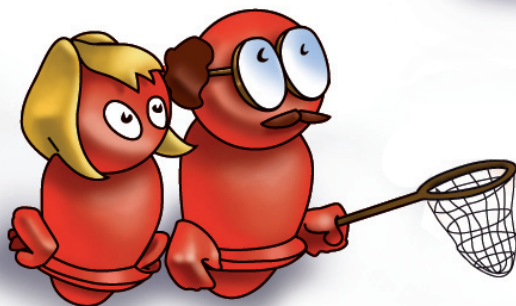
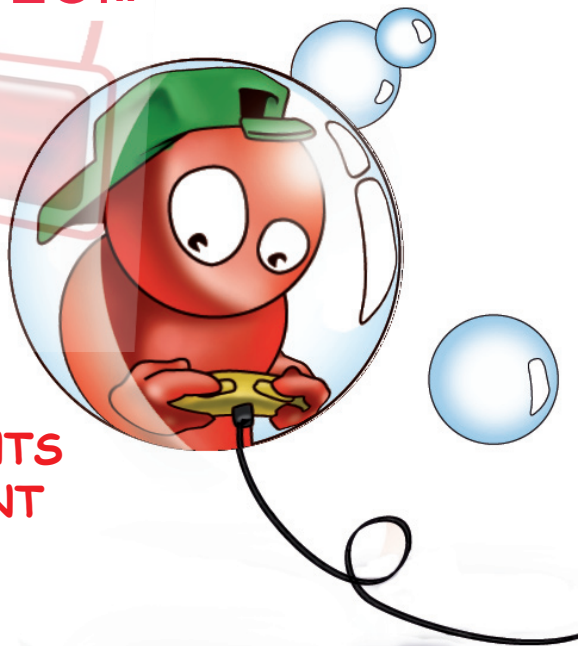


**«AU SECOURS:  
MES ENFANTS JOUENT  
AUX JEUX VIDÉO!»**

**... ET MES PARENTS  
N'Y COMPRENNENT  
RIEN.**



# Le Jeu Vidéo: Ange ou Démon?



**Pour la première fois dans l'histoire de l'Humanité, les enfants jouent à des jeux auxquels les parents ne comprennent rien.**

## **FAUT-IL S'EN INQUIÉTER?**

Nous vous proposons à travers cette brochure de vous emmener un bref moment dans un univers peut-être inconnu ou en tous les cas méconnu.

Vous apprendrez l'historique de ce loisir vidéo ludique, vous comprendrez que jouer fait partie de la vie, vous trouverez un petit lexique non-exhaustif des termes employés par votre enfant, vous trouverez des sources vers lesquelles vous tourner pour vous renseigner en cas de questions.

Cette brochure a pour but de vous donner quelques pistes. Elle vous permettra d'entamer un dialogue entre adultes et enfants, aussi bien pour les parents que les éducateurs et pédagogues. Elle vous aidera également à fixer des limites en connaissance de cause. Mieux connaître l'univers du jeu vidéo et ses différentes facettes représente certainement une base nécessaire à la gestion de cette activité dans la vie quotidienne.

Le Jeu Vidéo est une activité bien plus intéressante quand elle est partagée.

Il y a du plaisir à jouer, du plaisir à échanger des astuces de jeu, et du plaisir à parler des émotions qu'on y éprouve.

Bonne lecture à toutes et tous.

*Swiss Gamers Network*

Auteurs: Nicolas Akladios, Mathieu Lanz, Coralie Speck et Francesca Zanetta avec la collaboration de Serge Tisseron.

Illustrations: Boris Chiaradia

# Historique du Jeu vidéo

## 1951:

**Ralph Baer**, inventeur allemand, propose d'intégrer un module de jeu dans une nouvelle gamme de téléviseurs. Cette idée ne connaîtra d'aboutissement que vingt ans plus tard. En effet, **les années 70** voient émerger un nouveau divertissement: le jeu vidéo.

