



## Doom 3

Nous sommes à la mi-août 2004. On vient de lancer la plus récente version du jeu vidéo Doom. Le démon sort de l'enfer et le « joueur » doit le forcer à y retourner. Doom est, dans le langage des initiés, un FPS, *First Person Shooter*. L'utilisateur gagne des points en faisant feu avant que le monstre ne

l'atteigne. On gagne des points en hésitant le moins possible, en tirant de plus en plus rapidement, sans réfléchir. Lors du lancement de Doom3, les médias nord-américains ont répété que Doom1 avait été lancé en 1994. C'est vrai, Doom3 célébrait un 10<sup>e</sup> anniversaire de vie publique. On ne nous dit pas que le jeu existait déjà depuis une décennie, pour le bénéfice exclusif de l'armée des Etats-Unis. On l'y utilisait pour conditionner des jeunes de 18-19 ans à tuer sans hésiter, sans réfléchir. Pour toutes les armées du monde, conditionner des humains à tuer leurs semblables représente tout un défi. Jusqu'à la création de Doom, les performances les plus hautes atteignaient un triste 50%. Avec Doom, on a réussi à atteindre les 90%. Pas dangereux les jeux vidéo ?

Sur le boîtier, Doom est bien entendu identifié « M », donc inapproprié pour les personnes âgées de moins de 18 ans. On pourrait croire que le producteur veut protéger les jeunes contre la toxicité de son produit. Ce serait être naïf que de le croire. Les études indiquent que 40% des jeux vidéo les plus violents sont utilisés par des moins de 18 ans. La violence contenue – cultivée – par Doom est utilisée comme un ingrédient de marketing, comme un assaisonnement dans un mets. Le producteur veut exciter l'agressivité et la canalise vers des réactions mécaniques hautement dangereuses. Les autorités militaires prennent des précautions lorsqu'ils soumettent les soldats au traitement Doom. Ils se gardent le pouvoir d'accorder une autorisation à faire feu. Lorsque l'autorisation n'est pas accordée, cela donne des assassinats comme ceux commis par ce pilote états-unien qui a abattu des fantassins canadiens en Afghanistan en 2003. Le pilote avait vu bouger des gens au sol. Il a demandé l'autorisation de faire feu, et comme la réponse attendue ne venait pas, il a pris l'initiative. L'enfant ou l'ado qui fréquente l'école de votre quartier risque fort de ne pas attendre l'autorisation avant de passer à l'acte. Il a plusieurs bonnes raisons de prendre l'initiative : des gens l'ont écoeuré, le prof a refusé de discuter, le directeur est un sans cœur. Deuxième précaution, le militaire qui revient du front recevra un debriefing, un traitement psychologiques qui lui permettra de reprendre la vie civile en réduisant les risques d'exterminer ses concitoyens. Le jeune voisin ne recevra pas la même thérapie, la psychologue de l'école est débordée.

Pauvres parents, dont les enfants ont eu le privilège de s'entraîner avec le simulateur de meurtres Doom, le « jeu » entraîne une dépendance. L'utilisateur finit par se sentir gratifié de se voir attribuer des points à faire feu sur une bête virtuelle robotisée, déshumanisée. « Pas grave, m'man, c'est rien qu'une image

». L'effet du « jeu » est pervers en ce sens que sa toxicité ne devient pas nécessairement perceptible sur le coup. L'impact requiert une certaine incubation, la graine semée dans le cerveau doit y pourrir pour commencer à germer. La germination peut prendre entre 10 et 15 ans.

Lors de l'entrevue à Radio-Canada, l'animatrice de l'émission veut rassurer les parents à l'écoute. « Comme parents, il faut donc surveiller ce que nos enfants font sur l'ordinateur ? » Trop tard, chère madame, les fabricants de certains « jeux » ont prévu le coup du parent responsable, « l'éteignoir ». Ils ont inséré un icône « escape » où l'enfant cliquera lorsque papa ou maman voudront, à l'improviste, venir superviser. Une simple manœuvre de souris et le tour est joué, le jeu du solitaire apparaît à l'écran. « T'inquiètes pas, je m'amuse » lancera-t-il rassurant. Et voilà la collaboration du producteur à l'encadrement parental.

Doom3 contient quelques gadgets d'effets spéciaux ou des décors issus des plus récents développements technologiques, cela ne change rien à son essence : cultiver le plaisir de tuer.

Le lieutenant colonel Dave Grossman, psychologue retraité de l'armée des Etats-Unis, décrit bien le produit. « It gives the will, the skill and the thrill to kill ». Il sait pourquoi et comment Doom prépare à tuer. Il décrit comment on y utilise le réflexe conditionné, celui que Pavlov a développé chez son célèbre chien, et le conditionnement opérant pour non seulement récompenser l'utilisateur, mais aussi le faire saliver rien qu'à y penser. Vers quoi les jeunes se ruent-ils en revenant de l'école ? Une collation ? Une conversation avec papa ? Une partie d'échecs avec un copain ?

L'utilisateur croit dur comme fer qu'il « joue », alors qu'en réalité, c'est le producteur de Doom qui joue avec les synapses de son cerveau.

Voilà pourquoi Doom est plus un abuseur d'enfants qu'un divertissement.

Jacques Brodeur,  
Consultant en prévention de la violence,

[JBrodeur@edupax.org](mailto:JBrodeur@edupax.org)

[www.edupax.org](http://www.edupax.org)

Tous droits de reproduction accordés sur demande avec mention de la source