

Originalarbeit (Titelthema)

Yvonne Traber

Podiumsdiskussion vom 5. November 2011

Zusammenfassung: In der Podiumsdiskussion geht es nochmals um eine vertiefte Auseinandersetzung mit den in den Referaten und den Diskussionen in den Kleingruppen angesprochenen Themen rund um den Gebrauch und Missbrauch der neuen Medien durch Kinder und Jugendliche: Positive und negative Aspekte der Mediennutzung, Gewaltspiele, Rolle der wissenschaftlichen Forschung und deren Einfluss auf die Praxis, Präventive und therapeutische Massnahmen und schliesslich die Frage der Kontrolle, welche Spiele angeboten und verkauft werden dürfen durch Hersteller und staatliche Instanzen. Präventiv sind Elternhaus und Schule gefordert, die Jugendlichen aufzuklären und ihnen Grenzen zu setzen. Selbstkontrolle durch die Hersteller sollte über das Thema Gewalt hinausgehen und auch das Suchtpotential der Spiele berücksichtigen, wichtig sei die Einhaltung der Alterslimiten. Der Staat sei gefordert, dort einzugreifen, wo es um die Respektierung der Menschenwürde und die Suchtgefährdung durch Spiele gehe.

Schlüsselwörter: Neue Medien, Mediennutzung, Gewaltspiele, Suchtpotential, Wissenschaft, Forschung, Ethik, Altersfreigabe, Prävention, Therapie, Selbstkontrolle, staatliche Regulative.

Abstract: Podium Discussion

The podium discussion was once again an in depth discussion with the presenters/lecturers and discussions in small groups on the addressed themes dealing with the use and misuse of the new media by children and adolescents: positive and negative aspects of the media use, war games, the role of the scientific research and the influence on the practice, preventative and therapeutic measures and finally the question of control, which games are offered and are permitted to be sold by manufacturers and by governmental bodies. With regard to preventative measures, parents and schools are encouraged to provide clarification to young persons and to set boundaries. Self-control by the manufacturers should go beyond the theme violence and also take into account the addictive potential of the games. What is important is age limit compliance. The State is required to get involved there where the respect for human dignity and the danger of addiction is raised by the games.

Key Words: New media, media usage, war games, addiction potential, scientific research, ethics, age restriction, prevention, therapy, self control, State regulations

An der Podiumsdiskussion beteiligten sich Frau Hengstler, die Herren Batthyány, Eidenbenz und Mössle sowie die Leiterinnen und Leiter der Diskussions-Kleingruppen. Geleitet wurde die Diskussion von Theodor Itten.

Als Erstes wird von einem Teilnehmer darauf hingewiesen, dass man aufpassen müsse, nicht zu pathologisieren. Die Gefahr sei gross, dass die Gewalt in den Computerspielen überbewertet werde.

Der Dialog zwischen verschiedenen Polen wird angesprochen: Ethik, Schutzmassnahmen, ökonomisch-finanzielle Interessen. Es bestehe Angst vor dem "bösen" Teil, dem werde das "Gute" gegenübergestellt, wie zum Beispiel der Zugang zum Wissen, das jedermann zugänglich sei durch die Vernetzung. Wichtig sei der Dialog zwischen Eltern und Jugendlichen, der auch den Gegensatz zwischen der virtuellen Realität und der realen Welt beinhalten soll. Alle müssten miteinander in Dialog treten. Die Teilnehmenden fühlen sich bereichert durch die Vielfalt der Arbeitsgruppen, in denen verschiedenartigste Eindrücke zu den unterschiedlichsten Facetten dieses Themas angesprochen wurden. Eine Frage, die aufgetaucht war, wird gestellt: Wie weit wird das wissenschaftliche Arbeiten dieser Thematik überhaupt gerecht? Mit diesen wissenschaftlichen Ergebnissen könne alles schön sachlich abgehandelt werden. "Aber erreicht uns die heutige Wissenschaft mit ihren zahllosen Fakten noch?" "Rüttelt sie uns auf, wenn auch nur in diesem einen Prozent der sogenannten pathologischen Fälle?" Zum Glück gebe es die 99 anderen Prozent. Letztlich gehe es doch auch um die Gesellschaft. Die Frage ist, was unsere Gesellschaft vertritt. Die Antwort: Wachstum über alles, Ellbogenfreiheit, Selbstverantwortung über alles. Ob also nicht die Gesellschaft genau den Nährboden vorbereite, auf dem dies gedeihe?

