

Georges Cagnet (2015)

Jeux vidéo violents et développement psychique in *L'enfant et les images, entre virtuel et réel*.
30ème congrès de la Fnaren, du 24 juin au 27 juin 2015 à Cénon.

JEUX VIDÉO VIOLENTS ET DÉVELOPPEMENT PSYCHIQUE

Les jeunes que je rencontre, lors de mes consultations, jouent très souvent aux jeux vidéo, comme la plupart des enfants. Mais, il y en a certains, surtout des garçons, qui jouent à des jeux vidéo dits violents. Les parents, comme les éducateurs et les adultes que côtoient régulièrement les enfants, ne s'en préoccupent pas vraiment et pensent que ces jeux sont inintéressants sans se soucier du contenu réel de ceux-ci.

LES JEUX VIDÉO VIOLENTS SONT AVANT TOUT DES JEUX

Le jeu rythme le développement psychique de l'enfant. Au tout début, il y a d'abord les premiers jeux auto-érotiques du nourrisson, puis l'attachement à des objets transitionnels, des jouets doux, mous, que l'on peut serrer contre soi, puis l'évolution vers des jouets permettant de vider, de remplir, de fermer, d'ouvrir et des jouets de construction. Avec la crise oedipienne, adviennent alors les jeux socialisés, les jeux de rôle, les jeux de faire-semblant, les jeux « comme-si » où l'on peut faire ce que l'on souhaite, le merveilleux y côtoyant les fantasmes les plus crûs. Une évolution importante, au moment de la phase de latence, consiste en ce que la satisfaction directe de l'acte de jouer laisse peu à peu la place au plaisir tiré du résultat (Anna Freud, 1965) et enfin, tout l'apprentissage mis en place dans le jeu - contrôler les pulsions destructrices, concevoir des plans, les mettre en oeuvre - se transfère dans le travail d'étude ou professionnel. Il y a ainsi un passage du plaisir instinctuel primaire au plaisir sublimé, en d'autres termes le passage du principe de plaisir au principe de réalité.

Les professionnels de l'enfance, les psychothérapeutes, les rééducateurs ont bien compris tout l'intérêt du jeu de l'enfant et en connaissent l'importance pour établir une relation de qualité : il permet de mettre en actes, sans conséquences réelles, les désirs et les pulsions. Le jeu permet aussi de dépasser les limites de la dépendance infantile : dépendance liée au jeune âge et surtout dépendance à l'adulte. Les castrations symboliques s'exercent dans le réel, les jeunes enfants sont soumis aux adultes, leur autonomie est réduite et de nombreux "objets" leur sont interdits. Le discours dominant est celui d'un report de leurs envies, de leurs désirs à une date ultérieure, souvent éloignée de plusieurs années : « tu pourras le faire quand tu seras grand, quand tu auras ton permis

de conduire, quand tu seras majeur, quand tu iras au lycée, etc.» Le jeu seul leur offre la possibilité de sortir de cette impuissance de l'enfance, de se saisir des biens des adultes, maison, voiture, relation de couple, relation scolaire, et d'en jouer. Les enfants savent bien que le jeu n'est qu'une fantaisie et ne le confondent pas avec le réel.

De plus, le temps du jeu est comme suspendu. L'enfant vit son jeu dans un présent infini et du coup ne voit pas le temps passer. Il existe une opposition entre ce temps du jeu et le temps social. Les adultes et particulièrement la famille sont garants de ce temps social qui toujours rattrape les humains et donc les enfants : « il est temps de passer à table, il faut que tu prennes ta douche, maintenant nous devons faire les devoirs, etc. » Les enfants éprouvent alors le sentiment qu'ils n'ont pas eu de temps suffisant pour jouer alors même qu'ils ont pu le faire longuement.

VIDÉO ET MONDE VIRTUEL

Le terme vidéo renvoie au monde numérique, au monde virtuel et s'oppose , au moins apparemment, au monde physique. Dans le monde virtuel, on retrouve cependant des éléments du monde physique: le climat, par exemple, y intervient, de même que la pesanteur : les personnages, même les super héros, tombent lorsqu'ils sont atteints.

