

JEUX VIDEO ET TERRORISME

(Merci à Thomas Constant, Oscar Barda, William Audureau, Nicolas Turcev et Anonymous pour leurs remarques qui ont contribué à améliorer ce texte)

Au plus fort de la panique des attentats de Paris, Jan JAMBON, vice-premier ministre Belge, ajoute à la panique en affirmant que des terroristes pourraient utiliser la console Playstation 4 pour communiquer sans être repérés par les services de renseignement. La question d'un lien entre les jeux vidéo et le terrorisme a alors été à nouveau posée.

Par le passé, World of Warcraft et Second Life ont été explorés par des agents secrets américains et anglais. Les agents de la CIA, du FBI et du Pentagone étaient si nombreux dans Second Life qu'un groupe de coordinateurs a dû être créé. Malgré une surveillance attentive de ces jeux et du Xbox live, aucun début de preuve d'une utilisation des mondes virtuels par des terroristes n'a pu être apporté.

Hier comme aujourd'hui, les jeux vidéo sont les pires endroits pour tenter de masquer une communication. Les serveurs des jeux vidéo enregistrent tout. La position des joueurs, leurs armes, leurs munitions et leurs discussions sont soigneusement consignées. Même les trajectoires des balles sont mises en mémoire. Les joueurs de Halo peuvent ainsi sauvegarder leurs parties, les partager ou les revoir. Comment, dans un monde où la mémoire est totale, un terroriste pourrait-il réussir à cacher quelque chose ? En 2014, un jeune Australien de 14 ans l'a appris à ses dépens. Il a été arrêté après avoir rencontré des membres de l'ISIS en ligne et avoir téléchargé des plans de fabrication de bombes sur sa Playstation. Il a été condamné à deux ans de prison.¹

Les jeux vidéo peuvent rencontrer le terrorisme à plusieurs occasions. Tout d'abord, les terroristes peuvent être des personnages de l'histoire. Parfois, le jeu vidéo se limite à exploiter l'opposition entre les terroristes et les forces de l'ordre, comme dans le jeu Counter Strike. Dans ce jeu, il est possible de jouer du côté des terroristes ou des contre-terroristes. Les terroristes tentent de poser une bombe et de la faire exploser, et les contre-terroristes tentent de les en empêcher. Les jeux vidéo peuvent aussi raconter une histoire bien plus complexe. Par exemple, dans Call of Duty Modern Warfare 2, le joueur infiltre une groupe terroriste qui attaque un aéroport. Même s'il n'est pas nécessaire de tirer un seul coup de feu, ce moment de jeu a suscité beaucoup de polémiques. Pourtant, la relation du joueur à son personnage-joué est complexe. Il a, par exemple, été montré que jouer le rôle d'un terroriste pourrait finalement accroître les comportements moraux. Le mécanisme serait le suivant : la culpabilité éprouvée du fait des actes injustes et violents rendrait la personne plus sensible à la cruauté, la violence, l'absence de compassion ou l'injustice.²

Le terrorisme est présent sous la forme d'un discours idéologique. C'est le cas avec des jeux vidéo modifiés par des supporters de l'EI . Le jeu vidéo ARMA III a été modifié par des "moddeurs" pour permettre au joueur les différentes factions du conflit Irako-Syrien, dont les

¹ <http://www.reuters.com/article/us-mideast-crisis-austria-idUSKBN0OB0LK20150526>

² Grizzard, Matthew et al. "Being bad in a video game can make us morally sensitive." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17.8 (2014): 499-504.

membres de l'Armée Islamique.³ Des images du jeu GTA V ont été assemblées et mises en ligne sur Youtube avec comme commentaire incitatif : « Faites en vrai ce que vous faites dans les jeux vidéo. » Les images montrent un personnage qui attaque des policiers ou un convoi militaire. L'idéologie peut aussi être moins explicite. La multiplication des jeux vidéo se situant dans le Moyen Orient actuel s'accompagne d'un "vocabulaire politique" qui désigne des cibles à la violence d'état et la légitiment au moins le temps du jeu. L'ennemi est ordinairement "l'arabe" ou le "musulman". Il est décrit à grand traits avec un keffieh, une djellaba, une peau sombre et très généralement associé au terrorisme international ou à l'islamisme radical⁴. En un mot, les jeux vidéo poursuivent la construction de la figure de l'Oriental comme fondamentalement différent de l'Occident et devant pour ce faire bénéficier des lumières de la démocratie occidentale, même si elles sont apportées par les armes.

Les jeux vidéo peuvent-ils avoir un impact sur l'entrée dans le terrorisme ? Il est possible d'imaginer qu'une personne fragilisée puisse être suffisamment impressionnée par les images d'un jeu vidéo. Une étude de FERGUSON et OLSON donne un début de réponse. Ils ont tenté de comprendre quel était l'effet des jeux vidéo violents comme Halo et Grand Theft Auto chez les jeunes les plus vulnérables. La vulnérabilité a été définie à partir de scores à une échelle de dépression et de symptôme de troubles de l'attention. La recherche n'a pas confirmé la croyance populaire que les jeux vidéo violents augmentent les comportements agressifs ou délinquants chez des jeunes présentant déjà des difficultés psychologiques. Même chez les jeunes pour qui l'agressivité est un trait de personnalité important, ce lien n'a pas été trouvé. En d'autres termes, les sources des comportements violents doivent être trouvés ailleurs que dans les médias.

Il y a 1001 raisons de commettre des actes terroristes, mais l'utilisation des jeux vidéo vient après chacune d'entre elles. Contrairement à la croyance populaire, les terroristes ne sont pas des psychopathes. Lorsque l'on arrive à reconstituer leurs parcours, on trouve des histoires faites de traumatismes infantiles, de vifs sentiments d'injustice et d'humiliation. La carrière terroriste apparaît alors à la personne comme une justification à des comportements violents et comme un moyen de servir une juste cause. A l'intérieur du groupe terroriste, les barrières psychologiques au meurtre sont érodées du fait des croyances maintenues par les membres du groupe.

En conclusion, les jeux vidéo ne doivent pas être pris pour autre chose que ce qu'ils sont : des jeux. Ils peuvent donner lieu à des débordements qui peuvent être problématiques mais jamais à des comportements aussi graves que des actes terroristes.

SOURCES

Borum, Randy. "Psychology of terrorism." 14 Dec. 2007

³ <http://www.armaholic.com/page.php?id=28406>

⁴ Šisler, Vít. "Representation and self-representation: Arabs and Muslims in digital games." *M. Santorineos, N. Dimitriadi, eds* (2006): 85-92.

.Ferguson, Christopher J, and Cheryl K Olson. "Video game violence use among "vulnerable" populations: The impact of violent games on delinquency and bullying among children with clinically elevated depression or attention deficit symptoms." *Journal of youth and adolescence* 43.1 (2014): 127-136.

Šisler, Vít. "Representation and self-representation: Arabs and Muslims in digital games." *M. Santorineos, N. Dimitriadi, eds* (2006): 85-92.