

LES EFFETS « AGRESSOGÈNES » DU JEU VIDÉO

Doffou Antoine Fabrice EHOUNI

Université Félix Houphouët-Boigny, Côte d'Ivoire

fabehouni@gmail.com

Résumé : Depuis ces trois dernières décennies, la quasi-totalité des sociétés contemporaines connaît de profonds changements qui semblent s'amplifier de plus en plus dans un monde qui bascule de la civilisation industrielle à la civilisation numérique. Cette nouvelle civilisation dominante implique de nouvelles façons de vivre et change le regard de l'homme sur lui-même et sur les choses. De ce fait, cette grande mutation de nos sociétés opérée par le numérique, avec des façons inédites de jouer, suscite un nouvel intérêt pour la problématique des jeux vidéo, en particulier les jeux vidéo violents. En ce sens, la problématique des jeux vidéo violents reste et demeure au centre des réflexions liées à la philosophie des techniques et des technologies. Avec leur apparition spectaculaire, ces jeux font de l'homme un être malheureux. Il est notoire qu'ils influencent négativement l'homme et l'expose à diverses sortes de menaces. En adoptant, une démarche phénoménologique, l'article cherche à montrer que les jeux vidéo violents sont problématiques puisqu'ils semblent être à l'origine de l'hyper violence sociale. L'enjeu de cette réflexion est d'éveiller les consciences sur les risques des jeux vidéo violents et inviter la nouvelle génération à s'organiser pour équilibrer la pratique de ces jeux vidéo en s'enracinant dans les valeurs culturelles.

Mots clés : Civilisation numérique, Éducation aux médias, Jeux vidéo, Technologies, Violence.

THE "AGGRESSOGENIC" EFFECTS OF VIDEO GAMES

Summary : For the past three decades, almost all contemporary societies have been undergoing profound changes that seem to be becoming more and more pronounced in a world that is shifting from industrial to digital civilisation. This new dominant civilisation implies new ways of being and changes the way people look at themselves and at things. As a result, this great mutation of our societies brought about by digital technology, with new ways of playing, is giving rise to a new interest in the issue of video games, particularly violent video games. In this sense, the problem of violent video games remains at the centre of reflections linked to the philosophy of techniques and technologies. With their spectacular appearance, these games make man an unhappy being. It is well known that they negatively influence man and expose him to various kinds of threats. By adopting a phenomenological approach, the article seeks to show that violent video games are problematic since they seem to be at the origin of social hyperviolence. The aim of this reflection is to raise awareness of the risks of violent video games and to invite the new generation to organise themselves to balance the practice of these video games by taking root in cultural values.

Keywords: Digital civilisation, Media education, Video games, Technologies, Violence.

Introduction

Incontestablement, avec l'avènement de la civilisation numérique, voici venu le temps de la nature numérique qui semble alors avoir redéfini nos manières de vivre. Aujourd'hui, les jeux vidéo font partie de la vie quotidienne et constituent le milieu familial de tous. La nouvelle génération d'adolescents, à la différence de la précédente, a grandi avec les jeux vidéo, et a été témoin de tous les grands changements à l'ère du numérique. C'est pourquoi, la plupart des adolescents de cette génération sont considérés comme des « *digital natives* », c'est-à-dire des jeunes qui ont grandi dans un monde où les technologies numériques, en particulier les jeux-vidéo, ont pris une importance considérable.

Les jeux vidéo, en effet, semblent proposer aux jeunes une kyrielle de dispositifs pour prendre davantage soin d'eux et des autres. Ils semblent améliorer leur sociabilité, stimuler leur forme physique et mentale et même mieux vivre leur formation. Or, à y regarder de près, l'aventure de certains jeux vidéo, comme les jeux vidéo violents, depuis un certain temps offre un spectacle désolant d'une humanité livrée à la violence, d'une humanité engagée dans la décadence des vertus morales.

Un tel constat déplorable ne peut que susciter des interrogations. Et la première interrogation en notre sens serait de savoir quel est l'impact des jeux vidéo violents, sur l'homme. Ces jeux vidéo lui sont-ils salutaires ou au contraire conduisent-ils le genre humain à la perte ? Autrement dit, ces jeux vidéo ont-ils contribué à épurer ou à corrompre les mœurs ? Par ailleurs, une éducation aux médias ne doit-elle pas s'imposer à la nouvelle génération afin de médicaliser la société actuelle ?

Ces interrogations montrent bien que notre objectif dans cette étude porte sur l'impact des jeux vidéo violents sur l'homme, plus précisément la nouvelle génération d'adolescents. Et en vue de répondre à ces interrogations ci-dessus, nous pensons articuler le développement autour de deux parties. La première partie de ce présent travail expose les relations entre jeux vidéo violents et conduites violentes des joueurs. La seconde partie, quant à elle, met en exergue la pertinence d'un appel à l'éducation aux médias afin d'amener la nouvelle génération à une utilisation rationnelle des technologies numériques, surtout des jeux vidéo.

Les relations entre jeux vidéo violents et conduites violentes des joueurs

À l'ère de la civilisation numérique, le jeu vidéo peut être considéré comme l'un des facteurs potentiels de violence sociale contemporaine. C'est ce que nous confirme O. Chazoule (1983, p. 48.) lorsqu'il fait remarquer que la violence est l'un des reproches faits aux jeux vidéo. En ce sens, selon Chazoule, l'hyper violence sociale serait tributaire de la violence vidéoludique. Et en vue de démontrer le passage de la violence vidéoludique (violence virtuelle) à la violence sociale (violence physique), nous pensons nécessaire, avant tout, de comprendre ce que renferment les expressions violence, violence sociale et violence vidéoludique.

