Le jeu vidéo, un laboratoire du réel ?

Yann Leroux travaille comme psychothérapeute et psychanalyste auprès d'enfants et d'adolescents à Talence et à Périgueux. Il est lui-même un gamer et étudie l'impact des jeux vidéo sur le monde réel. Un sujet au cœur de son intervention à la Maddy Keynote 2021.

Temps de lecture : minute

23 septembre 2021

D'emblée, Yann Leroux tient à rassurer les parents : "Quand on regarde la littérature, il n'y a pas d'inquiétude à avoir. Les jeux vidéo sont regardés sous toutes les coutures depuis maintenant plus de 30 ans et on ne trouve pas de commencement de début de preuve d'une confusion de la réalité à cause des jeux vidéo."

Les équivalents modernes des ménestrels d'antan

Au contraire, ce serait plutôt les "non-gamers" qui pratiqueraient la confusion entre réel et virtuel, à l'image de ces médias qui ont utilisé par erreur des images du jeu Assassin's Creed pour illustrer la guerre en Syrie ou cet homme politique qui félicite un pilote pour son atterrissage périlleux... dans GTA5. *"Si ces images sont massivement utilisées, c'est parce que ce sont des images qui nous permettent de raconter des histoires. Les jeux vidéo sont les équivalents modernes des griots ou des*

ménestrels d'antan" , explique Yann Leroux.

Autre idée reçue sur les jeux vidéo : ils inciteraient à la violence. Par exemple, à force de jouer à un FPS [First Person Shooter, ou jeu de tir à la première personne, ndlr], les joueurs et joueuses intégreraient les valeurs et les normes de ces jeux, dans lesquels la violence permet de résoudre tous les problèmes. Pour autant, il n'y a pas de preuve avérée de cette théorie. Au contraire. *"On ne trouve pas de relation directe entre des comportements violents et la pratique des jeux vidéo"* , insiste Yann Leroux. *"C'est même plutôt décorrélé, puisqu'aux Etats-Unis, ces dernières années, le nombre d'attaques sur les personnes et sur les biens a diminué, alors que le nombre d'heures de jeux vidéo consommées n'a pas cessé d'augmenter."*

Mieux comprendre notre réalité

À l'inverse, les jeux vidéo peuvent nous servir à mieux comprendre notre réalité. Par exemple, en septembre 2005, le monde de World Of Warcraft a été touché pendant une semaine par une pandémie, dite "Incident du sang vicié" ou "Peste du Sang Corrompu" . Une occasion inédite - c'était bien avant le Covid - pour les chercheurs d'étudier les façons dont se transmettent et se répandent les pandémies, ainsi que les réactions des populations touchées.

La pratique du jeu vidéo permet aussi de développer certaines compétences très utiles dans le monde réel. Yann Leroux cite notamment l'exemple de la chirurgie : *"Plus vous jouez à un jeu vidéo et surtout aux jeux vidéo en trois dimensions, plus vos compétences de chirurgie sont grandes"* . Une étude menée au début des années 2000 a ainsi observé que les chirurgiens qui jouaient à des jeux vidéo faisaient 32 % d'erreurs en moins dans le cadre d'une laparoscopie, un examen médical qui consiste à observer l'intérieur de la cavité abdominale grâce à un endoscope.

Conclusion du psychanalyste : *"Les jeux vidéo nous permettent de mieux comprendre comment nous fonctionnons individuellement et comme société. Ils rendent des services qui sont tout à fait inestimables"* . Yann Leroux n'a donc qu'un seul conseil à partager : *"Keep Gaming !"*

Article écrit par Benoit Zante