

Dépendance au jeu vidéo

La **dépendance au jeu vidéo** désigne un éventuel trouble psychologique caractérisant un besoin irrésistible et obsessionnel de jouer à un jeu vidéo. Elle est reconnue depuis le 18 juin 2018 comme maladie par l'OMS. Elle est officialisée comme "trouble du jeu vidéo". L'addiction aux jeux vidéo entraînerait chez le joueur des comportements au caractère répétitif et compulsif, comme chez les joueurs pathologiques ou les consommateurs de substances psychoactives.

Sommaire

Définition par l'établissement d'une relation de « dépendance »

Prévalence

Reconnaissance par l'OMS

Tentatives de définitions diagnostiques

Critères commun à toute addiction

Addiction au jeu vidéo selon le D^r Mark Griffiths

Addiction au jeu vidéo selon Tejeiro RA et Bersabe-Moran RM

Addiction au jeu vidéo selon Bruno Rocher (IFAC)

Conscience du risque

Pratique excessive du jeu vidéo dans le monde

En Chine

Termes utilisés par les joueurs

Sujets à risque

Adolescents

Hommes - Femmes

Prévention

Traitements

Notes et références

Voir aussi

Bibliographie

Articles connexes

Définition par l'établissement d'une relation de « dépendance »

En mars 2012, l'Académie nationale de Médecine considère préférable de parler de « pratique excessive » plutôt que d' "addiction" aux jeux vidéo et avance deux raisons^{1 2} :

- il n'y a à ce jour aucun consensus scientifique sur l'existence d'une réelle addiction aux jeux vidéo chez les jeunes, alors qu'il y en a un pour les jeux d'argent chez les adultes ;
- s'agissant de pratique des jeunes, le terme « pratique excessive » apparaît plus approprié car moins stigmatisant.

En outre à l'époque, l'usage de la notion d'addiction pour des comportements qui ne sont pas liés à des drogues, comme la pratique des jeux vidéo, le travail ou le sport intensif fait débat, avec notamment pour argument qu'on pourrait avancer que toute passion présente alors un caractère pathologique³.

Ainsi, le psychanalyste Yann Leroux considère en 2009 qu'« Il n’y a pas d’addiction aux jeux vidéo »³. De même, Keith Baker, spécialiste de l'addiction, crée dans un premier temps (2006) un centre de désintoxication; puis, après deux ans de travail auprès de centaines de jeunes accros aux jeux vidéo, affirme que la relation pathologique renvoie d'abord à des problèmes sociaux, expliquant qu'aucun des traitements classiques issus de travaux sur l'addiction ne fonctionne⁴^[source insuffisante].

Certains auteurs considèrent à l'inverse que le problème de santé est réel, ainsi Lemmens en 2009 définit-il l'addiction aux jeux vidéo en s'approchant des définitions habituelles de l'addiction : « utilisation excessive et compulsive de l'ordinateur ou des jeux vidéo qui entraîne des problèmes sociaux et/ou émotionnels ; malgré ces problèmes, le joueur est incapable de contrôler cette utilisation excessive »⁵.

Plus récemment, des auteurs, revenant à des travaux pourtant anciens sur l'addiction, en viennent à considérer comme centrale le phénomène de rencontre entre un individu et un support potentiel à l'addiction. Par exemple, Adès note en 2020 que « [le] "processus addictif" résulte de la rencontre entre l’addictivité d’un sujet et le potentiel addictogène d’un produit ou d’un comportement »⁶.

Les jeux les plus pointés du doigt quant à leur « potentiel addictif » sont les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG), où le joueur évolue dans un monde persistant, tels que *World of Warcraft*, *Dark Age of Camelot*, *EverQuest*, *Runes of Magic*. Ils ont comme particularités qu'on y joue en réseau - donc avec d'autres joueurs, et que l'univers continue à évoluer même lorsqu'on ne joue pas. Ils intègrent souvent le but de faire progresser et évoluer son personnage^{8 9}.

Prévalence

Le jeu vidéo est une activité récréative contemporaine parmi les plus populaires. On considère ainsi que 59% des Américains jouent à des jeux vidéo. Chez les jeunes, la pratique du jeu vidéo est encore plus fréquente avec un taux de 97 % chez les américains de 12 à 17 ans¹⁰.

Pour évaluer la prévalence, il est courant de distinguer joueurs dépendants et joueurs problématiques^{11 12}.

Une étude norvégienne a évalué les taux de prévalence et les prédicteurs de la dépendance aux jeux vidéo sur un échantillon de plus de 3 000 joueurs réguliers¹³. Les auteurs distinguent joueurs dépendants et joueurs problématiques et arrivent à un taux de 1,4 % de joueurs dépendants pour 7,3 % de joueurs à problèmes.

