

CO-ORGANISÉ  
AVEC LES COLLÈGES  
RÉGIONAUX

• Strasbourg • Reims • Dijon  
• Nancy • Besançon

# CONGRÈS NATIONAL

CNCG Collège Académique



24<sup>e</sup>

EXERCER  
ET ENSEIGNER  
LA MÉDECINE  
GÉNÉRALE

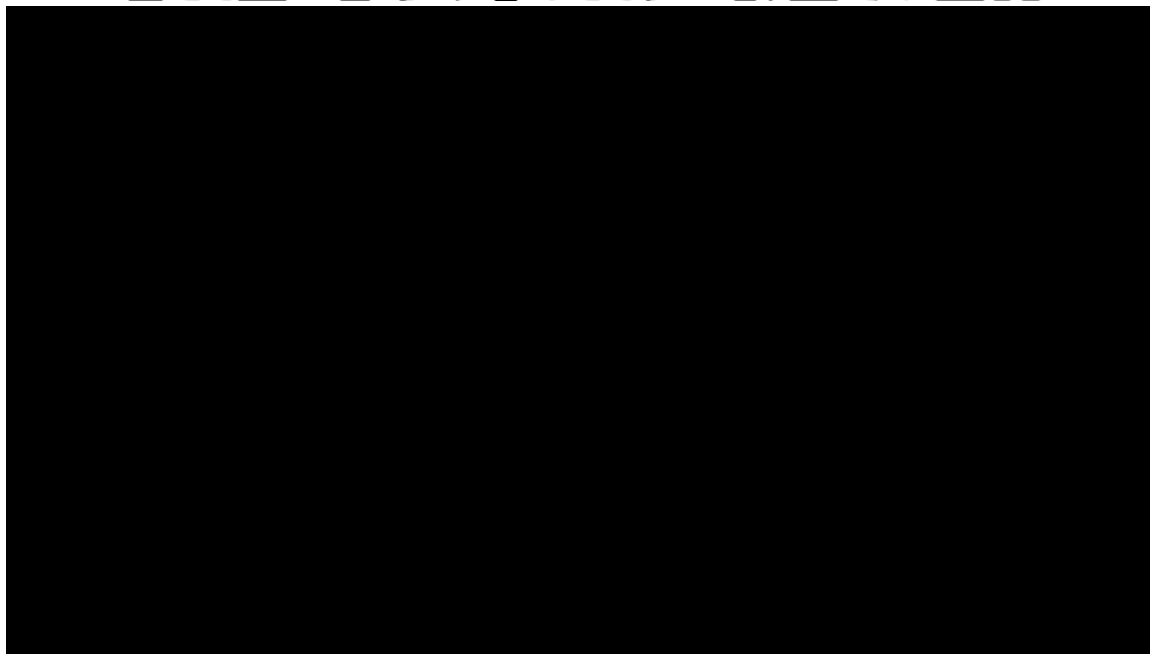


Strasbourg

Palais de la musique et des congrès

20 • 21 • 22 NOVEMBRE 2024

## L'EFFET DES JEUX VIDEO SUR LA SANTE UNE SCOPING REVIEW

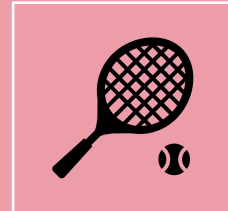


Sophie  
Rampon  
Coralie  
Teissedre

Sous la  
direction  
du Dr  
Zorzi



# Avant tout, qu'est-ce qu'un jeu video ?

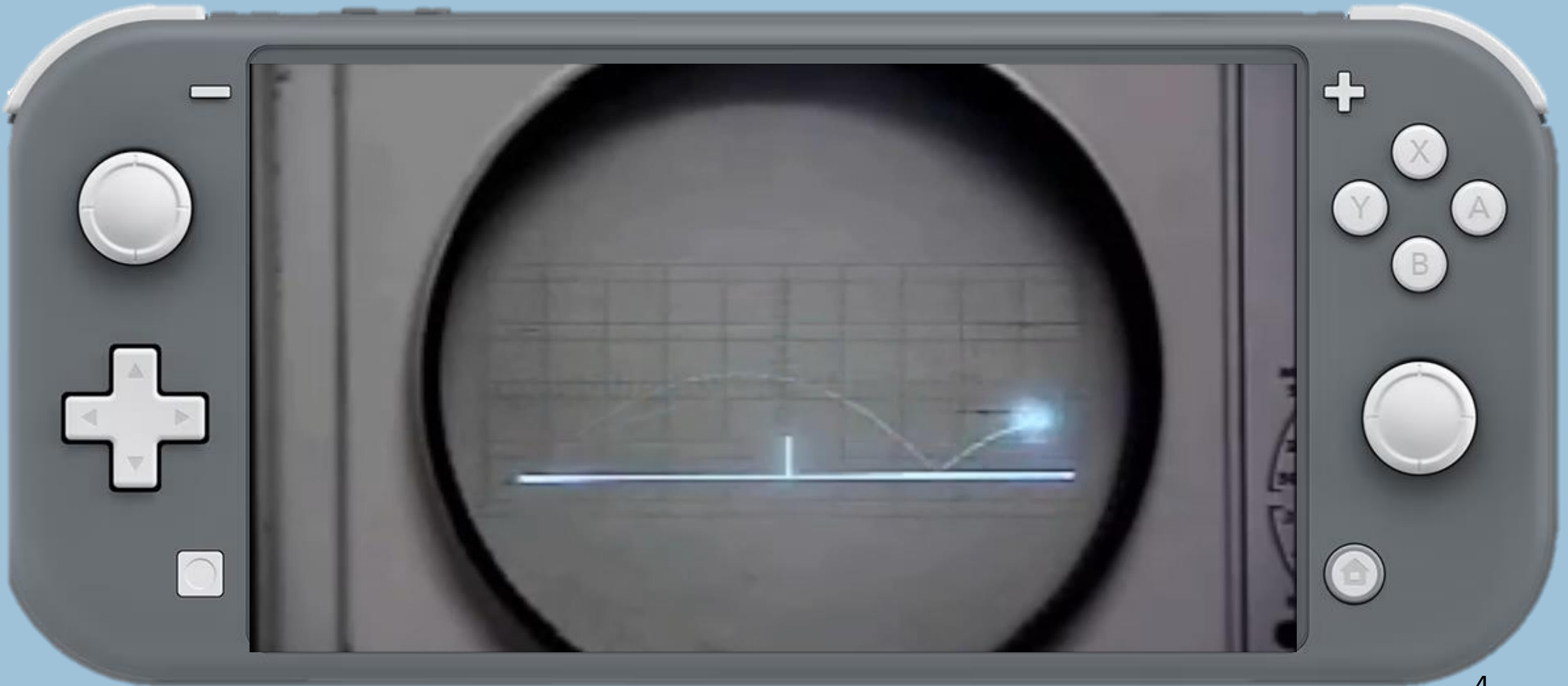


Tennis for two  
(1958)

