

Qui a peur du grand méchant jeu vidéo ?

Author : pyhurel

Date : 4 juillet 2013

À en croire leur médiatisation, les jeux vidéo ne seraient qu'addiction et violence. Le discours psychologique a gagné du terrain et se retrouve dans toutes les bouches : citoyens, politiques ou journalistes. Pourtant, sa légitimité est loin d'être fondée. Heureusement, petit à petit, les lignes bougent.



Le 14 décembre 2012, la fusillade de Newton (Etats-Unis) fait vingt-sept morts. Rapidement, les médias mettent en évidence la passion du tueur présumé pour les jeux vidéo. Le 11 janvier, Barack Obama convoque plusieurs représentants de l'industrie. Il ne s'agit que d'une « consultation », mais le symbole est fort. Le président annonce aussi un financement pour une nouvelle étude sur les liens entre les produits culturels (dont les jeux) et la violence.

Le phénomène ne date pas d'hier : depuis 1999 et le massacre de Littleton, c'est la même rengaine : « *les jeux vidéo rendent violents* ». Au cours des années, cette théorie a gagné du terrain, des gouvernements jusqu'au grand public. Au point qu'une association de citoyens de Southington, dans le Connecticut, a organisé une destruction de jeux et de films supposés néfastes pour la jeunesse.

Ce n'est pas le seul cliché visible au journal télévisé. Il y est aussi régulièrement question de l'addiction, avec en général un joueur chinois succombant à une partie de jeu vidéo de plus de quarante heures. Ou un enfant de bonne famille qui ne respecte plus l'autorité.

Olivier Mauco, un spécialiste français de la place des jeux vidéo dans la société, démontre que ces deux thèmes sont surmédiatisés par la presse généraliste. Elle recourt à ces théories comme si s'agissait de vérités scientifiques, ce qui est loin d'être le cas.

L'addiction : à qui profite l'amalgame ?

L'addiction, tout d'abord, peut s'apparenter à un nésie numérique. Une affabulation qui, à l'image du monstre du Loch Ness, trouve toujours quelqu'un pour la relancer. L'expression est de Yann Leroux, psychologue spécialisé dans les jeux vidéo. Il se base sur des « métasynthèses », des articles scientifiques faisant le bilan des recherches dans un domaine. Dans les milieux universitaires de la psychologie-psychiatrie, dix ans d'investigation sur l'addiction à Internet (sur laquelle s'appuie la théorie de la dépendance aux jeux vidéo) débouchent sur des conclusions sévères. Les chercheurs définissent chacun différemment le phénomène à étudier et le système de mesure : il est impossible de confirmer la validité des résultats. De plus, la plupart des panels de personnes étudiées se trouvent être trop petits ou mal sélectionnés. Par ailleurs, une clinique de désintoxication aux jeux vidéo, à Amsterdam, a fermé en 2008. Selon son fondateur, il est plus que difficile de parler d'addiction : il s'agirait plutôt d'un « problème social ». Un discours qui rejoint celui de Leroux, pour qui il faut chercher le sens des pratiques abusives. Autrement dit, l'enfant qui joue pendant des heures peut simplement tenter d'éviter un repas avec ses parents.

l'enfant qui joue pendant des heures peut simplement tenter d'éviter un repas avec ses parents

La dépendance aux jeux vidéo est donc un sujet de recherche parmi d'autres, et non pas un fait établi. Pourtant, le discours clinique continue de se répandre et de rares usages abusifs sont convertis en une pathologisation généralisée. À qui profite l'amalgame ? Les chercheurs français tels que Yann Leroux, Olivier Mauco ou encore Thomas Gaon pointent du doigt les motivations commerciales de certains de leurs confrères. Malgré des échecs répétés, ils obtiennent de nouveaux financements grâce au classique *more research is needed*. De plus, le milieu psychiatrique a tout intérêt à créer des addictions pour élargir sa clientèle. Par ailleurs, la télévision, principal relais de ces thèses, est un concurrent du jeu vidéo : les heures passées devant une console viennent souvent remplacer celles devant les chaînes de télé.

La violence : des responsabilités partagées

Les jeux vidéo rendent-ils violents ? Les études obtiennent quelques résultats : l'exposition prolongée à des jeux vidéo violents engendrerait un comportement agressif. Encore faudrait-il s'entendre sur la définition de l'agressivité et la façon de la mesurer. Ce sont quelques-unes des critiques techniques qu'on peut leur opposer.

