

## Le drame du Collège Dawson

**Tout le monde au Québec a dû entendre parler de la tuerie du Collège Dawson. On en a parlé pendant des semaines autant dans les journaux que dans les bulletins télévisés. Partout on disait que Kimveer Gill était fou. Mais, était-il vraiment dérangé mentalement? Suite au massacre, plusieurs investigations ont été faites afin de découvrir ce qui l'aurait encouragé à commettre de tels actes. Plusieurs chercheurs en sont maintenant certains : les jeux vidéos violents auxquels Kimveer Gill jouait ont certainement un lien avec ses actes.**

Les experts en violence juvénile prétendent que Kimveer Gill vivait dans un monde imaginaire rempli de violence, dans lequel les jeux vidéos et les films d'horreur effacent la mince ligne entre la violence imaginaire et virtuelle et l'horreur de la vraie vie. Michael Hoeschsman, un professeur de l'Université McGill, est un de ces experts en violence juvénile. Il croit que les films et jeux vidéo violents sont des fléaux pour les jeunes.

« Il (Kimveer Gill) était tellement immergé dans une culture médiatique dans laquelle les films qu'il visionnait, les jeux vidéos auxquels il jouait, la musique qu'il écoutait et la culture gothique à laquelle il appartenait sont devenus pour lui un spectre de son petit monde d'identité. Il vivait une vie simulée. Il n'a eu qu'à marcher à travers l'écran. Il a agi comme l'image de lui qu'il s'était créée et il a causé une véritable tragédie, » affirme Michael Hoeschsman.

Kimveer Gill était un grand fan des jeux violents. Il jouait à six des dix jeux les plus violents jamais créés. Parmi ses préférés, il y avait *Super Columbine Massacre*, un jeu de rôle simulant le massacre de Columbine. Il y avait aussi le jeu vidéo ultra violent *Postal 2*. Dans ce jeu, le joueur incarne un type appelé Postal Dude. Le jeu est séparé en cinq niveaux différents, représentés par chaque jour de la semaine. À chaque début de journée, le joueur reçoit différentes missions, telles qu'aller acheter du lait et aller confesser ses péchés. Le joueur a à sa disposition tout un arsenal d'armes. Tout lui est permis; il peut effectuer ses objectifs sagement en attendant en ligne au dépanneur, ou éliminer tout ce qui se trouve devant lui, de toutes les façons possibles.

En plus d'adorer ce jeu, Kimveer Gill avait une certaine admiration pour Postal Dude. «Postal Dude était malheureux avant de devenir en colère et psychotique, c'est la partie de lui qu'on ne voit jamais dans le jeu. Il était normal, mais le monde l'a transformé en ce qu'il est devenu, » affirme Kimveer Gill. De plus, Postal Dude portait un long imperméable noir, identique à celui que Gill portait lors de la tragédie

Un autre élément de la vie de Kimveer Gill qui a semé une certaine controverse est la musique qu'il écoutait. Il écoutait très souvent la chanson *À tout le monde* du groupe Megadeth et il avait affirmé sur son site internet que c'est cette chanson qui l'avait convaincu de passer à l'attaque. Il y a un grand débat au sujet de la chanson; est-ce une chanson traitant du suicide ou de la mort inévitable pour tous? Dave Mustaine, le chanteur de Megadeth, affirme que ce n'est pas une chanson sur le suicide. Il se dit aussi profondément désolé que sa chanson ait pu encourager de telles choses.

Vince Desiderio, le cofondateur de la compagnie Running With Scissors, qui a publié le jeu Postal 2, a été sous le choc en apprenant que son jeu aurait influencé Gill à commettre de tels actes. « Ceci a largement dépassé les limites du jeu » affirme Vince Desiderio. « Les gens doivent apprendre qu'il y a une limite entre la réalité et les jeux vidéo. Je sais que les gens vont dire « les jeux vidéo ont causé tout cela », mais des millions de gens à travers le monde jouent à ces jeux et heureusement, il arrive rarement qu'une ou deux personnes commentent une tuerie comme celle-ci. »

Danny Ledonne, le créateur de *Super Columbine Massacre*, offre ses plus sincères condoléances aux familles des victimes, mais ne croit pas que son jeu ait vraiment un rapport avec l'événement. Il affirme que son jeu sert à prévenir d'autres tueries dans des écoles et que son jeu ne devrait pas être jugé nocif chaque fois qu'un adolescent tue quelqu'un.

Kotaku, un site Internet dédié aux jeux vidéo, défend les jeux vidéo en affirmant que le livre *The Catcher In The Rye*, de J. D. Salinger, aurait influencé Mark David Chapman à tuer John Lennon, ou bien John Hinckley Jr. à tuer Renald Reagan, mais aucune plainte ou poursuite n'a été déposée contre ce livre. Paul Smith, avocat, défend l'industrie des jeux vidéo. Il affirme qu'à chaque décennie, il y a un médium qui influence négativement les jeunes. Il dit que même les bandes dessinées pouvaient autrefois pousser des jeunes à commettre des actes répréhensibles.

Les psychologues affirment que les jeux vidéo, dans lesquels on doit tuer des ennemis dans des situations biens réelles, peuvent désensibiliser les joueurs à la violence. C'est

d'ailleurs de cette façon que certains militaires reçoivent leur formation. On a découvert que les magazines d'armes de la plupart des soldats morts à la guerre étaient encore pleins. Ceci signifie qu'ils n'ont pas tiré une seule balle, probablement parce qu'ils ne sont pas capables de tuer d'autres êtres humains. Afin de s'entraîner à tuer, les soldats se sont mis à jouer au jeu vidéo Doom. Ceci a en effet augmenté l'efficacité des soldats au combat.

Bref, les avis sont partagés sur ce débat. Certains croient que Kimveer Gill avait des problèmes mentaux, d'autres croient que le monde virtuel de violence dans lequel il vivait serait la cause de ses actes. Par contre, Gill a dit un jour: « La vie est un jeu vidéo, tout le monde doit mourir un jour. » Il a emprunté cette phrase de Devin Moore, celui qui a tué trois officiers de police après avoir joué à Grand Theft Auto. N'est-ce pas là une preuve que les jeux vidéo y sont pour quelque chose?...