## 1972:

Les bornes d'arcade et leur fente pour les pièces de monnaie envahissent les cafés. Le premier jeu vidéo **Pong** connaît un succès extraordinaire. Une année plus tard, la première console de jeu vidéo, la Magnavox Odyssey, est lancée.

## 1978:

**Le jeu vidéo entre dans son âge d'or.** La qualité des jeux et leur prix sont au rendez-vous et la couleur fait son apparition. Suite à cet engouement, de trop nombreux éditeurs se lancent dans l'aventure sans proposer de nouvelles idées. Les jeux vont devenir décevants: **le krach du jeu vidéo** intervient en 1983.

## 1984:

Le jeu vidéo est relancé par l'arrivée de nouvelles machines mais également par un contrôle accru du nombre et de la qualité des jeux à travers un système de licence. **Il deviendra dès lors un des plus importants divertissements de notre société.**

Le jeu vidéo se pratique sur PC, Macintosh, consoles (PS3, Xbox360, Wii, PSP, Nintendo DS, etc.), téléphones portables, seul ou à plusieurs, via Internet ou en réseau local.

À titre de comparaison, au début de ce XXI<sup>e</sup> siècle, le jeu vidéo dépasse le chiffre d'affaires du cinéma. En 2007 en Suisse, le chiffre d'affaires du jeu vidéo a augmenté de 40% pour atteindre **420 millions de francs.**

Le jeu vidéo est comparable au chocolat: agréable à petite dose, mais nocif pour la santé en cas d'excès

# On joue comme on respire!

Dans toutes les civilisations humaines le jeu est présent. C'est non seulement le plaisir d'expérimenter et de maîtriser de nouvelles situations, mais c'est aussi **un rouage essentiel du lien social**.

*Je te parie que j'arrive à finir mon assiette avant toi!*

*Devine qui a frappé à la porte ce matin?*

Ou encore:

*Grattez l'étiquette de cette bouteille de soda et vous pourrez gagner!*

On joue aux jeux vidéo parce que c'est amusant, pour se relaxer, pour passer le temps, pour le défi qu'offre le jeu ou encore pour utiliser son imagination.

Un panel de raisons qui permet de ne pas oublier que le jeu vidéo est une façon stimulante et amusante d'être avec les autres. Que ce soit les concepteurs qui nous concoctent des épreuves ou les amis avec qui on échange des solutions pour passer ces obstacles, les Autres sont toujours présents dans le jeu.



## Le saviez-vous?

En 2007, il s'est vendu plus de 530'000 consoles de jeux vidéo en Suisse. Ce loisir en pleine expansion est pratiqué par un public de plus en plus large.

# Les différentes catégories de jeux vidéo

Il est très difficile de faire une classification exhaustive des jeux vidéo. En effet, de plus en plus de jeux mélangent les genres.

On peut ainsi avoir un jeu vidéo dans lequel le joueur doit faire preuve à la fois de **réflexes et de réflexion**.

Cependant, il est possible de classer les jeux selon quatre critères :

## Le genre:



il peut s'agir d'un jeu de combat, de sport, de plateforme, de réflexion, d'action, de rôle,...



## Le support:



on peut jouer sur les ordinateurs, sur des consoles connectées à un téléviseur, sur des consoles portables, des agendas de poche et même sur les téléphones mobiles.



## L'univers:



le joueur évolue dans un monde contemporain, historique, futuriste ou imaginaire.



## Le mode:



on peut jouer soit seul (en solo), soit à plusieurs (en multijoueurs). Pour ce second mode, on peut jouer avec des amis à la maison ou se connecter sur Internet.



# Le jeu: une affaire de famille?

## Conseils à l'usage des parents:

Proposer à l'enfant de découvrir avec lui une de ses passions constitue l'occasion, pour l'adulte, de mieux connaître à la fois le jeu et son enfant. Il permet de lui montrer qu'il y a un plaisir à jouer, mais aussi à parler de ses jeux. Il révèle parfois à l'adulte que la pratique d'un jeu vidéo peut être un espace privilégié dans l'apprentissage de la solidarité, de l'ingéniosité et de la persévérance.

