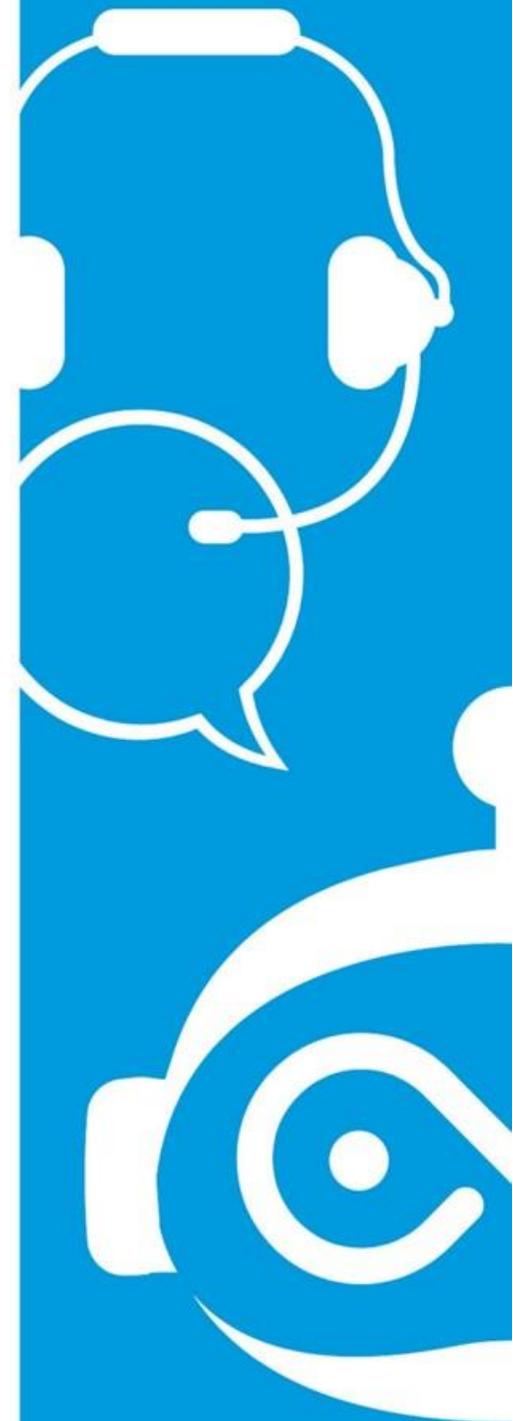




## JEUX VIDÉO ET PLATEFORMES DE JEUX

### De quoi s'agit-il ?

Les jeux vidéo peuvent être considérés **à la fois comme un outil numérique et un phénomène numérique**. C'est un **outil numérique**, car il s'agit de logiciels interactifs créés à des fins de divertissement ou d'éducation, souvent joués sur des ordinateurs, des consoles ou des smartphones. En tant qu'outil, ils offrent aux utilisateurs un moyen d'échanger, de se divertir ou d'apprendre par l'intermédiaire de la plateforme numérique. Parallèlement, les jeux vidéo sont également devenus un **phénomène numérique** important. Les jeux vidéo attirent un public mondial massif, comptant des millions de joueurs et de spectateurs. Ils ont donné naissance à des compétitions d'eSport et à des carrières de joueurs professionnels.

