

Vous étudiez le rapport des jeunes aux jeux vidéo, les parents ont-ils des raisons de s'inquiéter de la violence contenue dans ces jeux ?

Les conséquences de la violence dans les jeux vidéo est un problème encore controversé[1]. En pratique, la variété et la complexité grandissante des jeux fait qu'il faut à chaque fois envisager celui dont on parle, et même la façon d'y jouer : le même jeu peut être positif pour un enfant et négatif pour un autre, et il peut même avoir des conséquences différentes sur le même enfant selon la façon dont il y joue[2]. Car il y a toujours deux façons de jouer : sensorimotrice, compulsive et stéréotypée d'un côté, et narrative de l'autre.

Pourquoi alors, rencontre-on une telle méfiance des adultes à l'égard des jeux vidéo ?

C'est parce qu'ils ne connaissent pas les jeux vidéo, qui, à leur époque, n'existaient pas, et qu'ils ne parviennent pas à faire la différence entre les bonnes et les mauvaises pratiques. Alors, ils condamnent en bloc. Pourtant la violence était tout aussi présente dans leur enfance. Il suffit de se replonger dans les histoires destinées aux enfants et qu'ils ont pu écouter. Que dire de la marâtre qui met en place des stratagèmes pour éliminer sa belle-fille ? Et de l'ogre qui mange ses propres enfants ? De la fratrie abandonnée par ses propres parents dans la forêt ? Qu'est-ce qui diffère réellement sinon le support et l'activité ? Les parents gagneraient à s'intéresser davantage aux jeux vidéo de leurs enfants.

Existe-il des jeux plus violents que d'autres ?

Plutôt que catégoriser les jeux vidéo, je dirais qu'il y a plutôt deux formes d'interactions selon les jeux ou les niveaux atteints. D'une part, le joueur peut se trouver dans une interaction sensorielle et motrice. Il voit alors apparaître un objet et le fait disparaître en tirant dessus ou en s'en emparant. Les émotions sont centrées autour du stress, de l'angoisse, de la colère. C'est une violence essentiellement narcissique, puisqu'il s'agit d'abattre le plus grand nombre de créatures sans nécessairement inscrire ce processus dans une narration. On pourrait comparer ces jeux à celui du baby foot par exemple. D'autres jeux privilégient davantage la réflexion précédant l'action. Les émotions ressenties sont alors complexes, dans la mesure où le joueur s'inscrit dans une forme d'empathie pour son personnage. La préoccupation narrative est centrale. Cette fois, on peut comparer ce type de jeu au modèle du " livre dont vous êtes le héros "... ou aux histoires lues dans notre enfance ! Le joueur se raconte une histoire en la mettant en scène : cette façon de jouer permet de vivre et de mettre en forme une palette d'émotions, de sensations et d'apprentissages virtuels qui aident un enfant ou un adolescent à se structurer. Il faut prendre la place d'un rival pour devenir " grand " à son tour. Cette seconde façon de jouer est structurante, à condition bien entendu que les effets positifs ne soient pas perdus du fait d'une exposition trop prolongée, qui fait toujours basculer vers le jeu compulsif et stéréotypé : c'est pourquoi le problème principal du jeu vidéo, c'est le jeu excessif, et son remède, le cadrage parental.

Mais ces jeux où l'on abat violemment un grand nombre de créatures, ne sont-ils toutefois pas destructurants pour les joueurs adolescents ?

Beaucoup de jeux vidéo offrent un mélange entre les deux types d'interaction que je viens de décrire. Dans ce cas, le jeu est structurant et peut présenter des effets positifs. Il constitue un espace d'expression symbolique de l'agressivité, il permet de tester l'échec, de gérer les rapports aux autres... Ce type de jeu est plutôt très constructif. En revanche, les jeux qui ne proposent que des interactions sensorielles et motrices peuvent devenir une activité mentale compulsive et dissociée. Et dans ce cas, il y a un risque pathologique. En s'enfermant dans un comportement répétitif, le joueur peut perdre le plaisir de jouer et ne chercher qu'à fuir la réalité du monde. Si ce comportement peut être passager suite à une rupture affective, il peut aussi révéler un désordre psychique personnel plus ancré, plus conséquent.

Mais quand même, l'utilisation d'armes qui ressemblent parfois à s'y méprendre à des armes réelles (d'ailleurs l'armée utilise certains jeux pour entraîner les soldats), n'est-elle pas source de confusion pouvant entraîner des conduites violentes ?

C'est vrai que l'adolescent semble utiliser des objets qui ont l'apparence et les effets supposés d'armes réelles. Mais il ne manipule que leur image et pas la réalité ! Ce n'est ni plus ni moins agressif que de renverser un soldat de plomb avec un canon à élastique ! Les militaires ont, avec les armes virtuelles qu'ils manipulent sur l'écran, un rapport bien différent de celui du joueur. Le soldat qu'on entraîne en faisant alterner tirs réels et jeux de simulation connaît le poids et l'encombrement de chacun de ses outils de travail. Pour lui, le fusil mitrailleur qu'il utilise dans le jeu n'est pas " virtuel ", mais seulement provisoirement absent et remplacé

par son image numérique. En revanche, les " armes " utilisées dans un jeu par un adolescent ne correspondent à rien qu'il connaisse dans la réalité. Pour lui, tout est virtuel. Il n'a affaire qu'à des images et les évocations d'équipements réels se mêlent souvent à d'autres d'armes imaginaires. L'enfant et le soldat qui utilisent le même logiciel ne sont pas du tout engagés dans la même activité. Ces jeux ne sont dangereux que si l'adolescent fait alterner les unes et les autres, exactement comme un soldat, que ce soit en fréquentant un club de tir ou en allant chasser le week-end.

Pourquoi le jeu vidéo présente-il un refuge pour ces adolescents en mal-être ?

Le jeu vidéo offre un espace de consolation privilégié parce que le joueur a l'impression de construire le monde selon ses désirs. Il s'y engage donc pour oublier sa souffrance. Le danger est qu'il finisse, par " oublier tout le reste ", comme me disait un joueur.

Comment les parents peuvent-ils exercer une vigilance sur les pratiques de leurs enfants en matière de jeux vidéo ?

Certains jeux ne sont en effet pas à mettre entre toutes les mains. Je citerais GTA comme exemple, car c'est un jeu dont les images et la philosophie peuvent heurter en ce qu'il met en scène une violence dans des lieux ordinaires et auxquels on peut s'identifier. D'autre part, le personnage incarné est forcément un gangster amoral. Les repères sociétaux sont donc balayés. Mais il est réservé en principe aux plus de 18 ans ! C'est pourquoi il est important que les parents se réfèrent à la norme PEGI, qui émet des recommandations identifiables sur les boîtes de jeux. Mais cela ne suffit pas, il faut vraiment que les parents s'intéressent aux contenus du jeu et posent des limites lorsqu'ils l'estiment nécessaire.

[1] Une méta-analyse de 2007 portant sur 25 études défavorables fait état des biais méthodologiques (Ferguson, C. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior* 12, 470–482).

[2] Tisseron S., 2008, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris : Albin Michel (en collaboration avec Isabelle Gravillon)

Propos recueillis par Anne-Julie Horblin