



ASSEMBLÉE NATIONALE

13ème législature

jeux vidéo

Question écrite n° 44511

Texte de la question

Mme Martine Aurillac 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, elle 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

À la suite du rapport parlementaire d'Arlette Grosskost (Haut-Rhin) et Paul Jeanneteau (Maine-et-Loire) sur la cyberdépendance rendu public en novembre 2008, le Gouvernement souhaite engager rapidement une réflexion en concertation avec les professionnels du secteur, afin de mettre en place des mesures concrètes et efficaces visant à prévenir la dépendance liée à un usage massif des jeux vidéos en ligne. La prévention par l'information et l'éducation doit être un axe fort de notre action. Certaines initiatives ont d'ores et déjà été mises en place par les professionnels et les associations. Ainsi, 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 oeuvre par les professionnels au niveau européen. Il indique l'âge minimum recommandé ainsi que des indications sur le contenu du jeu. Par ailleurs, le site d'information et de sensibilisation « www.pedagojeux.fr » est également accessible au public. Il 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'interne, l'Union nationale des associations familiales, Action Innocence, le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, Microsoft, Bayard Jeunesse et JeuxOnLine. Mais afin de mieux éclairer ce phénomène comme le recommande le rapport d'Arlette Grosskost, il conviendrait de lancer une étude épidémiologique et sociologique nationale sur le phénomène de cyberdépendance et ses conséquences. En effet, aucune étude n'a été menée, à ce jour, pour mieux comprendre et évaluer les risques de l'addiction au jeu vidéo. Il est nécessaire, par ailleurs, de sensibiliser les enfants à cette question et de 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. En outre, il est important de travailler avec les professionnels du secteur sur la mise en place de messages d'avertissement, 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. Divers constructeurs, conscients de l'importance de ces principes, proposent d'ores et déjà ces possibilités de restrictions. Enfin, une campagne d'information pourrait être organisée par les pouvoirs publics en liaison avec les professionnels du secteur et, notamment pour le jeu vidéo en ligne, avec le Forum des droits sur internet, afin de sensibiliser les parents à l'ensemble de ces ressources d'information.

Données clés

Auteur : [Mme Martine Aurillac](#)

Circonscription : Paris (3^e circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 44511

Rubrique : Audiovisuel et communication

Ministère interrogé : Culture et communication

Ministère attributaire : Culture et communication

[Date\(s\) clé\(s\)](#)

Question publiée le : 17 mars 2009, page 2458

Réponse publiée le : 9 juin 2009, page 5598