Pourquoi ne pas proposer à votre enfant d'aller choisir un jeu vidéo que vous explorerez ensemble?

## Conseils à l'usage des enfants et adolescents:

N'avez-vous jamais rêvé d'apprendre quelque chose à vos parents? Initier vos parents à la pratique du jeu vidéo peut devenir le moyen de les rassurer et d'inverser les rôles l'espace de quelques heures.

Leur ouvrir la porte de votre chambre pourrait ainsi devenir le meilleur moyen de pouvoir diminuer les heures passées à négocier un moment de jeu!





# Et la violence à l'écran?



Aucune recherche ne montre un lien direct entre la violence à l'écran et les comportements violents. Mais l'absence de lien direct ne signifie pas l'absence totale d'effet. Il faut simplement replacer le joueur dans un contexte élargi. On n'est pas simplement joueur mais aussi citoyen, téléspectateur, membre d'une famille et de divers groupes d'amis.

**Ainsi, s'il est indéniable que les jeux vidéo influencent, ils le font en lien avec tous les autres facteurs qui agissent sur nos valeurs et nos comportements.**

Il s'agit donc de décider à quel genre de jeux vidéo on accepte d'exposer ses enfants ou soi-même comme on décide de permettre ou d'interdire certains types de films, certaines fréquentations ou certaines émissions télévisées.

Il est souvent plus difficile d'évaluer le contenu d'un jeu vidéo quand on connaît peu cet univers, mais **la norme PEGI** peut y aider. Il est très important que les parents qui offrent un jeu à leur enfant y soient attentifs.



...trier les jeux de son fils...

Une étude menée entre 2003 et 2007 démontre que sur 7'200 jeux vidéo plus de 80% conviennent aux enfants de 3 à 15 ans. Les jeux à contenu violent représentent donc une minorité de la production dans cette industrie.

# Norme PEGI (Pan European Game Information)



Cette norme est une information destinée à renseigner le consommateur sur le produit qu'il achète.

Elle se trouve sur toutes les boîtes de jeu et permet au consommateur de juger et de contrôler avant l'achat «l'adéquation entre le contenu du jeu et le joueur auquel est destiné le jeu».

Les jeux sont classés selon **5 tranches d'âge**:



Par exemple, 3+ signifie: contenu conseillé pour les enfants de 3 ans et plus.

Un pictogramme renseigne en outre sur **7 types de contenus litigieux**:



**- la violence:**

ce jeu comporte-t-il des scènes de violence?



**- la peur:**

ce jeu est-il susceptible d'impressionner les jeunes joueurs?



**- le langage vulgaire:**

ce jeu fait-il usage de mots grossiers?



**- le sexe:**

ce jeu comporte-t-il des scènes à connotation sexuelle?



**- les drogues:**

ce jeu mentionne-t-il ou met-il en scène des drogues?



**- la discrimination:**

ce jeu comporte-t-il des scènes de discrimination ou incitant à la discrimination?



**- les jeux de hasard:**

ce jeu encourage-t-il ou enseigne-t-il les jeux de hasard?

Plus d'informations sur [www.pegi.info](http://www.pegi.info)



# Quand le jeu passe avant le "je"

La possibilité d'une pratique excessive apparaît lorsque l'identité de joueur l'emporte sur toute autre, empiétant sur les divers loisirs et les obligations sociales.

Mais dans bien des cas, il apparaît que ces autres appartenances étaient déjà défaillantes: un jeune rencontrant des difficultés d'intégration dans des groupes de pairs pourrait ainsi trouver, dans la pratique du jeu vidéo, un statut et une importance qu'il n'aurait jusque-là pas ou peu obtenus.

