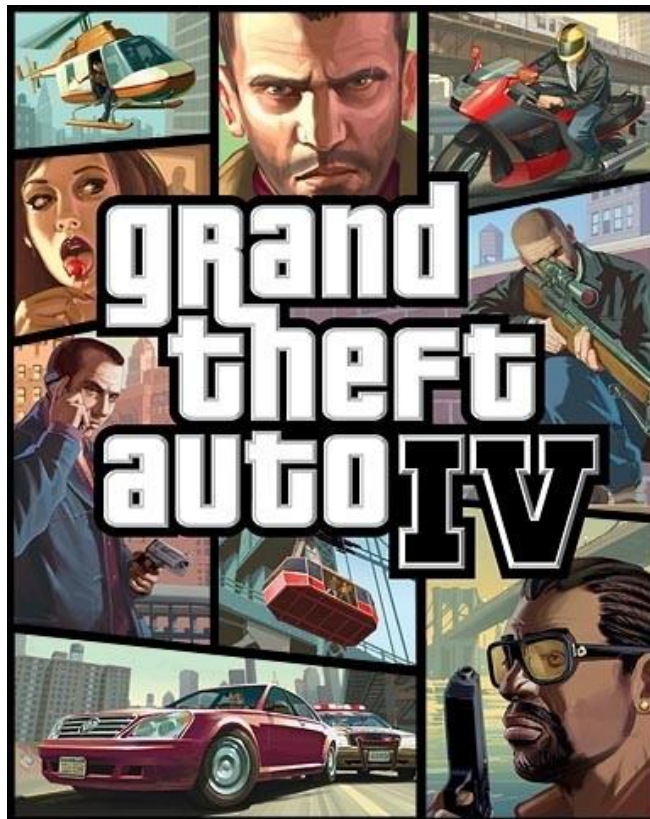


GTA, l'histoire d'un jeu vidéo très controversé

Les jeux vidéo sont-ils dangereux ?



PLAN

Introduction.....	2
Session I. Présentation d'un jeu vidéo controversé : GTA.....	4 - 13
1) GTA, l'histoire du succès.....	4
A/ Présentation de Take Two.....	4
B/ Concept et évolution du jeu.....	6
2) GTA et ses ennuis juridiques.....	8
A/ Législation et protection du consommateur.....	8
B/ Champs d'application : l'exemple de GTA.....	11
Session II. Jeu vidéo et violence : comment faut-il réagir ?.....	13 - 21
1) Conséquences du jeu vidéo sur le comportement de l'individu.....	13
A/ Jeu vidéo et violence : un lien de causalité peu évident.....	13
B/ Un lien étroit entre jeu vidéo et violence.....	15
2) Quelles sont les mesures à mettre en place ?.....	18
A/ Responsabilisation des parents et action conjointe avec l'école.....	18
B/ Une nouvelle réglementation.....	19
Conclusion : GTA, un danger pour la société ?.....	21

Introduction

Dans la vraie vie, n'avez vous jamais eu envie de foncer à toute allure dans la ville ou sur l'autoroute en slalomant entre les voitures ? N'avez vous jamais eu envie de voler la belle voiture de sport que votre voisin exhibe fièrement devant chez lui ? N'avez vous jamais eu envie de tabasser l'idiot qui a foncé dans votre voiture ?

RockstarGames exhausse vos vœux en vous offrant GRAND THEFT AUTO. Vous incarnez un homme dont le but est de devenir maître de la ville. GTA est un monde très proche du nôtre, mais bien plus permissif. Ainsi, vous pourrez faire n'importe quoi, n'importe quand et n'importe où. Une véritable expérience de jeu que les joueurs savourent. C'est à ses possibilités infinies que GTA doit son succès.

GTA, c'est des millions de jeux vendus à travers la planète. Classifié comme « Mature » aux Etats-Unis ou interdit à la vente pour les moins de 18 ans en France, ce jeu a été très controversé. C'est de cette controversion que le jeu en a tiré son succès, devenant le troisième jeu le plus vendu au monde.