« Un jeu vidéo est une activité de loisir basée sur des périphériques informatiques permettant d'interagir dans un environnement virtuel »



6%



# Chiffres clés

The image shows two overlapping cards. The top card is orange and features a group of seven black silhouettes representing people of various ages. Below the silhouettes, the text reads "39,1 millions" and "7 français sur 10". The bottom card is green and features a silhouette of a person's life cycle from infancy to old age with a cane. Below this, the text reads "38 ans" and "49% séniors". Both cards have a "STAGE 2" label in the top left corner.

A pink card with a "STAGE 2" label in the top left corner. It features two black silhouettes, one of a man and one of a woman. Below the silhouettes, the text reads "47% femmes". At the bottom of the card, there are three small circular icons and three horizontal lines, with the words "weakness", "resistance", and "retreat" printed below them.



# Synthese de l'etude preliminaire



## Objectif de l'étude

Évaluer l'étendue de la recherche et les lacunes existantes sur l'effet de l'usage du jeu vidéo sur la santé des joueurs réguliers ou "gamers".

25%

# Methodes



Scoping Review



Base de données



Protocole enregistré - OSF



# Articles

- En anglais ou en français,
- Sujets humains,
- Abordant l'effet du jeu vidéo sur la santé
- Population : joueurs de jeux vidéo
- e-Sport non professionnel



- Traitement / rééducation de pathologie
- Serious games et gamification
- Jeux vidéo créés
- Articles abordant les écrans
- Revues de littérature
- Études abordant l'IGD
- Mauvais indexage dans les bases de données
- e-Sport professionnel





