

Jeux vidéo : quelle régulation des contenus et des pratiques ?

L'industrie du jeu vidéo est aujourd'hui l'un des secteurs culturels les plus dynamiques dans le monde, séduisant un public croissant par la variété de son offre. Les 38,8 millions de jeux écoulés en 2009 en France seulement traduisent cet engouement. Les Français sont parmi les Européens les plus adeptes de ce loisir : 38 % déclarent s'y être adonnés lors des six derniers mois. Loin des stéréotypes, les joueurs sont âgés en moyenne de 35 ans et sont pour moitié des utilisatrices. Le jeu vidéo est ainsi devenu en l'espace de quelques décennies un phénomène de société, offrant des perspectives prometteuses dans nombre de domaines.

Ce loisir suscite aussi des inquiétudes. En premier lieu, la pratique de certains jeux, jugés violents ou choquants, par des jeunes – publics sensibles et fragiles – pose question. Ces contenus sont d'autant plus problématiques qu'ils font souvent l'objet d'une consommation solitaire, fragmentée, répétée et active, qui favoriserait une imprégnation plus forte et l'induction de comportements agressifs.

En second lieu, certains redoutent que l'intensification des pratiques ne débouche sur des formes d'addiction. Si l'existence d'une dépendance aux jeux vidéo est débattue, celle d'usages déraisonnés et excessifs fait en revanche consensus. Ces situations, qui demeurent très rares, peuvent avoir des retentissements au niveau psychologique, familial, scolaire, professionnel, etc. En France, les données chiffrées manquent pour évaluer l'ampleur de la demande clinique et élaborer les réponses à y apporter.

Face à l'essor des jeux vidéo, la question de la régulation de leurs contenus et de leurs pratiques se pose donc de manière grandissante. Entre systèmes informatifs et dispositifs contraignants, les mesures les plus efficaces sont celles qui misent sur la responsabilisation des acteurs familiaux, de l'enfant aux parents, mais également des professionnels du secteur, du créateur aux distributeurs. Un important travail de sensibilisation à ces enjeux reste à entreprendre. ■

PROPOSITIONS

- 1 Rapprocher les sites Internet officiels existants en un unique portail de référence sur les jeux vidéo et leurs usages pour en améliorer l'efficacité (notoriété, appropriation par les utilisateurs).
- 2 Intensifier le travail de sensibilisation à la signalétique européenne des jeux vidéo "PEGI" par le développement d'une campagne d'information du grand public et d'une charte de bonnes pratiques destinée aux distributeurs.
- 3 Mettre en place des ateliers pratiques destinés aux adultes pour les sensibiliser aux signes précurseurs des usages excessifs et à leur prévention.
- 4 Expérimenter l'efficacité d'outils visant à diminuer les temps de connexion (repères temporels, messages sanitaires).
- 5 Procéder à une étude épidémiologique à l'échelon national sur l'usage excessif des jeux vidéo.

LES ENJEUX

Tour à tour présentés comme des vecteurs de divertissement, des innovations technologiques, des médias audiovisuels, voire des biens culturels, les jeux vidéo font l'objet d'un enthousiasme croissant mais suscitent également des inquiétudes.

► D'un côté, **leur diversité et leur complexité sans cesse accrues offrent des perspectives prometteuses** en matière de divertissement, de socialisation ou d'apprentissage, avec les *serious games*.

De l'autre, les jeux vidéo soulèvent au moins deux types de questions. Celles liées aux **risques de dépendance**, signalés par la vulgarisation de termes anglo-saxons comme "*cyberaddiction*" ou "*hardcore gamers*". Mais également celles relatives à la **possible induction de comportements agressifs et de cas de désocialisation**.

Les données disponibles, sans nier l'existence de comportements extrêmes, tendent à nuancer les visions les plus alarmistes. **Seule une minorité de contenus et de pratiques** nécessite une vigilance accrue et un contrôle.

Pour tirer le meilleur profit du potentiel offert par l'essor des jeux vidéo, il apparaît aujourd'hui souhaitable d'enrichir les systèmes de régulation en faisant intervenir toutes les parties prenantes (familles, industriels et pouvoirs publics). Un tel objectif invite à **s'interroger sur la nature même de ces jeux : en quoi justifierait-elle des modes de contrôle différents de ceux des autres médias audiovisuels ?**

Cette note s'interroge sur les régulations les plus pertinentes pour protéger les publics fragiles, à travers notamment une analyse des dispositifs mis en place à l'étranger. Alors que les craintes d'induction de comportements violents font écho à l'encadrement des contenus, celles ayant trait aux risques d'addiction renvoient à la prévention des pratiques excessives.

LE JEU VIDÉO, UNE INDUSTRIE FLORISSANTE

Un marché en plein essor

Le marché mondial du jeu vidéo a relativement bien résisté à la crise économique puisque son chiffre d'affaires global n'a enregistré qu'une légère baisse sur 2010 (- 0,1 %), avec plus de 50 milliards d'euros⁽¹⁾. Ce chiffre pourrait dépasser les 62 milliards d'euros en 2013 et frôler les 70 milliards en 2014, sous les effets cumulés du renouvellement des supports, des innovations technologiques, de l'élargissement du public cible, du développement des plateformes de jeux en ligne et des applications pour téléphone mobile.

Le secteur "vidéo-ludique" peut ainsi se targuer d'être la **première industrie culturelle au monde**, avec un chiffre d'affaires supérieur à celui du cinéma et une capacité à imprégner tous les secteurs du divertissement et de la communication⁽²⁾. Parfois même, ce ne sont plus les jeux vidéo qui s'inspirent de films, mais l'inverse : après *Prince of Persia*, *World of Warcraft*, "jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs"⁽³⁾ qui compte plus de 12 millions de comptes actifs dans le monde, devrait prochainement connaître une adaptation sur grand écran.

Des joueurs au profil très hétérogène

Selon la dernière étude de la Fédération européenne des logiciels de loisirs (ISFE), les Français apparaissent comme de gros consommateurs de jeux vidéo, avec 38 % des personnes interrogées déclarant s'y être adonnées lors des six derniers mois, contre une moyenne de 25,4 % sur les huit pays de l'enquête⁽⁴⁾.

