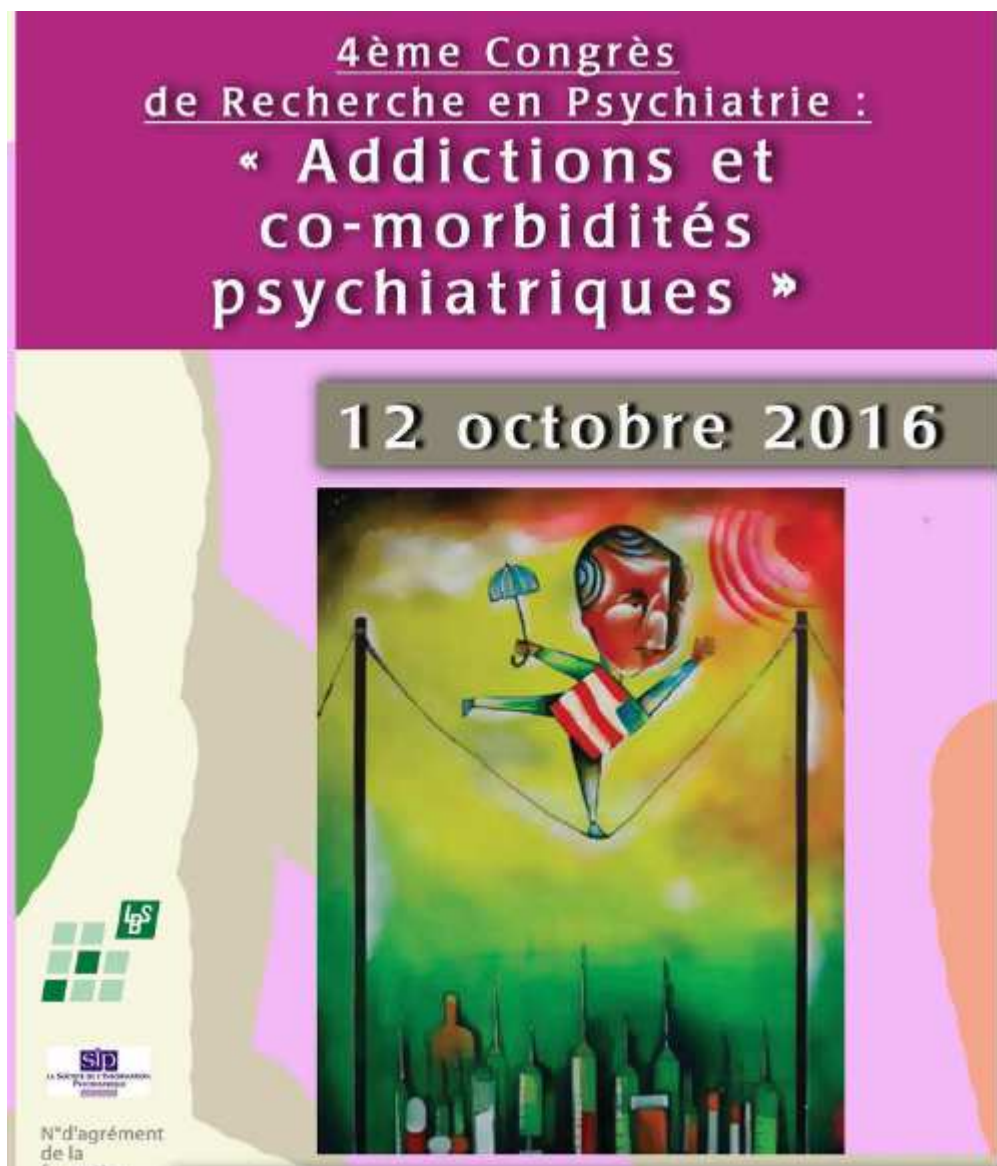


## **Addictions, jeux vidéo, drogue : leur dimension politique et économique**

*Intervention de Jacques Cheminade au Congrès scientifique de Recherche en Psychiatrie « Addictions et Co-morbidités psychiatriques » tenu le 12 octobre au Bon Sauveur d'Albi.*



## **Addictions, jeux vidéo, drogue : leur dimension politique et économique**

*Intervention de Jacques Cheminade au Congrès scientifique tenu le 12 octobre au Bon Sauveur d'Albi.*

Me voici présenté comme « *ancien diplomate* » : j'ai été en effet titulaire d'un passeport diplomatique mais, du moins en esprit, je n'ai jamais été diplomate. Les psychiatres que vous êtes comprendront, je l'espère, ce dilemme. Pour mon sujet d'aujourd'hui, la plus élémentaire honnêteté exige en tous cas de bannir toute langue de bois et/ou tout « élément de langage ». Il faut parfois marcher avec de gros sabots face au déni.

