



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

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

Le 04/05/2025



Grégory
BINIASZ



&



Margaux
GAILLARD

Vladimir
DRUEL

Blandine
DARCHY



Codirigée par

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"

POURQUOI PARLER D'ADDICTION
AUX JEUX VIDÉO ?



- Perceptions parentales \neq 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
ACCEPTÉE

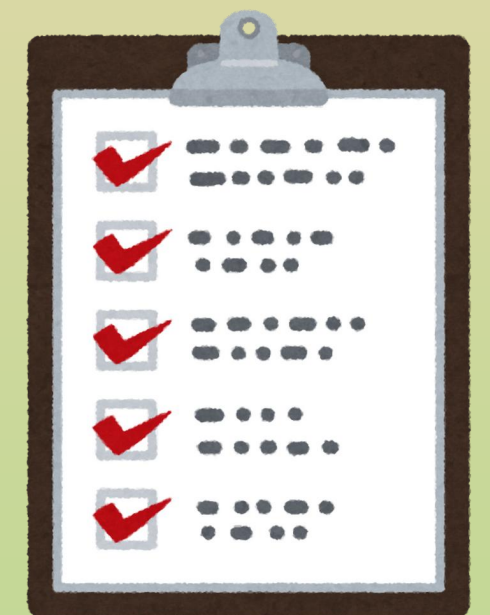
MATÉRIEL ET MÉTHODES

- Étude qualitative, analyse thématique par entretiens semi-dirigés



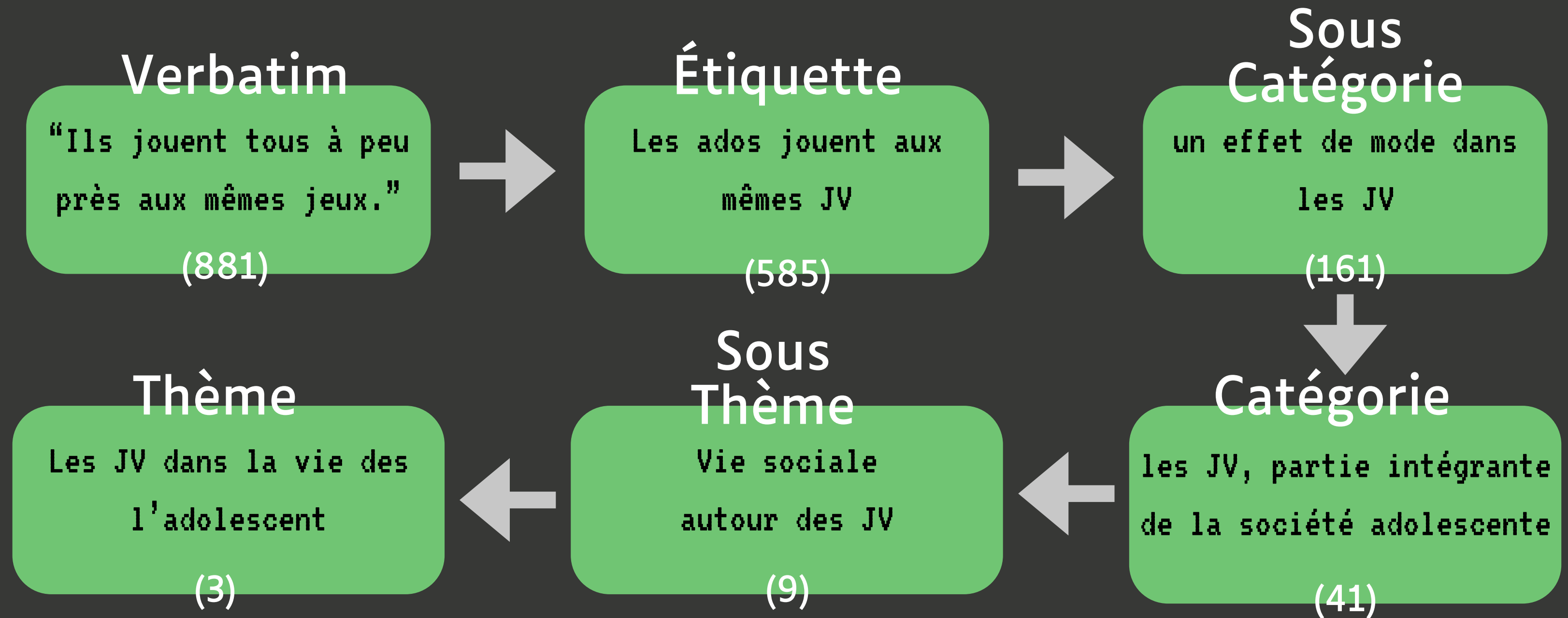
- Recrutement via affiches QR code / réseaux sociaux / cabinets médicaux

