



LES JEUX VIDÉO RENDENT-ILS VIOLENTS ?

DÉCONSTRUIRE UNE IDÉE REÇUE

Article rédigé par Maxime - Médiateur Numérique de l'Aicla



Secteur numérique



On entend souvent que les jeux vidéo rendent les jeunes violents. En tant qu'animateur numérique, je rencontre chaque semaine des enfants et des ados passionnés de jeux vidéo qui ne sont pas pour autant agressifs.

A ce jour, **aucun lien direct n'a été scientifiquement établi** entre les jeux vidéo à contenu violent et des actes répréhensibles commis dans la vie réelle. Des études plus récentes pointent même les effets positifs de ces jeux vidéo : Aiguiser **les réflexes**, améliorer **les capacités attentionnelles**, développer **la réflexion**, apprendre **la résolution de problèmes** ou mieux **appréhender la modélisation en 3D**.

LES JEUX VIDÉO : UN MÉDIA PARMIS D'AUTRES

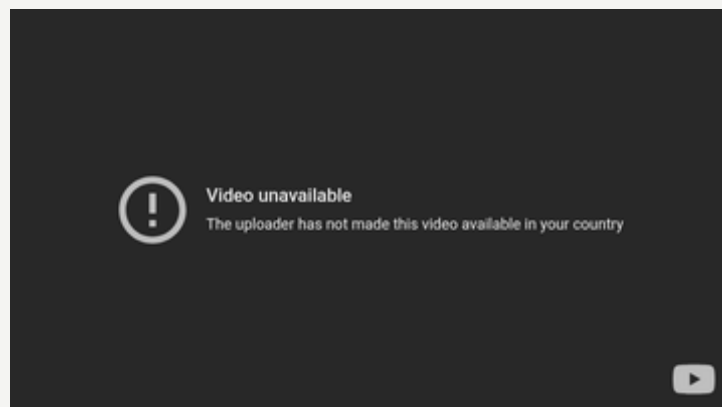
Aujourd'hui, le jeu vidéo est **reconnu comme un média culturel** à part entière, au même titre que le cinéma ou la littérature. Il peut constituer un espace de **socialisation**, favoriser la **coopération** entre les joueurs, développer des **compétences stratégiques** et la **créativité**, notamment à travers des titres comme Minecraft, Roblox ou les jeux de gestion. Les jeux vidéos sont également utilisés comme **outil pédagogique** dans certains contextes éducatifs.



CE QUE DISENT LES ÉTUDES :

Les recherches actuelles sur le sujet ne permettent pas de conclure de manière significative qu'il existe un rapport de causalité entre jeu vidéo et comportements violents. Par exemple deux enquêtes en anglais :

- celle de 2021, étude sur 10 ans (*Growing Up with Grand Theft Auto : A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents*);
- celle de 2019 (*Violent Video Game Engagement Is Not Associated With Adolescents' Aggressive Behaviour : Evidence From a Registered Report*), menée par l'Oxford Internet Institute (Royaume-Uni).



Cependant, certaines recherches mettent en évidence **une légère augmentation de comportements agressifs à court terme** (par exemple parler plus durement, s'énerver plus facilement), mais cela ne signifie pas que les joueurs deviennent violents dans la vraie vie. Les études montrent surtout qu'il faut regarder le **contexte global de l'enfant** plutôt que de désigner les jeux comme uniques responsables.

La notion de compétition peut engendrer un comportement agressif mais elle est essentielle pour comprendre l'excitation que procure un jeu. Car dès qu'il y a un enjeu compétitif **le joueur ou la joueuse s'investit à fond**, comme dans une partie de Monopoly ou un match de foot...

À l'instar du sport ou des jeux de société, le jeu vidéo **permet d'expérimenter la compétition tout en apprenant que la défaite fait partie du jeu** et n'a rien de dramatique.

Ce n'est donc pas l'activité en elle-même qui génère de la violence, mais la manière dont la compétition est vécue, encadrée ou valorisée.

