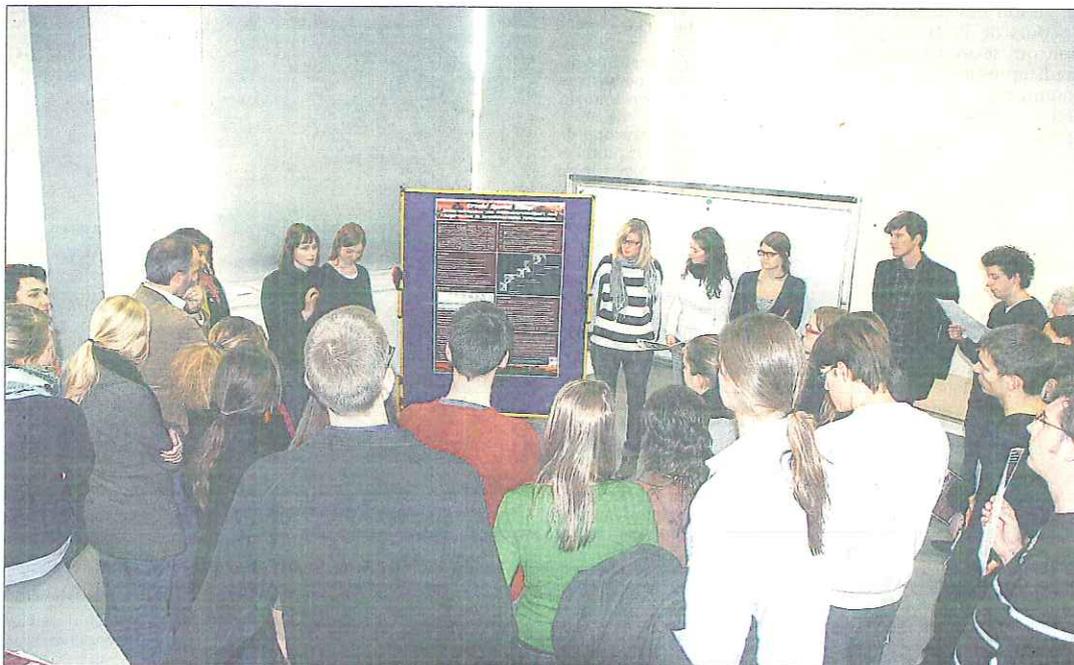


Le congrès BAP-Expra: la psychologie expérimentale à l'université du Luxembourg

## Le point culminant du semestre

par Liza Glesener

Il relâche l'embrayage, appuie sur l'accélérateur et démarre: à 160 km/h dans le virage à gauche, la voiture glisse mais s'en sort encore de justesse. A pleine puissance, une voiture de course bleue est doublée par la droite; le prochain adversaire heurte le côté gauche de la piste, fait trois tonneaux et est hors course. Le jeu se poursuit! Le joueur fixe l'écran d'ordinateur avec fascination: cette scène pourrait se dérouler dans pratiquement chaque foyer d'étudiants. Cependant, le joueur se trouve effectivement dans le laboratoire des médias et expérimental (MExLab) réaménagé de l'université du Luxembourg et pilote dans le paysage virtuel du jeu FlatOut2 dans le cadre d'un travail semestriel de la filière d'études psychologie.



Les étudiants doivent par leurs propres soins élaborer, exécuter et finalement présenter à un public spécialisé leur première étude expérimentale

■ «Au fil de notre travail pratique de psychologie expérimentale, les étudiants doivent par leurs propres soins élaborer, exécuter et finalement présenter à un public spécialisé leur première étude expérimentale propre», explique le docteur André Melzer, directeur du MExLab et responsable de l'étude susmentionnée. «Le fait que des jeux de course qui glorifient le risque comme FlatOut2 ont également des répercussions négatives sur le comportement de conduite réel a été démontré à plusieurs reprises», poursuit Melzer. Entre-temps, la question de savoir si une personne s'adonne à des jeux de course est devenue pertinente au niveau de l'attribution de nouvelles assurances auto. Le groupe d'étudiants de Melzer a à présent franchi une étape supplémentaire: les apprenants souhaitent découvrir si les jeux de course ont également un effet d'exacerbation de l'agressivité et si les jeux vidéo qui glorifient la violence augmentent également le risque. Pour ce faire, le groupe d'étudiants a comparé les effets de FlatOut2 à ceux de Grand Theft Auto, un jeu vidéo violent.

