



MEETT Centre de Conventions  
& Congrès de  
**Toulouse**  
3 AU 5 DÉCEMBRE 2025

# QUELLES SONT LES PRÉSENTATIONS DE L'ADDICTION AUX JEUX VIDÉO DES PARENTS D'ADOLESCENTS ?



Grégory  
BINIASZ

Le 04/05/2025



&



Blandine  
DARCHY



*Codirigée par*

Margaux  
GAILLARD

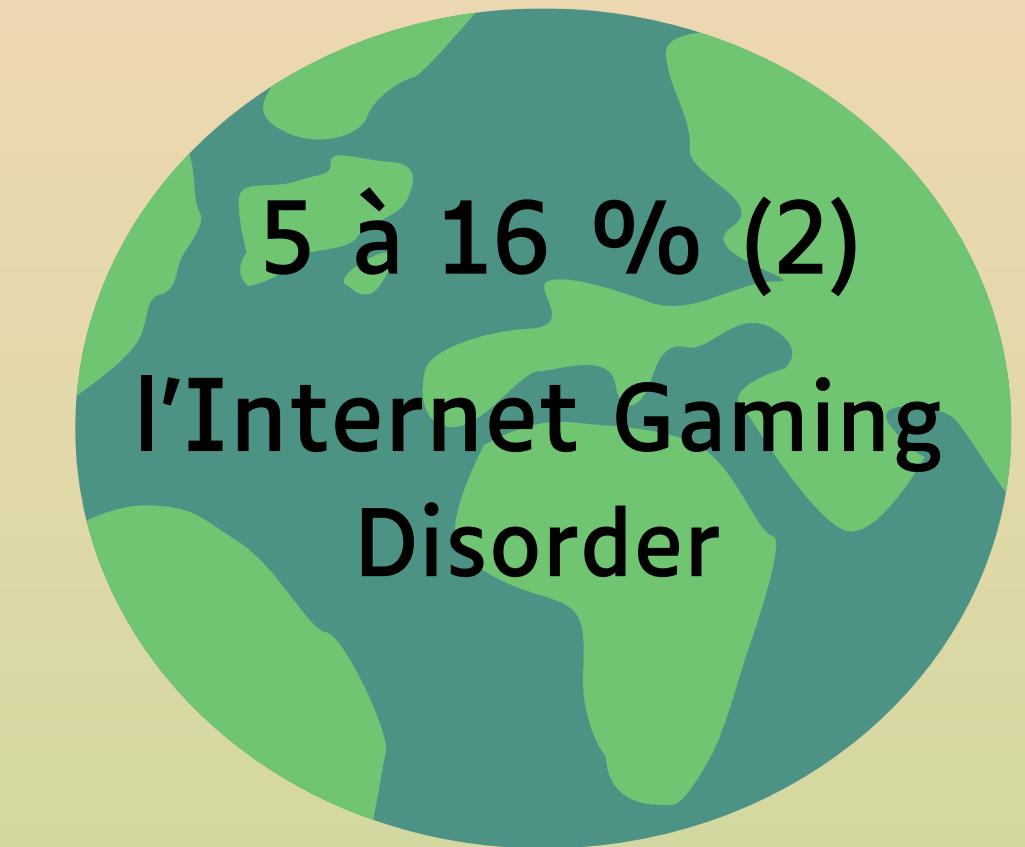
Vladimir  
DRUEL

UNIVERSITÉ  
DE TOULOUSE

# INTRODUCTION

- 95% des 10-17 ans ont déjà joué aux jeux vidéo (1)
- Pathologisation médiatique et inquiétude parentale croissante (3)

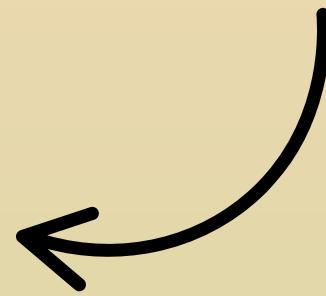
Prévalence de



# INTRODUCTION



- Terme médical: "addiction aux jeux vidéo"



- Perceptions parentales ≠ définitions médicales. Surestimation par les parents (1)
- Peu d'études sur le sujet