Les jeux vidéo séduisent un public de plus en plus large et varié. Pour preuve, les récentes données de l'Observatoire français du jeu vidéo révèlent que les joueurs sont âgés en moyenne de 35 ans et sont pour moitié des utilisatrices⁽⁵⁾. Une image assez éloignée de celle du jeune "geek" rivé des heures durant à l'écran de son ordinateur.

Cette diversification du public s'explique en grande partie par l'**accroissement de l'offre logicielle et matérielle**. Si avec 39,3 % de joueurs âgés de 10 à 17 ans, les jeux de combat demeurent les plus prisés par les tranches

(1) IDATE (2010), *Le marché mondial des jeux vidéo*.

(2) Le jeu Halo : Reach a par exemple généré 200 millions de dollars de ventes dans les 24 heures qui ont suivi sa sortie, devenant ainsi le plus grand succès de divertissement, tous domaines confondus, en 2010 aux États-Unis.

(3) Les jeux de rôle massivement multi-joueurs, autrement appelés MMORPG, permettent à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel persistant.

(4) ISFE (2010), *Video gamers in Europe in 2010*. Notons que l'étude de l'Observatoire français du jeu vidéo conclut quant à elle que 63 % des Français ont joué lors des six premiers mois de 2010. L'ampleur de cette divergence peut interroger.

(5) Ces données sont issues de l'Observatoire français du jeu vidéo (2010), "Analyse de la consommation du jeu vidéo en France". Les jeux vidéo sont ici considérés dans leur acception la plus large (incluant notamment les applications sur "smartphone").

d'âge les plus jeunes, les logiciels permettant d'être "coaché" dans des domaines aussi variés que le sport ou la cuisine ont fini d'installer le jeu vidéo au cœur des foyers comme divertissement familial à part entière. De surcroît, l'avènement de consoles qui privilégient la facilité d'utilisation a ouvert le jeu vidéo à un public senior.

Des pratiques variées

À ces profils divers de joueurs et de supports correspondent des utilisations différenciées. La fréquence de jeu varie ainsi assez fortement en fonction des types de jeux, ceux en ligne étant les plus souvent pratiqués (20 fois par mois en moyenne, contre 13 fois pour ceux achetés dans le commerce). En outre, la durée de session sur les jeux gratuits en ligne est plus courte (inférieure à quatre-vingt-dix minutes), contre près de deux heures dès lors qu'il sont payants. Enfin, les jeunes joueurs (16 à 19 ans) sont ceux dont la consommation est la plus intensive, avec plus d'une heure quotidienne pour 34 % d'entre eux (contre 15 % pour les 45-54 ans)⁽⁶⁾ (Encadré 1).

Les industriels mettent souvent en avant cette hétérogénéité des contenus, des plateformes et des pratiques afin d'éviter toute stigmatisation du jeu vidéo et toute régulation qui n'en tiendrait pas compte. Reste que l'ampleur de la pratique invite à considérer les possibilités d'encadrement, voire de régulation des contenus.

Encadré 1 :

Typologie des joueurs

L'ISFE dans son dernier rapport propose une classification des joueurs en fonction de l'intensité de leur pratique.

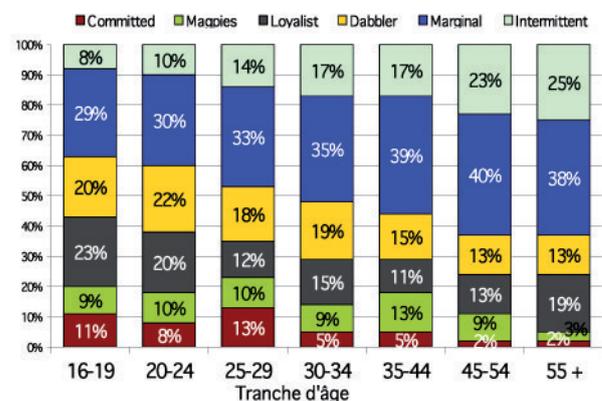
Le nombre d'heures quotidiennes de jeu est recoupé avec le nombre de jeux achetés lors des trois derniers mois.

Six catégories de joueurs sont ainsi caractérisées.

Les "intermittent" (occasionnels), les "marginal" (secondaires) et les "dabbler" (touche-à-tout), c'est-à-dire les trois groupes ayant les pratiques les moins intensives, représentent plus des deux tiers des joueurs, tous âges confondus.

En outre, une analyse par âge révèle que plus les publics sont jeunes plus ils sont passionnés. Ainsi, 44 % des joueurs âgés de 16 à 19 ans consacrent plus d'une heure par jour aux jeux vidéo (contre 21 % pour les joueurs de plus de 55 ans) et 20 % achètent plus de trois jeux par trimestre (contre 5 %).

		Nombre de jeux achetés lors des 3 derniers mois		
		0 ou 1	2	3 ou plus
Nombre d'heures quotidiennes de jeu	Irrégulier	Intermittent (16 %)		
	Plus de 0,5	Marginal (35 %)	Dabbler	Magpies (9 %)
	Entre 0,5 et 1	Dabbler (17 %)		
	Plus de 1	Loyalist (16 %)		Committed (7 %)



QUELLE RÉGULATION DES CONTENUS ?

Des liens entre jeux vidéo et violence mal établis

L'exposition de publics sensibles et fragiles à certains jeux vidéo jugés violents ou choquants ne va pas sans poser question.

Selon l'universitaire canadien Stephen Kline, une grande partie des jeux vidéo véhicule une "masculinité militarisée" pour des raisons historiques, commerciales et culturelles⁽⁷⁾. Dans les années 1980, les images agressives ont été multipliées pour "puériliser" les offres concurrentes et gagner les faveurs d'un public de jeunes hommes adeptes de sensations fortes, peur ou colère. Sébastien Genvo, maître de conférences à l'université de Limoges,

[6] ISFE, op. cit.

