



JULIA HENDERSON/TRUMPET

Jeux vidéo : Les dangers cachés

Ce jeu Roblox destiné aux enfants recèle bien plus de choses que vous ne le pensez.

- Richard Palmer
- [25/03/2026](#)

C' était tout simplement trop amusant. John commença à jouer aux jeux vidéo avant d'être adolescent. Très vite, Roblox et Minecraft sont devenus les seuls sujets de conversation entre lui et ses amis. À l'époque, c'était tout ce qu'il voulait faire.

Ses devoirs étaient en retard, puis il ne les fit plus du tout. Il a arrêté de faire les tâches ménagères. Il sécha ses cours, puis abandonna l'école complètement.

À ce stade, les jeux avaient pris *vraiment* le dessus. Convaincu que l'État-providence « généreux » de la Grande-Bretagne s'occuperait de tous ses besoins, il ne poursuivit pas d'études ni ne chercha d'emploi. Les jeux vidéo devinrent sa vie.

PT_FR

Pour Paul, la vraie vie était trop stressante. Il était marié, avait des enfants et avait du mal à joindre les deux bouts. Lassé de se disputer avec sa femme, il se retira devant son ordinateur pour jouer à des jeux vidéo pendant des heures chaque jour. Il s'est déchargé de ses problèmes d'argent et des enfants sur sa femme, et s'est réfugié dans une réalité virtuelle.

Sue ne joue pas aux jeux vidéo, mais la plupart des enfants de 7 à 8 ans à qui elle enseigne le font. Ayant appris à marcher et à parler pendant l'ère du covid, ils sont habitués à vivre la vie à travers des écrans. Beaucoup d'entre eux ne peuvent pas tenir une simple conversation ou rester assis, mais peuvent se concentrer sur leurs jeux. Le jeu préféré de la classe ? Call of Duty, un jeu de tir à la première personne qui, en théorie, n'est accessible qu'aux joueurs âgés de 17 ans et plus.

Ce sont des exemples courants et concrets. En fait, il y a probablement *des millions* d'histoires similaires à travers le monde.

Le monde du divertissement a connu une transformation massive au cours des dernières décennies. Pour les jeunes, cela ne signifie plus la télévision et les films. Ils jouent à des jeux, naviguent sur les réseaux sociaux et regardent des vidéos sur TikTok ou YouTube ; les enseignants se plaignent que leurs élèves n'ont plus la capacité d'attention nécessaire pour regarder des films. Le divertissement d'hier est la corvée d'aujourd'hui.

La révolution a également transformé l'âge adulte. Les adolescents joueurs d'hier sont les parents d'aujourd'hui. Les téléphones intelligents ont mis les jeux vidéo dans les poches de milliards de personnes.

Près de la moitié de la population mondiale — 3,6 milliards de personnes — joue à des jeux vidéo selon l'agence d'études de marché Newzoo. Cela inclut une grand-mère jouant à Candy Crush sur son téléphone, un père jouant à des jeux vidéo sur son ordinateur de travail, un adolescent sur sa console portable, un enfant jouant sur sa console. Le joueur moyen de jeux vidéo est âgé de 34 à 36 ans. Trente pour cent ont plus de 50 ans.

La révolution a permis à des sujets autrefois tabous d'entrer dans nos vies quotidiennes. Les jeux vidéo mettant en scène des démons et l'occulte, ou encore des braquages de banques et des meurtres de policiers, sont désormais monnaie courante — des centaines de millions de personnes y jouent. Les films d'horreur atteignent rarement les sommets du box-office, mais les jeux ayant pour thème l'horreur sont parmi les plus performants.

Les jeux vidéo transforment l'enfance, la vie de famille et les relations interpersonnelles. Pourtant, trop peu de gens sont conscients des dangers que cela a entraînés. Avec 212 millions d'Américains qui y jouent et 96 pour cent d'entre eux les considérant comme bénéfiques, on peut dire qu'il s'agit du passe-temps préféré des Américains.

Est-ce vraiment bénéfique ? Pourriez-vous, ou votre famille, être exposés aux dangers de ce loisir ? Vous devez connaître la réponse.

