

# LES JEUX VIDÉO SONT-ILS DANGEREUX?

L'AVIS DU SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO ET D'UNE ASSOCIATION DE FAMILLES FRANÇAISES

« Il ne faut pas  
faire du jeu  
vidéo un bouc  
émissaire »



**Julien Villedieu**  
Délégué général du  
Syndicat national du jeu vidéo (SNJV)

**NON**

Depuis sa création, le jeu vidéo subit un certain nombre d'attaques en France et en Europe. Les professionnels ont donc décidé de réagir à ces contrevérités en répondant systématiquement à leurs détracteurs et en poursuivant le travail d'information et de pédagogie. Le jeu vidéo est le premier bien culturel consommé dans le monde, mais il reste souvent mal perçu. Beaucoup de fantasmes tournent autour de ce phénomène générationnel, qui devient un bouc émissaire dès qu'un fait divers mettant en cause un jeune fait la une de l'actualité. Il ne faut ni faire d'amalgame en stigmatisant à chaque fois le jeu vidéo ni céder à la « panique morale ». Il faut savoir que seulement 4,5% des jeux vidéo commercialisés en Europe sont interdits aux moins de 18 ans. Ils font l'objet d'une classification claire (PEGI\*)

par tranche d'âge, à l'instar de ce qui existe pour les programmes de télévision et les films au cinéma, mais aussi d'un descriptif de leur contenu. C'est au consommateur de respecter ces notifications et aux parents de vérifier si les jeux sont adaptés à l'âge de leurs enfants. Légiférer au niveau européen pour interdire aux mineurs la vente de jeux classés 18+ n'est pas la bonne solution.

Mieux vaut informer et sensibiliser. Nous allons créer un Comité de vigilance constitué de psychologues, psychiatres, juristes et experts de divers horizons afin d'apporter des réponses appropriées aux questions que les gens se posent sur les jeux vidéo.

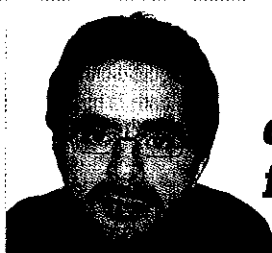
\*PEGI: Pan European Game Information, système européen d'information sur les jeux.

## SNJV

DATE DE CRÉATION  
2002, sous le nom  
d'Apom. Il est  
rebaptisé SNJV  
en juillet 2008

MEMBRES  
80 entreprises  
françaises,  
des professionnels  
de la production  
de jeux vidéo  
et de programmes  
multimédias ludiques

« Le rôle  
des parents est  
fondamental »



**Olivier Gérard**

Coordonnateur Média et nouvelles technologies à  
l'Union nationale des associations familiales (Unaf)

**NON,  
mais...**

## UNAF

Présente dans  
tous les départements  
français

MEMBRES  
8 000 associations,  
regroupant  
800 000 familles  
adhérentes

Certains jeux vidéo contiennent des éléments très violents qui peuvent influencer les comportements des jeunes, notamment les adolescents, dès lors qu'ils ne sont pas adaptés à leur âge ou qu'ils sont dans un contexte psychologique particulier. Au même titre que l'interdiction de certains films aux moins de 12 ou de 18 ans, la classification des jeux vidéo a son importance. Laisser entre les mains d'un jeune un jeu classé comme violent peut s'avérer perturbant. Mais il ne faut pas faire de raccourci trop rapide entre jeu violent et comportement violent. Le Parlement européen a voté un rapport qui vise à sanctionner les détaillants qui vendent des jeux vidéo pour adultes à des mineurs. La mesure est bonne, mais il est facile de les acheter sur Internet. Le rôle des parents est

donc fondamental. Pourtant, ils ignorent le plus souvent à quel type de jeux joue leur enfant. Jusqu'au moment où des faits divers, relayant la peur de la violence et de l'addiction, les font réagir. La sous-information des parents est un facteur de tension et de conflit avec leurs enfants. En revanche, l'information et le dialogue sont les meilleures protections. Il existe de nombreux jeux vidéo tout public à caractère ludo-éducatif ou sportif qui favorisent le développement personnel de l'enfant, la créativité et l'interactivité\*. Nous promouvons la corrélation avec les éditeurs pour les valoriser et éviter la surcharge dans la violence, qui est liée à des enjeux commerciaux importants. Mais il y a encore du travail à accomplir.

\*www.pedagojeux.fr

## L'avis de la rédaction

Les jeux vidéo ont envahi l'univers des jeunes et la plupart des foyers. Comme tout phénomène d'ampleur, que l'on peut comparer au développement de la télévision, il a ses effets pervers – l'addiction, l'agressivité – mais aussi positifs – vertus pédagogiques, éducatives et de loisir. La représentation médiatique que l'on en fait à travers les faits divers fausse une forme de réflexion plus globale sur le sujet. Il ne faut pas méconnaître les dangers de certains jeux particulièrement violents, surtout pour des jeunes à qui ils ne sont pas destinés. Mais la majorité d'entre eux sont inoffensifs, tout au plus addictifs. La vigilance des parents est essentielle.