Plusieurs méthodes de test ont été appliquées aux participants de l'étude. Des relevés de la pression artérielle avant et après le jeu donnent des renseignements sur le degré d'excitation des joueurs; de plus la propension au risque en situations de circulation réalistes a été déter-

minée au moyen du Vienna Risk Taking Test. Un résultat significatif de l'étude fut que la propension au risque et l'agressivité dépendent très fortement de la personnalité du joueur et plutôt dans une moindre mesure du jeu. Dès lors, en ce qui concerne le jeu, les personnes qui cherchent une poussée d'adrénaline sont davantage enclines à la prise de risques et ressentent moins de culpabilité. Plusieurs hypothèses posées par les étudiants n'ont pu être confirmées. «La psychologie expérimentale est compliquée et les revers sont une constante au niveau des travaux empiriques», avance Melzer. Pour ce qui est du travail pratique expérimental, l'important n'est pas seulement le résultat scientifique mais aussi l'expérience accumulée. «Les étudiants apprennent non seulement comment on réalise et présente une étude mais également tout ce qui doit être pris en compte et est susceptible de capoter.»

Le congrès BAP-Expra, lors duquel les étudiants sont mis à l'honneur pour les prestations qu'ils ont fournies, constitue le point culminant d'un semestre de dur labeur. «Les étudiants ont tout donné pour leur travail

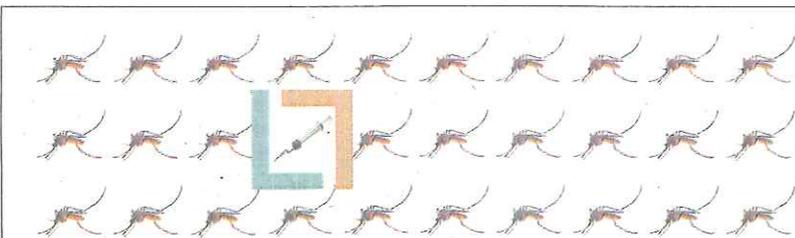
et doivent en être rétribués; ils doivent voir l'effet de leur travail, faire l'expérience de la réaction d'un public et un hommage doit leur être rendu au travers d'une «Eau d'honneur». Le congrès est la récompense de leur prestation, un remerciement pour leur travail acharné», affirme Melzer. A ce titre, un orateur invité ne peut bien entendu faire défaut: en décembre 2009, le Dr Tilo Hartmann de la Vrije Universiteit Amsterdam a rendu visite aux étudiants luxembourgeois et a donné une conférence sur la signification morale de la violence virtuelle, après un mot d'accueil du directeur des études, le professeur Georges Steffgen. Hartmann a expliqué aux étudiants la méthodologie et les résultats de quelques-unes de ces études qui traitent de l'expérience de la violence virtuelle. Il a en particulier abordé le fait que le plaisir procuré par le jeu violent s'accompagne d'un découplage moral. La conception du jeu soutient ce découplage: l'objectif du jeu justifie le recours à la violence, les personnages opposés sont représentés sous forme déshumanisée et caricaturée et les conséquences de la violence sont enjolivées. Et bien que de

nombreux joueurs soulignent qu'il s'agit «uniquement» d'un jeu, la réalité virtuelle ne doit pas dépasser certaines limites bien établies: un sujet d'expérience a par exemple mentionné que tout plaisir est ôté si le jeu nécessite de fusiller des enfants.

Selon Hartmann, un joueur scinde clairement l'expérience immédiate du jeu et l'information ultérieure rationalisée quant au jeu. «Uniquement un jeu» est faux: la violence virtuelle peut très bien être ressentie comme moralement erronée. Un indicateur d'une telle expérience sont les sentiments de culpabilité après le jeu: Hartmann a démontré au travers de plusieurs études que les joueurs peuvent effectivement éprouver de la culpabilité pour leurs faits virtuels. Des personnes tests qui attaquent un camp de torture paramilitaire dans le rôle de soldats des Nations unies (violence «justifiée») ont par exemple éprouvé significativement moins de culpabilité que leurs opposants paramilitaires. De même, l'humanisation des victimes a engendré un sentiment de culpabilité accru.

Après une séance de questions-réponses au cours de la-

quelle les étudiants ont eu l'occasion de s'entretenir avec Hartmann, vinrent les présentations sous forme de poster des travaux semestriels. Trois groupes d'étudiants ont donné des explications relatives à leurs projets sur le sujet qui constitue la «Violence dans et via les médias», en la présence de Hartmann et de leurs chargés de cours. Outre le travail déjà mentionné sur les répercussions de jeux de course, un deuxième groupe a été, sous la direction de Melzer et de Christian Happ, psychologue diplômé, en mesure de démontrer que les conséquences négatives craintes de la part de jeux violents peuvent être atténuées au travers d'un sentiment de compassion avec le personnage du jeu. Le troisième groupe, encadré par Andreas König, psychologue diplômé, a été en mesure d'établir dans le cadre d'un sondage en ligne que les victimes de harcèlement moral traditionnel sont enclines à se venger de leurs anciens bourreaux sur Internet. Les étudiants ont réussi cette première entrée en scène académique officielle avec brio; le congrès BAP-Expra s'est révélé être un plein succès pour les étudiants et leurs chargés de cours.



La recherche au Luxembourg.  
Pour vous. Pour votre vie quotidienne.

Fonds National de la  
Recherche Luxembourg

www.fnclu

INVESTIGATING FUTURE CHALLENGES