



ASSEMBLÉE NATIONALE

14ème législature

jeux vidéo

Question écrite n° 62976

Texte de la question

Mme Michèle Tabarot attire l'attention de M. le ministre de l'économie, du redressement productif et du numérique sur le risque de délinquance et d'autres comportements risqués liés à l'utilisation de certains jeux vidéo. En effet, une étude américaine démontre l'influence de certains jeux vidéo sur les comportements des jeunes adultes dans la société. Les manifestations sont multiples et peuvent se traduire par exemple par des situations imprudentes en voiture. La conclusion de cette étude est forte car elle établit le fait que certains jeux vidéo « peuvent notamment favoriser chez les adolescents des comportements violents mais aussi encourager la consommation d'alcool et de tabac ». Selon cette étude, les conséquences sont donc troublantes car cela peut engendrer « des changements de personnalité, d'attitudes et de valeurs liées à ces jeux qui rendent ces adolescents plus rebelles et en recherche du risque. » Aussi, elle souhaiterait connaître sa position face aux conclusions de cette étude.

Texte de la réponse

Dans une étude de janvier 2012, une équipe de chercheurs grenoblois du laboratoire interuniversitaire de psychologie de l'Université Pierre-Mendès France, dressait ce constat : le lien entre jeux vidéo et agression a déjà été prouvé, et ce lien serait dû aux « pensées hostiles » que les jeux vidéo amènent. Laurent Bègue, directeur du laboratoire et co-auteur de l'étude, voit même les jeux vidéo comme « un véritable facteur de risque violent ». D'autres études récentes contredisent clairement l'étude du professeur Bègue. En 2011, l'Université du Texas a montré que les crimes violents aux États-Unis n'ont pas augmenté, malgré une offre de jeux vidéo grandissante. Au contraire, les jeux vidéo pourraient être la cause d'une diminution de la criminalité. Les multiples causes de la violence sont plus profondes et plus complexes qu'un simple jeu sur écran. Le psychanalyste Yann Leroux indique que « la drogue, la misère sociale ou les troubles psychiatriques sont systématiquement présents » en cas de violence, contrairement aux jeux vidéo. Le premier facteur explicatif du comportement des adolescents « à risque » est donc leur environnement, dont les jeux vidéo peuvent faire partie. Selon une étude parue en Australie en 2007, « les jeux vidéo rendent les jeunes plus violents seulement si ces derniers manifestent déjà par ailleurs de l'agressivité ». L'étude aurait même montré que « l'agressivité liée au jeu dépendait surtout de l'humeur du joueur et de sa prédisposition initiale à l'agressivité. » Ces études mettent donc en lumière les divisions de la communauté scientifique et ne permettent pas d'établir de lien direct entre prédisposition à des comportements violents ou à risque et pratique des jeux vidéo. En tout état de cause, le ministère de la culture et de la communication, en collaboration étroite avec le ministère de l'économie, de l'industrie et du numérique et le ministère des affaires sociales, de la santé et des droits des femmes, apporte une vigilance particulière à l'encadrement des jeux violents ou susceptibles de conduire à des pratiques excessives. C'est ainsi que, dans le cadre de la loi n° 2007-297 du 5 mars 2007 relative à la prévention de la délinquance, un système d'autorégulation s'est imposé aux éditeurs de jeux vidéo à travers l'emploi de la signalétique PEGI, recommandée par la Commission européenne. Ce système de classification par âge, désormais étendu aux jeux en ligne, permet de faire figurer de manière visible, lisible et inaltérable une signalétique relative aux risques pour la jeunesse. Des pictogrammes complètent cette signalétique en précisant

les motifs pour lesquels le jeu s'est vu attribuer une classification par âge particulière.

Données clés

Auteur : [Mme Michèle Tabarot](#)

Circonscription : Alpes-Maritimes (9^e circonscription) - Les Républicains

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 62976

Rubrique : Jeux et paris

Ministère interrogé : Économie, redressement productif et numérique

Ministère attributaire : Culture et communication

Date(s) clé(s)

Question publiée au JO le : [12 août 2014](#), page 6814

Réponse publiée au JO le : [11 août 2015](#), page 6137