Reconnaissance par l'OMS

L'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) considère depuis peu l'addiction au jeu vidéo comme un problème de santé. En juin 2018, l'OMS intègre en effet ce trouble dans la 11^e liste de la classification internationale des maladies¹⁴. D'après l'agence onusienne, l'addiction se caractérise « par un comportement de jeu persistant ou récurrent, qu'il soit en ligne ou hors ligne ». Ainsi, l'OMS considère donc désormais un joueur comme *addict* s'il montre plusieurs caractéristiques telles qu'un mauvais contrôle vis-à-vis du jeu vidéo (en termes de fréquence, durée, intensité, etc), une priorité accrue au jeu qui prime sur « les autres intérêts de la vie et les activités quotidiennes » ou encore, l'action de jouer tout en négligeant « l'occurrence de conséquences négatives »¹⁵.

La décision de l'OMS est toutefois rapidement critiquée notamment en Europe, où certains experts considèrent que l'inclusion du trouble dans la classification est le résultat du lobbying de pays asiatiques où le rapport des jeunes aux jeux vidéo est déjà l'objet d'une prise en charge par les professionnels de santé^{16,17}.

Le 25 mai 2019, l'OMS, par le biais d'une décision « prise par un consensus d'experts dans des disciplines différentes, issus de régions géographiques diverses, en se basant sur les « données factuelles disponibles », confirme l'inscription des jeux vidéo à la Classification internationale des maladies dans la section consacrée aux addictions « en dépit d'une forte opposition sur ce point, [notamment de l'ESA] (y compris des communautés scientifiques) », lors du CMI-11. Appelé « trouble du jeu vidéo » « *gaming disorder* » en anglais, l'entrée en vigueur sera effective le 1^{er} janvier 2022¹⁸. Le 27 mai 2019 le SELL et l'ISFE (Interactive Software of Europe) expriment leur désaccord quant à cette décision, sans nier l'existence d'une problématique¹⁹.

Tentatives de définitions diagnostiques

En l'absence de consensus concernant cette pathologie²⁰, de nombreux auteurs ont donné des clés diagnostiques. Les plus courantes reprennent les critères médico-psychiatriques classiques de l'addiction.

Critères commun à toute addiction

Ils varient quelque peu d'un auteur à l'autre et en fonction des soubassements théoriques. Aviel Goodman, psychiatre américain propose les critères suivants :

- impossibilité de résister à l'impulsion de passage à l'acte ;
- sensation croissante de tension précédant immédiatement le début du comportement ;
- soulagement ou plaisir durant la période ;
- perte de contrôle dès le début de la crise ;
- présence d'au moins cinq des neuf critères suivants :
 - monopolisation de la pensée par le projet de comportement addictif,
 - intensité et durée des épisodes plus importantes que souhaitées à l'origine,
 - tentatives répétées pour réduire, contrôler ou abandonner le comportement,
 - temps important consacré à préparer les épisodes, à les entreprendre ou à s'en remettre,
 - l'engagement dans le comportement est tel que la personne ne peut plus accomplir des gestes élémentaires (se laver, se nourrir) et le conduit vers un désinvestissement social, professionnel et familial,
 - survenue fréquente des épisodes lorsque le sujet doit accomplir des obligations professionnelles, familiales ou sociales,
 - poursuite du comportement malgré l'aggravation des problèmes sociaux et en dépit de la connaissance des conséquences négatives.
 - tolérance marquée, c'est-à-dire besoin d'augmenter l'intensité ou la fréquence pour obtenir l'effet désiré, ou diminution de l'effet procuré par un comportement de même intensité,
 - agitation, irritabilité et surtout angoisse si le passage à l'acte addictif est différé, empêché (voir l'article détaillé sevrage).

Addiction au jeu vidéo selon le D^r Mark Griffiths

Le D^r Mark Griffiths de l'Université de Nottingham Trent est spécialisé dans l'addiction aux jeux vidéo²¹. Voici son test permettant de reconnaître rapidement si un enfant a une conduite addictive aux jeux vidéo :

- joue-t-il presque tous les jours ?
- joue-t-il souvent pendant de longues périodes : 3–4 heures ?
- joue-t-il pour l'excitation qu'il en retire ?
- est-il de mauvaise humeur quand il ne peut pas jouer ?
- délaisse-t-il les activités sociales et sportives ?
- joue-t-il au lieu de faire ses devoirs ?
- les tentatives de diminuer son temps de jeu sont-elles des échecs ?

