

Sélection du mois de janvier 2017**Quel lien entre les jeux vidéos violents et le développement d'une culture criminelle parmi la jeunesse ?****De la télé aux jeux vidéos**

Une véritable culture du monde criminel est née et s'est développée avec les médias. Journaux télévisés, séries, dessins animés, cinéma, la violence est omniprésente. De nombreuses études y ont été consacrées. Bien qu'il soit difficile de prouver un lien direct de cause à effet, il se dégage néanmoins un consensus entre les différentes études ayant appréhendé l'impact des contenus violents, en particulier sur les jeunes spectateurs.

Trois réactions ont été constatées, illustrant une certaine vulnérabilité : un accroissement de la peur où l'identification à la victime conduit à une crainte exagérée du monde qui l'entoure, ceci étant particulièrement susceptible de se produire chez les filles, une désensibilisation face à la violence en général et une augmentation du comportement agressif.

L'étude du Dr Jeffrey Johnson et de son équipe de l'université de Columbia aux Etats-Unis (Science, 28/03/2002), intitulée « Television Viewing and Aggressive Behavior During Adolescence and Adulthood » (Temps passé devant la télévision et comportements agressifs pendant l'adolescence et l'âge adulte) reste une référence majeure quant à l'impact des contenus violents sur les jeunes téléspectateurs. Elle conclut que la télévision peut réellement être à l'origine de comportements violents.

Une autre étude de BS Centerwall, réalisée en 1992, montrait que, sur l'évolution des homicides en 40 ans au Canada, USA et Afrique du Sud, la seule introduction de la télévision provoquait un doublement des homicides en 25 ans. On constatait aussi une augmentation de 160 % des agressions physiques entre le CP et le CE1 dans une petite ville isolée du Canada, dès l'introduction de la TV entre 1973 et 1975.

Par ailleurs, une analyse du centre canadien d'étude sur les médias (Observatoire des médias, n°90 décembre 2004) souligne que le nombre d'actes de violence présentés sur les grands réseaux francophones a connu une augmentation régulière. Les dernières analyses montraient même que le nombre annuel d'actes de violence physique avait augmenté de 286 % depuis 1994. Et plus de 80 % des actes violents font partie d'émissions débutant avant 21h00. L'étude constate également que la violence psychologique (le plus souvent verbale : humiliation, dévalorisation...) occupait désormais une large place dans le scénario des émissions.

Les jeux vidéo : le truc en plus

Les jeux vidéo retiennent une attention particulière, car il s'agit d'un média à part. Ils n'échappent pas à cette tendance et leurs contenus sont désormais d'une violence extrême. Ils sont destinés pourtant aux plus jeunes. L'interaction est plus forte dans les jeux, où le joueur est investi, où il n'est plus seulement spectateur, mais acteur, un acteur virtuel des rôles induits par le jeu. Le virtuel ayant prouvé son pouvoir attractif voir

addictif. Le ressenti est bien celui d'une irréalité augmentée, d'autant que la sophistication graphique et sonore permet une immersion infiniment plus prononcée. C'est probablement le loisir le plus populaire, en particulier concernant la jeunesse. Globalement dans la population française, on compte 35 millions de joueurs.

Parmi les meilleures ventes, Call of duty (240 millions d'exemplaires vendus dans le monde et déconseillé au moins de 18 ans) est la troisième série de jeux vidéo la plus vendue de l'histoire derrière Super Mario et Pokemon. C'est une série de jeux vidéo de tir à la première personne sur la guerre. C'est-à-dire que le joueur voit l'action à travers les yeux du protagoniste. L'immersion est totale.

Grand Theft Auto, communément appelé GTA, est un jeu d'aventure dans le milieu de la pègre. Il permet au joueur de se mettre dans la peau d'un criminel exécutant des missions pour d'autres personnes. Son but : se faire un nom. Plus le criminel réussit ses missions, plus il gagne d'armes ou d'argent. Dans ce jeu très élaboré, dont la saga a commencé en 1997, tout est permis. Le joueur est invité à vivre les pires situations en toute impunité : vols de véhicule, attaques à main armée, homicides volontaires, association de malfaiteurs, grand banditisme, transport de drogue. Les joueurs peuvent s'affronter par écrans interposés formant des « gangs virtuels ». Après différents actes sexuels avec des prostituées, les joueurs ont la possibilité de tuer la femme en la frappant, en la tuant à la machette, avec une batte de baseball ou avec un pistolet pour récupérer leur argent.

GTA a ceci de novateur qu'il montre et propose de commettre des actes immoraux et criminels, des comportements qui vont au-delà de l'agression, comme celui de tortionnaire, où le joueur, pour « avancer », n'a d'autre choix que celui de différents moyens de torture. D'autres jeux depuis se sont lancés dans cette voie nouvelle alliant ultra violence et immoralité totale : Mafia, The Godfather...

Le 10 avril 2013, en Italie, deux filles de 15 ans ont, « pour s'amuser », battu et tué un homme de 67 ans qui les avait prises en stop. L'une d'elles a déclaré : « J'avais l'impression de jouer à GTA, c'était comme si j'étais le héros du jeu ».

Dans leur ensemble, les recherches menées sur les corrélats et conséquences émotionnelles, cognitives et comportementales des jeux établissent qu'ils infusent des représentations et actions avec une force inédite et pourtant, là aussi, les limites y sont constamment repoussées.

Quand les mineurs sont de plus en plus impliqués dans les actes de délinquance, on peut s'interroger sur le rôle de ces jeux et de cette culture criminelle qu'ils aident à véhiculer, voir du déclenchement d'un passage à l'acte.

GTA est un Scarface interactif. Commencer en bas de l'échelle et arriver tout en haut par tous les moyens. Pour un jeune adulte équilibré, un jeu... Pour des adolescents, voir des enfants plongés dans un quotidien de violence, il s'agit d'une référence.