



JEUX VIDEOS Fiche information

Hier, on jouait aux cartes et jeux de plateau, aujourd'hui les jeux vidéo ont massivement pris le relais. On estime à 82 % le nombre de 12-17 ans qui jouent aux jeux vidéo, dont 42% souvent. Le phénomène caractérise surtout les années collège, les lycéens délaissant progressivement le jeu, pour le remplacer par d'autres activités, les études et les réseaux sociaux. Si jouer aux jeux vidéo n'est pas une activité risquée en soi pour la plupart des adolescents, cette pratique nécessite un minimum d'encadrement et d'éducation critique, en particulier pour la minorité de jeunes qui développent des pratiques excessives, et pour certains jeux en réseau mettant en relation de nombreux joueurs anonymes.

1// Les différents type de jeu en ligne

Jeux d'aventure, de combat, de hasard, de stratégie ou d'arcade, jeux de simulation, univers persistants ou jeux sérieux... il existe une variété de jeux qui soulèvent des problématiques très différentes.

Les petits jeux en flash sont en général accessibles gratuitement depuis des portails de jeux et pratiqués par les plus jeunes. Courts et simples, ludiques et volontiers compulsifs, ces jeux qui ne demandent que quelques minutes et se jouent en solo ne sont guère concernés par les débats et polémiques autour de la nature « addictive » du jeu vidéo.

Les jeux de hasard et d'argent, qu'il s'agisse de poker, loterie ou pari en ligne les jeux d'argent et de hasard sont de plus en plus nombreux sur la toile et les plus susceptibles à créer de vraies dépendances. Ces jeux sont interdits aux mineurs, mais ces derniers ne sont pas rares à tromper les systèmes de contrôle d'âge.






Les jeux massivement multi-joueurs - ou MMOG – sont ceux qui sont le plus souvent à l'origine des pratiques de jeu excessives. Ces jeux qui se jouent en réseau sur Internet se caractérisent par la présence simultanée de plusieurs joueurs qui partagent une même activité. Celle-ci est majoritairement pratiquée par les adolescents et les jeunes adultes. Parmi ces jeux plébiscités sont : "World of Warcraft", "Everquest", "Dofus" ou "Dark Age of Camelot". Les jeux de rôle appartiennent souvent à cette catégorie. Dans ce type d'activité, le joueur doit rapidement s'associer avec d'autres participants pour faire réussir son personnage et réaliser sa quête. Ces jeux se déroulent le plus souvent dans des univers persistants : le jeu continue même lorsque l'ordinateur est éteint. S'en détacher, c'est perdre une partie de l'histoire, rater des occasions, laisser d'autres vous dépasser... et donc être confronté à la frustration. Sur le plan économique, ces jeux, par ailleurs souvent de haute qualité créative et visuelle, sont accessibles sur abonnement. Leur stratégie marketing repose sur la fidélisation du joueur, que l'on incite à se connecter régulièrement pour ne pas laisser la quête à laquelle il participe évoluer sans lui. Le joueur est donc gratifié de façon proportionnelle au temps passé et non pas à la qualité de ses actions, et se voit poussé à ne pas trahir sa guilde, sans laquelle il ne peut progresser. Une fois en ligne, l'accomplissement des quêtes nécessite généralement plusieurs heures et le jeu lui-même n'a pas de fin. Il demande des temps de jeu minimaux longs et ne permet pas de s'interrompre à sa guise puisqu'il n'existe pas de fonctionnalité de pause et que les autres joueurs continuent, eux, à faire avancer la mission.



Encore peu pratiqué par les jeunes mais en plein essor, l'**esport** ou sport électronique se réfère à la pratique des jeux vidéo de tous types en compétition. « Sport » d'amateur, l'esport se pratique essentiellement en club. Cette pratique est soumise à des règles strictes et requiert un nombre important d'heures d'entraînement.







2// Le Système PEGI de classification des jeux

Certains enfants sont attirés par des jeux violents ou qui font peur, les émotions fortes et l'interdit. D'autres se retrouvent sans le vouloir à jouer avec les jeux de leurs grands frères et sœurs, voire de leurs parents, pourtant classés au rayon « + 18 ans ». Même s'il fait la différence entre virtuel et réel et qu'il a bien conscience qu'il est en train de jouer à couper la tête du magicien noir et non de le tuer, exposer un jeune à la violence d'un jeu – qui peut avoir trait à l'action, l'histoire ou l'univers visuel et l'ambiance sonore - n'est pas anodin. Comme on ne regarde pas n'importe quel film à n'importe quel âge, on ne joue pas à n'importe quel jeu vidéo à n'importe quel âge. C'est fort de ce principe et du désarroi des parents devant ces jeux qu'ils ont du mal à appréhender qu'après la signalétique télévisuelle, l'industrie du jeu vidéo a mis en place au niveau européen sa propre signalétique. Le système PEGI est un guide précieux à la fois pour évaluer le contenu d'un jeu et pour valider et crédibiliser la décision du parent qui guide le jeune adolescent dans ses choix. En revanche, à ce jour, rien n'interdit en France de vendre un produit labellisé PEGI 18, par exemple, à un enfant de 4 ans.