Un monde accro

De nombreux jeux vidéo promeuvent des thèmes toxiques : la violence, l'horreur, la pornographie et la criminalité. Ils introduisent également le « danger de l'inconnu » dans les foyers de millions d'enfants, les exposant ainsi à l'exploitation sexuelle dans le confort de leurs chambres. Ces risques sont réels et doivent être traités.

Il existe des jeux populaires qui évitent une grande partie, voire la totalité de ces risques. Mais même ces derniers ne parviennent pas à éviter le plus grand danger des jeux vidéo : le vol du temps.

Une enquête Pew réalisée en 2024 conclut qu'en moyenne chaque Américain âgé de 15 à 19 ans passe 80 minutes par jour à jouer. Une autre étude montra que pour les garçons, ce chiffre avoisine les trois heures par jour.

80 minutes par jour correspondent à plus de 3 400 heures — trois heures par jour s'additionnent à *plus de 7 600 heures*. Étant donné que la plupart des garçons commencent à jouer *avant* l'âge de 13 ans et continuent *après* l'âge de 19 ans, le jeune homme *moyen* a probablement passé *plus de 10 000 heures* à jouer au cours de son adolescence. Vous pouvez facilement voir comment, s'il continue à jouer jusqu'à 30 ans et plus, comme beaucoup le font, l'adolescent moyen pourrait finir par passer 20 000 ou 30 000 heures de sa vie sur ces jeux.

Malcolm Gladwell a fait remarquer que 10 000 heures de pratique intensive sont à peu près le temps nécessaire pour atteindre un niveau d'excellence mondial dans un domaine. Pensez à ce que nous pourrions produire à la place.

Il est clair que même les jeux les plus anodins ont quelque chose de très addictif. Cela a conduit à une nouvelle pandémie mondiale.

L'analyse de centaines d'études menées dans le monde entier suggère qu'environ 2 à 3 pour cent de la population mondiale souffre d'un « trouble lié au jeu » : si accros aux jeux depuis au moins 12 mois que les autres activités, notamment le sommeil, l'alimentation, l'hygiène personnelle, le travail et le temps passé avec les autres, sont reléguées au second plan. En général, ces personnes jouent au moins 8 à 10 heures par jour. Une autre étude estime que 8,6 pour cent des jeunes âgés de 9 à 21 ans sont dépendants.

Un nombre similaire de garçons et de filles déclarent jouer à des jeux vidéo, mais les garçons passent plus de temps à jouer et sont deux à trois fois plus susceptibles de devenir dépendants. En 2022, l'Organisation mondiale de la santé a averti qu'environ un garçon sur six d'âge scolaire dans le monde présentait des signes de « jeu problématique ».

Ces chiffres sont peut-être même trop bas. Elles s'appuient généralement sur les gens pour qu'ils donnent des réponses honnêtes sur leur comportement. Les études montrent régulièrement que les joueurs dépendants sous-estiment considérablement le temps qu'ils passent à jouer et l'impact que cela a sur leur vie.

Ces études placent toutes la barre haute pour ce qu'elles considèrent comme un « trouble » ou une « dépendance ». Des millions d'autres jouent des heures par jour sans être inclus dans leur comptage. Aux États-Unis, 41 pour cent des joueurs adolescents déclarent éprouver des problèmes de sommeil à cause du jeu, mais ils ne sont pas comptabilisés. Ceci devient un problème majeur pour *la plupart* des garçons adolescents et un grand nombre de jeunes hommes.

Une toute nouvelle situation

Le monde des jeux vidéo évolue à mesure que leur popularité s'accroît. Il y a quelques décennies, les jeux vidéo étaient en grande partie des achats uniques : dépensez 50 dollars et vous aviez votre jeu. Aujourd'hui, il existe plus d'options. Vous pouvez jouer à des jeux gratuits, financés par la publicité. Beaucoup d'entre eux essayeront de vous attirer avec un petit échantillon chaque jour, mais le paiement est nécessaire pour débloquent plus de contenu. D'autres fonctionnent sur un modèle d'abonnement. Les microtransactions, qui permettent de débloquent des bonus en jeu pour un dollar ou deux, sont courantes. Même l'approche traditionnelle de l'achat d'un jeu fait désormais appel à des extensions et à des passes de jeu pour générer plus d'argent.