En février 2005, un procès a été intenté contre les fabricants et les distributeurs de la série *Grand Theft Auto* accusant les jeux d'avoir amené un adolescent à tuer par balle trois membres des forces de police d'Alabama. La fusillade a eu lieu en juin 2003 lorsque Devin Moore, âgé de 17 ans lors des faits, a été amené pour être interrogé au sujet d'un vol de voiture au commissariat de la ville de Fayette. Devin Moore a alors saisi le pistolet d'un des officiers de police et a tué trois policiers avant de s'enfuir dans une de leurs voitures. L'un des avocats du jeune homme a déclaré que c'était GTA, jeu auquel il jouait constamment, qui a amené Devin à commettre ces meurtres. Des dédommagements ont été demandé aux magasins de la ville de Jasper, GameStop et Wal-Mart, les chaînes de magasins où ont été achetés respectivement *Grand Theft Auto III* et *Grand Theft Auto: Vice City*, et au producteur du jeu Take-Two Interactive et à Sony Computer Entertainment, le fabricant de la console PlayStation 2. L'affaire est actuellement entendue par le même juge qui présida le procès de Devin Moore, procès où il a été condamné à mort pour ses actions.

Nous sommes donc amenés à nous interroger sur la question de responsabilité des personnes physiques ou morales impliqués. A qui la faute ? Faute qui conduira à une conséquence fatale.

La question qu'aujourd'hui nous nous posons est la suivante : les jeux sont ils dangereux ? Dangereux pour le développement de l'enfant en particulier ?

Nous aborderons dans un premier temps l'histoire du succès de GTA et les maux qu'ont lui attribut. Puis dans un second temps nous essaierons de dresser un panorama global sur la situation du jeu vidéo et la manière dont il faut réagir.

Session I. Présentation d'un jeu vidéo controversé : GTA

1) GTA, l'histoire du succès

A/ Présentation de Take Two



Son chiffre d'affaires

Au premier trimestre 2008, Le chiffre d'affaires atteint les 240 millions de dollars (environ 155 millions d'euros), soit une baisse de 13% par rapport à 2007.

Son métier

Take-Two Interactive Software est un éditeur, développeur et distributeur international de logiciels, matériels et accessoires de divertissement interactif. En 2002, ce marché a dépassé les 10,3 milliards de dollars seulement aux Etats-Unis.

C'est une entreprise intégrée verticalement, c'est à dire qui fait tout par elle-même. Take-Two développe, commercialise, distribue et édite des jeux vidéo ainsi que des accessoires pour PC et pour les consoles de jeu telles que PlayStation®, PlayStation®2, Xbox ®, Nintendo GameCube™ et Game Boy® Advance.

Sa localisation

Le siège de la société est basé à New York et ses bureaux internationaux, à Londres. Les bureaux de vente et du marketing sont répartis entre Cincinnati, Toronto, Paris, Munich, Vienne, Copenhague, Milan, Sydney, Amsterdam et Auckland.

Labellisation

L'entreprise édite et développe des produits labellisés au nom de ses filiales dont elle détient le contrôle intégral, Rockstar Games et Global Star Software, et distribue des produits en Amérique du Nord via sa filiale Jack of All Games.

Ses filiales

Take-Two fabrique et commercialise des accessoires de jeu vidéo en Europe, en Amérique du Nord et dans la région de l'Asie pacifique grâce à sa filiale Joytech.



Proposition de rachat par Electronic Arts

Electronic Arts est un « poids lourd » mondial des jeux vidéo a proposé d'acquérir Take-Two Interactive Software pour 1.9 milliard de dollars. Electronic Arts a proposé 26\$ par action Take-Two, cependant ce dernier a refusé l'offre qui l'a estimé trop faible.

Avec le rachat de Take Two, Electronic Arts deviendrait le numéro un mondial des jeux vidéos puisqu'ils éditent déjà les sim's et Fifa Soccer (Electronic Arts), alors que dire avec Grand Theft Auto (TakeTwo) !

Prochaine évènement de Take-Two

La sortie, le 29 avril 2008, de "**Grand Theft Auto IV**", est très attendu dans les jeux vidéo.

Prévision financière

La société prévoit un chiffre d'affaire d'environ 450 millions de dollars (soit 290 millions d'euros) au deuxième trimestre fiscal grâce à l'arrivée de l'évènement Grand Theft Auto IV.

B/ Concept et évolution du jeu

En 1997, Un nouveau concept de jeu arrive sur nos écrans : Grand Theft Auto. Le but est simple, il faut voler une voiture et écraser le plus de piétons en évitant la prison. Ce concept est toujours d'actualité mais à quelque peu évolué... Histoire...

GTA 1 (1997)

Le premier GTA nommé Grand Theft Auto est apparu en 1997 sur des plateformes telles que PlayStation 1 et PC. Son succès est immédiat.



L'objectif était relativement simple :

- ✓ Voler une voiture
- ✓ Ecraser le plus de piétons possible pour gagner des points.