[7] Kline S., Dyer-Witford N. et De Peuter G. (2003), *Digital Play The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press.

propose de distinguer plusieurs niveaux d'expression de la violence qui peuvent se cumuler : l'histoire et le contexte ; la manipulation et les actions ; les objectifs⁽⁸⁾. Par exemple, dans les jeux de tir subjectif, également appelés FPS pour "first person shooter", l'écran reproduit le champ de vision du "héros", une arme à la main, face à des ennemis à abattre. Cette perspective crée une forte identification, accentuée par des graphismes en trois dimensions et des effets sonores réalistes (Figure 1).

Figure 1.
Capture d'écran d'un "first-person shooter"
(image extraite de Postal 2⁽⁹⁾)



Pour certains, qui voient des signes précurseurs dans des faits divers comme la fusillade du lycée Columbine⁽¹⁰⁾, ces images violentes seraient susceptibles de provoquer des passages à l'acte agressifs. L'hypothèse sous-jacente est que l'immersion totale dans certains jeux rendrait difficile de différencier monde virtuel et réel et que l'exposition répétée et la "participation simulée" à des scènes violentes aboutirait à une désensibilisation morale.

Face à ces craintes, la plupart des études demeurent très prudentes et concluent que l'on ne peut imputer aux seuls jeux vidéo les passages à l'acte dont la causalité est toujours complexe et multiple. Certaines vont même jusqu'à avancer que les jeux violents pourraient servir d'exutoire en permettant d'exprimer une violence latente⁽¹¹⁾.

Cependant, si le jeu vidéo n'est pas l'unique responsable du comportement déviant, il peut en être l'un des déclencheurs, surtout pour une personne fragile,

comme peut l'être un jeune en période d'adolescence. Comparativement à la télévision, les jeux vidéo exerceraient une influence supérieure sur les adolescents, car la consommation solitaire, fragmentée, répétée et active des images violentes favoriserait une imprégnation et une immersion plus fortes.

Par ailleurs, il ne fait pas de doute que l'exposition à des images violentes, choquantes ou pornographiques, n'est pas souhaitable pour les publics les plus sensibles, en premier lieu les enfants.

De l'information par les signalétiques...

Afin de protéger les publics les plus sensibles en les informant, différentes classifications mondiales ont vu le jour, notamment en Europe sous le nom de *Pan European Game Information* (PEGI).

Lancé en 2003, le PEGI s'est substitué progressivement à la plupart des systèmes nationaux⁽¹²⁾. Il consiste en un double affichage d'une icône indiquant l'âge minimum recommandé et de symboles représentant la nature des contenus potentiellement sensibles (grossièreté, violence, peur, sexe, etc.) (Figure 2). Ce système a été révisé en 2009 dans un souci de clarification (code couleur et modification de certains symboles).

Figure 2.
Exemples de signalétiques PEGI



Le PEGI repose sur un mécanisme d'autorégulation puisque l'*Interactive Software Federation of Europe* (ISFE), regroupant les différentes associations nationales des industriels, en a la charge et les éditeurs s'y soumettent de manière volontaire. L'évaluation des contenus est effectuée par deux organismes indépendants⁽¹³⁾ qui procèdent à la fois à l'analyse des déclarations faites par les éditeurs (sur la base de questionnaires conçus par les différentes parties prenantes) et à des tests pratiques.

[8] Intervention de Sébastien Genvo au séminaire de l'ENSLSH "Jeux vidéo : pédagogie ou idéologie ?" du 17 décembre 2008.

[9] Développé en 2003, le jeu Postal 2 fut interdit à la vente (pour cause de contenus pornographiques) dans de nombreux pays dont la France.

[10] En 1999, à Littleton dans le Colorado, deux lycéens adeptes des jeux vidéo ont abattu treize personnes avant de se donner la mort.

[11] Lire à ce propos Stora M. (2007), "La thérapie par le jeu", *Télérama*.

[12] La signalétique PEGI est effective dans les 25 pays de l'Union européenne, en Norvège, au Liechtenstein et en Suisse. Il existe un régime particulier pour l'Allemagne qui dispose, en parallèle du PEGI, de sa propre autorité de régulation où l'évocation de la Seconde Guerre mondiale est plus fortement contrôlée.

[13] L'Institut néerlandais de classification des médias audiovisuels (NICAM) et le Video Standards Council (VSC), organisme britannique.

Si les jeux vidéo sont vendus sans aucune restriction en France (hormis ceux à caractère pornographique), l'évaluation n'est toutefois pas sans conséquence pour les industriels puisque la publicité portant sur les jeux classés "12+", "16+" et "18+" est restrictive (ces jeux représentant respectivement 17,7 %, 14,2 % et 9,9 % des ventes en France en 2009)⁽¹⁴⁾.

Le cas des jeux en ligne est sensiblement différent. Leur contenu étant par essence évolutif, il est très difficile de leur attribuer une recommandation d'âge. Partant de ce constat, le PEGI a été étendu en un système complémentaire, le système PEGI *Online*. Ce dernier ne valide pas le contenu présent dans le jeu, mais il signale l'engagement de l'éditeur en faveur de la protection des mineurs, symbolisé par la ratification d'un code de conduite, le *PEGI Online Safety Code* (POSC).

Dans le but notamment de promouvoir ces systèmes PEGI/PEGI *Online*, deux sites d'information sur les jeux vidéo destinés aux parents ont été développés à un an d'intervalle. Le premier, www.pedagojeux.fr, fut lancé en 2008 par des acteurs issus de la sphère publique (le ministère en charge de la Famille et la Délégation aux usages de l'Internet), de l'industrie et du monde associatif. Le second, www.jeuxvideoinfoparents.fr, fut développé en 2009 par une association de protection de l'enfance⁽¹⁵⁾, et dispose du soutien du secrétariat d'État chargé de la Prospective et de l'Économie numérique, et de l'Institut national de la prévention et d'éducation pour la santé. Si la mise en place de ces sites a eu sa logique au moment de leur création, on peut aujourd'hui s'interroger sur les raisons qui motivent leur double maintien.