Un jeu est moins un produit fixe qu'une expérience en constante évolution. Cela rend la vie des parents plus difficile. Vérifier un jeu une fois ne suffit plus, car des mises à jour ultérieures peuvent en faire un tout nouveau jeu.

Mais la conséquence la plus importante de ce changement a été l'augmentation de l'effet d'accoutumance des jeux. Avec des revenus provenant des publicités, des abonnements ou des microtransactions, plus de temps de jeu rapporte plus d'argent. Les développeurs sont plus que jamais incités à vous garder accroché.

« L'industrie du jeu vidéo est passée d'un groupe d'innovateurs amateurs à une industrie composée d'entreprises multimilliardaires, qui embauchent des psychologues, des neuroscientifiques et des experts en marketing pour rendre leurs clients accros », écrivait *The Conversation* en 2017. « La dernière tendance est la création de 'baleines', des personnes tellement accros aux jeux qu'elles dépensent toutes leurs économies pour continuer à jouer. »

En fait, la professeure de droit Allison Caffarone a fait valoir dans la revue *Duke Law and Technology Review* que les sociétés de jeux vidéo ont travaillé si dur pour rendre leurs jeux addictifs qu'elles pourraient être coupables de voies de fait civiles. Elle affirme que les sociétés de jeux ne valent pas mieux que les fabricants de cigarettes qui s'efforcent de maintenir leurs clients dans la dépendance tout en leur cachant les résultats de la recherche.

« C'est un "secret de polichinelle" dans l'industrie du jeu vidéo que les développeurs de jeux vidéo embauchent des scientifiques et des psychologues cognitivo-comportementaux pour concevoir des jeux qui déclenchent des changements physiologiques dans le cerveau (un concept connu sous le nom de neuroplasticité) dans le but de rendre les utilisateurs de ces jeux dépendants », écrivit-elle. Ces techniques visent généralement à stimuler excessivement la production de dopamine dans le cerveau à des niveaux qui rivalisent avec ceux des puissants médicaments stimulants et peuvent « pratiquement paralyser les régions préfrontales. »

Toutes les quelques années, de nouveaux mécanismes, souvent basés sur le monde des jeux d'argent, sont introduits pour augmenter la probabilité de dépendance. La bonne technique peut générer des milliards.

Maintenant que la plupart des appareils sont connectés à Internet, le jeu devient une activité moins solitaire. La plupart des jeux intègrent une fonctionnalité de chat vocal ou textuel. Un nombre croissant d'adolescents ne se retrouvent plus entre amis après l'école, mais virtuellement. Des joueurs âgés de 7 à 70 ans venus du monde entier discutent entre eux dans des jeux multijoueurs.

Le passage aux jeux sociaux peut sembler positif. Mais pour beaucoup, il renforce leur dépendance. Les enfants craignent de devenir des parias virtuels s'ils ne participent pas.

L'anonymat ou l'absence de contact direct lors d'une discussion en ligne via un casque audio a tendance à faire ressortir le pire chez les gens. Des chercheurs de l'Université d'Offenburg en Allemagne ont étudié les discussions dans 120 parties du jeu de tir en ligne *Valorant* : 80 pour cent contenaient des grossièretés ; 26 pour cent des injures générales ; et 14 pour cent des commentaires ou des insultes à caractère sexuel. Le harcèlement des femmes sur ces plateformes de jeux est devenu un problème majeur.

Mais c'est pour les enfants que le danger est le plus grand. « À bien des égards, l'environnement des jeux vidéo offre un cadre idéal pour le pédopédage », prévient le Fonds des Nations unies pour l'enfance. « Les délinquants utilisent souvent plusieurs plateformes simultanément pour contacter les jeunes, en commençant les discussions sur des plateformes publiques et en passant ensuite à des plateformes plus privées ou cryptées. »

En septembre 2023, le FBI publia un avis qui mettait en garde contre le réseau des 764, un groupe qui « cible délibérément les victimes mineures sur les plateformes de messagerie publiques pour les extorquer en les incitant à enregistrer ou à diffuser en direct des actes d'automutilation et à produire du matériel d'abus sexuels sur enfants. Ces groupes utilisent des menaces, du chantage et des manipulations pour contrôler les victimes afin qu'elles s'enregistrent ou diffusent en direct des actes d'auto-mutilation, des actes sexuellement explicites et/ou des suicides ; les images sont ensuite diffusées parmi les membres pour extorquer davantage les victimes et exercer un contrôle sur elles. » Le FBI déclare que le groupe a piégé des milliers d'enfants. Les États-Unis mènent 250 enquêtes sur le réseau 764 ; des personnes liées à ce réseau ont été arrêtées dans huit pays.

