

## ***L'American Psychological Association s'alarme au sujet de la violence contenue dans les jeux interactifs***

Le Devoir, 23 août 2005, Louise-Maude Rioux Soucy

Dangereux, les jeux vidéo? Après la violence au petit écran, voici que nos voisins du sud s'attaquent aux médias interactifs, nouveau fer de lance d'Hillary Clinton, qui a trouvé auprès de l'American Psychological Association (APA), un appui inespéré. La puissante organisation a même adopté vendredi une résolution d'urgence recommandant que la violence soit réduite dans les jeux vidéo et interactifs destinés aux enfants et aux adolescents, faute de quoi, cette génération pourrait bien en payer le prix. Cette étonnante prise de position de l'APA est principalement le fruit des travaux de deux chercheurs de la Saint Leo University, Kevin Kieffer et Jessica Nicoll, qui ont épluché les 17 études les plus importantes à avoir été conduites sur le sujet dans les 20 dernières années. Leurs conclusions : dans l'immédiat, les jeux vidéo peuvent rendre les enfants plus agressifs et moins empathiques. À plus long terme, les scientifiques se font plus circonspects, estimant qu'il est encore trop tôt pour se prononcer.

Soufflée par ces conclusions, l'APA a estimé qu'il lui fallait réagir, et vite. «La violence dans les jeux vidéo semble avoir des effets similaires à ceux de la violence à la télévision, mais elle pourrait être plus dangereuse en raison de la nature interactive de ces jeux», a commenté la Dre Elizabeth Carll, codirectrice du Comité sur la violence dans les jeux vidéo et les médias interactifs à l'APA. La rapidité avec laquelle l'APA a réagi n'est pas étrangère au fait que son propre comité a été fortement impressionné par la revue scientifique de l'Université de San Leo. Invoquant une augmentation des pensées et des comportements agressifs de même qu'une montée des sentiments colériques chez les jeunes, le comité calcule que le risque de voir ceux-ci devenir moins compatissants et moins serviables est bien réel.

Concrètement, les travaux du tandem Kieffer-Nicoll montrent en effet qu'il existe un lien significatif entre les jeux vidéo et la façon dont nos enfants et nos adolescents se conduisent à court terme. Par exemple, les jeux impliquant des mouvements de karaté font en sorte que les enfants ont tendance à adopter ces mêmes gestes dans leur quotidien. La violence aurait aussi un impact sur leurs sentiments. Manipuler des pistolets automatiques ou des lance-flammes susciterait plus de «colère et de méchanceté», notent les deux chercheurs. D'autres travaux montrent aussi que les enfants qui jouent à des jeux vidéo violents sont moins enclins à rendre service aux autres que ceux qui jouent à des jeux misant sur les habiletés sociales, une tangente qui inquiète la Dre Jeanne Funk, de la University of Toledo de l'Ohio. «Cette étude nous montre que, si quelqu'un se blessait, les enfants qui jouent à ces jeux pourraient être désensibilisés au point de leur refuser leur aide», relève la réputée professeur de psychologie clinique dans la revue Nature.

Mais tout n'est pas si simple, fait valoir la Dre Funk. Si ses recherches lui ont appris que les enfants qui jouent à ces jeux montrent bel et bien moins d'empathie et ont des attitudes pro-violence plus fréquentes, la spécialiste estime

qu'il est bien difficile de dire si cette agressivité résulte réellement des jeux vidéo. Ce doute rejoint celui d'autres chercheurs aux États-Unis et ailleurs, qui estiment que diaboliser ainsi les jeux vidéo est excessif en raison du peu d'études conduites à ce jour sur ce sujet. Sans compter ceux qui jugent que cette condamnation relève carrément de la fumisterie comme l'essayiste Steven Johnson qui y voit plutôt une excellente stimulation mentale. Dans *Everything Bad is Good for You*, Steven Johnson avance même l'idée que les jeux vidéo nourrissent les habiletés intellectuelles des jeunes et devraient être encouragés. Excédé par la croisade d'Hillary Clinton, l'essayiste a fait l'événement un peu plus tôt ce mois-ci en lui répliquant dans les pages du *Los Angeles Times* où il a encensé la gymnastique intellectuelle que supposent ces jeux.

Pour l'APA, la revue du duo Kieffer-Nicoll apporte toutefois un éclairage suffisamment solide pour tirer la sonnette d'alarme. Voilà pourquoi l'association ne demande pas seulement aux industries de diminuer la violence dans leurs jeux, mais elle les invite aussi à en montrer clairement les conséquences. On estime que 73 % des «perpétrateurs» sont impunis dans les jeux à caractère violent, une tendance que l'APA condamne. «En montrant des actes violents sans conséquences, on enseigne aux jeunes que la violence est un moyen efficace de régler un conflit, alors que de voir la douleur et la souffrance leur permettrait d'inhiber leur comportement agressif», croit la Dre Elizabeth Carll.

L'APA estime non seulement qu'il faudrait revoir la façon dont sont étiquetés les jeux vidéo pour resserrer leur classement, mais carrément obliger les compagnies à apposer des avis indiquant que les jeux vidéo peuvent favoriser les pensées et comportements agressifs chez les enfants et les adolescents et que ces effets pourraient être plus importants que ceux qui sont attribués à la télévision ou au cinéma. «La pratique et la répétition d'actes violents récompensés pour tels peut favoriser davantage les comportements agressifs chez les enfants et les adolescents que l'écoute passive d'un programme télévisé ou d'un film violents», écrit l'APA.

Tout cela suppose une meilleure tactique d'intervention auprès des jeunes, inspirée de celle utilisée pour la télévision. «Il est possible d'enseigner aux enfants comment mieux comprendre ce qui se produit à l'écran quand quelqu'un est blessé ou meurt. Les enfants sont alors moins apeurés ou chagrinés qu'ils ne le sont sans cette leçon», explique la Dre Dorothy Singer, l'autre codirectrice du comité de l'APA. Mais la vraie question que soulève cette prise de position, est peut-être ailleurs, dans un futur proche. La littérature scientifique est toujours incapable de dire si les jeux vidéo peuvent opérer un changement à long terme. Pour celui qui est à l'origine de tout cet émoi, le Dr Kevin Kieffer, la plus grande prudence est de mise et la conduite de nouvelles recherches, elle, est essentielle. «Imaginons un enfant qui joue à des jeux violents de l'âge de 10 ans à l'âge adulte. Il serait difficile de faire des conjectures et d'affirmer qu'il ne gardera aucune séquelle de cet usage», fait-il valoir, non sans inquiétude.