Introduction

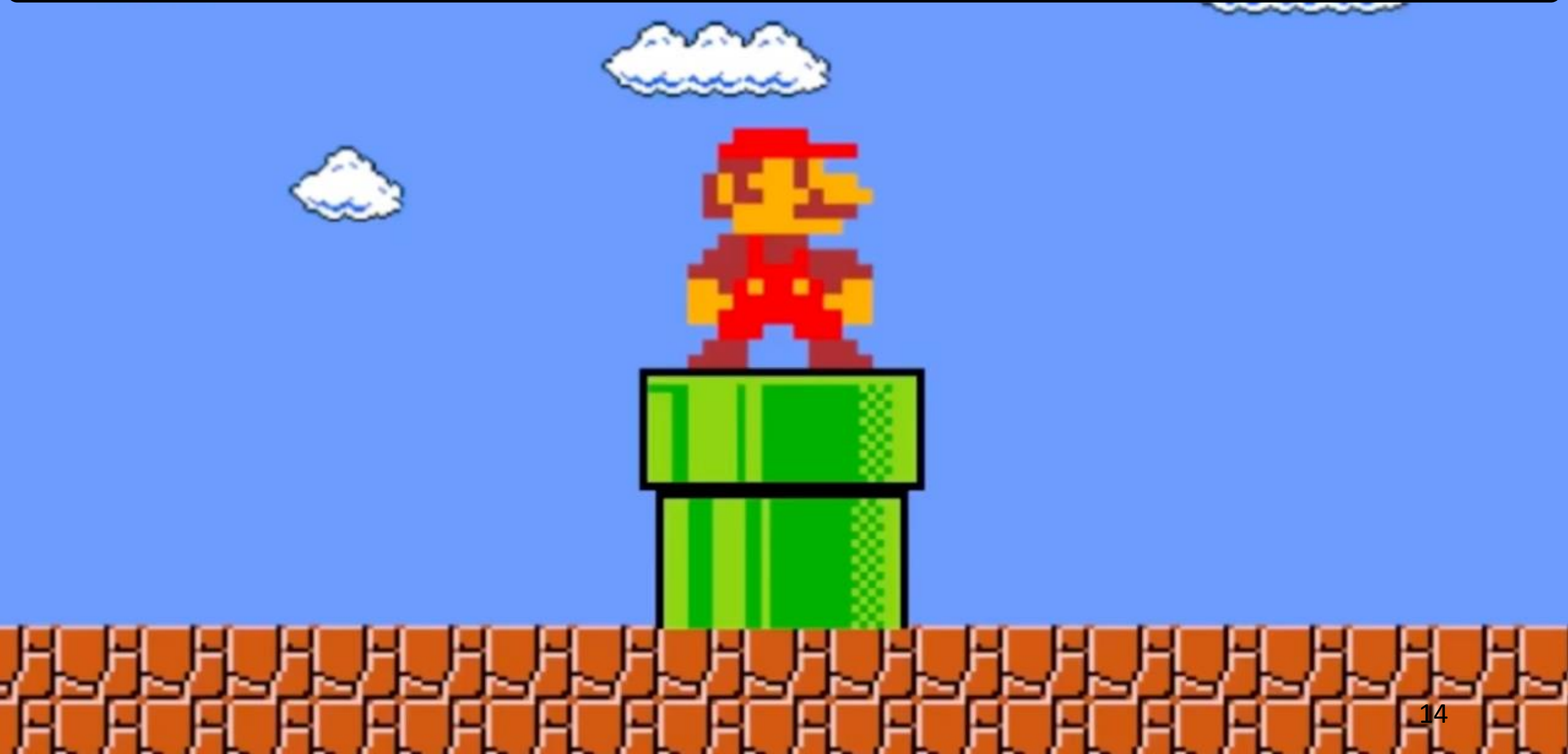
Méthodes

Résultats

Discussion

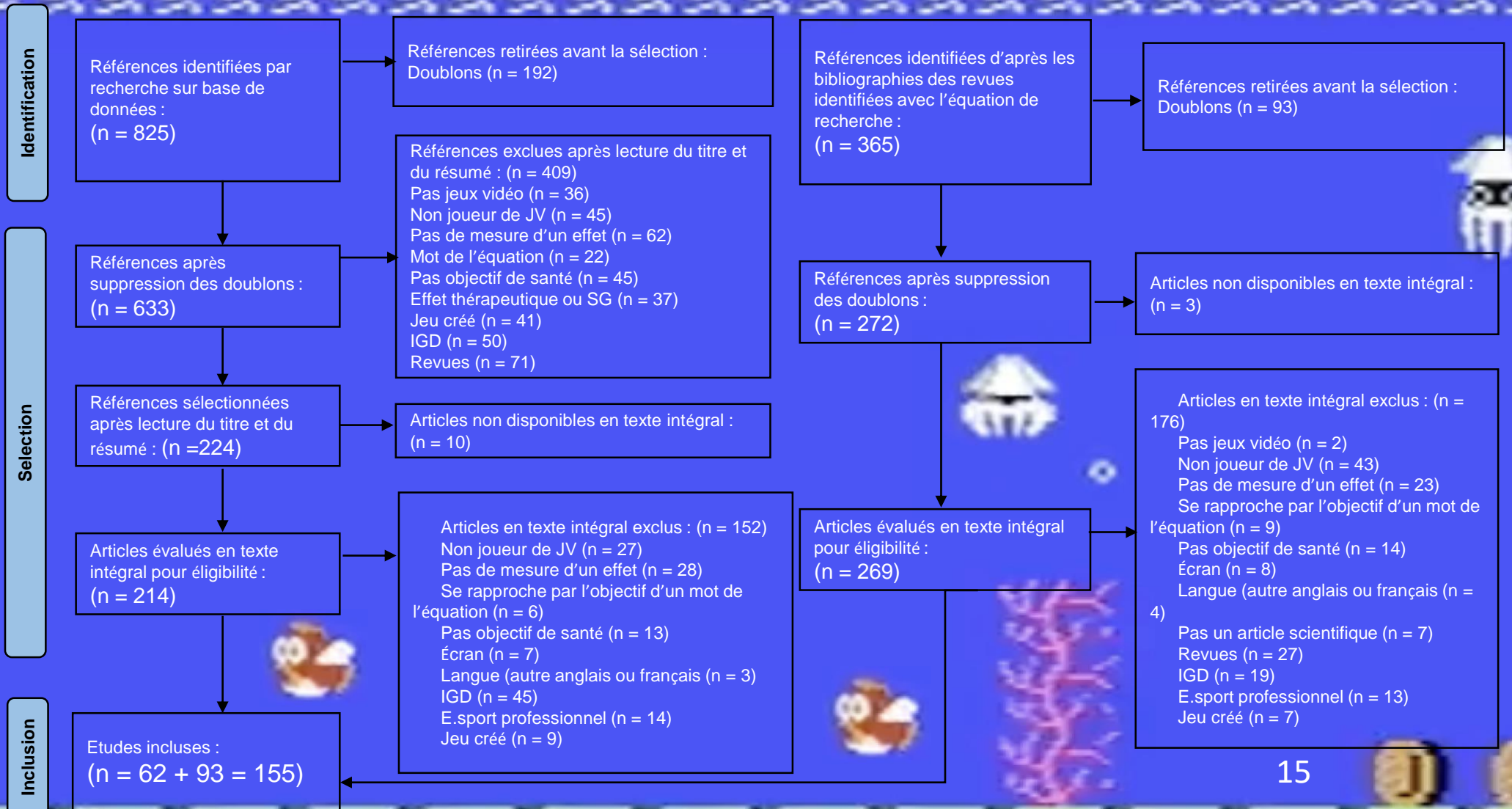
Bibliographie

38%



Identification des études via les bases de données