Je suis convaincu que pour mesurer la dimension politique et économique de l'addiction, il faut partir de l'idée qu'on se fait du rapport entre deux êtres humains :

- La première est celle d'un Norbert Wiener, quasi cybernétique et comportementaliste, appliquée à l'être humain : il y a un émetteur, un récepteur et un *feed back* (un retour), sans considérer réellement le contenu ou la portée du message transmis ;
- La seconde est celle d'un rapport créateur entre individus, partant, elle, du contenu et remettant en cause des idées et des logiques reçues. Un rapport permettant de découvrir ensemble de nouveaux principes et les appliquant sous forme d'actes pour le bien commun ou, comme le disait le traité de Westphalie, pour « l'avantage d'autrui ».

Je suis convaincu que cette dernière façon de considérer ce qui est humain dans le rapport entre individus est par nature antagoniste de l'idée d'addiction, ou du moins en réduit le champ d'expression et la portée.

La première, au contraire, porte la possibilité d'addiction comme la nuée porte l'orage – nous sommes en terres jaurésiennes – car elle se fonde sur une logique fermée, formelle, véhiculant la vulnérabilité émotionnelle.

J'ai visité la *Paris Games Week*, le salon des jeux vidéo et des pratiques sur écran, début novembre 2012. Je crois l'anecdote que je vais vous rapporter révélatrice de ce que je vais essayer de vous dire. Au directeur du salon qui nous recevait, j'ai exprimé ma conviction que tous ces types de jeu étaient addictifs. Il me répondit sans se démonter : « *Bien entendu qu'ils le sont, mais tout est addictif, l'amour, l'amitié, le sport, la vie, le désir de posséder, de s'évader, tout !* » On se trouve ici au cœur du débat : la propagation de l'addiction devient manière d'exercer une influence ou un pouvoir sur autrui, en obtenant ce que La Boétie appelait au XVI<sup>e</sup> siècle « *la servitude volontaire* ». Autrui se trouve considéré comme un récepteur sans autre particularité que celle d'absorber, comme le héros de Musil, sans « qualités », sans « particularités ».

Qui exerce ainsi un pouvoir ou une influence sur autrui se trouve bel et bien dans la dimension politique ou économique, pour gagner une position ou obtenir un profit.

Contre cela, on a prétendu mener une « guerre » – le concept de guerre contre les addictions : guerre à la drogue, guerre à la consommation excessive d'alcool et de tabac, à la manipulation d'images, aux jeux vidéo violents. Or, si cette guerre contre les addictions est affichée, elle n'a, de fait, jamais été menée, il s'agit d'une guerre truquée, qui a partie liée avec ce qu'elle prétend combattre.

Par exemple, le fait d'avoir utilisé l'opium pour corrompre et dominer la Chine du XIX<sup>e</sup> siècle, alors que les dames patronnesses de Grande-Bretagne prétendaient combattre la drogue. Aujourd'hui, l'on prétend combattre la consommation de marijuana et de haschich alors qu'on laisse passer en France celle en provenance du Rif, de nos amis marocains. La culture du pavot en Afghanistan n'a jamais été sérieusement combattue par les armées européennes et américaines, elle a même crû et multiplié depuis leur présence. Evoquons enfin le trafic des piastres et de la drogue de notre Banque d'Indochine dans les années d'après-guerre, poursuivie par les troupes américaines dont une grande partie des soldats étaient drogués et ont importé leurs habitudes aux Etats-Unis. La banque HSBC, qui a systématiquement blanchi les revenus de la drogue au Mexique, ne s'est vu infliger récemment qu'une amende relativement modeste par rapport à ses profits.

Le cas le plus extrême de cette manipulation, à la fois par l'image et par une drogue, est celui de l'Allemagne nazie. Sous le nom de pervitine, une méthamphétamine cristallisée était en effet distribuée par l'armée du III<sup>e</sup> Reich à ses soldats, notamment lors des blitzkriegs, pour leur donner un sentiment d'euphorie et d'invincibilité et leur permettre de ne plus dormir pendant deux ou même trois jours. Hitler et Rommel en étaient eux-mêmes consommateurs, sans parler de Göring, qui étendait son champ de consommation bien au-delà de ce que l'on appelait alors la « drogue aryenne ». Le captagon d'aujourd'hui produit au Moyen-Orient et en Chine, est distribué en vue d'effets analogues.

