

## Faut-il avoir (encore) peur des jeux vidéo ?

Les jeux vidéo font désormais partie du paysage familial. Or la question des risques liés à l'usage des jeux violents inquiète parents et éducateurs. Et elle mobilise les chercheurs.



brunor

Ils sont quatre, entre 12 et 16 ans, assis côte à côte sur le canapé du salon. Les yeux rivés sur la télévision qui leur fait face, ils agitent chacun une manette blanche. Concentrés sur les images qui défilent, ils accompagnent leurs gestes de cris d'encouragements et de mises en garde : « Vas-y Aliiice ! mais vas-y ! », « Passe devant, mais dépêche-toi, viiite ! »

Lorsque le père de famille fait mine de s'aventurer dans l'espace séparant le canapé de l'écran, pénétrant ainsi dans le champ de vision des quatre joueurs de Wii, il provoque une salve de protestations indignées : « Papa, la prochaine fois que tu regarderas un match de foot, je ferai la même chose ! » proteste Arielle, 13 ans, peu disposée à plaisanter quand elle joue à Mario Bros, un de ses jeux préférés.

Pour de nombreuses familles, la scène est connue. Une enquête TNS Sofres sur les adolescents et les jeux vidéo menée par l'Unaf et Action innocence, en 2010, montrait aussi que la moitié des 12-17 ans jouent « au moins de temps en temps » avec leurs parents.

### LA PREMIÈRE PRATIQUE CULTURELLE EN FRANCE

Super Mario, Zelda ou Cooking Mama, héros des jeux vidéo, font donc désormais partie de la famille, au même titre que Shreck ou Petit Ours Brun, issus de la littérature jeunesse ou du cinéma. « C'est la première pratique culturelle en France et toutes les générations sont concernées, même si on ne joue pas de la même façon à tous les âges », confirme Olivier Gérard, coordonnateur du pôle Média-TIC de l'Unaf, et membre fondateur de Pédagojeux.

L'exposition « Game Story, une histoire du jeu vidéo » qui s'est tenue jusqu'au mois de janvier au Grand Palais à Paris, haut lieu de culture, témoigne que cette industrie quadragénaire a gagné en respectabilité.

En dépit de leur présence dans l'intime des familles, le temps passé à jouer sur l'ordinateur, la console, voire sur les smartphones qui permettent des parties très courtes, cessera-t-il un jour d'être une pomme de discorde entre les parents et les enfants ? Pas si sûr, tant l'injonction exaspérée « décroche de ta console ! » ou « lâche ton ordi ! » appartient aux rengaines familiales, au même titre que le classique « range ta chambre ! »

L'enquête TNS Sofres menée par l'Unaf et Action innocence soulignait que pour près de la moitié des 12-17 ans, le temps passé sur des jeux vidéo était une source de disputes. En revanche, la méfiance des parents – voire de la société – à l'égard de ces produits semble perdre du terrain et la question que posait Serge Tisseron *Qui a peur des jeux vidéo ?*, dans un livre paru en 2008 chez Albin Michel, ne semble plus d'actualité : les parents d'aujourd'hui ont grandi en même temps que le monde des consoles.

### "IL EST PROUVÉ QUE LA VIOLENCE APPELLE LA VIOLENCE"

Cette présence multiple témoigne-t-elle pour autant de leur innocuité ? Pas si sûr. « Les points de vue évoluent, mais lentement. Si les parents se posent parfois des questions, c'est surtout parce qu'après un fait divers particulièrement grave, les médias soulignent le fait que le coupable jouait à des jeux vidéo. Mais trouvez-moi un individu de moins de 30 ans qui n'y joue pas... Quant aux études réalisées par les chercheurs sur la violence

#### Avec cet article

Ils jouent, un peu, beaucoup, passionnément...

Marc Valleur : « L'addiction touche peu de personnes »

Pédagojeux.fr, un site d'information sur le jeu vidéo pour les parents

*engendrée par certains jeux, elles sont parfois effectuées très rapidement», observe Yann Leroux, psychologue spécialisé dans les univers numériques, dans son blog ([psyetgeek.com](http://psyetgeek.com)).*

Quand elles s'expriment, les inquiétudes des parents et éducateurs se concentrent sur les craintes d'addiction ou de risques de violence provoqués par certains jeux – Call of Duty notamment – ou les FPS (*first personal shooter*), jeu de tir où le joueur est « virtuellement » à la place du guerrier.

À force de tirer contre des ennemis virtuels, ne risque-t-on pas de devenir soi-même violent ? À ce sujet, les psychologues français sont partagés, mais la méfiance semble l'emporter. « *S'il y a tant de jeux violents, c'est aussi que nous vivons dans une société de violence* », observe Yann Leroux, également joueur, qui voit dans ces jeux un lieu de décharge pour se libérer de tensions internes.

