

Tuer et se faire tuer dans les jeux vidéo : quels effets ?

Soumis par Fabrice Pastor

Qu'y a-t-il dans la tête d'un joueur de jeux vidéo s'adonnant à sa passion ? Plus précisément, quelles émotions ressent-il lors d'un combat, lorsqu'il tue, ou lorsqu'il est tué ? C'est la question à laquelle ont cherché à répondre des chercheurs de l'école d'économie d'Helsinki.

Pour percer l'esprit de leurs sujets, les chercheurs ont utilisé un appareillage d'analyse des réactions psychophysiologiques telles que la résistance électrique de la peau, ou les mouvements faciaux et oculaires. C'est le jeu "James Bond 007: NightFire" qui a été choisi comme base pour les tests.

Les résultats obtenus sont surprenant: le joueur éprouve une joie secrète à voir son personnage se faire abattre lors d'une mission. De nombreux sujets auraient aussi présenté des signes d'émotion négative lorsqu'ils tuaient ou abattaient un ennemi, malgré une manifestation extérieure de satisfaction. Pour déterminer si certains de leurs cobayes présentaient des tendances psychopathiques, les chercheurs leurs ont fait passer le questionnaire de personnalité d'Eysenck, contenant des questions telles que: "aimeriez vous que les gens aient peur de vous" ? En résultat, il se trouve que ces sujets présentaient beaucoup moins d'inquiétudes à l'idée d'abattre leurs cibles...

Déjà qu'il est difficile d'avoir des données fiables avec une IRM, que penser de l'efficacité des méthodes employées par ces chercheurs ? On ne peut tout de même s'empêcher de penser aux expériences inspirées par Stanley Milgram, au cours desquelles des scientifiques établirent que leurs sujets éprouvaient une certaine difficulté à torturer un personnage virtuel en 3D.

Une objection que l'on peut faire à ces travaux est que les jeux vidéo violents ne semblent pas déclencher de tels scrupules. Quant au plaisir secret éprouvé à voir son personnage se faire abattre, celui-ci est sûrement à rapprocher de cette théorie psychologique qui affirme que le joueur invétéré dilapidant son argent au casino éprouve en réalité un plaisir inconscient à perdre... A moins que la mort du personnage ne soit perçue avec soulagement comme une punition justifiée après avoir commis dans le jeu tant d'atrocités.