PROPOSITION 1

Rapprocher les sites Internet officiels existants en un unique portail de référence sur les jeux vidéo et leurs usages pour en améliorer l'efficacité [notoriété et appropriation par les utilisateurs].

[14] Source : Observatoire français du jeu vidéo, *op. cit.*

[15] L'association e-enfance : www.e-enfance.org/.

[16] Cette loi vise à interdire la vente et la location aux mineurs de jeux vidéo dont "un adulte raisonnable trouverait que son contenu violent attirerait les mineurs pour des raisons morbides, qu'il serait offensant au regard de ce que la communauté considère comme acceptable pour les mineurs, et que son contenu accuse un manque patent de valeur scientifique, politique, artistique ou littéraire pour les mineurs". Elle prévoit une amende allant jusqu'à 1 000 dollars par jeu pour les distributeurs y contrevenant.

[17] Manders T. (2009), *Rapport sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo*, Parlement européen, Commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs.

... à la tentation de l'interdiction

Les États-Unis ont adopté dès 1994 un type de classification équivalent au PEGI, nommé l'*Entertainment Software Rating Board* (ESRB). Cependant, ce système non contraignant ne satisfait pas tous les décideurs politiques, à l'image du Gouverneur de Californie qui, en 2005, a souhaité faire promulguer une loi interdisant la vente et la location de jeux vidéo violents aux mineurs⁽¹⁶⁾. Cette loi ayant été invalidée par une Cour fédérale pour non-respect du Premier Amendement sur la liberté d'expression, l'affaire a été portée devant la Cour suprême le 2 novembre dernier. La décision de la Cour devrait être rendue en juin 2011.

Des débats semblables se font également entendre en Suisse et en Allemagne où défenseurs de la responsabilisation et partisans d'une protection des mineurs plus efficace s'opposent actuellement. Ces tensions trouvent une illustration dans un récent rapport du Parlement européen qui, tout en appréciant l'existence d'un système informatif homogène fondé sur l'autorégulation (le PEGI), "invite les États membres à mettre en place des mesures adéquates pour empêcher que les enfants achètent des jeux vidéo destinés à une tranche d'âge plus élevée" et évoque des "sanctions à appliquer vis-à-vis des détaillants"⁽¹⁷⁾.

Un travail de sensibilisation est avant tout nécessaire

Concernant les contenus préjudiciables à l'enfance (violence gratuite, atteintes à la dignité humaine, pornographie, stupéfiants, etc.), les questions posées par les jeux vidéo ne diffèrent pas sur le fond de celles soulevées par les autres médias audiovisuels.

Aujourd'hui, il existe un consensus pour déclarer qu'au titre de l'intérêt général, l'État a la charge de la protection du jeune public et met pour cela en œuvre des systèmes de régulation publique. Ces derniers peuvent prendre diverses formes, des plus souples aux plus encadrés. Par exemple, l'exploitation en salle des films est contrôlée par la Commission de classification des œuvres cinématographiques, régie dans sa forme actuelle par un décret du 23 février (*Encadré 2*).

 Encadré 2.

Médias audiovisuels et systèmes de régulation

En France, les systèmes de régulation publique des médias audiovisuels prennent diverses formes, des plus souples aux plus encadrées. Par exemple, le contrôle de la publicité repose sur un mécanisme d'autorégulation. L'Autorité de régulation professionnelle de la publicité (ARPP) a instauré des "recommandations" qui définissent les principes éthiques encadrant les pratiques. Ces règles déontologiques portent sur le seul contenu du message publicitaire (de nature à induire en erreur ? à choquer ? irresponsable ? etc.). Cet organisme joue un rôle de conseil avant la diffusion des publicités, mais également après, le jury de déontologie publicitaire pouvant être saisi en cas de manquement.

L'exploitation en salle des films est quant à elle contrôlée par la Commission de classification des œuvres cinématographiques, une instance plurielle. Cette dernière, après visionnage du film, propose au ministre de la Culture de le classer "tous publics" ou bien "interdit à un groupe d'âge" [aux moins de 12 ans, 16 ans, 18 ans]. Le ministre délivre alors un visa d'exploitation, obligatoire pour la sortie du film, assorti d'un certain nombre de contraintes. Laisser entrer un jeune dans une salle projetant un film interdit à sa catégorie d'âge peut conduire à une amende à l'encontre du directeur de la salle de cinéma, de la personne chargée d'en contrôler l'accès, mais également de l'éventuelle personne chargée de la surveillance du mineur.

La régulation des programmes télévisés bénéficie d'un système d'encadrement intermédiaire entre l'autorégulation et l'interdiction. Ainsi, le Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) est une autorité administrative indépendante dont l'une des missions est d'assurer la protection des jeunes téléspectateurs. Pour ce faire, le CSA a développé depuis 1996 un système de signalétique jeunesse qui délivre des recommandations en termes d'âge avec cinq catégories (tous publics, déconseillé aux moins de 10 ans, 12 ans, 16 ans et 18 ans). À chacune de ces catégories correspondent des conditions de programmation différentes. Par exemple, un programme "déconseillé aux moins de 18 ans ou interdit en salle aux moins de 18 ans" fait l'objet d'une interdiction totale de diffusion sauf sur certaines chaînes (cryptées ou de cinéma).

Certains analystes se demandent donc pour quelles raisons les jeux vidéo classés "18+" ne seraient pas interdits à la vente et à la location aux mineurs. L'absence de caractère contraignant du PEGI peut néanmoins se justifier par l'essor d'Internet et par la dématérialisation des jeux, qui limiteraient *de facto* l'efficacité d'une interdiction. Aujourd'hui, tout enfant est en mesure d'avoir accès à des jeux inadaptés à son âge sur la toile ou dans son environnement proche. Dès lors, d'autres acteurs soutiennent qu'un système qui s'appuie sur la recommandation peut apparaître plus efficace et porteur de responsabilisation auprès des parents et des adolescents.

