

## «Oui, les conséquences de l'addiction des jeunes aux jeux vidéos sont terribles»

FIGAROVOX/TRIBUNE - Catherine Vidal et Marie-Claude Bossière, membres du «Collectif surexposition écrans» (COse), réagissent aux propos de Brigitte Macron sur «Fortnite». Elles rappellent que les jeunes sont de plus en plus exposés aux jeux vidéo du fait des mesures de confinement et de couvre-feu.

Par Marie-Claude Bossière et Catherine Vidal

Publié le 12/02/2021 à 14:02, mis à jour le 12/02/2021 à 18:00



*Fortnite, nouveau jeu à la mode qui rassemble 150 millions de joueurs. CHRIS DELMAS/AFP*

*Catherine Vidal est psychologue de l'Education Nationale, et Marie Claude Bossière, pédopsychiatre. Le collectif «stop surexposition écrans» est une association d'information et de sensibilisation sur les effets toxiques de la surexposition aux écrans chez les enfants.*

---

«“Fortnite”, c’est terrible» : la petite phrase prononcée par la première dame Brigitte Macron lors d’un déplacement la semaine dernière auprès de jeunes

dans le Loir et cher a ému les réseaux sociaux. Et si elle avait raison? Les mécanismes addictifs de Fortnite, pensés par des neuropsychologues, élaborés par les industries de jeux vidéo, amènent les joueurs à jouer toujours plus souvent et plus longtemps. C'est en effet terrible!

Les consommateurs de jeux vidéo, majoritairement des garçons, commencent leur pratique vers 7-8 ans alors que le classement PEGI de Fortnite indique que ce jeu est réservé aux + de 12 ans. Mais ces consommateurs connaissent-ils ce qui se cache derrière le côté si «*agréable*» de ce jeu?

Rappelons d'abord aux lecteurs ce qu'est Fortnite. C'est un jeu «*free to play*», un jeu dit gratuit qui propose une évolution du scénario au fur et à mesure de l'avancée du jeu, avec une richesse et des possibilités d'action développées dès le premier épisode pour appâter le joueur. On y trouve des mécanismes de construction comme dans Minecraft, qui permettent de développer une créativité personnelle et aussi une forme de reconnaissance sociale par les 150 millions d'autres joueurs.

Le phénomène de rétention intervient tout de suite, car la première session est conçue précisément pour être très attractive: richesse du contenu, missions, random, multi-chat, team, sharing, tournois... Tout cela se situe du côté du plaisir immédiat.

Mais que se passe-t-il ensuite? L'objectif de ce jeu «*gratuit*» est d'attirer les publics sur des contenus payants: un joueur dépense en moyenne 80 € pour acheter des accessoires, armes, costumes... comment les adolescents paient-ils? Les parents sont-ils au courant?

---

## **Les joueurs savent-ils que les services d'addictologie, auparavant dédiés aux drogues, sont maintenant consacrés aux jeunes addicts aux jeux vidéo?**

---

Il s'agit d'attirer le joueur par un «*conditionnement opérant*» qui tire son

origine d'expériences réalisées par Skinner (NDLR: psychologue américain , penseur influent du behaviorisme) avec des rats ou des pigeons. Des processus aléatoires «*loots*», comme pour les machines à sous, maintiennent une excitation permanente et addictive dans une contrainte de temps, ce qui oblige à être productif, donc à rester longtemps connecté.

Skinner avait mis en évidence que des pigeons dans une cage se lassent assez vite d'obtenir de la nourriture en appuyant sur une manette. Sauf si la nourriture est délivrée de façon aléatoire: les pigeons appuient alors sans interruption sur cette manette jusqu'à se casser le bec! C'est le même système de récompense dans Fortnite...

Les joueurs savent-ils que les services d'addictologie, auparavant dédiés à la toxicomanie ou aux drogues, sont maintenant consacrés aux jeunes addicts aux jeux vidéo?

Une tribune publiée dans le journal *Le Monde* le 26 novembre 2020 par le chef de service de pédopsychiatrie, le Pr Delorme, tirait la sonnette d'alarme sur l'état de santé psychologique des adolescents, le deuxième confinement amenant une aggravation des comportements addictifs liés aux jeux vidéo, mais aussi à tous types d'écrans.

«*Cela a un impact majeur sur les relations familiales, la scolarité, le sommeil*», indique le docteur Benjamin Pitrat. L'addiction aux écrans, qui représentait 10 % de ses consultations il y a sept ans, en représente 90 % aujourd'hui. Dans certains cas, «*lorsque les parents arrêtent l'écran, cela amène l'enfant à des crises qui peuvent être impressionnantes: insultes, portes brisées à coups de pied, menaces de suicide...*», dit-il. Autant de dommages collatéraux trouvant leur origine de plus en plus précocement.

---

## **Tentatives de suicide chez des enfants de 10 ans parce qu'ils perdent à Fortnite, comme si la vie ne valait plus la peine d'être vécue!**

---

Les conséquences de ces addictions sont terribles. Tentatives de suicide

chez des enfants de 10 ans parce qu'ils perdent à Fortnite, comme si la vie ne valait plus la peine d'être vécue. Difficultés scolaires liées aux troubles de l'attention et de la concentration et au manque chronique de sommeil, inversion veille-sommeil, sentiment de mal-être, développement d'un absentéisme, troubles relationnels, agressivité, d'où des décrochages scolaires engendrant déscolarisation ; parents dépassés: tous ces symptômes sont de plus en plus fréquents. La situation d'enfants déscolarisés sans solution en fin de 3ème n'est-elle pas terrible?

Terribles aussi, les crises de violence: bris d'objets, coups envers les parents, crises pouvant amener à appeler les pompiers, voire hospitalisations.

Terribles encore, les retentissements sur la santé physique, avec l'absence d'activité physique si importante à l'adolescence, la perte des relations familiales et amicales, la réduction des intérêts, l'arrêt des activités extra-scolaires auparavant investies, l'absence d'investissement pour le monde ... faut-il en rajouter?

En classe de CM1-CM2, 80 % des enfants jouent à des jeux vidéo réservés aux plus de 12 ans, mais aussi GTA, Call of Duty, réservés aux plus de 16 et 18 ans: rappelons que ces jeux les confrontent à des scènes de pornographie, violence, meurtres, tortures, usage de stupéfiants..., sources de traumatismes et d'identification malsaine.

Les mesures de confinement ont fait exploser les usages en ligne des jeux vidéo. Les éditeurs se frottent les mains. Car le secteur mondial des jeux vidéo pèse 120 milliards de dollars par an. La banalisation des effets des jeux vidéo et autres écrans leur est «*terriblement*» utile!

Alors, quand Brigitte Macron dit «*il faut être attentif*», oui, ces mots sont bienvenus, et il est difficile de comprendre le déferlement de haine que cela déclenche. Être attentif, en tant qu'adulte majeur, aux conditions de développement et d'enrichissement personnel de chaque adolescent-adulte en devenir, oui, c'est bien notre «*terrible*» responsabilité.

---

» **À VOIR AUSSI** - «Au bout d'un moment, on tient pas»: face au Covid-19

des étudiants confient leur détresse psychologique.