Même si de nombreux éléments du monde physique sont repris dans les jeux vidéo, ils ne sont en aucun point comparables à des jeux classiques de construction par exemple. Ils ne peuvent non plus être réduits à un jouet, ni à une aire de jeu, ni même à la technologie. Ce qui caractérise le jeu vidéo est le recours à l'intelligence artificielle, c'est une forme d'interaction entre le joueur et le jeu. Même si le joueur dispose des commandes, il n'est pas tout-puissant, car le jeu propose des réponses surprenantes, qui interviennent de façon aléatoire, et qui paraissent alors porteuses de vie. Le jeu, par l'entremise des personnages, des situations, interagit avec le joueur.

QUELS SONT LES EFFETS SUR LES JEUNES JOUEURS ?

Dans certains jeux, les personnages portent des sabres laser, des combats doivent être menés. Par exemple, dans le jeu *Lego Star wars* apprécié par les six à dix ans, le jeune joueur devra développer des compétences d'agilité, de rapidité d'exécution. Pour vaincre, il va lui falloir faire preuve de curiosité, de sagacité et de détermination, autant de qualités humaines essentielles. Son objectif, résoudre l'énigme de l'entrée dans un nouveau monde avec des personnages construits sur le mode des briques à emboîtement qui amène une certaine distanciation du sujet envers son avatar. Il s'agit d'une confrontation, d'une compétition où la violence n'entre pas en jeu : la mort, le sang ne sont

pas présents. L'enfant devient complètement le personnage, mais ne perd jamais de vue qu'il s'agit d'un jeu, d'une fantaisie.



Lego Star Wars

Minecraft, un autre grand classique, fait appel à d'autres qualités : la planification, l'organisation, le principe de réalité virtuelle. En se référant aux notions de principe de réalité et de principe de plaisir, nous notons que, dans ce jeu, certains enfants ne vont jouer qu'avec le principe de plaisir, leur objectif est simplement de se déplacer dans une certaine forme d'ivresse motrice en recherchant le plaisir immédiat de la destruction sans rien construire ni organiser.

LA VIOLENCE CHEZ L'HUMAIN

En psychologie, nous évoquons deux grandes conceptions de la violence. La première, freudienne, peut se résumer à la formule: "l'homme est un loup pour l'homme". Dans son ouvrage *Malaise et civilisation*, Freud développe le concept de pulsion de mort, Thanatos. Une violence inhérente à l'humain depuis la petite enfance, qui rencontre, au cours de la vie, des contenants qui vont lui permettre de se transformer. L'agressivité primaire, freudienne, pourra ainsi être relayée, transformée par la pensée et par le langage. Les enfants vont peu à peu mentaliser, penser les conflits et les inévitables frustrations et quelquefois, même très jeunes, les enfants vont pouvoir envisager la place de l'autre, développer des capacités d'empathie. Ils seront en mesure de se dire : « *Mais, je peux lui faire mal... si je lui lance quelque chose, je lui fais mal ; je n'aimerais pas avoir mal, si j'étais à sa place* ». Tous les enfants ne développeront pas des capacités d'empathie et auront alors besoin d'interdits externes pour adapter leurs comportements sociaux. Ils se diront alors, avec un sentiment de persécution : « *C'est toujours sur moi que ça retombe, c'est moi qui me fais punir sans raison* ».

Une autre conception évoque la violence comme le résultat d'un processus de frustration, d'insatisfaction, de douleurs et de souffrance. René Spitz, psychanalyste et pédiatre, résume cette conception en une phrase : « *Enfants privés d'amour, ils deviendront des adultes pleins de haine* ».

Dans la conception freudienne, la violence peut être transformée par le savoir-dire, le pouvoir-dire, par l'élaboration, mais elle restera toujours prête à ressurgir. Dans la conception de Spitz, la violence ne concerne que les sujets ayant vécu des situations de déprivation. Le point commun à ces deux conceptions est l'existence de processus de mentalisation fragiles qui peuvent faire le lit du passage à l'acte. La violence éruptive apparaîtra alors comme la seule voie de résolution des tensions. Les professionnels de l'enfance connaissent bien ce type d'enfants. Le risque est d'alimenter la violence qui couve, quelle qu'en soit la cause initiale.

QU'EST CE QU'UN JEU VIDÉO VIOLENT ?

L'exemple du jeu vidéo GTA-V, *Grand Theft Auto, 5ème version*, sorti en décembre 2014, est édifiant. Le joueur n'a pas vraiment d'avatar, mais peut choisir de vivre le jeu à travers Michaël, Franklin ou encore Trevor, le psychopathe qui pratique la torture.



