

Sony ! La violence même sous forme de jeux n'est pas inoffensive !

Ils sont des millions d'enfants à s'être fait piégés, sans le reconnaître bien sûr ! Jeune, adolescent, il se prénomme A.M. Il a 13 ans mais se prend pour un grand ! Il joue à *Call of Duty*, un jeu conseillé à partir de 18 ans. Il a forcé la main à sa mère ! Il a gagné ! Il joue dès qu'il se lève le matin, il joue toute la journée. Et si on le laisse faire, il joue toute la soirée jusqu'à 23 heures voire au-delà.

A.M. n'est jamais rassasié de cette violence virtuelle gratuite...

d'autant que quelques copains sont en ligne, perdant leur vie comme lui, à éprouver leur inconscient à la violence à l'état pur !

L'enfant est devenu un esclave indisponible !

Au moment des repas lorsque sa maman lui indique que le déjeuner, le dîner est prêt, il a toujours une partie à finir ! **Sony est LE maître du jeu ! A.M. est son esclave !** Pour A.M. son univers c'est le jeu ! Il en est dépendant de lui alors qu'il pense qu'il est libre. Il est drogué, victime d'une machine et d'un jeu qui le tient à 100%. Il pense ne pas être esclave comme ses petits copains le pense d'ailleurs. Mais il l'est malheureusement !

La violence omniprésente !

La violence est partout dans le jeu ! Mais l'enfant ne la détecte pas ! Pensez-vous il est grand et d'ailleurs ne supporte pas les remarques qui ruine son petit bonheur d'esclave, son temps de liberté gagné ! Et sous prétexte de stratégie, et du paramétrage du jeu il décrète que ce jeu est intéressant et bénéfique pour lui !

Si la console n'est pas disponible, la vidéo l'est !

Mais ce n'est pas tout ! Lorsque A.M. ne peut pas utiliser la console, il n'hésite pas à démarrer l'ordinateur et Internet afin de visionner des vidéos de son jeu *Call of Duty* ! A.M. est un pigeon ! Tous ces enfants addictes sont des pigeons ! **De bonnes proies sans capacité de recul ni de discernement**

Sony : Le commerce avant tout !

Sony : Les enfants esclaves du jeu

Écrit par Administrator

Samedi, 04 Février 2012 09:50 - Mis à jour Dimanche, 05 Février 2012 15:29

Pour le business, Sony est redoutable ! Le jeu le plus vendu sur le dernier matériel nommé PlayStation 3 (abrégé en PS3) est "Call of Duty: Black Ops" montre l'étendu des dégâts. Plus de onze millions (11,28 millions) d'exemplaires ont été vendu devant lesquels des **enfants et adolescents sont littéralement laissé en pâture.**

Ce jeu est conseillé à partir de 18 ans et +. Pourtant ce des enfants qui jouent Sony. Rappelons A.M. et ses copains ont 13 ans ! Sony ne souhaite pas porter la responsabilité de cette grave lacune ! D'ailleurs Sony n'hésite pas à déclarer sur son site Internet dans les conditions d'utilisation chapitre "1. Enfants" : "Il incombe aux parents et aux tuteurs de surveiller l'accès de leurs enfants à nos sites Web et, en particulier, l'usage qu'ils font des zones communautaires." Et quand aux magasins qui vendent ses jeux, ils ne cherchent pas à faire de la sensibilisation auprès de leur jeunes pigeons ! Ils vendent ! C'est du business !

Les conseils de Creersansdetruire !

Seuls les adultes peuvent libérer l'enfant ! Cela demande de l'énergie et de la vigilance de lutter contre ce **véritable tyran qu'est la console de jeu !** Il faut évidemment que les adultes responsables de l'enfant soient d'accord sur le sujet ! A.M. est tranquille sur ce point et en profite à ses dépens bien sûr mais il ne s'en rend pas compte ! A.M. est un enfant, pas plus terrible que les autres mais pas plus prudent et pas plus intelligent quoiqu'il le pense pour s'éviter d'être esclave du jeu !

Il faut dire aussi que souvent, l'adulte refuse car il est lui-même esclave de la télévision, voire de consoles de jeux. Pourtant l'adulte, doit agir car l'enfant, cette pauvre petite tête n'a pas la capacité de comprendre qu'il est le jouet de Sony et de toutes ces multinationales en quête de business. Et un dernier aspect : Pour **les adultes qui auraient tendance à se rassurer en tâchant de croire que ce n'est pas grave**, l'erreur sera lourde de **con**

séquences sur l'inconscient de l'enfant en pâture

. Les jeux de guerre mignonnets d'autrefois n'ont rien à voir avec les produits marketing machiavélique d'aujourd'hui !

Un livre sur ce sujet : "Les enfants ne sont pas à vendre" de Joël Bakan. Editions les Arènes.

Primum non nocere
{jcomments on}