

# Jeux vidéo violents bientôt bannis

## PROTECTION

Le parlement veut protéger les jeunes de la violence. Ne sachant pas comment s'y prendre, il donne mandat au Conseil fédéral de réfléchir à une interdiction pure et simple des jeux vidéo violents. Pour les joueurs, les élus sont à côté de la plaque.

NADINE HALTNER

Les jeunes qui jouent à des jeux vidéo violents sont-ils enclins à reproduire les scénarios dans la réalité? Cette

épineuse question a tourmenté hier les élus du Conseil des Etats. Ne sachant pas comment y répondre, ils ont transmis la patate chaude au Conseil fédéral. Ce dernier devra non seulement réfléchir à une loi pour réglementer ce domaine, mais aussi à une éventuelle interdiction des jeux vidéo violents. Un casse-tête juridique qui devra de nouveau être soumis au parlement dans quelques mois.

En attendant, les joueurs s'arrachent les cheveux face à des parlementaires qui semblent ne pas savoir de quoi ils parlent. Leurs lacunes, les sénateurs les

reconnaissent volontiers. Durant le débat, Géraldine Savary a admis douter du lien de causalité entre les jeux violents et les tueries survenues notamment en Allemagne et aux Etats-Unis. «Nous n'avons pas assez d'études à disposition, selon la socialiste vaudoise. Même si j'ai des doutes sur une interdiction pure et simple, je préfère laisser cette possibilité au gouvernement.»

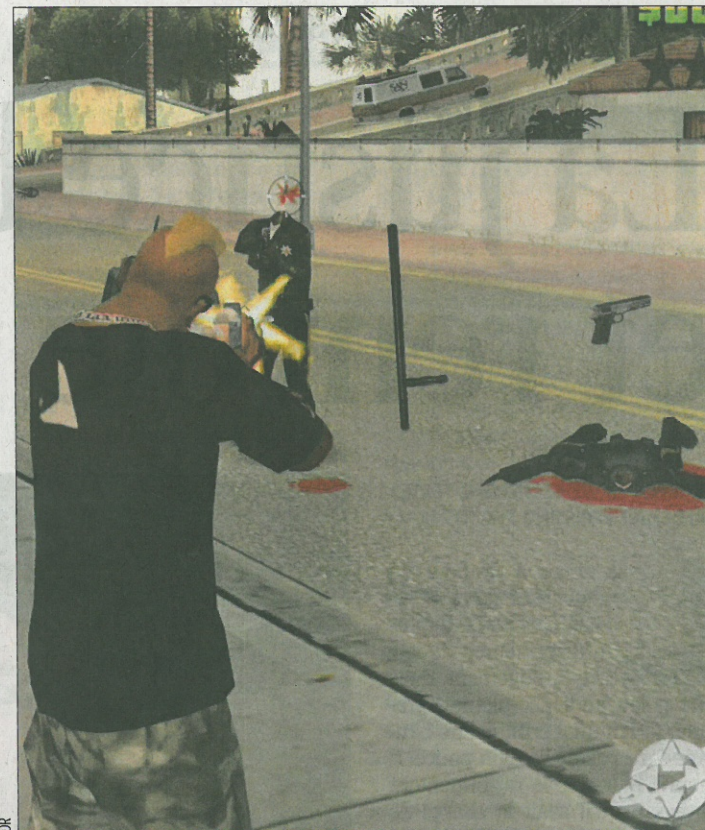
## «Vieux schnocks»

Une position vertement critiquée par Anne-Christe Seydoux (PDC/JU): «Vous dites au Conseil fédéral de se dé-

brouiller!» Cette mère d'un jeune de 19 ans s'oppose à toute censure. «Aucun pays de l'Union européenne ne l'a fait, rappelle-t-elle. Cela ne sert à rien. Les jeunes trouveront toujours un moyen d'aller au-delà de l'interdiction. Mais ce qu'ils vont trouver sur le marché noir est pire que les jeux qui sont vendus en magasins.» Et de rappeler aux élus que, hors de la Coupole fédérale, on les traite déjà de «vieux schnocks».

Sans aller jusque-là, Olivier Glassey, sociologue à l'Université de Lausanne, reconnaît un «décalage générationnel». «Beaucoup ont tendance à penser que les jeux vidéo ne sont utilisés que par les enfants, mais la réalité démographique est tout autre. Aujourd'hui, la majorité des joueurs sont presque trentenaires.» Interdire les jeux vidéo violents à tous lui paraît exagéré. «En plus, ce serait incohérent, étant donné que d'autres médias offrent des images tout aussi violentes.»

Un point de vue partagé par Nicolas Akladios, président de l'association Swiss Gamers Network, qui regroupe quelque 3000 joueurs: «Ceux qui ne connaissent pas le domaine le diabolisent. Pourtant, les chiffres sont éloquentes. En 2009, 460 000 consoles de jeux et 3,9 millions de jeux vidéo ont été vendus en Suisse. Les plus violents ne sont qu'un petit pourcentage, destiné aux plus de 18 ans. Au lieu de les inter-



**MORT VIRTUELLE** Les sénateurs refusent de trancher sur le sort des jeux violents.

dire, Berne devrait davantage les réglementer.»

Nicolas Akladios cite en exemple le canton de Vaud, qui est le seul à interdire la vente aux mineurs des jeux vidéo destinés aux plus de 16 ans. Soutenu par les organisations de protection de la jeunesse, il plaide également pour une

meilleure signalétique sur les emballages. «On devrait reprendre le modèle européen, qui édicte des catégories d'âge, dit-il. Et il faudrait aussi mieux éduquer les parents. Beaucoup ne savent pas qu'il est possible, sur les consoles, d'empêcher la lecture des jeux réservés aux plus de 16 ou 18 ans.» ■

## Une comédie absurde et ridicule

Cela fait trop longtemps maintenant que les générations qui détiennent encore les rênes du pouvoir stigmatisent le jeu vidéo. Par ignorance, par calcul politique (le sujet est porteur), par subordination de la réflexion à l'émotion, et aussi parce que ce divertissement est souvent appréhendé par bon nombre de parents comme un des maux de l'âge ingrat. Un passage obligé regrettable pour un garçon (les filles n'aiment pas ça, c'est connu), qui abandonnera cette pratique malsaine au sortir de l'adolescence. Si tout va bien. Cette conception réductrice est sans nul doute



**COMMENTAIRE**  
JEAN-CHARLES CANET  
RÉDACTEUR

à l'origine du débat qui agite le parlement. Absurde et ridicule, elle fait injure à la diversité, à la richesse d'une industrie qui est aussi, dans ses moments d'égarement géniaux, un art, au même titre que le cinéma et la bande dessinée. Mais une industrie

qui n'a pas encore acquis la respectabilité que lui donnera un jour le temps.

Oui, mais la violence? Légiférons, disent les élus! Mais quel législateur saura faire la différence entre le jeu crétin et celui qui transgresse? Entre le jeu qui appelle à la haine stupide et celui qui dénonce? Entre le jeu qui éclaire et celui qui conforte la bêtise? Entre le jeu qui divertit sans arrière-pensée éducative et celui qui endoctrine insidieusement. Légiférons pour interdire, contrôler, éliminer, et nous tromper à coup sûr de cible. On se réjouit de découvrir les critères de sélection qui seront alors gravés dans le marbre.