L'approche sémantique des concepts : violence, violence sociale et violence vidéoludique

D'étymologie latine « *violentia* », la violence renvoie à l'usage de la force brutale. De manière générale, elle peut être définie comme tout acte qui porte atteinte à l'intégrité physique ou morale d'une personne ou d'une chose. Le dictionnaire numérique Le Grand Robert la définit comme « *emploi de la force brutale pour contraindre (une ou plusieurs personnes)* », comme « *agressivité brutale dans les actes ou dans les propos un discours* » et comme « *acte caractérisé par l'emploi de la force brutale* ». De la sorte, la violence désigne une force intense, brutale, souvent destructrice ou un ensemble d'actes caractérisés par des abus de la force physique et des relations d'une extrême gravité. Elle peut également renvoyer à une contrainte physique et morale exercée sur une personne en vue de l'inciter à réaliser un acte déterminé.

Quant à la notion de violence sociale, elle peut se référer à tout type de violence commise par des individus ou la communauté qui a un impact social. Ce type de violence peut prendre des formes variées d'actes violents propres à chaque pays. C'est pourquoi, d'un pays à un autre, la violence sociale peut se comprendre à travers les conflits armés, la violence de gang, l'agression physique parentale (par ex., le châtiment corporel), le terrorisme, le déplacement forcé et la ségrégation. L'exposition à la violence peut être directe (être victime d'un acte violent) ou indirecte (entendre parler de violence ou être témoin de violence impliquant d'autres individus).

La notion de violence vidéoludique, elle, semble bien particulière et avoir une définition spécifique. En effet, s'exerçant hors de l'espace physique traditionnel, la violence vidéoludique s'exprime dans l'univers numérique. Ce type de violence renvoie à la violence contenue dans les jeux vidéo violents. Par violence vidéoludique, on peut entendre toute forme de violence qui montre l'utilisation de la force pour menacer, blesser ou détruire des personnes ou leur propriété, et utiliser des individus dans des voies pouvant occasionner des blessures corporelles ou interférer avec les libertés individuelles dans l'univers virtuel du jeu.

Au regard de l'élucidation des expressions, notamment violence, violence sociale et violence vidéoludique, il nous incombe de montrer comment la violence virtuelle contenue dans certains jeux vidéo peut exercer une potentielle influence sur les joueurs en les incitant à se montrer violents dans la vie réelle, mieux dans la société.

La confusion entre monde virtuel et monde réel : de la violence vidéoludique à la violence sociale

Assurément, l'on est tenté de dire que les arguments pour soutenir l'idée selon laquelle les jeux vidéo violents pourraient être l'une des causes de violence, dans les sociétés contemporaines, sont en fait dérivés d'études sur les médias, en particulier la télévision. En réalité, la télévision a fait l'objet de nombreuses études, dont les résultats soutiennent l'hypothèse d'un lien entre violence télévisée (ou virtuelle) et violence réelle. À cet effet, on peut comprendre que la question des relations entre les médias de masse violents et les conduites violentes des usagers n'est pas nouvelle, elle est posée depuis longtemps par le spectacle de la violence à la télévision.

Une telle idée a été l'analyse de quelques articles et chapitres d'ouvrages depuis une cinquantaine d'années. Ces écrits ont éclairci ce problème et ont mis en évidence l'influence de la violence médiatisée sur le comportement de certains consommateurs. La quasi-totalité des auteurs de ces articles a montré, par expérience, que l'impact de la violence médiatisée sur le comportement des certains téléspectateurs, surtout adolescents, peut se faire par apprentissage social ou imitation.

Au nombre de ceux-ci, Albert Bandura estime que la violence (virtuelle ou télévisée) contenue dans la télévision peut servir de modèle aux plus jeunes téléspectateurs. Selon lui, une série d'expérimentations a montré, par exemple, que des enfants se comportent plus agressivement après avoir visionné un film violent où apparaissent leurs personnages préférés.

Il déduit, en ce sens, que pour étudier la manière dont les enfants apprennent à agresser, on leur montre un film dans lequel un individu attaque, frappe, lance en l'air et traîne une poupée. Les mêmes enfants placés, peu après, devant cette poupée, se comportent de la même manière, à son égard, que le personnage du film. (A. Bandura, 2007).

À en croire Albert Bandura, les enfants apprennent par observation le comportement d'agression. C'est dire que l'identification au personnage télévisé peut faciliter l'apprentissage de l'agression via les médias. Car, plus l'enfant revit mentalement la violence observée ; il répète mentalement ce qu'il a vu, et plus il a accès aux stratégies agressives en mémoire.

C'est à juste titre que nous pouvons citer le cas du phénomène des « microbes » dans certains États africains, comme la Côte-d'Ivoire, qui semble être pour nous tributaire du film « La cité de Dieu » coréalisé par Fernando Meirelles et Kátia Lund. Sorti en 2002, ce film met en scène, à Rio Janeiro, un jeune homme et son meilleur ami qui forment un gang et passent du vol au meurtre pour finir dans le trafic de drogue. La quantité de violence visionnée dans ce film par certains adolescents semble être corrélée avec les comportements de délinquance actuelle dans nos sociétés contemporaines. C'est donc dire que par mimétisme ou « mimicry », certains adolescents peuvent reproduire les actes violents contenus dans les films.

De manière parallèle, il est à noter que les jeux vidéo violents, en tant que médias de masse, peuvent aussi influencer les comportements de certains adolescents. Indubitablement, à l'ère de la civilisation numérique, les jeux vidéo, contribuent aujourd'hui à changer, à travers leurs réalismes, la signification de ce que veut dire jeu et jouer. Actuellement, les jeux vidéo se présentent comme l'une des technologies numériques qui impacte le plus la vie réelle des hommes. En effet, à travers la simulation et l'interaction, ils impliquent un engagement plus actif que le simple fait de regarder la télévision. De ce fait, il paraît plus logique de penser que l'impact vidéoludique sera encore plus grand que celle de la télévision.

On ne saurait le nier, la relation entre la violence dépeinte dans certains jeux vidéo et son effet sur la conduite violente des certains joueurs peut trouver sa justification à partir d'une véritable confusion entre le réel et le virtuel. Pour mieux cerner une telle opinion penchons-nous sur certaines considérations.