Cependant, les systèmes informatiques sont par essence imparfaitement dissuasifs et peuvent même s'avérer incitatifs, en attirant l'attention et l'intérêt sur certains sujets. L'efficacité de la recommandation repose alors largement sur l'utilisation qui en est faite par les parents et les adolescents. Elle n'aura de véritable portée que si les familles y sont bien sensibilisées.

Le PEGI ne répond que partiellement à cet objectif, non pas tant par un défaut de conception que par un manque d'explicitation et de communication. Si un peu plus de la moitié des parents qui ne sont pas eux-mêmes des joueurs connaissent l'existence d'un système de classification par âge, ils ne sont plus que 15 % à pouvoir identifier les symboles du PEGI et 13 % à déclarer les comprendre. Or ces indications sont considérées par 66 % des parents qui les connaissent comme "très" ou "extrêmement" importantes dans leur décision d'achat⁽¹⁸⁾. Ainsi, il paraît indispensable d'intensifier le travail de sensibilisation au système PEGI vers les parents et les enfants, afin que chacun dispose d'une information éclairée. Pour ce faire, la mise en place d'une vaste campagne d'information (Internet, télévision, radio, etc.) explicitant les signalétiques PEGI/PEGI *Online* et faisant la promotion

[18] ISFE, *op. cit.*

des deux sites d'information sur le jeu vidéo à destination des parents serait susceptible de toucher le plus grand nombre.

En outre, une action auprès des réseaux de distribution, spécialisés ou non⁽¹⁹⁾, serait un moyen pertinent de sensibiliser directement les acheteurs (parents et enfants). Aux États-Unis, l'ESRB a ainsi développé une charte de bonnes pratiques adoptée par six grandes enseignes. Ces dernières s'engagent notamment à séparer et à identifier clairement les rayons des jeux classés "18+", à faire la promotion de la signalétique ESRB et à former leurs employés afin qu'ils procèdent à des actions de sensibilisation lors des passages en caisse. Les résultats encourageants des audits par "clients mystères" démontrent l'intérêt d'une telle charte⁽²⁰⁾. De la même manière, les sites de vente sur Internet pourraient systématiquement délivrer un rappel de la classification PEGI et/ou des messages de prévention avant de procéder à l'achat ou au téléchargement d'un jeu.

Enfin, cette entreprise de responsabilisation des publics exige de donner une impulsion aux actions de sensibilisation au sein des écoles, dans le cadre plus général d'une éducation à l'image et aux médias. L'intervention de spécialistes du jeu vidéo viserait à faire connaître le PEGI, mais surtout à développer un esprit critique, en éduquant à la lecture des images, en donnant des repères et des clés d'interprétation.

PROPOSITION 2

Intensifier le travail de sensibilisation au système PEGI/PEGI Online par le développement d'une campagne d'information du grand public et d'une charte de bonnes pratiques destinée aux distributeurs.

➤ QUELLE RÉGULATION DES PRATIQUES ?

Au-delà de l'encadrement des contenus, les pratiques peuvent également faire l'objet d'une régulation, face aux craintes d'utilisation excessive et d'impacts sur la vie sociale des joueurs les plus assidus, voire sur leur santé.

(L'addiction aux jeux vidéo, entre fantasme et réalité

L'augmentation du temps passé devant les jeux vidéo inquiète, *a fortiori* depuis le développement des jeux en ligne où la persistance de l'univers en l'absence du joueur l'incite à rester connecté. Dès lors, les pratiques soutenues posent question et en particulier chez les jeunes qui sont les joueurs les plus réguliers. Pour certains, cette intensification des usages pourrait même donner lieu à des phénomènes d'addiction⁽²¹⁾.

Si les études sur le sujet se multiplient⁽²²⁾, il n'existe pas de définition quantitative de l'addiction aux jeux vidéo. Selon les données, celle-ci pourrait intervenir à partir d'un seuil compris entre 26 et 60 heures hebdomadaires consacrées à ces jeux. En revanche, une définition qualitative est reconnue : il y a addiction lorsque la pratique des jeux vidéo devient abusive et irrésistible, et qu'elle entraîne une focalisation sur l'objet de dépendance et une perte des capacités de contrôle, malgré les nombreux retentissements négatifs sur la vie des joueurs (*Encadré 3*).

▼ Encadré 3.

Addiction aux jeux vidéo et recherche : perspectives internationales

Les études sur la dépendance aux jeux vidéo s'accumulent, fournissant un corpus de données internationales sur le sujet.

Une enquête nationale allemande réalisée sur 44 000 adolescents par l'Institut de recherches criminologiques de Basse-Saxe (KFN) a révélé que 3 % des garçons et 0,3 % des filles sont diagnostiqués comme dépendants aux jeux vidéo⁽²³⁾. Cette étude rapporte qu'une telle dépendance est

[19] Les grandes surfaces spécialisées réalisent 60,1 % du chiffre d'affaires des ventes de jeux vidéo en 2009, les grandes surfaces alimentaires 33,9 % et Internet et les autres points de ventes 6,1 % (Observatoire français du jeu vidéo, *op. cit.*).

[20] www.esrb.org/retailers/retail_council.jsp.

[21] Valleur M. et Matysiak J.-C. [2010], *Les nouvelles formes d'addiction : l'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Paris, Flammarion. Block J. J. [2008], "Issues for DSM-V: Internet addiction", *American Journal of Psychiatry*, n° 165, p. 306-307

[22] Byun S. et al. [2009], "Internet addiction: Metasynthesis of 1996-2006 quantitative research", *Cyberpsychology Behaviour*, p. 203-207.

[23] Rehbein F., Kleimann M. et Mössle T. [2010], "Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey", *Cyberpsychology, Behavior and Social Network*, 13(3), p. 269-277.

accompagnée de niveaux accrus de stress avec des incidences négatives sur la présence et les performances scolaires, le temps de sommeil, les activités de loisirs et une augmentation des pensées suicidaires.