En cas de réponse positive à plus de quatre de ces questions, l'enfant joue probablement trop et il existe un problème.

Addiction au jeu vidéo selon Tejeiro RA et Bersabe-Moran RM



Critères diagnostiques publiés dans *Measuring Problem Video Game Playing In Adolescent*²² :

- augmentation du temps passé à jouer ou à y penser, ou à programmer ses prochaines parties, ou à se remémorer ses anciennes parties ;
- mauvaise humeur, irritabilité lorsqu'on est incapable de jouer ;
- augmentation du temps passé à jouer dans les moments difficiles ;
- tentatives échouées à contrôler son temps de jeu ;
- dissimulation du temps passé à jouer avec ses parents ou amis ;
- école buissonnière, devoirs non faits, pour jouer davantage aux jeux vidéo ;
- couché tardif, repas manqués et diminution du temps passé en famille ou avec ses amis pour jouer davantage.

Addiction au jeu vidéo selon Bruno Rocher (IFAC)

Les addictions comportementales liées au jeu vidéo étaient évaluées en 2009 comme une réalité, considérant le comportement problématique comme une manifestation symptomatique d'une souffrance individuelle, familiale ou sociale qu'il faut évaluer et éventuellement prendre en charge²³.

Conscience du risque

[réf. nécessaire]

Les études disponibles démontrent que les joueurs sont pleinement conscients du risque représenté par leur activité.

Une étude américaine citée par la MILDT [réf. nécessaire] révèle que 50 % des adeptes d'un jeu de rôle en ligne se considèrent comme « dépendants ».

Cette tendance est retrouvée dans l'enquête réalisée par le docteur John Charlton de l'Université britannique de Bolton où il apparaît que plus de 40 % d'anciens joueurs estiment que leur engouement pour un jeu de rôle en ligne a nui à leur vie sociale et que 50 % reconnaissent qu'ils diminuaient leur temps de sommeil.

Ces deux enquêtes démontrent que dans la sphère du jeu vidéo, les jeux de rôle en ligne pourraient représenter un risque plus important que d'autres formes d'amusement²⁴.

Pratique excessive du jeu vidéo dans le monde

En Chine

Le docteur Tao Ran, médecin militaire et psychiatre spécialisé dans la dépendance à la drogue, a créé en 2004 un centre de réhabilitation pour les « drogués » de l'Internet dans une base aérienne des environs de la capitale²⁵. Pour lui, « 95 % des dépendances à l'Internet chez les jeunes sont liées aux jeux vidéo » et ses jeunes patients « souffrent tous de troubles psychologiques graves et de sérieux problèmes d'identité : leur "moi" s'est dilué sur l'écran vidéo ; ils ont fini par s'identifier au rôle de leurs personnages de combattants dans des jeux violents où la victoire représente une gratification certaine ». Ainsi sa clinique peut accueillir jusqu'à 90 jeunes, devant déboursier l'équivalent de 900 euros par mois pour une cure qui peut durer 90 jours. « Il faut rétablir l'autorité sur ces enfants, dont 95 % sont des garçons ; ils souffrent d'un déficit d'amour paternel. En Chine, les parents sont très soucieux de l'éducation de leur progéniture et des résultats scolaires. Mais ils négligent souvent l'épanouissement affectif²⁶. »

Mais le cas de la Chine serait à nuancer, en effet pour le jeu *World of Warcraft* de nombreuses entreprises chinoises proposent des services en jeu (montée de niveau rapide, pièces d'or virtuelles) contre de l'argent réel. Ainsi un véritable business s'est créé et de jeunes chinois passent des jours et des nuits sur des ordinateurs à travailler pour des joueurs occidentaux. Certaines prisons chinoises auraient même forcé des détenus à jouer en ligne pour récupérer les bénéfices retirés par leur travail sur le jeu.²⁷

Termes utilisés par les joueurs

Selon le domaine d'activité d'un joueur consacrant beaucoup de temps à sa pratique, différents termes signifient qu'un tel joueur est dépendant. Ces termes sont bien souvent utilisés à la légère et de manière abusive dans un but de provocation ou d'humour.