Il ne s'agit là que d'une organisation tordue parmi d'autres. Combien de solitaires cherchent à s'en prendre aux enfants ?

L'un des plus grands dangers liés aux discussions en ligne provient d'un jeu d'apparence des plus innocentes : Roblox.

Ce jeu est particulièrement populaire, avec près de 90 millions d'utilisateurs actifs quotidiens. Les développeurs affirment que la moitié de tous les enfants américains de moins de 16 ans jouent à Roblox tous les mois ; 40 pour cent de ses utilisateurs ont moins de 13 ans. Il est commercialisé comme étant sans danger pour les enfants et des millions de parents lui font confiance.

Roblox est une plateforme qui permet aux utilisateurs de concevoir leurs propres jeux et de les vendre à d'autres utilisateurs. Il permet également aux enfants, dès l'âge de 5 ans, de se promener virtuellement et de discuter avec tous ceux qu'ils rencontrent.

Autoriseriez-vous votre enfant de 5 ans à se promener en ville et à parler avec n'importe quel étranger qui s'approche de lui sans que vous soyez présent ou que vous puissiez entendre la conversation ? Presque tous les parents savent que ce n'est pas une chose à faire. Pourtant, des millions d'entre eux permettent exactement cela dans ce monde virtuel.

L'année dernière, un rapport de *Revealing Reality* révéla que des étrangers accédant à Roblox pouvaient parler publiquement avec des enfants de 5 ans et discuter *en privé* avec des enfants de 13 ans et plus. Les auteurs ouvrirent un compte en tant qu'enfant de 10 ans, et leur personnage de jeu pouvait visiter des pièces conçues pour imiter des chambres d'hôtel, avec des personnages vêtus de tenues sexuellement suggestives, se trémoussant sur un lit. Ils déclarèrent que les mesures de vérification de l'âge étaient « facilement contournables ».

Le *Guardian* a interrogé ses lecteurs au sujet de Roblox. Parmi les témoignages reçus, on « trouve celui d'un garçon de 10 ans qui a été manipulé par un adulte rencontré sur la plateforme, et celui d'une fillette de 9 ans qui a commencé à avoir des crises de panique après avoir vu des contenus à caractère sexuel pendant qu'elle jouait. » L'année dernière, les autorités américaines ont arrêté six personnes accusées d'avoir utilisé Roblox pour exploiter sexuellement des enfants.

Si beaucoup commencent par des titres innocents, les joueurs peuvent rapidement être attirés par des jeux plus sombres — et les options ne manquent pas.

Minecraft, le jeu le plus rentable de tous les temps, est classé comme approprié pour les joueurs dès l'âge de 10 ans aux États-Unis en raison de sa violence caricaturale et de ses monstres cubiques. Le numéro trois de la liste est Wii Sports, classé comme convenant à tous les âges, et son contenu n'a pratiquement rien de répréhensible.

Le deuxième sur la liste est Grand Theft Auto V. Réservé aux 18 ans et plus aux États-Unis, il offre aux joueurs un monde immersif et les incite à braquer des banques, à se battre contre la police, à assassiner leurs rivaux, à engager des prostituées pour regagner des points de vie et à les tuer pour récupérer leur argent. Lorsque le jeu est sorti en 2013, il est devenu le produit de divertissement qui s'est vendu le plus rapidement dans l'histoire de l'humanité, engrangeant 800 millions de dollars dès le premier jour. On estime qu'il a rapporté au total 10 milliards de dollars, dont des centaines de millions par an pour sa version en ligne (sans compter les centaines de millions engrangés par les versions précédentes du même jeu).