En outre, cette étude insiste sur l'importance des traits de personnalité intrinsèques dans le risque de dépendance. Le journal scientifique *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking* a ainsi publié en juin 2010 les résultats de travaux réalisés au Royaume-Uni grâce à un questionnaire en ligne rempli par une centaine d'étudiants. Ceux-ci suggèrent un lien entre certains traits de personnalité [problèmes de maîtrise de soi, recherche de sensations, anxiété, agressivité] et la dépendance au jeu^[24]. Une enquête menée en Chine ajoute à ces traits la timidité et la dépression^[25]. Si elles apportent des informations interculturelles intéressantes, ces études nous éclairent peu sur la causalité des phénomènes observés : elles n'indiquent en rien si les traits de personnalité mentionnés poussent à jouer, ou si c'est la pratique du jeu qui les développe.

Au même titre que les jeux d'argent, le sexe ou les achats, les jeux vidéo, surtout en ligne, feraient l'objet d'addictions comportementales. Pour preuve, les mécanismes biologiques^[26] seraient semblables à ceux des addictions aux substances psychoactives^[27].

Certains spécialistes refusent cependant de procéder à un tel raccourci qui revient à transformer une problématique sociale en une question purement sanitaire. L'essence des jeux vidéo et la nature des drogues ne pourraient être comparées, leur usage excessif non plus^[28]. Alors que les premiers peuvent à l'extrême déboucher sur une passion dévorante, les secondes peuvent donner lieu à des addictions.

Une utilisation intensive des jeux vidéo potentiellement problématique

Si l'existence d'une forme d'addiction aux jeux vidéo est débattue, celle d'une utilisation excessive fait en revanche consensus.

Les troubles observés sont essentiellement psychologiques (appauvrissement de la vie affective, relationnelle et intellectuelle), mais des problèmes physiques peuvent aussi se déclarer en fonction du degré d'isolement.

Le jeu vidéo est une pratique plutôt solitaire pour près de trois joueurs sur quatre^[29]. Il existe cependant d'importantes disparités en fonction des types et des genres de jeux, puisque les logiciels achetés dans le commerce favorisent la pratique collective, contrairement aux jeux en ligne.

Pour certains experts, un temps de jeu excessif conduirait à l'enfermement dans un cercle vicieux. À la base résiderait un mal-être qui pousse à fuir la relation aux autres dans les jeux vidéo : cet oubli de soi dans ce monde virtuel serait un moyen d'échapper à la réalité et aux problèmes quotidiens. À ce titre, il est intéressant de constater l'essor des jeux en ligne qui invitent les internautes à rejoindre une communauté virtuelle ou "gilde" afin de jouer en réseau et de poursuivre des objectifs communs. Peut alors se mettre en place une seconde vie virtuelle pour le joueur, l'éloignant encore un peu plus du monde réel.

Pour d'autres, les jeux vidéo seraient au contraire de nouvelles formes de socialisation et des espaces d'expression et de création prometteurs. Avec l'essor des *serious games*, ils pourraient même permettre de développer des compétences fondamentales pour l'avenir professionnel des jeunes (Encadré 4).

Encadré 4.

Les multiples marchés du *serious game*

Le *serious game* peut être défini comme "une application développée à partir des technologies avancées du jeu vidéo, faisant appel aux mêmes approches de design et savoir-faire, mais qui dépasse la seule dimension du divertissement"^[30]. Le *serious game* est ainsi un "outil de formation, de communication, de simulation".

Contrairement à ce que pourrait laisser entendre le terme "serious", la notion de plaisir reste indissociable du format, et facilite l'apprentissage et la participation du plus grand nombre.

[24] Mehroof M. et Griffiths M. D. (2010), "Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety", *Cyberpsychology, Behavior and Social Network*, 13(3), p. 313-316.

[25] Peng W. et Liu M. (2010), "Online gaming dependency: A preliminary study in China", *Cyberpsychology, Behavior and Social Network*, 13(3), p. 323-333.

[26] Ko C. H. et al. (2009), "Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction", *Journal of Psychiatry Research*, 43(7), p. 739-747.

[27] L'activité addictive produit une stimulation du système cérébral de récompense avec la libération de neurotransmetteurs (dopamine, sérotonine) et d'endorphines, et *in fine* une sensation de plaisir. Une consommation répétée peut entraîner une baisse des effets hédoniques (phénomène de tolérance) et la nécessité d'élever sans cesse les niveaux de stimulation.

[28] Pies R. (2009), "Should DSM-V designate Internet addiction a mental disorder?", *Psychiatry (Edgmont)*, 6, p. 31-37.

[29] Observatoire français du jeu vidéo, *op. cit.*

[30] Définition du Centre de ressources et d'informations sur le multimédia pour l'enseignement supérieur (CERIMES).

Initialement développés par l'armée américaine pour promouvoir ses valeurs et élargir son recrutement, les *serious games* ont vu progressivement leurs domaines d'application se diversifier. Pour le grand public, ces jeux revêtent le plus souvent un rôle de communication et de sensibilisation. De plus, leur caractère pédagogique et ludique leur ouvre l'école comme terrain d'utilisation. Enfin, le *serious game* applique désormais ses recettes à l'entreprise et une part importante du marché est constituée par la formation professionnelle. De plus en plus d'entreprises investissent dans ce type d'outils afin de former leur personnel dans un domaine précis, avec par exemple des reconstitutions de mises en situation complexes, difficiles à simuler lors de formations traditionnelles. Aux dires des employeurs, les *serious games* seraient bien reçus par les salariés qui les considéreraient comme plus modernes et ludiques.

Une autre conséquence moins étudiée de l'usage excessif des jeux vidéo est l'impact sur le climat familial. De plus en plus de parents se plaignent que ces jeux soient devenus des sources de tensions quotidiennes avec leurs enfants : négociations perpétuelles sur les temps de jeu, nervosité exacerbée des enfants, ou encore problèmes de budget (dus aux coûts des logiciels et des supports, mais aussi aux divers achats proposés sur les jeux en ligne avec possibilité de payer par sms).