GTA London (1999)

Il se déroule dans la ville de Londres comme son nom l'indique, et comme on peut le constater, les graphismes ont été améliorés par rapport à ceux de GTA1.

Le but est toujours le même :

- ✓ Voler
- ✓ Tuer



GTA 2 (1999)



Les différences remarquées par rapport au précédent : les graphismes sont plus poussés, mais toujours en 2D.

- ✓ Apparition de nouveaux véhicules
- ✓ Nouveau scénario

GTA III (2002)

C'est l'apparition d'un nouvel élément : la 3D. La sensation de jeu est complètement différente avec la possibilité de varier les véhicules (ex : bateaux). Le jeu en 3 D procure une impression de liberté.

Le personnage principal, Claude, a un but :

- ✓ Devenir le maître de la ville



GTA Vice City (2003)

Toujours et encore plus de bateaux, hélicoptères ou encore de motos pour une liberté totale. Ambiance disco des années 80 à Miami (Vice City), le but reste de tuer pour devenir maître de la ville.



Changement de personnage : Tommy Vercetti doit récupérer l'argent que son patron lui a fait perdre.

GTA San Andreas (2004)

De plus en plus réaliste (jouer au casino, conduire un avion, un quad ou encore un VTT, tuner sa voiture, changer de coupe,...). On retrouve un nouveau décor, San Andreas, avec montagne, campagne, désert et ville : un jeu de plus en plus immersif.

Nouveau héros : CJ est à San Andrés pour enterrer sa mère



GTA Liberty City Stories (2005)

Retour en arrière à Liberty City, ville de GTA 3 avec un nouveau scénario.



GTA Vice City Stories (2006)

Retour à Vice City avec de nouveaux véhicules : vélos, quads, jet-skis et même des avions.

Nouveau personnage : Victor Vance.
Il doit travailler pour sauver sa famille



GTA IV (2007)



Le petit dernier de Take-Two.
Des graphismes qui frôlent le réel,
plongeant le joueur dans un univers
encore plus violent.

En observant l'évolution au fil des années, on constate une forte progression des graphismes dû aux nouvelles technologies. Cependant, on se rapproche de plus en plus de la réalité notamment par rapport aux faits divers de l'actualité. Mais ne serait ce pas un danger de passer du virtuel au réel ?

2) GTA et ses ennuis juridiques

A/ Législation et protection du consommateur

a) Les organismes de régulation

➤ **Le droit français**

En Droit français, c'est en premier lieu la responsabilité civile de droit commun qui peut être retenue. Il est utile de rappeler que plusieurs textes répressifs protègent les mineurs contre l'exposition aux contenus les plus graves :

- **l'article 227-24 du Code pénal** dispose que « le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur »

- **l'article 2 de la loi du 16 juillet 1949** sur les publications destinées à la jeunesse rappelle également que celles-ci « ne doivent comporter aucune illustration, aucun récit, aucune chronique, aucune rubrique, aucune insertion présentant sous un jour favorable le banditisme, le mensonge, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine, la débauche ou tous actes qualifiés crimes ou délits ou de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse, ou à inspirer ou entretenir des préjugés ethniques. Elles ne doivent comporter aucune publicité ou annonce pour des publications de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse. »

- **la loi du 17 juin 1998** relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs, prévoit aux articles 32 et suivants que lorsqu'un jeu électronique mis à disposition du public « présente un danger pour la jeunesse en raison de son caractère pornographique ou de la place faite au crime, à la violence, à la discrimination ou à la haine raciales, à l'incitation à l'usage, à la détention ou au trafic de stupéfiants, l'autorité administrative peut [...] interdire » de le proposer à des mineurs et de faire de la publicité sur celui-ci, sauf dans les lieux dont l'accès est interdit aux mineurs. Chose peu évidente concernant les pratiques sur internet.

➤ **La classification des jeux**

Le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), sensible à l'intérêt des consommateurs, a mis en place un système de classification des jeux vidéo. Ce système a été repris et amélioré au niveau européen par l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE) sous le nom de classification PEGI (Pan European Game Information). En effet, depuis 2003, un système d'autoévaluation volontaire de la part des producteurs et éditeurs de jeux vidéo a été mis en place.

Conçu pour éviter qu'en fonction de leur âge les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisirs aux contenus inappropriés, le système est soutenu par les principaux fabricants de







console, ainsi que par la plupart des éditeurs et des développeurs européens de logiciels de loisirs.

