

Les jeux vidéo violents : un espace de médiation

Contrairement à une opinion fort répandue les jeux vidéo en général ne renforcent pas les conduites violentes ni l'inadaptation scolaire. Certains de ces jeux peuvent même étayer pour certains jeunes, à travers une mobilisation de l'imaginaire proche des jeux de rôle, une forme de médiation entre pairs qui partagent un même espace virtuel et parfois bien réel

Le 2 avril 2002 à Erfurt en Allemagne, un jeune homme de 19 ans fait irruption dans une salle de classe du lycée Gutenberg où se déroulent des épreuves. Armé d'un fusil à pompe et d'un pistolet, il fait feu, tuant seize personnes avant de se donner la mort. Exclu de l'établissement depuis un an, il était en situation d'échec scolaire, mais avait selon ses proches une conduite normale dans la vie courante. Il était inscrit dans deux clubs de tir et était un joueur assidu de *Counterstrike*, un jeu vidéo à contenu violent. L'événement relance en Allemagne, mais également dans d'autres pays européens, la polémique sur les effets délétères des jeux vidéo. En France, la tuerie d'Erfurt fait écho à celle de Nanterre survenue le mois précédent, mais Richard Durn, également passionné d'armes à feu, ne jouait pas aux jeux vidéo.

La question n'est pas nouvelle, elle est posée depuis longtemps par le spectacle de la violence à la télévision. La réception quotidienne de photos et de films violents finit par induire chez le spectateur une forme de clivage de la réalité : la mort et la souffrance d'autrui ne coupent plus l'appétit à l'heure du repas. Ce clivage induirait une déréalisation de la violence. Dans les jeux vidéo, éclater à coup de mortier ou de barre à mine le personnage d'un adversaire procure généralement un sentiment de plaisir non dissimulé, alors qu'à contrario la mort de son propre personnage n'est pas vécue physiquement comme telle : on ne meurt pas réellement,

et on n'a même pas mal. La destruction de l'image de l'adversaire, même réaliste, à la limite du film reproduisant l'événement, ne signifie donc pas que l'adversaire meurt "pour de vrai". C'est cette même virtualisation de la violence qui est utilisée pour l'entraînement des militaires : elle leur permet par la suite d'asséner la mort comme dans un programme d'entraînement, et en fait comme dans un jeu vidéo, surtout si l'adversaire n'est pas en contact direct. On peut donc en déduire que les jeux vidéo sont l'équivalent de programmes d'entraînement à une violence insensible.

Le débat n'est pas simple, car il n'y a jamais une explication unique d'un fait de violence. Après la tuerie d'Erfurt, les éditeurs de jeux ont réagi à l'amalgame : le site allemand de *Quatre* affichait ironiquement "90% des auteurs d'attentats ont mangé du pain dans les 24 heures précédant leur crime. Interdisons le pain !".

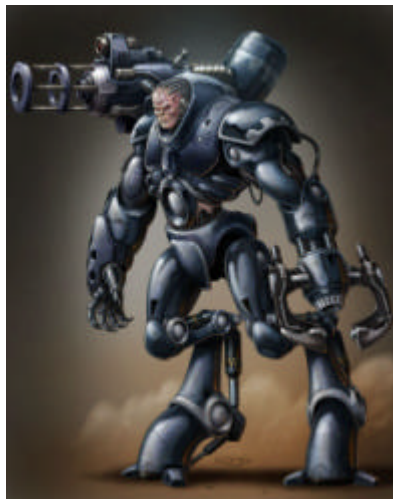
L'EXPÉRIENCE CATHARTIQUE DE LA VIOLENCE

Un état (Nachez & Schmoll, à paraître) des enquêtes qui ont été conduites en France et aux États-Unis sur la pratique des jeux vidéo montre que rien ne permet d'établir que ces jeux, même ceux à contenus violents, ont une influence négative sur le comportement des joueurs dans la vie réelle. Pour celles de ces études qui s'intéressent aux répercussions éducationnelles de ces pratiques, les "bons élèves" paraissent même dans certaines

* Ingénieur de recherches, laboratoire "Cultures et sociétés en Europe" (UMR du CNRS n° 7043), université Marc Bloch, Strasbourg.

enquêtes être plus nombreux à jouer aux jeux vidéo (tous styles confondus) que ceux ayant de mauvais résultats scolaires (mais ils jouent aussi moins longtemps qu'eux). Un tiers des gros joueurs sont d'excellents élèves et cela ne perturbe pas leurs résultats scolaires. Une partie seulement des jeux pratiqués par les jeunes sont des jeux violents : de 15% à 25% selon les études. La "consommation" de jeux violents ne représente donc qu'une partie de leurs activités ludiques.