Une étude de l'institut IPSOS révèle ainsi que le temps consacré à jouer aux jeux vidéo est "parfois" ou "souvent" un sujet de dispute avec leurs parents pour 22 % des filles et 46 % des garçons interrogés⁽³¹⁾. Cependant, ce loisir ne semble pas pour autant constituer un domaine dans lequel les parents s'investissent. Selon les adolescents, 67 % des parents ne leur parlent que "parfois" voire "jamais" des jeux et seuls 10 % jouent régulièrement avec eux. Et quand bien même la discussion s'installe, il y a fort à parier qu'elle se focalise sur les points de tension, plutôt que de prendre la forme d'un échange constructif. Ces chiffres traduisent bien le fossé générationnel pouvant exister autour de ces pratiques lorsque les parents ne sont pas eux-mêmes joueurs.

Notons que cette incompréhension peut également s'installer au sein des couples où le désinvestissement des temps familiaux est parfois conflictuel.

Enfin, les pratiques excessives ont des répercussions sur la vie scolaire et professionnelle des plus assidus. La grande majorité des joueurs (70,6 %) pratiquent leur activité en soirée, voire la nuit pour un cinquième à un quart, selon les types de jeux⁽³²⁾. Ce constat est encore plus vrai pour les jeux en ligne où l'envie d'entrer en relation avec une communauté internationale de joueurs pousse à s'affranchir des décalages horaires. De là découlent des problèmes de sommeil⁽³³⁾ qui sont source d'absentéisme ou de présentéisme (présence non productive). Cette question est d'autant plus inquiétante chez les jeunes en termes de santé et de performances scolaires. Une étude menée en 2007-2008 par le Rectorat de Paris et la Caisse primaire d'assurance-maladie a ainsi montré qu'un quart des filles et près d'un tiers des garçons en classe de troisième se couchent après minuit la veille d'un jour de classe⁽³⁴⁾. L'enquête relie cet horaire de coucher tardif à "la consommation abusive d'écrans" (télévision, ordinateur). Il s'agit alors d'exercer les personnels éducatifs, en particulier ceux de la médecine scolaire, à détecter chez les élèves les signes précurseurs d'une pratique vidéo-ludique déraisonnée (sommolence, troubles de l'attention, apathie, etc.).

Face à ces utilisations excessives, des outils pratiques...

Le premier impératif est de prévenir ces usages excessifs, en particulier chez les publics jeunes. Pour ce faire, la grande majorité des consoles et des jeux offre un système de contrôle parental. Une fois activé, il permet aux adultes de limiter les temps de connexion comme les sites accessibles. Cependant, ces dispositifs demeurent peu installés par les parents (43 % des ordinateurs et 5 % des consoles selon les dires des adolescents)⁽³⁵⁾, notamment à cause d'un emploi supposé difficile (le plus souvent à tort).

[31] IPSOS, "Enquête sur les jeunes et les jeux vidéo", décembre 2009 : www.ipsos.fr/CanalIpsos/articles/2950.asp.

[32] Observatoire français du jeu vidéo, *op. cit.*

[33] Par la diminution du temps de sommeil mais également de sa qualité, la lumière des écrans d'ordinateur dérégulant la sécrétion de mélatonine, l'hormone du sommeil, et retardant l'endormissement.

[34] Voir le rapport du projet DIESE [Dispositif informationnel sur les environnements de santé des élèves, 2007-2008] : asp.lecrsips-idf.net/cirdd/telechargement/Rapport_%20DIESE_2007_2008.pdf.

[35] Source : IPSOS, *op. cit.*

C'est pourquoi des initiatives, encore trop rares, s'efforcent de donner aux parents les outils nécessaires pour exercer leur rôle de régulateurs. Par exemple, un Réseau d'écoute, d'appui et d'accompagnement des parents (REAAP) a proposé cette année un programme constitué d'une rencontre avec des spécialistes suivie de trois ateliers pratiques⁽³⁶⁾.

L'association d'offres de services à la fois physiques et virtuels (via le site de référence sur l'usage des jeux vidéo évoqué précédemment) assurerait de manière plus efficace la diffusion d'informations sur les pratiques excessives, tout en dispensant des conseils de prévention.

PROPOSITION 3

Développer des ateliers pratiques destinés aux adultes pour les sensibiliser aux signes précurseurs des usages excessifs et à leur prévention.

D'autres pays n'ont pas hésité à adopter des mesures plus interventionnistes, au premier rang desquels la Corée du Sud. Ce pays voit sa population particulièrement touchée par ces dérives et des faits divers, largement médiatisés, ont marqué les esprits : un jeune homme mort de crise cardiaque après plus de 50 heures devant son écran, un bébé retrouvé mort alors que ses parents étaient au cyber-café, ou encore un cas de parricide suite à une dispute au sujet des jeux vidéo...⁽³⁷⁾ Pour répondre à ces problématiques, le ministère de la Culture coréen a adopté en mars dernier une loi instaurant un "couvre-feu", coupant toutes connexions Internet aux joueurs mineurs de minuit à six heures. En outre, le gouvernement expérimente actuellement un dispositif permettant de diminuer la vitesse de connexion Internet après un certain nombre d'heures passées sur quatre jeux en ligne populaires⁽³⁸⁾. Ces encadrements très poussés renvoient à des pratiques extrêmes, qui sont très éloignées des constats hexagonaux.

Sans aller jusqu'à de telles mesures, des outils peuvent être proposés pour donner des repères temporels lors des sessions de jeu et espérer réduire les durées de connexion. On pourrait ainsi envisager l'intervention de personnages n'appartenant pas à l'univers du jeu en cours pour rappeler le temps passé devant l'écran, l'affichage d'un chronomètre, la création d'avatars qui se fatiguent au fil de la session, l'alternance jour/nuit⁽³⁹⁾ ou l'apparition régulière de messages sanitaires et l'émission périodique de signaux sonores.

PROPOSITION 4

Expérimenter l'efficacité d'outils visant à diminuer les temps de connexion (repères temporels, messages sanitaires).