Herr Mössle, selbst in der Forschung tätig, beantwortet die obigen Fragen. Es gehe darum, wie die Forschung ankomme und wie sie für die tägliche Arbeit genutzt werden könne. Es gehe um Information, Dialog und Kommunikation. Das eine sei genauso wichtig wie das andere. Die Erkenntnisse der Wissenschaft müssten in die Praxis einfließen. Das Wissen aus der Praxis sollte dann wieder in die Forschung einfließen, sodass sich die beiden Felder ergänzen und gegenseitig beeinflussen. Dies sei letztlich auch für die Beratung von Eltern und Familien sehr wertvoll.

Auf eine Frage aus dem Publikum wird gesagt, es sei sehr schwierig, Videospiele-Hersteller in die Forschung mit einzubeziehen, da die Motivation dieser Branche sei, Geld zu verdienen und nicht, in der Forschung zu engagieren.

Beispielsweise wurden die ersten Killergames für militärische Zwecke produziert – mit dem Ziel, die Tötungshemmung bei Soldaten zu durchbrechen. Es gebe Forschungsergebnisse, die zeigten, dass bis zum Vietnamkrieg diese Tötungshemmung bei den Soldaten noch vorhanden war. Diese wurde nun mithilfe solcher Games durchbrochen. Die heute im Einsatz stehenden Soldaten würden mit solchen Spielen trainiert, und diese Spiele seien nun auch für die nicht militärische Gesellschaft zugänglich gemacht worden. Wenn nun diese Spiele, die auch noch mit der entsprechenden Musik unterlegt sind, bei Soldaten erfolgreich die Tötungshemmung durchbrechen könnten, stelle sich natürlich die Frage, ob dies bei Jugendlichen, die diese Spiele – zum Teil exzessiv – spielen, dieser Effekt nicht auch eintrete, also ob sie nicht auch gewaltbereiter würden durch das Spielen solcher Killergames.

Es wird darauf hingewiesen, dass die Zusammenhänge sehr komplex seien und dass es Indikatoren gebe, welche vorhanden sein müssen, damit sich Gewaltbereitschaft und auch Suchtverhalten entwickelten. Die Sucht entstehe ja nicht einfach so von heute auf morgen.

Aus präventiver Sicht wird betont, dass viele Indikatoren bereits im Kindergartenalter vorhanden seien. In der Vernetzung mit der realen Welt werde sichtbar, dass eine Beziehungsschädigung stattgefunden habe. Frau Hengstler fragt: "Wie kann nun in der Vernetzung zwischen Psychotherapie, Schule und Elternhaus die Voraussetzung wieder geschaffen werden, dass das Kind das Gefühl bekommt, es gehöre dazu, und dass da Leute sind, denen es wichtig ist, denen es so wichtig ist, dass die sich zusammensetzen und überlegen, was es brauche, welche Bedürfnisse vorhanden sind?" Bei den Gewaltspielen sei es ja nicht nur das Bedürfnis, Held zu sein, Power zu haben, einen Level zu erreichen. Es gehe auch um das Spiel im Team und die Zugehörigkeit.. Da sei gut hinzuschauen und darauf zu achten, welche Bedürfnisse vorhanden seien und wie diese im realen Leben befriedigt werden könnten: Herausforderungen zu meistern, Erfolgserlebnisse zu haben, irgendwo dazu zu gehören. In der Schule werde von Lehrpersonen immer wieder gesagt, sie hätten mit den Eltern gesprochen, aber die seien nicht einsichtig und würden nicht intervenieren. Jugendliche sähen zu Beginn oft nicht ein, weshalb sie ihren Spielkonsum einschränken müssten. Dennoch komme es in den Beratungsstellen immer wieder zu Situationen, in denen die Jugendlichen zum Schluss sagten, es sei ein Glück gewesen, dass ihre Mutter interveniert, endlich insistiert und endlich gezeigt habe, dass ihr Kind ihr wichtig sei. In einem weiteren Votum wird betont, es sei sehr wohl angebracht, besorgt zu sein. Indes dürfe man nicht aus den Augen verlieren, dass Games nicht nur Spass machten, sondern dass man beim Spielen auch etwas lernen könne. Es gebe da viele Möglichkeiten, die man dann umsetzen könne. Im Managementbereich werde nicht zu Unrecht betont, dass Onlinewissen zur Qualifikation der zukünftigen Manager gehöre. Auch wenn jetzt das Internet kritisch betrachtet werde, wir alle würden von virtuellen Netzwerken und -welten profitieren. Wir würden nichts mehr konsumieren, was nicht virtuell aufbereitet worden sei, und dabei würden auch Ressourcen gespart.