- *Otaku* : le sens de ce terme japonais a évolué pour désigner aujourd'hui toute personne se consacrant à un passe-temps, le plus souvent fait en intérieur ; le terme a par la suite acquis une connotation péjorative. Il désigne aujourd'hui (du moins en français) une personne qui se replie sur elle-même et ne vit plus que pour une passion : culte d'une « idole », ordinateur (*nerd*), jeu vidéo (joueur passionné) et la plus probable ce qui regarde les animes, etc.
- *Geek* : un *geek* est une personne passionnée, voire obsédée, par un domaine précis. Et relativement en retrait du monde social. À l'origine, en anglais le terme signifiait « fada », soit une variation argotique de « fou ». D'abord péjoratif — son homographe désigne un clown de carnaval — il est maintenant revendiqué par certaines personnes.
- *Nerd* : un *nerd*, est un terme anglais désignant une personne à la fois socialement handicapée et passionnée par des sujets liés à la science et aux techniques. Le terme de *nerd* est devenu plutôt péjoratif, à la différence de *geek*. En effet, comparé à un *geek*, un *nerd* est plus asocial, et plus polarisé sur ses centres d'intérêt, auxquels il consacre plus de temps.
- *Hikikomori* : *Hikikomori* est un mot japonais désignant une pathologie psychosociale et familiale touchant principalement des adolescents ou de jeunes adultes qui vivent cloîtrés chez leurs parents, le plus souvent dans leur chambre pendant plusieurs mois, voire plusieurs années, en refusant toute communication, même avec leur famille, et ne sortant que pour satisfaire aux impératifs des besoins corporels.
- *Nolife* : le terme *no-life* ou sans vie en français, désigne un joueur de jeu vidéo qui consacre une très grande part, si ce n'est l'exclusivité de son temps à pratiquer sa passion au détriment d'autres activités, affectant ainsi ses relations sociales.
- Joueur passionné : un « joueur passionné », plus souvent appelé *Hardcore Gamer*, désigne un joueur qui s'implique énormément dans un jeu vidéo. Il joue beaucoup, et peut passer ses journées à tenter d'obtenir de meilleurs scores, seul ou contre d'autres joueurs ou d'autres équipes et explore un jeu entièrement pour en dénicher les subtilités. Certains de ces joueurs peuvent être qualifiés de professionnels car ils sont payés pour s'entraîner et pour participer à des compétitions²⁸.
- *Gosu* : ce terme signifie ici « *God Of Starcraft Universe* », il est apparu durant la période de gloire du jeu *StarCraft* en tant que sport électronique en Corée du Sud où il désigne la communauté des joueurs professionnels, ce sont des joueurs qui jouent quotidiennement

plus de 4 heures par jour, parfois en groupe dans les *gaming house* ou chez eux. L'appellation est plus tard étendue à d'autres jeux vidéo mais surtout pour les jeux de stratégie en temps réel de *Blizzard*, tels que *Warcraft III* et *StarCraft II*.

Sujets à risque

Adolescents

Tout le monde n'est pas susceptible de devenir dépendant aux jeux vidéo mais certains sont plus fragiles que d'autres. L'adolescent qui éprouve de la difficulté à accéder à l'autonomie au sein de la cellule familiale va, en jouant beaucoup, en coupant en quelque sorte les liens avec le monde réel, chercher à montrer sa différence, son indépendance, son autonomie. Mais tout cela sans réellement partir, sans claquer la porte ou sans chercher une confrontation directe comme le feraient certains. D'autant plus que cette activité est souvent pratiquée au détriment de leur vie scolaire. Un addict aux jeux vidéo est considéré comme dépendant lorsque son seuil de jeu dépasse les 30 heures par semaine. Cette dépendance peut causer des répercussions sur le sommeil, ou causer un état de souffrance psychique ou de solitude. Peu à peu le jeune est exposé à un échec scolaire, dans le cas où l'enfant n'est pas aidé il peut souffrir de problèmes de santé. On peut repérer une addiction aux jeux vidéo aux niveaux des résultats scolaires, un quelconque désintérêt pour une activité ou des problèmes de relations sociales²⁹.

Hommes - Femmes

Cette dépendance est particulièrement présente chez les hommes, mais touche également les femmes³⁰

Prévention

La prévention passe par l'information. En France, des messages sur internet, des outils et des indicateurs de contenu sur les jeux vidéo sont mis en place.

Les outils de contrôle parental permettent aux parents de limiter ou d'interdire l'accès à certaines fonctionnalités sur les consoles de jeu, les téléphones portables et les systèmes d'exploitation PC et MAC. Ils permettent notamment de limiter le temps de jeu d'un enfant, de contrôler ses achats en ligne et de sélectionner les jeux auxquels il joue³¹.

Le collectif PédagoJeux.fr³² diffuse des informations à destination des parents et des acteurs professionnels, pour une pratique sereine du jeu vidéo depuis 2008. Il propose de nombreux guides et fiches pratiques (<http://www.pedagojeux.fr/choisir/conseils-aux-parents/les-fiches-pratiques-pedagojeux/>) accessibles en ligne, et regroupe un collectif d'ambassadeurs³³ qui réalise de nombreuses actions de sensibilisation sur le territoire français.

