



Les adolescents et les jeux vidéo : bénéfices et risques.

Dossier bibliographique

Mai 2013

Sommaire

1. RAPPORTS	3
2. ARTICLES	4
3. OUVRAGES	7
4. RESSOURCES PEDAGOGIQUES.....	8
5. SITOGRAFIE	10

1. Rapports

BACH J. F., HOUDE O., LENA P., TISSERON S. – **L'enfant et les écrans. Un avis de l'Académie des Sciences remis le 17 janvier 2013.** – Paris, Ed. Le Pommier, 2013, 124p.
<http://www.academie-sciences.fr/activite/rapport/avis0113.pdf>
(non imprimable en ligne, vendu en librairie)

CENTRE D'ANALYSE STRATEGIQUE. - **Jeux vidéo : addiction ? Induction ? Régulation. Actes du séminaire du 23 novembre 2010.** - Paris, Centre d'Analyse Stratégique, 2010, 49p.
http://www.hopital-marmottan.fr/laguilde/dl/2011-02-24 - jeux_video_actes_valides.pdf

GROSSKOST A. - **La cyberdépendance : états des lieux et propositions.** – Paris, Assemblée nationale, 2008, 11p.
http://www.crje.fr/rapport_cyberdependance_assemblee_nationale_2008.pdf

IFOP. - **Perception croisée enfants / parents face à l'usage d'Internet.** - Paris, IFOP, 2013, 40p.
<http://france.emc.com/presentations/36825-rapport-etude-ifop-pourrsa.pdf>

INTERACTIVE SOFTWARE FEDERATION IN EUROPE (ISFE). – **Videogames in Europe. Consumers study. France, novembre 2012.** - ISFE, IPSOS MediaCT, 2012, 33p.
http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/france - isfe_consumer_study.pdf

LOUATI Y., LEDERREY J., SCARIATI E., THEINTZ F. – **Addiction au virtuel, une réalité. Un aperçu de la cyberdépendance.** – Genève, Université de Genève, 2007, 83 p.
http://www.infoset.ch/f/textes/publications/2007/2007_Geneve_Faculte.medecine_cyberaddiction.pdf

OGOR J. - **Les jeux vidéo, un atout dans la réussite sociale et un apport de bien-être ? Mémoire de Master "Image et multimédia".** - Bordeaux, Université Bordeaux 3, 2008, 78p.
http://www.ukintch.fr/divers/memoire_JO_MMO.pdf

SIMON F.- **Adolescents et jeux vidéos.** - Montrouge, TNS Sofres, 2010, 49p.
<http://www.tns-sofres.com/assets/files/2010.11.18-jeuxvideosados.pdf>

VAUGEOIS P. - **La cyberdépendance : fondements et perspectives.** - Québec, Centre Québécois de Lutte aux Dépendances, 2006, 40p.
<http://www.toxquebec.com/rtecontent/document/cyberdependancetext.pdf>

2. Articles

ALVAREZ J., DJAOUTI D., JESSEL J. P., METHEL G., MOLINIER P. - **Morphologie des jeux vidéo. Extrait des actes du colloque "Hypertextes, Hypermédias"**. - 2007, 10p.
http://dams.cv.free.fr/files/articles/%5Bh2ptm07%5D_morphologie_des_jeux.pdf

BERRY V., AUGUSTE C. - **Immersion dans un monde virtuel : jeux vidéo, communautés et apprentissages**. - 2009, 20p.
<http://lesenfantsdujeu.com/dynamique/revuesPresses01/fichiers/cr-rdv-jeu-2009-05-14-jeux-vidyo-23.pdf>

CHAPELIER J. B. - **Jeux vidéo à l'adolescence. Groupes virtuels, groupes réels et fantôme d'auto-engendrement**. - Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence, 2004, 52, (4), p. 253-258

CODINA I. - **Jeu vidéo et Internet : une nouvelle forme d'addiction chez les jeunes. Forum du Club Européen de la Santé, 31 mars 2006**. - Paris, Centre Médical Marmottan, 2006, 6 p.
http://www.hopital-marmottan.fr/publications/Forum_europeen_de_la_sant_lr_ne.doc

CORCOS M. - **Dossier addiction**. - Ecole des Parents (L'), 2008, (569), p.24-25

COTE F. B. - **Jeux vidéos et rôles sexuels : du virtuel à l'éducation sexuelle**. - Ca s'exprime, 7, 2007, p.1-12.
<http://publications.msss.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2006/06-314-01.pdf>

CRAIPEAU S., SEYS B. - **Jeux et Internet : quelques enjeux psychologiques et sociaux**. - Psychotropes, 2005, 11, (2), p.101-127.