Les pictogrammes PEGI apparaissent sur le devant et au dos de l'emballage et sont de deux natures. Les pictogrammes colorés donnent une indication du caractère adapté du contenu du jeu en termes de protection des mineurs ; la classification par âge ne tient pas compte du niveau de difficulté ou des aptitudes requises pour jouer à un jeu. Les pictogrammes en noirs et blanc, aussi nommés « descripteurs » Les descripteurs apparaissant au dos de l'emballage indiquent les principaux motifs pour lesquels un jeu s'est vu attribuer une classification par âge. Ces descripteurs sont au nombre de huit : violence, langage grossier, peur, drogue, sexe, discrimination, jeux de hasard et jeux en ligne avec d'autres personnes.

	Avec cette classification, le contenu du jeu est considéré comme adapté à tous à partir de 3 ans. Une certaine violence dans un contexte comique (type Bugs Bunny ou Tom & Jerry) est acceptable. L'enfant ne doit pas pouvoir associer le personnage à l'écran avec des personnages réels, ils doivent être totalement imaginaires. Le jeu ne doit pas comporter de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Le jeu ne doit faire entendre aucun langage grossier et ne contenir aucune scène de nudité ni aucune référence à un contact sexuel.
	Tout jeu qui obtiendrait normalement une classification 3 mais qui contient certaines scènes ou sons potentiellement effrayants peuvent être considérés comme convenant à cette classe. Des scènes de nudité partielle peuvent être autorisées, mais jamais dans un contexte sexuel.
	Les jeux vidéo montrant de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des caractères imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine ou représentant des animaux identifiables, ainsi que des jeux vidéo montrant des scènes de nudité d'une nature légèrement plus graphique tomberaient dans cette classe d'âge. Toute grossièreté doit rester légère et ne pas inclure d'insultes à caractère sexuel.
	Cette classification s'applique lorsque la représentation de la violence (ou d'un contact sexuel) atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité. Les jeunes gens de cette classe d'âge doivent également être en mesure de gérer un langage grossier plus extrême, le concept de l'utilisation de tabac et de drogues, et la représentation d'activités criminelles.
	La classification destinée aux adultes s'applique lorsque le degré de violence atteint un niveau où il rejoint une représentation de violence crue et/ou inclut des éléments de types spécifiques de violence. La violence crue est la plus difficile à définir car, dans de nombreux cas, elle peut être très subjective, mais de manière générale elle peut regrouper les représentations de violence qui donnent au spectateur un sentiment de dégoût.

	Langage grossier Ce jeu contient des expressions grossières.
	Discrimination Ce jeu contient des images ou des éléments susceptibles d'inciter à la discrimination.

	Drogue Ce jeu illustre ou se réfère à la consommation de drogues.
	Peur Ce jeu risque de faire peur aux jeunes enfants.
	Jeux de hasard Ce jeu incite à jouer aux jeux de hasard ou enseigne leurs règles.
	Sexe Ce jeu montre des scènes de nudité et / ou des comportements ou des allusions de nature sexuelle.
	Violence Ce jeu contient des scènes violentes.
	En ligne Possibilité de jouer à ce jeu en ligne.

3// Enjeux et risques

Gestion du temps, pratiques excessives

La question de la gestion du temps est au cœur des débats sur les jeux vidéo. Près de la moitié des jeunes ont pour habitude de se connecter sur Internet entre 1 et 2 heures par jour, 35% moins d'une heure et 21% entre 2 et 4 heures. Plus de 4% déclarent y passer plus de 8 heures par jour. Ces derniers sont essentiellement des joueurs de jeux massivement multi-joueurs.

Peut-on parler d'addiction dans ces cas extrêmes ?

Les psychiatres et experts sont divisés ; Certains parlent d'addiction, d'autres de dépendance, d'autres encore d'abus de jeu ou de jeu excessif. Tous ou presque s'accordent à dire qu'il n'existe pas, médicalement parlant, « d'addiction » au jeu vidéo chez les mineurs, le phénomène ayant été observé uniquement chez des adultes dans la trentaine.

