

## Violence et jeu vidéo : en finir avec le débat

1 Pourquoi n'entendons-nous pas davantage parler des vertus<sup>1</sup> du jeu vidéo ? Après tout, ce loisir, au même titre que tous les jeux en général, constitue un bon moyen d'apprentissage de l'échec et de la persévérance. De même, il participe au développement des réflexes, de la dextérité mentale<sup>2</sup>, de la capacité de concentration. Observation, 5 élaboration d'hypothèses, prise de décision, expérimentation, une partie de jeu vidéo équivaut à une intense séance de gymnastique cérébrale. Pour s'en apercevoir, il suffit de pratiquer. Mais on peut toujours rêver. Bien qu'à ce jour aucune étude scientifique n'ait été en mesure d'établir un lien de cause à effet entre la violence des jeux vidéo et celle dans la 10 réalité, une partie de l'opinion continue à prétendre le contraire. Difficile, dans ces conditions, de prendre au sérieux l'inquiétude de cette population non-initiée, à qui l'interactivité<sup>3</sup> des nouveaux médias fait peur. Et qui a tort d'avoir peur. [...]

Si cet art ne flatte pas les sentiments les plus nobles de l'humanité, il est néanmoins porteur d'un signe de sagesse : mieux vaut reconnaître et exprimer sa part d'agressivité<sup>4</sup> dans le cadre bien délimité d'un jeu, plutôt que de la refouler et prendre le risque d'en perdre 15 le contrôle. Nier cette fascination que la violence exerce dans une certaine mesure sur nos imaginaires, c'est déjà faire un pas en arrière dans la connaissance de soi, s'exposer aux refoulements<sup>5</sup>, et donc aux surprises. C'est la porte ouverte aux actes violents impulsifs<sup>6</sup>, expressions de frustrations intérieures dont les sujets ne sont pas mentalement armés pour en venir à bout de manière raisonnable.

20 Quand on y regarde de près, il n'y a pas plus de violence entre deux personnes qui s'affrontent dans un jeu de baston<sup>7</sup> qu'entre deux individus qui échangent leurs points de vue au cours d'une discussion animée. Dans les deux cas, l'évacuation<sup>8</sup> de pulsions agressives à laquelle nous assistons relève d'un même mécanisme. La violence reste abstraite, contenue dans un cadre consensuel<sup>9</sup> raisonnable, précis et sans danger. En 25 l'occurrence, nous avons d'un côté la joute orale et le poids de mots, de l'autre un écran et deux paddles<sup>10</sup>. Car les gens ont, en général, l'intelligence instinctive de préférer des formes de violence qui en restent au stade de l'idée. En cela, les jeux de tir à la Quake ou à la Tomb Raider reflètent à merveille cette prudence naturelle qui nous guide au cours de l'existence. C'est tellement plus confortable de jouer les aventuriers ou les gros bras lorsqu'on sait qu'il 30 n'y a aucun risque de souffrance et pas de réel engagement physique.

Fabrice DEMURGER, <http://gropixels.com/site/violence.php>, 01/2001

---

<sup>1</sup> Vertus : qualités qui rendent [le jeu vidéo] propre à produire un certain effet.

<sup>2</sup> Dextérité mentale : habileté de l'esprit.

<sup>3</sup> Interactivité : communication, dialogue.

<sup>4</sup> Agressivité : volonté inconsciente de destruction.

<sup>5</sup> Refoulement : blocage.

<sup>6</sup> Impulsifs : qui sont accomplis sans réflexion.

<sup>7</sup> Jeu de baston : jeu de combat.

<sup>8</sup> Évacuation : élimination.

<sup>9</sup> Consensuel : de consentement (accord) entre les personnes.

<sup>10</sup> Paddles : objets destinés à transmettre le mouvement.

## **-I- Questions de compréhension**

1- L'énonciateur ouvre le texte par une phrase interrogative. Quelle en est la **valeur** ?

2- À partir des mots les plus récurrents, **précisez** le thème du texte.

3- a) Parmi les thèses ci-dessous, **recopiez** celle de l'énonciateur :

- La violence dans le jeu vidéo incite à des actes agressifs réels.
- La violence dans le jeu vidéo a des vertus physique, morale et sociale.
- La violence dans le jeu vidéo est un refoulement.

b) **Relevez** les arguments qui étayent la thèse de l'énonciateur.