GAETAN S., BONNET A., PEDINIELLI J. L. - **Perception de soi et satisfaction de vie dans l'addiction aux jeux vidéo chez les jeunes adolescents (11-14 ans)**. - Encéphale (L'), 2012, 38, (6), p. 512-518

GAON T. - **Critique de la notion d'addiction au jeu vidéo**. - Quaderni, 2008, 67, p.33-37
<http://www.omnsh.org/spip.php?article176>

GAON T. - **Jeux vidéo : l'avenir d'une illusion**. - Adolescence, 2004, (47), p.9-32
<http://www.omnsh.org/spip.php?article15>

GREENFIELD P., ZEITLIN E. - **Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive**. - Réseaux, 1994, 12, (67), p.33-56

GRUPEMENT ROMAND D'ETUDES DES ADDICTIONS (GREA), SAVARY J. F., DAVIDSON C., TISSERON S., et al. – **Les jeux vidéo, un phénomène qui nous dérange. Dossier.** – *Dépendances*, 2006, 28, p.1-24
http://www.addictionsuisse.ch/fileadmin/user_upload/DocUpload/28_dependances.pdf

contient les articles suivants :

- LIEBKIND Y. – **La prévention des usages nocifs des jeux vidéos.**- *Dépendances*, 2006, 28, p. 12-15
- http://www.sfa-ispa.ch/DocUpload/dep_28_liebkind.pdf
- SIMON O.- **Addiction aux jeux vidéo versus addiction aux jeux d'argent.**- *Dépendances / GREAT*, 2006, 28, p. 16-20
- TISSERON S. – **Les enjeux d'une passion.** – *Dépendances*, 2006, 28, p.6-8.
- http://www.sfa-ispa.ch/DocUpload/dep_28_tisseron.pdf
- WENDLING T.- **Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo.**- *Dépendances / GREAT*, 2006, 28, p. 21-24

GOYETTE M., NADEAU L. - **Utilisation pathologique d'Internet. Une intégration des connaissances.** - *Alcoologie et Addictologie*, 2008, (30), n°3, p.275-283

HAUTEFEUILLE M., WELLENSTEIN A., NADEAU L., BERTHIER B., PARISOT L., et al. - **Les usages problématiques des jeux vidéo.** – *Psychotropes*, 2012, 18 (3-4), p. 5-168

MARTY F. - **Addiction adolescente au virtuel.** - *Carnet Psy*, 2002, p.1-6

NACHEZ M., SCHMOLL P. - **Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne.** - *Sociétés. Revue des Sciences Humaines et Sociales*, 2003, 82, (4), p. 5-17

PERRIAULT J. - **L'acquisition et la construction de connaissances par les jeux informatisés.** - *Réseaux*, 1994, 12, (67), p.55-70
http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_0751-7971_1994_num_12_67_2738

PHAN O. - **Ados, internet et jeux vidéo.** – *Revue du praticien (La). Médecine générale*, 26, (888), p.694-695

ROSSE E. - **La racoutouze des avatars. Les joueurs problématiques de jeux en réseau.** – *Psychotropes*, 2012, 18, (2), p.33-40

SCHMIT S. - **Evaluation des caractéristiques sociales, des stratégies de coping, de l'estime de soi et de la symptomatologie dépressive en relation avec la dépendance aux jeux vidéo en ligne chez les adolescents et les jeunes adultes.** - *Encéphale (L')*, 2011, 37, (3), p. 217-223
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0013700610001594>

SCHMOLL P. - **Les jeux vidéo violents : un espace de médiation.** - *Cultures en Mouvement*, 2003, 60, p.46-49
<http://www.patrick-schmoll.com/pdf/2003-MediationJeuxVideo.pdf>

SIMON V., FERNANDEZ L. - **Les accros de jeux vidéo ont-ils une addiction aux jeux ou à la virtualité ?** - Courrier des Addictions (Le), 2001, 3, (2), p. 56-59

STORA M., DANGAIX D. - **Tout objet de plaisir peut devenir une addiction.**- La Santé de l'Homme, 396, 2008, p. 4-8

<http://www.inpes.sante.fr/SLH/articles/396/03.htm>

TER MINASSIAN H., RUFAT S. - **Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?** - CyberGéo, 2008, 11p.