Ein weiteres Votum zum Thema Forschung wird an dieser Stelle eingebracht: In der Schweiz gebe es keine breit finanzierte Forschung über repräsentative Internetsüchte. Herr Eidenbenz habe 2001 in Zusammenarbeit mit der Humboldt-Universität Berlin eine Befragung zum Internetgebrauch in der Schweiz durchgeführt. Seither gebe es allerdings keine neuen Studien mehr zur Prävalenz. Forschung sei aber politisch und wirtschaftlich wichtig, egal, ob die Resultate bekannt seien und ob sie uns erreiche. Wenn man sich an das Bundesamt für Sozialversicherungen wende, an das BAG oder an den Bundesrat, dann heiße es dort: "Was, Sie haben keine Zahlen?". Es sei von immenser Wichtigkeit, Forschungsergebnisse präsentieren zu können, um präventive oder therapeutische Massnahmen ergreifen zu können.

Aus dem Publikum wird gefragt, weshalb diese Gewaltgames sich so gut verkaufen und so breit auf dem Markt präsent seien, und ob es nur Gewaltgames gebe oder auch Games mit Helden, die etwas Positives auslösten. – Prozentual gesehen, wird geantwortet, dass Gewaltgames nicht die am meisten vertretenen seien, sondern dass da noch viele andere Computerspiele angeboten würden, wobei es schon die Gewaltgames seien, die sich am besten verkaufen.

Bezüglich der Bedeutung der Forschung betont Herr Mössle, dass in Deutschland die Selbstkontrolle nur dem Gewaltgehalt der Spiele gelte, das Suchtpotenzial dagegen völlig ausgeklammert werde. Dies sei die Folge mangelnder Forschung auf diesem Gebiet. Das Ganze sei ein Milliardenmarkt. Sobald ein höheres Alterslimit für bestimmte Spiele gefordert werde, komme von den Firmen der Einwand, es sei ja nie nachgewiesen worden, dass das entsprechende Spiel ein erhöhtes Suchtpotenzial habe.

Weshalb Gewaltspiele so gut verkauft werden und ob dies mit der Gesellschaft zusammenhänge, seien interessante Fragestellungen, welche aber nicht primär von PsychologInnen, sondern eher von SoziologInnen erforscht werden müssten. Gewaltcomputerspiele seien Spiele für Jungs, welche dort absolute Kontrolle erleben könnten, wo ihnen das in der Realität nicht möglich sei. Zur Entstehungsgeschichte der Computerspiele wird angefügt, dass in Gewaltspielen die Power der Entwickler am besten ausgereizt werden könne, da sei dann immer der Peak, wie gut die Grafik noch werden kann, wie gut das jetzt abgebildet wird, wenn eine Figur getroffen wird und hinfällt. Da stelle sich dann die Frage, ob Gewaltinhalte unabdingbar seien oder ob dieses entwicklerische Können nicht auch in anderen Spielen gezeigt werden könnte. Zusätzlich wird bemerkt, dass auch die Fussballspiele viel besser geworden seien.

Es entspinnt sich eine Diskussion zum Thema Gewalt in den Spielen. Argumentiert wird etwa, Aggression sei ja nicht a priori schlecht – im Gegensatz zu der Brutalität, mit der in vielen Spielen vorgegangen werde. Auch die Zweckentfremdung von Gewalt in den Spielen sei negativ. Es gehe da um „experimentelles Töten“, und in einer Reihe von Spielen könne auch noch auf jemanden, der schon am Boden liege, geschossen werden. Das sei dann Brutalität und wäre eigentlich ein Kriterium, um solche Spiele zu verbieten, was aber in der Realität nicht geschehe, da man immer noch einen Weg finde, um aufzeigen zu können, weshalb diese Aktionen doch sinnvoll seien. Jugendliche, die solche Spiele spielen, würden argumentieren, dass sie in diesen Spielen etwas tun dürfen, was sie im richtigen Leben nicht dürften. Dessen seien sie sich sehr wohl bewusst, und deshalb würden sie es in den Spielen so geniessen. Das andere sei die Grafik, die sie fasziniere; dieses dreidimensionale grafische Element.