Ce que nous voulons dire, c'est que la transposition de la violence des jeux vidéo dans les sociétés physiques contemporaines s'organise dans l'incapacité dans laquelle se trouve le joueur, emprisonné dans l'univers vidéoludique, de distinguer l'univers virtuel des jeux de l'univers physique. En fait, la quasi-totalité des joueurs, emmurée dans le monde virtuel des jeux vidéo, considère donc leur avatar principal comme l'expression de leur standard de beauté dans la vie réelle, ou encore comme le reflet de leur moi.

En correspondance avec les discours sur les corps véhiculés par notre imaginaire social, on peut soutenir que ces corps virtuels deviennent un miroir de ce que nous attendons aujourd'hui des corps réels. Tel est le cas du jeu « *Grand Theft Auto : San Andreas* ». Dans ce jeu de tir à la troisième personne, à caractère immersif, il est question de diriger à l'écran un personnage. Ainsi, pour mieux comprendre l'identification du corps réel au corps virtuel ou du joueur au personnage de jeu, faut-il nécessairement contextualiser le sens du terme « immersif ».

Avant de s'intéresser au sens du jeu à caractère « immersif », il faut tout d'abord noter que le mot « immersif » provient du terme « immersion » qui est employé, dans le vocabulaire vidéoludique, pour décrire le sentiment d'être transporté dans un environnement simulé. Par conséquent, il faut entendre par jeu vidéo immersif un jeu dans lequel le joueur a une forte impression d'être présent dans l'univers du jeu. Cette immersion vidéoludique est totale parce qu'elle requiert une participation active du joueur. Elle s'appuie surtout énormément sur l'engagement et l'absorption par le joueur du « *gameplay* », c'est-à-dire la maniabilité du jeu. C'est pourquoi Yann Leroux écrit :

Lorsque le phénomène d'immersion se produit, le joueur baigne dans l'espace de jeu. Pour le dire autrement, sa réalité se réduit à la réalité du jeu. Pour rendre compte de ce phénomène, les joueurs utilisent des représentations qui renvoient à l'exploration d'un autre monde ou du remplacement de la réalité par une autre réalité : ils sont « dedans », « dans le jeu » ou alors « c'est comme s'ils y étaient ». (Y. Leroux, 2012, pp. 110-111)

L'on comprend à travers cette pensée que si le joueur est immergé systématiquement, les règles du jeu, c'est-à-dire du monde virtuel lui feront oublier les règles du monde réel.

C'est donc dire que pour ces joueurs, le monde virtuel fait partir de la réalité. Ce monde cohabite dans la réalité avec le monde physique. Ainsi, pour eux, le monde virtuel est-il leur monde réel au travers de quelque chose de vraiment réelle. Or, malheureusement, à y voir de près, le monde virtuel semble être un monde où il n'y a pas de limite, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de règles. Dans ce monde, le joueur laisse libre cours à toutes ses passions, ses instincts puisqu'il semble avoir aucune règle de contrainte légale.

Comprenons par-là que le monde virtuel, à travers son caractère anémique, peut jouer un rôle important dans l'émergence de certains comportements déviants. Et même si, le monde virtuel a des règles, ses règles n'ont rien à voir avec celles du monde physique. Car les règles du jeu vidéo, particulièrement du monde virtuel, ne sont pas soumises aux règles de la réalité physique. Dans ces conditions, il peut donc avoir un

risque de confusion entre le monde virtuel (simulation) et le monde physique (la réalité). C'est ainsi que cette confusion peut se comprendre à travers les mots du sociologue français Roger Caillois :

La corruption de la *mimicry* suit une voie parallèle : elle se produit quand le simulacre n'est plus pris, pour tel, quand celui qui est déguisé croit à la réalité du rôle, du travesti et du masque. Il ne *joue* plus cet *autre* qu'il représente. Persuadé qu'il est *l'autre*, il se conduit en conséquence et oublie l'être qu'il est. La perte de son identité profonde représente le châtement de celui qui ne sait pas arrêter au jeu le goût qu'il a d'emprunter une personnalité étrangère. (R. Caillois, 1967, p. 111)

À en croire Caillois, à force de demeurer longtemps dans la simulation (monde virtuel) et de s'y accrocher à sa réalité, le joueur peut être victime d'un trouble de personnalité ou d'un dédoublement de la personnalité. En ce sens, il est à mesure de transposer sa personnalité virtuelle dans le monde réel.

Dans ces conditions, la question du risque de confusion entre ces deux mondes semble être pour nous parfaitement fondée à telle enseigne que les univers virtuels des jeux vidéo sont aujourd'hui d'un réalisme étonnant grâce aux techniques des images. Ces univers se voient, de plus en plus, difficiles à distinguer du réel. Or, c'est cette réalité qui confère aux jeux vidéo le degré de réalisme étonnant qui peut aller jusqu'à accrocher l'implication du joueur.

Dans la plupart des jeux vidéo violents comme *Counter-Strike*, la vision subjective précipite l'identification à l'agresseur. En effet, le joueur voit ce qui se passe à travers les yeux du personnage qu'il anime. Avec son caractère interactif et son réalisme, ce jeu vidéo peut favoriser des mécanismes d'identification au personnage du jeu, c'est-à-dire l'avatar.

Les joueurs emmurés dans l'univers virtuel du jeu vidéo, loin d'être de simples témoins de la violence, y participent directement en contrôlant les mouvements de leur avatar. Aussi, ces joueurs peuvent-ils s'identifier davantage à leur avatar puisqu'ils voient le monde à travers ses yeux. Car, les images vidéoludiques sont conçues de telle façon que les armes, via les manettes, semblent être le prolongement de leurs bras. Ces joueurs se retrouvent ainsi physiquement au cœur de l'univers virtuel. De cette façon, la pratique de ces jeux violents peut transformer les jeunes qui s'y livrent en une horde de nouveaux barbares qui rendront le monde d'aujourd'hui et de demain dangereux à vivre.