# QUESTION DE RECHERCHE

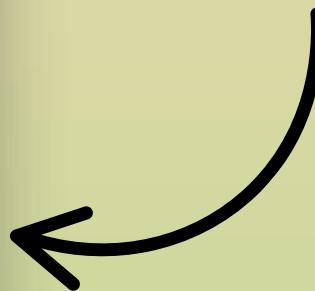
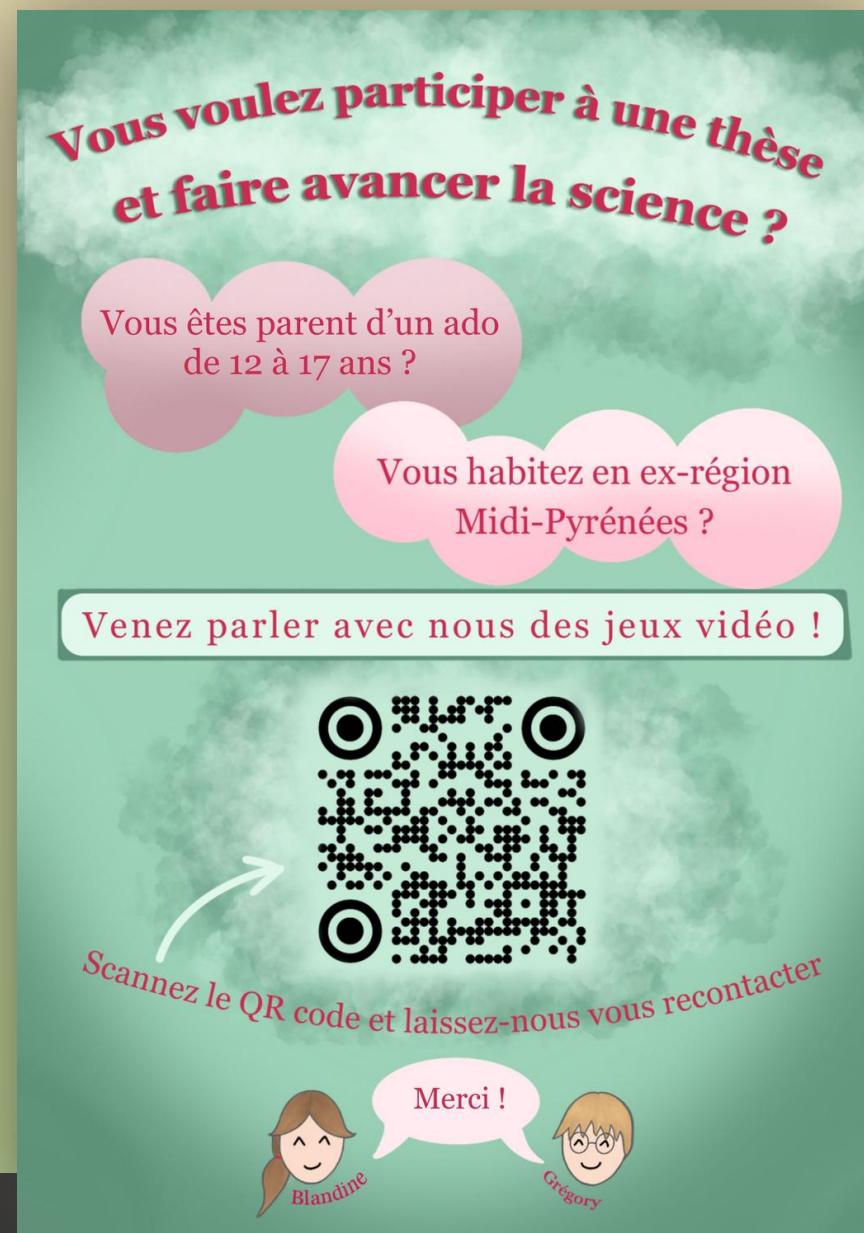
**QUELLES SONT LES REPRÉSENTATIONS DE L'ADDICTION AUX  
JEUX VIDÉO DES PARENTS D'ADOLESCENTS ?**