Es wird gefragt, wo Jugendliche denn die Möglichkeit hätten, selber etwas zu entwickeln, um die Fähigkeit und die Faszination konstruktiv anzuwenden. Es gebe neben den Gewaltspielen durchaus auch Actionspiele, die grafisch sehr ansprechend seien, diese seien aber teilweise nicht so bekannt. Es werden Internetadressen angegeben, unter denen man sich über diverse Spiele informieren kann. Auf den entsprechenden Seiten werde beschrieben und angegeben, welcher Sparte ein Spiel zugeordnet wird, also etwa Sport oder Abenteuer, und wo Jugendliche oder Berater sowie Beraterinnen sich informieren könnten.

Angeregt wird, dass auch im Bereich der Hersteller von Computerspielen so etwas wie „Fair trade“ eingeführt werden sollte, indem die Hersteller Selbstkontrolle und Selbstverantwortung in Bezug auf den Inhalt der von ihnen entwickelten und verkauften Spiele einführen. Diese Hersteller bekämen dann eine Auszeichnung als „Fair Game-Hersteller“, anhand welcher sich Konsumenten orientieren könnten. Bis jetzt argumentierten die Hersteller mit dem Bedürfnis der Konsumenten nach Spielen mit gewalttätigen Inhalten, die sich erfahrungsgemäss sehr gut verkaufen, also quasi „wir befriedigen nur die Nachfrage“, es wäre überaus mutig, wenn da ein Hersteller mit dem ersten Schritt vorangehen würde und sagte, wir machen das nicht. Neben der Selbstkontrolle sei es aber unabdingbar, dass der Staat und wir als Staatsbürger auch Regulative einsetzen, wonach alles, was zum einen dem Respekt vor dem Mitmenschen schade und auch was suchtfördernd sei, eingeschränkt, respektive verboten werden müsse. Dies brauche jedoch Zeit, wie die Einführung von Standesregeln für PsychotherapeutInnen oder die Anti-Raucher-Kampagnen zeigen würden.

Ein weiteres Thema, welches in den Gruppen diskutiert worden war, wird erwähnt: "Jetzt haben wir so grosse Angst vor diesem Internet und Computergame-Thema. Aber was ist in zwanzig Jahren? Bis dahin hat sich die Gesellschaft vielleicht daran gewöhnt und hat einen Umgang damit gefunden, so wie dies mit den Autos und den Lokomotiven, vor denen man auch grosse Angst hatte, geschehen ist." Damit zusammenhängend stelle sich die Frage, wie viele Regelungen es geben müsse und in welchem Umfang jeder Mensch einen Umgang damit finden und sich bewusst werden müsse, welche Anteile er auch selber daran habe und wofür er selber die Verantwortung übernehmen müsse.

Daran knüpft ein weiteres Votum an. Nämlich die Frage, wo denn Kinder und Jugendliche noch etwas Abenteuerliches ausprobieren könnten, da doch alles schon bis ins Kleinste reglementiert sei. Es gebe Abenteuerspielplätze, aber alles sei gesichert. Grenzen auszuloten, sei ja im Jugendalter sehr wichtig und im Zusammenhang mit Gewaltgames würden viele Jugendliche sagen, sie könnten dort Aggressionen abbauen, die sie dann im realen Leben nicht mehr abbauen müssten. Da gebe es auch Forschungsergebnisse, die sich widersprechen, solche die belegen, dass die Aggression steige, wenn auch vielleicht nur kurzfristig, und andere, die zeigten, dass die Games auch eine kathartische Wirkung haben können.

Als weiterer Punkt wird die Game-Industrie angesprochen im Zusammenhang mit dem Tag der Medienkompetenz, der in Anwesenheit von Bundesrat Didier Burkhalter eine Woche vorher stattgefunden hatte. Bei diesem Anlass wurde das vom Bund aus der Taufe gehobene Fünfjahresprogramm „Jugend und Medien“ vorgestellt. Der SIGA, der Schweizerische Industrieverband der Game-Hersteller, sei da stark und mit viel Geld

involviert. Es sei also nicht so, dass auf diesem Gebiet nichts gehe. Man könne sich natürlich sagen, es stecke bestimmt auch noch viel an PR-Gedankengut dahinter, aber es komme wahrscheinlich schon auch langsam die Einsicht von dieser Seite, dass man sich engagieren müsse. So könne man vielleicht auch den Kritikern etwas Wind aus den Segeln nehmen, sodass man die Gewaltgames noch verkaufen könne, wenn man etwas in die Prävention investiere.

