

Pénurie

Evaluations

# ANALYSE

Devoirs

Partenariats

# FAPEO

Fédération des Associations de Parents de l'Enseignement Officiel

## LES JEUX VIDÉO ÇA ABRUTIT NOS ENFANTS !?

Christopher Jaumoulle

**Fédération des Associations de Parents de l'Enseignement Officiel – ASBL**

Rue de Bourgogne, 48

1190 Bruxelles

Tel. : 02/527.25.75 Fax : 02/527.25.70

E-mail : [secretariat@fapeo.be](mailto:secretariat@fapeo.be)

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles



## L'ANALYSE EN UN COUP D'ŒIL

### MOTS-CLEFS

Violent, agressif, addictif, enfant, jeux vidéo, concentration, éducatif, classification, socialisation.

Les jeux vidéo seraient-ils responsables de l'échec scolaire, de l'augmentation de la violence chez les jeunes et les rendraient-ils plus asociaux ? Ce questionnement a fait l'objet de nombreux discours divergents. Prenons un peu de recul et analysons les faits. De nombreuses études démontrent que les jeux vidéo peuvent avoir des effets positifs sur les joueurs. De plus, ils sont devenus bien plus qu'un loisir. Sont-ils en voie d'être le nouvel outil d'apprentissage chez les jeunes ?



# TABLE DES MATIERES

L'analyse en un coup d'œil .....	1
Introduction.....	3
Les effets des jeux vidéo sur les jeunes.....	4
Les effets négatifs des jeux vidéo .....	4
Les troubles de la vue .....	4
Le jeu vidéo perturbateur du sommeil.....	4
La dépendance aux jeux vidéo .....	4
D'autres effets négatifs des jeux vidéo .....	5
Les stéréotypes et préjugés dans les jeux vidéo .....	5
Les effets positifs des jeux vidéo .....	6
Les jeux vidéo pédagogiques.....	6
La socialisation par les jeux vidéo.....	6
L'impact positif du jeu vidéo sur le cerveau.....	7
Voici quelques effets positifs des jeux vidéo .....	7
La méthode de classification des jeux vidéo : PEGI .....	8
Le système de classification PEGI.....	8
Le label PEGI OK.....	10
Les différents genres de jeux vidéo.....	11
Jeux vidéo : stop ou encore ?.....	12
Bibliographie .....	13

# INTRODUCTION

En 1958 est apparu le premier jeu vidéo "Tennis for two" qui a été créé par William Higinbotham, un physicien américain. Depuis parents, pédopsychiatres et scientifiques s'interrogent toujours sur les impacts des jeux vidéo, qui n'ont cessé de se développer, sur les enfants. Et bien souvent, ce sont les effets négatifs qui sont relayés dans les médias. Cette même question se posait déjà dans les années '80 à propos de la télévision : « *La télévision stimule-t-elle l'activité intellectuelle ou créatrice ? Elle éveille l'intérêt beaucoup plus qu'elle ne stimule l'activité. La télévision rend-elle les enfants passifs ?* »<sup>1</sup>.

Des recommandations préventives existent, des campagnes de sensibilisation au bon usage des écrans sont développées. <sup>2</sup> Mais, au quotidien, dans les familles de la société numérique de 2017, appliquer les recommandations à la lettre, est-ce réalisable ? N'y-a-il pas un risque de diabolisation des écrans ?

À contrecourant, certains posent la question autrement : et s'ils permettaient aux jeunes d'obtenir de meilleurs résultats scolaires ? C'est ce qu'une étude<sup>3</sup>, menée par Alberto Posso, de la Royal Melbourne Institute of Technology, en Australie, a étudié. S'ils continuent à évoluer et s'ils représentent une place importante dans les loisirs, quels sont les impacts sur la psychologie de l'enfant ? Face à la multitude de jeux vidéo, comment savoir si tel ou tel jeu convient pour son enfant ? Un système de classification européen PEGI<sup>4</sup> a été mis en place pour y voir plus clair. L'utilisation des jeux vidéo par les enfants est un véritable enjeu parental.

---

<sup>1</sup> WAYNE. H., HOLZMAN., University of Texas et Isabel Reyes-Lagunes, Universidad Nacional Autónoma de Mexico. *L'influence de la télévision sur les enfants et les adolescents*, 1981, p. 24,

<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134096fo.pdf> consulté le 12/07/17.

<sup>2</sup> Recommandations de l'ONE, *Les enfants et les écrans*, 2015, <http://www.one.be/actualites-one/details-actualites-one/les-enfants-et-les-ecrans>, et les balises « 3-6-9-12 » imaginées par le psychiatre Serge Tisseron, <http://www.sergetisseron.com>.

<sup>3</sup> POSSO. R., *Internet Usage and Educational Outcomes Among 15-Year-Old Australian Students*, International Journal of Communication 10, 2016, <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5586/1742> consulté le 06/07/17.

<sup>4</sup> PEGI (Pan European Game Information - système européen d'information sur les jeux), <http://www.pegi.info/fr/index/id/70/> consulté le 07/07/17.