Le système de classification PEGI (<https://pegi.info/fr>) (Pan-European Game Information) a été créé en 2003 pour aider les parents à prendre des décisions éclairées dans leurs achats de jeux vidéo. Il est utilisé dans 38 pays, et a permis de noter plus de 30 000 jeux. Cet organisme indépendant est soutenu par les principaux constructeurs de consoles et éditeurs de jeux vidéo, les associations professionnelles Européennes et est reconnu par le Ministère de l'Intérieur³⁴ français depuis 2015.

Les CIRDD (Centres d'information Régionaux sur les Drogues et les Dépendances) sous influence de la MILDT ouvrent les champs de réflexion sur ce sujet sur une échelle régionale (colloques). Cependant, la prévention et le contrôle de la consommation est difficile et limité, la prévention doit toucher l'entourage et l'individu.

La Délégation Interministérielle à la Famille³⁵ a pour mission de mettre en œuvre une politique familiale tenant compte des spécificités de la période de l'adolescence et du soutien à apporter aux parents d'adolescents en passant par :

- l'information et la formation des parents aux usages et aux pratiques d'Internet ;
- l'instauration d'un dialogue parental autour d'Internet ;
- donner les outils d'un contrôle parental adapté ;
- la contribution à la sécurisation d'Internet.

Les campagnes de prévention sont peu nombreuses et souvent à l'initiative d'associations en partenariat avec le ministère de la famille, l'INPES et l'INSERM. Leur action est locale. La dépendance au jeu vidéo étant récente et assez peu fréquente, sa prévention n'est pas une priorité de santé publique. À la suite d'une directive nationale en 2007, l'INSERM a constitué un groupe d'experts qui a formulé les recommandations suivantes³⁶ :

- élaborer une campagne de prévention adaptée au public ;
- instituer un programme de formation national commun aux différents acteurs du secteur ;
- développer des travaux sociologiques pour comprendre les pratiques vidéo-ludiques s'inscrivant dans les transformations de notre société.

Au centre médical Marmottan a été développé depuis le début des années 2000 un accueil spécifique pour les personnes souffrant d'addictions sans drogue³⁷ [source insuffisante]. Dans le cadre de cette consultation, l'hôpital reçoit principalement des joueurs d'argent et de hasard ainsi que des cyberdépendants.

Traitements

Lors d'une hospitalisation due à une cyber-addiction, et plus particulièrement aux *game-addicts*, le personnel soignant couple en général une thérapie individuelle, familiale et sociétale. Cet aspect polymorphe permet d'aborder cette pathologie en ayant un spectre d'action le plus large possible, offrant ainsi la possibilité aux thérapeutes de trouver la(les) raison(s) sous-jacente(s) à cette dépendance.

De plus, on peut faire une analogie avec les méthodes de traitement que l'on trouve dans le cadre de l'addiction avec substance, qui elle aussi combine un aspect bio-psycho-social.

Notes et références

- Julien Lausson, « Jeu vidéo : l'Académie de médecine conteste le terme d'addiction » (<https://www.numerama.com/magazine/22381-jeu-video-l-academie-de-medecine-conteste-le-terme-d-addiction.html>), sur *Numerama*, 20 avril 2012 (consulté le 14 octobre 2020)