Pour preuve, il convient de rappeler le massacre de Columbine en 1999 aux États-Unis qui a fait l'objet de plusieurs polémiques sur la violence dans les jeux vidéo. Sur cette question, le psychiatre français Marc Valleur écrit en ces termes que

Les deux adolescents qui ont massacré leurs camarades d'école avant de se suicider jouaient en effet à un jeu vidéo de combat et de tir, le célèbre Doom. Pire, ils avaient « modélisé » leur école comme décor du jeu, et ce jeu a donc été une répétition de la tuerie réelle. (M. Valleur, 2006, pp. 128-129)

En ce sens, on pourrait émettre l'hypothèse selon laquelle ces adolescents, en passant leurs journées accrochées à leurs consoles de jeux vidéo, la réalité virtuelle a masqué la réalité physique, ce qui est un symptôme dangereux. La réalité virtuelle devient,

finalement, pour eux-mêmes une seconde réalité, laquelle doit être bien interprétée pour vivre et agir dans la vie quotidienne. Il se produit inconsciemment une substitution de l'une par l'autre, de telle façon que la réalité physique se représente à travers le prisme de la réalité virtuelle.

Par exemple, sous l'influence du mécanisme psychologique connu en matière de formation professionnelle comme le transfert des compétences d'un contexte à un autre, d'une situation à une autre, on commence à comprendre le monde réel par analogie avec ce qu'on a appris dans le monde virtuel. Cela provoque une protestation agressive contre la réalité actuelle sous la forme d'une psychose destructrice. D'où le regain de la violence et l'agressivité dans le comportement des joueurs que provoquent certains jeux vidéo violents.

Du point de vue psychanalytique, un tel contact avec une réalité virtuelle ressemble à un cas de psychose. Ici il faut comprendre la psychose dans la mesure où le joueur ne fait plus de distinction entre le réel et l'irréel. La psychose est une vie dans un monde où la logique de la folie prévaut. À ce propos, Patrick Sabatier (1999) fait le portrait de la plainte de parents américains suite à une tuerie occasionnée par la pratique addictive des jeux vidéo violents :

Selon maître Thompson, l'assassin aurait « acquis une formation au tir » par la pratique intense de jeux vidéo violents comme *Doom*, *Quake*, *Mortal Kombat* et *Redneck Rampage*. Il était également un visiteur assidu de sites pornographiques sadomasochistes violents du Net, ce qui aurait influencé son jugement moral.

Les jeux cités dans cet extrait sont des titres du genre « jeux de tir à la première personne ». Rappelons que visuellement ils font appel à une vue subjective qui intègre le joueur, et que le principe est souvent l'élimination des adversaires au moyen de différentes armes.

Aussi, Gilbert Laval (1999) souligne-t-il le cas d'un fait divers impliquant deux adolescents dans le meurtre d'un marginal :

Un petit crime en vrai, pour rigoler, entre deux séances de jeu vidéo. Samedi dernier, deux adolescents perpignanais ont voulu se distraire des parties électroniques engagées dans une salle de jeux du centre-ville. Ils sont sortis faire une visite rue de la Lanterne à leur souffre-douleur préféré, un marginal alcoolique de 41 ans. Ils l'ont battu, un peu, et forcé à boire, beaucoup. Ils ont laissé Jean-Luc Cardon étalé dans ses vomissures et sont retournés reprendre leur partie.

La pratique des jeux vidéo violents est mise en parallèle du décès de la personne pour montrer qu'il y a deux mondes, le réel et le virtuel. Une explication reprise par l'avocat d'un des prévenus (Ibidem.) :

Lui et les jeunes de son âge baignent dans un monde de jeux virtuels où la sanction n'existe pas. C'est un fait de société, reprend Maurice Halimi. Mais quand le monde réel vient se rappeler de leur souvenir, la redescente est terrible.

De cette manière, le crime est lié à la pratique des jeux vidéo violents qui ferait perdre leur repère aux jeunes, et notamment qui leur donnerait l'impression qu'il n'existe aucune conséquence de leurs actes.

Dans cette même perspective, P. Schmoll (2003, p. 46) nous instruit que certains jeux violents sont de potentiels facteurs de violence sociale :

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 *Counter-Strike*, 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.

Partant, il est à noter que certains jeux vidéo violents induisent des passages à l'acte réels dans la mesure où certains jeunes, en voyant certaines scènes de jeu, seraient amenés à les reproduire dans la réalité. Ces jeux entraînent donc des conduites violentes chez certains jeunes.

La passion vidéoludique : nid d'aliénation de la raison du joueur et génitrice de la violence sociale

Si un joueur passionné ou addictif est un récepteur passif qui subit l'influence « agressogène » du jeu, qui reçoit l'impression d'un script de conduite violente qui s'imprime en lui, comment une activité qui le rendrait passif, pourrait-elle ensuite rendre actif et provoquer le passage à l'acte violent ?

Face à une telle interrogation, il nous faut, ici, tenter de faire un autre point sur la question de la capacité du jeu vidéo à rendre violent. En cela, on peut soutenir que la passion vidéoludique en aliénant la raison du joueur peut engendrer des conduites violentes chez certains joueurs.

Pour comprendre l'« effet agressogène » des jeux vidéo violents, nous pouvons également nous appuyer sur le sentiment de puissance que génère la passion de jeu lié aux catégories de jeu « mimicry » et « agôn », c'est-à-dire aux jeux structurés par la passion de faire semblant (mimicry) et la passion de la compétition (agôn). En effet, les jeux en ligne et multijoueurs impliquent la création d'avatars sophistiqués, soit pour des activités liées à la passion de faire des rencontres, soit pour y jouer un personnage afin de rivaliser avec d'autres personnages. Ces jeux génèrent donc cette passion liée à la simulation et à la compétition.