Antonio Maria Costa, qui était chargé de la répression des trafics aux Nations unies, l'a reconnu : la guerre à la drogue n'a jamais été réellement menée. Seulement 1 % des 1600 milliards de dollars blanchis chaque année dans le monde parviennent à être captés par les instances de régulation et de répression. C'est le rapport du Bureau des Nations unies sur la drogue et le crime organisé, d'octobre 2011, qui nous le dit, en précisant que le chiffre de 1 % est probablement trop optimiste, et qu'en fait, on n'en capte que 0,2 %. Les flux massifs et transnationaux qu'on a laissés se déplacer à grande vitesse sur tous les continents ont créé une véritable addiction financière correspondant aux addictions aux produits. Dans un rapport de 2013, le Congrès américain a établi un diagnostic identique à l'échelle de la seule Amérique du Nord : « *Les informations disponibles suggèrent que les Etats-Unis saisissent actuellement moins de 1 % des flux de trésorerie illicite sortants via la frontière sud-ouest, et encore moins pour l'argent blanchi dans le système financier international.* »

Notons que la production de marijuana est en voie d'être légalisée dans tous les Etats-Unis et que si l'on consulte les publications spécialisées dans les investissements en bourse, il est

conseillé de s'intéresser à ce secteur considéré comme le plus prometteur dans les années à venir.

Je ne parlerai pas du tabac ni de l'alcool, dont les Etats favorisent ou tolèrent les producteurs, tout en en condamnant l'usage. « *Fumer tue* » sur les paquets de cigarettes, mais enrichit ceux qui les produisent et les Etats où on les consomme librement. « *A consommer avec modération* » est conseillé pour les alcools, cependant promus partout.

Ce que révèle cette instrumentalisation des addictions est une véritable mise en condition des consommateurs.

L'addiction aux jeux vidéo est la plus révélatrice, depuis plusieurs années. D'une part, les budgets des jeux vidéo ont explosé : pour les grosses productions, on peut atteindre 40 millions de dollars, plus de 50 millions pour *Call of Duty : Modern Warfare 2*, et 60 à 80 millions de dollars pour les surenchères technologiques actuelles – surenchères de moyens et de contenus.

Les jeux de tir à la première personne (*first person shooter* ou FPS pour les initiés) sont les plus caractéristiques de cette surenchère addictive représentant plusieurs milliards de dollars. Je vous citerai simplement un article du supplément du *Monde Télévisions* du 9-15 février 2009, intitulé « *Tuer est tout à fait jouer avec "Killzone 2"* ».

« (...) le jeu propose la vision d'un monde désolé où la survie de l'homme passe forcément par la guerre. Dans la lignée des récents – et excellents – *Call of Duty : World at War* et *Gears of War 2*, *Killzone 2* a bénéficié d'un soin particulier dans les textures visuelles et dans la juxtaposition des plans fixes et des plans animés. Quand autrefois les personnages semblaient évoluer dans des univers figés, les héros modernes interagissent de manière naturelle avec leur environnement. (...) »

« *Le FPS brille rarement par la variété de son propos. Avancer, tirer, avancer, tirer (ou lancer une grenade, selon les humeurs)... Killzone 2 n'échappe pas à la règle de cette progression binaire quasi immuable mais tellement jouissive.* »

Puis les 12-13 avril 2009 :

« *On ne le dira jamais assez, Grand Theft Auto (GTA) est sans conteste le titre qui a véritablement fait basculer le jeu vidéo dans l'âge adulte. Sorti en 1997, le premier épisode de la série tranche alors singulièrement avec le reste de la production, notamment pour son univers amoral et ses héros sans foi ni loi.* (...) »

« *Côté missions, la grande majorité concerne le trafic de drogue, qui permet au jeune soldat chinois de garnir son compte en banque et de prendre un peu d'épaisseur dans le milieu. Et puis, dans les rues de Liberty City, les deals rapportent bien plus que toute autre activité.* »

*Trouver des planques, maquiller sa voiture, désactiver des caméras de surveillance histoire d'être tranquille... les journées et les nuits du jeune Huang sont bien remplies.* »

Aujourd'hui, le chiffre d'affaires des jeux vidéo dépasse les 4 milliards d'euros rien que pour la France (*World of Warcraft* et *Lapins crétiens* compris) et UbiSoft, dont le studio de création est le plus grand d'Europe, a essaimé son savoir-faire dans une vingtaine de pays et en particulier à Montréal, au Canada. Plus de 6000 salariés travaillent actuellement pour la société des frères Guillemot et 12 millions de joueurs participent aux différents épisodes de *World of Warcraft*. On peut donc parler d'un empire de l'addiction par écrans.