# LES EFFETS DES JEUX VIDÉO SUR LES JEUNES

Ils ont souvent mauvaise réputation dans notre société. Ils sont considérés par les médias comme les « bêtes noires » responsables d'échecs scolaires, de décrochages scolaires, d'isolements sociaux, voire de suicide. Tous les jeux ont un impact sur les jeunes, qui est différent selon la fréquence d'utilisation, le type de jeu et l'âge de l'enfant. Nous allons voir les différents impacts sur la santé en deux temps : les effets négatifs et les effets positifs que peuvent développer les jeux vidéo.

## Les effets négatifs des jeux vidéo

Le temps excessif passé à jouer est une crainte importante pour les parents. Pourtant, il n'existe pas de temps de jeu de référence préconisé. Cela dépend de l'âge, du comportement de l'enfant et du temps consacré aux autres activités. Une utilisation excessive des jeux vidéo peut entraîner des effets négatifs. Pour déterminer une pratique abusive, il y a certains indicateurs comme la perte de relations avec les amis ou la famille, le décrochage scolaire, l'isolement, le trouble de la vue, la perte de sommeil ...

### Les troubles de la vue

L'utilisation excessive des jeux vidéo peut entraîner la fatigue des yeux et une baisse de la vue. Lorsqu'on regarde un écran, nous clignons moins les yeux. Or ce clignement recouvre l'œil d'un liquide qui protège nos yeux. Cet effet de fatigue est plus prononcé si la pièce est mal éclairée ou que l'écran est la seule source de lumière.

### Le jeu vidéo perturbateur du sommeil

Contrairement à la télévision, les joueurs sont très actifs dans les jeux vidéo, ce qui provoque une hyperstimulation qui retarde l'endormissement. Un autre facteur qui perturbe le sommeil est la lumière bleue émise par les écrans LED<sup>5</sup>. Cette lumière bleue stimule notre cerveau et lui envoie le message qu'il n'est pas du tout l'heure de dormir. Si les écrans ne sont pas à bannir de la vie de l'enfant, on doit cependant réfléchir à quel moment il peut les utiliser.

### La dépendance aux jeux vidéo

L'intérêt croissant des jeunes pour les jeux vidéo inquiète les parents qui craignent que leurs enfants deviennent dépendants et développent une accoutumance, une assuétude (au même titre que les drogues, que l'alcool). Les jeux vidéo deviennent alors l'unique activité qu'ils pratiquent et deviennent une addiction. Un jeune accro aux jeux vidéo ne pense qu'à jouer.

---

<sup>5</sup> LED, *light-emitting diode* - diode électroluminescente.

La dépendance amène le jeune à se renfermer sur lui-même. Il ne pense plus aux personnes ou à l'environnement qui l'entoure et ne vit plus que dans le monde virtuel du jeu. Les personnes accros jouent toute la journée et la nuit, ce qui peut provoquer des troubles du sommeil comme l'insomnie.

### **D'autres effets négatifs des jeux vidéo**

- Ils peuvent augmenter le stress : lorsque par exemple un chronomètre oblige le joueur à faire preuve de rapidité ou lorsque ce dernier voit sa situation dans le jeu petit à petit s'aggraver (exemple : sa barre de vie qui diminue).
- Ils augmentent le risque d'être énervé : l'énervement et la frustration sont occasionnés par la difficulté d'un jeu, la frustration de ne pas réussir à finir le jeu ou le comportement estimé déloyal par d'autres joueurs (pour les jeux multijoueurs).

### **Les stéréotypes et préjugés dans les jeux vidéo**

#### *Stéréotypes raciaux et liés au genre*

Dans la plupart des jeux vidéo, les personnages blancs et masculins dominent, tandis que les personnages non blancs tiennent plutôt les rôles secondaires de méchants. Les jeux vidéo peuvent influencer la façon dont les jeunes se perçoivent et perçoivent les autres. La plupart des jeux vidéo sont conçus par des hommes pour des hommes. C'est pourquoi certains jeux vidéo, y compris les plus populaires telle que la série Grand Theft Auto, véhiculent du contenu misogyne et admettent la violence envers les femmes, permettant et même récompensant des comportements tels que la violence dans les relations sexuelles avec les prostituées, le viol et le meurtre.

#### *Les préjugés sur les jeux vidéo et les joueurs*

Les jeux vidéo rendent violent ! Les jeux vidéo rendent asociaux ! Les jeux vidéo ça fait grossir et ça rend bête ! Tous ces préjugés sont toujours d'actualité dans la pensée collective. La culture du jeu dit classique, type jeu de société, est encore bien ancrée dans les esprits. Force est de constater que le préjugé suivant est encore bien vivace dans notre société : il est mieux vu d'être un joueur de jeux de société qu'un joueur de jeux vidéo. Pourquoi cette perception négative contre les jeux vidéo et les joueurs ?

Tout d'abord, il y a le fossé générationnel qui sépare ceux qui jouent de ceux qui ne jouent pas. Il n'est pas négligeable que les principaux aspects contre la présumée violence dans les jeux vidéo proviennent de ceux qui ne les utilisent pas.