- 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 »

- Comparaison / opposition lecture

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

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

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

RÉSULTATS:

LES JEUX VIDÉO DANS LA VIE DE L'ADOLESCENT

D'APRÈS LES PARENTS

- Facteur d'intégration sociale mais aussi risque d'exclusion
- Cohesion 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:

D'APRÈS LES PARENTS

LES JEUX VIDÉO EN PRATIQUE

- 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

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

→ source de conflit

- 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:

D'APRÈS LES PARENTS

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 »

- Perception façonnée par **expérience 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 »

- **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 »

RÉSULTATS:

D'APRÈS LES PARENTS

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:

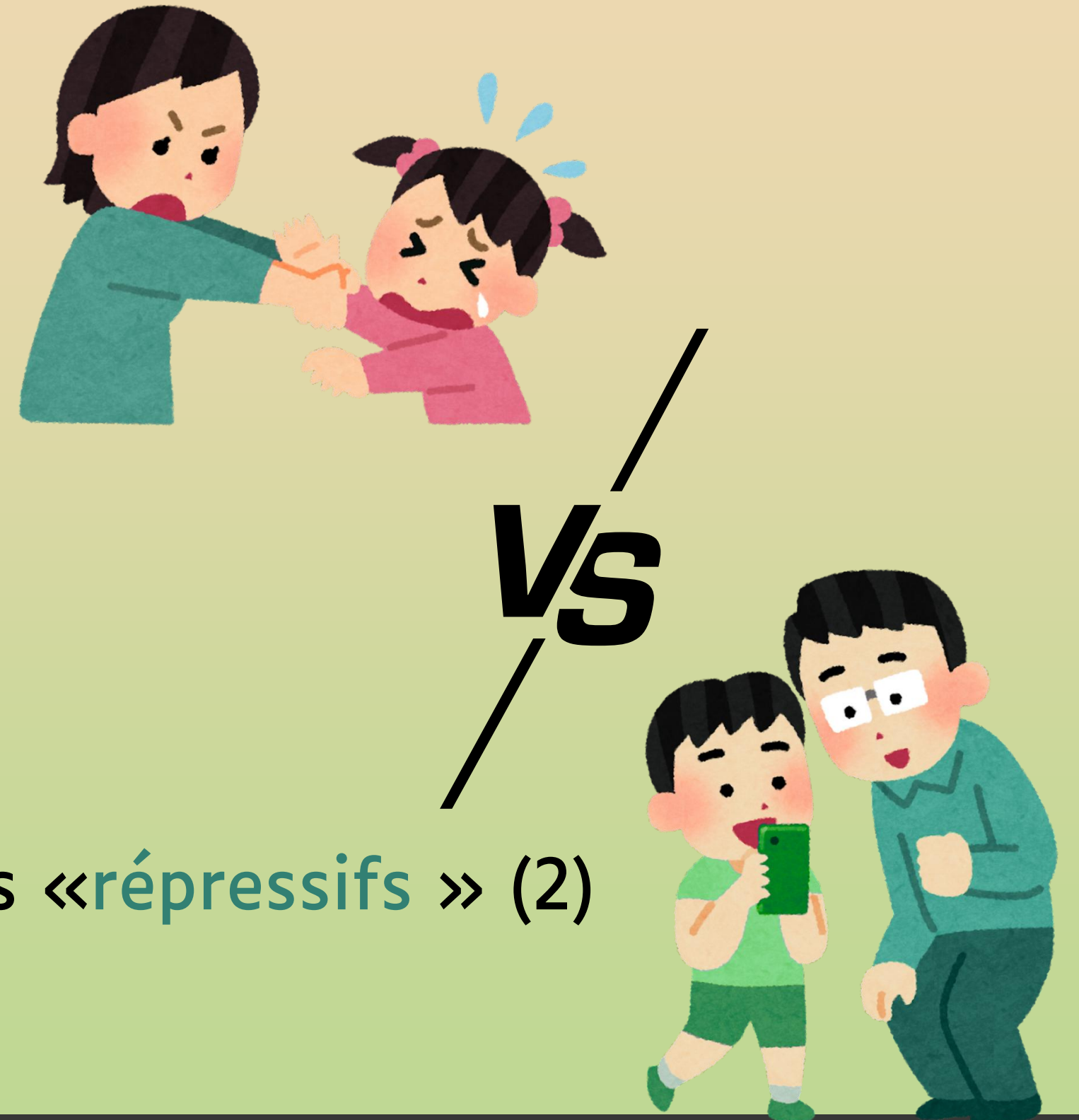
FORCES ET LIMITES

- 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)



