



Noël approche Attention parents, les prédateurs sont à l'affût !

Le rôle de l'école est d'éduquer et, pour remplir sa mission, l'école doit être appuyée.

Certains cadeaux offerts aux enfants à Noël ou pour souligner leur anniversaire peuvent les enrichir ; d'autres peuvent les appauvrir.

Le temps des fêtes approche. Les cadeaux offerts laisseront des traces qui risquent de subsister plus longtemps qu'on pense. Un sondage réalisé auprès de jeunes d'écoles primaires et secondaires* révèle que les jeux vidéo viennent en tête de la liste des cadeaux les plus attendus à Noël. Quels jeux ? Grand Theft Auto vient en tête, bien sûr, un jeu sinistre que les jeunes trouvent « cool » parce qu'il permet de commettre des crimes et de faire gicler le sang. Les combats mortels à répétition se succèdent. Pour gagner, les enfants devront abattre une victime, ou un policier qui fait obstacle. Certains enfants recevront le jeu d'un adulte qui ignore ce qu'il contient. D'autres le recevront d'un adulte qui ignore les dommages qu'il entraînera chez l'enfant.

Mais comment peut-on refuser de faire plaisir à un enfant que l'on « aime » ? On se sent déjà coupable, rien que d'y penser. Si vous exprimez votre hésitation à haute voix, un parent ou un ami vous dira que tout le monde la fait. Pourquoi pas vous ?

Banals ces cadeaux ?

« 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 ».

Hélas, rien n'est plus incertain. Lors d'un sondage dans des classes de 5^e et de 6^e années, le tiers des élèves avouaient s'adonner à leur jeu vidéo préféré avant de partir pour l'école, le matin. Certains se privent de déjeuner.

Devant la prolifération de tels divertissements et le temps qu'ils accaparent dans la vie des enfants, deux questions se posent.

- 1) Comment des adultes peuvent-ils offrir de tels jeux à des êtres chers ?
- 2) Pourquoi des fabricants de jeux peuvent-ils les mettre à la disposition d'enfants vulnérables ?

Les réponses à la première question varient. 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 réellement besoin d'être protégés contre les images susceptibles d'orienter le développement de leur imaginaire vers des fantômes cruels, sordides, destructeurs. Dans un jugement célèbre, la Cour suprême du Canada a écouté et réfuté les prétentions du producteur de jouets Irwin Toys qui croyait sa liberté d'expression bafouée. Le tribunal a reconnu que la vulnérabilité des enfants légitimait le gouvernement du Québec de protéger les enfants de moins de treize ans. La preuve présentée devant les juges mériterait d'être connue par les parents du Canada. L'influence des divertissements violents est abondamment documentée. Comment a-t-on pu garder des centaines d'études à l'abri des parents ?

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. Dans d'autres sphères de production, la protection des enfants obtient préséance. Les modèles de lits où un bébé risque de se coincer la tête entre les barreaux sont interdits. Personne n'oserait prétendre que c'est aux parents de surveiller leur enfant ou de bloquer l'accès entre les barreaux. Quel fabricant oserait prétendre que sa liberté créatrice est brimée ? C'est pourtant ce que prétendent les lobbyistes de l'industrie du divertissement. Les producteurs de jeux refusent de reconnaître la préséance aux droits des enfants. Dans les états et les provinces où des législateurs ont voulu classer les jeux ou réglementer leur vente, ils ont exercé un lobbying intensifs. Même si leurs produits permettent d'influencer le cerveau des enfants et d'entraver son développement, (3) ils s'objectent à toute réglementation. Même lorsque les jeux sont de véritables simulateurs de meurtre. En réalité, pour certains commerçants, la violence est un ingrédient de marketing accrocheur et légitime qui permet de hausser les ventes. Et les fabricants de jouets *Hasbro*, *Nintendo*, *Gameboy*, *Sega*, *Playstation* et *X-Box* l'ont exploité sans vergogne, sans aucun sens éthique.

Bref, peu importe l'angle d'où on se place, les parents avisés ont tout intérêt à se sentir responsables des divertissements auxquels s'adonne leur enfant. Interdire des jeux violents ne fait pas de vous un parent autoritaire. Il y a une différence majeure entre exercer l'autorité et être autoritaire. Les enfants ont besoin d'autorité et de protection. Si éduquer veut dire élever, force est de constater que certains jeux font exactement le contraire, ils désensibilisent, ils réduisent le pouvoir d'empathie des jeunes, ils abrutissent.

Le gouvernement du Brésil décidait, il y a quelques années, 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. Hélas, peu de gouvernements ont emboité le pas. 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 pour exiger le respect. Et sur cet enjeu, on attend toujours une prise de position courageuse des ministres de l'éducation, de la culture, du commerce et du patrimoine. Et pourquoi pas des différents partis politiques impliqués dans la campagne électorale fédérale actuelle ? N'est-ce pas le temps des fêtes ?

(1) Les élèves consultés fréquentent des écoles situées à Wotton, Les Cèdres, Quyon, Luskville, Québec et St-Eugène.

(2) De 1994 à 1999, « *Mortal Kombat* » s'est vu décerner le titre de jeu le plus « TOXIQUE » lors du Vote annuel des jeunes. Au moment d'achever leur victime, les jeunes joueurs entendaient une voix ténébreuse prononcer les mots suivants écrits à l'écran « Finish Him ».

(3) Des chercheurs ont étudié les risques pour la santé mentale, voire d'atrophie du lobe frontal.

Jacques Brodeur, Consultant en prévention de la violence,
Éducation à la Paix, éducation aux médias,
www.EDUPAX.org
JBrodeur@EDUPAX.org