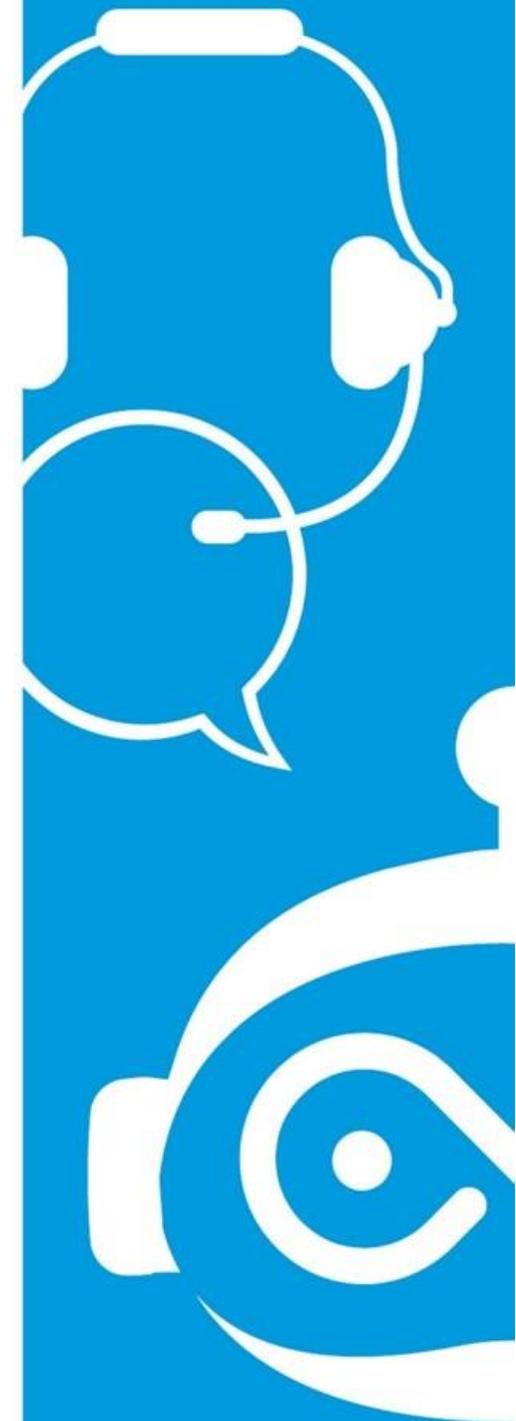


### Comment cela peut-il influencer la santé sexuelle et reproductive des jeunes ?

L'influence des jeux vidéo sur les jeunes peut varier considérablement en fonction de l'individu, du contenu spécifique du jeu et du contexte dans lequel il est utilisé. L'accompagnement des parents, le choix de jeux adaptés à l'âge du jeune et une communication ouverte sur la santé sexuelle et reproductive sont des éléments essentiels pour gérer ces avantages et inconvénients potentiels.

En ce qui concerne les avantages des jeux vidéo pour la santé sexuelle et reproductive des jeunes, nous pouvons citer les éléments suivants :

- **Éducation et sensibilisation** : certains jeux vidéo peuvent fournir un contenu éducatif lié à la santé sexuelle et reproductive, notamment des sujets tels que la contraception, les infections sexuellement transmissibles, le consentement et les relations saines. Ces jeux peuvent contribuer à la sensibilisation et à la compréhension des jeunes joueurs ;
- **Autonomisation et expression de soi** : certains jeux vidéo permettent aux joueurs d'explorer diverses identités et expressions, ce qui peut avoir des conséquences positives sur la confiance en soi et l'image de soi des jeunes, notamment les aspects liés à leur orientation sexuelle ou à leur identité de genre ;
- **Soutien social et communication** : les jeux multijoueurs en ligne peuvent servir de plateforme permettant aux jeunes d'interagir avec d'autres personnes, ce qui peut faciliter les conversations sur des sujets liés à la santé sexuelle et reproductive, le partage d'expériences et la recherche de soutien.



Inconvénients des jeux vidéo pour la santé sexuelle et reproductive des jeunes :

- Exposition à des contenus explicites : certains jeux vidéo peuvent montrer des contenus sexuels explicites ou violents, qui peuvent être inappropriés ou néfastes pour les jeunes. L'exposition à ce type de contenu peut désensibiliser les jeunes ou fausser leur compréhension des relations saines et du consentement ;
- Attentes irréalistes : les jeux vidéo dépeignent souvent la romance et la sexualité de manière hyper-idéalisée, ce qui peut créer des attentes irréalistes en matière d'intimité, d'image corporelle et de rôles de genre, entraînant une insatisfaction potentielle ou des conséquences négatives sur l'estime de soi.

Voici quelques exemples de jeux vidéo où l'on peut trouver des avantages et des inconvénients :

- *Life is Strange* : ce jeu narratif aborde divers thèmes, notamment les relations, la sexualité et le consentement ;
- Série de jeux *Grand Theft Auto* : ces jeux contiennent souvent un contenu sexuel explicite, de la violence et des thèmes d'adultes tels que la prostitution et l'objectification sexuelle ;
- Série de jeux *Leisure Suit Larry* : ces jeux mettent l'accent sur la recherche de relations sexuelles et réduisent les femmes à l'état d'objet. Ils véhiculent des représentations irréalistes et néfastes de la sexualité et des relations.



### Comment soutenir les jeunes ?

- Vérifiez le code de classification du contenu du jeu vidéo (appelé *Entertainment Software Rating Board - ESRB* aux États-Unis et au Canada). Ce code peut fournir des informations sur l'adéquation du jeu à la tranche d'âge des jeunes ciblés ;
- Découvrez vous-même les jeux les plus populaires auprès des jeunes et jouez-y afin de comprendre dans quelle mesure ils peuvent avoir un impact sur les jeunes ;
- Si vous disposez de jeux vidéo dans les centres fréquentés par les jeunes, assurez-vous que les jeux sont adaptés à tous et que les jeunes y jouent dans les parties communes.

### Phénomènes/outils numériques connexes :

Voir les fiches :

- Contenu sexuellement explicite : OnlyFans ;
- Nouveaux outils : Intelligence artificielle ;
- Abus en ligne : Pédopillage.



### Pour en savoir plus :

- Alencar, Nadyelle Elias Santos, Maria Aparecida Oliveira Pinto, Nicácio Torres Leite, and Claudia Maria Vieira Da Silva. “Serious Games for Sex Education of Adolescents and Youth: Integrative Literature Review.” *Ciência & Saúde Coletiva* 27, no. 8 (August 2022): 3129–38. <https://doi.org/10.1590/1413-81232022278.00632022en>.
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. “Video Games and Children: Playing with Violence,” 2017. [https://www.aacap.org/AACAP/Families\\_and\\_Youth/Facts\\_for\\_Families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx](https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx).
- Mónica Isabel Tamayo Acebedo and Tamayo Acevedo Lucía Stella. “Los Videojuegos Para La Comunicación En Salud Sexual de Los Escolares: Valoración de Los Profesores de Secundaria.” *Communication Papers* 7, no. 13 (May 25, 2018). <https://raco.cat/index.php/communication/article/view/337879>.