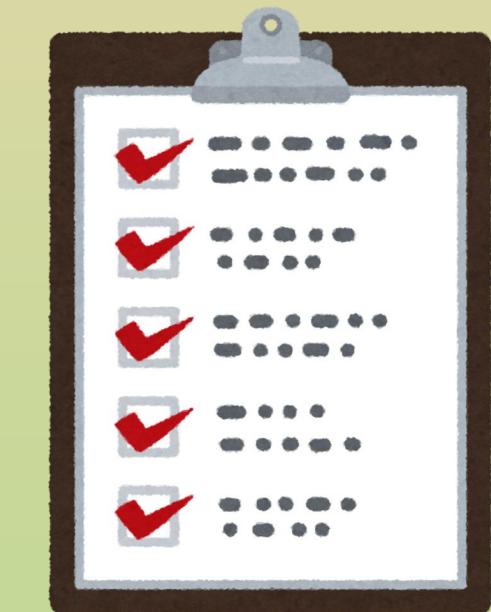
NOUVELLE QUÊTE  
ACCEPTEE

# MATÉRIEL ET MÉTHODES

- Étude qualitative, analyse thématique par entretiens semi-dirigés

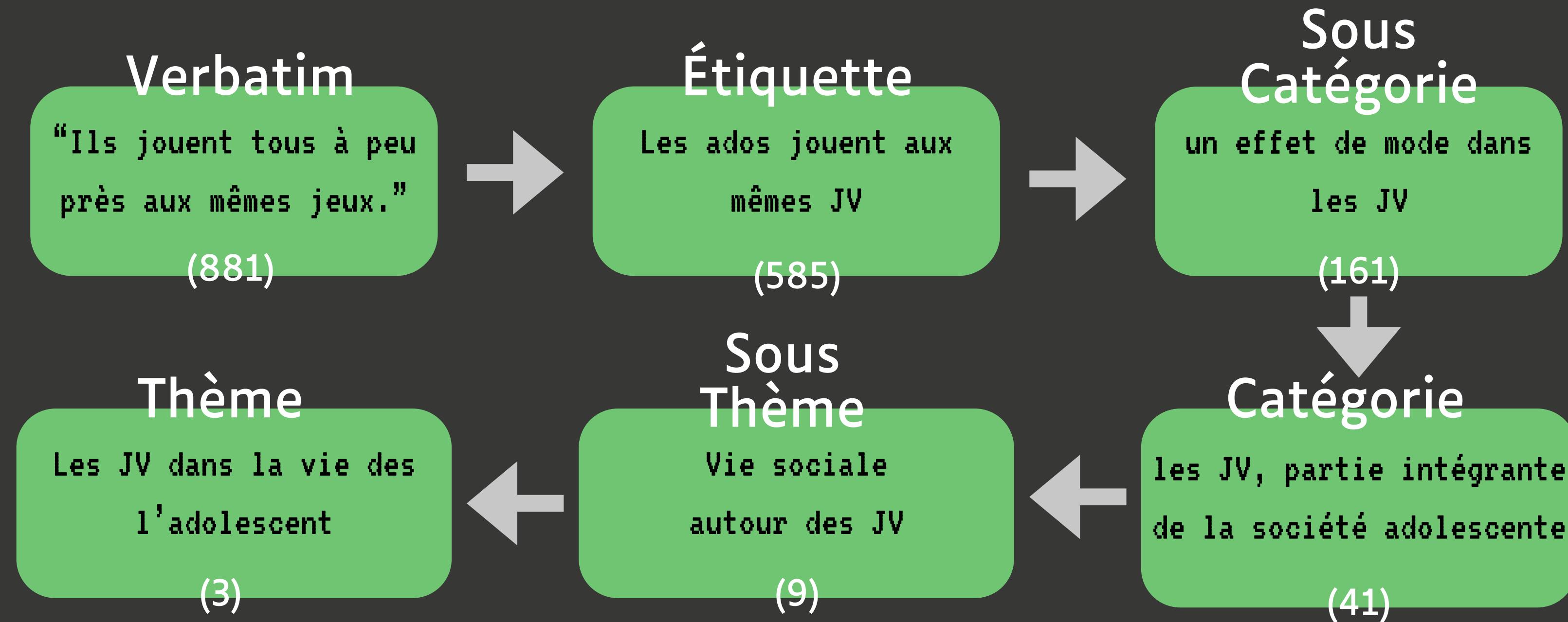


- Recrutement via affiches QR code / réseaux sociaux / cabinets médicaux
- Guide d'entretien
- Ethique
- Retranscription,  
Anonymisation des participants