La pratique excessive ne s'avère donc pas être en lien direct avec le temps passé devant l'écran, mais plutôt avec **l'investissement** que le joueur met dans sa passion.

Le temps qu'il passe à élaborer dans sa tête de nouvelles stratégies ou encore l'importance de cette pratique dans la construction de son estime personnelle semblent être de meilleurs indicateurs d'un comportement potentiellement problématique.



## Le saviez-vous?

L'âge moyen des joueurs en Europe, sur PC et consoles, est de 30 ans. Les jeux vidéo sont donc diversifiés pour pouvoir satisfaire un public large et varié.

# Jeux Vidéo sur Internet



Le jeu vidéo sur Internet n'est pas un phénomène nouveau, mais bien une façon de jouer de plus en plus répandue parmi les joueurs. Actuellement il est possible de jouer sur Internet depuis un ordinateur, des consoles de salon (Xbox360, Wii, PS3), des consoles portables (DS, PSP) ou encore des téléphones mobiles.

Pour les éditeurs de jeux vidéo, le jeu en ligne est intéressant car il permet d'allonger la durée de vie d'un jeu - en proposant du nouveau contenu à télécharger et de **fidéliser ainsi une communauté**.

Pour les joueurs, l'intérêt d'un jeu vidéo en ligne se situe à plusieurs niveaux:

- Ces jeux permettent d'affronter ou de collaborer avec des joueurs humains.
- Un joueur peut rejoindre une partie à toute heure du jour ou de la nuit et jouer avec des partenaires situés aux quatre coins de la planète.
- Les systèmes de communication intégrés aux jeux vidéo permettent de communiquer (oralement ou par écrit) avec des joueurs réels.
- Les joueurs s'organisent de plus en plus en équipe (ou clan) pour jouer. Les membres sont recrutés souvent en fonction de leur compétences ou de leur investissement dans le jeu.

Comme il s'agit de **parties en temps réel** avec d'autres joueurs, il n'est pas possible de sauvegarder sa progression à tout moment pour faire une pause. De plus, chaque joueur au sein d'un groupe a **un rôle** bien précis. Abandonner une partie en cours, peut amener la défaite de l'équipe. Ces deux éléments expliquent une pratique excessive du jeu vidéo de la part de certains joueurs.

D'un autre côté, le jeu vidéo sur Internet permet d'échanger et de rencontrer des joueurs du monde entier. Le jeu vidéo devient ainsi un objet de sociabilisation pour la grande majorité des joueurs.

# World of Warcraft

«World of Warcraft (WoW)» est un «**MMORPG**» ou jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs, développé par la société Blizzard. Depuis sa sortie en 2005, il est devenu le jeu le plus populaire au monde dans sa catégorie.

Le joueur incarne un personnage ou «**avatar**» évoluant dans un univers médiéval-fantastique. L'avatar est caractérisé par sa «**race**» (elfe, nain, orc, etc.), sa «**faction**» (Alliance ou Horde) et sa «**classe**» (guerrier, mage, druide, etc.) laissés au choix du joueur.



L'amélioration des compétences et des caractéristiques de l'avatar constitue l'un des éléments essentiels du jeu. Cette progression se fait à travers des missions ou «**quêtes**» consistant le plus souvent à retrouver un objet ou à éliminer une créature.

En tant que MMOG, «**World of Warcraft**» offre la possibilité au joueur d'interagir avec des milliers d'autres joueurs évoluant dans le même monde. Qu'ils choisissent de collaborer pour atteindre des objectifs communs ou au contraire de s'affronter, les joueurs sont amenés à se regrouper en équipes lesquelles dans le cadre du jeu sont appelées «**guildes**».

## Le saviez-vous?

En octobre 2008, World of Warcraft a dépassé les 11 millions d'abonnés actifs dans le monde entier.

# Contrôle parental

Des systèmes de contrôle parental sont intégrés sur PC et dans les consoles de salon (Xbox360 et PS3).

