



ASSEMBLÉE NATIONALE

13ème législature

jeux vidéo

Question écrite n° 46913

Texte de la question

M. Bernard Perrut appelle l'attention de Mme la ministre de la culture et de la communication sur les conséquences de l'usage massif des jeux vidéo, notamment pour les jeunes publics qui sont conduits à un véritable état de dépendance, jusqu'à porter atteinte à leur santé. Il lui demande quelles dispositions peuvent être prises auprès des familles pour les sensibiliser à ces dangers et éviter tout risque à l'avenir.

Texte de la réponse

À la suite du rapport parlementaire d'Arlette Grosskost (Haut-Rhin) et Paul Jeanneteau (Maine-et-Loire) sur la cyberdépendance rendu public en novembre 2008, le Gouvernement souhaite proposer plusieurs pistes de réflexion devant déboucher rapidement, en concertation avec les professionnels du secteur, sur des mesures concrètes visant à prévenir la dépendance liée à un usage massif des jeux vidéo en ligne. Afin de mieux éclairer ce phénomène et reprenant une des propositions du rapport, il conviendrait de lancer une étude épidémiologique et sociologique nationale sur le phénomène de cyberdépendance et ses conséquences. En effet, aucune étude à ce jour n'a été menée afin de mieux comprendre et évaluer les risques de l'addiction au jeu vidéo. D'autre part, la prévention par l'information et l'éducation doit être un axe fort de notre action. Certaines initiatives sont déjà mises en place par les professionnels et les associations : - il existe un système de signalétique pour chaque jeu vidéo qui s'applique également aux jeux en ligne, baptisé PEGI (Pan European Game Information) mis en place par les professionnels au niveau européen. Il indique l'âge minimum recommandé ainsi que des indications sur le contenu du jeu ; - le site d'information et de sensibilisation « www.pedagojeux.fr » regroupe neuf partenaires : la délégation interministérielle à la famille, la délégation aux usages de l'Internet, Internet sans crainte, le Forum des droits sur l'Internet, l'Union nationale des associations familiales, Action innocence, le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, Microsoft, Bayard Jeunesse et JeuxOnLine. Une campagne d'information pourrait être mise en place par les pouvoirs publics en liaison avec les professionnels, et notamment pour le jeu vidéo en ligne avec le Forum des droits sur Internet, afin de sensibiliser les parents à ces ressources d'information. Il est également nécessaire de sensibiliser les enfants à cette question et proposer dans les écoles une éducation aux images, réalisée par des intervenants du secteur et permettant de développer le sens critique des enfants dès le plus jeune âge. Enfin, il convient de travailler avec les professionnels du secteur sur la mise en place de messages d'avertissements mais aussi sur la possibilité d'effectuer un contrôle parental permettant la limitation de la durée du jeu ou de l'accès à certains contenus. Certains constructeurs conscients de l'importance de ces principes proposent d'ores et déjà ces possibilités de restrictions.

Données clés

Auteur : [M. Bernard Perrut](#)

Circonscription : Rhône (9^e circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 46913

Rubrique : Audiovisuel et communication

Ministère interrogé : Culture et communication

Ministère attributaire : Culture et communication

Date(s) clé(s)

Question publiée le : 21 avril 2009, page 3701

Réponse publiée le : 26 mai 2009, page 5127