Identification des études par d'autres méthodes

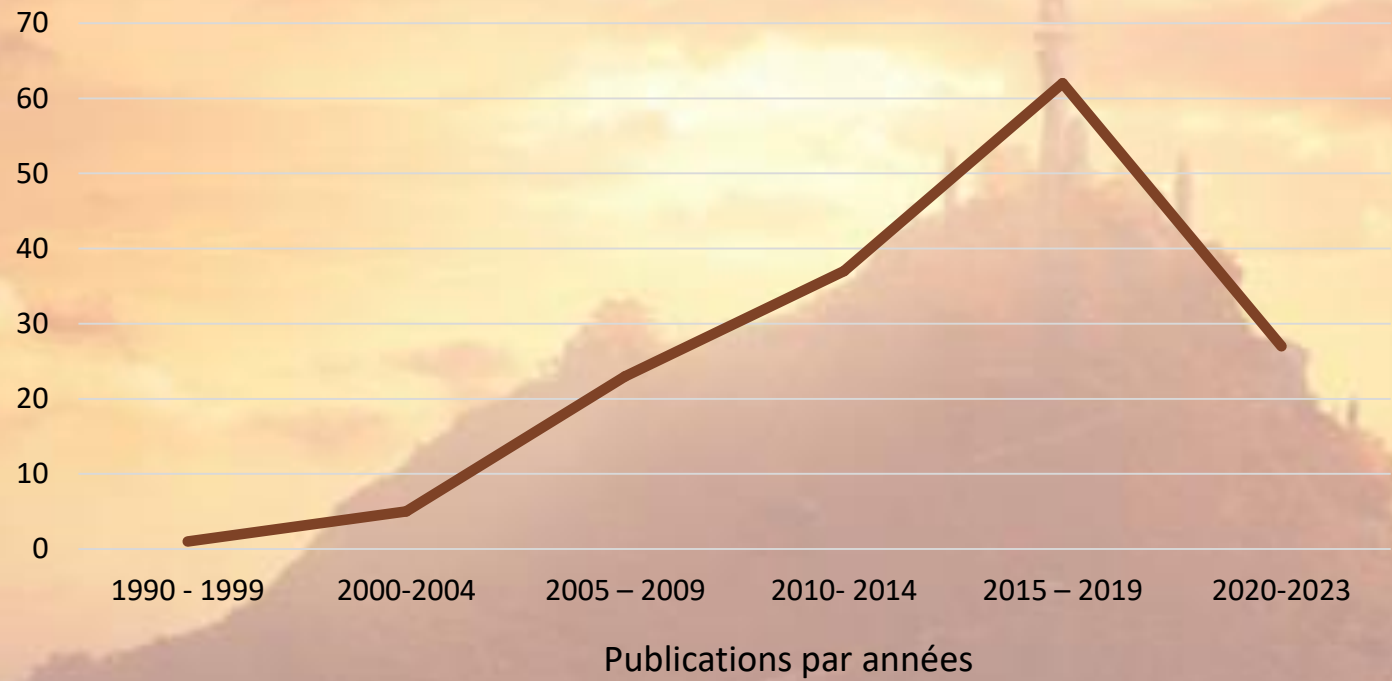




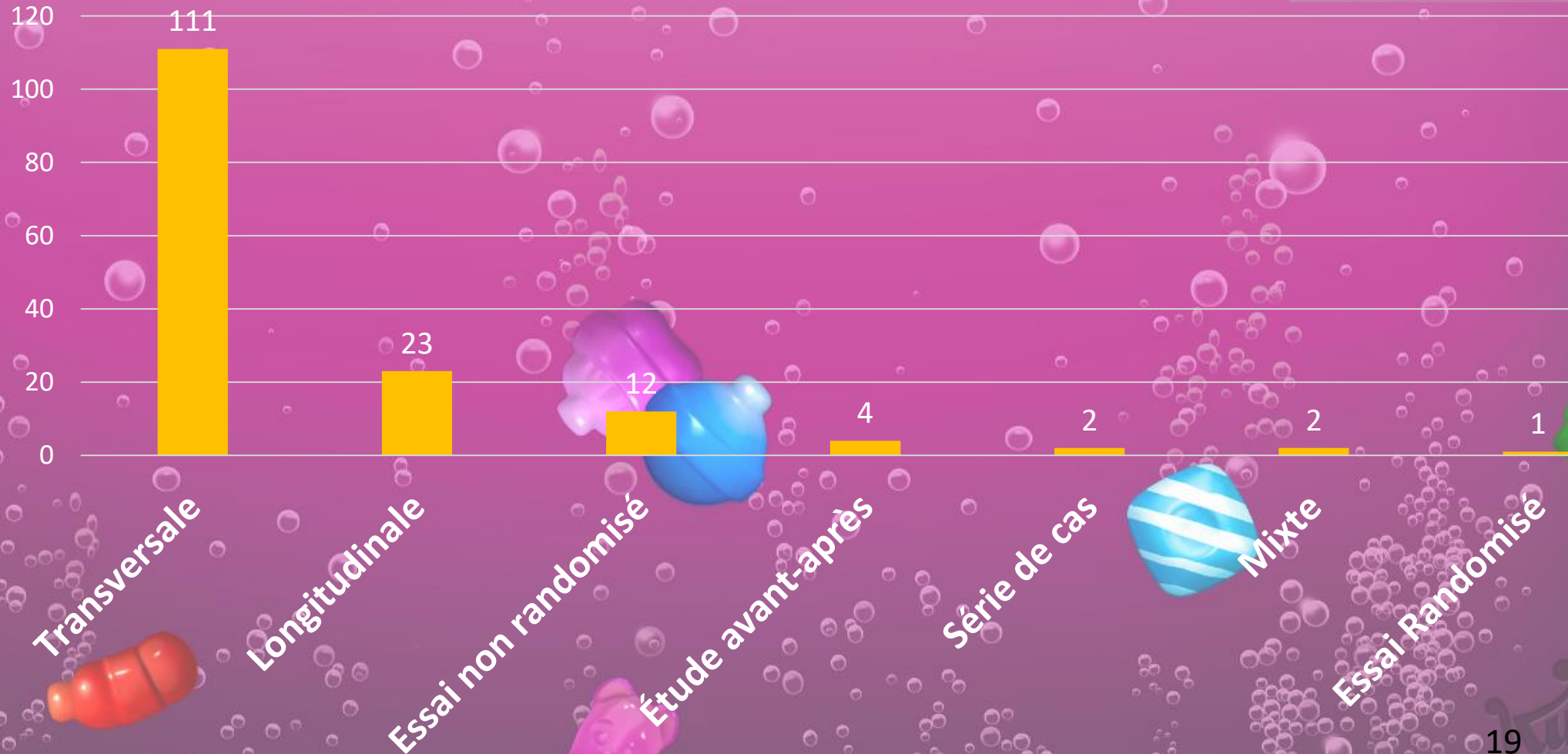
Repartition  
geographique



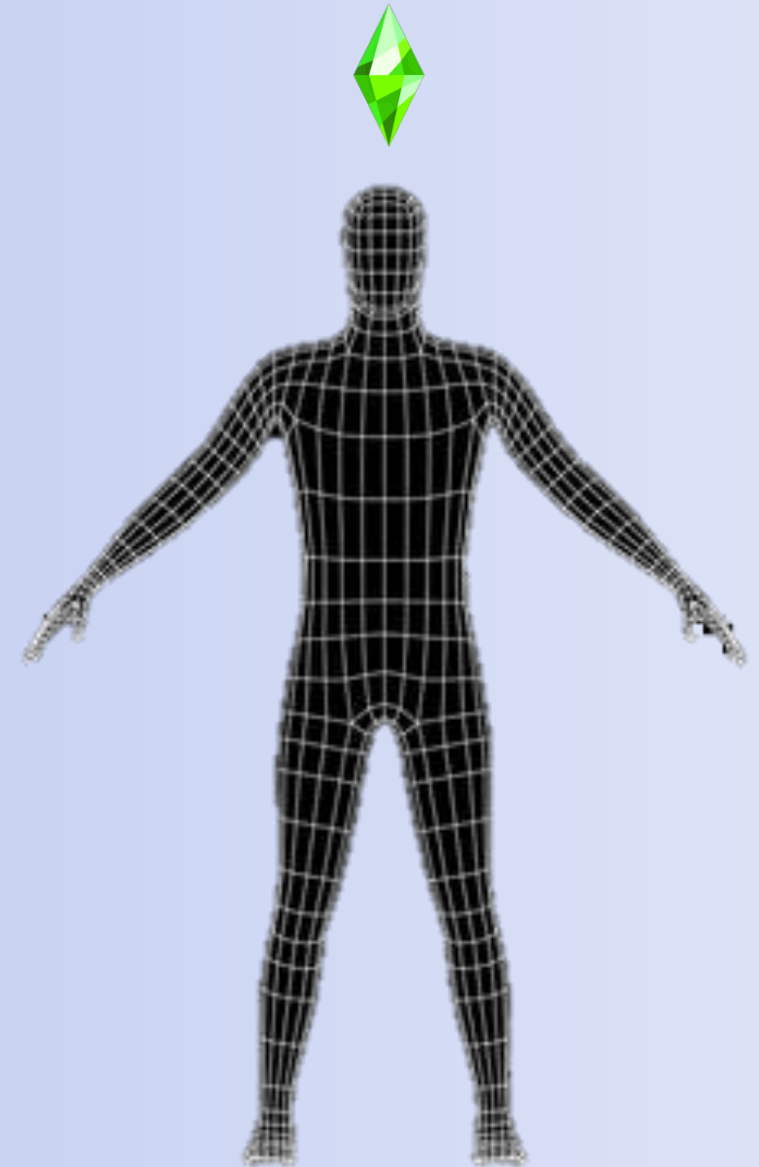
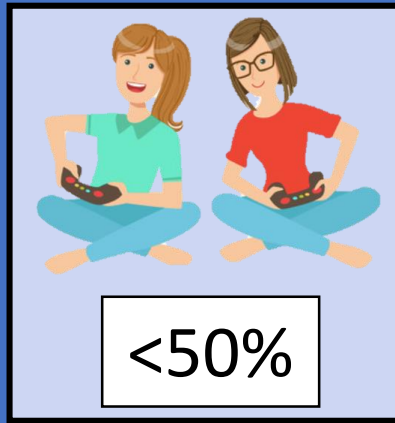
