

ACTUALITÉS



PHOTO ROCKSTAR GAMES

Le héros de *Bully*, Jimmy Hopkins, doit créer des alliances avec des cliques d'élèves et séduire les filles de sa nouvelle école. Pour arriver à ses fins, l'ado de 15 ans peut se battre à l'aide d'une batte de baseball et d'une fronde.

Un nouveau jeu vidéo sur les tablettes

L'école comme champ de bataille

TRISTAN PÉLOQUIN

Take-Two Interactive, l'éditeur de la série de jeux vidéo ultraviolents *Grand Theft Auto*, remet ça. *Bully*, son nouveau titre, met en vedette un élève de 15 ans qui doit gagner le respect de ses camarades en combattant les durs à cuire de son école à coups de batte de baseball.

La sortie du jeu, qui s'adresse aux adolescents de 13 ans et plus, a suscité aux États-Unis une importante controverse ces derniers jours. Qualifiant *Bully* de « simulateur de Columbine », l'avocat John Thompson, qui mène une lutte de longue date contre les jeux vidéo violents, a tenté, en vain, d'en interdire la vente. « La prémisse de *Bully* est de dire qu'il est parfois acceptable de faire face au harcèlement en devenant soi-même l'ultime harceleur, a écrit l'avocat dans la requête qu'il a déposée devant un tribunal de Floride. C'est la même dynamique qu'à Columbine. C'est la même dynamique qui a mené à quantité d'autres actes de violence tragiques dans les écoles. »

Ses arguments n'ont pas convaincu le juge Ronald Friedman, qui a rejeté sa requête en affirmant que *Bully* contient « beaucoup, beaucoup de violence,

mais pas plus que ce qu'on voit à la télévision », selon l'Associated Press.

La sortie du jeu inquiète aussi le président du comité central des parents de la Commission scolaire de Montréal, Claude Bouchard. « Dans le contexte actuel, où on entend parler de plusieurs fusillades dans des écoles, je trouve très surprenant que quelqu'un ait eu l'idée de créer un jeu semblable. Cela valorise tout ce que les parents et les écoles essaient d'éliminer en mettant sur pied des programmes pour régler les conflits de façon pacifique », déplore M. Bouchard.

« La prémisse de *Bully* est de dire qu'il est parfois acceptable de faire face au harcèlement en devenant soi-même l'ultime harceleur. C'est la même dynamique qu'à Columbine. »

L'action de *Bully* se déroule dans un collège fictif appelé Bullworth. Le héros, Jimmy Hopkins, y est envoyé après avoir été expulsé de toutes les écoles de la région. Sa mission est de traverser l'année scolaire en créant des alliances avec des cliques d'élèves et en séduisant des filles. Tous les

moyens sont bons pour y parvenir, bagarres y compris. Ces dernières ne sont cependant pas encouragées; les joueurs qui s'y adonnent trop souvent sont punis et doivent tondre le gazon avec un tracteur virtuel.

Ni sang ni blessures ne sont visibles à l'écran, et aucun meurtre ne survient dans le jeu. Le joueur a cependant accès à des armes qui lui permettent d'accomplir des missions, dont une batte de baseball et une fronde. Certaines missions visent la destruction d'objets, d'autres le vandalisme. Des cadenas de casiers peuvent aussi être forcés.

Au gré de ces missions, le joueur accumule des points pour différentes aptitudes, comme son talent pour la drague et ses capacités d'intimidation.

Puisque l'action de *Bully* se déroule dans une école, le jeu risque d'avoir sur les enfants un impact beaucoup plus fort que la

plupart des jeux vidéo violents, craint Éric Lacourse, professeur au département de sociologie de l'Université de Montréal. « L'action de *Bully* ressemble beaucoup au vécu des jeunes. Ce qui s'y déroule pourrait être perçu comme une solution, alors que dans un jeu où on dépeint un univers plus imaginaire, ce n'est pas nécessairement le cas », affirme-t-il.

13 ans et plus

L'Entertainment Software Rating Board (ESRB), l'organisme d'autorégulation de l'industrie du jeu qui détermine l'âge minimal pour se procurer un titre aux États-Unis et au Canada, a accordé la cote « T » à *Bully*, soit 13 ans et plus. Sur son site, l'organisme indique pourtant dans ses caractéristiques: « langage cru », « thèmes sexuels », « usage d'alcool et de tabac » et « violence ».

« Pour déterminer leur cote, les jeux sont évalués par trois ou quatre commissaires qui se penchent sur les contenus les plus extrêmes, explique à *La Presse* Danielle Labossière, porte-parole de l'Entertainment Software Association of Canada. La cote est attribuée par consensus. Le jeu est ensuite testé par des joueurs professionnels pour

s'assurer que rien n'a échappé aux commissaires. »

L'Entertainment Software Association of Canada affirme que 78 % des parents se fient à ces cotes lorsqu'ils choisissent un jeu vidéo pour leur enfant. « Et 70 % des parents jugent que ce système de classification est efficace, soutient M^{me} Labossière. Selon nous, cela démontre que c'est une bonne référence. »

Take-Two Interactive n'en est pas à sa première controverse. L'année dernière, l'entreprise avait été forcée de retirer des tablettes son jeu *Grand Theft Auto: San Andreas*, après qu'un joueur eut découvert comment débloquer une mission sexuellement explicite cachée dans le code informatique du jeu.

Grand Theft Auto, une série extrêmement populaire, met en scène un truand qui fraie son chemin dans le monde interlope en effectuant différentes missions pour la mafia. On peut y voler des voitures en agressant le conducteur, tirer sur des civils ou des policiers en pleine rue et même utiliser les services d'une prostituée pour rétablir sa santé.

COURRIEL

Pour joindre notre journaliste: tristan.peloquin@lapresse.ca