Es werden dann die Altersrichtlinien diskutiert, nach welchen die Spiele freigegeben werden, zum einen, dass es offenbar sehr leicht sei für Jugendliche, an Spiele zu kommen, deren Alterslimiten deutlich über ihrem eigentlichen Alter liegen, zum anderen, nach welchen Richtlinien die Killergames für welches Alter frei gegeben würden. Ausschnitte, die gezeigt wurden und die aus Spielen für 16-Jährige stammen, wurden teilweise als brutaler empfunden als solche aus Spielen für 18-Jährige. Herr Mössle erklärt, welche Kriterien bei der Beurteilung der Altersfreigabe eine Rolle spielen. Zum einen sei dies die Frage, ob es neben der Gewalt noch andere Inhalte gebe, die sinnvoll seien, zum anderen spiele die grafische Darstellung der Gewaltszenen eine Rolle, so sei zum Beispiel bei dem einen Spiel die Grafik der brutalen Inhalte nicht so gut wie beim anderen, darum habe es dann eine Freigabe ab 16 bekommen. Die Frage, ob 'nicht so gut' weniger real heisse, wird bejaht. In dem Spiel, das sie getestet hätten – sie hätten es allerdings nicht ab 16 frei gegeben – gebe es einen sportlichen Inhalt, der sich allerdings ausserhalb jeder Regeln abspiele. Und wenn man schaue, welche Gegenstände da für die Gewalt zweckentfremdet würden, spreche das auch gegen eine Freigabe ab 16. Ein weiterer Aspekt, weshalb das Spiel dann schliesslich ab 16 freigegeben wurde, sei, dass die Personen im Spiel nicht getötet, sondern "nur" k.o. geschlagen werden.

Ergänzend zur Katharsis-Hypothese betont der Herr Mössle, diese sei aufgrund der neuesten Forschung nicht mehr haltbar, respektive eine Katharsis sei aufgrund dieser Spiele nicht nachweisbar, wogegen die negative Wirkung nachgewiesen werden könne. Frau Hengstler ergänzt, dass Jugendliche wohl angeben würden, sie könnten mit Hilfe der Spiele ihre Aggressionen abbauen. Wenn man dann aber genauer frage, woran das bemerkt werde, würden sie zugeben, sich eigentlich genauso schlecht wie vorher zu fühlen- Sie würden also bestätigen, dass es nicht so sei. In diesem Zusammenhang wird darauf hingewiesen, dass es in der Therapie mit Jugendlichen sinnvoll sei, sich diese Spiele auch anzuschauen. Jugendliche würden diese Spiele auch gern mitbringen, und um darüber diskutieren zu können, sei es wichtig für die Therapeutin zu wissen, worum es darin gehe. Man könne dann mit den Jugendlichen auch die verschiedenen Phasen besprechen, also beispielsweise fragen, wie das war, als jemand ein Spiel zum ersten Mal gespielt hat, oder was hat sich seither verändert hat.

Aus dem Publikum wird betont, dass der kulturelle Hintergrund bei den Fragen, etwa bezüglich Ethik, mit in die Überlegungen einfließen müsste. Dies vor allem mit Blick auf den Gegensatz zwischen den Fragen, welche wir uns stellen und jenen, welche sich Menschen aus anderen Kulturkreisen, zum Beispiel Personen, die mit Krieg und Überleben befasst sind, stellen,.

Der Moderator fasst abschliessend noch einmal die Reichhaltigkeit der Diskussionsbeiträge zusammen, welche von den Referaten und den Arbeiten in den Kleingruppen befruchtet wurde. Er betont, dass die Anwesenden viele Anregungen für ihre Arbeit in den verschiedenen Feldern bekommen haben und bedankt sich beim Publikum, bei den Vertretern und Vertreterinnen der Kleingruppen und bei der Referentin und den Referenten für die angeregte und spannende Diskussion.

