

Interdire ou encadrer? Michael Perret explicite les réponses apportées aux divertissements en ligne

RÉGULER LE JEU VIOLENT



Un jeune seul face aux jeux vidéo peut-il céder à la violence?

KEYSTONE

IGOR CARDELLINI

Jeux vidéo ► 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.

Entre-temps un projet de loi a en effet été élaboré par le Conseil fédéral (lire ci-après).

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'in-

terdire était une réaction à des craintes qui se concrétisent 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 légiférer sur une question plus large, prise dans sa complexité. Démarche d'ailleurs entreprise

avec les acteurs de l'industrie vidéoludique invités à coréguler 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 évidence 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, il 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 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 pose le moindre problème. Le jeu n'est jamais vraiment le problème.

Les craintes et velléités répressives ne sont-elles 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 encadre-

ment de leur usage pensé de manière concertée avec ceux qui les créent. |



«Ça n'est pas le jeu qui génère la violence»

Michael Perret

LOI EN COURS D'EXAMEN

Le parlement examine un texte visant à mieux réglementer l'usage des contenus et leur diffusion.

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 la 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 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 horrifiants. 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.

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 sera 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 corégulation privée - publique des domaines des films 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 Verts libéraux et Le Centre l'ont accepté à une grande majorité. **IC**