Le système de classification par âge comprend deux éléments complémentaires :

- Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :



- Le second est une série de descripteurs de contenu. Ces icônes qui figurent au dos du paquet indiquent si nécessaire la nature du contenu potentiellement préjudiciable. En fonction du type de contenu, il existe 6 icônes :

-  vulgarité,
-  discrimination,
-  drogues et stupéfiants,
-  frayeur,
-  sexe,
-  violence.

La nature préjudiciable potentielle du contenu doit s'apprécier en fonction de la recommandation d'âge.

Ce système repose sur un choix de classification fait par l'éditeur lui-même, en fonction d'un référentiel établi par l'ISFE. Il est possible de déposer des réclamations auprès de l'ISFE en cas de classification contraire aux critères définis.

La pertinence de l'auto classification est vérifiée par l'Institut néerlandais NICAM de protection des mineurs et d'évaluation et de classification des produits multi médiatiques. Un bureau unique des plaintes est organisé via Internet : www.pegi.info et www.isfe.org. Un Comité européen d'orientation du système composé de représentants de chaque pays européen indépendant de l'industrie assure son évolution (Hervé Bourges pour la France). Un Comité Européen d'Arbitrage composé d'experts européens indépendants de l'industrie est chargé d'analyser et de traiter les litiges éventuels de classification entre le NICAM et les industriels, mais aussi entre l'ISFE/PEGI et les particuliers (l'UNAF en fait partie). Tous les éditeurs/producteurs de jeux vidéo en Europe ayant adhéré à l'ISFE et PEGI (90% de la profession) sont tenus de respecter une charte d'information et d'apposition de la

signalétique sur les produits et leur publicité. De même, les distributeurs et détaillants/revendeurs sont incités à informer et agir pour informer les consommateurs.

Le descriptif est donc très importante pour aider les parents novices en matière de jeu vidéo à surveiller leurs enfants. Ce système semble donc très intéressant mais il ne concerne pour le moment que les jeux vidéo et jeux de Pc et pas encore le monde virtuel et les jeux en ligne. Il ne prend donc pas en considération les risques d'être exposés à des contenus préjudiciables émanant d'autres joueurs (messages choquants) lors de jeux en ligne. C'est la raison pour laquelle l'ISFE prépare actuellement l'adoption d'un système PEGI Online pour adapter son système à ces nouveaux jeux.

B/ Champs d'application

Grand Theft Auto (GTA) San Andreas a d'ores et déjà marqué l'histoire de son industrie. Un vrai succès critique :

- des ventes colossales,
- une bande-son commercialisée en masse,
- une énorme polémique sur sa commercialisation aux moins de 18 ans.

Les éditeurs et les revendeurs se prennent la tête afin de réfléchir à la question suivante :

A quels conditions vendre les jeux « pour adultes » ?

En juillet a, en effet, été découvert un « bonus » caché du nom de *hot coffee* qui permettait de participer à des scènes classées X par le médiateur de son personnage de *GTA San Andreas*.



Par conséquent par le biais de cette découverte, le jeu, jusque-là accessible aux plus de 17 ans, a été déclassé aux États-Unis pour être sitôt réservé aux plus de 18 ans suscitant forcément une forte polémique. Ainsi, on remarque un manque de discipline et de rigueur des Etats-Unis

par rapport à l'Europe puisque dans les pays européens, le jeu était depuis sa sortie interdit de vente aux mineurs.



GTA San Andreas dispose en effet du label PEGI (*Pan European Game Information*) 18+, ou uniquement pour les plus de 18 ans. Ce qui en pratique se transforme seulement en une étiquette noire et ronde « 18+ », pas forcément très explicite. Malgré cela, un adolescent a toutes les chances de pouvoir l'acheter en grande surface sans que l'on ne lui dise quoi que se soit.

Avec ses cinq catégories d'âge et ses six critères (scènes violentes, sexualité, consommation de drogues, effrayant pour les jeunes enfants, incitant à la discrimination, langage grossier), Les logos sont attribués par l'institut Nicam qui, aux Pays-Bas, est chargé de la supervision des programmes télévisés. Pour que la violence d'un jeu en interdise la vente aux mineurs, il faut, par exemple, des « *actes de violence à l'égard d'être humains vulnérables et sans défense* » ou une « *description détaillée de techniques susceptibles d'être utilisées dans des délits* ».

