

# JEUX VIDÉO, ÉCOLE

**ÉRIE** Le forcené d'Oslo Anders Breivik dit aimer les jeux de tir. Pour lui, ce serait une manière d'entraîner. Les spécialistes sont sceptiques.

## DE QUOI ON PARLE?

### ■ TECHNOLOGIE

Pour acquérir et entraîner des techniques, les militaires ont recours à des simulateurs. Les jeux vidéo peuvent-ils remplir ce rôle? Pas vraiment, selon les experts, puisqu'ils sont basés avant tout sur l'aspect ludique.

**L**e jeu vidéo: un camp d'entraînement pour les tueurs de masse? La question se pose après le massacre de 76 personnes en Norvège par Anders Breivik, fondamentaliste chrétien. Amateur de jeux vidéo, il fait référence dans son manifeste de 1500 pages à plusieurs titres essentiellement axés sur le tir et la guerre. «Call of Duty: Modern Warfare 2», qui met en scène une unité antiterroriste combattant à travers le monde avec un arsenal bien fourni (pistolets, fusils d'assaut, lance-grenades et de nombreux accessoires d'armes), est particulièrement présent.

L'homme de 32 ans qualifie le produit de «meilleur simulateur militaire» et juge que c'est «l'un des jeux les plus sensationnels de l'année». Le tueur norvégien, qui affirme ne pas aimer en général les jeux de tir à la première personne, explique qu'il voit ce divertissement «plus comme

une partie de son entraînement/simulation qu'autre chose». Mais peut-on vraiment apprendre à tuer avec des jeux vidéo? Le réalisme de ces divertissements est-il tel qu'il familiarise avec l'usage d'armes et les comportements tactiques?

«Non», répond tout de go le lieutenant-colonel EMG Jan Uebersax, chef des projets de simulation à l'état-major de conduite de l'armée. «Dans les jeux, c'est l'aspect ludique qui est au centre. Même si le réalisme du jeu est très proche de la réalité, il y manque toutes les contraintes – psychologiques, physiques, etc. – que l'on rencontre dans la vie réelle. De plus, très souvent, les aspects temporels ainsi que la physique ne sont pas reproduits de manière réaliste.»

### MANIPULATIONS BASIQUES

L'avis est partagé par Niels Weber, psychologue et porte-parole de Swiss Gamers Network. «N'importe qui peut essayer un jeu comme «Modern Warfare» puis aller faire ses tirs obligatoires pour se rendre compte que cela n'a rien à voir. Ce n'est pas avec une console qu'on apprend à se débrouiller avec une arme. Les jeux vidéo s'inspirent de la réalité mais intègrent en plus de nombreux éléments épiques.»

Le public visé par des jeux comme celui auquel Anders Breivik fait référence joue aussi un rôle. «C'est un blockbuster», analyse Gaël Fouquet, rédacteur en chef du site spécialisé Gamekult. «Il est pensé pour offrir du spectacle et pour plaire à un maximum de personnes. Les manipulations sont basiques et rudimentaires. Il est facile d'épauler, de viser, de tirer en déplacement. Ce qui n'est pas le cas dans la vie

## LE TIR ACCÈS

«Call of Duty: Modern Warfare» met en scène une unité antiterroriste combattant à travers le monde. Les joueurs s'affrontent via

# DU CARNAGE?

réelle. Si on veut que les gens s'amuse, il faut faire beaucoup de concessions avec la réalité.»

Une remarque valable pour la plupart des domaines traités par le jeu vidéo. «Jouer de la guitare, au tennis, au bowling sont des actions complexes qui nécessitent beaucoup d'investissement, relève Niels Weber. De manière générale, un amateur de jeux vidéo a envie de s'installer dans son canapé et de s'amuser tout de suite. Si le jeu est extrêmement pointu et qu'il nécessite un long apprentissage, il ne risque pas de marcher très fort.»

## SENS TACTIQUE

Pour Anders Breivik, le mode multi-joueur est le meilleur «pour simuler plus ou moins des opérations réelles». Réaction de Gaël Fouquet: «En jouant avec d'autres personnes, on peut éventuellement développer un petit sens tactique, arriver à s'organiser en équipe, mais en aucune façon apprendre à tuer.»

