

«Le jeu n'est jamais vraiment le problème»

JEUX VIDÉO Interdire ou encadrer? Michael Perret, professeur à la Haute Ecole Arc à Neuchâtel, explique les réponses à apporter face aux jeux vidéo violents.

PAR IGOR CARDELLINI

Faut-il restreindre l'accès des mineurs aux jeux vidéo violents? Hier le Conseil national se prononçait sur six initiatives cantonales qui demandaient au parlement de serrer la vis, dont quatre – de Berne, du Tessin, de Saint-Gall et de Fribourg – une interdiction pure et simple. La chambre basse a suivi les commissions des affaires juridiques des deux conseils qui prévisaient de ne pas donner suite à ces objets datant d'il y a plus de dix ans.



“90 à 95% des jeunes garçons de 12 à 18 ans jouent à des jeux vidéo, parfois violents, sans que cela ne pose le moindre problème.”

MICHAEL PERRET
AUTEUR D'UNE THÈSE SUR
LES JEUX VIDÉO ET LA VIOLENCE
À L'UNIVERSITÉ DE LAUSANNE

Entre-temps un projet de loi a en effet été élaboré par le Conseil fédéral (lire ci-dessous). Michael Perret, professeur à la Haute Ecole Arc à Neuchâtel, vient de défendre une thèse sur les jeux vidéo et la violence à l'Université de Lausanne en faculté des sciences sociales et politiques. Il explique l'évolution des connaissances sur le sujet et sur sa thématisation dans le champ politique.

Aujourd'hui, interdire des jeux vidéo aux mineurs apparaît illusoire, notamment en raison de leur foisonnement en ligne. Notre conception de ces pratiques a radicalement changé à mesure qu'elles se sont déplacées des consoles vers l'internet...

Michael Perret: La volonté d'interdire était une réaction à des craintes qui se concrétisaient différemment aujourd'hui. Au lieu de vouloir complètement interdire, on se demande plutôt ce que font nos jeunes avec ces jeux qu'on ne comprend pas et comment les protéger. Les solutions imaginées sont moins tranchées car nous percevons moins les jeux comme cause principale d'une violence, forcément multifactorielle. Nous envisageons plutôt des «contenus problématiques» au sein des pratiques ludiques. C'est plus nuancé. L'idée est de



Aujourd'hui, les jeunes parents ont souvent été sensibilisés en tant que joueurs et arrivent à accompagner leur enfant (image d'illustration). KEYSTONE

légiférer sur une question plus large, prise dans sa complexité. Démarche d'ailleurs entreprise avec les acteurs de l'industrie vidéoludique invités à co-réguler l'accès aux jeux.

Le lien de causalité entre jeu violent et passage à l'acte violent a été remis en question par la recherche ces dernières années. Peut-on vraiment considérer qu'il n'est pas significatif?

Dans ma thèse, je montre qu'il n'y a pas d'unanimité sur cette thématique au sein de la recherche, qu'elle fait l'objet de luttes. Tout un pan de la recherche continue de produire des résultats indiquant que les jeux vidéo violents produisent des effets néfastes. Mais d'autres études relativisent ces connaissances en mettant en évi-

dence le fait que l'on ne peut expliquer les actes violents de manière convaincante qu'en prenant en compte des facteurs psychologiques et sociaux dans lesquels les personnes les ayant commis se trouvaient. Ça n'est pas le jeu qui génère la violence, c'est un élément parmi d'autres tout au plus.

D'où vient ce raccourci entre jeu violent et violence?

Ce lien de causalité a commencé à être fait très régulièrement depuis la fusillade de Columbine, qui a eu lieu en 1999

dans le Colorado aux Etats-Unis. Cette tuerie a été commise par deux adolescents – amateurs du jeu Doom – qui avaient investi leur école et ôté la vie de treize élèves. Le fait qu'ils jouaient à ce jeu avait été brandi comme explication, alors même que ces jeunes subissaient du harcèlement à l'école, qu'ils étaient dans des états de détresse psychologique et avaient par ailleurs des fréquentations étranges... On pointait aussi le fait qu'ils écoutaient du Marilyn Manson. D'autres épisodes similaires

“Les peurs sont très souvent le fait de nouveaux parents qui ne comprennent pas ce que leurs enfants font et s'en émeuvent.”

sont venus renforcer ce type de clichés par la suite, comme la fusillade de l'Université de Virginia Tech qui a eu lieu en

2007. Mais ces explications ne tiennent pas la route si l'on tient compte de la population qui joue. Soit que 90 à 95% des jeunes garçons de 12 à 18 ans jouent à des jeux vidéo, parfois un peu plus violents, sans que cela ne pose le moindre problème. Le jeu n'est jamais vraiment le problème.