En résumé, les jeux sont sous contrôle du PEGI, qui est aujourd'hui obligatoire pour les jeux vidéo. L'institut Nicam, qui le gère, n'hésite pas à qualifier de « réservées aux adultes » certaines grosses productions comme par exemple :

- *Doom III* (violence)
- *God of War* (violence)
- *Grand Theft Auto San Andreas* (violence et langage grossier)
- *Leisure Suit Larry* (sexualité)
- *Silent Hill 4* (violence)

Cette réglementation défend donc le point de vue que les jeux vidéo ne sont plus aujourd'hui des produits spécifiques aux enfants. Des mesures sont mises en place pour protéger les plus jeunes joueurs. Sont-elles légitimes ? Les jeux vidéo sont-ils dangereux pour les enfants ? Comment faut-il réagir ?

Session II. Jeu vidéo et violence : comment faut-il réagir ?

Les jeux vidéo poussent-ils à la violence ? Quel effet exact a le jeu vidéo sur le joueur ? Faut-il des réglementations plus sévères concernant la vente de jeux vidéo ?

1) Conséquences du jeu vidéo sur l'individu

Une étude faite aux Etats-Unis par deux chercheurs du Brain & Vision Laboratory de l'université de Rochester, loue les vertus des logiciels ludiques, tels que ceux qui impliquent « la poursuite oculaire de cibles en mouvement, tels que les simulateurs de vol ou de conduite, les jeux de tir ou de massacre » parce que « le jeu vidéo, ça muscle les yeux »... Jour après jour, les jeux vidéos participent à l'éducation des réflexes, en les rendant non seulement automatiques mais bien souvent totalement inconscients, en sorte que les coups partent automatiquement, bien avant que l'esprit ait eu le temps de réfléchir et de décider, comme devant une console. L'insécurité croissante qui règne dans notre société actuelle ne devrait-elle donc pas nous inciter à nous demander s'ils n'ont pas leur part de responsabilité dans cet état de fait ? Les simulations et les jeux vidéo sont-ils en train de faire naître des générations de robots ?

Deux points de vu différents seront présentés dans cette partie.

A/ Jeu vidéo et violence : un lien de causalité peu évident

Henry Jenkins, directeur des Etudes Comparatives au MIT (Massachusetts Institute of Technology, est l'auteur d'un article intitulé " Eight Myths about Video Games ", que l'on peut retrouver en suivant ce lien :

<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>.

Nous avons effectué une synthèse de son discours en nous intéressant principalement aux conséquences effectives (ici en ce qui concerne seulement la violence car Jenkins traite aussi les conséquences sociales du jeu vidéo) du jeu vidéo sur le comportement de l'enfant.

Les enfants sont-ils les premiers consommateurs (cibles du marché) de jeux vidéo ?

La réponse est non ! Alors que de nombreux enfants américains se passionnent pour le jeu vidéo, l'âge moyen des joueurs s'est déplacé car les joueurs de la première génération continuent à jouer lorsqu'ils sont devenus adultes. L'âge moyen du joueur est dorénavant d'environ trente ans. L'industrie du jeu s'adapte aux goûts des adultes. En même temps, un assez grand nombre de parents ignore le contenu des jeux car ils supposent que ces jeux sont destinés aux enfants. Un quart des enfants dont l'âge est compris entre 11 et 16 ans mettent dans leur favori un jeu classé M (réservé aux adultes).

Manifestement, on doit faire davantage pour restreindre la publicité et le marketing qui attirent les jeunes consommateurs vers les jeux réservés aux adultes et pour informer et éduquer les parents sur les choix auxquels ils sont confrontés.

Selon les statistiques, un enfant qui joue aux jeux vidéo violents est-il plus amené à être violent ?

Selon les statistiques du bureau fédéral américain, les personnes poursuivies pour des violences criminelles consomment plutôt moins de médias avant de passer à l'acte que le citoyen moyen. Il est vrai que les jeunes délinquants qui ont commis des massacres dans les milieux scolaires en Amérique étaient également des joueurs. Mais les jeunes en général se contentent de n'être que des joueurs : 90% des garçons et 40% des filles jouent. L'écrasante majorité des jeunes qui jouent ne commettent pas d'actes antisociaux. Selon un rapport officiel de 2001, le risque le plus élevé pour que se produise un massacre en milieu scolaire se trouve dans la stabilité mentale et la qualité de vie au foyer familial, non dans le temps consacré aux médias.

Est-il scientifiquement prouvé qu'un lien existe entre les jeux vidéo violents et l'agressivité des jeunes ?

