoire. Le tueur y expliquait jouer pour justifier le temps qu'il passait en isolation chez sa mère.

En d'autres termes, les deux jeux cités par Anders Behring Breivik l'auront sans doute bien plus divertis que converti en monstre sanguinaire. Parce que c'est leur but, leur force et leur unique finalité.

*Anders Behring Breivik est un terroriste d'extrême droite norvégien. Il est l'auteur d'un attentat à la bombe à proximité du siège du gouvernement ainsi que de la fusillade sur l'île d'Utoya.

L'ensemble a fait un total de 77 morts et 151 blessés.

- Norvège : le tueur néonazi Breivik restera en prison