

Contrôle des cantons sur les jeux vidéo inappropriés

BERNE Après des années de débats, la Suisse tient depuis la semaine passée sa première loi sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo.

Cinémas, détaillants, entreprises de vente en ligne et services à la demande seront tenus d'indiquer un âge minimal et d'effectuer des contrôles.

Cette obligation concernera également les services comme Steam, Twitch, YouTube ou Netflix, qui devront mettre en place un système de vérification et la possibilité d'un contrôle parental. Pour Yannick Rochat, professeur assistant en

études logicielles et matérielles des jeux vidéo et de leurs traces numériques à l'Université de Lausanne, cette loi n'aura cependant «à peu près aucun effet». La raison? L'industrie a déjà mis en place depuis des années des recommandations d'âge à respecter afin de protéger les mineurs.

Plus grande emprise

La loi permettra à l'Etat d'avoir une plus grande emprise sur

l'industrie et le commerce, puisqu'elle prévoit pour la première fois que des contrôles puissent être effectués par les cantons. Les amendes peuvent être salées et monter à 40 000 francs maximum.

«Les plus jeunes pourront toujours obtenir les jeux vidéo désirés par le biais d'un grand frère ou d'une grande sœur, voire des parents qui ne lisent pas forcément les emballages», souligne Yannick Rochat.



Les jeux vidéo se sont largement popularisés chez les jeunes comme chez les moins jeunes.

KEYSTONE

Qui insiste sur un «gros problème d'éducation au numérique du côté des parents. Les risques sont globalement mal compris et la tendance à stig-

matiser les pratiques reste présente».

Pour une bonne protection des plus jeunes, le chercheur appelle les parents à s'impliquer davantage. «Lorsqu'ils arrêtent de considérer que les jeux vidéo sont des 'gamineries' et qu'ils s'y intéressent, voire qu'ils participent, cela les aide à prendre de meilleures décisions. A mon sens, il ne faut ni tout interdire, ni tout autoriser», poursuit-il.

Rôle bénéfique des jeux vidéo

Pour Michael Perret, qui a fait une thèse sur le sujet, le rôle bénéfique du jeu vidéo, que ce soit dans l'éducation ou le loisir, n'est plus à démontrer aujourd'hui.

«S'il y avait un vrai lien de cause à effet, on devrait aujourd'hui être confrontés à une armée de sociopathes en

puissance dans la génération des 12-45 ans, au vu du nombre de personnes qui jouent à des jeux vidéo qualifiés d'inappropriés dans ces tranches d'âge», illustre le professeur associé en communication et médias sociaux à la Haute Ecole Arc, à Neuchâtel.

Référendum du Parti pirate

Michael Perret souligne également qu'il n'y a aujourd'hui pas de consensus scientifique établissant l'addiction aux jeux vidéo. Des heures passées devant l'écran sont bien souvent le symptôme d'un malaise plus profond, indique-t-il. Cette nouvelle loi ne va pas déployer ses premiers effets avant plusieurs mois. A condition qu'elle entre bien vigueur: le Parti pirate a déjà annoncé qu'il compte lancer un référendum. **BSC**