GTA VI : POURQUOI PLATON AVAIT RAISON ?

PAR MARIANNE DURANO



L'attraction phénoménale de certains jeux vidéos comme GTA VI pose la question des effets de l'imitation sur la jeunesse, avertit la philosophe Marianne Durano. Si l'on devient ce que l'on imite, dit-elle, il faut se méfier des "récits mixtes" où le joueur incarne plusieurs personnages transgressifs en insatisfaction permanente.

Impossible de passer à côté, même pour ceux qui, comme moi, ne sont pas amateurs de *gaming* : après treize ans d'attente, le sixième opus du mythique jeu vidéo GTA *(Grand Theft Auto)* est enfin disponible à la vente depuis le 19 novembre. Sa sortie déclenche des réactions hystériques : 19 millions de ventes pour 1,84 milliards de recettes dès le premier jour, des ventes de téléviseurs et de PlayStation en hausse (+22% aux États-Unis) pour l'occasion, et une augmentation massive des jours de congés déposés le 19 novembre (+35% par rapport au même jour l'année dernière). Il faut dire qu'avec un budget de 2 milliards de dollars, GTA VI explose tous les records de l'histoire du jeu vidéo. Mais de quoi s'agit-il exactement ? Le scénario est simple : vous incarnez, au choix, l'un des deux membres d'un couple de criminels,

Jason et Lucia, désireux de se faire une place au soleil du grand banditisme. Évoluant dans un univers ultraréaliste, dans une ville subtilement dénommée « Vice City », vous pouvez vous permettre de faire tout et n'importe quoi, drogue, sexe, vol, violence, pourvu d'échapper à la police. Et nos jeunes geeks de commenter sur les réseaux sociaux : "C'est le plus beau jour de ma vie."

Une "espèce de drogue"

Platon, dans le livre III de la *République*, nous mettait pourtant déjà en garde contre les récits dont on abreuve l'esprit malléable des enfants. Les raisons qu'il avance méritent qu'on s'y attarde. Tout d'abord, nous dit-il, parce que nous devenons ce que nous imitons : à force d'entendre des histoires immorales, nous finissons par confondre le vice et la vertu, excusant nos mauvaises actions par les mauvais exemples qui nous ont été rapportés. Ensuite, parce que toute imitation est une forme de mensonge, qui nous présente comme vrais les fruits de l'imagination et joue avec les frontières du réel. Or, affirme Platon en une fulgurance visionnaire, le mensonge est une "*espèce de drogue*" (389b), qui doit être interdite aux profanes, au risque de confondre le faux et le vrai : "*Par conséquent, si on prend quelqu'un à mentir dans la cité, provenant du groupe des artisans, soit devin, soit guérisseur de maladies, soit équarisseur de poutres, on le châtiera, en alléguant qu'il a entrepris de renverser et de mettre en péril la cité*" (389d). Imiter le faux, brouiller la limite entre le réel et l'imaginaire, c'est menacer l'ordre politique en laissant croire aux citoyens qu'ils peuvent jouer n'importe quel rôle, être tour à tout valet ou prince, homme ou animal, travestir leurs sentiments et leurs pensées, au risque de devenir des êtres faux, hypocrites, en qui nul ne peut se fier.

"Récits simples" et "récits mixtes"

Platon, qui s'insurgeait devant la mise en scène théâtrale des récits homériques, se serait étranglé d'indignation devant la bande-annonce de GTA VI… Il faut distinguer en effet, selon lui, les "*récits simples*" qui ne sont que des narrations à la troisième personne, des "*récits mixtes*" dans lesquels le poète incarne divers personnages, s'approprie leurs émotions, et laisse ainsi libre court au déchaînement des passions. Si les premiers peuvent contenir un enseignement moral, les seconds

troublent inutilement l'âme et l'accoutume à devenir ce qu'elle voit si bien imité. Pour ma part, j'entends appliquer le conseil de Socrate concernant les jeux vidéos auxquels mes enfants ont accès : oui aux récits simples, où le joueur reste extérieur à l'action, surtout s'il s'agit d'organiser un monde, non aux jeux immersifs, où le joueur incarne un personnage *de l'intérieur*, surtout si c'est pour voler des voitures.

Les effets de l'imitation

On a pu se moquer de l'intransigeance de Platon, qui voulait bannir les poètes de la cité, et de ses scrupules excessifs concernant les effets de l'imitation sur la jeunesse. Je crois que l'hystérie entourant GTA VI vient lui donner raison avec quelques millénaires de retard. Comment ne pas croire qu'un tel jeu, conçu pour être ultra-addictif et hyperréaliste, laisse indemne les esprits de ses millions de fans ? Comment peut-on à ce point esthétiser la violence et le crime sans transformer le regard que le joueur portera ensuite sur la réalité ? Quand vous avez passé la nuit devant votre console à fuir des patrouilles de police et à fusiller des membres de la mafia rivale, difficile de se comporter en employé modèle et de saluer M. le Gendarme en traversant la rue le lendemain matin. Même si aucune étude ne prouve que la consommation de jeux vidéos encourage les passages à l'acte dans la vie réelle, on peut *a minima* supposer qu'ils entraînent une forme de frustration face à la banalité de l'existence, et une glamourisation des conduites transgressives. Difficile de ne pas faire le lien avec certaines vidéos du 17 octobre, qu'on aurait cru tout droit sorties du trailer de GTA VI.

Éduquer l'âme à la vertu

Au-delà du phénomène publicitaire, le succès de ce jeu vidéo interroge l'imaginaire et les modèles que nous souhaitons proposer à notre jeunesse. Comment peut-on lui donner à admirer un voyou machiste et une bimbo sortie de prison sans que cela influe sur ses aspirations et son comportement ? Le Ciel regorge pourtant de saints, glorieux martyrs ou preux chevaliers, courageuses princesses et intrépides missionnaires, qui pourraient avantageusement remplacer les patrons de la pègre et les dealers de coke. C'est d'ailleurs toute l'idée de l'application Sanctiago, lancée à la Toussaint dans une ambiance

nettement moins électrique que GTA VI… Le principe ? Géolocaliser les saints de France à la manière de Pokémon Go, et collectionner leurs cartes en famille. Loin de l'expérience immersive et addictive, l'idée est de découvrir le patrimoine français à travers les récits des saints qui l'on façonné : un "récit simple" qui éduque l'âme à la vertu, et qui aurait sans doute passé la censure de l'intraitable Socrate. Certes, pour qui est déjà accro aux jeux immersifs, un jeu comme *Sanctiago* risque de ne pas faire le poids, et je souhaite bon courage aux parents d'ados ayant déjà goûté à GTA. Voilà pourquoi je finirais bien par être d'accord avec Platon : pour préserver la jeunesse, il faut savoir parfois bannir ceux qui la pervertissent.



Ancienne élève de l'ENS, agrégée de philosophie, cofondatrice de la revue d'écologie intégrale *Limite*, mère de quatre enfants. Elle est l'auteur de *Mon corps ne vous appartient pas* (Albin Michel, 2018) et de *Naître ou le néant - Pourquoi faire des enfants en temps d'effondrement ?* (DDB, 2024).

(Source : Aleteia)