On observe ici la passion d'être un autre, la passion de se faire passer pour un autre, d'interagir en rivalisant avec des avatars dont il faut analyser le comportement pour tenter de se former une image mentale imaginaire et/ou fantasmatique des joueurs qui les animent. La relation à l'avatar est complexe et plus inconsciente qu'il n'y paraît au sens où certains joueurs incorporent, via un avatar, le corps de leurs rêves et une image idéale d'eux-mêmes.

Le joueur, emmuré dans ses passions vidéoludiques diaboliques, peut violer ou contredire les règles élémentaires de logique que tout homme de bon sens, en possession de toute sa raison, va pouvoir exercer. Aussi, sommes-nous en droit de dire que les jeux vidéo peuvent transporter une légère augmentation de la violence pour les jeunes chez lesquels la passion pour la violence existait déjà. En d'autres termes, si

certaines jeunes sont prédisposés à la violence, alors ils peuvent rechercher des jeux violents. C'est pourquoi, à en croire Roger Caillois, le jeu semble être dans certains cas devenir l'espace même où se joue une violence vécue puisque

Transposé dans la réalité, l'*agôn* n'a plus pour but que le succès. Les règles d'une rivalité courtoise sont oubliées et méprisées. Elles apparaissent comme de simples conventions gênantes et hypocrites. Une concurrence implacable s'établit. Le triomphe justifie les coups bas. Si l'individu est encore retenu par la crainte des tribunaux ou de l'opinion, il paraît permis, sinon méritoire, aux nations de mener la guerre d'une façon illimitée et impitoyable. Les diverses restrictions apportées à la violence tombent en désuétude. Les opérations ne sont plus limitées aux provinces frontalières, aux places fortes et aux militaires. Elles ne sont plus conduites selon une stratégie qui a fait parfois ressembler à un jeu la guerre elle-même. Celle-ci s'éloigne alors du tournoi, du duel, en un mot du combat réglé en champ clos, pour trouver sa forme totale dans les destructions massives et les massacres de populations.

(R. Caillois, 1967, p.p. 120-121.)

Entendons par-là que dans le jeu agonal réside la volonté de puissance d'action. Par exemple, dans un jeu de compétition comme le football, pour satisfaire un désir de se venger, un joueur peut tacler rudement son adversaire. Un tel acte sera considéré comme un accident de jeu, plus ou moins inhérent au jeu. Pourtant, en réalité cet acte est une véritable agression.

Nos propos semblent trouver écho chez le psychiatre S. Tisseron. Selon lui, les jeux vidéo qualifiés de « violents » peuvent conduire à des comportements violents uniquement s'ils sont pratiqués de façon abusive (addictive) ou encore si les joueurs ont des personnalités fragiles voire instables (narcissisme). (Serge Tisseron, 2006.)

Rappelons que dans le monde virtuel, la raison du joueur est endormie, il vit en ce sens pleinement ses passions. Transposé dans les écrans, le joueur est dans ses passions pures, sa raison est donc embrigadée, aliénée. Malheureusement, lorsqu'il ressort du jeu vidéo, il ne ressort pas libre. Il ressort avec ses passions, avec la raison toujours aliénée. De cette façon, il vient avec ses passions qui l'ont habité dans le monde virtuel du jeu et les transpose donc dans le monde physique, mieux dans la réalité. C'est ce qui permet justement que la violence des jeux arrive à sortir de l'écran, qui est leur cadre, pour se répercuter dans le monde physique.

Autrement dit, c'est ce qui va permettre à juste titre à la violence de passer d'un camp à l'autre. Cela se comprend dans la mesure où le joueur ne revient plus lucide du monde virtuel, car en revenant il est toujours emprisonné dans les passions. Transformé en pion de ses passions, le joueur a une humanité phagocytée par l'univers virtuel. Par conséquent, il ressort, de l'univers virtuel pour l'univers physique, comme un objet, une bête. Cette aliénation génitrice de violence chez le joueur selon Caillois : Se produit quand il n'y a pas eu franc départ entre la féerie et la réalité, quand le sujet, lentement, a pu revêtir à ses propres yeux une personnalité seconde, chimérique, envahissante, qui revendique des droits exorbitants à l'égard d'une réalité nécessairement incompatible avec elle. Le moment vient où l'aliéné - le devenu autre - s'acharne désespérément à nier, à soumettre ou à détruire ce décor trop résistant et, pour lui, inadmissible, inconcevable, provocant. (R. Caillois, 1967, p. 112.)

Pour Caillois, à forte dose, une image violente peut créer des traumatismes à partir du moment où le joueur n'a pas le temps de la situer dans son psychisme, de la relativiser. Ce dernier peut alors développer une tendance répétitive à faire activement ce qu'il a subi passivement. De cette manière, par « *mimicry* » et « *agôn* », les joueurs de jeux vidéo violents auraient tendance à vouloir recréer ce qu'ils voient. C'est dire que la violence serait vue comme une praxis destinée à transformer le sujet en tant qu'un être violent. Autrement dit, étant donné que le joueur est directement impliqué dans les actes de violence qui se produisent au cœur du jeu vidéo, il peut être victime d'une perversion comportementale. Car, c'est dans la violence que se forme le pouvoir d'agir du sujet.

Dans une large phase de jeu, le joueur n'a d'autres choix que de se soumettre aux prescriptions d'un programme, aux passions du jeu comme un objet soumis au diktat de la divine providence. Le joueur exécute ce qui est, sinon exigé, au moins recommandé par le programme. De cette façon, le joueur est sous l'emprise des passions du jeu.

À travers ces règles, le jeu vidéo impose donc au joueur des choix, des faits parfois déraisonnables. Fondé sur des « passions obsessionnelles angoissantes », il serait un espace dans lequel on assiste à « l'éclipse de la raison », « le déclin de l'individu », et la perte du sens. La raison humaine, sous l'influence des passions, est fortement compromise. Elle perd son contenu objectif et sombre dans une totale déchéance. Cette raison déchuée, Horkheimer l'appelle « raison subjective » et l'oppose à ce qu'il nomme « raison objective ».