GTA-V

Après avoir assisté à des scènes de torture dans GTA-V, on se sent en mesure, s'appuyant sur le sens commun, de qualifier ce jeu de violent. Le critère principal étant le ressenti de la souffrance de la victime qui, avec un dispositif particulier, peut-être même amplifié par les vibrations de la manette de jeu relié au capteur cardiaque virtuel de celui qui est torturé.

Les normes européennes permettent aussi de juger de la violence d'un jeu. La *Paneuropéen games information*, dite norme PEGI propose des critères standardisés et des conseils. En ce qui concerne

GTA-V la norme PEGI déconseille ce jeu aux moins de 18 ans, pour cause de violence extrême, de meurtres, de langage injurieux, de relations sexuelles, d'utilisation de drogue, etc..



18 **Grand Theft Auto V**
Take2 Interactive Software Europe Ltd
The content of this game is suitable for persons aged 18 years and over only.
It contains: Extreme violence - Multiple, motiveless killing - Violence towards defenceless people - Strong language
Plate-forme: **PC**
Genre: **Action**
Releasedate: **2015-03-24**

Capture d'écran, <http://www.pegi.info/fr>

Les jeunes sujets nous révèlent la face cachée du jeu : le joueur peut aller dans une boîte nuit, boire de l'alcool, et ressentir les effets de celui-ci, « *On est complètement bourrés et on ne tient plus debout* ». Les parents et les éducateurs sont le plus souvent tenus dans l'ignorance du contenu réel de ce type de jeu et des normes PEGI. Souvent, à l'occasion de la sortie d'une nouvelle version d'un jeu vidéo violent, les versions antérieures sont alors transmises aux plus jeunes. Antoine, âgé de 7 ans et demi me confie ainsi que c'est son cousin qui le lui a donnée. Antoine est bien informé, il sait que ce jeu est déconseillé, voire interdit aux enfants de moins de 18 ans, mais il cache cet aspect à ses parents et tire une grande fierté de cette transgression.

Le numéro de juin 2015 de *Jeux vidéo magazine* présente un nouveau jeu intitulé Mad Max. Ce jeu vidéo propose, selon le commentaire « un jeu dynamique violent face à des hordes de punks dégénérés ». Tout un programme !

Pour *Call of Duty Black Ops-3*, ce sont des opérations spéciales de guerre qui sont proposées aux joueurs. Il doit alors se charger comme du « sale boulot »: les attentats, les meurtres ciblés.

LES EFFETS SUR LE PSYCHISME DES ENFANTS

Comme indiqué ci-dessus, le jeune Antoine, âgé de 7 ans et demi, joue régulièrement à la quatrième version de GTA. À l'évidence, il est bien trop jeune pour se confronter aux violences diverses proposées par le jeu. Ses parents n'ont pas le temps de s'intéresser vraiment à ses loisirs. Son père a retenu que son fils aime bien ce jeu sur console, qu'il fait, selon ses dires « un peu n'importe quoi », mais que cela reste un jeu. C'est vrai que son fils déclare volontiers, « j'aime bien aller dans les magasins pour voler », ou encore en « moi j'ai une astuce pour les tuer tous, c'est de prendre un

pistolet et de leur tirer dessus ». Ce parent n'a cependant pas mesuré la confusion psychique que cet environnement virtuel très réaliste et violent induit chez son fils. Ainsi, Antoine explique qu'il fréquente une boîte de nuit et que les « Les stringtiseuses, elles sont venues chez moi, on était quatre dans l'appartement, elles m'ont déshabillé, et elles ont vu le slip en dessous, elles avaient le string et le petit soutien-gorge. Je les tue pas, sauf les grosses, j'ai lancé une grenade ça fait trop marrer ! ». Ce garçon n'est pas capable d'élaborer les situations vécues dans le jeu. Il montre par son discours une indifférenciation entre la mise en scène à laquelle il participe sur l'écran et sa vie réelle. Ces deux univers, celui du jeu et celui de la réalité, s'interpénètrent et génère une confusion psychique dommageable.