Autorin

Dr. phil. Yvonne Traber, Fachpsychologin für Psychotherapie FSP, in eigener Praxis in Zürich. Mitglied der Fortbildungskommission der Schweizer Charta für Psychotherapie und Vorstandsmitglied des Schweizer Verein für Gestalttherapie und Integrative Therapie, SVG.

Korrespondenz

yvonne.traber@hispeed.ch

Article inédit (thème principal) - Synthèse

Yvonne Traber

Débat du 5. Novembre 2011

Le débat, auquel participent en sus des contributeurs (Madame Hengstler, Monsieur Batthyány, Monsieur Eidenbenz et Monsieur Mössle) également les représentants des petits groupes est présidé par Theodor Itten; les thèmes traités par les contributeurs et discutés au sein des petits groupes sont repris :

Aspects positifs et négatifs

Il ne faut pas oublier que les nouveaux médias impliquent pour tous des aspects positifs, même si, à chaque fois que des jeunes commettent des actes violents (amok) dans une école, la société et les médias lancent un débat émotionnel en rapport avec les jeux violents offerts sur ordinateur. Selon les participants, l'accès aux informations est devenu beaucoup plus facile et, en plus de procurer du plaisir, les jeux offrent souvent une occasion d'apprendre quelque chose ; par ailleurs les dirigeants du futur devront avoir acquis un savoir en ligne. On ne consomme plus rien qui n'ait pas été intégré au monde virtuel et cela permet également d'économiser des ressources.

La violence dans les jeux

Les intervenants soulignent que celle-ci ne devrait pas être surestimée ; il reste qu'il faut faire attention à ne pas tolérer les jeux dans lesquels elle est représentée de manière sublimée. La thèse selon laquelle les jeux violents aident à se libérer de ses agressions – l'hypothèse de la catharsis – n'a pas pu être prouvée scientifiquement, contrairement au fait que la pratique excessive de 'killer games' rend agressif. Mais en plus des jeux contenant de la violence, il existe aussi des jeux excellents et dont les images séduisent, par exemple avec des contenus en rapport avec les sports ou les aventures ; ils peuvent tout à fait fasciner les jeunes.

Science et pratique

Selon les participants il est important d'intégrer les résultats des recherches dans la pratique. Dans ce contexte, il est regrettable qu'en Suisse, il n'existe pas de ressources larges permettant de financer des travaux sur l'addiction à Internet. On répond à la proposition qui a été faite d'y faire participer les éditeurs de jeux sur ordinateur que cela est difficile, car ils n'y sont pas souvent disposés. Concernant la Suisse, il reste un espoir que la SIGA, qui fédère les producteurs de jeux vidéo, participe financièrement et apporte son soutien au programme de cinq ans lancé par la Confédération, « Jeunesse et médias ».

Prévention et thérapie

Le dialogue entre les parents et les jeunes est important, ainsi que celui entre l'école et la famille. Les enfants et les adolescents apprécient que quelqu'un se préoccupe de leurs besoins et ils souhaitent qu'on leur pose des limites. Si, lorsqu'ils passent des heures devant leur ordinateur, personne n'intervient ils interprètent cela comme un manque d'intérêt de la part des adultes. Il est important de connaître leurs besoins et de chercher à les satisfaire dans la vie concrète, de manière à ce qu'ils n'aient pas à se réfugier dans un monde virtuel. Ils ont, par exemple, le besoin de se sentir intégrés, de maîtriser des défis et d'avoir du succès. Les thérapeutes devraient être au courant de ce qui se fait actuellement dans le domaine des jeux vidéo, pour pouvoir mener un dialogue avec leurs jeunes clients ; ces derniers les prendraient alors au sérieux.

Autocontrôle et régulation par le biais de l'État

En plus de mettre en place eux-mêmes un système de contrôle, les fabricants devraient voir au-delà du thème de la violence et prendre en compte le fait que leurs jeux peuvent créer l'addiction. Il faut plus particulièrement veiller à ce que les limites d'âge soient respectées, ce qui a rarement été le cas jusqu'à maintenant dans le sens où les jeunes peuvent très facilement acheter des jeux qui ne sont pas destinés à leur groupe d'âge. Selon les participants, l'autocontrôle ne suffit pas car les intérêts des fabricants sont avant tout d'ordre économique. Il faut alors que l'État – et nous tous en tant que citoyens – intervienne et retienne ou interdise le cas échéant toutes les activités nuisibles au respect des autres et potentiellement sources d'addiction.