La scénographie sanguinaire de certains jeux a une portée ambiguë. Pouvoir exploser à coup de mortier des adversaires dont les tripes vont se scotcher aux murs environnants, réduit certes la figure de l'autre à un objet de satisfaction de pulsions peu élaborées. Mais le réalisme des images est une condition de l'intérêt du jeu à cet égard : il permet la mise en scène et l'expression de ces pulsions, dont on peut se demander quelle serait autrement l'issue dans la réalité si elles n'avaient pas cette possibilité d'être contenues dans une arène virtuelle, le temps délimité d'une compétition. Le joueur se défoule dans le jeu, il retrouve tonus et confiance en soi après une journée ratée, il rejoue frustrations, anxiétés et colères autrement. Les joueurs interrogés dans les enquêtes font la différence entre le jeu et la réalité, mais il existe une interaction entre les deux : le jeu permet de relativiser la réalité. Et cette relativisation n'est possible que parce que le jeu *ressemble* à la réalité. Plus intéressant est l'aspect positif pointé très régulièrement par ces études : le jeu vidéo est un facteur d'intégration sociale et d'échanges car *on ne joue que si l'on peut en parler avec des copains et/ou jouer avec les parents*, et cela dès un âge précoce. Les jeux, mêmes violents, sont l'opportunité d'une sociabilité qui se développe en marge d'eux : les joueurs expérimentés aident les nouveaux, leur donnent des tuyaux. Le temps consacré à parler des jeux est aussi important que celui consacré à y jouer. Avec le développement des jeux en réseau local et en ligne sur Internet, des groupes se forment autour d'une pratique de compétition. Les adolescents se réunissent à dix ou vingt pour un week-end chez l'un d'eux ou dans un local emprunté ou loué pour l'occasion, chacun apportant son ordinateur, un sac de couchage et des provisions, dans la perspective d'un tournoi qui durera toute l'après-midi et la plus grande partie de la nuit. On ne se bat que dans l'arène virtuelle, on s'insulte copieusement mais dans une atmosphère amicale où tel est l'usage, ponctué par les rires.



*Après la tuerie
d'Erfurt, les
éditeurs de jeux
ont réagi à
l'amalgame : le
site allemand de
Quake affichait
ironiquement
"90% des auteurs
d'attentats ont
mangé du pain
dans les
24 heures
précédant leur
crime. Interdisons
le pain !"*



▲ Capture d'écran du jeu *Quake*... après le massacre

Cette sociabilité donne lieu, dans ses formes les plus organisées, à la formation d'équipes qui s'affrontent à l'occasion de tournois nationaux et internationaux réunissant des milliers de participants. Des clans affichent sur des sites Internet les valeurs viriles aux noms desquelles leurs membres sont allés au combat, ont remporté la victoire, ou se sont fait éclater en menus morceaux par des adversaires dont la renommée satisfait à

l'honneur d'avoir pu au moins les affronter. Il est exceptionnel que les limites de la fiction soient perdues de vue : le joueur qui devient injurieux, comme le tricheur, sont rappelés à l'ordre ou exclus et déconsidérés. Le jeu est donc bien l'espace d'un apprentissage de la socialité.

LA VIOLENCE À L'INTÉRIEUR DU JEU : LES "MONDES PERSISTANTS"

Cependant, davantage encore qu'un outil de médiation de la violence, le jeu vidéo peut dans certains cas devenir l'espace même où se joue une violence vécue, et donc où se mettent en place des pratiques spécifiques de médiation. Avec les jeux vidéo en ligne de type "mondes persistants", le réalisme et l'interactivité prennent une nouvelle dimension. Dans ces jeux, qui fonctionnent par abonnement à un serveur, la partie dans laquelle évolue le joueur est perpétuelle. Elle ne disparaît pas quand il se débranche du Réseau. Les "mondes persistants" rassemblent ainsi dans une même partie, qui dure pour certains depuis plusieurs années, des dizaines de milliers de joueurs venus du monde entier : leur mode massivement multijoueurs représente entre 100 et 300 000 comptes d'abonnés selon les jeux.

Le joueur incarne un personnage doté de caractéristiques et de compétences particulières. Il part à la découverte d'un monde médiéval fantastique peuplé de créatures dangereuses aux pouvoirs maléfiques (*Ultimo*, *Everquest*, *Asheron's Call*, *La 4e Prophétie*). Ou bien il embarque sur un vaisseau spatial à la conquête de la galaxie et développe ses installations sur des planètes, participe à la constitution d'empires stellaires (*Mankind*, *Starpeace*).

La confrontation violente y est également mise en scène, mais avec un moindre luxe de détails sanglants que dans les jeux de massacre : il s'agit-là davantage de jeux de rôle ou de jeux de stratégie, successeurs informatiques des jeux sur table de type *Donjons et Dragons*.

