

15ème législature

Question N° : 37487	De Mme Cécile Rilhac (La République en Marche - Val-d'Oise)	Question écrite
Ministère interrogé > Jeunesse et engagement		Ministère attributaire > Culture
Rubrique > jeunes	Tête d'analyse > Risques des jeux vidéos chez les jeunes	Analyse > Risques des jeux vidéos chez les jeunes.
Question publiée au JO le : 23/03/2021 Réponse publiée au JO le : 19/10/2021 page : 7682 Date de changement d'attribution : 15/06/2021		

Texte de la question

Mme Cécile Rilhac attire l'attention de Mme la secrétaire d'État auprès du ministre de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports, chargée de la jeunesse et de l'engagement, sur la dangerosité potentielle des jeux vidéo chez les publics jeunes. Si les jeux vidéo peuvent avoir certains effets positifs et parfois être des vecteurs d'apprentissage, leur usage déraisonné et incontrôlé peut se révéler dangereux pour les jeunes. En effet, un temps excessif passé devant les jeux vidéo peut avoir des répercussions néfastes sur l'équilibre alimentaire, le sommeil, le travail scolaire ou encore les relations familiales et sociales. En juin 2018, l'OMS a, par exemple, ajouté le « trouble du jeu vidéo » à la classification internationale des maladies. En outre, certains jeux vidéo banalisent des comportements pénalement condamnables et confrontent les jeunes, de plus en plus tôt, à des formes explicites de violence ou de sexualité. Cela peut représenter un risque pour leur équilibre psychique. Si cette problématique n'est pas nouvelle, l'ère du numérique et des réalités virtuelles multiplie les risques d'addiction aux jeux vidéo chez les jeunes et peut engendrer des formes de détresse psychologique. De surcroît, la période de crise sanitaire, qui renforce le temps passé à domicile, a pu accentuer ces risques qu'il ne faut pas mésestimer. Aussi, elle l'interroge sur les actions préventives envisagées afin de lutter contre l'usage excessif des jeux vidéo chez les jeunes.

Texte de la réponse

La pratique du jeu vidéo, première industrie culturelle née avec le numérique, s'est fortement développée depuis 20 ans. Ainsi, plus de 70 % des Français déclarent jouer aux jeux vidéo de manière régulière ou occasionnelle. Cette pratique culturelle traverse désormais toutes les générations et est aussi répandue chez les hommes que les femmes. Les pouvoirs publics portent une attention particulière à cette industrie de contenus qui constitue la première pratique culturelle des moins de 25 ans. La question des comportements addictifs liés au jeu vidéo fait notamment l'objet d'une attention toute particulière des pouvoirs publics, ainsi que des représentants de cette industrie, depuis de nombreuses années. Ainsi, bien avant l'inscription par l'Organisation mondiale de la santé du « trouble du jeu vidéo » dans sa liste établissant une classification internationale des maladies, des mesures assurant la protection et l'information du consommateur ont été adoptées au niveau européen et national. Mis en place en 2003, le système d'information paneuropéen PEGI vise à opérer une classification par âge de l'ensemble des jeux vidéo commercialisés (physiques ou en ligne). Ce système d'autorégulation est reconnu d'utilité publique et compte parmi les membres de son conseil des représentants des autorités de régulation nationales (le conseil supérieur de l'audiovisuel pour la France). En complément, le réseau français PèDaGoJeux accompagne depuis 2008 les parents et les médiateurs éducatifs dans le but de favoriser une pratique sereine du jeu vidéo dans les familles. Son comité

de pilotage rassemble des acteurs issus de la sphère publique (dont le ministère en charge de la famille) et du monde industriel et associatif. Il est à noter que le système de classification PEGI encadre strictement l'exposition à la violence et considère automatiquement que les jeux qui contiennent des scènes de violence réalistes ne conviennent pas à un public âgé de moins de 16 ans ou 18 ans (les jeux sont alors labellisés « PEGI 16 » ou « PEGI 18 »). Par ailleurs, le jeu vidéo est pleinement identifié dans le champ de la politique culturelle depuis une quinzaine d'années. À ce titre, le ministère de la culture, à travers son opérateur le centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), pilote des aides à la création ciblant spécifiquement le jeu vidéo, et plus largement les différents champs de la création numérique. Le ministère entend par conséquent favoriser le développement de contenus à forte valeur ajoutée culturelle et/ou éducative. Ainsi, le fonds d'aide au jeu vidéo, disposant d'un budget annuel de 4,2 M€, accorde une attention particulière aux projets adaptés aux enfants, ainsi qu'aux jeux audacieux sur le plan artistique qui se distinguent par leur créativité visuelle et la qualité de leur écriture. Dans la continuité de cette action, l'appel à projets « Savoirs et Cultures », financé par les crédits du plan de relance, permet de soutenir des web vidéos (pour des plateformes comme YouTube) et des jeux vidéo à portée éducative. Enfin, le CNC travaille actuellement, en concertation avec le ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des sports, au développement de nouvelles actions d'éducation à l'image ciblant spécifiquement le jeu vidéo et la transmission de la culture numérique. Concrètement, des kits pédagogiques, destinés à intégrer le temps scolaire, permettront de mieux appréhender le jeu vidéo dans sa pleine dimension artistique, pédagogique et technologique (initiation à la programmation). Il s'agira en outre de sensibiliser aux dérives liées à une consommation excessive des écrans et d'apprendre à mieux encadrer cette pratique omniprésente dans la société.