Cette immersion dans un environnement, comme disait Hobbes, de guerre de tous contre tous, qui exige, à terme, le contrôle d'un nouveau Léviathan, est-elle voulue ?

La réponse est oui : les jeux vidéo violents sont les dérivés de méthodes de l'Armée américaine utilisées pour apprendre à tuer, c'est-à-dire désinhiber les soldats. Le Pr David

Grossman, psychologue militaire et ancien lieutenant-colonel de l'Armée américaine, l'a expliqué dès 1999 dans son livre *Arrêtez d'apprendre à nos enfants à tuer* :

*« Aujourd'hui, nous disposons avant tout de simulateurs – il s'agit de tirer sur des images d'hommes se déplaçant sur l'écran. Dans la mesure du possible, nous essayons de reproduire la situation réelle du champ de bataille. Il y a un énorme fossé entre un citoyen sain d'esprit et celui capable de tuer un homme. Pour traverser ce fossé, il faut passer par une étape transitoire, intermédiaire, non seulement pour s'entraîner à effectuer les gestes, mais avant tout pour préparer et former l'attitude mentale qui doit les guider.*

*« Nous disposons désormais d'appareils de ce type auxquels nous avons recours pour l'entraînement militaire. Ainsi, le Marine Corps a obtenu les droits sur le jeu informatique Doom qu'il utilise pour l'entraînement tactique. L'Armée, quant à elle, a choisi le Super-Nintendo. Vous connaissez certainement le vieux « tir au canard » qu'on trouvait dans les fêtes foraines. Nous y avons remplacé les fusils par un avion M-16 en plastique et au lieu de canards nageant sur l'eau, des silhouettes d'homme se déplacent sur l'écran. Il existe maintenant des milliers d'appareils de ce type qui sont utilisés dans le monde entier pour l'entraînement. Ils se sont avérés très efficaces. (...)*

*« Quelques jours après la tuerie de Flint, dans le Michigan [commise par un garçon de six ans], il y a eu un accident à Washington. Ayant pris un fusil dans le haut d'une armoire et l'ayant chargé, un jeune est sorti dans la rue et a tiré deux balles sur un groupe d'enfants. Lorsque la police lui a demandé où il avait appris à charger et à utiliser cette arme – pensant que son père avait eu l'imprudence de le lui montrer – il a répondu en toute innocence : « Je l'ai appris à la télévision ». (...)*

*« Un exemple type de cet entraînement nous est donné à Paducah, dans l'Etat du Kentucky. Un jeune de quatorze ans a volé un pistolet chez un voisin. Auparavant, il n'avait jamais tiré au pistolet de sa vie. Dans la nuit précédant le massacre, il fit quelques essais avec l'enfant du voisin. Le lendemain, il a amené le pistolet à l'école et a tiré huit fois. »*

Ajoutons que soumettre des adultes à cela est une chose, manipuler directement ou indirectement des enfants ou des adolescents par des « impressions optiques » en est une autre : c'est opérer directement sur le centre émotionnel.

Devenus adultes, ils seront pris en main par *Google*, qui « mettra en équations » – pardon, en algorithmes – l'expression de leurs désirs et prétend aujourd'hui savoir avant eux-mêmes ce qu'ils désirent posséder. On peut parler à ce stade d'« addiction mutuelle contrôlée » dans des buts commerciaux mais aussi politiques, pour « organiser le vote » comme on organise les couleurs à porter dans les vêtements plusieurs mois ou années à l'avance, la « servitude volontaire », conséquence économique et politique de l'addiction.

Poussons plus loin l'examen de l'addiction organisée. Je sais, certains diront qu'il faut séparer addiction – qui a une base biologique physique – et dépendance, qui serait purement psychologique ou psychique. Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais du point de vue de la dimension politique et économique, la conséquence est la même : addiction, dépendance et servitude volontaire.

