

Editorial

Adresse des éditeurs

Institut suisse de prévention de l'alcoolisme et autres toxicomanies, ISPA, Ruchonnet 14, case postale 870, 1001 Lausanne

Groupement romand d'études sur l'alcoolisme et les toxicomanies, GREAT, Pêcheurs 8, case postale 638, 1401 Yverdon-les-Bains

Rédaction

Rédacteurs:

Corine Kibora-Follonier, ISPA
Jean-Félix Savary, GREAT

Comité de rédaction:

Pierre-Yves Aubert
éducateur, Genève
Michel Graf
directeur de l'ISPA, Lausanne
Étienne Maffli
psychologue, Lausanne
Jean-Dominique Michel
socio-anthropologue, Genève
Gérald Progin,
responsable Espace Prévention,
Aigle
Louis-Pierre Roy
enseignant EESP, Lausanne

Administration et abonnements

ISPA, case postale 870,
1001 Lausanne,
tél. 021 321 29 85,
fax 021 321 29 40

Parution

3 fois par an

Abonnement

Frs. 45.- par an

Les articles signés n'engagent que leur auteur

Les titres et sous-titres sont de la rédaction

La reproduction des textes est autorisée sous réserve de la mention de leur provenance et de l'envoi d'un justificatif à la rédaction

Ligne graphique

Fabio Favini
Romanel-sur-Morges

ISSN 1422-3368

Aujourd'hui, encore plus qu'hier, le jeu vidéo nous interroge. Pratique en augmentation rapide, il ne touche plus seulement quelques jeunes adolescents adeptes du monde numérique. Son public s'élargit à toutes les couches de la population, notamment les femmes et les jeunes adultes. Au niveau mondial, le marché du jeu vidéo est estimé à plus de 40 milliards de francs et sa croissance annuelle se situe autour de 10%. Faut-il s'inquiéter d'une telle évolution? On pourrait le croire au vu de certaines informations relayées dans les médias. Ainsi, la "Korea Agency for Digital Opportunity and Promotion" comptabilisait 2243 cas d'addiction aux jeux en ligne en 2003. En 2004, ce chiffre quadruplait pour passer à 8978 joueurs. Lors d'une enquête sur le jeu *EverQuest*, 12 000 joueurs affirmaient que leur vie réelle n'était qu'un moyen d'entretenir leur vie virtuelle. Les faits divers les plus sordides (joueurs qui ont succombé d'épuisement; mort d'un nourrisson laissé seul par ses parents incapables de quitter leur partie) viennent alimenter une conception diabolisée des jeux vidéo. Comme tout phénomène nouveau, le jeu vidéo cristallise les fantasmes et les peurs. Rappelons-nous des discours sur la télévision, autrefois affublée de tous les maux. Les catastrophes annoncées sont-elles au rendez-vous? Toute approche

(ou d'un produit) l'unique responsable d'un comportement problématique doit être questionnée. Le rôle des parents et de la société, tout comme les ressources propres que possède chaque individu encadrent l'univers des jeux vidéo, comme toute autre pratique sociale. Le présent numéro de *dépendances* s'attache à mieux comprendre ce phénomène, en s'interrogeant sur la pertinence du concept d'addiction. Nous présentons ici une vision nuancée qui soulève des questions auxquelles la recherche, encore au stade embryonnaire, devra répondre. On comprend néanmoins que des dangers existent. La faible dimension de la population touchée ne constitue pas une raison pour ne rien faire. À ce jour cependant, on doit bien constater un vide législatif et l'absence de réaction du monde politique sur ce thème. Cette situation laisse le champ libre à l'industrie. Devant un marché en augmentation rapide, la logique commerciale l'emporte et pousse les développeurs à maximiser le caractère addictif des jeux, afin de garantir un public suffisant pour amortir les immenses coûts de développement. Devant l'explosion du phénomène, n'est-il pas temps de réfléchir sérieusement, avec nos élus, à la responsabilité sociale de l'industrie du jeu vidéo?

Jean-Félix Savary
GREAT