

À QUOI TU JOUES...?

Le rôle de l'école est d'éduquer et, pour remplir sa mission, l'école doit être appuyée. Les jeux offerts aux enfants peuvent avoir une valeur éducative ou une influence négative.

Le temps des fêtes est déjà loin derrière nous. Mais il a laissé des traces... qui risquent de subsister plus longtemps qu'on pense. Un sondage réalisé auprès de jeunes des écoles primaires et secondaires révélait que les jeux vidéo venaient en tête de liste. Quels jeux? Les « *Pokémon* », bien sûr, mais on reste étonné de la popularité de *Mortal Kombat*¹, un jeu sinistre que les jeunes trouvent « cool » parce qu'il permet de faire gicler le sang. Les combats mortels à répétition se terminent toujours, quand vient le moment d'appliquer le coup de grâce, par une voix grave qui vous dit: « Finish him ». On vous encourage à achever « votre » victime en portant le geste funeste et on vous félicite ensuite de l'avoir posé. La plupart des enfants l'ont reçu d'un adulte qui ignore ce qu'il contient. Comment peut-on refuser de faire plaisir à un enfant que l'on « aime »?

Banal? « Ben voyons donc, il n'y a rien de bien grave là-dedans », vous répondront des joueurs assidus, pas plus hauts que trois pommes, l'air hébété. « Nous savons faire la différence entre un jeu et la réalité ». Rien n'est plus incertain. Lors d'un sondage dans des classes de 5^e et de 6^e années, 8 élèves (sur 25) avouaient s'adonner à leur jeu vidéo avant de quitter la maison, le matin. Certains se privaient de déjeuner.

Devant la prolifération de tels divertissements et la place qu'ils prennent dans leur vie, deux questions se posent. Comment des adultes peuvent-ils offrir de tels jeux à des êtres chers? Pourquoi des fabricants de jeux peuvent-ils les mettre à la disposition d'enfants vulnérables?

Les réponses à la première question sont variées. Certains adultes prétendent que l'enfant désire tellement ce jeu, qu'il devient pratiquement impossible de le lui refuser. D'autres ne voient pas de problème à laisser un enfant s'amuser à arracher des têtes ou à faire gicler le sang puisqu'il s'agit de massacres virtuels, donc irréels. Enfin, l'excuse classique, « tous les enfants en ont », ...ce qui est totalement faux.

Les enfants de moins de treize ans ont pourtant tellement besoin d'être protégés contre les images susceptibles d'orienter le développement de leur imaginaire vers des fantasmes cruels, sordides, destructeurs. Dans un jugement célèbre, la Cour suprême du Canada a reconnu que la vulnérabilité des enfants légitimait un gouvernement provincial de protéger les enfants de moins de treize ans.

La réponse à la deuxième question est beaucoup plus inquiétante. Les fabricants de jouets pour enfants considèrent que la protection des enfants ne relève pas de leur mandat. C'est aux parents d'élever leurs petits. La seule loi à laquelle ils reconnaissent quelque légitimité, c'est la loi du marché. Les modèles de lits où un enfant risquait de se coincer la tête

entre les barreaux sont interdits, mais les jeux permettant d'influencer le cerveau des enfants ne sont, quant à eux, soumis à aucune réglementation.

Même lorsqu'il s'agit de véritables simulateurs de meurtre. En réalité, pour certains commerçants, la violence n'est rien d'autre qu'un ingrédient de marketing qui permet de hausser les ventes. Et les fabricants de jouets *Hasbro*, *Nintendo*, *Gameboy*, *Sega* et *Playstation* l'ont exploité sans aucun sens éthique.

Les parents avisés ont tout intérêt à se sentir responsables des divertissements auxquels s'adonne leur enfant. **Si éduquer veut dire élever, force est de constater que certains jeux font exactement le contraire, ils abrutissent.** Le gouvernement du Brésil décidait, il y a quelques mois, d'interdire six jeux vidéo violents, dont *Doom* et *Mortal Kombat*, sous peine d'amendes quotidiennes de 11 000 \$. Il faut applaudir à cette décision.

L'État défend le bien commun,... du moins, devrait le défendre. Si les droits des personnes et ceux des enfants ont encore un sens, ils méritent que des adultes se lèvent. Et sur cet enjeu, on attend toujours une prise de position courageuse des Foglia, Bourgault, Beaudoin, Copps et compagne.

1 « *Mortal Kombat* » s'est vu décerner la mention « TOXIQUE » au cours des 5 dernières années, lors du vote annuel des jeunes proposé par TROP.

JACQUES BRODEUR,
conseiller de la CEQ en éducation pour un avenir viable
<http://eav.ceq.qc.ca>

