

LES JEUX VIDEO RENDENT-ILS VIOLENTS?

Par Mae Anderson - Associated Press à New York - 7 août 2019

Les jeux vidéo mènent-ils à des comportements violents ? Les études scientifiques n'ont trouvé aucun lien. Mais cette théorie persistante est de retour dans les manchettes dans la foulée de la tuerie survenue samedi à El Paso, au Texas.

Dans un manifeste en ligne qui aurait été rédigé par le tireur, l'auteur mentionne brièvement le jeu de tir Call of Duty. Le président Donald Trump en a profité lundi pour affirmer que « des jeux vidéo macabres » contribuaient à une « glorification de la violence ».

Les déclarations de M. Trump étaient plus timides que lors de ses dernières envolées à ce sujet en 2018. Il avait alors qualifié les jeux vidéo de « mauvais » et convoqué des responsables de l'industrie du jeu à le rencontrer à la Maison-Blanche, sans grand effet durable.

L'association du logiciel de divertissement (ESA), le plus grand groupe professionnel du jeu vidéo, a réitéré sa position selon laquelle il n'y avait pas de lien de causalité entre les jeux vidéo et la violence.

« Plus de 165 millions d'Américains apprécient les jeux vidéo et des milliards de personnes jouent à des jeux vidéo dans le monde », a affirmé le groupe dans un communiqué. « D'autres sociétés, où les jeux vidéo sont joués avec autant d'avidité, ne sont pas confrontées aux niveaux tragiques de violence observés aux États-Unis. »

L'éditeur de jeux Activision Blizzard n'a pas immédiatement répondu à une demande de commentaire concernant Call of Duty.

Que démontre la recherche ?

« Aucune étude longitudinale n'a montré de lien entre la violence et les jeux vidéo », a souligné Benjamin Burroughs, professeur de médias émergents à l'Université du Nevada, à Las Vegas. « Il n'y a certainement pas de lien avec la violence armée. »

Selon M. Burroughs, certaines études montrent une augmentation à court terme des pensées et sentiments agressifs après avoir joué à des jeux vidéo, mais rien qui n'atteint le niveau de violence.

« Beaucoup de joueurs se fâchent quand ils perdent ou ont l'impression que le jeu a "triché", mais cela ne mène pas à des sorties violentes », a-t-il expliqué.

En 2006, une petite étude réalisée par des chercheurs de l'Université de l'Indiana a révélé que les adolescents jouant à des jeux vidéo violents présentaient des niveaux plus élevés d'excitation émotionnelle, mais moins d'activité dans les parties du cerveau associées à la capacité de planifier, de contrôler et d'orienter les pensées et le comportement.

Patrick Markey, professeur de psychologie de l'Université Villanova spécialisé dans les jeux vidéo, a découvert dans ses recherches que les hommes qui commettent des actes de violence graves jouent en réalité moins aux jeux vidéo violents que les hommes ordinaires. Environ 20 % d'entre eux étaient intéressés par les jeux vidéo violents, comparativement à 70 % de la population en général, a-t-il souligné dans son livre de 2017 *Combat moral : pourquoi la guerre contre les jeux vidéo violents se trompe*.

Une autre étude réalisée par M. Markey et ses collègues a montré que la violence avait tendance à diminuer lorsqu'un nouveau film ou jeu vidéo violent sortait, ce qui pourrait être dû au fait que des personnes jouent chez elles ou sont dans les salles de cinéma pour regarder le film.

« L'idée générale veut que les personnes qui jouent à des jeux vidéo puissent, juste après avoir joué, être un peu sautillantes et avoir des mouvements saccadés, mais cela ne change pas fondamentalement leur identité », a-t-il précisé. « C'est comme lorsqu'on va voir un film triste. Ça peut faire pleurer, mais ça ne mène pas à une dépression clinique. »

Pourquoi cette théorie persiste-t-elle ?

La théorie persiste en partie parce que les politiciens des deux côtés de l'échiquier la considèrent comme une cible facile, puisque le jeu vidéo n'a pas de lobby puissant comme la National Rifle Association (NRA) pour les armes à feu, par exemple.

En 2013, après la fusillade à l'école primaire Sandy Hook de Newton, dans le Connecticut, le vice-président Joe Biden a tenu trois jours de discussions approfondies sur la prévention de la violence armée, y compris une réunion avec des dirigeants de l'industrie du jeu vidéo. À la clôture des réunions, la Maison-Blanche a lancé un appel à la recherche sur les effets des jeux vidéo et des médias sur la violence armée, mais rien de substantiel n'en est ressorti.

« Les politiciens des deux côtés s'attaquent aux jeux vidéo, c'est une étrange force unificatrice », a observé M. Markey. « Cela leur donne l'impression de faire quelque chose. »

Une autre raison, selon M. Markey, est que les jeux vidéo peuvent sembler dérangeants aux yeux des personnes qui n'y jouent pas.

« Ils ont l'air effrayants. Mais la recherche n'appuie simplement pas l'existence d'un lien » avec les comportements violents, a-t-il déclaré.

Les jeux ont-ils besoin d'un système de classement ?

En fait, un système de classement pour les jeux vidéo existe aux États-Unis depuis les années 1990. Cela n'a pas empêché le président Trump d'en réclamer un en 2018.

Dans la foulée d'un tollé suscité par des jeux violents tels que Mortal Kombat en 1992, la ESA a créé un tableau de classement en 1994 pour attribuer des cotes allant de « E » pour « Tout le monde » à « Adultes seulement » pour les 18 ans et plus.

Les évaluations suggèrent une tranche d'âge et décrivent les caractéristiques potentiellement indésirables des jeux. La cote « mature », par exemple, indique qu'un jeu est « généralement adapté aux 17 ans et plus » et peut présenter « une violence intense, du sang, du contenu sexuel ou un langage vulgaire ».

En 2011, la Cour suprême a rejeté une loi californienne interdisant la vente de jeux vidéo violents à des enfants. La décision a établi que les jeux vidéo, comme les autres médias, étaient protégés par le premier amendement de la Constitution américaine sur la liberté d'expression.