2. « De la pratique excessive des jeux sur écrans aux addictions » (<http://www.academie-medecine.fr/de-la-pratique-excessive-des-jeux-sur-ecrans-aux-addictions/>), sur *academie-medecine.fr* (consulté le 14 octobre 2020)
3. Yann Leroux : « Il n'y a pas d'addiction aux jeux vidéo » (https://www.lemonde.fr/technologies/article/2009/03/27/yann-leroux-il-n-y-a-pas-d-addiction-aux-jeux-video_1173545_651865.html#ens_id=1150782) InternetActu, <https://www.lemonde.fr>, 27 mars 2009.
4. Jeu vidéo et addiction, un spécialiste se rétracte (http://www.gameblog.fr/news_7087_jeu-video-addiction-un-specialiste-se-retracte), Gameblog, 26 novembre 2008.
5. (en) Jeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg et Jochen Peter, « Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents », *Media Psychology*, vol. 12, n° 1, 26 février 2009, p. 77–95, p. 78 (ISSN 1521-3269 (<https://www.worldcat.org/issn/1521-3269&lang=fr>) et 1532-785X (<https://www.worldcat.org/issn/1532-785X&lang=fr>), DOI 10.1080/15213260802669458 (<https://dx.doi.org/10.1080/15213260802669458>), lire en ligne (<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15213260802669458>), consulté le 14 octobre 2020)
6. J. Adès, « Les addictions. Définitions et limites du concept », *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, vol. 68, n° 4, 1^{er} juin 2020, p. 173–174 (ISSN 0222-9617 (<https://www.worldcat.org/issn/0222-9617&lang=fr>), DOI 10.1016/j.neurenf.2020.02.001 (<https://dx.doi.org/10.1016/j.neurenf.2020.02.001>), lire en ligne (<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S022961720300325>), consulté le 14 octobre 2020)
7. (en) Eric Bland, « Gamers show Asperger's traits » (<http://www.abc.net.au/science/articles/2008/04/23/2225382.htm>), sur *ABC Science*, 23 avril 2008.
8. « Ces jeux vidéo qui ont ruiné des vies » (https://hitek.fr/actualite/jeux-videos-qui-ruinent-vies_8929), sur *hitek.fr*, 7 avril 2016 (consulté le 9 juin 2021)
9. Daria J. Kuss, Mark D. Griffiths, « La dépendance aux jeux vidéo sur internet : une revue systématique des recherches empiriques disponibles dans la littérature », *Adolescence*, 2012 (lire en ligne (<https://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-17.htm>))
10. (en-us) « Teens, Video Games and Civics » (<https://www.pewresearch.org/internet/2008/09/16/teens-video-games-and-civics/>), sur *Pew Research Center: Internet, Science & Tech*, 16 septembre 2008 (consulté le 14 octobre 2020)
11. (en) Rune Aune Mentzoni, Geir Scott Brunborg, Helge Molde et Helga Myrseth, « Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health », *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, vol. 14, n° 10, octobre 2011, p. 591–596 (ISSN 2152-2715 (<https://www.worldcat.org/issn/2152-2715&lang=fr>) et 2152-2723 (<https://www.worldcat.org/issn/2152-2723&lang=fr>), DOI 10.1089/cyber.2010.0260 (<https://dx.doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>), lire en ligne (<http://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2010.0260>), consulté le 14 octobre 2020)
12. (en) Christopher S. Peters et L. Alvin Malesky, « Problematic Usage Among Highly-Engaged Players of Massively Multiplayer Online Role Playing Games », *CyberPsychology & Behavior*, vol. 11, n° 4, août 2008, p. 481–484 (ISSN 1094-9313 (<https://www.worldcat.org/issn/1094-9313&lang=fr>) et 1557-8364 (<https://www.worldcat.org/issn/1557-8364&lang=fr>), DOI 10.1089/cpb.2007.0140 (<https://dx.doi.org/10.1089/cpb.2007.0140>), lire en ligne (<http://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cpb.2007.0140>), consulté le 14 octobre 2020)
13. (en) Charlotte Thoresen Wittek, Turi Reiten Finserås, Ståle Pallesen et Rune Aune Mentzoni, « Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers », *International Journal of Mental Health and Addiction*, vol. 14, n° 5, 1^{er} octobre 2016, p. 672–686 (ISSN 1557-1882 (<https://www.worldcat.org/issn/1557-1882&lang=fr>), PMID 27688739 (<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27688739>), PMCID PMC5023737 (<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5023737>), DOI 10.1007/s11469-015-9592-8 (<https://dx.doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>), lire en ligne (<https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>), consulté le 14 octobre 2020)
14. « Jeux vidéo : l'OMS reconnaît l'addiction aux écrans comme une maladie » (<http://www.leparisien.fr/societe/jeux-video-l-oms-reconnait-l-addiction-aux-ecrans-comme-une-maladie-05-01-2018-7485141.php>), sur *Le Parisien*, 5 janvier 2018 (consulté le 5 janvier 2018)
15. Thibault Mathieu, « L'addiction aux jeux vidéo : mythe ou réalité ? » (<http://www.europe1.fr/societe/laddiction-aux-jeux-video-mythe-ou-realite-3538064>), sur *Europe 1*, 5 janvier 2018 (consulté le 5 janvier 2018)