De nombreux autres jeux consistent à tirer sur des adversaires, avec pour thème le Far West, la Seconde Guerre mondiale, l'époque moderne ou l'espace. Le fantastique, la magie, les monstres et les démons sont des thèmes courants. Elden Ring a été le deuxième jeu le plus vendu de l'année 2022 et a remporté de nombreuses récompenses. Dans ce jeu, les joueurs combattent des monstres morts-vivants, lancent des sorts et invoquent des esprits pour les aider. En 2023, Hogwart's Legacy : L'Héritage de Poudlard, qui prend place dans le monde fictif des sorciers lié au personnage de Harry Potter, a été le jeu le plus vendu aux États-Unis.

Les jeux sont conçus pour attirer progressivement les gens vers les ténèbres. Minecraft ressemble à une version en ligne de Lego, mais les éditions les plus populaires du jeu permettent aux joueurs de construire un portail vers « le Nether », une dimension brûlante semblable à l'enfer, peuplée de fantômes, de squelettes et d'esprits du feu. Mais tout cela reste dans un style enfantin, parfait pour guider progressivement les jeunes vers des jeux comme Elden Ring.

Ce sont des jeux grand public très populaires. Plongez dans l'univers des jeux de niche et vous trouverez à peu près tout : une « âme tourmentée dans les profondeurs de l'enfer » ; un père en deuil qui tue sadiquement des filles pour réanimer le cadavre de sa fille ; un employé de morgue qui tente de piéger des démons dans le bon corps avant de les incinérer. Un nombre surprenant de jeux vous fait incarner un tireur fou essayant de tuer le plus de monde possible. Un autre thème commun est celui des joueurs découvrant que le monde qu'ils connaissent n'est pas réel. Il existe également de nombreux jeux pornographiques ou sexuels.

Les jeux plus sombres ne sont pas la seule tentation qui pourrait attirer les joueurs chroniques de titres plus innocents. Les jeux vidéo sont synonymes de beaucoup de temps passé sur l'ordinateur, et ils peuvent être la porte d'entrée d'une foule de dangers. Une étude réalisée en 2021 montra que les personnes ayant des habitudes de jeu problématiques étaient plus susceptibles d'avoir également des problèmes avec les jeux d'argent en ligne, les achats en ligne et la pornographie. Une étude de 2015 révéla également que les personnes souffrant d'une dépendance aux jeux vidéo sont beaucoup plus susceptibles de regarder de la pornographie de manière compulsive — bien que certains deviennent tellement obsédés par les jeux qu'ils perdent tout intérêt pour le reste, y compris la pornographie.

Le passage du jeu vidéo au jeu d'argent est bien établi et constitue un exemple frappant de la manière dont les jeux vidéo peuvent entraîner les gens plus profondément dans d'autres dépendances en ligne.

L'une des manières dont les développeurs se sont inspirés du monde des jeux de hasard est le mécanisme connu sous le nom de « coffres à butin ». Dans Roblox et de nombreux autres jeux, les joueurs reçoivent des conteneurs virtuels qui s'ouvrent pour révéler une sorte de récompense dans le jeu. Leur ouverture s'accompagne généralement d'une animation imitant celle d'une machine à sous. Souvent, les coffres virtuels peuvent être achetés avec de l'argent réel.

La série de jeux de tir multijoueurs Counter-Strike a été l'un des pionniers de cette technique, permettant aux joueurs d'acheter des coffres à butin contenant des « skins » uniques ou des décorations pour les armes. Valve, propriétaire de Counter-Strike, promet aux joueurs « toute l'excitation illicite du commerce d'armes sur le marché noir sans aucune des scènes habituelles où l'on se fait poignarder à mort dans des entrepôts sombres ». Ils ont également mis en place une boutique pour que les gens échangent ces skins, Valve prenant une part de la transaction. Selon une estimation, Valve aurait vendu 1,9 milliard de ces coffres à butin.

Cette machine à sous virtuelle offre donc une récompense qui peut valoir quelques centimes ou des milliers de dollars. N'est-ce pas du jeu ?

Pas selon les autorités de régulation américaines, car Valve ne propose pas de moyen d'échanger ces skins contre de

l'argent réel. Pour cela, le joueur doit se rendre sur des sites web tiers. L'externalisation de cette étape simple permet à Counter-Strike de contourner les restrictions sur les jeux d'argent dans la plupart des pays.

Aujourd'hui, de véritables casinos en ligne ont vu le jour où ces skins peuvent essentiellement être utilisés comme des jetons de poker.