De nombreuses recherches en psychologie sociale, particulièrement aux États-Unis, mais aussi en France mettent en évidence des effets bien caractérisés. L'une a été menée à Grenoble à l'université Pierre Mendès-France par Laurent Bègue et Youssef Hassan. Elle montre que les jeux vidéo violents suscitent des pensées agressives : « Nous avons montré que les pensées hostiles suscitées par la pratique des jeux vidéo faisaient le lien entre les jeux violents et le comportement agressif. Après une phase de familiarisation, cent-trente-six adultes ont joué durant vingt minutes à un jeu violent ou à un jeu d'action non violent. Ensuite, les participants devaient lire deux scénarios ambigus et imaginer la suite de l'histoire. Dans une seconde étape de l'expérience, chaque participant réalisait une tâche compétitive contre un partenaire : il devait appuyer aussi vite que possible sur une touche dès qu'il percevait un signal sonore. Le perdant recevait un son désagréable dans les oreilles. Les participants croyaient que l'intensité du son avait été choisie par leur adversaire. Les résultats ont montré que les participants ayant joué à un jeu vidéo violent, quel que soit leur sexe, avaient davantage de pensées agressives et défiaient davantage leur adversaire. » (Bègue, 2012)

CAS CLINIQUES

Une seconde méthode, pour approcher la problématique des jeux vidéo violents, est la méthode clinique, qualitative. Les cas cliniques présentés sont ceux de deux garçons à l'entrée de l'adolescence. Les deux ont en commun un jeu excessif, par l'intérêt porté, par le temps dédié, à des jeux vidéo violents.

PAUL, 12 ANS ET DEMI

Paul joue à Call of Duty Black Ops, mais surtout à GTA-IV. Ses parents sont attentifs à ce que les devoirs soient faits, alors il ne peut pas jouer autant qu'il le souhaiterait, heureusement, il peut aller chez un ami, sous de multiples prétextes et là, il assouvit sa passion.

Qui est Paul ? C'est un garçon très sympathique, attentif à autrui, très sportif, qui excelle en judo : il a été repéré par la fédération française, est sélectionné pour des compétitions de haut niveau, des espoirs sont mis en lui, mais il veut arrêter ce sport aux entraînements trop nombreux qui l'empêchent de rencontrer ses amis et de jouer, autant qu'il le souhaiterait, aux jeux vidéo.

En classe de sixième, il présente un comportement perturbateur, violent quelquefois : bagarres, insultes, grossièretés. Une prise en charge psychothérapique est décidée avec, à la fois, un travail sur le réel, mais aussi sur les fantasmes, la violence ressentie. Un vrai échange, dans un espace contenant qui lui permet d'être en sécurité. De réels progrès sont notés, particulièrement en ce qui concerne la violence agie : bagarre, insultes. Cependant, des insolences envers les professeurs, et des écrits moqueurs, insultants, voire pornographiques, par un défaut d'internalisation des limites, prennent le relais.

Il visionne aussi des vidéos sur des sites pornographiques, avec un ami ou chez lui sur l'écran de sa console ou de son iPod.

Comment Paul joue-t-il aux jeux vidéo violents ? Joue-t-il de façon répétitive, archaïque ou arrive-t-il à intégrer le jeu dans le travail psychique du processus adolescent ?

Ce qu'il apprécie, c'est le réalisme du jeu et le fait qu'il n'y ait pas de limites, mais son jeu se déroule dans une forme d'errance. Son avatar traverse la ville, armes à la main, volant des voitures, écrasant les piétons, faisant feu sur tous les humains rencontrés, dans toutes les situations. Parfois aussi il met en scène le « suicide » de son personnage qu'il fait sauter du haut des immeubles. Puis, il lui arrive d'aller dans la boîte de nuit *Rose* « dans une petite rue derrière le local des poubelles », précise-t-il, voire des filles dansant en String. « On les paye en introduisant des billets dans leur string ». « Ça permet de se détendre et de rigoler un peu. »

À noter, lorsqu'il joue avec un ami, il semble, grâce à l'étayage de ce pair, pouvoir envisager un scénario de jeu.

VICTOR, 13 ANS

Pour Victor, la vie n'a pas fait de cadeaux, il n'a jamais rencontré son père qui n'a pas souhaité le reconnaître à la naissance. Mère et fils sont très proches, voire trop proches, car Victor me dit « être trop collé à sa mère et manquer d'autonomie. »

Ce qui a déclenché la demande de suivi psychologique est le visionnage de séquences pornographiques sur l'ordinateur portable de sa mère.

