



ASSEMBLÉE NATIONALE

13ème législature

jeux vidéo

Question écrite n° 41006

Texte de la question

M. Franck Reynier attire l'attention de Mme la ministre de la culture et de la communication sur les risques d'addiction pour les jeunes publics de l'usage massif de jeux vidéos. En effet, plusieurs études récentes ont révélé que l'usage massif de jeux vidéos en ligne pouvait conduire à des états de dépendance, voire d'addiction durable. On estime ainsi que 600 000 à 800 000 personnes seraient aujourd'hui victime d'une conduite addictive de ce genre, dont une grande proportion d'adolescents. Il semble donc nécessaire d'apporter aux publics les plus sensibles des conditions de jeu raisonnables, qui garantissent un usage sain et maîtrisé des jeux vidéos en ligne. En conséquence, il souhaite connaître les mesures que le Gouvernement compte engager afin de prévenir la dépendance liée à un usage massif des jeux vidéos en ligne.

Texte de la réponse

Suite au rapport parlementaire d'Arlette Grosskost et Paul Jeanneteau sur la cyberdépendance, rendu public en novembre 2008, le Gouvernement souhaite proposer plusieurs pistes de réflexion devant déboucher rapidement, en concertation avec les professionnels du secteur, sur des mesures concrètes visant à prévenir la dépendance liée à un usage massif des jeux vidéos en ligne. Afin de mieux éclairer ce phénomène et reprenant une des propositions du rapport, il conviendrait de lancer une étude épidémiologique et sociologique nationale sur le phénomène de cyberdépendance et ses conséquences. En effet, aucune étude à ce jour n'a été menée afin de mieux comprendre et évaluer les risques de l'addiction au jeu vidéo. D'autre part, la prévention par l'information et l'éducation doit être un axe fort de notre action. Certaines initiatives sont déjà mises en place par les professionnels et les associations - il existe un système de signalétique pour chaque jeu vidéo qui s'applique également aux jeux en ligne, baptisé PEGI (Pan European Game Information) mis en place par les professionnels au niveau européen. Il indique l'âge minimum recommandé ainsi que des indications sur le contenu du jeu ; le site d'information et de sensibilisation « www.pedagojeux.fr » regroupe neuf partenaires : la délégation interministérielle à la famille, la délégation aux usages de l'Internet, Internet sans crainte, le forum des droits sur l'Internet, l'union nationale des associations familiales, action innocence, le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, Microsoft, Bayard Jeunesse et JeuxOnLine. Une campagne d'information pourrait être mise en place par les pouvoirs publics en liaison avec les professionnels, et notamment pour le jeu vidéo en ligne avec le Forum des droits sur Internet, afin de sensibiliser les parents à ces ressources d'information. Il est également nécessaire de sensibiliser les enfants à cette question et proposer dans les écoles une éducation aux images, réalisée par des intervenants du secteur et permettant de développer le sens critique des enfants dès le plus jeune âge. Enfin, il convient de travailler avec les professionnels du secteur sur la mise en place de messages d'avertissements mais aussi sur la possibilité d'effectuer un contrôle parental permettant la limitation de la durée du jeu ou de l'accès à certains contenus. Certains constructeurs conscients de l'importance de ces principes proposent d'ores et déjà ces possibilités de restrictions.

Données clés

Auteur : [M. Franck Reynier](#)

Circonscription : Drôme (2^e circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 41006

Rubrique : Audiovisuel et communication

Ministère interrogé : Culture et communication

Ministère attributaire : Culture et communication

[Date\(s\) clé\(e\)s](#)

Question publiée le : 3 février 2009, page 946

Réponse publiée le : 5 mai 2009, page 4241