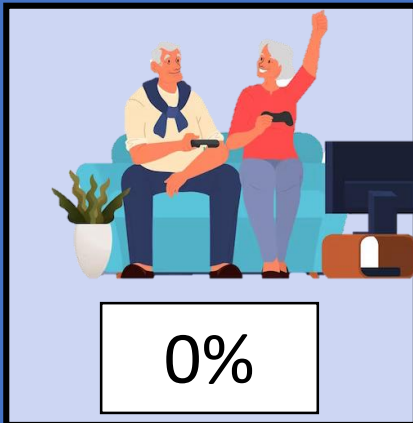
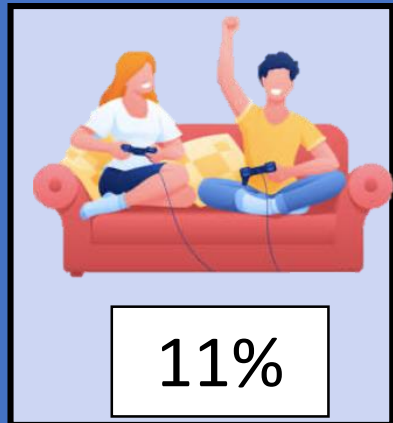
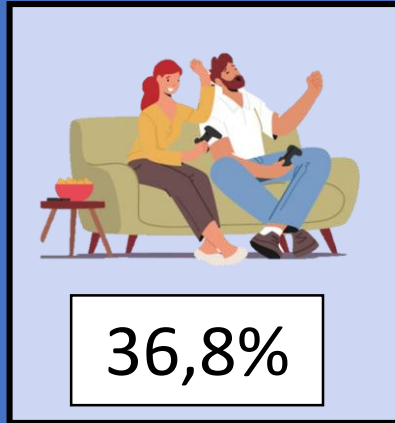
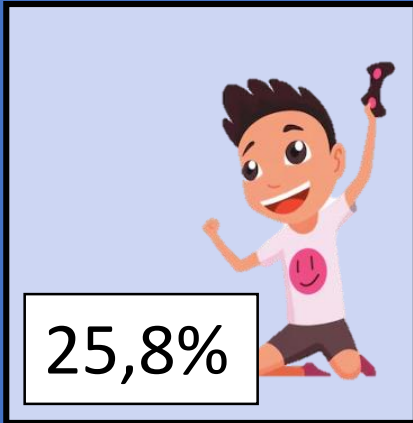
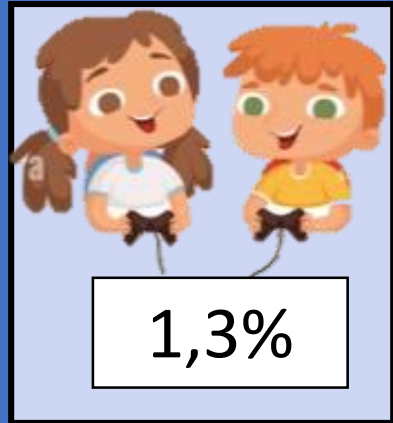
Année de publication



