

Les jeux vidéo

Ils transforment les enfants en robots tueurs selon un expert militaire canadien

D'après un article d'Andrea Baillie (The Canadian Press, du 26/08/99), disponible en anglais sur le site Internet <http://www.rense.com/politics4/vid.htm>

Un quotidien canadien, "The Canadian Press", du 26 août 1999, rend compte d'une communication alarmante faite par le Lieutenant-Colonel Dave Grossmann aux chefs de la Police de son pays. Maintenant retraité, cet officier a passé 25 ans à former des tireurs d'élite. Il explique que les jeux vidéo violents jouent exactement le même rôle que les simulateurs dont il se servait dans l'armée pour apprendre à ses hommes à tuer. Dans les deux cas, il se produit une insensibilisation du sujet qui s'entraîne, et la formation de ce que Dave Grossmann appelle "un réflexe homicide".

"Mettre ces jeux vidéo entre les mains des jeunes, dit le Lieutenant-Colonel Grossmann, revient à les soumettre à un entraînement militaire de haut niveau. On montre en spectacle à ces enfants des êtres humains qui souffrent et qui meurent, tout en leur apprenant à associer ces choses avec le plaisir." Il y a, selon Dave Grossmann, des similitudes troublantes entre la pratique des jeux vidéo et le conditionnement auquel on soumet les militaires. Cet expert est l'auteur d'un ouvrage intitulé : "Teaching our Kids to Kill" (Nous apprenons à nos enfants à tuer). Il estime qu'à priori l'acte de tuer n'est ni spontané, ni facile : pour qu'un soldat devienne capable de tuer, on doit l'entraîner longuement, en l'obligeant à tirer sur des cibles en forme de silhouettes humaines qui surgissent inopinément devant lui. Il faut répéter cet acte d'innombrables fois pour qu'il devienne un réflexe conditionné. Suite à cette formation, même si dans une situation de combat réel le soldat ressent de la peur, on peut compter que son conditionnement l'emportera sur sa pensée et sur ses émotions.

"Personne n'y prend garde, dit D. Grossmann, mais les jeux vidéo développent un réflexe conditionné de même nature. Cela expliquerait pourquoi certains jeunes assassins continuent à tirer, bien longtemps après avoir abattu la personne qui les avait irrités. Dans les meurtres en série qui ont eu lieu dans certaines écoles américaines, les jeunes agresseurs ont ouvert le feu, puis continué à tirer comme des robots. Quand la police leur demande pourquoi ils ne se sont pas arrêtés alors que les victimes étaient manifestement mortes, ils répondent qu'ils n'en ont aucune idée ! Mais nous, nous savons pourquoi : ces jeunes qui n'avaient peut-être encore jamais tiré une seule balle réelle s'étaient déjà longuement entraînés sur des cibles virtuelles. Ils avaient déjà tiré des milliers et des milliers de balles virtuelles en pratiquant leurs jeux vidéo."

John Stone, le Shérif de Jefferson County au Colorado, était à la tête des équipes de secours de la ville de Littleton le jour du massacre au Lycée de Columbine. Il dit que les deux jeunes meurtriers, Dylan Klebold et Eric Harris, étaient l'un et l'autre passionnés de jeux vidéo. Ces deux garçons ont retourné leurs armes contre eux-mêmes après avoir tué douze de leurs camarades et un de leurs professeurs. "Ils pratiquaient un jeu qu'on appelle 'Doom' (Condamnation). C'est un de ces jeux où l'on traque les gens pour les abattre ensuite", dit John Stone, qui a également pris la parole au cours de la Conférence Annuelle des Chefs de la Police Canadienne. Il déclare : "Des élèves rescapés de la tuerie ont déclaré que Klebold et Harris prenaient un plaisir évident à abattre leurs camarades. Dans la

bibliothèque, un autre élève les a interpellés, disant : 'Mais qu'est-ce que vous faites ?' Pour toute réponse, un des tueurs a dit avec un sourire : 'On tue des gens'. On aurait dit que pour lui, c'était un simple jeu."

