



Gamescom 2017, les intérêts économiques aux dépens de la jeunesse



Lors du salon de jeux vidéo à Cologne « Gamescom 2017 », qui s'est terminé le 26 août, de nombreux jeux vidéo du monde entier ont été présentés. Plus de 150 politiciens allemands de pointe de quasiment tous les partis ont participé au salon.

Lors du salon de jeux vidéo à Cologne « Gamescom 2017 », qui s'est terminé le 26 août, de nombreux jeux vidéo du monde entier ont été présentés. Plus de 150 politiciens allemands de pointe de quasiment tous les partis ont participé au salon. La chancelière Angela Merkel a même personnellement ouvert le salon. On peut déceler un motif possible pour cet intérêt étonnant envers l'industrie du jeu dans son discours d'ouverture au « Gamescom 2017 », dans lequel elle a qualifié l'industrie du jeu de « pilier de l'économie allemande ». De plus Angela Merkel a souligné que les jeux digitaux étaient en même temps une « richesse culturelle, un moteur d'innovation et un facteur économique de très grande importance ». Elle a déclaré textuellement :

« Environ 29 000 employés ont produit un revenu qui a déjà dépassé le milliard d'euros pendant le premier semestre de 2017. C'est quand même une augmentation de 11% par rapport à l'année dernière. »

Depuis 2008 les jeux vidéo sont reconnus officiellement comme des richesses culturelles et leurs développeurs sont représentés au conseil allemand pour la culture.

En même temps que d'autres jeux vidéo, des jeux violents ont eux aussi été élevés au rang de richesses culturelles et entrent donc dans le domaine de la liberté artistique, ce qui a déjà été mis en lumière dans l'émission en langue allemande qui s'affiche (www.kla.tv/7554). Face aux attaques terroristes qui ont eu lieu dans des villes européennes, à la criminalité en hausse et au bellicisme mondialement mis en pratique, cela semble plus qu'étrange. Dans le jeu d'action populaire « Grand Theft Auto » (en bref GTA) par exemple, le joueur peut gagner des points supplémentaires s'il écrase le plus de piétons possible avec sa voiture... une pensée pour les attaques terroristes à Nice (le 14 juillet 2016) et à Berlin (le 19 décembre 2016) ... ! Dans « Mafia III », une des attractions de Gamescom 2016, le joueur s'exerce au trafic de drogues, au vol de voitures et à l'utilisation d'armes de tir embusquées, pour éliminer les membres de bandes concurrentes. Et comme « couronnement culturel » une entreprise de Brême s'est même donné le but de développer un mini-drone avec lequel on peut simuler des attaques aériennes au moyen d'un smartphone.

De tels jeux vidéo font-ils vraiment partie de la culture populaire qu'il faut protéger ? Ou bien est-ce que les jeux vidéo violents n'amplifient pas plutôt une problématique parmi les enfants et les adolescents inconnue jusqu'à aujourd'hui ? Les faits qui vont suivre ne devraient en aucun cas être généralisés. Comme pour d'autres choses qui sont potentiellement addictives, comme par exemple l'alcool ou le tabac, il existe probablement aussi des gens qui arrivent à gérer les jeux vidéo. Et pourtant cela ne doit pas masquer les chiffres alarmants que la déléguée du gouvernement fédéral responsable pour les drogues, Marlene Mortler, a présenté lors de l'ouverture de Gamescom :

« 5,8% de tous les jeunes de 12 à 17 ans ont aujourd'hui un comportement perturbé par rapport à Internet ou aux jeux vidéo. Ils ont des difficultés à contrôler leurs jeux et présentent des « symptômes de sevrage » tels que de l'agressivité, le désintérêt pour la réalité du quotidien ou des dépressions.

Les chiffres actuels du Centre fédéral pour l'information sur la santé prouvent que la proportion des perturbations par rapport aux jeux vidéo et à Internet a augmenté de 3% en 2011 à 5,3% en 2015 chez les adolescents masculins. En ce qui concerne les jeunes filles la proportion a même presque doublé pendant cette période, de 3,3% à 6,2%.

Les conséquences des jeux vidéo violents vont bien plus loin que l'agressivité, le du quotidien ou les dépressions, comme le montre le jeu sur Internet « Baleine bleue » qui circule sur les réseaux sociaux en Russie. Le but de ce jeu est d'accomplir des tâches autodestructrices spécifiques. Cela a une telle influence sur le psychisme des enfants que selon la journaliste Galina Mursalijeva plus de 130 victimes de suicide ont déjà été constatées, qui sont clairement en lien avec ce jeu. Vous trouverez plus d'informations dans l'émission en langue allemande qui s'affiche : « Un jeu numérique fait des victimes réelles – des parents se battent pour leurs enfants ! » (www.kla.tv/10857)

Mais même tous ces faits hautement inquiétants n'empêchent nullement la chancelière Angela Merkel et d'autres politiciens de présenter sous un jour positif cette prétendue « richesse culturelle » inquiétante qui dans de nombreux cas fait beaucoup de dégâts, et de le faire même publiquement. Mais après tout la branche des jeux apporte un revenu de plus de deux milliards d'euros par an. Il semble donc normal pour des politiciens aujourd'hui de placer les intérêts économiques loin au-dessus du bien-être de la jeunesse et de mettre ces intérêts en pratique aux frais de la santé psychique des jeunes. Existe-t-il encore des politiciens qui donnent une plus grande priorité à la protection de nos enfants et de nos adolescents et donc finalement au bien-être de toute notre société, qu'à l'avidité de multinationales économiques qui opèrent au niveau mondial ?

de xx

Sources:

SOURCES :

www.nrhz.de/flyer/beitrag.php?id=24092

<https://www.youtube.com/watch?v=5v4Zv3pHTmc>

<https://newsburger.de/merkel-spielebranche-wichtiger-teil-unserer-kulturpolitik-100656.html>

<http://www.watson.ch/Digital/Games/451338363-Mit-dieser-Gaming-Drohne-führt-man-Luftschlachten-im-Grossraumbüro>

<http://www.drogenbeauftragte.de/presse/pressekontakt-und-mitteilungen/2017/2017-3-quartal/gamescom-2017-exzessive-mediennutzung-birgt-risiken.html>

<https://de.sputniknews.com/kommentare/20170830317234691-was-ist-der-deutsche-beitrag-zur-wertegemeinschaft/>

Cela pourrait aussi vous intéresser:

Kla.TV – Des nouvelles alternatives... libres – indépendantes – non censurées...



- ce que les médias ne devraient pas dissimuler...
- peu entendu, du peuple pour le peuple...
- des informations régulières sur www.kla.tv/fr

Ça vaut la peine de rester avec nous!

Vous pouvez vous abonner gratuitement à notre newsletter: www.kla.tv/abo-fr

Avis de sécurité:

Les contre voix sont malheureusement de plus en plus censurées et réprimées. Tant que nous ne nous orientons pas en fonction des intérêts et des idéologies de la système presse, nous devons toujours nous attendre à ce que des prétextes soient recherchés pour bloquer ou supprimer Kla.TV.

Alors mettez-vous dès aujourd'hui en réseau en dehors d'internet!

Cliquez ici: www.kla.tv/vernetzung&lang=fr

Licence:  *Licence Creative Commons avec attribution*

Il est permis de diffuser et d'utiliser notre matériel avec l'attribution! Toutefois, le matériel ne peut pas être utilisé hors contexte. Cependant pour les institutions financées avec la redevance audio-visuelle, ceci n'est autorisé qu'avec notre accord. Des infractions peuvent entraîner des poursuites.