De plus, d'autres chercheurs préfèrent aborder ces jeux comme une activité cathartique ou une transgression virtuelle de l'autorité nécessaire au développement de l'enfant. Enfin, des effets positifs tendent à être prouvés, comme la capacité à gérer des tâches ou la coordination main-œil; mais ces derniers restent bien moins médiatisés.

Quoi qu'il en soit, tout le monde convient de l'utilité de ne pas mettre des jeux vidéo violents entre toutes les mains. En Europe, la norme PEGI (Pan European Game Information) appose sur les boîtiers de jeux vidéo (et leurs bandes annonces sur internet) un code composé en deux parties. Il y a d'abord l'âge minimum conseillé (3-7-12-16-18 ans) et un descriptif du contenu, justifiant ce choix (violence, discrimination, drogue, etc). Selon le site consacré à la norme ¹, seuls 4% des jeux sortis jusqu'en 2008 ont été déconseillés aux moins de 18 ans, et 50 % des œuvres sont désignées comme convenant aux plus de 3 ans. Il y a donc peu de jeux violents. Pour ces derniers, on parle de « conseils » pour aider les « parents » des jeunes joueurs, mais pas d'interdiction. Car PEGI est un système d'autorégulation : ce sont les producteurs de jeux qui s'attribuent ces étiquettes à titre informatif, sur demande de l'Europe qui leur a délégué un travail revenant en général aux autorités. Il existe des films interdits aux moins de 18 ans, mais rien n'est prévu pour les jeux vidéo. Le principal argument est que cela pourrait inciter les mineurs à se les procurer, par esprit de transgression. On peine à voir en quoi c'est mieux de les laisser s'acheter *GTA V*² sans problème. Enfin, PEGI ne distingue pas la violence gratuite de celle justifiée par un contexte narratif.

Par ailleurs, si cette minorité de jeux violents est la plus connue, c'est en raison de l'obsession journalistique pour ce thème, mais pas seulement. Le jeu vidéo, historiquement, vise prioritairement les garçons adolescents. Ils sont, pour les marketeurs, censés apprécier, plus que tout, les jeux où la violence est un thème majeur. Et on pourrait regretter le manque d'audace général de l'industrie pour tenter de mettre en avant leurs productions plus originales, et sortir du stéréotype du joueur-adolescent.

Les lignes bougent : d'autres discours sont possibles

Car il y a, une fois dépassés ces thèmes de l'addiction et de la violence, toute une culture à découvrir.

Les joueurs, d'abord. Une étude datant de 2012 du Syndicat National des Jeux Vidéo indique que 83% des joueurs ont plus de 18 ans et l'âge moyen est de 35 ans en France. La tendance selon laquelle le jeu se propage dans toutes les strates de la société se confirme.