16. « L'addiction aux jeux vidéo : mythe ou réalité ? » (<https://www.europe1.fr/societe/laddiction-aux-jeux-video-mythe-ou-realite-3538064>), sur *Europe 1* (consulté le 14 octobre 2020)
17. J. Billieux, « Inclusion du trouble lié aux jeux vidéo dans la CIM-11 : Réalité clinique ou pathologisation de la vie quotidienne ? », *French Journal of Psychiatry*, vol. 1, novembre 2018, S24 (DOI 10.1016/S2590-2415(19)30058-3 ([https://dx.doi.org/10.1016/S2590-2415\(19\)30058-3](https://dx.doi.org/10.1016/S2590-2415(19)30058-3)), lire en ligne (<https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S2590241519300583>), consulté le 14 octobre 2020)
18. « L'OMS reconnaît officiellement le trouble du jeu vidéo comme une maladie » (<http://www.jeuxvideo.com/news/1050250/l-oms-reconnait-officiellement-le-trouble-du-jeu-video-comme-une-maladie.htm>), sur *Jeuxvideo.com*.
19. « OMS : Pour le SELL et l'ISFE, la classification du Gaming Disorder n'est pas justifiée » (<http://www.jeuxvideo.com/news/1050846/oms-pour-le-sell-et-l-isfe-la-classification-du-gaming-disorder-n-e-st-pas-justifiee.htm>), sur *Jeuxvideo.com*.
20. (en) Philip Magazine, John Suler docteur en psychologie, novembre 1997, *Computer and Cyberspace Addiction* (<http://www.selfhelpmagazine.com/articles/internet/cybaddict.html>).
21. (en) *Video games: Cause for concern?* (<http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/1036088.stm>), BBC.
22. (en) Tejiro RA and Bersabe-Moran RM. « Measuring Problem Video Game Playing In Adolescents » *Addiction* 2002 97:1601-6 (<http://www.addictionandassociates.net/archives.htm#April%202003>).
23. Dr Bruno Rocher, psychiatre au service d'addictologie du CHU de Nantes et à l'Institut fédératif des addictions comportementales, « L'addiction au jeu vidéo existe » [PDF] (http://www.ifac-addictions.fr/images/pdf/Editorial%20Bruno%20Rocher_Site%20CRJE.pdf) Institut fédératif des addictions comportementales.
24. Faut-il assimiler les jeux vidéo aux jeux de hasard ? Publié le 06/04/2007. Jim.fr (http://www.jim.fr/en_direct/pro_societe/e-docs/00/01/64/B1/document_actu_pro.phtml).
25. « Camps can't cure! » (<https://www.globaltimes.cn/content/1031104.shtml>), sur *globaltimes.cn* (consulté le 9 juin 2021)
26. En Chine, les « accros » aux jeux vidéo sont désintoxiqués par l'armée (https://www.lemonde.fr/web/article/0,1-0@2-3216,36-91275_2_0.html), *lemonde.fr*, édition du 22 mai 2007.
27. « WOW - En Chine, des détenus obligés à jouer à World of Warcraft », *Le Monde.fr*, 26 mai 2011 (lire en ligne (https://www.lemonde.fr/big-browser/article/2011/05/26/wow-en-chine-des-detenus-obliges-a-jouer-a-world-of-warcraft_5988552_4832693.html), consulté le 9 juin 2021)
28. [1] (<http://www.gamekult.com/tout/coverage/fil/GP00014/>), la révolution du jeu professionnel, gamekult.com.
29. « L'addiction aux jeux vidéo » (<https://www.passeportsante.net/fr/psychologie/Fiche.aspx?doc=addiction-jeux-videos>), sur *passeportsante.net*, avril 2017
30. « **Jeux vidéo : les hommes naturellement accros** » (<http://www.cyberpresse.ca/article/20080209/CPSCIENCES/802090872/1020/CPSCIENCES>) (Archive.org (<https://web.archive.org/web/http://www.cyberpresse.ca/article/20080209/CPSCIENCES/802090872/1020/CPSCIENCES>) • Wikiwix (<https://archive.wikiwix.com/cache?url=http://www.cyberpresse.ca/article/20080209/CPSCIENCES/802090872/1020/CPSCIENCES>) • Archive.is (<https://archive.is/http://www.cyberpresse.ca/article/20080209/CPSCIENCES/802090872/1020/CPSCIENCES>) • Google (<https://webcache.googleusercontent.com/search?hl=fr&q=cache:http://www.cyberpresse.ca/article/20080209/CPSCIENCES/802090872/1020/CPSCIENCES>) • Que faire ?).
31. « Contrôle Parental » (<http://www.pedagojeux.fr/protoger/controle-parental/>), sur *PédaGoJeux.fr* (consulté le 7 juin 2020).
32. *PédaGoJeux* (<http://www.pedagojeux.fr/>).
33. « Le programme ambassadeur » (<http://www.pedagojeux.fr/le-programme-ambassadeur-pedagojeux/>), sur *PédaGoJeux.fr* (consulté le 7 juin 2020).
34. « Avec PEGI, choisissez les jeux vidéos de vos enfants sereinement » (<https://www.interieur.gouv.fr/Actualites/L-actu-du-Ministere/Avec-PEGI-choisissez-les-jeux-videos-de-vos-enfants-sereinement>), sur *interieur.gouv.fr* (consulté le 7 juin 2020).
35. Délégation Interministérielle à la Famille (DIF) (<http://www.travail-solidarite.gouv.fr/ministere/presentation-organigramme/ministre-du-travail-relations-sociales-solidarite-autorite-sur-delegation-interministerielle-famille.html>).
36. recommandations [PDF] (<http://disc.vjf.inserm.fr/basispresse/cp2008/22juillet2008.pdf>) 2008 de l'INSERM.
37. Centre médical Marmottan (<http://www.hopital-marmottan.fr/spip/spip.php?article91>).