VIOLENCE RÉELLE : DES CAUSES BIEN PLUS COMPLEXES



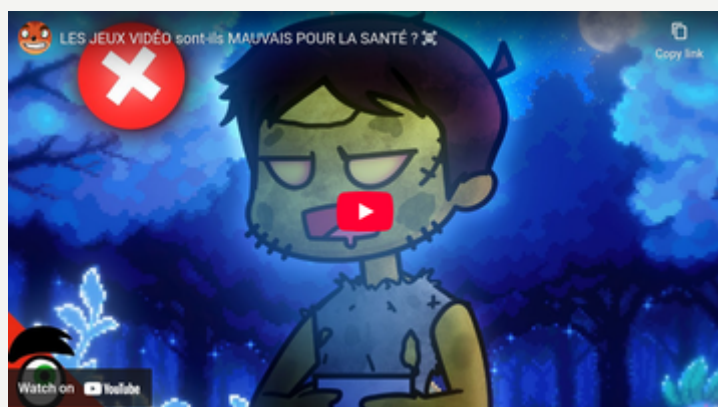
Les jeux vidéo ne constituent pas une cause directe de la violence. Les facteurs de risque se situent principalement ailleurs : **environnement familial et social fragilisé, troubles de la santé mentale, situations de harcèlement, exposition à des violences réelles, précarité ou isolement**. Les jeux vidéo ne représentent qu'un élément parmi d'autres, et certainement pas le facteur principal. Ils sont toutefois **régulièrement érigés en bouc émissaire** à la suite de faits divers marquants. Par ailleurs, un **usage excessif** peut développer un usage problématique, voire une **forme de dépendance**, mais ces situations concernent principalement des **profils déjà vulnérables** (souffrance psychique, isolement social, difficultés) :



« Lorsqu'il y a un temps excessif de pratique de jeu vidéo ou de n'importe quel autre loisir, cela peut être négatif. Nier la potentielle pratique excessive de jeux vidéo n'est pas une solution, tout le monde doit être responsabilisé : l'industrie, les pouvoirs publics, les familles et les joueurs. »

Jennifer Wacrenier (responsable des opérations et de communication PEGI SA)

UNE RÉGULATION DES ACTEURS DE L'INDUSTRIE EST-ELLE NÉCESSAIRE ?



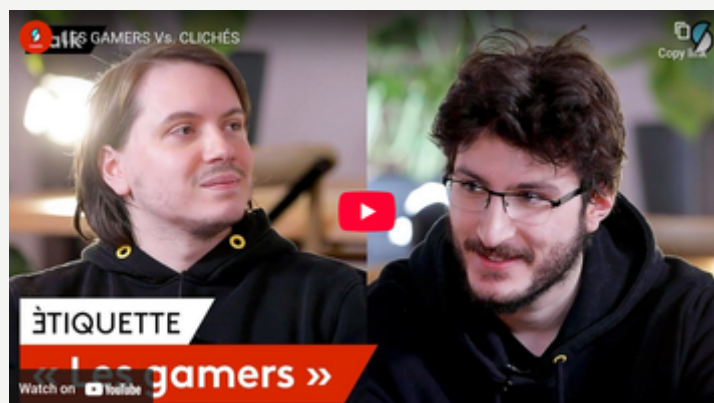
Dans de nombreux jeux, **les quêtes s'enchaînent sans véritable fin** et l'action demeure continue (Exemple: FORNITE). La progression repose alors sur l'accumulation virtuelle d'objets, de monnaie ou de récompenses. Parfois cette dynamique peut être **au détriment du joueur**, via des mécanismes conçus pour prolonger la durée de jeu. Ce modèle économique combine souvent accès gratuit et offres payantes, permettant d'identifier, au sein d'une large base d'utilisateurs, **ceux disposés à payer** pour des fonctionnalités supplémentaires (achats intégrés, abonnements, passes de combat).

Certains mécanismes tels que **les microtransactions, les loot boxes** (coffres virtuels assimilables à des pochettes-surprises numériques), les récompenses récurrentes sont régulièrement mis en cause pour leur rôle dans l'encouragement d'un **temps de jeu prolongé** et de **dépenses impulsives** des joueurs (Exemple: FIFA et BRAWL STARS pour débloquer des personnages). Ces dispositifs s'inscrivent dans une logique d'économie de l'attention et peuvent favoriser des **comportements excessifs**, en particulier chez les publics les plus jeunes. Ils sont particulièrement controversés, car leur fonctionnement aléatoire les rapproche parfois de formes de **jeux d'argent déguisés** et favorise le **comportement d'addiction** auprès du public joueur. **Il faudrait un cadre réglementaire plus strict, accompagné d'une responsabilité éthique renforcée** de la part des acteurs de l'industrie, cependant il y a en Europe, une réglementation potentiellement plus contraignante pour les entreprises du jeu vidéo, par rapport à leurs concurrentes internationales.