Est-ce que les craintes et velléités répressives ne sont pas vouées à réapparaître de manière chronique à mesure que les jeux changent et échappent à l'entendement des nouvelles générations de parents?

On pourrait en effet retracer une histoire des inquiétudes face aux jeux vidéo violents. Le jeu en ligne Fortnite, qui consiste à éliminer les autres pour être le dernier survivant, a ranimé des craintes récemment. Ces peurs qui ont lieu par vagues sont très souvent le fait de nouveaux parents qui ne comprennent pas ce que leurs enfants font et s'en émeuvent. Nous vivons une période intéressante, car les jeunes parents ont souvent été sensibilisés en tant que joueurs et joueuses. Certains arrivent à l'accompagner même s'ils ne saisissent pas ces pratiques liées à de nouveaux médiums, d'autres pas.

Le déplacement du jeu en ligne, sur un mode en réseau, participe certainement à créer de nouvelles craintes. Et ces craintes appellent de nouvelles réponses politiques, qui tendent aujourd'hui plus vers la prévention et un encadrement de leur usage pensé de manière concertée avec ceux qui les créent.

Une loi en cours d'examen par le Parlement

Après le Conseil national en juin dernier, le Conseil des Etats examinera l'an prochain le projet de loi sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo. Le projet vise à éviter que des mineurs se retrouvent face à des «contenus de films et de jeux vidéo susceptibles de porter préjudice à leur développement physique, mental, psychique, moral ou social».

Selon le teneur du texte revu par le Conseil national, les détaillants, les services à la demande et les entreprises de vente en ligne devront indiquer un âge minimal sur les jeux et les films. Obligation concernant aussi les plateformes d'hébergement comme YouTube ou Twitch. Dans un premier temps, ces acteurs devront se regrouper en association afin de développer un projet de réglementation concernant les mineurs. Projet qui est soumis au Conseil fédéral pour approbation.

Sur son invitation, l'industrie devra définir cinq catégories d'âge au moins. Un impératif inspiré de la norme européenne PEGI (pour Pan European Game Information). Pour rappel, lorsqu'ils sont étiquetés PEGI 3, les jeux sont adaptés à tous. En PEGI 7, les jeux contiennent des scènes effrayantes ou perturbantes pour les moins de sept ans. En PEGI 12, le contenu comporte des sons ou des effets horribles. En PEGI 16, les jeux sont parsemés de grossièretés, de menaces, de jurons à caractère sexuel ou de blasphèmes. Enfin, en PEGI 18, ils contiennent de la violence crue et de la pornographie.

Contrôles

La Confédération et les cantons surveilleront l'application de la loi. Des mineurs pourront être envoyés pour effectuer des achats tests sur les produits dans ce but. Le fait que les commerces et les cinémas

vérifient bien l'âge minimum de l'acheteur fera aussi l'objet de contrôles. Et c'est l'Office fédéral des assurances sociales qui contrôlera les sites de vente en ligne. Les acteurs qui transgresseront les règles fixées sur l'âge risqueront des amendes jusqu'à 40 000 francs. Fabien Fivaz, Conseiller national et membre de la commission de la science, de l'éducation et de la culture, juge que c'est «un bon projet» car il prévoit une co-régulation privée – publique des domaines du film et jeux vidéo: «Tous les acteurs devront se concerter pour définir des normes, les faire appliquer et mettre en place aussi des voies de recours dans le cas où des personnes jugeraient qu'un jeu se trouve dans la mauvaise catégorie d'âge». Le projet a été voté par le Conseil national sans difficulté. La gauche, les Vert'libéraux et le Centre l'ont accepté à une grande majorité.

“Le fait que les auteurs de la fusillade de Columbine jouaient au jeu vidéo 'Doom' a été brandi comme explication, alors qu'ils subissaient du harcèlement à l'école et qu'ils étaient dans des états de détresse psychologique...”