

Extrait du Internet : Cultures et Communication

<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst>

le jeu video en ligne : divertissement ou fleau ?

- DLST Mag' - Internet est-il violent ? -

Date de mise en ligne : mardi 18 novembre 2008

Internet : Cultures et Communication

INTRODUCTION

Il est de plus en plus évident que les jeux vidéo constituent en grande partie les occupations d'une majorité de la population du 21ème siècle. C'est une activité qui touche aussi bien les enfants, les adolescents, et les adultes. Le phénomène est d'autant plus important lorsque cette activité est pratiquée en ligne, c'est à dire la possibilité de se connecter à internet et de jouer simultanément avec des centaines voire des millions de joueurs dans le monde. Pour exemple la gaming zone de microsoft accueillait en 1999, 8 millions d'utilisateurs par semaine. Malheureusement, le jeu vidéo en ligne suscite de plus en plus l'inquiétude des parents et des éducateurs qui observent un changement alarmant de comportement de leurs enfants qui deviennent entre autre de plus en plus violents. Cette remarque s'applique particulièrement aux internautes très actifs qui attirés par le monde virtuel et ses vertus. Ainsi donc on peut se poser la question de savoir si ce loisir (qui consiste à interagir avec l'ordinateur et de plus en plus avec d'autres joueurs en ligne) via certains de ses jeux dit violents ne provoque t elle pas un débordement de conduite de ceux qui la pratiquent dans la réalité ? un déréalisation de la violence ? Par ailleurs les jeux vidéo ne provoquent ils pas un isolement des individus dans la mesure(comme c'est de plus en plus le cas) où on y joue de manière intensive ? Et enfin le video (en ligne) est il encore un divertissement ou un fleau ? Telles seront les questions auxquelles je répondrais dans la suite de mon article.

D'abord un bref aperçu de la situation

Tout d'abord les jeux vidéo ne sont pas un phénomène nouveau ; certains d'entre vous on du y jouer dans les années 80 principalement sur des arcades à des jeux comme tétis, pac man ... Aujourd'hui le contexte a évolué et la nouveauté vient surtout avec la possibilité de se rencontrer et de jouer simultanément dans l'espace jeux : c'est le jeu en réseau. Grâce à cette option si vous avez une connexion internet vous pouvez jouer avec d'autres participants du monde entier via des serveurs hébergés quelque part sur la terre. Néanmoins il est à noter l'arrivée de console de jeux dites de nouvelle génération (next gen dans le jargon) qui offrent un réalisme époustouflant, et se détournent de plus en plus de la fonction première qui est le jeux. Toutes ces nouveauté on eu pour conséquence de grossir très considérablement (en centaine de millions) le nombre d'aficionados.

La violence dans les jeux

Les statistiques ont montré que depuis les années 2000 les jeux qui ont eu le plus grand succès étaient des jeux à caractère violent. Je pense notamment à des jeux comme Quake, Doom, Counter strike, Halo, Far cry et j'en passe dont le but était d'incarner un ou plusieurs personnes dans l'objectif de sauver une planète et bien d'autres, ça va du découpage des corps à coups de hache, à l'explosion à coup de mortiers , des giclement de sang qui s'éparpille sur le sol, des membres coupés ci et là... La recherche perpétuelle de réalisme, de l'animation infographique et de l'immersion dans ces jeux ont eu pour effet de fragiliser la frontière entre la situation de jeu et la réalité. Cette frontière est souvent clairement définie lorsqu'on s'aperçoit par exemple que le héros du jeu a des super pouvoirs, ou bien la possibilité de recommencer la partie aussi longtemps qu'on le souhaite, ou encore les décors du jeu parfois futuristes. Malheureusement cette définition objective n'empêche pas des risques de débordements au niveau psychologique et comportemental. De nombreux psychanalystes justifient cet écart par la confusion, la non différenciation dans l'esprit du joueur qui peut même parfois prendre le monde réel pour aire de jeu. L'exemple qui soutient ce point de vue nous vient de la Thaïlande où un jeune garçon de 17 ans a tué un chauffeur de taxi après avoir joué au célèbre grand theft auto. Revenons d'ailleurs sur ce dernier jeu . Qui ne connaît pas la série des grand theft auto (gta dans le jargon), où on dirige un membre de gangs qui doit étendre son empire en écrasant et tuant la rivalité, tout se passe dans un ghetto, d'une immense ville où on retrouve prostitué et vendeur de drogue à chaque coin de la rue. Le jeu intègre notamment la fonction multi-joueur qui consiste à jouer en ligne avec d'autre joueur dans la même ville et à remplir plusieurs missions . Il est à noter que ce jeu est interdit au moins de 18 ans et à chaque réédition il subit de nombreuses critiques, paradoxalement la série des gta a celle qui a réalisé le plus de

