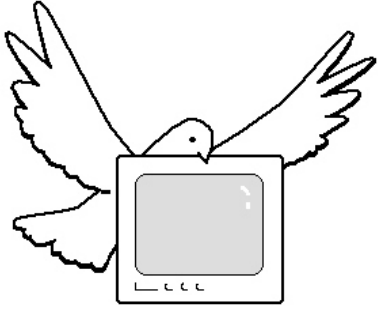


EDUPAX



Voeux de Noël 2005 au Gouvernement familial

Certains cadeaux offerts aux enfants à Noël peuvent les enrichir ; d'autres peuvent les appauvrir. Les cadeaux offerts laisseront des traces qui risquent de subsister plus longtemps qu'on pense. Un sondage réalisé auprès d'élèves 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 des points, les enfants devront abattre une victime, un monstre ou un policier qui fait obstacle. "Au stade no 6", me raconte un élève de 3e année, "tu conduis ton auto au centre-ville, dans la rue où les filles se promènent en bikini. Tu fais monter une fille par la porte arrière, tu fais sauter l'auto et la fille ressort. Elle ouvre son petit sac à main et demande de l'argent. Tu refuses, et comme elle insiste, tu ouvres le coffre de l'auto et tu y prends un bat de baseball avec lequel tu frappes la fille. Elle tombe par terre dans une mare de sang. Lorsqu'un policier survient, tu le tires à bout portant." L'enfant qui me raconte tout cela n'a pas 9 ans. Les enfants se vantent de leur performance à ce type de jeu auprès de leurs pairs, cousins, frères ou sœurs.

Certains enfants recevront le jeu d'un adulte qui ignore ce qu'il contient. D'autres le recevront d'un adulte inconscient des dommages qu'il entraînera chez l'enfant. Mais comment 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 diront que tout le monde le 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. « 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 les mettent-ils 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 fantasmes 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 encore 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 viséo refusent d'accorder 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 comme *Hasbro, Nintendo, Gameboy, Sega, Playstation et X-Box* l'ont exploité ad nauseam, 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 diminuent les enfants. (4)

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 emboîté 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 leur respect, même si nos gouvernements fédéral et provincial craignent de faire obstacle à la liberté de commerce des vendeurs. Et sur cet enjeu, il faut souhaiter l'intervention du Gouvernement FAMILIAL.

Et pourquoi ne pas aussi poser la question aux différents partis politiques impliqués dans la campagne électorale fédérale actuelle ?

Pour Noël, souhaitons la Paix aux personnes de bonne volonté !

**Jacques Brodeur, Consultant en prévention de la violence,
Éducation à la Paix, éducation aux médias,**

www.EDUPAX.org
JBrodeur@EDUPAX.org

(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. D'après une étude japonaise rapportée dans le National Post du 20 août 2001, les enfants qui passent des heures à jouer à des jeux vidéo risquent de nuire au développement de leur cerveau et augmentent leurs risques de perdre de contrôle dans des situations réelles. En effet, le professeur Ryuta Kawashima, de l'Université de Tohoku, a mesuré l'activité cérébrale de centaines d'adolescents alors qu'ils jouaient au Nintendo et l'a comparée à celle d'autres groupes à qui on avait soumis des problèmes de mathématique ou une lecture à haute voix. Ses résultats ont démontré que le jeu vidéo ne stimule pas le lobe frontal, une région qui joue un rôle important dans la répression des impulsions antisociales, région aussi associée à la mémoire, à l'apprentissage et aux émotions. Une absence de stimulation de cette partie du cerveau avant l'âge de 20 ans nuirait au développement des neurones et à leur réseautage, réduisant ainsi la capacité du cerveau à contrôler les impulsions responsables de la violence et de l'agression. (...) M. Kawashima affirme: "Nous aurons un problème plus grave que tout ce que nous avons connu avec la nouvelle génération d'enfants accoutumés aux jeux vidéo. Les implications sont très graves sur l'avènement d'une société plus violente." Tonmoy Sharma, de l'Institut de Psychiatrie, renchérit. (...) "Les jeux électroniques ne stimulent pas le développement du cerveau parce qu'ils ne requièrent que la répétition de gestes simples. Ils ont plus à voir avec la rapidité des réflexes qu'avec des défis intellectuels."

<http://www.edupax.org/Assets/divers/campagne/Argumentaire%202005.htm>

http://www.fradical.com/Brain_cells_victims.htm

4) L'American Psychological Association s'alarme au sujet de la violence contenue dans les jeux

interactifs, *Le Devoir*, 23 août 2005, Louise-Maude Rioux Soucy.

http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/7b4_jeux_video/Halo%20sur%20les%20jeux%20vid%E9o.htm