Bibliographie

 : document utilisé comme source pour la rédaction de cet article.

- Thomas Gaon (dir.), *Des mondes numériques comme paradis artificiels*, Limoges, Éditions Fyp, coll. « Culture d'univers », 2007.
- Olivier Mauco, *Jeux vidéo : Hors de contrôle ? : Industrie, politique, morale*, Questions théoriques, coll. « Lecture>play ».
- Jean-Charles Nayebi, *Cyberdépendance en 60 questions*, Éditions Retz, 18 juillet 2013, 114 p. (ISBN 978-2-7256-6346-3 et 2-7256-6346-6, lire en ligne (https://books.google.fr/books?id=nQoTAAAAQBAJ&printsec=frontcover)).
- Jean-Charles Nayebi, *Enfants et adolescents face au numérique : Comment les protéger et les éduquer*, Paris, Éditions Odile Jacob, 9 septembre 2010, 240 p. (ISBN 978-2-7381-9867-9 et 2-7381-9867-8, lire en ligne (https://books.google.fr/books?id=2SU9AQAAQBAJ&pg=PP1&dq=Enfants+et+adolescents+face+au+num%C3%A9rique)).
- Nicolas Oliveri, *Cyberdépendances : Une étude comparative France-Japon*, Paris, Editions L'Harmattan, 1^{er} octobre 2011, 268 p. (ISBN 978-2-296-46918-1 et 2-296-46918-3, lire en ligne (https://books.google.fr/books/about/Cyberd%C3%A9pendances.html?id=tCOujTMc1vAC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)).
- Michael Stora, *Guérir par le virtuel : Une nouvelle approche thérapeutique*, Presses de la Renaissance, 2005, 215 p.
- Serge Tisseron, Sylvain Missonnier et Michaël Stora, *L'Enfant au risque du virtuel*, éditions Dunod, coll. « Inconscient et Culture », mai 2006, 200 p. (ISBN 2-10-057791-3 et 9782100577910, lire en ligne (https://books.google.fr/books/about/L_enfant_au_risque_du_virtuel.html?id=KBHaPre3IOQC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)).
- Marc Valleur et Jean-Claude Matysiak, *Sexe, passion et jeux vidéo : Les Nouvelles Formes d'addiction ?*, éditions Flammarion, 18 août 2010, 288 p.
- Marc Valleur et Christian Bucher, *Le jeu pathologique*, Paris, éditions Armand Colin, avril 2006, 127 p. (ISBN 2-200-34570-4 et 9782200345709, lire en ligne (https://books.google.fr/books/about/Le_jeu_pathologique.html?id=fDJwPhhWJT0C&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)).
- Yann Leroux, *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !*, Paris/Limoges, Éditions Fyp, coll. « Stimulo », novembre 2012, 96 p., 17 × 0,8 × 12 cm (ISBN 978-2-916571-86-7 et 2-916571-86-8).
- (en) Mark D. Griffiths et Mark N. O. Davies, « Does video game addiction exist? », *Interactive Software Federation of Europe*, 2005 (lire en ligne (http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/vg_addiction_chapter_2005.pdf)).

Articles connexes

- Addiction
- Qui a peur des jeux vidéo ?
- Controverse autour du jeu vidéo
- Dépendance au jeu de rôle en ligne massivement multijoueur
- Jeu pathologique
- Exclusion sociale
- Dépendance à Internet
- Dépendance au travail
- Désintoxication numérique
- Digital detox day 8 (3D8)
- Lan-party
- Palmare PlayStation Hidradenitis*

Ce document provient de « https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Dépendance_au_jeu_vidéo&oldid=191753973 ».

La dernière modification de cette page a été faite le 9 mars 2022 à 17:25.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons attribution, partage dans les mêmes conditions ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.

Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.

Politique de confidentialité
À propos de Wikipédia
Avertissements
Contact
Développeurs
Statistiques
Déclaration sur les témoins (cookies)