4- a) **Dégagez** l'idée principale du paragraphe 2.

b) Quelle en est l'idée secondaire ?

c) **Expliquez** la relation entre les deux idées.

d) **Relevez**, dans le paragraphe 2, le champ lexical de la psychologie puis **expliquez** son emploi.

5- a) Quelle thèse les opposants défendent-ils ?

b) Pourquoi selon l'énonciateur, les opposants n'ont-ils pas raison ?

c) **Relevez** les exemples qui expriment la désapprobation de l'énonciateur.

6- À **quoi** l'énonciateur compare-t-il le jeu de baston ? Pourquoi.

1- L'énonciateur ouvre le texte par une phrase interrogative. Quelle en est la **valeur** ?  
*L'énonciateur ouvre le texte par une phrase interrogative pour poser la problématique du sujet formulé dans le titre. Cette phrase interrogative a pour thème les vertus du jeu vidéo.*

2- À partir des mots les plus récurrents, **précisez** le thème du texte.  
*Les mots les plus récurrents sont « violence » (6x) et « jeu » et son référent « il » (9x). D'où le thème, la relation entre la violence et le jeu.*

3- a) Parmi les thèses ci-dessous, **recopiez** celle de l'énonciateur :

- La violence dans le jeu vidéo incite à des actes agressifs réels.
- **La violence dans le jeu vidéo a des vertus physique, morale et sociale.**
- La violence dans le jeu vidéo est un refoulement.

*La thèse de l'énonciateur est la deuxième : « La violence dans le jeu vidéo a des vertus physique, morale et sociale. »*

b) **Relevez** les arguments qui étayent la thèse de l'énonciateur.  
*Les arguments qui étayent la thèse de l'énonciateur sont :*

- *Le jeu constitue un bon moyen d'apprentissage de l'échec et de la persévérance.*
- *Il participe au développement des réflexes, de la dextérité mentale, de la capacité de concentration.*
- *Il est néanmoins porteur d'un signe de sagesse : mieux vaut reconnaître et exprimer sa part d'agressivité dans le cadre bien délimité d'un jeu, plutôt que de la refouler et prendre le risque d'en perdre le contrôle.*

4- a) **Dégagez** l'idée principale du paragraphe 2.  
*Le jeu vidéo est un moyen de défouler la violence.*

b) Quelle en est l'idée secondaire ?  
*Les frustrations intérieures génèrent de la violence.*

c) **Expliquez** la relation entre les deux idées.  
*Quand la violence reste refoulée, elle engendre des actes violents. Mais quand elle trouve une issue dans un jeu vidéo, elle ne risque plus de nuire. Le jeu vidéo est un exutoire à la violence.*

d) **Relevez**, dans le paragraphe 2, le champ lexical de la psychologie puis **expliquez** son emploi.

**Champ lexical de la psychologie** : « agressivité – refouler – violence – imaginaires – connaissance de soi – refoulements – actes violents impulsifs – frustrations – mentalement »  
**Explication** : *L'énonciateur considère que la violence est l'extériorisation de refoulements qui échappent au contrôle de l'être humain et que, de ce fait, elle est étroitement liée à sa psychologie.*

5- a) Quelle thèse les opposants défendent-ils ?  
*Les opposants défendent l'idée que : « La violence dans le jeu vidéo incite à des actes agressifs réels. »*

b) Pourquoi selon l'énonciateur, les opposants n'ont-ils pas raison ?

*Selon l'énonciateur, les opposants n'ont pas raison car aucune étude scientifique jusque-là n'a pu établir un lien de cause à effet entre la violence des jeux vidéo et celle dans la réalité.*

c) **Relevez** les exemples qui expriment la désapprobation de l'énonciateur.

*Les exemples qui expriment la désapprobation de l'énonciateur sont : « Mais on peut toujours rêver. » (L : 7) et « Et qui a tort d'avoir peur. » (L : 11)*

6- À quoi l'énonciateur compare-t-il le jeu de baston ? Pourquoi.

*L'énonciateur compare le jeu à la discussion pour élucider son idée ; il considère que la discussion, moyen réel pour éviter les affrontements sanglants, est identique au jeu, moyen fictif pour échapper à la violence réelle. En rapprochant le fictif et le réel, il donne plus de force et de crédibilité à son idée.*