# Type d'études



# POPULATION

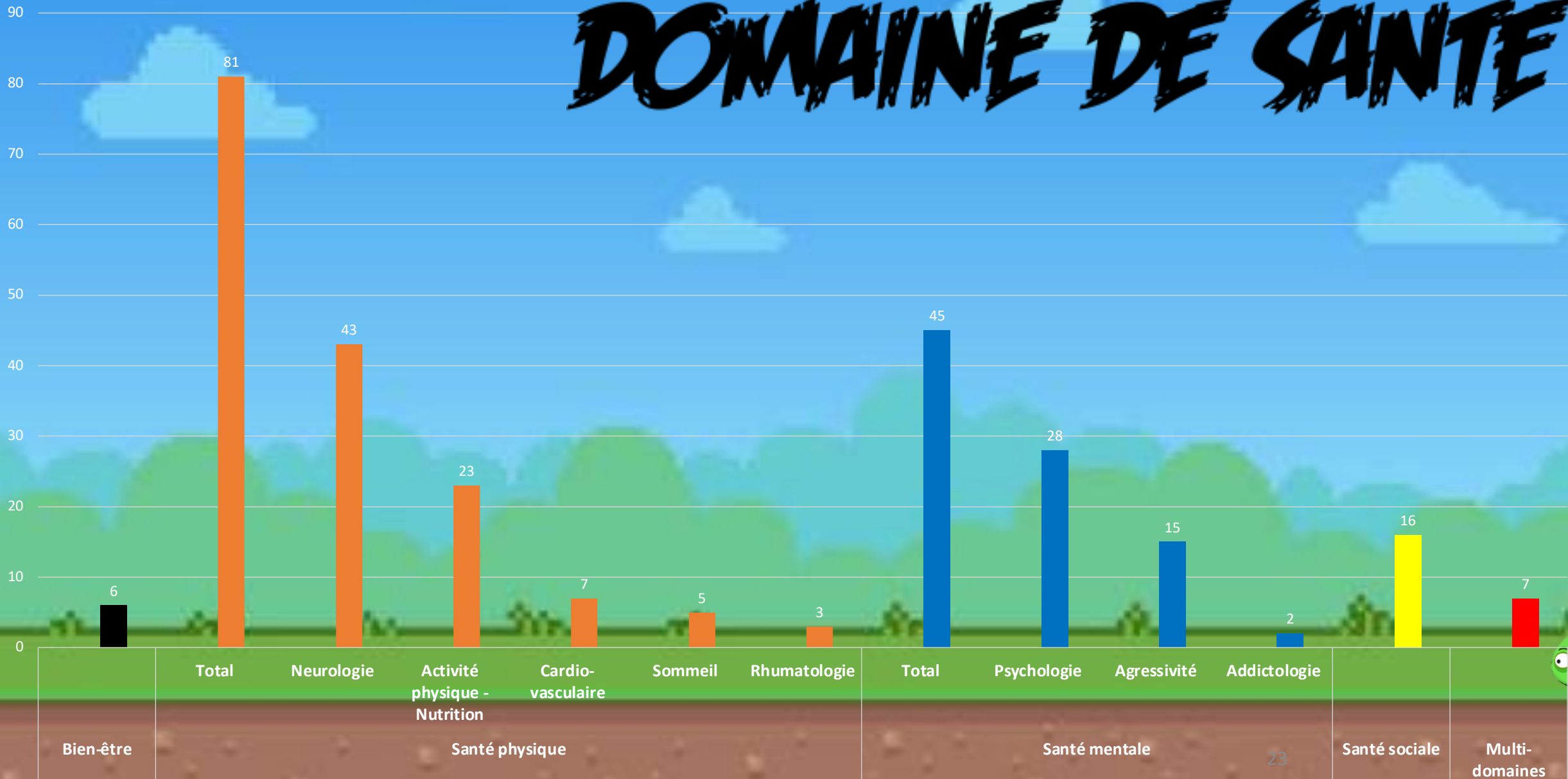


# TYPE DE JEUX



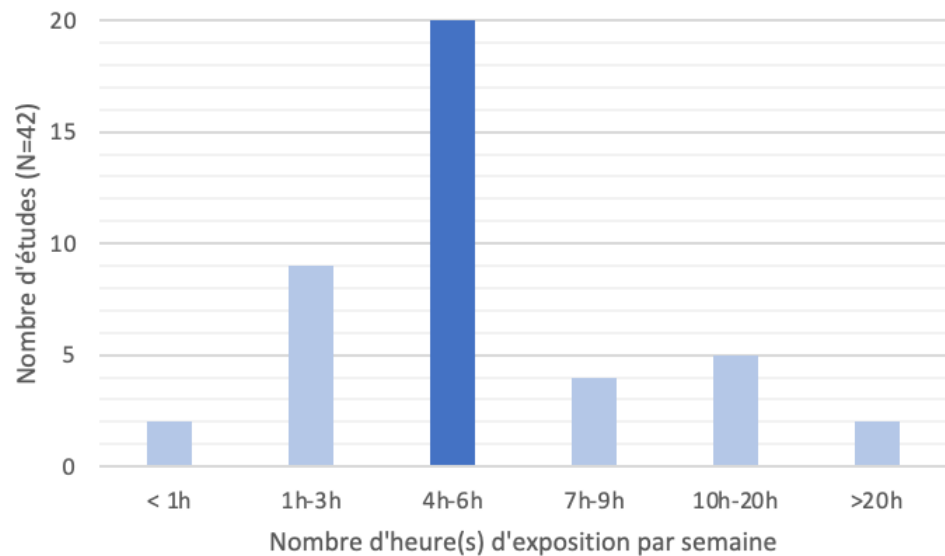


# DOMAINE DE SANTE

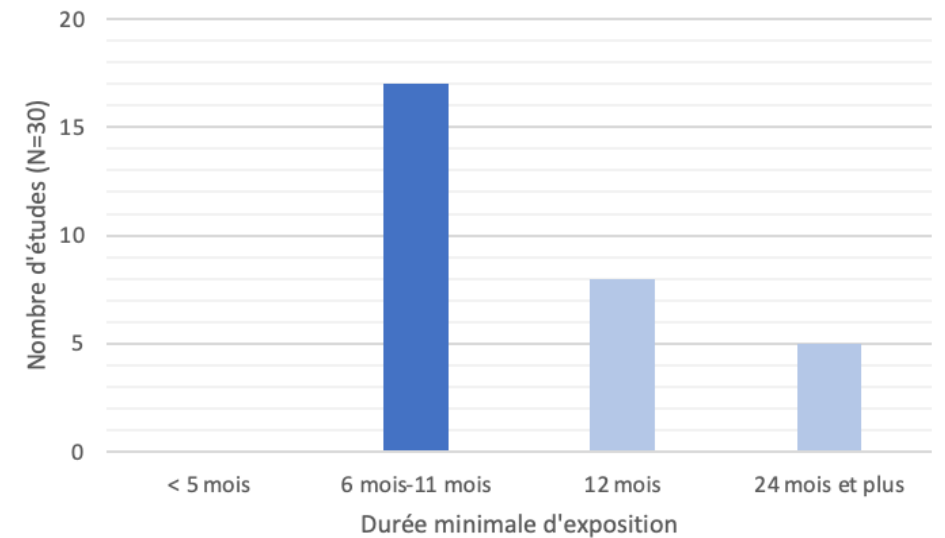




# Le gamer



Répartition selon la durée d'exposition par semaine



Répartition selon l'exposition dans le temps en mois

71%

# DISCUSSION



73%

# Effets sur la santé



## Inventory


75%

# Effets sur la santé



## Inventory


77%

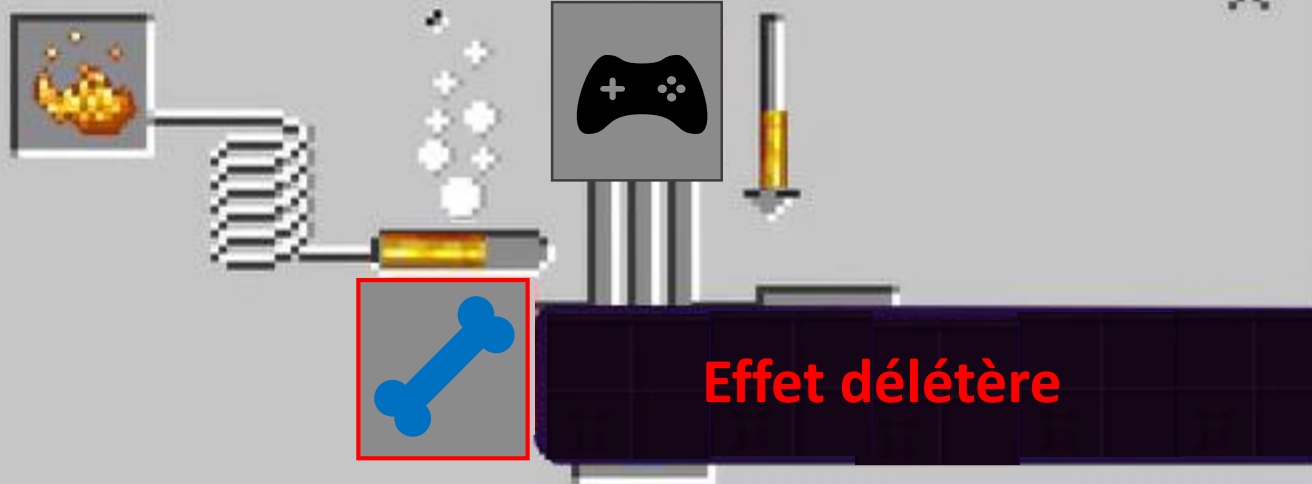
# Effets sur la santé



## Inventory


79%

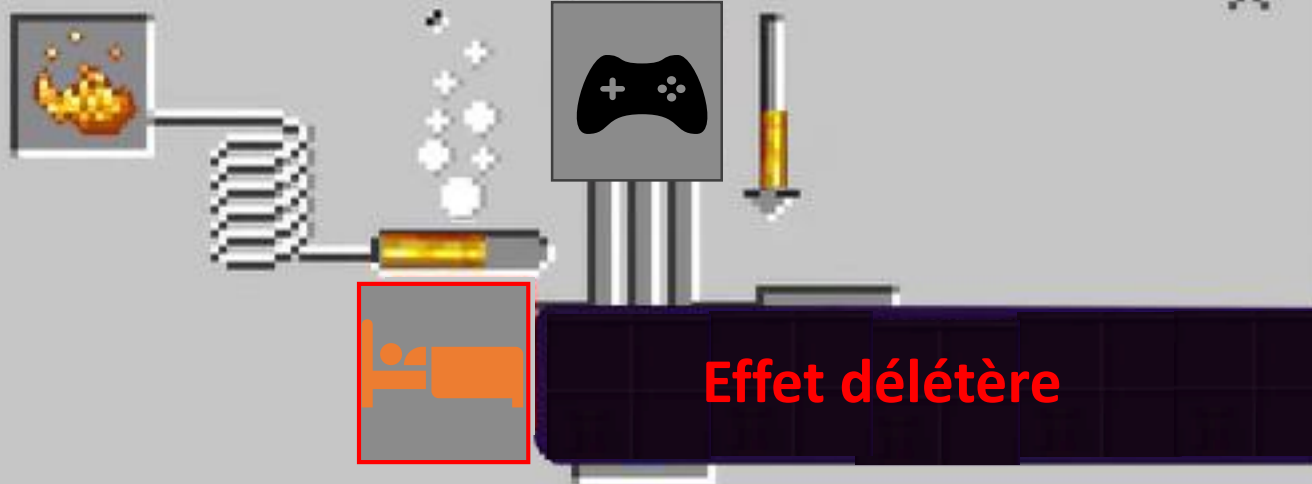