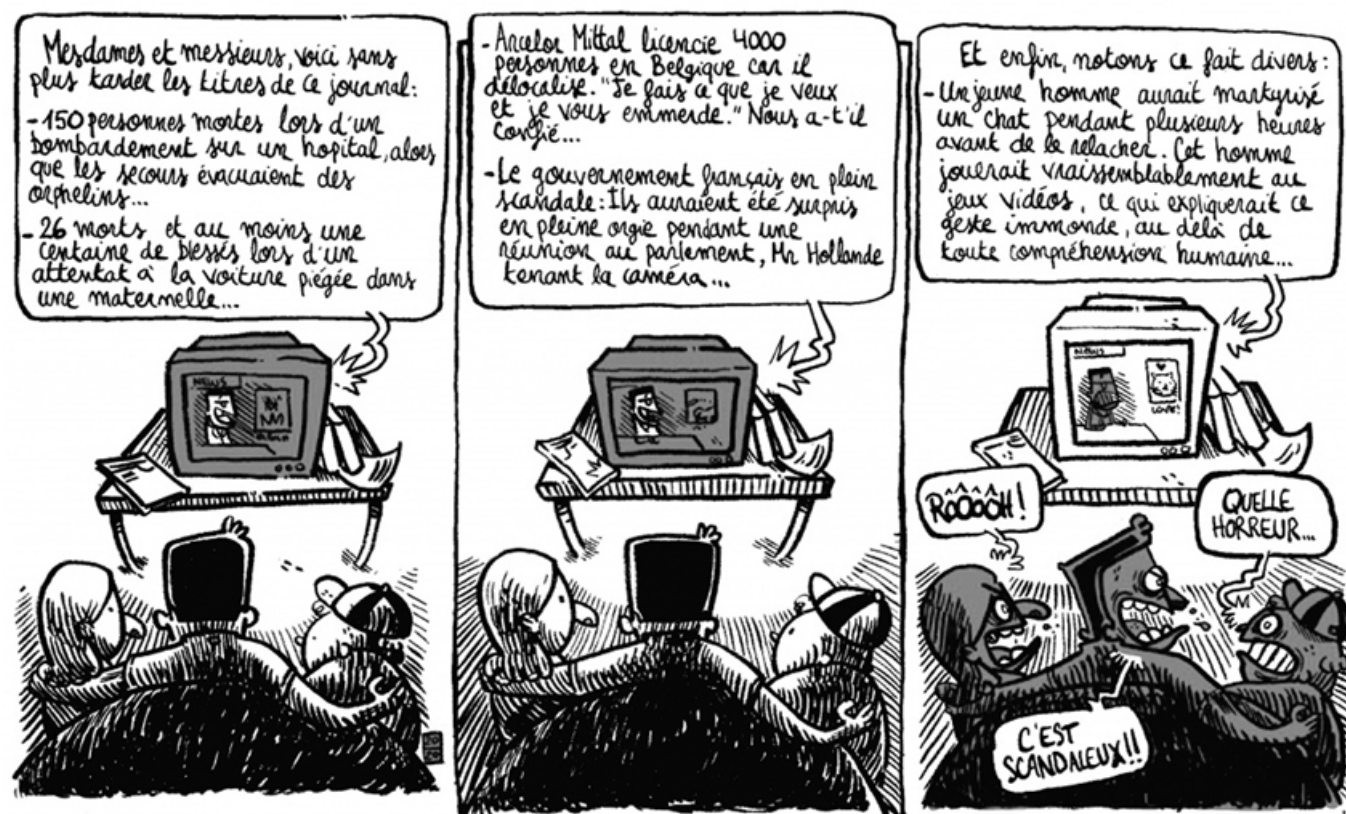
Les jeux, ensuite. Car cette évolution démographique a fini par donner des idées aux gros producteurs, acceptant de plus en plus d'investir de l'argent dans des projets ambitieux artistiquement (par exemple *Heavy Rain* ou *Ico*). Même le prochain épisode de la série *Tomb Raider* semble accorder plus d'importance à la psychologie de Lara Croft. Par ailleurs, on notera l'apparition de plateformes sur consoles (comme le Playstation Network) ou PC (Steam) démocratisant la distribution de jeux en provenance du secteur indépendant. Certains de ceux-ci développent un véritable parti pris artistique (*Flower* ou *Braid*)

Enfin, le secteur des jeux sérieux (*serious game*) tente de démontrer que les jeux vidéo peuvent défendre un point de vue politique (*September 12th*) ou une cause humanitaire (*Darfur is dying*).

L'industrie s'est progressivement dotée d'institutions telles que des syndicats ou encore des remises de prix, à l'image des Césars dans le cinéma. Il en est de même d'une certaine presse spécialisée qui, à travers des publications comme *Pix'n Love*, a mis de côté les « tests » pour se rediriger vers des critiques.

Enfin, le nombre d'études universitaires sur les aspects culturels ou sociologiques a explosé depuis les années 90 aux États-Unis, et depuis environ 2005 en France. A Liège, le magazine *Culture* de l'ULg a par exemple ouvert un dossier consacré aux jeux vidéo. On y trouve notamment un article sur les enjeux du retrogaming (l'utilisation et la conservation des jeux de première génération).

Parler des rares usages abusifs ou du contenu violent de certains jeux ne doit pas devenir un tabou, mais cela doit cesser d'être une obsession : ce ne sont que deux des multiples aspects d'un bien culturel créatif et diversifié. Ne cédon pas à des thèses alarmistes aux fondements douteux, accompagnées d'un comportement démissionnaire de la part des gouvernements et de certains parents, car d'autres discours sont possibles et méritent d'être développés.



Pour aller plus loin :

Une émission d'Arrêt sur images consacrée aux jeux vidéo : <http://goo.gl/1ibEA>

A propos des effets des jeux vidéo : <http://goo.gl/4CaFG>

Sessions de retrogaming à Liège : www.passerelle-japon.be

Pierre-Yves Hurel