

Le centre d'analyse stratégique vient de publier sa Note d'analyse 201 :

Jeux vidéo : quelle régulation des contenus et des pratiques ?*

L'industrie du jeu vidéo est aujourd'hui l'un des secteurs culturels les plus dynamiques dans le monde, séduisant un public croissant par la variété de son offre. **Les 38,8 millions de jeux écoulés en 2009 en France traduisent cet engouement.** Les Français sont parmi les Européens les plus adeptes de ce loisir : **38 % déclarent s'y être adonnés lors des six derniers mois.** Loin des stéréotypes, les joueurs sont âgés en moyenne de 35 ans **et sont pour moitié des utilisatrices.**

Le jeu vidéo est ainsi devenu en l'espace de quelques décennies un **phénomène de société**, offrant des perspectives prometteuses dans nombre de domaines.

Ce loisir suscite aussi des inquiétudes. En premier lieu, la pratique de certains jeux, jugés violents ou choquants, par des jeunes pose question. Ces contenus sont d'autant plus problématiques **qu'ils font souvent l'objet d'une consommation solitaire, fragmentée, répétée et active, qui favoriserait une imprégnation plus forte et l'induction de comportements agressifs.**

En second lieu, certains redoutent que l'intensification des pratiques ne débouche sur des formes d'addiction. Si l'existence d'une dépendance aux jeux vidéo est débattue, celle d'usages déraisonnés et excessifs fait en revanche consensus. Ces situations, qui demeurent très rares, peuvent avoir des retentissements au niveau psychologique, familial, scolaire, professionnel, etc.

Face à l'essor des jeux vidéo, **la question de la régulation de leurs contenus et de leurs pratiques se pose donc de manière grandissante.** Entre systèmes informatiques et dispositifs contraignants, les mesures les plus efficaces sont celles qui misent sur la responsabilisation des acteurs familiaux, de l'enfant aux parents, mais également des professionnels du secteur, du créateur aux distributeurs. Un important travail de sensibilisation à ces enjeux reste à entreprendre.

PLUS
D'INFOS

www.strategie.gouv.fr

Contact Presse :

Jean-Michel Roullé, Responsable

de la Communication

jean-michel.roulle@strategie.gouv.fr

Tel : +33 (0) 1 42 75 61 37

Port. : 06 46 55 38 38



Le Centre d'analyse stratégique est une institution d'expertise et d'aide à la décision placée auprès du Premier ministre et du Secrétariat d'État chargé de la prospective. Il a pour mission d'éclairer le gouvernement dans la définition et la mise en œuvre de ses orientations stratégiques en matière économique, sociale, environnementale et technologique. Il préfigure, à la demande du Premier ministre, les principales réformes gouvernementales. Il mène par ailleurs, de sa propre initiative, des études et analyses dans le cadre d'un programme de travail annuel. Il s'appuie sur un comité d'orientation qui comprend onze membres, dont deux députés et deux sénateurs et un membre du Conseil économique, social et environnemental. Il travaille en réseau avec les principaux conseils d'expertise et de concertation placés auprès du Premier ministre :

- le Conseil d'analyse économique,
- le Conseil d'analyse de la société,
- le Conseil d'orientation pour l'emploi,
- le Conseil d'orientation des retraites,
- le Haut conseil à l'intégration.

Les propositions du Centre d'analyse stratégique

Proposition 1 : Rapprocher les sites Internet officiels existants en un unique portail de référence sur les jeux vidéo et leurs usages pour en améliorer l'efficacité (notoriété, appropriation par les utilisateurs).

Proposition 2 : Intensifier le travail de sensibilisation à la signalétique européenne des jeux vidéo « PEGI » par le développement d'une campagne d'information du grand public et d'une charte de bonnes pratiques destinées aux distributeurs.

Proposition 3 : Mettre en place des ateliers pratiques destinés aux adultes pour les sensibiliser aux signes précurseurs des usages excessifs et à leur prévention.

Proposition 4 : Expérimenter l'efficacité d'outils visant à diminuer les temps de connexion (repères temporels, messages sanitaires).

Proposition 5 : Procéder à une étude épidémiologique à l'échelon national sur l'usage excessif des jeux vidéo.

Note d'analyse disponible sur www.strategie.gouv.fr Rubrique publications

** Cette Note d'analyse accompagne le séminaire : Jeux vidéo : Addiction ? Induction ? Régulation, organisé au Centre d'analyse stratégique le 23 novembre 2010.*

PLUS
D'INFOS

www.strategie.gouv.fr

Contact Presse :

Jean-Michel Roullé, Responsable
de la Communication
jean-michel.roulle@strategie.gouv.fr
Tel : +33 (0) 1 42 75 61 37
Port. : 06 46 55 38 38

www.strategie.gouv.fr