Il s'avère que le fait de profiter de la popularité des jeux vidéo est un excellent moyen de rendre les enfants dépendants au jeu. Et c'est une activité extrêmement rentable. Les enfants n'ont peut-être pas beaucoup d'argent, mais ils n'ont pas non plus beaucoup d'expérience de la vie ou de maîtrise de soi, et ils ont souvent accès à la carte de crédit de leur mère. Il est plus facile de transformer des enfants en joueurs compulsifs que des adultes, et les casinos tirent l'essentiel de leurs revenus des personnes dépendantes.

Soixante-dix pour cent des personnes impliquées dans les jeux d'argent liés à Counter-Strike ont commencé à jouer alors qu'elles étaient mineures. En général, vous n'avez pas besoin d'une pièce d'identité pour commencer. Souvent, ces casinos ne procèdent à aucun contrôle, ou ne le font que lorsqu'une personne tente de retirer son argent.

Dans quelle mesure un secteur du jeu de niche comme celui-ci peut-il vraiment être rentable ? Selon une estimation approximative, les recettes combinées de tous les casinos Counter-Strike représentaient le double des recettes du plus grand casino en ligne classique. Il s'agit là de l'écosystème du casino pour *un seul jeu*. D'autres casinos s'adressent à d'autres joueurs. Roblox, un jeu « pour enfants », n'est pas aussi lucratif que Counter-Strike, mais il possède le même mécanisme de coffres à butin et les mêmes casinos tiers.

Cet argent alimente un réseau de « streamers » et d'« influenceurs ». Il s'agit de personnes qui non seulement jouent à des jeux vidéo pendant des heures, mais qui diffusent ou enregistrent des vidéos d'elles-mêmes en train de jouer à des jeux vidéo pendant des heures — et que des millions de personnes regardent (encadré, page 23). La plupart le font pour le plaisir. Certains le font pour se faire un peu d'argent de poche supplémentaire. Mais certains sont approchés par des casinos en ligne et se voient proposer des sommes d'argent qui changent leur vie — des centaines de milliers de dollars par mois. Pourquoi ? Ainsi, les enfants qui se connectent pour obtenir des conseils sur la manière de battre leurs amis à Counter-Strike sont incités à s'inscrire à des casinos.

Encourager à la dépendance au jeu chez les enfants est si manifestement maléfique que la plupart des gens refuseraient de franchir cette limite. Mais certains influenceurs ont admis être payés environ *5 millions de dollars par an* pour faire de la publicité pour les casinos. Ce sont des gens ordinaires, qui ont souvent du mal à payer leur loyer, soudainement tentés par une somme d'argent suffisante pour acheter une maison au comptant. La plupart d'entre eux surmontent leurs scrupules moraux.

À quel point les jeux vidéo sont-ils mauvais ? Ceci n'est qu'un *exemple* tiré d'un jeu dont vous n'avez probablement jamais entendu parler et qui a séduit un très grand nombre de personnes, jeunes et moins jeunes, regardant des vidéos de gens jouant à un jeu vidéo, puis passant beaucoup plus de temps à jouer, puis devenant dépendants aux jeux, dépensant continuellement de l'argent réel dans les coffres à butin du jeu, et apprenant à jouer dans les casinos en ligne basés sur le jeu.

Fausse réussite

Pour la plupart des gens, les jeux les plus répandus sont les plus dangereux. Les parents sont rassurés par le contenu familial. Les discussions en jeu sont plus limitées que dans d'autres jeux, ce qui les rend plus sûres. Mais le jeu engage les utilisateurs sur une voie qui les conduit souvent à la dépendance et, dans de nombreux cas, à des jeux plus extrêmes.

Après des décennies de développement, la dépendance aux jeux vidéo est devenue multigénérationnelle. Les pères veulent partager avec leurs enfants les jeux avec lesquels ils ont grandi. Limiter le temps de jeu des enfants limiterait leur propre précieux passe-temps, ce qu'ils ne veulent pas faire.

Considérez les fruits d'une société dépendante aux jeux vidéo. Ces jeux peuvent sembler plus amusants que tout le reste. Pourtant, une génération saturée de cet « amusement » est plus déprimée que jamais. En 2023, 40 pour cent des lycéens américains déclarèrent qu'ils étaient constamment tristes ou désespérés. Près d'un tiers d'entre eux déclarèrent s'être sentis « si tristes ou désespérés presque tous les jours pendant au moins deux semaines d'affilée » qu'ils arrêtaient leurs activités habituelles. Un quart des Britanniques âgés de 16 à 24 ans souffrent de troubles mentaux.