Contrairement à la raison objective qui se veut fine en soi, autonome, la raison subjective, abandonnant quant à elle l'autonomie, se conforme à n'importe quoi. En tant que telle, elle est le signe de l'aliénation, c'est-à-dire elle arrache au sujet sa liberté, fait de lui un rouage de la machine. Ce qui veut dire que le joueur passionné n'a plus de réflexion. En étant sous le diktat de la raison subjective, le joueur se laisse manipuler par les passions du jeu. Il ne prend plus ni le temps ni la peine de réfléchir.

Devenu un objet du programme et des passions du jeu, le joueur, selon Léon Brunschvicg (1906, p. 3), peut perdre « *toute faculté de juger son existence et de s'élever à une vie supérieure* ». C'est dire que soumis aux passions du jeu, le joueur passionné peut prendre le monde réel pour une aire de jeu et s'y comporter éventuellement en prédateur, agresseur. En ce sens, en sortant du monde virtuel du jeu, le joueur vient de ce monde avec ce qu'il était dans ce monde ; c'est-à-dire une personne sans limite qui n'est déterminée par aucune règle dans la réalité sociale. Ainsi, pouvons-nous dire que le regard que le joueur porte sur la liberté dans le monde virtuel est un regard erroné. C'est ce regard qui entraîne tous les dérapages auxquels on assiste dans la société. Voici pourquoi il va transposer la violence du jeu dans la réalité.

Au regard de tout ce qui suit, nous pouvons déduire que l'âme qui souffre de cette passion vidéoludique ne peut en aucun cas se conduire comme une âme raisonnable, c'est dire une âme capable de dominer ses passions. Pour parer à ce mal, qui par ricochet est géniteur de violence sociale, n'est-il pas légitime de faire recours à l'éducation aux médias ?

De l'appel à l'éducation aux médias

Comme on peut le lire dans l'Ancien Testament, précisément dans le livre d'Osée 4.6 : « Mon peuple périt faute de connaissance », c'est sans doute face à cette ignorance des risques et dangers pour le public juvénile dans l'univers numérique qu'il faut lancer un appel à l'éducation aux médias afin de doter ces jeunes d'armures appropriées pour se libérer des médias numériques. C'est justement ce que suggère Platon (1966, 498b) en ces termes : « Donner aux adolescents et aux enfants une éducation et une culture appropriées à leur jeunesse. ». En effet, aujourd'hui, il faut une nouvelle forme d'éducation adaptée à une nouvelle génération d'enfants baptisée « digital natives ». C'est en ce sens que l'historien Joseph KI-ZERBO (1990, p. 50), écrit à ce propos que « L'éducation est la fille d'une société globale donnée et s'adapte aux mutations de ladite société. ». Parlant des joueurs vidéoludiques passionnés qui se comportent comme des prédateurs, agresseurs, « microbes sociaux » en agissant violemment et qui rendent la société vulnérable, nous disons que l'éducation aux médias est l'arme la mieux outillée pour éradiquer toutes ces formes de violences sociales. Mais que faut-il entendre par « l'éducation aux médias » ?

Présentation de l'éducation aux médias

Le concept de « l'éducation aux médias » est composé de deux mots. Le mot « éducation » se réfère à la transmission de certains savoirs et savoir-faire, de certaines règles, d'une bonne connaissance.

Quant au mot « médias », il renvoie à tous les moyens d'information, de communication, de divertissement, d'influence, de réseautage, d'enseignement et d'apprentissage, d'organisation du quotidien, etc. Autrement dit, les médias désignent plus clairement non seulement les médias de masse traditionnels (livres, journaux, cinéma, radio, télévision), mais aussi les médias numériques (Internet, réseaux sociaux, applications de communication, agents conversationnels, dispositifs de réalité virtuelle ou augmentée, jeux vidéo, etc.). Ainsi, par éducation aux médias, convient-il d'entendre toutes les façons d'étudier, d'apprendre ou de connaître à tous les niveaux, c'est-à-dire l'histoire, la création et l'évaluation des médias. Il s'agit également de comprendre la place qu'occupent les médias dans la société et leur impact social.

En ce sens, l'éducation aux médias vise à développer les connaissances et les compétences des individus pour leur permettre d'utiliser avec discernement les médias de manière critique et créative tant dans la vie quotidienne que professionnelle. C'est donc une démarche formative qui vise à apprendre au citoyen à être un spectateur, un explorateur et un acteur actif et autonome des médias numériques.

Aujourd'hui, éduquer aux médias consiste à travailler sur les médias numériques eux-mêmes, sur leur origine et sur la manière dont ils sont construits, diffusés, consommés. C'est aussi une manière pour nous de se questionner sur les modalités de réception des différents médias et chercher à comprendre la nature de leurs effets en commentant et en se prononçant sur les idées, les valeurs et les points de vue qu'ils véhiculent. Quel est donc l'objectif de l'éducation aux médias ?

Les objectifs de l'éducation aux médias

Inviter tout individu à une démarche d'éducation aux médias, c'est d'abord avant tout l'amener à se libérer des médias. L'amener ensuite à s'interroger sur la nature des relations que les hommes établissent avec les médias, tant sur le plan individuel que collectivement.

L'objectif principal de cette éducation serait donc d'amener l'individu à comprendre que les médias véhiculent des idées et des valeurs qui servent avant tout les intérêts de certains groupes particuliers, soit ceux qui possèdent et contrôlent les médias. L'éducation aux médias vise à favoriser le développement de l'esprit critique à l'égard des médias afin de se libérer de ceux-ci. C'est pourquoi, nous sommes d'avis avec Anoman Nathalie Don (2015, p. 230) lorsqu'elle estime qu'« une bonne connaissance des lois qui déterminent les [médias] permettra à l'individu de mieux cerner les dangers [qu'ils] recèlent pour son être et sa liberté et de trouver les moyens de les éviter. ». L'on comprend à travers cette pensée qu'il est nécessaire à l'individu, aujourd'hui, de connaître de manière adéquate le monde numérique et tout son corolaire pour mieux s'y intégrer afin de ne pas s'y perdre. Par conséquent, nous pouvons puiser dans ces médias ce qui nous convient pour éprouver la joie, la satisfaction qui en découle.

