

Estavayer-le-Lac Conférence publique sur la violence de certains jeux vidéo

«Au secours: mes enfants jouent aux jeux vidéo!...»

«...et mes parents n'y comprennent rien!» Tel est le titre de la brochure d'information éditée par Swiss Gamers Network, une association à but non lucratif fondée en 2005 qui prône une pratique responsable du jeu vidéo à travers des conférences en Suisse romande. Et c'est dans ce cadre qu'a eu lieu mardi 11 janvier une conférence-débat sur le thème «Jeux Vidéo Violents: Politique, prévention et enjeux» au Cycle d'Orientation de la Broye en coopération avec Eric Collomb, de Lully, député au Grand Conseil fribourgeois, à l'origine d'une motion visant à une interdiction des jeux vidéo violents en Suisse, ainsi que de Mme Sophie Barras-Duc, de l'association «Re-PER» (Promotion de la santé et prévention), ainsi que Nicolas Akladios et Niels Weber de Swiss Gamers Network. Une centaine de personnes, dont de nombreux jeunes parents, ont participé à cette intéressante soirée sur un sujet réel.

Probablement pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, les enfants jouent à des jeux auxquels les parents ne comprennent rien. Ces dernières années l'essor des jeux vidéo a été tel qu'il est en passe de devenir le divertissement le plus important de ce XXI^e siècle. A titre de comparaison, au début de ce XXI^e siècle, le jeu vidéo dépasse le chiffre d'affaires du cinéma. En 2007, en Suisse, il a augmenté de 40% pour atteindre 420 millions de francs. Et en 2009, ce sont 277'000 consoles de salon, 184'000 consoles portables et... 3'900'000 unités de jeu (PC, consoles) qui ont été vendus en Suisse.

On joue aux jeux vidéo parce que c'est amusant, pour se relaxer, pour passer le temps, pour le défi qu'offre le jeu ou encore pour utiliser son imagination. Une multitude de raisons qui permet de ne pas oublier que le jeu vidéo est une façon stimulante et amusante d'être avec les autres. Que ce soit les concepteurs qui nous concoctent des épreuves ou les amis avec qui on échange des solutions pour passer ces obstacles, les «autres» sont toujours présents dans le jeu.

Et la violence à l'écran? «Aucune recherche ne montre un lien direct entre la violence à l'écran et les comportements violents. Mais l'absence de lien direct ne signifie pas l'absence totale d'effet, il faut simplement replacer le joueur dans un contexte élargi. On n'est pas simplement joueur mais aussi citoyen, téléspectateur, membre d'une famille et de divers groupes d'amis. Ainsi, s'il est indéniable que les jeux vidéo

influencent, ils le font en lien avec tous les autres facteurs qui agissent sur nos valeurs et nos comportements», peut-on lire dans la brochure.

Mais les enfants ou les adolescents, font-ils toujours la différence entre le réel et le virtuel, ce dernier permettant de revenir au point de départ, d'avoir une autre «vie». Jouer? Oui, mais pas n'importe comment, il faut aborder le jeu de manière responsable. Certains jeux permettent aux jeunes (comme aux adultes d'ailleurs), de se libérer de cer-

teigne en outre sur 7 types de contenus litigieux, à savoir la violence, la peur, le langage vulgaire, le sexe, les drogues, la discrimination, les jeux de hasard. Probablement que dans quelques années on trouvera de moins en moins de jeux vidéo en magasin, car elles seront toutes téléchargeables via internet.

Jeux vidéo sur Internet. Le jeu vidéo sur Internet n'est pas un phénomène nouveau, mais bien une façon de jouer de plus en plus répandue parmi



De g. à dr. Nicolas Akladios, Niels Weber, de Swiss Gamers Network, Sophie Barras-Duc (Re-PER), Eric Collomb, député.

taines contraintes de la vie, de se transformer, de devenir un héros. C'est également une possibilité offerte de mettre en valeur le «soi», de faire en sorte que les autres nous voient comme on aimerait qu'on soit! Le danger de la violence dans le jeu vient de la relation entre le joueur et le jeu, et non pas du jeu lui-même, sachant que chaque joueur est un récepteur actif. Un jeune rencontrant des difficultés d'intégration dans des groupes, des sociétés ou autre, pourrait ainsi trouver, dans la pratique du jeu vidéo, un statut et une importance qu'il n'aurait jusque-là pas ou peu obtenus. On peut faire «exploser» son adversaire ou concurrent d'un simple «clic».