Avec les discussions en ligne et les jeux vidéo en équipe, les jeunes d'aujourd'hui sont la génération la plus connectée de l'histoire. Ils sont aussi les plus esseulés. Une enquête réalisée en 2018 auprès de 55 000 jeunes âgés de 16 à 24 ans révéla que 40 pour cent d'entre eux se disaient souvent ou très souvent seuls.

Une étude publiée en début d'année a suivi 5 000 adolescents américains pendant quatre ans. L'étude a montré que les personnes présentant des signes de dépendance aux jeux vidéo étaient davantage exposées au risque de comportements et de pensées suicidaires, ainsi qu'à des symptômes de dépression.

Tous les problèmes des jeunes ne sont pas dus aux jeux vidéo. Les réseaux sociaux ont également joué un rôle majeur. Les garçons comme les filles ont été happés par ces deux dépendances modernes mais en général, les réseaux sociaux nuisent davantage aux femmes qu'aux hommes, tandis que les jeux vidéo nuisent davantage aux hommes.

Les jeux vidéo sont un mirage, promettant un plaisir virtuel et une amitié virtuelle. Ils procurent des sensations fortes, un

divertissement immersif et l'illusion de l'accomplissement : vous venez de prendre d'assaut une plage de Normandie, de devenir un caïd de la mafia à Los Angeles, de sauver le monde ou d'avoir la fille de vos rêves, tout cela dans le confort de votre chambre à coucher à 2 heures du matin. Et vous pouvez le faire encore et encore, encore et encore. Le véritable accomplissement est beaucoup plus gratifiant, mais aussi beaucoup plus difficile à atteindre. Terminer un livre, jouer le *Prélude en la majeur* de Chopin ou apprendre à dessiner une main sans qu'elle ait l'air bizarre prend beaucoup plus de temps. Pourquoi s'embêter ?

Cependant, à long terme, cette réalisation virtuelle ne comble jamais ce désir.

Il en résulte des milliers d'heures de potentiel gaspillé et une génération d'adolescents déprimés et solitaires.

L'architecte de la dépendance

Les jeux vidéo se sont révélés être un piège parfait pour des millions de personnes. Un large éventail de jeux apparemment adaptés aux enfants les attire lorsqu'ils sont jeunes. Et ils passent ensuite des dizaines de milliers d'heures à poursuivre des objectifs futiles qui ne fournissent aucune satisfaction à long terme.

L'idée de « jouer avec modération » devient un piège pour beaucoup. *Je peux m'en servir pour me détendre un peu, comme n'importe quel autre divertissement.* Pour les parents, les jeux vidéo sont un moyen facile de faire taire leurs enfants. Un peu de jeu ne peut sûrement pas faire de mal ?

Mais d'autres activités récréatives présentent plus d'avantages et moins d'inconvénients. Le sport, par exemple, est bénéfique pour la santé, l'esprit et le caractère. Certains insisteront sur le fait qu'il est possible d'acquérir des compétences, même sur des sujets académiques, à partir de jeux. Pour certains, c'est peut-être vrai. Mais ce mélange est beaucoup plus néfaste et beaucoup moins bénéfique que d'autres activités.

Mais le grand danger est que pour beaucoup les jeux vidéo créent une telle dépendance qu'ils ne parviennent pas à les consommer « avec modération ». Dans de nombreux cas, ils prennent le dessus et deviennent la seule chose agréable pour la personne.

Un petit peu de jeu peut sembler innocent, mais les maux sont abondants : les milliers d'heures gaspillées ; les millions de personnes éloignées d'activités positives et productives ; les millions dépourvus d'ambition, du désir de réussir et d'une véritable réalisation dans la vie ; les relations détruites et celles qui n'ont jamais été commencées ; les millions de personnes entraînées dans des jeux violents et démoniaques, la pornographie ou les jeux d'argent en ligne. Les enfants négligés. Les vies gâchées.

Il existe une raison essentielle et cachée à tous ces effets négatifs des jeux vidéo.