Cela pour ainsi dire que cet esprit critique à l'égard des médias ne doit toutefois pas être confondu avec une entreprise de dénigrement de ces derniers. Il ne s'agit donc pas de dévaluer les médias, mais bien d'apprendre à les connaître pour mieux se libérer et s'en servir à la fois comme récepteur et producteur. En le faisant, on forme des consommateurs avertis ou des citoyens éclairés à même de se faire eux-mêmes une idée plus juste qui justifie leurs choix.

Doté de raison, l'homme doit être guidé non par la raison subjective mais par la raison objective, car elle est la connaissance rationnelle des choses qui nous pousse à lutter pour la liberté. C'est pourquoi, il importe que cette éducation aux médias soit livrée à tous pour une meilleure détermination de la conduite de chacun afin de ne pas ou de ne plus être victime d'une aliénation numérique.

De l'intérêt à l'éducation aux jeux-vidéo

Le moins que nous puissions dire c'est que l'éducation aux médias demande dans notre analyse de s'intéresser à l'éducation aux jeux vidéo. En fait, le jeu vidéo semble être pour l'éducation aux médias un important support. Cela se comprend dans la mesure où il se présente comme outil de vulgarisation de la connaissance efficace et populaire. Dans ce rôle de support pédagogique, en réalité, le jeu vidéo est fréquemment présenté aux parents comme bénéfique à l'apprentissage des enfants. Cependant, il est également généralement présenté comme nocif à la réalisation des enfants.

En conséquence, les inquiétudes relatives au jeu vidéo impliquent que les adultes ne savent pas toujours clairement gérer au mieux ni comment délivrer le jeu vidéo aux jeunes enfants. Car, comment les jeunes enfants participent-ils aux jeux vidéo ? Où les jeunes enfants participent-ils aux jeux vidéo ? Et, pourquoi les jeunes enfants

participent-ils aux jeux vidéo ? Telles sont par conséquent les questions que doit soulever cette éducation aux médias par et avec les jeux vidéo.

Ce que nous voulons dire c'est que l'éducation aux jeux vidéo vise une réflexion rigoureuse et une analyse critique de la question des contextes technologiques, culturels, sociologiques et économiques des jeux vidéo comme médias. Cette éducation peut être définie comme la capacité à jouer aux jeux, à comprendre le sens des jeux et à créer des jeux. C'est pourquoi, il faut une éducation du joueur et des concepteurs de jeu vidéo.

Bien que les entreprises vidéoludiques soient des entreprises lucratives, il est impératif de sensibiliser et d'éduquer les concepteurs vidéoludiques afin de concevoir des jeux qui permettent aux joueurs de ne pas se perdre dans le jeu et donc de garder leur identité humaine. Car seul désir qui doit animer les joueurs et les concepteurs de jeux doit être le désir de connaissance, seul désir raisonné. Non seulement les joueurs sont éduqués, ils ont une connaissance qu'ils communiquent au travers des jeux qu'ils pratiquent. Comprenons par-là que la connaissance n'a véritablement un sens lorsqu'elle est partagée.

Le jeu vidéo signifie que les jeunes enfants sont des utilisateurs actifs des technologies et des appareils numériques. La multitude d'activités relatives au jeu vidéo offertes aux jeunes enfants grandissant dans l'ère numérique implique également leur participation massive en ligne.

De nombreux jouets sont aujourd'hui connectés à Internet et entraînent le recueil de données sur les activités ludiques des enfants et sur leur vie privée. Certains enfants âgés de moins de sept ans ont accès à des contenus accessibles en ligne de manière indépendante, grâce aux plateformes de partage de vidéos.

L'Internet des objets s'applique également aux jouets connectés à Internet pour les activités ludiques des enfants. Ces activités peuvent exposer les enfants aux risques en ligne, en termes de contenu, de conduite et de contact. À cet effet, l'éducation aux médias doit être de plus en plus appelée à commencer dès le plus jeune âge.

Assurément, le phénomène vidéoludique est loin de disparaître dans les sociétés contemporaines. Les parents, les services et les politiques ne peuvent pas ignorer que le jeu vidéo est un aspect important de l'ère numérique dans lequel les jeunes enfants évoluent.

Ainsi, les réflexions portant sur l'éducation au phénomène vidéoludique doivent-elles avoir plusieurs implications pour les parents, les services et les politiques. Ces réflexions doivent permettre de développer la capacité des jeunes enfants à modérer leur utilisation des jeux vidéo, et d'élaborer une éducation aux médias, aux jeux vidéo destinée aux jeunes enfants.

Cette éducation aux jeux vidéo doit donc être vue comme un appel à la prudence quant à l'usage démesuré et non à son rejet systématique. C'est un impératif prioritaire pour nous aujourd'hui de connaître précisément le jeu vidéo et toutes ses composantes pour ne pas nous y égarer. Il s'agit d'avoir à l'égard du jeu vidéo, comme le suggère Descartes, un doute méthodique. C'est-à-dire un doute qui nous invite à une connaissance adéquate du phénomène vidéoludique pour une meilleure pratique.

Nous avons montré que la pratique excessive des jeux vidéo violents avait des effets « agressogènes ». C'est pour cette raison que l'éducation aux médias doit compter dorénavant parmi les savoirs de bases comme lire, écrire et compter. En ce sens, c'est donc un impératif d'enseigner aux enfants les bonnes pratiques d'utilisation des objets numériques afin qu'ils puissent s'en servir de manière responsable. De ce fait, comment éduquer les enfants aux médias, en particulier aux jeux vidéo ?