bénéfice dans l'industrie du jeu vidéo. Juste avec le dernier volet de la série GTA 4 Rockstar l'éditeur de ce jeu a réalisé un bénéfice de plus de 60 millions de dollar c'est à l'heure actuelle le jeu vidéo le plus vendu au monde.

Les jeux video violents modifient la réponse du cerveau à la violence

Des chercheurs aux états unis ont découvert un mécanisme du cerveau qui semble lier les jeux vidéo violents avec l'agressivité, en d'autres termes les gens qui jouent à des jeux vidéo violents deviennent plus agressifs et sont plus exposés à commettre des crimes violents. Cette hypothèse a été formulée par le psychologue Bruce Bartholow de l'Université de Missouri Columbia, en effet ce dernier pense que les personnes qui jouent à des jeux vidéo violents sont moins choqués ou touchés lorsqu'ils voient des images de violence réelle mettant en danger l'homme. On dit que leurs réactions cérébrales sont amoindries et c'est cette réduction qui est à l'origine de leur comportement agressif. Ils ont aussi découvert que les personnes qui jouaient le plus avaient les temps de réaction les plus courts. Et leur théorie semble être justifiée, en effet en 2006 deux jeunes français âgées d'une vingtaine d'années ont été admis en hôpital psychiatrique pour addiction aux jeux en ligne. Ils n'arrivaient pas à décrocher du jeu en ligne World of Warcraft, un jeu violent qui n'a pas de fin. Un autre exemple en Corée, en décembre 2006, un homme de 38 ans est mort d'épuisement après avoir passé 10 jours non stop à jouer en ligne. Tous ces exemples soutiennent bien le fait que les jeux video en ligne rendent violents tout simplement, mais ceci n'est pas la seule conséquence de cette activité

Les autres conséquences

Avec l'avènement du jeu en ligne, les joueurs n'ont plus besoin de se rencontrer physiquement, ils communiquent dans des mondes artificiels et irréels dont les règles n'ont aucun rapport avec la vie réelle. De nombreuses personnes se retrouvent à jouer à des jeux vidéo soit parce qu'il ont subi un échec dans leur vie quotidienne, ou bien parce qu'il n'arrivent pas à s'insérer dans leur société peut être parce qu'ils sont handicapés ou bien, ils jouent donc pour évacuer leurs stress, ou pour faire ce qu'il n'ont pas la possibilité de faire dans la vie réelle. C'est ainsi qu'ils isolent dans ce monde virtuel.

Conclusion

Après toutes ces observations, on s'aperçoit en réalité que les jeux vidéo ont aussi des effets néfastes sur les joueurs ; lorsqu'elle est pratiquée de manière intense avec des jeux violents, des expériences ont prouvé qu'elle augmentait l'agressivité chez les joueurs avec pour conséquence la déréalisation de la violence. C'est ainsi qu'ils peuvent être poussés à commettre des crimes violents. Loin d'être un fléau, les jeux vidéo représentent quand même une menace pour le bien-être de soi-même et de la société.

Bibliographie

Revue ; Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne de Michel NACHEZ, Patrick SCHMOLL année 2006.
Éditeur ; De BOECK & Larcier, Bruxelles, Belgique

Site internet ; Planète non-violence.fr , rubrique sciences écologie

http://www.cairn.info/resume_p.php?ID_ARTICLE=SOC_082_0005