Passons maintenant au politique. J'évoquerai l'affaire Mérah. Lorsqu'en 2012 Mérah est passé à l'acte, j'ai tout de suite dit qu'il ne pouvait s'agir d'un « loup solitaire ». Il y avait nécessairement un parcours de l'assassin djihadiste : au départ un voyou de banlieue, consommant et *dealant* du cannabis, de plus en plus attaché aux jeux vidéo violents, puis le séjour au Moyen-Orient, et enfin le milieu créé par les vidéos de Daech, créant l'ultime addiction au crime et le passage à l'acte suicidaire. Lorsque je l'ai dit à la télévision, on m'a traité de marchand de fantômes, voire de conspirationniste. Pourquoi ce rejet face à une hypothèse probable et le refus d'en disputer les fondements ? Comme un ami me l'a dit cyniquement, la chaîne de télévision en cause, *Canal Plus* en l'occurrence, est associée aux producteurs d'images violentes et ne pouvait pas cracher dans la soupe. Cela m'est apparu excessif sur le coup, mais j'ai tenté de pousser plus loin cet aspect de la dimension politique et économique, et de l'addiction ultime, celle de la destruction de l'autre et de soi-même, « l'addiction à la guerre ».

C'est là que j'ai pu constater que les « guerres truquées » déplacent l'argent du pouvoir vers le terrorisme et le crime organisé. Ainsi, aux Etats-Unis, 67 services sans aucun lien avec le département de la Défense ont acheté pour 1,48 milliard de dollars d'armements et de munitions au cours des neuf années précédant 2014 pour combattre les addictions, dont une partie non négligeable a suinté vers les profiteurs des addictions.

Ces guerres contre les addictions ont été truquées par un système lui-même corrompu. On a ainsi présenté la finance folle armée comme une dame patronnesse protectrice. Le résultat est que les policiers se mettent à tirer sur des passants soupçonnés d'être armés ou drogués, et que l'on divise les citoyens en ultra-sécuritaires d'une part, et en ennemis de tout ordre établi d'autre part, l'autorité devenant alors elle-même objet d'addiction approuvée ou contestée.

Tout le système existant porte ainsi à l'addiction, en donnant à la jouissance de la possession, rapide ou immédiate, priorité sur une vision sociale à long ou moyen terme. La stratégie de prédation financière elle-même étant addictive car elle se trouve propagée grâce à la dérégulation. Il suffit pour cela de voir un trader dopé à la coke traversant les fuseaux horaires avec son ordinateur.

L'idéologie libertaire autorise toutes les transgressions, c'est son projet historique. La dérégulation des mœurs, après un Mai 68 dévoyé, n'a fait que précéder et, je dirais, préparer une génération de la dérégulation financière (l'addiction aux marchés de Thatcher à Reagan, la montée en puissance de la City et de Wall Street). Les flux libérés – libidinaux et symboliques des années 1960, puis financiers et économiques à partir des années 1980, et enfin criminels – ont participé, si l'on se situe dans une perspective historique, à un même élan transgressif. Le capitalisme financiarisé a raflé la mise et exercé son hégémonie addictive, surplombant toutes les autres addictions, l'addiction à une concurrence féroce, à une guerre de tous contre tous et à un « *entertainment* » infantilisant et répétitif comme une chasse aux Pokémons.

Une société dont les institutions et les entreprises encouragent la concurrence de tous, en vue d'accaparer profit et réputation, et l'abêtissement général par un *entertainment* addictif n'est pas en mesure de se défendre contre la double barbarie 3.0 de Daech et 4.0 des marchés financiers.

Je suis convaincu, en conclusion, qu'un certain capitalisme financiarisé, dérégulé et mondialisé marque la fin de la démocratie telle que nous l'avons vécue depuis plus d'un siècle. La privatisation du monde au profit de puissances privées – légales, criminelles ou grises – vassalise les peuples et les Etats. Car l'addiction à une culture de la guerre et donc de la mort, entraîne cette servitude volontaire dont parlait La Boétie, l'addiction de toutes les addictions, celle à un système prétendument sans alternative et sans direction autre que celle de l'exclusion, de la séduction morbide et de la destruction de la part humaine en l'autre et en soi-même. Ainsi se met en place un exode vers le virtuel addictif entraînant la destruction mutuelle assurée dans le réel.

Mon propos aujourd'hui n'était pas de dire comment on peut sortir de ce dilemme, collectivement et individuellement, Car là, par-delà le domaine de l'économie et de la psychologie, on entre dans le domaine du politique, celui, si ce mot a un sens, de former des êtres humains créateurs œuvrant pour le bien commun.

Puissent les psychiatres et les psychologues que vous êtes enrichir ce domaine du politique en apportant des pistes et des éléments de réponse. Davantage encore, puissent vos apports aider à élever à la dignité d'homme tous les individus de l'espèce humaine, et en particulier nos responsables politiques, sous influence et addiction d'un pouvoir aujourd'hui dérégulé et sans horizon.

Encore merci.