Devant l'omniprésence des médias numériques chez les adolescents et les usages irresponsables qu'ils font des médias, en particulier les jeux vidéo, nous pensons que l'éducation aux médias doit permettre à l'individu de mieux contrôler ses instincts substantiels, ses désirs et ses pulsions aussi bien dans le monde virtuel que dans le monde physique. Cette éducation doit développer une conscience critique et réflexive chez les joueurs, surtout adolescents, qui doivent s'appuyer sur le fait que les jeux restent des jeux et qu'ils demeurent des supports qui permettent d'éprouver le plaisir de jouer.

Pour se faire, l'éducation aux médias doit faire preuve d'une intégration scolaire. En effet, l'école doit être envisagée comme le cadre par excellence de l'éducation aux médias parce qu'elle est un lieu où le milieu familial et le milieu communautaire se greffent. En ce sens, l'éducation aux médias, étant associée à une démarche éducative, doit viser prioritairement à éduquer les enfants et les adolescents très tôt.

C'est pourquoi, à partir d'un corpus théorique emprunté essentiellement aux manières de transmettre des connaissances à des élèves, l'éducation aux médias doit mobiliser des compétences qui permettront aux enfants d'utiliser les médias numériques de manière optimale et d'en comprendre le fonctionnement. De cette façon, les compétences de cette éducation doivent identifier un certain nombre d'objectifs pédagogiques à partir desquels des leçons et des activités applications seront élaborés. Ces compétences et ces savoirs pourront à leur tour développer chez les enfants un regard critique sur les médias, les contenus médiatiques et les acteurs qui produisent et diffusent ces contenus.

Pour terminer, si les divers intérêts qui mènent à l'éducation aux médias vont de l'appréciation des médias numériques à leurs influences socio-anthropologiques, en particulier autour de questions telles que le racisme, le sexisme, l'addiction et la violence, il importe de souligner que l'éducation aux médias, tout comme l'éducation classique, doit favoriser l'adoption d'une conduite éthique et responsable avec les médias numériques, particulièrement les jeux vidéo. Nous voulons dire que cette éducation doit permettre à l'individu de mieux contrôler ses instincts substantiels, ses désirs et ses pulsions aussi bien dans le monde virtuel que physique.

Conclusion

Que retenir à la fin de ces réflexions ? En somme, la réponse aux effets « agressogènes » du jeu vidéo, nous a permis d'analyser les relations entre jeu vidéo violent et conduites violentes des joueurs. Pour se faire, nous sommes partis d'une approche définitionnelle des concepts de violence, violence sociale et violence vidéoludique. Cette analyse nous a permis de voir le passage de la violence vidéoludique (virtuelle) à la violence sociale (réelle) dû au fait que certains adolescents confondent monde virtuel et monde réel. C'est donc dire que certains jeux vidéo violents induisent

des passages à l'acte réels dans la mesure où certains jeunes, en voyant certaines scènes de jeu, seraient amenés à les reproduire dans la réalité. Dans cette optique, il est à noter que la passion vidéoludique est le nid de l'aliénation de la raison du joueur et la source de la violence sociale dans la mesure où aliéné par les passions du jeu, l'adolescent, sous l'emprise des instincts, désirs et pulsions du jeu violents, peut prendre le monde réel pour une aire de jeu et s'y comporter éventuellement en véritable prédateur et agresseur. Face à cette influence « diabolique » de la passion vidéoludique sur certains adolescents, il ressort qu'il est impérativement nécessaire de donner aux adolescents et aux enfants une éducation adaptée à leur génération sous le couvert de l'éducation aux médias. Cette éducation, en empruntant principalement le corpus théorique des sciences de l'éducation et de la pédagogie, doit mobiliser des compétences qui permettront aux enfants d'utiliser les médias numériques de manière optimale et d'en comprendre le fonctionnement. Elle doit, de surcroît, favoriser l'adoption d'une conduite éthique et responsable avec les médias numériques, particulièrement les jeux vidéo. C'est pourquoi, pour une utilisation rationnelle et responsable des médias numériques, il est impératif de canaliser les penchants, désirs et instincts des adolescents. Il faut que l'éducation aux médias guide les pas des adolescents sous le guide d'une éducation aux valeurs culturelles.

Références bibliographiques

- BANDURA Albert, 2007, Auto-efficacité : Le sentiment d'efficacité personnelle, De Boeck, Bruxelles.
- BRUNSCHVICG Léon, 1906, Spinoza, Félix Alcan, Paris.
- CAILLOIS Roger, 1967, Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige, Gallimard coll. « folio essais », paris.
- CHAZOULE Olivier, 1983, « actuel : apocalypse vidéo » dans tilt, n° 5, col.2 .
- DON Anoman Nathalie, 2015, « Média, communauté virtuelle et liberté individuelle », in éducation aux médias à l'heure des réseaux, Dir., Laurence Corroy Labardens, Francis Barbey & Alain Kiyindou, Paris, L'Harmattan, p. 221-232.
- KI-ZERBO Joseph, 1990, Éduquer ou Périr, Paris, L'Harmattan.
- LAVAL Gilbert, 1999, -du-jeu-virtuel-au-crime-reel-la-chute-de-deux-adolescents aperpignan-ils-ont-battu-et-saoule-a-mort-un marginal, <http://www.liberation.fr>. (Consulté le 19 août 2021).
- Le grand robert. 2005. version électronique, Sejer.
- LEROUX Yann, 2012, « métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo », in Adolescence, n°79, 1, p. 107-118
- PLATON, 1966, La République, trad. Robert Baccou, Paris, Garnier-Frères.
- SABATIER Patrick, 1999, -justice aux-etats-unis-des-parents-de-victimes, <http://www.liberation.fr>. (Consulté le 19 août 2021).
- SCHMOLL Patrick, 2003, « Les jeux vidéo violents : un espace de médiation », Cultures en mouvement, le débat, n° 60, 2003, p. 46-49.
- TISSERON serge, Missonnier, Sylvain & Stora Michael. 2006. « l'enfant au risque du virtuel », Dunod, Paris.
- VALLEUR Marc, 2006, « L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente ? », article in enfances & psy, 2 (n°31), p. 125-133