



Photo : Laurent Prost

Vanessa Lalo est psychologue clinicienne de formation analytique. Elle travaille notamment sur les jeux vidéo sous la direction de Serge Tisseron, mais s'exprime ici en son nom propre.

On a longtemps constaté que les filles s'adonnaient moins volontiers que les garçons aux jeux vidéo, ou en tout cas qu'elles ne pratiquaient pas les mêmes jeux. Estimez-vous qu'il existe une explication psychologique à ce phénomène ?

Je ne pense pas que cela relève de la psychologie. Freud a démontré très tôt qu'il existe une bisexualité psychique chez l'être humain, que chacun d'entre nous dispose à la fois de traits masculins et féminins.

Ceci dit, les individus font tous l'expérience de la différenciation des sexes à partir de 4 ans. Concrètement, le garçon s'aperçoit que la fille n'a pas de pénis et il se sent alors menacé car il a peur de perdre son «atout». C'est ce que l'on appelle «l'angoisse de castration». Cette angoisse poussera le garçon à se battre tout au long de sa vie pour qu'on ne lui ôte pas ce phallus. C'est ainsi qu'une logique de compétition va se constituer. Il va chercher à déposséder le phallus de celui qui est considéré comme «le plus puissant». La femme, quant à elle, cherche plutôt à obtenir ce phallus dont elle est dépourvue, dans une quête éternelle pour combler ce manque et/ou tenter de le réparer.

D'un point de vue plus anthropologique que psychanalytique, on peut rapprocher ces comportements de celui de l'homme primitif qui devait chasser et protéger son territoire tandis que la femme s'occupait de la gestion du foyer et des enfants. Bien entendu, il s'agit de généralités, puisque chaque individu est singulier.

Ces données peuvent-elles expliquer le fait que la majorité des filles n'aime pas Counter-Strike ?

Une étude américaine dirigée par le psychiatre Allan Reiss a fait passer des IRM à des sujets des deux sexes en présence de jeux vidéo. Il a été constaté que la région mésocorticolimbique du cerveau (zone impliquée dans le sentiment de satisfaction) était davantage stimulée chez les hommes lorsqu'il s'agissait de vaincre leurs adversaires et d'agrandir leur territoire. Cela tendrait à démontrer l'existence de prédispositions pour les jeux de compétition ou de conquête chez les sujets masculins.



Mais il existe aussi une analyse plus socioculturelle. De la même manière que les garçons ont été encouragés à jouer au foot ou aux soldats et les filles à la poupée, on constate que les jeux produits aujourd'hui collent encore aux représentations sociales des rôles de chacun des deux sexes. Une fille qui s'intéresserait aux jeux de combat risque d'être perçue comme «dépossédée» de sa féminité. D'une manière générale, les hommes et les femmes sont régis par les mêmes désirs et les mêmes pulsions, mais l'expression de ces pulsions est souvent encouragée chez l'homme, alors qu'elle est parfois réprimée chez la femme.

L'univers du jeu vidéo serait encore trop «masculin» pour intéresser la gente féminine ?

Ce qui est certain, c'est que tous les enfants ont besoin de jouer pour édifier leur personnalité. Winnicott, pédiatre et psychanalyste anglais, a démontré que l'enfant ne peut pas se constituer sans le jeu, qui lui permet d'acquérir son indépendance psychique. Et cela concerne aussi bien les garçons que les filles. Il n'y a donc aucune raison que ces dernières jouent moins. Je me souviens qu'à l'époque où j'étais au collège, filles et garçons jouaient autant à la Game Boy. Mais, en grandissant, les jeux disponibles sur le marché sont devenus moins attrayants pour les filles. En revanche, *Les Sims* ou *SimCity* ont toujours eu beaucoup de succès auprès de nous. Et si ce n'étaient pas les filles qui ne s'intéressaient pas aux jeux vidéo, mais plutôt les jeux vidéo qui ne s'intéressaient pas suffisamment aux filles ?

Propos recueillis par
Caporal Casse-pompons