# MATÉRIEL ET MÉTHODES

- Triangulation des données



# RÉSULTATS

- **12** parents d'adolescents (10 femmes, 2 hommes),  $\approx$  **45** ans
- $\approx$  **25** minutes



# RÉSULTATS:

## LES JEUX VIDÉO DANS LA VIE DE L'ADOLESCENT

D'APRÈS LES PARENTS

- Moyen d'**indépendance** et de **divertissement**

« Moi j'essaie de les responsabiliser un maximum »

- Débat autour des critères de **choix des jeux** (âge, violence)

« Je trouve qu'il y a des jeux assez violents [...] autorisés très jeunes »

« Voilà, plutôt que de lire un livre, il fait ça [joue aux jeux vidéo] »

# RÉSULTATS:

## LES JEUX VIDÉO DANS LA VIE DE L'ADOLESCENT

D'APRÈS LES PARENTS

- Facteur d'intégration sociale mais aussi risque d'exclusion
- Cohésion familial
- Crainte des relations en ligne et des rencontres anonymes

« si on leur interdit de jouer à ça, ils vont se sentir un peu à l'écart..»

« Au final ce qui nous faisait peur, c'était cet accès à Internet et au réseau, aux jeux en réseau avec des gens, qu'elles ne connaissaient pas »

# RÉSULTATS:

## LES JEUX VIDÉO EN PRATIQUE

D'APRÈS LES PARENTS

- Temps de jeu inquiétant  
(besoins primaires négligés)

« Quand elle est restée six heures devant les écrans. [...] Elle a pas bu. Elle a pas mangé. »

- Difficulté à interrompre le jeu

→ source de conflit

« c'était très compliqué de la sortir [...], elle fut dans un état de crise très impressionnant »

- Gestion éducative et attentes générationnelles divergentes

« Je pense qu'on peut pas comparer la jeunesse qu'on a eu, [...] avec la jeunesse que eux ont aujourd'hui »



## RÉSULTATS:

### LA THÉORIE AUTOUR DES JEUX VIDÉO

- Parents joueurs mieux préparés pour encadrer

« Jouer c'est les comprendre et justement [...] c'est de pouvoir mieux encadrer ses enfants »

- Surconsommation d'écran en général plus préoccupante / jeux vidéo

« Pour moi c'est vraiment le temps d'écran c'est tout. Le jeu vidéo je m'en fou en fait »

## D'APRÈS LES PARENTS

- Perception façonnée par **experience personnelle et médias**

« [...] Tout ce qui est médiatisé: sur des enfants qui jouaient beaucoup aux jeux et qui ont fait des troubles psychotiques ou psychiatriques »

## LA THÉORIE AUTOUR DES JEUX VIDÉO

- Concept flou entre usage intensif et addiction

### Addiction :

- Impact sur la sphère scolaire ou professionnelle
- Retentissements sur les actes de la vie quotidienne
- Pensées monopolisées par les jeux vidéo
- Perte de la notion du temps de jeu (temps de jeu comme critère)

- Parallèles fréquents avec addictions de substances
- Insistance sur le rôle parental et éducatif