Beaucoup d'études trouvent une corrélation et non un rapport de causalité, qui prouve que la recherche peut simplement montrer que les gens agressifs aiment les divertissements agressifs. C'est pourquoi le terme flou 'lien' est utilisé ici. C'est que le jeu vidéo violent peut être un facteur de risque supplémentaire lorsqu'il s'ajoute à d'autres influences immédiates et

réelles et peut ainsi contribuer à un comportement antisocial. Mais aucune recherche n'a abouti à prouver que le jeu vidéo est le facteur premier ou que les jeux vidéo violents peuvent transformer une personne normale en tueur.

A travers l'ouvrage de Jean Philippe Desbordes, *Mon enfant n'est pas un cœur de cible*, on peut être amené à nuancer ce propos. Il est clairement identifié qu'un enfant confronté à un programme violent (par exemple une série d'animation comme Dragon Ball Z) se retrouve dans une situation psychique bouleversée immédiatement après le visionnage. Que dire alors d'un monde encore plus immersif comme le jeu vidéo ?

La réflexion de Jenkins est très intéressante puisqu'elle prouve qu'il n'y a pas de causalité directe entre jeu vidéo et violence. Mais on ne peut nier le lien évident qu'il subsiste entre les deux.

Jacques Brodeur, consultant en prévention de la violence, apporte des données qui permettent de mieux appréhender cette relation.

B/ Un lien étroit entre jeu vidéo et violence

Dans la vie des enfants, le nombre moyen d'heures consacrées au petit écran dépasse les 40 heures par semaine quand on englobe les émissions de télé, les jeux vidéo, les films et l'ordinateur. Et il ne faut pas oublier que le pouvoir de distinguer fiction et réalité ne commence à se développer qu'à partir de 7 ans et que ce processus n'est pas complété avant 13 ans.

La violence à travers les écrans : un des facteurs responsables de la violence chez les enfants

Le Conseil supérieur de l'éducation du Québec publie en février 2001 confirme que le nombre d'enfants qui souffrent de troubles graves de comportement a augmenté de 300% entre 1985 et 2000. Trois facteurs combinés sont responsables de cette hausse : la structure familiale plus fragile qui engendre beaucoup d'anxiété chez l'enfant, un encadrement parental déficient qui génère aussi une angoisse chez l'enfant et l'exposition massive à des

divertissements violents. La quantité de violence qui entre dans le cerveau d'un enfant aujourd'hui est énorme !

Les effets de cette violence seraient :

- ▶ effets à court terme : l'agressivité augmente immédiatement après l'exposition à une émission ou à un film violent, et dure au moins 20 minutes ;
- ▶ effets à long terme : les enfants qui regardent beaucoup de télé-violence deviennent, à l'âge adulte, plus violents qu'ils ne l'auraient été sans exposition à la télé-violence ;

C'est chez les enfants de maternelle et première année que la violence a augmenté le plus rapidement ces dernières années. En combinant les trois facteurs qui ont provoqué la hausse, on a obtenu des enfants qui, à l'école ou à la garderie, font mal aux autres par plaisir ou sans regrets. En vieillissant, le nombre d'enfants avec des troubles graves de comportement diminue parce que le personnel de l'école parvient à socialiser plusieurs de ces enfants. De plus en plus d'enfants arrivent dépourvus d'habiletés sociales et leur imaginaire regorge de fantasmes antisociaux. Combien d'enfants de 7-8-9 ans ont vu le film Massacre à la tronçonneuse ?

A l'instar du jeu vidéo

Plusieurs enfants du primaire consacrent de plus en plus de temps aux jeux vidéo. Dans 85% des cas, les jeux vidéo utilisés sont de la catégorie FPS (First Person Shooter) : le joueur doit tirer plus vite que le méchant, que le monstre (parfois un policier) à l'écran. En répondant au stimulus de plus en plus rapidement, le système nerveux cesse de réfléchir avant de donner l'ordre à la main d'appuyer sur la manette. Pour gagner des points, on n'a pas le choix, il faut constamment diminuer le temps de réaction, on est obligé d'accélérer la réponse. Le cerveau se voit contraint de confier au système nerveux périphérique la responsabilité (automatique) de faire feu « sans réfléchir ». La partie du cerveau qui ne « réfléchit » plus, c'est le lobe frontal, là où on va prendre des décisions morales toute notre vie. En ne la stimulant pas avant l'âge de 20 ans, elle tombe en congé perpétuel.