http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/26/49/08/PDF/RUFAT-TERMINASSIAN_GeoVideo.pdf

TORDO F. - **Désir d'intersubjectivité dans les jeux vidéo : entre auto-empathie virtuelle et relation interpersonnelles réelles.** – Psychotropes, 2010, 16, (3-4), p. 179-191

VELEA D., MISSONNIER S. - **Le virtuel, les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) et la santé mentale. Les jeux vidéo en question.** - Cyberaddiction et réalité virtuelle. - Carnet Psy, 2002, p. 1-15

<http://www.rap5.org/DossierVirtuel/p7.htm>

VIROLE B. – **Du bon usage des jeux vidéo.** – Enfance et Psy, 2005, 26, p.67-72

<http://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2005-1-page-67.htm>

3. Ouvrages

BERRY V. - **L'expérience virtuelle, jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo.** – Rennes, Presse Universitaire de Rennes, 2012, 265p.

LAFRANCE J. P. - **Les jeux vidéo. A la recherche d'un monde meilleur.** - Paris, Lavoisier, 2006, 253 p.

LE HEUZEY M. F. ; BAHADORI S. - **Les écrans et nos enfants. Plaisir ou dépendances ?** – Paris, J. Lyon, 2011, 126p.

MATYSIAK J. C., DE SAUVERZAC O. - **Accro à l'écran ? Du tamagotchi au cybersexe, et pourquoi pas !** - Paris, Pascal, 2006, 144 p.

MINOTTE P. - **Cyberdépendance et autres croquemitaines.** - Bruxelles, Yapaka, 2011, 64p.
http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/TA_cyberdependance_WEB.pdf
(e-book)

ROMO L., KERN L., MICHEL G. - **La dépendance aux jeux vidéo et à internet.** – Paris, Dunod, 2012, 207p.

SIMON F., DUHAUTOIS S., DONNEZ G., FIMA-FROMAGER V., PION P., et col. - **Les adolescents et les jeux vidéo.** – Paris, UNAF, 2010, 49p

TISSERON S., MISSONNIER S., STORA M. - **L'enfant au risque du virtuel.** - Paris, Dunod, 2006, 188 p.

TISSERON S., GRAVILLON I. - **Qui a peur des jeux vidéo ?** - Paris, Ed. Albin Michel, 2008, 176p.

TISSERON S., et coll.- **Virtuel...** - Adolescence, 2004, 22, (1), p. 9-197

VALLEUR M., MATYSIAK J. M. - **Sexe, passion et jeux vidéo : les nouvelles formes d'addiction.**- Paris, Ed. Flammarion, 2003, 283p.

4. Ressources pédagogiques

Guides pratiques

ADDICTION SUISSE. – **Surfer, jouer, chatter...en parler avec les enfants et les adolescents. Informations et conseils destinés aux parents.** – Lausanne, Addiction Suisse, 2011, 12p.
http://www.addictionsuisse.ch/fileadmin/user_upload/DocUpload/Surfer_jouer_chatter_parler_ados.pdf

CIRDD RHONE-ALPES. – « **Usages d'Internet et des jeux-vidéos** ». **Dossier bibliographique Cyberdépendance.** - Lyon, CIRDD Rhône-Alpes, 2009, 4p.
http://www.cirdd-ra.org/img_biblio/7_CIRDD_RA_Biblio_UsagesInternetJeuxvideo_avril09.pdf

EDUSCOL. - **Jeux sérieux et mondes virtuels. Dossier documentaire.** - Publié en ligne, 2013
<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux>

FORUM DES DROITS SUR INTERNET. - **Recommandation : jeux vidéo en ligne, quelle gouvernance ?** – Paris, Forum des Droits sur Internet, 2007, 83p.
http://www.foruminternet.org/IMG/pdf/Recommandation-Jeux_video_en_ligne.pdf

INFORDROGUES. – **J'arrête quand je veux ! Comment aborder les jeux vidéo en classe ? Brochure pour les enseignants de primaire.** – Bruxelles, Infordrogue, 2012, 20p.
<http://infordrogues.be/pdf/brochure-jarrete-quand-je-veux.pdf>

MINISTERE DU TRAVAIL, DES RELATIONS SOCIALES, DE LA FAMILLE, DE LA SOLIDARITE ET DE LA VILLE. – **Dossier. La sécurité des enfants et des adolescents sur Internet.** – Publié en ligne, 2008
<http://www.social-sante.gouv.fr/espaces,770/enfance-famille,774/dossiers,725/protection-de-l-enfant-et-de-l,1112/la-protection-des-enfants-et-des,988/>