Comme pour imiter la série tragique de Columbine, huit jours plus tard, un élève de 14 ans a tué un de ses camarades et en a blessé un autre au Lycée W.R. Myers à Taber, Alta. L'officier de police Dennis Reimers, qui a désarmé le tireur de Taber, déclare que même en l'absence de preuves d'une passion pour les jeux vidéo, ce meurtre pouvait fort bien avoir été inspiré par des spectacles télévisés.

Deux ans plus tôt, dans l'Etat du Kentucky, un autre massacre avait eu lieu dans une école. Le jeune meurtrier s'adonnait à des jeux vidéo violents ; il aimait aussi les films violents. Les parents des victimes ont intenté un procès aux producteurs et aux distributeurs du matériel en question, réclamant plusieurs millions de dollars de dommages et intérêts.

Certains invoquent le "Premier Amendement" de la Constitution des Etats-Unis, qui accorde aux citoyens le droit de se réunir librement pour pratiquer les activités de leur choix. Grossman répond : "Le Premier Amendement ne devrait pas garantir à des gosses de cinq ans le droit de se réunir dans des salles de jeu pour apprendre à faire sauter la cervelle aux gens."

Note de Source de Vie:

A cette dénonciation du rôle des jeux vidéo par Dave Grossmann, il convient d'ajouter que la cause première et profonde du mal ne réside pas dans les jeux informatiques eux-mêmes, si pernicieux soient-ils, mais dans le cœur humain non régénéré. L'existence de ces jeux est simplement une tentation de plus, une occasion de chute de plus. Dans la Bible, l'épître de Jacques (chapitre 1, versets 13 à 15) nous rappelle ceci : *"Dieu ne tente personne. Mais chacun est tenté parce que sa propre convoitise l'attire et le séduit. Puis la convoitise, lorsqu'elle a conçu, enfante le péché, et le péché, parvenu à son terme, engendre la mort."*

C'est très précisément ce qui se passe avec les jeux vidéo et les films violents. Loin de tenir lieu de "soupape de sécurité" comme certains voudraient nous le faire croire, ils offrent à beaucoup de jeunes et d'adultes l'occasion de nourrir et de renforcer des pulsions malsaines. Jésus l'a souligné avec force et clarté : prendre plaisir à un mal quelconque en pensée, même à un mal "virtuel" sur un écran vidéo, sur un écran de cinéma ou dans son imagination, c'est déjà pécher ; aux yeux de Dieu, c'est comme si on avait déjà commis l'acte (*"Mais moi, je vous dis que quiconque regarde une femme pour la convoiter, a déjà commis adultère avec elle dans son cœur"* Mathieu 5:28.) S'ils prennent plaisir au "meurtre virtuel" dans un jeu vidéo ou dans un film violent, certains individus ne pourront pas éviter le désastreux phénomène de débordement ou de mimétisme par lequel ils passent ensuite à l'acte dans la vie réelle. A force de répétition, "l'acte virtuel" met hors circuit (au moins momentanément) la faculté de penser, les émotions et les inhibitions naturelles ; il ouvre ainsi la porte aux impulsions sataniques.

Tant que l'être humain n'est pas passé par la nouvelle naissance qui nous est offerte par pure grâce en Jésus-Christ, cette *"naissance d'eau et d'esprit"* dont parle Jésus dans Jean 3:3, son cœur est *"enclin au mal dès sa jeunesse"* (Genèse 8:21). Ce cœur-là, le cœur du "vieil homme" *"est tortueux par-dessus tout, et il est incurable"* (Jérémie 17:9). Un enfant, un adolescent, ou un adulte qui a donné son cœur au Seigneur Jésus, qui s'est repenti de son péché et qui est véritablement né de nouveau n'éprouvera que de la répulsion pour ces jeux ou ces spectacles. A cause du cœur nouveau que Dieu lui donne par grâce, et parce que l'Esprit-Saint habite en lui, il sera désormais attiré par *"tout ce qui est vrai, tout ce qui est honorable, tout ce qui est juste, tout ce qui est pur, tout ce qui est aimable, tout ce qui est vertueux et digne de louange"* (Philippiens 4:8).