Une thèse que réfute le pédopsychiatre Claude Allard. « *Il est prouvé que la violence, d'où qu'elle vienne, appelle la violence. Or, il existe aujourd'hui une inflation dans ce domaine... Parfois, la violence n'est même pas justifiée par le récit. Il est possible qu'à travers le jeu, l'adolescent se défole, mais s'il s'avère que le contexte familial et l'environnement sont aussi violents, il existe un vrai risque de mimétisme dans la réalité.* »

### "ILS NE SONT PAS LE SEUL VECTEUR DE VIOLENCE"

Quant à Michel Desmurget (1), chercheur en neurosciences à l'Inserm, il est catégorique. « *Toutes les recherches sérieuses montrent que les jeux vidéo violents ont un effet délétère. Ceux qui prétendent le contraire sont souvent des personnes qui ont des intérêts dans cette industrie. Le fait que ces jeux soient très répandus ne les rend pas inoffensifs. Je ne connais aucune étude dans le monde qui montre qu'on se purge de sa violence en s'exposant à des images ou à des jeux vidéo violents. En revanche, plus de 3 500 études répertoriées par l'Académie américaine de pédiatrie prouvent que les images violentes suscitent des comportements agressifs. Le lien entre les deux est aussi fort qu'entre tabagisme et cancer du poumon. On observe aussi, grâce à l'imagerie médicale, que plus les adolescents sont exposés à de tels jeux, plus une zone préfrontale du cerveau destinée à contrôler la violence se développe mal. Il est donc insupportable d'entendre dire que les jeux violents sont sans conséquences sur les comportements, alors que les recherches internationales sont unanimes à ce sujet.* »

Attention cependant à ne faire jouer aux seuls jeux vidéo le rôle de bouc émissaire. « *Ils ne sont pas le seul vecteur de violence, le facteur social est bien plus lourd. Mais le fait de ne pas être le seul facteur ne veut pas dire qu'il est négligeable !* » ajoute le chercheur de l'Inserm.

Face aux inquiétudes, les pouvoirs publics se mobilisent. Une charte a été signée le 13 décembre 2011 par les acteurs de l'industrie et de la distribution des jeux vidéo, le collectif Pédagojeux et le secrétariat d'État chargé de la famille. Les distributeurs signataires se sont engagés à renforcer l'information sur le lieu de vente, à mettre en avant et à faire respecter les recommandations d'âge de la signalétique Pegi. L'initiative n'est sans doute pas inutile.

« *Call of Duty est le jeu le plus joué dans le monde, parfois même dès 6 ans lorsque l'enfant a des grands frères, alors qu'il n'est préconisé qu'à partir de 16 ans, déplore Claude Allard. Les parents sont parfois rassurés de savoir leur enfant tranquillement à la maison devant un jeu vidéo plutôt que dans la rue. Mais les rues virtuelles sont parfois tout aussi dangereuses. Ils doivent absolument faire respecter cette signalétique.* » Cette responsabilité parentale, dont les grands frères et sœurs doivent aussi être informés pour protéger les plus jeunes, n'a rien de virtuel.

### QUELQUES CHIFFRES

**L'âge moyen des joueurs** de jeux vidéo est de 30 ans. 33% des hommes et 40% des femmes de plus de 50 ans passent plus de temps devant un jeu vidéo qu'à lire des magazines. La pratique des jeux vidéo concerne 95% des garçons de 8 à 12 ans qui jouent en moyenne six heures et demie par semaine (neuf heures pour les garçons entre 13-19 ans). À 11 ans, 21,5% des jeunes jouent tous les jours, à 13 ans 22%, à 15 ans 20% et à 17 ans 16,5%. (Source Unaf, Newzoo et DEPS).

### QUARANTE ANS D'HISTOIRE

**De 1971...** La première borne de jeu d'arcade, la Computer Space, est commercialisée en 1971 aux États-Unis. Le terme « arcade » restera synonyme de jeux à partie courte. Un an plus tard, la première console de salon, l'Odyssey est lancée avec des jeux très simples : des rectangles blancs se déplacent en silence sur l'écran de télévision.

**... à 2012.** L'industrie du jeu vidéo est devenue un acteur économique de taille. D'innombrables évolutions ont vu le jour. La détection des mouvements (Wii, Kinect) enrichit les façons de jouer. Les supports se diversifient grâce à de nouveaux supports (consoles portables, smartphones...). Quant aux contenus, ils s'adressent à un public très large, des plus jeunes aux personnes âgées.

(1) Auteur de « [TV Lobotomie : La vérité scientifique sur les effets de la télévision](#) », Éditions Max Milo.

MARIE AUFFRET-PERICONE

 [Ils jouent, un peu, beaucoup, passionnément...](#)

 [Marc Valleur : « L'addiction touche peu de personnes »](#)

 [Pédagojeux.fr, un site d'information sur le jeu vidéo pour les parents](#)

Réagissez **0 commentaire**

[S'identifier pour écrire des commentaires.](#)

---