En revanche, des pratiques excessives sont régulièrement observées chez les adolescents et signalées par des parents très inquiets. Certaines sont relativement bénignes mais n'en perturbent pas moins l'harmonie familiale, ou cristallisent des conflits larvés. D'autres, si minoritaires soient-elles au regard du nombre de jeunes qui jouent sur Internet, pouvant avoir de graves conséquences, essentiellement lorsque le jeu vidéo prend le pas sur les autres activités du jeune, l'isole, qu'il en souffre mais n'arrive pas à s'arrêter.

Selon Marc Valleur, psychiatre à l'hôpital Marmottan, ce phénomène touche les adolescents déjà fragilisés, et s'explique souvent par une volonté du jeune de s'exprimer, de réussir là où il faillit ou croit faillir dans la vraie vie. La corrélation entre culture de la performance et jeu pathologique semble d'ailleurs être étayée par la fréquence relativement plus importante de comportements extrêmes dans des pays où le stress scolaire est le plus élevé pour les adolescents, comme la Corée ou la Chine.

Le jeu vidéo est alors un refuge face à un monde perçu comme difficile et injuste, un lieu où les « efforts » sont récompensés par des résultats, une fuite aussi qui permet d'éviter des situations qu'il ne parvient à résoudre et lui donne l'illusion d'être maître de son destin. Un jeune qui a développé un rapport pathologique au jeu est non seulement quelqu'un qui joue beaucoup, mais qui est agité et irritable lorsqu'il ne joue pas, qui joue en cachette et souvent la nuit si on lui interdit de le faire, manque la classe, a de moins en moins d'amis, ne parle plus ou alors uniquement de jeu, et, dans les cas sévères, néglige de manger ou de se laver. Une aide médicale est alors recommandée ; des centres spécialisés dans le traitement du jeu pathologique se sont récemment développés dans les hôpitaux, qui peuvent prendre en charge ces jeunes.

Dans tous les cas, il s'avère que la gestion quotidienne des temps de jeu sur les MMOG, intrinsèquement conçus pour être chronophages, est particulièrement difficile pour les jeunes. Il est d'ailleurs intéressant de constater que, tout en se montrant pas particulièrement souriant lorsque leurs parents contrôlent leurs temps de jeux, les jeunes reprochent souvent à leurs parents de ne pas s'intéresser à leurs jeux et ne pas les aider à arrêter. Quelle est la limite à ne pas dépasser ? Là encore, les règles générales ne semblent pas opérantes. Pas plus de deux heures par jour ? Jamais la semaine, pas plus d'une soirée par week-end ?

S'il convient de s'assurer que le temps de jeu n'empiète pas sur le sommeil – les jeunes ont perdu 2 heures de sommeil en 10 ans ! - ni sur les études et le lien social, tout dépend de la personnalité du joueur, de son environnement familial et social, des jeux qu'il pratique, de son âge, etc. On rappellera également ici que les règles parentales doivent être adaptées à chaque type de jeux pour être acceptées : on ne demande pas à son enfant de quitter une partie de foot au milieu d'un match, on ne peut guère non plus exiger qu'il abandonne son équipe virtuelle tout près du graal à une horde de trolls...

Jeux en ligne et socialisation

Tout en tenant compte des risques de perte de socialisation, il est important de noter que le jeu vidéo, de par sa dimension interactive, peut aussi être considéré comme une véritable activité de socialisation. Le chercheur Nick Yee de l'université de Stanford¹ indique que la recherche du lien social apparaît comme l'une des principales raisons expliquant que des joueurs de tout âge consacrent une partie, parfois non négligeable, de leur temps au jeu vidéo. Les jeux vidéo en ligne sont à cet égard particulièrement prisés, en raison des très fortes possibilités d'interaction et de communication qui y sont présentes. Le succès des jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs (MMO) serait selon lui principalement dû au fait que le joueur évolue dans un monde balisé et sécurisant, dans lequel la socialisation est très forte et qui contient en lui-même ses codes, ses rituels de passage (d'un niveau d'expérience à un autre) ou ses mécanismes d'intégration à une communauté (par exemple lors de l'entrée du joueur au sein d'une communauté ou guilde).