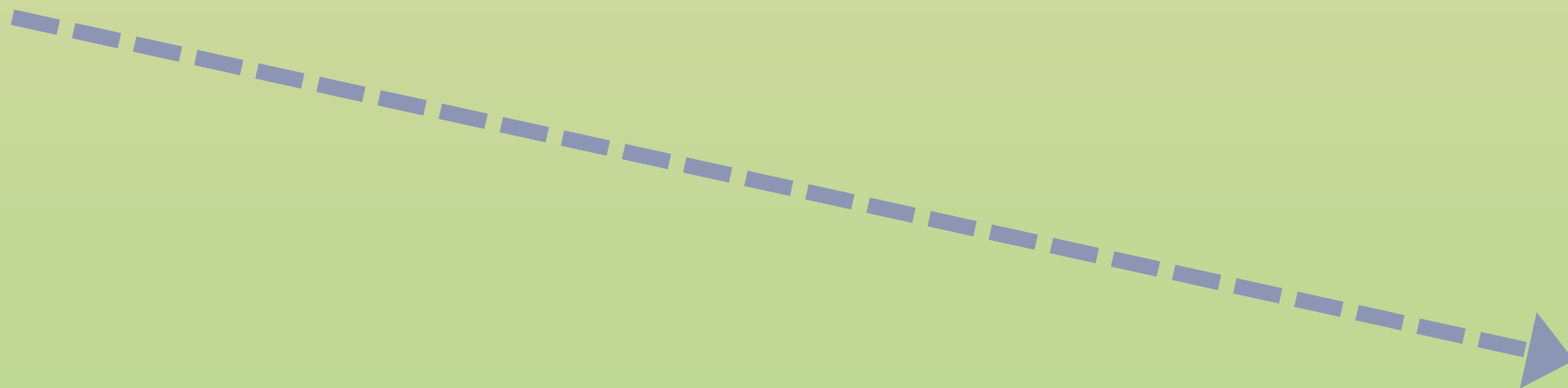
DISCUSSION : INQUIÉTUDE PARENTALE

- 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)



DISCUSSION : JEU COMME SYMPTÔME

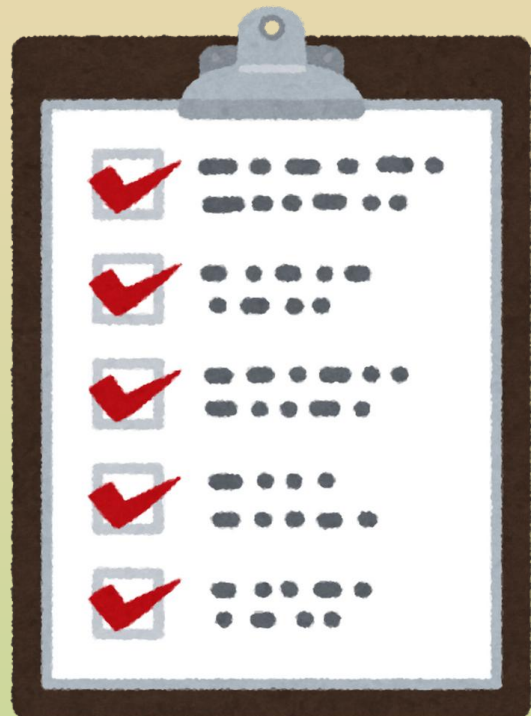
- Jeu = **refuge** face à un **mal-être** affectif ou social
- Usage excessif = **signal de souffrance** adolescente (1)
- **Coping émotionnel** : moyen d'évasion et de restauration narcissique (2)



(1) Bellevergue S., 2017

(2) Kuss DJ & al, 2012

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



MEETT Centre de Conv
& Congrès de

Toulouse

3 AU 5 DÉCEMBRE 2025





★ Mission accomplie ★



QUESTIONS ?



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

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

Le 04/05/2025



Grégory
BINIASZ



&



Margaux
GAILLARD

Vladimir
DRUEL

Blandine
DARCHY



Codirigée par

UNIVERSITÉ
DE TOULOUSE