D'ailleurs, ce sont rarement les mêmes entreprises qui réalisent les jeux vidéo et les simulateurs. «Dans le domaine militaire, ce n'est pas le ludisme qui est au centre, rappelle le lieutenant-colonel Uebersax, mais le réalisme qui permettra d'entraîner des soldats à leurs futures tâches comme conduire un véhicule, diriger une formation ou gérer une crise.

Beaucoup de simulations dans ce domaine ne sont pas des produits développés par l'industrie du divertissement.»

Ces limites du jeu vidéo, Breivik lui-même les a signalées. «La simulation en jouant à «Modern Warfare» est une bonne alternative, écrit-il dans son manifeste. Mais vous devriez essayer d'acquérir de la

pratique avec un véritable fusil d'assaut, de préférence avec un viseur point rouge.»

Dans son entreprise meurtrière et délirante, le tueur a aussi utilisé les jeux vidéo pour d'autres choses que l'entraînement au tir. Notamment les jeux de rôle, comme «World of Warcraft», pour les possibilités d'alibis qu'ils offrent auprès de l'entourage. «Dites-leur que vous avez commencé à jouer à «World of Warcraft» et que

vous voulez vous concentrer sur cela pour les prochains mois ou prochaines années. Ce nouveau projet peut justifier l'isolement. Les gens comprendront que vous ne répondez pas à votre téléphone pendant de longues périodes. Dites-leur que vous êtes totalement accro. (...) Vous serez surpris de voir à quel point vous pouvez rester inaperçu en pointant du doigt ce jeu.»

Et, en cas de nécessité de voyage, l'excuse reste la même. «Dites que vous allez rendre visite à un de vos amis de «World of Warcraft» ou, encore mieux, à une fille de votre guilde. Si vous présentez ces arguments, aucune autre question ne vous sera posée.» ■

Sébastien Jost  
LIRE AUSSI  
EN PAGE 15



## PRÉPARÉ

Anders Breivik a écrit qu'il considérait le jeu vidéo comme faisant partie de son entraînement. La pratique avec une arme de guerre réelle est toutefois conseillée, ajoute le terroriste. D

**LE DÉBAT DU «MATIN»**  
www.lematin.ch/debat  
ou par SMS  
(envoyez LM JEU au 700 (20 ct./SMS))

**LES JEUX VIDÉO SONT-ILS TROP RÉALISTES?**



Nicola Pitloro/Armee suisse

## LA SIMULATION: POURQUOI ET COMMENT?

Dans le monde militaire, la simulation est un moyen d'instruction parmi d'autres, explique le lieutenant-colonel EMG Jan Uebersax, chef des projets de simulation à l'état-major de conduite de l'armée. Elle est utilisée à différentes échelles. Au niveau individuel, elle permet de former au maniement d'une arme, d'un véhicule ou d'un appareil. Elle est également employée au niveau collectif pour habituer les unités à travailler ensemble. Enfin, les

états-majors peuvent s'entraîner à la planification et à la conduite des opérations. La simulation peut se diviser en trois catégories distinctes. Il y a tout d'abord ce qu'on appelle la «simulation vivante». C'est un exercice au cours duquel de vrais soldats s'entraînent sur un terrain réel avec des armes (chars, lance-mines, fusils) équipées d'un système permettant de simuler le tir et ses effets. Vient ensuite la «simulation virtuelle». Dans ce

cas, plus d'exercices sur le terrain mais dans un environnement simulé. Les exemples les plus connus sont les simulateurs de vol, dans lesquels le pilote utilise un logiciel dans une réplique du cockpit. En dernier lieu se trouve la «simulation constructive». Elle permet à des officiers de déplacer et de diriger des unités virtuelles sur un terrain d'opération fictif. C'est ce qu'on appelle aussi «wargame» (jeu de guerre).

ans les exercices de simulation vivante, les actions et le statut des soldats vivants, blessés, morts) sont retransmis à la centrale de commande.