Les mondes persistants ne s'arrêtant pas, les joueurs vivent en permanence les uns avec les autres dans le jeu, et d'une certaine manière même quand ils sont déconnectés, puisque leurs personnages et installations continuent à produire et peuvent être attaqués pendant qu'ils ne sont pas là. La complexité des interactions permet l'émergence de formes spontanées de socialité qui ont une existence ubiquitaire : de même que les clans des jeux vidéo de massacre, les guildes et les empires de ces "mondes persistants" ont leurs propres sites web sur Internet, leurs propres forums et organisent à l'occasion des réunions dans des lieux physiques, un café ou le domicile d'un des membres ; toutefois ces groupes et communautés élisent également domicile à l'intérieur du jeu, où ils occupent des territoires, bâtissent des établissements et des royaumes, se livrent à un jeu complexe de luttes et d'alliances avec les autres communautés.

À ces formes originales de socialité sont attachées des manifestations spécifiques de violence. Celle-ci n'est plus seulement un spectacle d'animation, elle est vécue, effectivement infligée ou subie. Elle n'est pas physique, bien sûr, dans un monde virtuel. Mais se faire dérober ou détruire des artefacts ou des installations, même virtuels, qu'on a mis des semaines ou des mois à construire provoque des émotions qui sont bien réelles. Contrairement aux jeux de massacre qui provoquent de ponctuelles émissions d'adrénaline pendant le jeu et qui donnent lieu à une socialité bonne enfant, l'expérience dans les "mondes persistants" d'agressions vécues comme telles peut susciter, non seulement la colère ou le découragement, mais le ressentiment et même la haine. Les modalités de la violence dans ces jeux sont donc à la fois plus élaborées, moins directement brutales dans leur mise en scène, et en même temps plus proches de la réalité ressentie.

ÉMERGENCE D'UN ESPACE DE MÉDIATION

Le temps passé dans le jeu à construire des biens virtuels qu'on craint de perdre, l'hésitation aussi à provoquer, pour ces mêmes raisons, la colère

BIBLIOGRAPHIE

- M. NACHEZ & P. SCHMOLL (2002), Les Player Killers. Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université Marc Bloch, 29, pp. 84-91.
- M. NACHEZ & P. SCHMOLL (2003), Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne, *Sociétés*, à paraître
- P. SCHMOLL (2001), Les *Je* on-line. L'identité du sujet en question sur Internet, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université Marc Bloch, 28, pp. 12-19.
- P. SCHMOLL (2002), Le statut anthropologique de l'image à l'ère du virtuel, *Tübinger Korrespondenzblatt*, Tübingen, Tübinger Vereinigung für Volkskunde e.V., 53, Mai 2002, 22-36.

et la vengeance d'un adversaire dont on volerait ou détruirait les biens suscitent dans les "mondes persistants" des mécanismes de régulation dans l'exercice effectif de la violence : intimidations, menaces, alliances, affiliation à des guildes, négociations, recours à des tiers. L'agression effective d'un joueur par un autre joueur n'est pas la situation de jeu la plus fréquente et, quand elle intervient, elle est conditionnée par les règles d'appartenance à un groupe et obéit souvent à des codes de l'honneur ou des lois de la guerre, mais aussi à tout un échec de considérations diplomatiques, stratégiques, morales, idéologiques. Jouer implique des règles de civilité et le déploiement de compétences de communication et de négociation.

Ces jeux poussent d'une certaine manière le réalisme plus loin que les jeux vidéo violents qui défraient les médias. Le réalisme ne tient pas à la crudité des images qui interrogent parents et éducateurs : l'animation est techniquement moins fine, en raison des limites imposées par les liaisons télématiques et par les capacités des machines. C'est l'interactivité complexe entre joueurs qui suscite ce réalisme. Les participants des "mondes persistants" consacrent en moyenne plus d'une vingtaine d'heures par semaine à jouer dans le même jeu, soit l'essentiel de leurs loisirs. Ils se téléphonent ou s'adressent des mails en dehors du jeu. Quand ils sont déconnectés, ils ont la possibilité d'être avertis par le serveur, sur leur portable, d'une attaque subie par leurs installations. Les joueurs ne font pas que jouer dans un temps et un espace donnés : ils pensent au jeu, parlent du jeu, tous les jours dans leur vie quotidienne.

Cette porosité de la frontière entre le jeu et la réalité pose nombre d'autres questions, qui dépassent le seul cadre des jeux vidéo : les joueurs, jeunes et moins jeunes, tendent-ils de nos jours à perdre le contact avec la réalité, ou cherchent-ils au contraire, en investissant d'autres univers, à ré-enchanter un monde qui en a bien besoin ? Toujours est-il que l'existence d'une vie communautaire qui se développe à travers le jeu et à l'intérieur de ce dernier, en fait un lieu d'apprentissage privilégié de la sociabilité, et pour le psychologue ou le sociologue, un observatoire intéressant de la structuration de la rencontre par un média particulier, ainsi que de l'émergence des formes qui lui sont spécifiques de lien, d'attachement, de confiance, de violence et de médiation.

La complexité des interactions permet l'émergence de formes spontanées de socialité qui ont une existence ubiquitaire : de même que les clans des jeux vidéo de massacre, les guildes et les empires de ces "mondes persistants" ont leurs propres sites web sur Internet, leurs propres forums et organisent à l'occasion des réunions