Différents niveaux de contrôle sont possibles. Les parents peuvent:

- restreindre l'accès à des jeux en se basant sur **la norme d'âge PEGI**. Ainsi, les parents peuvent décider que seuls les jeux pour les 7+ pourront être utilisés sur la console de la maison.
- définir une durée d'utilisation du PC ou de la console. Ainsi il est possible de **limiter le temps de jeu à 3 heures par semaine** par exemple.
- contrôler et limiter l'accès au contenu sur Internet. Ceci concerne autant les pages Internet, que les contacts et listes d'amis sur les réseaux de jeux en ligne.

Le panneau de contrôle est protégé par un mot de passe, défini par l'utilisateur.

**Le contrôle parental est un outil simple et pratique qui permet de protéger les plus jeunes du contenu qui ne leur est pas destiné.**



# Et maintenant... à vous de jouer!



Nous espérons que cette brochure vous a incité à communiquer autour de ce loisir qu'est le jeu vidéo. Voici quelques pistes de réflexion pour continuer le dialogue:

## Parents:

- Est-ce que je surveille le contenu des jeux auxquels mon enfant joue?
- Combien de fois ai-je joué avec mon enfant?
- Est-ce que je discute avec mon enfant des jeux que je lui achète?
- Comment mon enfant parle-t-il de la distinction qu'il fait entre «monde virtuel» et réalité?
- Comment une meilleure connaissance du monde des jeux vidéo m'aiderait-elle à fixer des règles adaptées?
- Quelles sont les limites que j'ai fixées par rapport aux pratiques ludiques et autres loisirs? Sont-elles adaptées? Sont-elles respectées?

## Enfants:

- Ai-je expliqué à mes parents en quoi consiste le jeu auquel je joue?
- Est-ce que je renonce à voir mes copains si je pense avoir un jeu à finir?
- Est-ce que je parle de mes jeux à mes camarades?
- Est-ce que ce jeu m'est destiné selon **la norme PEGI**?
- Est-ce que j'ai envie de reproduire dans la vie ce que je vois à l'écran?
- Qu'est-ce que j'ai appris en jouant?
- Ai-je amélioré des compétences? à ce jeu?
- En quoi ce jeu me permet-il de faire des choses que je ne pourrais pas faire ailleurs?

Les joueurs de jeux vidéos développent sans le savoir des aptitudes et des réflexes qui leur seront nécessaires dans le monde des technologies de demain.

*Serge Tisseron*

## Lexique

---

- Add-on:** Un Add-on (anglicisme traduit littéralement par «extension») désigne du contenu additionnel venant se greffer à la version de base du jeu .
- Avatar:** Personnage du jeu manipulé par le joueur et qui le représente dans le jeu.
- Boss:** Anglicisme traduit littéralement par «chef», il désigne un personnage ennemi plus puissant et dangereux que les autres. Une fois vaincu, il marque une progression dans le jeu.
- Cheat code:** Ensemble de codes qui permettent à un joueur de «tricher» dans un jeu vidéo en le rendant, par exemple, invincible.
- Combo:** Mouvements liés - ou combinaison - que peut effectuer un joueur dans un jeu de combat, de sport, etc.
- FPS:** Jeu de tir à la première personne (First Person Shooter) dans lequel le joueur voit à travers les yeux du personnage.
- Fragger:** Eliminer son adversaire.
- Gameplay:** Désigne à la fois l'ensemble des règles gouvernant le jeu et le plaisir de jeu. Un jeu revendiquant un «bon gameplay» sera amusant, attractif et intuitif.
- MMOG:** Acronyme de l'expression anglaise "Massively Multiplayer Online Games", signifiant "jeux en ligne massivement multijoueurs".
- Les MMOG consistent en un monde virtuel (imaginaire ou inspiré de la réalité) dans lequel le joueur évolue par le biais d'un avatar afin d'interagir avec les autres joueurs.
- Pixel:** Élément le plus petit d'une image numérique. Il s'agit des points qui composent une image.
- RPG:** Acronyme de l'expression anglaise «Role Playing Game», signifiant «Jeu de rôle».
- RTS / STR:** Acronyme de l'expression anglaise "Real Time Strategy", signifiant "Jeu de Stratégie en Temps Réel" (ou jeu de simulation de bataille).