Quelles que soient les intentions des concepteurs de jeux, il existe une autre entité qui connaît l'esprit humain mieux que quiconque et qui est *ravie* de rendre des millions d'enfants, d'hommes et de femmes dépendants aux jeux vidéo.

La Bible décrit un monde spirituel bien réel. Satan le diable est identifié comme le dieu de ce monde (2 Corinthiens 4 : 4). Éphésiens 2 : 2 l'appelle « le prince de la puissance de l'air », influençant les esprits par le biais des humeurs, des attitudes et des émotions.

Nombreux sont ceux qui ont reconnu son influence maléfique derrière les jeux axés sur la mort, le crime, les zombies et les esprits maléfiques. Mais pouvez-vous le reconnaître dans des jeux qui semblent inoffensifs ?

Nous vivons dans un monde où peu de gens « ont le temps » d'aller à l'église, de prier ou d'étudier la Bible. Il y a tant d'autres choses à faire. Les jeux vidéo ne consomment pas seulement du temps, ils consomment aussi de l'attention. Ils attirent les personnes dépendantes dans un monde factice qui devient la seule chose à laquelle ils pensent. Cela les prive de leur potentiel de réussite dans le monde réel et de réussir spirituellement.

« Le potentiel de l'homme est si stupéfiant », écrit le rédacteur en chef de la *Trompette*, Gerald Flurry. « Satan est très jaloux de notre avenir et fera tout pour empêcher que nous atteignions notre potentiel » (*Trompette*, novembre 1992).

Les jeux vidéo constituent peut-être l'une des attaques les plus puissantes de Satan contre les jeunes hommes actuellement.

Éteindre l'étincelle

Dieu créa l'homme physique mais avec un potentiel spirituel incroyable. Cette vie physique est conçue pour permettre à l'homme de se forger un caractère en vue de se préparer à son avenir spirituel. Un aspect du caractère physique que Dieu peut utiliser pour le succès spirituel est quelque chose qu'Herbert W. Armstrong appela une étincelle d'ambition, « l'ingrédient vital qui fait défaut dans la plupart des vies humaines ».

Quelqu'un peut n'avoir d'ambition que pour la réussite matérielle. Cependant, M. Armstrong écrit : « Ces ambitieux, bien sûr, peuvent ne pas avoir de bons objectifs — ils ne connaissent peut-être pas le véritable but de la vie, ni le *mode* de vie authentique, et ils pourraient bien se précipiter avec énergie vers davantage de vanité et « poursuite du vent », comme le dit Salomon. Mais au moins, ils sont mentalement vivants et non morts ! Et une fois que les circonstances les auront ébranlés et

ramenés à eux-mêmes, qu'ils seront devenus humbles et auront ouvert leur esprit aux vraies valeurs, ils auront déjà pris l'*habitude* de déployer suffisamment d'énergie pour que, une fois enfin orientés dans la bonne direction, quelque chose soit réellement accompli » (*Autobiographie de Herbert W. Armstrong*).

Les jeux vidéo empêchent les gens de développer leur ambition, de dépenser leur énergie et de ressentir le plaisir d'une véritable réussite. La réussite dans les affaires, le sport, les études ou toute autre chose dans le monde est vide sans Dieu. Mais Dieu prévoit d'offrir le salut à tous ceux qui, actuellement, ignorent la Bible ou ne s'y intéressent pas. Il peut utiliser ces expériences et ces attributs pour développer en eux un caractère saint et juste lorsqu'Il les appellera. Il n'y a rien ou presque qu'Il puisse tirer d'une vie consacrée aux jeux vidéo. Ils visent à empêcher les hommes de s'approcher de leur plein potentiel, physiquement ou spirituellement.

Les jeux vidéo peuvent être extrêmement attrayants. Ils promettent un divertissement plus intense que tout ce que l'homme a jamais développé. Pourtant, ils privent les gens de ce qui est le plus précieux et le plus épanouissant : leur temps, leurs relations, leurs réalisations et leur potentiel spirituel. Voyez-vous le danger ?

Alors que le monde adopte ces jeux, soyez différents. Prenez position pour vous-même et pour les jeunes hommes de votre entourage. Résistez à l'attrait de la dépendance aux jeux vidéo.