# DISCUSSION:

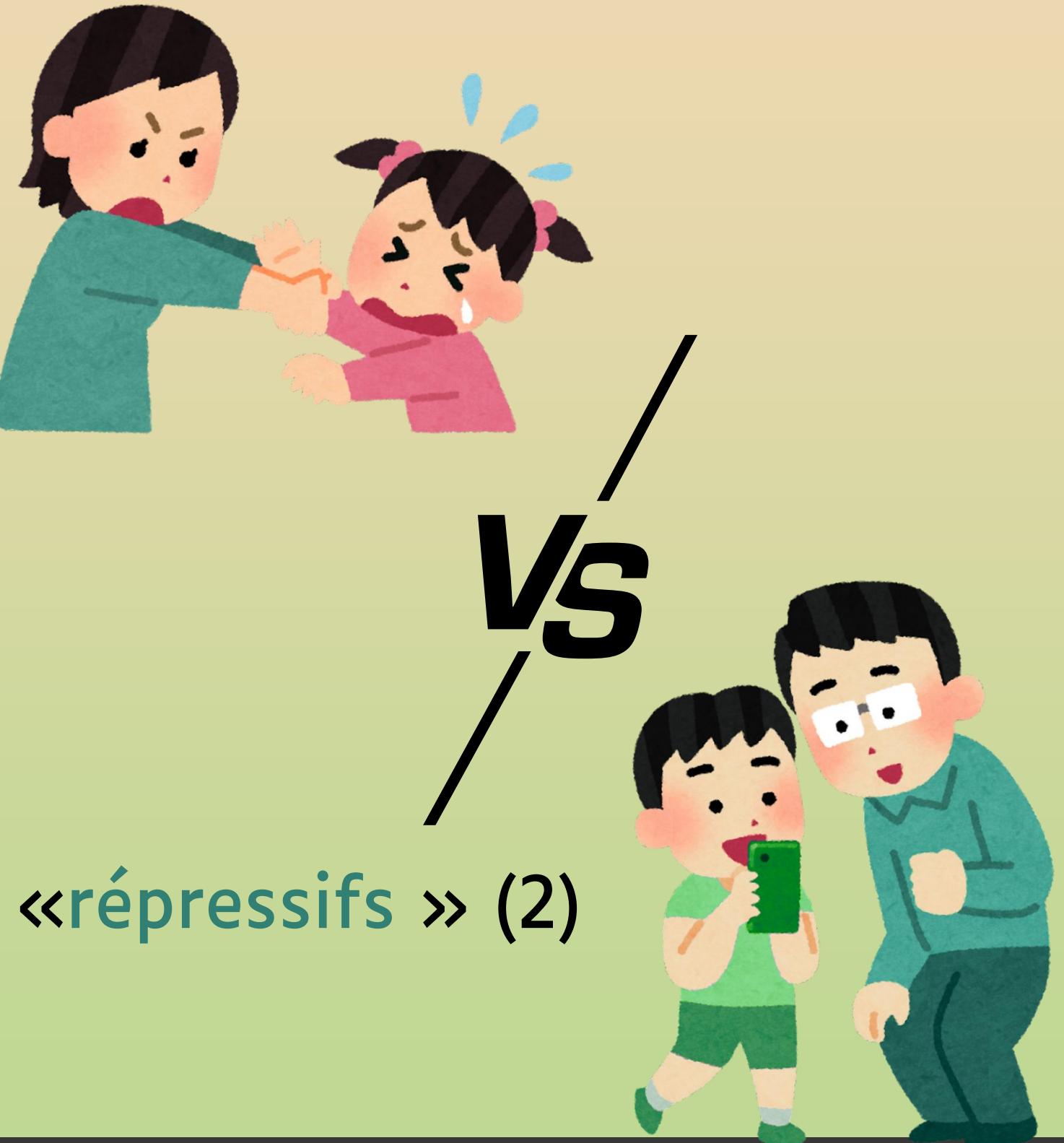
## FORCES ET LIMITES

- Originalité du sujet, actualité
- Triangulation des données
- Echantillon diversifié (*nombre, sexe et âge des enfants, catégorie socio-professionnelle, ratio parent joueur / parent non joueur, milieu de vie*)
- Intérêt des parents d'enfants joueurs
- Recrutement via lien ou QR code
- Statut d'interne en médecine connu = biais de déclaration



# DISCUSSION : AMBIVALENCE ÉDUCATIVE

- Conflits autour des règles, du temps et des priorités
- Créateur de lien ou outil de dialogue
- Différences générationnelles (1)
- Profils parentaux : « accompagnants » vs « répressifs » (2)



