

La violence dans les jeux vidéo sur console Pour mieux protéger les enfants

Par Claire Harvey

Les consommateurs sont-ils bien renseignés sur la violence que certains jeux vidéo comportent ? Le système de classement actuel protège-t-il suffisamment les enfants contre cette violence ? Dans le cadre d'une recherche menée pour le Bureau de la consommation d'Industrie Canada, Option consommateurs s'est penché sur la question.

Catherine Goldschmidt et Danielle Charbonneau, travaillent pour Option consommateurs et réalisent chaque année le guide Jouets publié dans le magazine Protégez-Vous. L'information que les consommateurs peuvent obtenir quant à la violence qui se trouve dans les jeux vidéo sur console qu'ils se procurent est un sujet qui les préoccupe. Dans le cadre de la recherche qu'elles ont réalisée sur le sujet, elles ont d'abord voulu connaître les caractéristiques du marché des jeux vidéo sur console, qui est en profonde mutation.

«À l'origine, dans les années 1970, les jeux vidéo étaient destinés aux enfants et aux adolescents, dit Catherine Goldschmidt. Ils étaient donc peu violents. Aujourd'hui, ils s'adressent à un public de tout âge, notamment en raison du vieillissement des joueurs et de l'amélioration de la technologie. Et certains jeux comportent des scènes de violence très réalistes – meurtres, hurlements, tirs – auxquelles les enfants ne devraient pas avoir accès.»

Pour mieux comprendre le phénomène de la violence dans les jeux vidéo, Mmes Goldschmidt et Charbonneau ont examiné les recherches menées sur le sujet. «Ces dernières sont contradictoires, explique Catherine Goldschmidt. Dans certaines, on affirme que les jeux violents rendent les jeunes violents ; dans d'autres, on dit qu'ils servent d'exutoire. Et que le journal télévisé est plus néfaste pour les jeunes que les jeux vidéo. Cependant, la majorité des spécialistes s'entendent sur le fait qu'il faut protéger les enfants contre certains contenus violents.»

Par la suite, les chercheuses ont voulu connaître les diverses mesures mises de l'avant au Canada et ailleurs dans le monde en vue d'accroître la qualité de l'information donnée aux consommateurs sur le sujet. «Devant les pressions du grand public et de différents organismes, des gouvernements ont envisagé la possibilité d'adopter des règlements visant à contrôler la mise en marché des jeux vidéo violents, rappelle Mme Goldschmidt. La réaction des gens de l'industrie ne s'est pas fait attendre. Pour éviter que ces derniers n'imposent leur loi, différents pays se sont dotés d'un système de classement visant à renseigner les consommateurs sur la violence dans les jeux vidéo. Ainsi, en Australie, le gouvernement et les États s'occupent de classer les jeux vidéo. En Europe et en Amérique du Nord, c'est toujours l'industrie qui le fait.»

Le système de classement

En Amérique du Nord, c'est l'Entertainment Software Rating Board (ESRB), un organisme américain, qui effectue le classement. L'ESRB procède de la manière suivante : les fabricants font parvenir volontairement les jeux vidéo à l'organisme avant de les mettre sur le marché. Par la suite, trois personnes visionnent et classent les jeux en tenant compte de critères précis. S'il y a accord, la catégorie est établie par l'ESRB. Elle est inscrite sur l'emballage des jeux.

Il y a six catégories possibles : (EC) jeunes enfant, (E) tous, (T) adolescents, (M) jeunes adultes, (A) adultes seulement et (RP) qui signifie que le jeu n'a pas encore été classé. Les évaluateurs décident de ces catégories en fonction du contenu violent, raciste ou pornographique du jeu vidéo. Le libellé n'est jamais aussi restrictif que «déconseillé ou interdit au moins de 18 ans »; il décrit plutôt le contenu du jeu.

Catherine Goldschmidt signale que ce système de classement suscite des critiques. «Les catégories sont inscrites en noir et blanc, ce qui n'attire pas l'attention des consommateurs qui ne connaissent pas le système. De plus, il n'y a aucune mention de l'âge recommandé. Enfin, certains jeux sont rangés dans la même catégorie, voire reçoivent les mêmes notes descriptives, en dépit du fait que leur degré de violence est différent. Pour toutes ces raisons et parce qu'il est difficile de retourner un jeu vidéo, nous recommandons d'essayer le produit au magasin avant de l'acheter, ou encore de demander au vendeur de faire une démonstration sur place.»

D'autres problèmes

Dans le cadre de leur recherche, Mmes Goldschmidt et Charbonneau ont demandé à la firme Environnics Research Group de mener un sondage pancanadien, ce qui a permis de connaître les habitudes des consommateurs en matière d'achat de jeux vidéo ainsi que leur degré de satisfaction relativement au système de classement. Elles ont aussi demandé à des familles qui testent des jeux pour le guide Jouets, publié dans Protégez-Vous, d'essayer des jeux vidéo.

Option consommateurs – Dossiers

La violence dans les jeux vidéo sur console

Pour mieux protéger les enfants – Juin 2006, 3 pages

Enfin, elles ont visité plusieurs commerces montréalais qui vendent ou louent des jeux vidéo sur console.

Le résultat ? «Plus de la moitié des consommateurs disent se préoccuper de la violence dans les jeux vidéo, dit Mme Goldschmidt. Paradoxalement, les parents semblent assez satisfaits des renseignements inscrits sur l'emballage.» Selon elle, il serait toutefois préférable d'améliorer l'étiquetage en mentionnant, entre autres choses, l'âge recommandé pour chacune des catégories de jeux vidéo. «Dans certains cas, il est difficile d'évaluer le degré de violence en lisant seulement la description du jeu ou en regardant les images sur l'emballage.»

Fait plus inquiétant. «Certains enfants, poursuit-elle, ont déclaré avoir loué des jeux qui ne convenaient pas à leur âge. Et les commentaires que nous avons recueillis dans les babillards que l'on trouve sur Internet semblent corroborer cette information. » C'est pourquoi Option consommateurs recommande aussi que le gouvernement adopte une loi interdisant la vente ou la location de jeux vidéo à des enfants n'ayant pas l'âge recommandé. Option consommateurs conseille également que l'on diffuse systématiquement de l'information sur le système de classement dans les magasins et dans les vidéoclubs. Enfin, l'organisme souhaite que l'on forme un comité réunissant des représentants de l'industrie et des consommateurs afin que les intérêts de la première ne priment pas sur ceux des seconds. «Quant aux parents, conclut-elle, ils doivent évidemment surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent avec des jeux vidéo sur console, discuter avec eux du contenu de ces jeux et intervenir lorsqu'ils le jugent trop violent. » À l'heure où les effets des jeux vidéo violents divisent encore la communauté scientifique, la vigilance des parents s'impose.