# Effets sur la santé



## Inventory


81%

# Effets sur la santé



## Inventory


83%

# Effets sur la santé



Effet délétère

## Inventory




85%

# Effets sur la santé



## Inventory


87%

# Effets sur la santé



## Inventory

90%

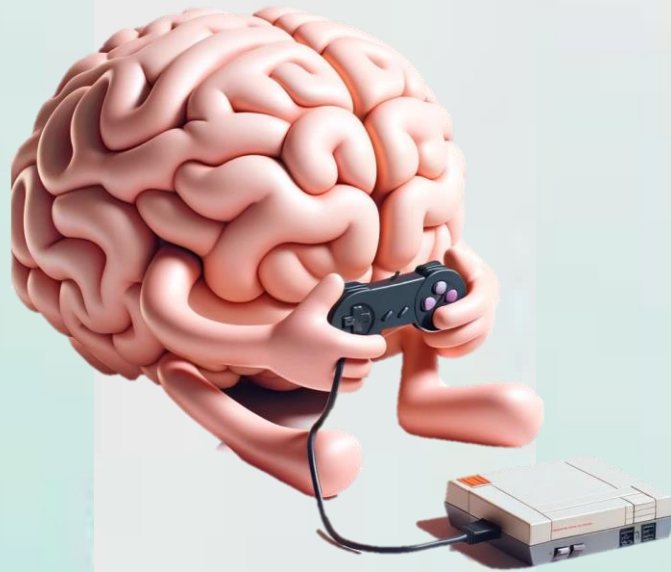
## Le concept du gamer

44,5% avec définition  
très variable

De « avoir jouer » à  
+ 35h par semaine

### Notre définition :

Joueur régulier de jeux vidéo avec un temps de jeu minimum moyen de 5h par semaine ou 1h par jour mais pas tous les jours, sur les 6 derniers mois