Comme le souligne un chercheur japonais qui a fixé des électrodes sur la tête d'enfants, d'ados et d'adultes pour vérifier la circulation des ondes électriques dans leur cerveau. Il a découvert qu'il n'y a pas d'activité dans le lobe frontal lorsqu'une personne joue à des jeux vidéo FPS, contrairement à celle enregistrée lorsque la personne fait des problèmes

de mathématiques ou qu'elle lit à haute voix. Une fois passé le moment de la vie où les cellules font des contacts, on pourrait prédire l'atrophie du lobe frontal. Plutôt inquiétant, non ?

2) Quelles sont les mesures à mettre en place ?

Face à une situation aussi alarmante, que faire ?

A/ Responsabilisation des parents et action conjointe avec l'école

Aujourd'hui environ 80% des achats de jeux pour des consommateurs mineurs sont faits par les parents ou par les parents et les enfants ensemble, il n'en demeure pas moins qu'un grand nombre de parents se désintéressent ou ignorent tout des jeux vidéo auxquels s'adonnent leurs enfants. Même si les parents d'aujourd'hui tendent à être de plus en plus des anciens joueurs eux même, certains parents sont encore désinformés ou se désintéressent des jeux vidéo. Que dire de plus des grands parents qui sont eux aussi acheteurs, souvent à l'occasion des fêtes d'anniversaire ou des fêtes de fin d'année. Les acheteurs de jeux pour mineurs doivent se sentir concernés, et ne plus penser que le jeu vidéo est un produit réalisé pour les enfants. On le répète l'âge moyen d'un joueur augmente chaque année. Les jeux sont donc adaptés à chacune de leur cible. Les parents doivent porter leur attention sur l'usage des jeux vidéo de leurs enfants. Poser la simple question « te rends tu compte de la violence de ce jeu ? » à un enfant, amène très vite à savoir si celui-ci est totalement absorbé par le jeu ou si il arrive à créer une distance entre fiction et réalité (et dans ce cas l'enfant répondrait « maman ! Tu vois bien que ce n'est qu'un jeu ! »).

Ensuite, il faut développer trois compétences que le monde des médias a réduites chez les enfants :

- la capacité d'exprimer ses émotions et des opinions,
- le sens critique, la capacité de différencier la fiction de la réalité, le bien du mal,
- le pouvoir d'empathie, la capacité de se mettre dans la peau d'une autre personne.

Ces trois compétences se développent par l'exercice, par la pratique. Il faut donc aider les familles et les écoles pour qu'elles puissent, à leur tour, aider les jeunes à développer ces compétences.

Mais souvent l'informatif et le répressif vont souvent de pair.

B/ Une nouvelle réglementation

Tout d'abord, il serait préférable de mettre en place des emballages plus explicites, notamment pour les parents. En effet, les logos PEGI ne se remarquent pas toujours. Un problème soulevé par l'Association française des revendeurs spécialisés de jeux vidéo (AFRS). Ce regroupement de magasins indépendants parle ainsi de logo « *peu connu du grand public. Certaines personnes l'assimilent même à la note du jeu, et on comprend aisément que les parents achètent sans le savoir des jeux déconseillés à leurs enfants* ». Bref, il faut conseiller ces mêmes parents. L'association compterait ainsi interpeller le gouvernement pour que les jeux interdits aux moins de 18 ans ne soient plus commercialisés en grande surface, mais uniquement dans des enseignes spécialisées.

Trop restrictif, répond-on du côté du Sell (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs). « *Vous trouverez bien des magasins spécialisés à Paris, Bordeaux, Lyon ou Marseille mais, au-delà, ils n'ont pas une couverture suffisante du territoire français* », juge Jean-Claude Larue, son délégué général. Une remarque qui peut être remise en cause. En effet qui ne possède pas aujourd'hui un magasin spécialisé près de chez lui. Avec la forte croissance du secteur du jeu vidéo, les magasins spécialisés couvrent même « les territoires les plus reculés ».

Les principaux éditeurs français de jeux vidéo ont donc entamé des discussions avec la grande distribution pour trouver une solution. Les principales pistes sont américaines. Les revendeurs y ont déjà pris des mesures pour canaliser les ventes de jeux pour adultes. Certains sont vendus sous des emballages caractéristiques, par exemple plus gros et rouge. Dans ce cas, le caissier n'aura aucun mal à comprendre que le produit n'est pas destiné à tout le monde. D'autres sont présentés derrière des vitrines fermées. Dans ce cas, c'est le responsable de rayon qui devra prendre la décision de vendre ou pas.