(... et des réponses sanitaires

Face au nombre croissant de victimes d'un usage excessif des jeux vidéo, des réponses sanitaires se sont avérées nécessaires. En France, de nombreuses consultations spécialisées dans les jeux vidéo et Internet ont été créées au sein des services d'addictologie⁽⁴⁰⁾. L'accent est mis sur la parole avec des psychothérapies voire des thérapies cognitivo-comportementales. Ces consultations ne débouchent que très rarement sur des hospitalisations.

Dans de nombreux pays, les "lieux de pause" entièrement dédiés à ces usagers excessifs d'Internet et de jeux vidéo se multiplient, depuis la première ouverture en 2005 d'une clinique spécialisée en Chine. Ce marché peut s'avérer lucratif, comme le prouve le succès d'un centre de "cyber-désintoxication" aux États-Unis : ouvert en 2009, il propose des cures de six semaines pour 14 500 dollars⁽⁴¹⁾.

En Europe, c'est à Amsterdam que s'est ouvert en 2006 le premier centre dédié aux cas de cyberdépendance. Cette structure propose un programme de quatre à sept

[36] Ce REAAP de Dunkerque a tout d'abord mené une étude auprès des collégiens et lycéens de la région avant de travailler à la conception d'une rencontre autour de trois ateliers sur le fonctionnement et les risques liés aux nouvelles technologies et sur le rôle des parents.

[37] Tran M. (2010), "Girl starved to death while parents raised virtual child in online game", *The Guardian* : www.guardian.co.uk/world/2010/mar/05/korean-girl-starved-online-game.

[38] Woong-ki S. (2010), "Midnight ban imposed on online games", *The Korea Herald* : www.koreaherald.com/national/Detail.jsp?newsMLId=20100412000752.

[39] Initialement pensée afin de donner des repères visuels sur le temps passé à jouer, l'alternance jour/nuit pourrait cependant s'avérer contre-productive en donnant lieu à un plus grand réalisme et donc à une plus forte immersion.

[40] Annuaire des centres de soins, sur le Centre de référence sur le jeu excessif, www.crje.fr/region_parisienne.html.

[41] www.netaddictionrecovery.com. Autre initiative américaine, la création du site Internet Wow Detox qui vise à recueillir les témoignages de personnes souffrant d'une utilisation excessive du jeu *World of Warcraft*. Aujourd'hui, ce site réunit plus de 2 500 pages de "posts" : www.wowdetox.com.

semaines où se combinent des thérapies individuelles, des groupes de parole, des traitements médicamenteux et des activités sportives. Après quatre années d'existence, le directeur de la clinique dresse deux constats : la demande est très forte mais seules 10 % des personnes traitées sont réellement victimes d'addiction, les autres souffrant davantage de problèmes de socialisation qu'un meilleur encadrement parental, scolaire et social aurait pu prévenir.

En France, les données manquent sur le nombre de cas, pris en charge ou non, de pratiques des jeux vidéo problématiques, afin d'évaluer l'ampleur de la demande clinique et donc de la réponse à y apporter.

PROPOSITION 5

Procéder à une étude épidémiologique à l'échelon national sur l'usage excessif des jeux vidéo.

CONCLUSION Diaboliser les jeux vidéo à cause de pratiques minoritaires serait abusif et contre-productif mais l'augmentation du public concerné pose inévitablement la question du juste degré de régulation.

Dans cette perspective, il convient non seulement de s'interroger sur ce qui relève du souhaitable mais également sur ce qui apparaît réaliste. En effet, la facilité avec laquelle les utilisateurs peuvent contourner les restrictions d'accès aux jeux vidéo, de plus en plus souvent en ligne, semble en première analyse rendre vaine toute tentative de régulation. Mais c'est précisément la raison pour laquelle les dispositifs pertinents de régulation reposent sur une combinaison de plusieurs outils : d'une part ceux qui relèvent du contrôle de l'accès ; d'autre part ceux qui ont trait à la sensibilisation et à l'accompagnement des utilisateurs et des adultes référents.



Sarah Sauneron,
en collaboration avec Olivier Oullier,
Département Questions sociales



sur www.strategie.gouv.fr, rubrique publications

Note d'analyse :

N° 166/167 ■ **Nouvelles approches de la prévention en santé publique**
(mars 2010)

Actes :

- Colloque "Droits et libertés dans la société numérique" (25 juin 2009)
- Séminaire "Neurosciences et Prévention en Santé Publique" (16 juin 2009)
- Actes du colloque "Une société numérique solidaire" (28 mai 2009)

Rapport :

- **Nouvelles approches de la prévention en santé publique -
L'apport des sciences comportementales, cognitives et des neurosciences,**
publié à la Documentation française, Rapports et documents, n° 25, 2010



La Note d'analyse N° 201 -
Novembre 2010 est une publication
du Centre d'analyse stratégique
Directeur de la publication :
Vincent Chriqui, directeur général
Directeur de la rédaction :
Pierre-François Mourier,
directeur général adjoint
Secrétariat de rédaction :
Olivier de Broca
Impression :
Centre d'analyse stratégique
Dépôt légal : novembre 2010
N° ISSN : 1760-5733

Contact presse :
Jean-Michel Roullé, responsable
de la Communication
01 42 75 61 37 / 06 46 55 38 38
jean-michel.roulle@strategie.gouv.fr

Le Centre d'analyse stratégique est une institution d'expertise et d'aide à la décision placée auprès du Premier ministre. Il a pour mission d'éclairer le gouvernement dans la définition et la mise en œuvre de ses orientations stratégiques en matière économique, sociale, environnementale et technologique. Il préfigure, à la demande du Premier ministre, les principales réformes gouvernementales. Il mène par ailleurs, de sa propre initiative, des études et analyses dans le cadre d'un programme de travail annuel. Il s'appuie sur un comité d'orientation qui comprend onze membres, dont deux députés et deux sénateurs et un membre du Conseil économique, social et environnemental. Il travaille en réseau avec les principaux conseils d'expertise et de concertation placés auprès du Premier ministre : le Conseil d'analyse économique, le Conseil d'analyse de la société, le Conseil d'orientation pour l'emploi, le Conseil d'orientation des retraites, le Haut conseil à l'intégration.

www.strategie.gouv.fr