Quit



# PersPECTIVe



Multiple  
revues  
systématiques  
par domaine de  
santé



Meilleure  
formation des  
médecins  
généralistes et  
meilleure prise en  
charge des  
patients basé sur  
EBM



Sujet de thèse  
pour d'autres  
doctorants en  
médecine  
générale

# MERCI POUR VOTRE ECOUTE



Sophie  
Rampon  
Coralie  
Teissedre

Sous la  
direction  
du Dr  
Zorzi



# Bibliographie

- 1. ACSM's Consumer Information Committee. Exergaming [Internet]. 2013 [cité 17 avr 2024]. Disponible sur: <https://healthysd.gov/wp-content/uploads/2014/11/exergaming.pdf>
- 2. Arksey H, O'Malley L. Scoping studies: towards a methodological framework. *International Journal of Social Research Methodology*. 1 févr 2005;8(1):19-32.
- 3. Crocq MA, Guelfi JD. *DSM-5: manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux*. 5e éd. Issy-les-Moulineaux: Elsevier Masson; 2015.
- 4. Deterding S, Khaled R, Nacke L, Dixon D. Gamification: Toward a definition. In 2011.
- 5. Julian ALVAREZ, Damien DJAOUT. Introduction au Serious Game / Serious Games: An Introduction [Internet]. [cité 17 avr 2024]. Disponible sur: <https://www.questions-theoriques.com/produit/2/9782917131282/introduction-au-serious-game-serious-games-an-introduction>
- 6. Pistre M. Les jeux vidéos pour les médecins généralistes: un problème ? Une maladie ? [Internet] [Thèse d'exercice]. [France]: Université Paris-Est Créteil Val de Marne. Faculté de santé; 2021 [cité 17 avr 2024]. Disponible sur: <https://athena.u-pec.fr/primo-explore/search?query=any,exact,998039265604611&vid=upec>
- 7. SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs). L'Essentiel du jeu vidéo. Octobre 2023 [Internet]. 2024 mars [cité 17 avr 2024]. Disponible sur: [https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv\\_octobre\\_2023.pdf](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_octobre_2023.pdf)
- 8. Tisseron S. 3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir. Eres; 2018. 171 p.

# Bibliographie

- 1. ACSM's Consumer Information Committee. Exergaming [Internet]. 2013 [cité 17 avr 2024]. Disponible sur: <https://healthysd.gov/wp-content/uploads/2014/11/exergaming.pdf>
- 2. Arksey H, O'Malley L. Scoping studies: towards a methodological framework. *International Journal of Social Research Methodology*. 1 févr 2005;8(1):19-32.
- 3. Crocq MA, Guelfi JD. DSM-5: manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux. 5e éd. Issy-les-Moulineaux: Elsevier Masson; 2015.
- 4. Deterding S, Khaled R, Nacke L, Dixon D. Gamification: Toward a definition. In 2011.
- 5. Julian ALVAREZ, Damien DJAOUT. Introduction au Serious Game / Serious Games: An Introduction [Internet]. [cité 17 avr 2024]. Disponible sur: <https://www.questions-theoriques.com/produit/2/9782917131282/introduction-au-serious-game-serious-games-an-introduction>
- 6. Pistre M. Les jeux vidéos pour les médecins généralistes: un problème ? Une maladie ? [Internet] [Thèse d'exercice]. [France]: Université Paris-Est Créteil Val de Marne. Faculté de santé; 2021 [cité 17 avr 2024]. Disponible sur: <https://athena.u-pec.fr/primo-explore/search?query=any,exact,998039265604611&vid=upec>
- 7. SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs). L'Essentiel du jeu vidéo. Octobre 2023 [Internet]. 2024 mars [cité 17 avr 2024]. Disponible sur: [https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv\\_octobre\\_2023.pdf](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_octobre_2023.pdf)

- 8. Tisseron S. 3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir. Eres; 2018. 171 p.
- 9. Tricco AC, Lillie E, Zarin W, O'Brien KK, Colquhoun H, Levac D, et al. PRISMA Extension for Scoping Reviews (PRISMA-ScR): Checklist and Explanation. Ann Intern Med. 2 oct 2018;169(7):467-73.
- 10. Arrêté du 2 novembre 1994 ordonnant l'apposition de mises en garde sur l'emballage et la notice d'emploi des jeux vidéo ainsi que dans les établissements mettant des jeux vidéo à la disposition du public - Légifrance [Internet]. Disponible sur: <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGITEXT000005616920>
- 11. CIM-11 pour les statistiques de mortalité et de morbidité [Internet]. [cité 29 avr 2024]. Disponible sur: <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/fr#1448597234>
- 12. Les jeux vidéo - Définition de Jeu Vidéo (Video Game) [Internet]. [cité 14 juin 2024]. Disponible sur: <http://www.dicodunet.com/definitions/sports-loisirs/jeu-video.htm>
- 13. PEGI (Pan European Game Information) [Internet]. [cité 24 avr 2024]. Disponible sur: <https://pegi.info/fr>
- 14. Brookhaven National Laboratory [Internet]. 2008 [cité 29 avr 2024]. BNL | History: The First Video Game? Disponible sur: [https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php?\\_gl=1\\*6cblg0\\*\\_ga\\*MzU1MzU1NjY0LjE3MTQzODA2MTM.\\*\\_ga\\_1CCM6YP0WF\\*MTcxNDM4MDYxMi4xLjAuMTcxNDM4MDYxMi42MC4wLjA](https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php?_gl=1*6cblg0*_ga*MzU1MzU1NjY0LjE3MTQzODA2MTM.*_ga_1CCM6YP0WF*MTcxNDM4MDYxMi4xLjAuMTcxNDM4MDYxMi42MC4wLjA).