PAN EUROPEAN GAME INFORMATION. – **PEGI guidelines. PEGI Classic & PEGI online.** - Bruxelles, Pan European Game Information, 2007, 31p.
<http://www.pegionline.eu/fr/index/id/268>

TISSERON S. - **Grandir avec les écrans. La règle du 3-6-9-12 (ans).** - Bruxelles, Yapaka, 2013, 60p.
<http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/ta-64-ecrans-tisseron-web.pdf>

Outils d'animation collective

APLEAT. - **Info/Intox. Série Jeux vidéo.** - Orléans, APLEAT, 2012

Cet outil est destiné à dialoguer avec des jeunes et travailler sur leurs représentations des jeux vidéo. 14 cartes contenant une affirmation vraie ou fausse, permettent aux jeunes de s'exprimer individuellement puis collectivement. L'animateur synthétise les réponses et commentaires, et ajuste ou complète l'information. Il doit pour cela, maîtriser le sujet et la méthode d'animation, car l'outil est fourni sans guide d'accompagnement.

Attractif et humoristique, d'appropriation facile, cet outil pédagogique est généralement apprécié par les intervenants comme par les adolescents, en milieu scolaire ou extra scolaire.

http://op.cirddalsace.fr/index.php?lvl=notice_display&id=1515

LEMOINE A. - **Over Game.** - Paris, 2A Prod, 2008

Nicolas est un adolescent en rupture avec son entourage, passant tout son temps sur ordinateur. Un soir, prisonnier de son rêve, il découvre un monde où les écrans ont disparu, sauf dans des salles de jeux clandestines. A son réveil, il s'aperçoit que les marques du temps se sont inscrites sur son visage... Ce film de 12 mn permet d'aborder avec humour les dangers de l'abus d'écran : perte de la notion du temps, insomnies, absentéisme scolaire, alimentation désorganisée, préoccupation unique, isolement... (Réalisation : Centre Emergence, CPAM de Paris et un CESC).

Accessible en ligne sur :

http://www.canal-u.tv/video/canal_u_medicine/over_game.5019

http://op.cirddalsace.fr/index.php?lvl=notice_display&id=749

TRALALERE. - **2025 Ex-Machina.** - Paris, Tralalère, 2011

Ce jeu éducatif, disponible en ligne, a pour objectif d'amener les 12-17 ans à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet. Les joueurs incarnent des détectives en 2025, chargés de mettre hors d'état de nuire Dénicheur.com, une entreprise exploitant sans vergogne des données personnelles. Leurs missions les amèneront à aider Fred, Anaïs, Hugo et Morgane, dont la vie est chamboulée par des informations publiées sur Internet alors qu'ils étaient lycéens...

Chaque module de "2025 Ex-Machina" est en lien avec le B2i et peut être exploité en séance de 50 minutes environ, en milieu scolaire ou de manière individuelle. L'épisode 3 aborde plus spécifiquement la question des jeux vidéo : gestion du temps, choix des jeux avec l'aide de la classification PEGI, protection des données pour les jeux en ligne, adoption d'un code de bonne conduite.

Accessible en ligne sur :

<http://www.internetsanscrainte.fr/organiser-un-atelier/episode-3-hugo-et-tom-zoumbi-city>

5. Sitographie

France

Centre de référence sur le jeu excessif (Centre Hospitalier de Nantes) : <http://www.crje.fr/>

Délégation aux usages de l'internet : <http://delegation.internet.gouv.fr/>

Eduscol : <http://eduscol.education.fr/>

E-Enfance : <http://www.e-enfance.org/>

Hôpital Marmottan : <http://www.hopital-marmottan.fr/>

Internet sans crainte (programme de sensibilisation des jeunes au bon usage d'internet)
<http://www.internetsanscrainte.fr/>

Jeux Vidéo Info Parents : <http://www.jeuxvideoinfoparents.fr/> (porté par l'association E-enfance)

Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) : <http://www.omnsh.org/>

PédagoJeux – site d'information et de sensibilisation sur le jeu vidéo : http://www.pedagojeux.fr

International

Centre du Jeu excessif, Lausanne : <http://www.jeu-excessif.ch/>

Centre International d'Etudes sur le jeu et les comportements à risques chez les Jeunes,
Université McGill, Montréal : <http://www.youthgambling.com/>

PEGI : <http://www.pegi.info/fr/> et <http://www.pegionline.eu/fr/index/>