



© Fotos 593

Communiqué de presse 4 février 2016

Les jeux vidéo, dieu ou diable ?

En quelques décennies, les jeux vidéo ont beaucoup évolué. Depuis les années 70, plusieurs générations d'ordinateurs et de consoles se sont succédées. Ce sont aussi plusieurs générations de « gamers », de l'enfant à l'adulte, qui y consacrent un temps conséquent. Cette évolution n'est pas sans soulever des débats.

Une console pour les consoleux...

Le jeu électronique est avant tout un support ludique et interactif. C'est aussi une affaire en or. Quand on évoque les jeux vidéo, on passe inévitablement par la case « matériel ». Cela fait plus de vingt ans que les consoles et autres jeux en ligne inondent le marché. Le marché pèse plus de 31 milliards d'euros par an, présente un taux de croissance de 15% et des innovations permanentes.¹ Nous en sommes à la deuxième génération de joueurs. C'est donc un véritable phénomène qui s'inscrit dans la culture de masse.

Des publics plus adultes qu'on ne le pense...

Les jeux vidéo seraient "l'affaire" des adolescents...Faux. Selon les éditeurs de jeux vidéo, l'âge moyen des joueurs est en constante augmentation et les femmes jouent de plus en plus². Une enquête du Centre national du cinéma et de l'image réalisée en France en 2015 fournit les données suivantes: 62,5% des personnes interrogées déclaraient avoir joué à des jeux vidéos en ligne ou hors ligne³. Cette activité est mixte : en 2012, déjà, la population des joueurs en France en 2012 représentait 53% d'hommes⁴. L'âge moyen du joueur est de 30,4 ans⁵.

¹ <http://www.inpes.sante.fr/10000/themes/addiction-jeux/jeux-video/index.asp>

² <http://www.isfe.eu/industry-facts>

³ <http://www.cnc.fr/web/fr/etudes>

⁴ <http://www.isfe.eu/industry-facts>

⁵ <http://www.cnc.fr/web/fr/etudes>

Pour ce qui concerne les jeunes, l'enquête HBSC 2010 menée en Fédération Wallonie Bruxelles par SIPES⁶ montrait que 12,9% des jeunes scolarisés s'adonnent à des jeux électroniques sur console ou sur ordinateur au moins 4h par jour. Plus de 87 % des jeunes inscrits dans le circuit scolaire consommeraient donc des jeux vidéo sans excès

Le jeu vidéo, un amalgame de clichés?

L'influence des jeux vidéos est régulièrement mise en cause. On y associe la violence des images et la dépendance. Souvent, le rapprochement est établi entre des faits d'actualité et le contenu des jeux vidéos mais **est-ce justifié?**

Les mêmes jeux proposent à certains moments de jouer de façon violente (contre les ennemis) et à d'autres moments de développer des attitudes coopératives et altruistes. Quels sont alors les effets ? Ceux qui jouent à ces jeux développent-ils des attitudes jugées souhaitables ? On se retrouve dans la même situation que pour les spectacles télévisuels : les mêmes images peuvent avoir des effets opposés selon les individus et les circonstances.

Imaginer, construire, tisser du lien.. avec un jeu vidéo

Selon Serge Tisseron⁷, l'influence des jeux peut s'avérer positive pour le développement tant individuel que social du joueur. En jouant, celui-ci peut utiliser le monde virtuel comme un espace potentiel de vie, y développer son imaginaire et en faire un lieu d'échange réel, voire de convivialité. Le jeu vidéo peut également donner confiance au joueur derrière un avatar car il peut interagir avec " le monde" sans prendre le risque d'être agressé par lui.

Être ou ne pas être dépendant?

On évoque beaucoup la dépendance des joueurs.

Selon certains, la dépendance aux jeux vidéo n'existe tout simplement pas car elle ne peut se définir uniquement par le temps qu'on y passe ! Selon Yann Leroux⁸, « On peut passer des heures à jouer aux échecs ou à un jeu de plateau et à ne pas être content quand il faut s'arrêter. Les stimulations qu'apportent les jeux vidéo sont des aides à penser. (...) Il y a des gens qui perdent leur temps à jouer. Mais perdent-ils leur temps ? Quelqu'un qui joue à tel point qu'il n'a pas suffisamment de temps pour travailler se met dans des difficultés évidentes. Mais que cherche-t-il à faire en passant autant de temps avec la machine ? C'est seulement en comprenant cela qu'on peut l'aider à élargir son horizon.»

Pour d'autres, la dépendance aux jeux vidéos touche une **faible proportion de joueurs**⁹ et concerne particulièrement les MMORPG¹⁰. Ce type de jeu évolue tout le temps, même quand le joueur n'est pas connecté et il est accessible à un très grand nombre de joueurs simultanément (plusieurs millions). Le joueur, représenté par son avatar, interagit avec d'autres avatars, dans un monde d'aventures, de défis, de combats. Un univers où le sentiment d'appartenir de manière forte, soutenue et régulière à une communauté virtuelle peut prendre le dessus sur la vie familiale et sociale.

Mais en fait, la question de l'addiction est-elle la bonne question par rapport aux jeux vidéo ?

⁶ <http://sipes.ulb.ac.be/>

⁷ <http://www.sergetisseron.com>

⁸ <http://internetactu.blog.lemonde.fr/2011/08/12/yann-leroux-il-ny-a-pas-daddiction-aux-jeux-video/>

⁹ <http://www.ifac-addictions.fr/accro-au-jeu-video.html>

¹⁰ Massively Multiplayer Online Role Playing Game – Jeux de rôle massivement multi-joueurs

Ce point de vue rejoint la définition que faisait Olivenstein des dépendances, les inscrivant dans un rapport entre un produit, un contexte et un individu. L'important serait donc le rôle donné au jeu, le refuge qu'il peut constituer pour certains.

Le plaisir est-il dangereux?

Il est certain que les jeux sont conçus pour capter et conserver le joueur. Néanmoins, on ne peut comparer les effets des jeux sur le cerveau à ceux des drogues.

Ne sommes-nous pas dans une société où tout ce qui procure du plaisir est susceptible de rendre « addict » ? La peur de la dépendance, comme la recherche du risque zéro n'est-elle pas un symptôme inquiétant de notre société qui prône l'autonomie et la gestion de soi tout en entraînant la surconsommation ?

Les jeux vidéo font partie de notre existence. Ne faudrait-il pas questionner leur potentielle nocivité comme celles d'autres activités : la conduite automobile, par exemple, ou les activités sportives pratiquées sans précaution et sans limite. Mais cette analyse devrait être menée avec les usagers et au départ de leurs expériences.

Contact

Raymond Goyeau-Laurens,
Chargé de communication, asbl Question Santé
raymond@questionsante.org - 02/512.41.74

