



# ASSEMBLÉE NATIONALE

## 13ème législature

### jeux vidéo

Question écrite n° 80786

#### Texte de la question

M. Bernard Perrut appelle l'attention de Mme la secrétaire d'État chargée de la famille et de la solidarité sur la progression croissante des jeux vidéo, notamment parmi la jeunesse. C'est un des aspects négatifs de ces nouvelles technologies considérées véritablement comme une drogue et qui affectent les mineurs qui passent leur temps devant les consoles de jeux, au détriment souvent de leurs activités scolaires. Il lui demande quelles dispositions peuvent être envisagées pour éviter l'aggravation de cette situation, dans l'intérêt même de notre jeunesse.

#### Texte de la réponse

Suite au rapport parlementaire sur la cyberdépendance de Mme Arlette Grosskost, députée du Haut-Rhin, et de M. Paul Jeanneteau, député de Maine-et-Loire, rendu public en novembre 2008, il apparaît légitime de poursuivre une réflexion, en concertation avec les professionnels du secteur, afin de mettre en place des mesures concrètes et efficaces visant à prévenir la dépendance liée à un usage massif des jeux vidéo en ligne, alors que l'on reconnaît par ailleurs les vertus créatives, voire éducatives, des jeux pour enfants. La prévention par l'information et l'éducation doit être un axe fort de l'action des pouvoirs publics. Une proposition de loi visant à protéger les enfants de la cyberaddiction liée aux jeux vidéo a par ailleurs été déposée à l'Assemblée nationale le 13 juillet dernier. Plusieurs initiatives ont déjà été entreprises dans ce domaine par les professionnels et les associations. Ainsi, 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 oeuvre par les producteurs et éditeurs de jeux au plan européen. Il indique l'âge minimum recommandé ainsi que des indications sur le contenu du jeu. Par ailleurs, le site d'information et de sensibilisation [www.pedagojeux.fr](http://www.pedagojeux.fr) est également accessible au public. Il 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. Afin de mieux éclairer ce phénomène, comme le recommande le rapport de Mme Arlette Grosskost, une étude épidémiologique et sociologique nationale sur le phénomène de cyberdépendance et ses conséquences pourrait être lancée par le ministère chargé de la santé. En effet, aucune étude n'a été menée, à ce jour, pour mieux comprendre et évaluer les risques de l'addiction au jeu vidéo. Il serait, par ailleurs, pertinent de sensibiliser les enfants à cette question et de proposer dans les écoles une éducation aux images, réalisée, entre autres, par des intervenants du secteur et permettant de développer le sens critique des enfants dès le plus jeune âge. En outre, il est important de mener une réflexion avec les professionnels du jeu vidéo sur la mise en place de messages d'avertissement 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, d'ailleurs déjà expérimentée sur certains jeux.

#### Données clés

Auteur : [M. Bernard Perrut](#)

**Circonscription** : Rhône (9<sup>e</sup> circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

**Type de question** : Question écrite

**Numéro de la question** : 80786

**Rubrique** : Audiovisuel et communication

**Ministère interrogé** : Famille et solidarité

**Ministère attributaire** : Culture et communication

[Date\(s\) clé\(e\)s](#)

**Question publiée le** : 15 juin 2010, page 6523

**Réponse publiée le** : 31 août 2010, page 9472