D'autres mesures pourraient être envisagées dans tous les points de vente. On pourrait interdire à n'importe quel détaillant qui vend des jeux vidéo catégorisés « 16 + » de mettre ces jeux sur les présentoirs à côté d'autres jeux n'ayant pas cet étiquetage et demander que les étagères sur lesquelles seront placés ces jeux soient à une certaine hauteur du sol (au moins 1,80 m par exemple). Il faudrait exiger encore qu'un détaillant en jeux vidéo vendant des jeux catégorisés « 18 + » dispose dans son magasin d'un secteur spécialisé pour le rangement de ces jeux et pour tout ce qui en ferait une promotion pour la vente, à moins que cela ne soit indiqué clairement. Il faudrait interdire à un détaillant en jeux vidéo de mettre à la disposition

d'une personne n'ayant pas l'âge requis un aperçu ou un extrait de tout jeu vidéo estampillé « 16 + » ou « 18 + » (chose difficile en ce qui concerne internet), et demande que chaque détaillant affiche en l'expliquant le système PEGI.

Toutes ces mesures sont au cœur de la réflexion sur la dangerosité des jeux vidéo. Elles sont actuellement étudiées en détails avec tous les acteurs du secteur. Mais ces réflexions vont probablement s'intensifier avec des jeux de plus en plus permissifs et immersifs tels que GTA IV.

Conclusion : GTA, un danger pour la société ?

Derrière toutes ces attaques en règle à l'encontre des jeux vidéo violents et/ou subversifs se trouve l'éternel argument qu'il faut protéger les yeux de nos jeunes parce que certains d'entre eux reproduisent des scènes de films ou de jeux pour commettre des actes violents ou pire aller jusqu'au crime. Cela a déjà été le cas à quelques occasions pour le jeu Grand Theft Auto sur le territoire américain. Mais cela a aussi été le cas à maintes reprises avec des tas d'autres films et d'autres jeux depuis la fin du vingtième siècle.

En effet, la confrontation avec la société, c'est être confronté avec de la violence dans les propos, dans les images en tous genres et dans la réalité quotidienne. Ces individus qui craquent soudainement, ont quelque chose de pathologique en eux, qui tient à leur parcours personnel propre, ou à un manque total de repères, de valeurs ou d'esprit critique.

Avant tout, il n'est pas important de savoir si la mise en scène d'un crime est empruntée à une scène prise d'un livre, vue dans un jeu vidéo ou dans un journal télévisé. Ce qui compte n'est pas comment l'acte horrible a été commis par ces jeunes déboussolés et dérangés, mais de comprendre pourquoi ces actes sont commis, et quelles sont les causalités profondes de la violence.

Cela me rappelle une scène de mon adolescence : je jouais justement à GTA sur Playstation dans le salon, alors que j'écrasais des passants sur les trottoirs, ma mère passe dans la pièce et s'inquiète de ce qui se déroule à l'écran, lâchant sur un ton grave « Mais... C'est pas bien ! ». Ce à quoi j'ai dû lui répondre « Maman, ce n'est qu'un jeu vidéo. » Ce dialogue paradoxal montre bien que les enfants ou ados, joueurs, sont encore obligés d'expliquer à leurs parents la distance qu'il faut garder par rapport au virtuel. Cet exemple montre aussi le rôle important des parents qui doivent être attentifs au comportement de leurs enfants face au jeu vidéo. Dans le cas où l'enfant ne se détacherait pas du monde virtuel, les parents devraient alors réagir ; d'abord avec une discussion au sein de la famille, mais si cela ne suffit pas, faire appel à des aides extérieures.

Cependant il est clair que des jeux vidéo catégorisés « 16 + » ou encore « 18 + » ne doivent pas se retrouver dans les mains de trop jeunes enfants, ne faisant pas encore la

distinction entre virtuel ou réel. On le répète encore mais ce n'est qu'à l'âge de 12-13 ans que l'enfant est capable de décentration et de comprendre ces choses. Une nouvelle réglementation est donc nécessaire pour éviter que ces enfants ne soient trop vite confrontés à la violence et qu'ils banalisent celle-ci.

De plus la responsabilité du fabricant, tout comme celle du distributeur, doivent être engagés comme dans des cas tels que l'affaire Hot Coffee du jeu GTA San Andreas. Les règles déontologiques de ces acteurs du marché doivent être plus poussées afin de davantage protéger les jeunes consommateurs.

Cette discussion est en cours car il faut réagir vite. Des réformes sont en cours d'élaboration mais risquent d'être accélérées quand on voit que des jeux toujours plus permissifs et immersifs sortiront dans les jours prochains comme GTA IV.