## Bibliographie et Références

---

Oullion, J.-M. (2008). Mes enfants sont accros aux jeux vidéo! Guide de premiers secours à l'intention des parents déboussolés. *Paris : les carnets de l'info.*

Tisseron, S., Missonnier, S., & Stora, M. (2006). L'enfant au risque du virtuel. *Paris : Dunod.*

Tisseron, S. (2008). Virtuel, mon amour : penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies. *Paris : Albin Michel.*

Beau, F. (Ed.) (2007). Culture d'Univers. *Limoges : FYP*

Pour des articles de fond sur divers aspects du jeu vidéo: [www.omnsh.org](http://www.omnsh.org)

Pour s'informer sur l'actualité des jeux vidéo, deux sites Web en français:  
[www.jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com) et [www.gamekult.com](http://www.gamekult.com)

## Partenaires et institutions

---

**SIEA** (Swiss Interactive Entertainment Association)

Ch. d'Entre-Bois 31 - 1018 Lausanne.

Tél. 021 / 641 68 68

[www.siea.ch](http://www.siea.ch)

**Centre du Jeu Excessif**

Rue St-Martin 7 - 1003 Lausanne.

Tél. 021 / 316 44 40

[www.jeu-excessif.ch](http://www.jeu-excessif.ch)

**GREA** (Groupement Romand d'Etudes des Addictions)

Rue des Pêcheurs 8 - 1401 Yverdon-les-Bains

Tél. 024 / 426 34 3

[www.grea.ch](http://www.grea.ch)

**Rien ne va plus**

5, Rue de la Boulangerie - 1204 Genève

Tél. 022 / 329 11 70

[www.riennevaplus.org](http://www.riennevaplus.org)

**UMSA** (Unité Multidisciplinaire de Santé des Adolescents)

Avenue de Beaumont 48 - CHUV - 1011 Lausanne

Tél. 021 / 314 37 60

[www.umsa.ch](http://www.umsa.ch)

Cette brochure a été réalisée par l'association  
«Swiss Gamers Network» avec le soutien de Serge Tisseron

«Swiss Gamers Network» est une association à but non lucratif visant à réunir les passionnés de jeux vidéo. Fondée en décembre 2005, l'association défend une pratique responsable du loisir numérique et le respect de la norme PEGI.

Retrouvez cette brochure et plus d'information sur: [www.swissgamers.net](http://www.swissgamers.net)

Swiss Gamers Network

Route du Burenos 35A

1092 Belmont (VD)

email: [info@swissgamers.net](mailto:info@swissgamers.net)



Parrain de «Swiss Gamers Network», Serge Tisseron est psychiatre, psychanalyste, docteur en psychologie et directeur de Recherche à l'Université de Paris X.

Il a publié une trentaine d'ouvrages personnels («Tintin chez le psychanalyste» 1985, «Vérités et mensonges de nos émotions» 2005, «L'enfant au risque du virtuel» 2006). Il a aussi participé à une cinquantaine d'ouvrages collectifs.

L'essentiel de son travail porte sur deux thèmes: les relations que nous entretenons avec les images et les secrets.



**«Une association des usagers de jeux vidéo n'est pas seulement un lieu de rencontre possible pour les joueurs heureux, elle peut aussi constituer un interlocuteur utile pour tous ceux que ces jeux angoissent, soit parce qu'ils en ignorent tout, soit parce qu'ils s'en perçoivent comme dépendants.»**

*Serge Tisseron*