Un jeu peut ne verser aucune goutte de sang et être d'une violence extrême.

Après des milliers de jeux vidéo, GTA 6 est le plus attendu de l'histoire. Des millions de joueurs, dont nombre de mineurs malgré la mention « 18 ans et plus », vont y passer des centaines d'heures à voler, frapper, tuer. Et le même refrain reviendra : les jeux vidéo ne rendent pas violent, car aucune étude ne l'a jamais prouvé.

Absence de preuve n'est pas preuve d'absence. Les armées, elles, n'ont pas attendu : elles entraînent leurs soldats sur des simulateurs cousins des jeux de tir, et la marine américaine a équipé les périscopes de ses sous-marins de manettes de jeu. Le pion avance sur un plateau, le soldat sur un champ de bataille, entre les deux, l'écran s'est rapproché de la guerre au point de s'y confondre.

Un jeu peut humilier, isoler, rendre dépendant, apprendre à mépriser les faibles, les femmes, l'étranger ou même l'ennemi, pousser un enfant à payer, à jouer jusqu'à l'aube. Violence des gestes, violence des idées, violence contre soi : ce livre rassemble ce que les chercheurs du monde entier ont observé, dans un camp comme dans l'autre, et propose une grille claire des jeux dangereux et de ceux qui ne le sont pas.

Je joue depuis 1986, j'ai créé des jeux et su dès 1992 que les jeux de tir deviendraient des outils de formation militaire. Ce livre n'est pas un procès du jeu vidéo : c'est un appel aux scientifiques à mesurer enfin, à grande échelle et dans la durée, ce que ces jeux font à ceux qui y jouent, et aux adultes à ne pas attendre leurs conclusions pour protéger les enfants.

Olivier Rimmel

Entrepreneur de la Tech depuis 1986, pionnier de l'internet en France dès l'été 1996, l'auteur joue depuis ses premiers jeux sur Amstrad, Atari et Amiga, et a créé des jeux de rôle, jeux de tir en vue subjective, ainsi que des outils pour développeurs. Il conçoit et opère depuis quarante ans des systèmes d'information. Il alerte depuis plus de quinze ans sur l'effet des jeux vidéo sur les enfants.

ISBN 979-10-988621-2-0

9 791098 862120

18,00 € TTC

Les jeux vidéo peuvent rendre violent

Le Pion et le Soldat

Olivier Rimmel

2 GUTTA CAVAT LAPIDEM

OLIVIER RIMMEL

Le Pion et le Soldat

Les jeux vidéo peuvent rendre violent

Violence des gestes, violence des idées

ESSAI

GUTTA CAVAT LAPIDEM