



# ASSEMBLÉE NATIONALE

## 12ème législature

vidéocassettes, DVD et jeux vidéo

Question écrite n° 53845

### Texte de la question

M. Pierre Lang attire l'attention de M. le ministre des solidarités, de la santé et de la famille sur l'impact de certains jeux vidéo violents sur les adolescents. Réunie le 29 juin 2004, la conférence de la famille a été placée sous le signe de l'adolescence. Á cet âge particulier de la vie, on constate une recrudescence de comportements à risques ou violents, nécessitant l'élaboration d'une prise en charge adaptée aux adolescents. Dans ce cadre, on peut s'interroger sur les effets psychologiques de la pratique intensive des jeux vidéo par de nombreux jeunes, et en particulier les jeux de guerre. Selon une étude récente, les garçons consacrent 52 % de leur argent de poche aux jeux vidéo. Ces jeux engendrent une réelle dépendance chez certains adolescents, qui affirment avoir déjà passé douze heures d'affilée devant leur écran. Pratiqués avec excès, les jeux de combat, mettant en scène des actes violents, pourraient brouiller les frontières entre la réalité et la fiction, habituer les jeunes à la brutalité, et entraîner les plus fragiles d'entre eux au passage à l'acte. Malgré les limites d'âge indiquées sur la plupart des jeux, leur respect effectif reste aléatoire. Or, l'augmentation préoccupante des cas de violences scolaires peut amener à établir un lien entre la pratique excessive de jeux violents et les troubles du comportement de certains jeunes. Dès lors, il souhaiterait savoir quelles mesures il entend prendre pour traiter ce problème de l'influence des jeux vidéo de guerre sur les adolescents.

### Texte de la réponse

Les réflexions sur les dangers liés à une trop forte utilisation des jeux vidéos tournent autour des risques d'usage compulsif, de repli sur soi, de confusion entre imaginaire et réalité et d'une influence possible, sur les comportements de leurs utilisateurs, auxquels exposent les jeux violents pratiqués intensivement. Les positions des experts ne s'accordent pas toujours sur ce sujet, certaines études tendant à démontrer qu'il n'existe pas de corrélation entre l'exposition à des jeux vidéos violents et l'exercice de la violence dans la vie réelle. S'agissant des risques d'utilisation compulsive ou d'isolement, de nombreux travaux montrent le développement de dépendance aux jeux et notamment aux jeux vidéos. Ces troubles comportementaux sont à resituer dans les processus psychologiques et relationnels propres à l'utilisateur souvent adolescent, ainsi qu'à des mécanismes pathologiques préexistants que ces nouvelles activités ludiques peuvent révéler ou exacerber. Certaines structures spécialisées dans le soin aux toxicomanes ont mis en place des consultations destinées aux personnes ayant une addiction sans drogue (jeu pathologique, jeux vidéo). Néanmoins, pour pouvoir apporter une réponse globale adaptée en termes de prise en charge et de prévention, il importe de mieux connaître l'étendue du problème, les besoins et les compétences nécessaires. Une expertise sera conduite sur ce sujet en 2006. Sur cette base, et au vu des résultats tirés des premières expériences, des réponses pourront être développées dans le cadre du dispositif de soins aux toxicomanes.

### Données clés

**Auteur :** [M. Pierre Lang](#)

**Circonscription :** Moselle (6<sup>e</sup> circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

**Type de question :** Question écrite

**Numéro de la question :** 53845

**Rubrique :** Audiovisuel et communication

**Ministère interrogé :** solidarités, santé et famille

**Ministère attributaire :** santé et solidarités

Date(s) clé(s)

**Question publiée le :** 21 décembre 2004, page 10188

**Réponse publiée le :** 29 novembre 2005, page 11087