# DISCUSSION : INQUIÉTUDE PARENTALE

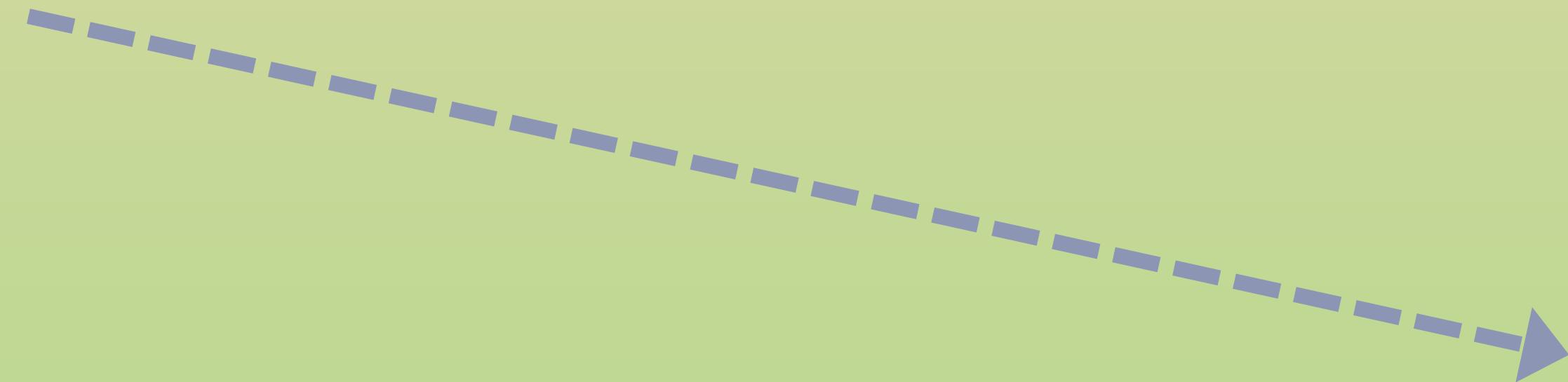
- Terme « addiction » mal défini, souvent **surinvesti**
- Pathologisation **médiatique** importante renforçant les peurs (1)
- Absence de cadre médical clair perçu par les familles (2)
- Repères diagnostiques parentaux **subjectifs, variables et flous** (3)



(1) Mauco O., 2008 (2) Bellevergue S., 2017 (3) Griffiths MD. 2010

# DISCUSSION : JEU COMME SYMPTÔME

- Jeu = **refuge** face à un **mal-être** affectif ou social
- Usage excessif = **signal de souffrance** adolescente (1)
- **Coping émotionnel** : moyen d'évasion et de restauration narcissique (2)



# LES ÉCHELLES D'ÉVALUATION DE L'ADDICTION AUX JEUX VIDÉO

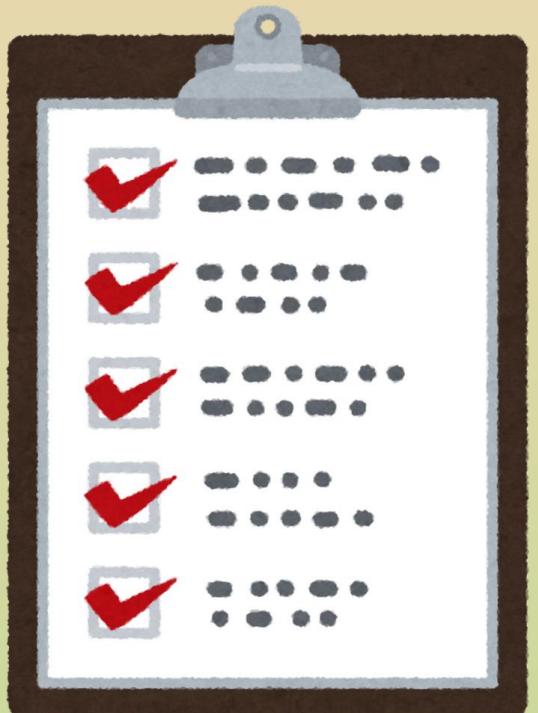
- Multiplicité d'outils validés :

- **IGDS9-SF, IGD-20**

- Echelles alignées sur DSM-5

- **GAS-7 / GAS-21**

- Echelles validée chez les adolescents



- Usage intensif ≠ Addiction pathologique

# CONCLUSION

- Parents : Aspects **positifs et négatifs** des JV
- Encadrement **conflictuel**
- Confusion entre **usage excessif ponctuel et trouble pathologique**
- Intégration d'outils de diagnostic **validés** dans le suivi



JAKE-CLARK.TUMBLR





Mission accomplie



QUESTIONS ?





MEETT Centre de Conventions  
& Congrès de  
**Toulouse**  
3 AU 5 DÉCEMBRE 2025

# QUELLES SONT LES PRÉSENTATIONS DE L'ADDICTION AUX JEUX VIDÉO DES PARENTS D'ADOLESCENTS ?



Grégory  
BINIASZ

Le 04/05/2025



&



Blandine  
DARCHY



*Codirigée par*

Margaux  
GAILLARD

Vladimir  
DRUEL

UNIVERSITÉ  
DE TOULOUSE