Norme PEGI (Pan European Game Information). Il est souvent plus difficile d'évaluer le contenu d'un jeu vidéo quand on connaît peu cet univers, mais la norme PEGI peut y aider. Cette norme est une information destinée à renseigner le consommateur sur le produit qu'il achète. Elle se trouve sur toutes les boîtes de jeu et permet au consommateur de juger et de contrôler avant l'achat l'adéquation entre le contenu du jeu et le joueur auquel est destiné le jeu. Les jeux sont classés selon 5 tranches d'âge, soit 3+ (3 ans et plus), 7+, 12+, 16+ et 18+. Un pictogramme ren-

seigne en outre sur 7 types de contenus litigieux, à savoir la violence, la peur, le langage vulgaire, le sexe, les drogues, la discrimination, les jeux de hasard. Probablement que dans quelques années on trouvera de moins en moins de jeux vidéo en magasin, car elles seront toutes téléchargeables via internet.

Les remarques émises ou les questions posées par les intervenants lors du débat ont démontré une certaine inquiétude, voire une angoisse face aux problèmes des jeux vidéo violents. Citons-en quelques-unes:

- les enfants sont très malins et certains arrivent à détourner les mots de passe;
- il y a une certaine difficulté pour les non-initiés à installer un «contrôle parental»;
- on parle des chiens dangereux... Et les vidéos dangereuses?
- Pourquoi pas un plus fort prélèvement de taxe sur la vente des jeux vidéo afin de financer les programmes de prévention?
- Combien de temps et de drames faudra-t-il avant une réelle et efficace prise de conscience?

La brochure offre des conseils à l'intention des parents en leur suggérant de proposer à l'enfant de découvrir avec lui une de ses passions. Ce qui consti-

tue l'occasion, pour l'adulte, de mieux connaître à la fois les jeux et son enfant. Il permet de lui montrer qu'il y a un plaisir à jouer, mais aussi à parler de ses jeux. Il révèle parfois à l'adulte que la pratique d'un jeu vidéo peut être un espace privilégié dans l'apprentissage de la solidarité, de l'ingéniosité et de la persévérance. Pourquoi ne pas proposer à votre enfant d'aller choisir un jeu vidéo que vous explorerez ensemble?

Lors de cette conférence-débat, le côté «politique» face à la violence de certains vidéos a été abordé. Selon les explications du député Eric Collomb, 25 interventions ont été faites et une motion acceptée. «L'interdiction de jeux vidéo violents sera difficile, pour ne pas dire impossible. Le but des interventions est de provoquer un débat, de faire prendre conscience, de porter le débat sur la place publique, de sensibiliser les parents face à cette violence» a-t-il déclaré.

Les remarques émises ou les questions posées par les intervenants lors du débat ont démontré une certaine inquiétude, voire une angoisse face aux problèmes des jeux vidéo violents. Citons-en quelques-unes:

- les enfants sont très malins et certains arrivent à détourner les mots de passe;
- il y a une certaine difficulté pour les non-initiés à installer un «contrôle parental»;
- on parle des chiens dangereux... Et les vidéos dangereuses?
- Pourquoi pas un plus fort prélèvement de taxe sur la vente des jeux vidéo afin de financer les programmes de prévention?
- Combien de temps et de drames faudra-t-il avant une réelle et efficace prise de conscience?

- Pourquoi n'y a-t-il pas plus de contrôles, et de très sévères sanctions, à l'égard des commerces qui vendent de tels jeux à des enfants sans contrôler l'âge de l'acheteur?

Autant de questions qui ont obtenu des éléments de réponses plus ou moins satisfaisantes selon les auteurs. Il est également vrai que le rôle des parents est primordial. Savoir mettre des limites à leurs enfants dans ce domaine, leur rappeler les vrais valeurs de la vie, le respect de l'autre. Ne pas leur mettre entre les mains des jeux violents, même au risque de leur déplaire, car les conséquences peuvent être dramatiques et irréversibles. Les «tournautes», le racket, la violence entre jeunes, la torture ou les bagarres d'une dureté impressionnante, les actes suicidaires, les règlements de compte entre clans n'ont-ils donc aucune importance aux yeux des concepteurs et revendeurs de tels jeux vidéo prônant la violence.

Fait réjouissant à relever: selon un membre de la police des mineurs présent en tant qu'auditeur, et qui fait de la prévention, le nombre de cas de la délinquance juvénile a diminué dans le canton, passant de 2280 dossiers en 2005 à 1830 dossiers en 2010, même si la forme de violence a changé.

Et de rappeler que le dialogue avec l'enfant ou l'adolescent, la sensibilisation, la prévention, la prise de conscience sont des éléments très importants dans ce domaine du «virtuel». Une interdiction «légale» irait à l'encontre de la liberté de commerce et des enjeux financiers énormes pour les grands distributeurs internationaux. Et comme le disait un participant à la sortie du débat «Au nom du père, et du fric...» ainsi soit-il.

Hidy

Exploration du Monde Groenland, sur les pas de Paul-Emile Victor