UN ENDROIT POUR S'EXPRIMER

En général, les jeux vidéo, accusés de banaliser la violence, agissent plutôt comme **un défouloir** :

« Le jeu vidéo, comme les jeux de société ou les jeux de rôle, fait partie du "faire semblant" qui aide les enfants à grandir, à expérimenter des émotions, à coopérer et à développer des compétences (langue, logique, créativité...). Joué dans un cadre équilibré, ce n'est pas un ennemi à combattre, mais un univers à accompagner. »



NOTRE RÔLE EN TANT QU'ADULTES

Le rôle des parents dans ce contexte ne consiste **pas à interdire systématiquement**, mais à accompagner les pratiques, fixer des repères clairs et maintenir un dialogue ouvert.

Comme tout média, ce n'est pas l'objet en soi qui pose question, mais l'**accompagnement**, le **temps d'écran**, le **contenu adapté à l'âge** et le **dialogue familial** autour des pratiques.

- **Vérifier la classification PEGI :**

Age conseillé, présence de violence, langage grossier, etc.) avant d'acheter ou de laisser installer un jeu. Plusieurs catégories d'âge ont été retenues pour classer les jeux vidéo : 3, 7, 12, 16 et 18 ans. La signalétique propre au jeu vidéo identifie l'âge minimal comme la signalétique pour les films et séries adapté des joueurs.

- **S'intéresser aux jeux** pratiqués et **jouer de temps en temps avec son enfant**:

Lui demander de lui montrer son jeu préféré, de raconter ce qu'il y fait et ce qu'il aime. Cela permet de mieux comprendre et de dialoguer.

- **Fixer un cadre clair** de temps d'écran:

Poser des limites de temps dès le départ raisonnables et évolutives, adaptées à l'âge (par exemple, en laissant la possibilité aux jeunes de répartir un nombre défini d'heures de jeu dans la semaine) et à l'organisation de la famille, plutôt que de laisser un accès illimité.

- « **Être attentif** non seulement **au contenu** du jeu, mais aussi **au contexte** :

Joue-t-il seul ou avec des amis, est-il victime de cyberharcèlement, se couche-t-il trop tard, abandonne-t-il d'autres activités qui lui font du bien ?
» Exclure un jeune de son jeux vidéos avec ses amis peut lui donner la sensation d'isolement.

Le plus important est que les adultes s'impliquent, jouent avec leur enfant, encadrent les pratiques vidéoludiques à la maison et restent vigilants. Pour ce faire, l'industrie a elle-même développé **plusieurs outils** pour mieux encadrer le choix des jeux et la durée du temps de jeu, notamment via **les consoles qui peuvent être paramétrées à distance** ou dotées d'un **contrôle parental**. Les parents doivent comprendre ce qui plaît à leurs enfants dans leur jeu vidéo, ce qui leur fait peur ou les excite, il faut valoriser ce qui est important pour eux et jouer si possible avec eux/elles ! Mais en n'oubliant pas de **favoriser l'équilibre entre activités numériques et physiques**.

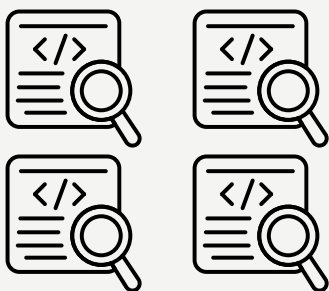
EN CONCLUSION

Le numérique ne constitue pas une menace en soi ; c'est plutôt le manque d'accompagnement qui peut le devenir. **L'enjeu est donc d'adopter une approche fondée sur l'éducation et la sensibilisation, plutôt que sur la peur**. En tant qu'animateur numérique, ma mission est d'aider les familles à **mieux comprendre ces usages** afin de faire du numérique un loisir contrôlé, et non une source d'inquiétude.

Dans une logique de **valorisation de pratiques saines** du jeu vidéo, il s'agit de mobiliser l'ensemble des acteurs pour mieux informer les jeunes joueurs et mieux entourer les parents. **Dans un idéal il faudrait que l'industrie mondiale** du jeux vidéo s'engage dans une démarche de protection vis-à-vis de ses joueurs, en particulier les plus jeunes, **en limitant l'usage de fonctionnalités selon l'âge** qui augmentent les risques d'addiction, de temps de jeu excessif et de dépenses d'argent déraisonnées. Par exemple, il est dit mais pas encore confirmé que dans le prochain GTA 6 pour aller dans les zone de jeux d'argents et sexuelles, il faudra prouver son identité, cependant **cela pose des questions sur le stockage et le traitement de nos données personnelles**.

Pour conclure, il ne s'agit pas d'interdire les jeux, mais de mieux informer, de dialoguer avec les jeunes, de poser un cadre (temps d'écran, choix des jeux, respect de l'âge PEGI) et de soutenir les structures spécialisées en médiation numérique qui accompagnent déjà les joueurs et leurs parents.

ARTICLES



LES SOURCES

SITES



ETUDES