La plupart de ces jeux en réseaux intègrent ainsi des chats et/ou forum dédiés. Comme c'est le cas avec toutes ses applications, le joueur doit apprendre à être attentif et vigilant pour que le jeu reste un plaisir. Diffusion de ses données personnelles, rencontre avec des inconnus, harcèlement... tous les conseils que l'on donne pour les services de mise en relation sur Internet sont valides sur les réseaux de joueur. Avec ceci de particulier, que le joueur a souvent l'impression de réellement connaître les avatars de sa Guilde pour avoir partagé de nombreuses aventures avec eux et a donc tendance à se confier. En termes de précaution, il semblerait que les jeux les plus complexes soient aussi les moins dangereux. Un individu qui ne fréquente les plateformes de jeu que dans l'optique d'approcher des jeunes se trouvera, en toute logique, plus probablement en niveau 1 ou 2 de jeux type Dofus qui sont gratuits et ne demandent pas au départ beaucoup de stratégie, qu'au niveau 74 de WoW qui requiert de centaines d'heures de jeu et un bon niveau de joueur.... Si la plupart des jeux en ligne mettent en avant la présence de maîtres du jeu ou autres modérateurs pour assurer la cordialité et la sécurité des environnements de communication, aucun ne peut prétendre disposer des ressources nécessaires pour gérer la quantité d'échanges en temps réel.

Jeux vidéo et argent

La vente de biens virtuels existe essentiellement pour les jeux en ligne et dans les mondes virtuels comme Habbo ou Second Life, et ce depuis un ordinateur ou son téléphone portable. Ces biens virtuels sont aussi utilisés dans les jeux sociaux « gratuits » auxquels on accède par Facebook ou d'autres réseaux sociaux. La vente de ces biens est actuellement au cœur du modèle économique des jeux vidéos gratuits en ligne et une source essentielle de revenu pour les éditeurs de ces jeux. On estime à plus d'un milliard d'euros les revenus provenant de la vente de ces biens virtuels rien qu'aux Etats-Unis.

Les biens virtuels sont en général des objets ou accessoires permettant d'accroître ses performances dans le jeu (des armes, des outils, des vêtements, des bonus, de l'énergie...). Achetés pour quelques euros, ils sont utilisés par les joueurs pour progresser plus vite et accéder aux niveaux supérieurs du jeu. Ils peuvent aussi être achetés pour les offrir à des amis ou parfois même offerts à des associations caritatives. Le principe des jeux proposant des biens virtuels est d'offrir un accès gratuit puis, une fois acquis à cette expérience, de les inciter ensuite à payer pour acquérir ces accessoires. On estime aujourd'hui que 60% des joueurs n'hésitent pas à payer pour ces objets (Etude Live Gamer, fev 2010).

Le règlement de ces biens virtuels peut se faire par téléphone (numéros sur-facturés), SMS, Internet ou carte bancaire. Habbo ou Facebook, pour ne citer qu'eux, proposent aussi des systèmes de micro-paiements, basés sur une monnaie virtuelle que l'on peut acheter en euros sonnants et trébuchants avec sa carte bancaire. L'incitation à l'achat de biens virtuels auprès des jeunes se fait naturellement essentiellement par le biais du paiement SMS, peu d'entre eux ayant une carte de paiement.

Par ailleurs, un trafic d'avatars existe sur des sites comme e-bay, où les jeunes peuvent se procurer des personnages puissants car entraînés longuement par d'autres joueurs, ou encore des pouvoirs, armes, etc., sans se donner la peine de les mériter ou les gagner.

Code de bonne conduite

Dans les mondes et communautés des jeux vidéos, des règles de bonne conduite sont énoncées par l'éditeur du jeu qui peut mettre hors jeu – en général de façon ponctuelle – de joueurs qui les enfreignent. Il est en effet important pour celui-ci de faire en sorte que le fairplay domine s'il souhaite que son produit ait du succès. Pour ne donner que quelques exemples que l'on retrouvera dans 2025 ex machina, sont ainsi bannis par la communauté :

- Le peer killer : celui qui tue les membres de sa propre équipe dans une optique volontairement anti-jeu, souvent en utilisant des moyens détournés
- Le fait de s'attaquer à des joueurs non expérimentés, des petits nouveaux
- Usurper l'identité d'un autre joueur (en hackant, ou plus simplement prenant la place de son frère qui a laissé sa session ouverte)
- Utiliser des cheat codes, qui permettent de « sauter des niveaux » de façon frauduleuse
- Voler des accessoires longuement gagnés par d'autres joueurs, même s'il s'agit d'ennemis

Comme sur les autres chats, les propos racistes, sexistes, la diffusion de données personnelles sont également proscrits mais adviennent.