Victor est un garçon sympathique, ouvert à la relation d'aide psychologique. Comme Paul, il adore les jeux vidéo : Call of Duty, World of Warcraft, Star Wars et bien entendu GTA-IV. Le dimanche, il a joué plus de huit heures à GTA-IV. Une partie de l'après-midi chez un ami puis, de retour chez lui, très discrètement dans sa chambre jusqu'à minuit. Il apprécie la liberté du jeu qui permet « de se lâcher » surtout « par rapport aux gens de la vie qui nous énerve », précise-t-il.

Le jeu de Victor semble plus élaboré que celui de Paul et son discours montre une certaine réflexion par rapport à cette activité : « faire ce qu'on veut dans un monde réaliste cela rend le jeu irréaliste », déclare-t-il. Il s'intéresse au scénario. Il exprime de la compassion pour le personnage principal du jeu, Niko Bellic émigré sans famille, en prise avec son « rêve américain ». Il ressent très profondément les difficultés de ce personnage pour arriver à exister, à réussir, « à remonter seul le courant ». Son jeu semble en prise directe avec sa propre problématique : Victor est un garçon non reconnu par son père comme Niko Bellic, l'émigré serbe, n'est pas reconnu par l'Amérique. L'avatar du jeu lutte contre cette adversité et doit accomplir des actions non morales, délictueuses, criminelles. Lui, Victor, ne lutte pas, il est plutôt sur le versant dépressif, mais il s'identifie au personnage de son jeu. Et certainement, ce jeu lui permet l'élaboration de l'absence de son père.

DEUX JEUNES ADOLESCENTS, MAIS AUSSI DEUX FAÇONS DE JOUER

Pour ces deux adolescents, le jeu vidéo violent n'a pas la même fonction ou la même utilité. Pour Paul, le jeu semble répondre, comment en miroir, à la violence pubertaire qu'il ressent. Son jeu n'est pas élaboré, symbolisé, mais reste archaïque et répétitif. Paul semble exprimer une sorte « d'appétence ou un besoin traumatophilique » (Guillaumin) impliquant une recherche des limites de l'excitation. Une recherche de représentations fortes, violentes, en rapport avec l'intensité non élaborable de la violence pubertaire ressentie.

Avec Victor on entre dans un autre type de fonctionnement : il se sert de la « solution jeux vidéo » violents (Leroux) afin d'essayer d'élaborer la violence et les angoisses liées au processus d'adolescence. Son intérêt se porte sur le scénario, il s'identifie au personnage principal ce qui lui permet d'élaborer, en partie, l'abandon et l'absence de son père.

UNE CONDAMNATION MORALE

Il ne me semble pas possible de condamner les jeux vidéo violents au principe qu'ils feraient violence aux jeunes utilisateurs. Pour certains, ces jeux sont des miroirs, ils offrent la possibilité de mettre en représentation la violence subie menaçante pour l'intégrité psychique. Pour d'autres, le jeu peut devenir aussi un support d'élaboration du processus de subjectivation de l'adolescence. S'il fallait une condamnation, elle devrait être morale et venir de la société qui pourrait juger qu'il n'est pas acceptable de proposer à ses enfants, principalement ses garçons, des divertissements où la violence est aveugle et la place de la femme réduite à un objet sexuel.

BIBLIOGRAPHIE

Anderson, C., A., (Dir). (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, Vol 136(2), Mar 2010, pp 151-173.

Bègue, L.(2013). Trois questions à Laurent Bègue. *Sciences humaines*, n° 236, avril 2012.

Cognet, G. (2011). *Comprendre et interpréter les dessins d'enfants*. Paris : Dunod.

Dérivois, D. (2004). *Psychodynamique du lien drogue-crime à l'adolescence : répétition et symbolisation*. Paris : l'Harmattan.

Freud, A. (1968). *Le normal et le pathologique chez l'enfant*. Paris, Gallimard (ed. originale: 1965).

Guillaumin, J. (1985). Besoin de traumatisme et adolescence : hypothèse psychanalytique sur une dimension cachée de l'instinct de vie. *Adolescence*, vol. 3, n° 1, pp 127-138.

Jeammet, P. (2009). *Paradoxe et dépendance à l'adolescence*. Bruxelles : yapaka.be

Leroux, Y. (2013). Quelques points de rencontre entre la culture Geek et les adolescents. *Le Carnet Psy*, n°168, pp 41-45.

Marty, F. (2002). *Transactions narcissiques à l'adolescence*. Paris : Dunod.