

Grand Theft Auto : simulateur de meurtres?

Plusieurs fois déjà, on a blâmé des jeux vidéo d'inciter à la violence. On a souvent pointé du doigt la série de jeux Grand Theft Auto, une série de jeux vidéo très violents. Mais récemment, une poursuite de millions de dollars a été déposée contre la compagnie Take-Two Interactive, qui crée la série Grand Theft Auto, car le jeu aurait mené un jeune de 18 ans à tuer trois habitants d'une petite ville.

Premièrement, le jeu Grand Theft Auto se passe dans une ville remplie de crimes. Si on voit une voiture qui nous plaît, on peut la voler. On n'aime pas la face d'un piéton? On peut le faire sauter. Il y a des policiers à tous les coins de rue, mais rien ne nous empêche de les faire sauter s'ils sont dans notre chemin. Bref, c'est un jeu excessivement violent qui mérite bien sa cote 18 ans et plus.

En juin 2005, le jeu s'est fait poursuivre car il aurait incité le jeune Devin Moore, 18 ans, à tuer deux officiers de police, Arnold Strickland et James Crump, ainsi qu'un réceptionniste, au 911, Ace Mealer. Moore aurait ensuite affirmé, après son arrestation : « La vie est un jeu vidéo, on finit tous par mourir un jour. » Les familles des victimes avaient assez de preuves pour affirmer qu'il aurait été influencé par Grand Theft Auto, jeu auquel il jouait jour et nuit depuis des mois. Le scénario d'une des missions du jeu est très similaire à l'acte qu'il a commis.

Le déroulement des événements

Tôt le matin dans la journée du 7 juin 2003, l'officier Arnold Strickland amène Devin Moore au poste de police, suspecté d'avoir volé une voiture. Moore n'avait pas de dossier criminel et il coopérait. Une fois arrivé au poste, il réussit à s'emparer du pistolet (un calibre .40 Glock automatique) de Strickland et lui tire deux balles, dont une dans la tête. En entendant les coups de feu, Crump est allé voir ce qui se passait. Moore lui a alors tiré trois fois dessus, dont une fois dans la tête. Puis, il s'est dirigé vers l'office d'Ace Mealer, et lui a tiré cinq fois dessus. Encore une fois, un des projectiles fut tiré dans la tête. Moore a pris un trousseau de clés au passage et s'est enfui dans une voiture de police. Tout cela a duré moins d'une minute.

Jack Thompson, un militant contre la violence dans les jeux vidéo, affirme que Devin Moore a appris à tuer en jouant à Grand Theft Auto, et que ce jeu est en fait un simulateur de meurtre. Il est persuadé que Moore n'aurait pas commis ces actes s'il n'avait pas joué à Grand Theft Auto. Il accuse aussi les créateurs du jeu d'avoir assisté Moore dans ses actes.

Un impact sur le cerveau?

David Walsh, un psychologue pour enfants qui a coécrit une étude connectant la violence dans les jeux vidéo et les actes d'agressions physiques, affirme que le lien peut être expliqué grâce à une étude faite récemment à l'Institut National de la Santé. Selon cette étude, le cerveau d'un adolescent est différent de celui d'un adulte. Le cerveau d'un adolescent se développe jusqu'à l'âge de 20 ans.

Les jeux vidéo FPS (first person shooter) consistent à tirer, souvent avec une arme à feu, sur un ennemi. Il faut être plus rapide que l'ennemi et plus le niveau de difficulté augmente, plus on doit être rapide pour gagner. Souvent, cela amène que le système nerveux cesse de réfléchir avant de donner l'ordre de tirer. Le cerveau transmet alors au système nerveux périphérique la responsabilité automatique de réagir toujours plus rapidement, sans réfléchir. La partie du cerveau qui ne réfléchit désormais plus est le lobe frontal. Cette partie du cerveau est celle qui nous permet de prendre les décisions morales de notre vie. Dans le cas de Devin Moore, il aurait été tellement habitué à tirer rapidement sur les « méchants » policiers, qu'il l'a fait dans la vraie vie. En plus des jeux vidéo auxquels il jouait, d'autres facteurs auraient pu influencer ses actes, comme son instabilité émotionnelle. Car, ce ne sont pas tous les jeunes qui jouent à de FPS qui ont ce genre de comportement.

Les opinions de l'industrie

L'industrie des jeux vidéo ne croit pas être vraiment responsable de la tragédie. Doug Lowenstein représente l'industrie des jeux vidéo. Il affirme que les criminels ne tirent pas leurs idées des jeux vidéo, mais qu'ils ont un instinct criminel. Il pense d'ailleurs que c'est pour cela qu'ils jouent autant à Grand Theft Auto, et que le jeu n'a pas vraiment rapport avec les actes de Moore.

Paul Smith, un avocat de Premier Amendement, représente les compagnies de jeux vidéo au tribunal. Il affirme qu'à chaque génération, il y a le nouveau médium qui arrive. Même si c'est dur à croire, les bandes dessinées étaient blâmées de provoquer la délinquance juvénile. Aujourd'hui, c'est le même phénomène qui se reproduit avec un médium différent.

Finalement, il est vrai que Grand Theft Auto a dû avoir une influence sur Devin Moore. Les familles des victimes ont bien assez de preuves pour gagner leur procès contre Take-Two Interactive. Comme le disait le frère de Strickland, l'une des victimes : « Pourquoi est-ce que c'est lorsque que quelqu'un meurt que l'on doit réagir au problème? » C'est en effet une bonne question. Une censure va sûrement devoir être appliquée sur les jeux vidéo, surtout que certaines compagnies travaillent sur des jeux de réalité virtuelle dans lesquels les joueurs seraient totalement plongés dans l'univers du jeu. Cela pourrait rendre les effets des jeux violents encore plus graves.