Ensuite, décortiquons l'idée que les jeux vidéo rendent les joueurs moins sociables. Il existe des centaines de jeux qui se jouent en ligne avec des personnes du monde entier et nombreux d'entre eux impliquent une communication avec les autres joueurs de l'équipe. Les joueurs ne se voient pas seulement en ligne. Ils ont la possibilité de se rencontrer à des conventions et dans des tournois internationaux. Et, au sein des familles, actuellement il n'est désormais pas

rare de voir des parents et des enfants jouer ensemble à des jeux vidéo d'action et/ou de stratégie ... chacun derrière son écran, mais ensemble quand même, comme autour d'un jeu de société « plateau » ou un jeu de cartes.

Terminons par le préjugé le plus ancré, « les jeux vidéo violents rendent les joueurs plus agressifs ». Plusieurs recherches ont été effectuées et la plupart se contredisent. Actuellement, on ne peut confirmer un quelconque lien entre la violence d'un jeu et le comportement du joueur.

En tout état de cause, le jeu vidéo n'est pas voué à être le bouc émissaire de chaque drame. De plus en plus d'études démontrent les bienfaits des jeux vidéo. C'est ce que nous allons voir dans le prochain chapitre.

## Les effets positifs des jeux vidéo

*« Des recherches ont été menées sur les aptitudes qu'acquière les enfants en jouant à des jeux. Elles se concentrent sur des aptitudes telles que l'attention visuelle, les temps de réaction, le développement de compétences cognitives comme la perception spatiale ou la réflexion stratégique, la planification ou l'essai d'hypothèses (Durkin et Barber, 2002). Des preuves ont été apportées chez les adultes montrant que les aptitudes de perception visuelle sont améliorées par un usage prolongé de jeux vidéo d'action (Green et Bavelier, 2003, 2006).»<sup>6</sup>*

De nombreuses études<sup>7</sup> ont montré les effets positifs des jeux vidéo sur le comportement des joueurs. En effet, ils améliorent la capacité de résolution de problèmes, développe la concentration, favorise la créativité, amplifie les réflexes ...

### Les jeux vidéo pédagogiques

Les jeux vidéo sont aussi utilisés dans un but éducatif dans le cadre scolaire. L'aspect ludique augmente la motivation des élèves à apprendre. Ils ont l'avantage d'être très bien perçus par les élèves qui maîtrisent souvent déjà ce média de par leur pratique des jeux vidéo à la maison. Enfin, les enfants peuvent aussi développer leurs compétences informatiques en jouant.

### La socialisation par les jeux vidéo

Les jeux vidéo sont souvent accusés d'isoler les jeunes devant leur écran d'ordinateur ou leur console de jeu. Or avec l'avènement des jeux en ligne multijoueurs, les consommateurs de jeux vidéo sont amenés à discuter ensemble des stratégies à prendre dans tels ou tels jeux. Un système de communauté se crée et des relations s'installent au sein des joueurs. Les jeux vidéo en ligne sont devenus des espaces de rencontre et d'échange entre joueurs.

---

<sup>6</sup> BYRON D., Safer Children in a digital world (Des enfants mieux protégés dans un monde virtuel) , 2008, p. 154-156, <https://www.gov.uk/government/groups/uk-council-for-child-internet-safety-ukccis>

<sup>7</sup> Idem

## L'impact positif du jeu vidéo sur le cerveau

**1** JOUER À DES JEUX VIDÉO AUGMENTE LE VOLUME DE MATIÈRE GRISSE DE VOTRE CERVEAU, AMÉLIORE LE REPÉRAGE DANS L'ESPACE ET ACCROÎT VOS CAPACITÉS MÉMORIELLES

JOUER À DES JEUX EN 3D AUGMENTE LES CAPACITÉS DE VOTRE MÉMOIRE DE 12% DE PLUS QUE LES JEUX EN 2D

**2**

**LES EFFETS DES JEUX SUR LES DIVERSES ZONES DU CERVEAU**

**3** LES JEUX AIDENT À DÉVELOPPER LA MÉMOIRE ET LA LOGIQUE EN STIMULANT LES CAPACITÉS DE PRISE DE DÉCISION, D'ORGANISATION ET DE COGNITION

ZONE DU CERVEAU ACTIVÉE : LE SYSTÈME LIMBIQUE

JOUER À DES JEUX DE TIR RAPIDES TELS QUE CALL OF DUTY ET UNREAL TOURNAMENT PEUT AUGMENTER LA VITESSE DE RÉFLEXION ET LES RÉFLEXES

**4**

ZONE DU CERVEAU ACTIVÉE : LE CERVELET

**5** FOCALISATION ET CONCENTRATION : LES JEUX AIDENT LE CERVEAU À ÊTRE MOINS DISTRAIT PAR LES ÉVÉNEMENTS ENVIRONNANTS, AUGMENTANT AINSI LA CONCENTRATION SUR UNE SEULE TÂCHE

ZONES DU CERVEAU ACTIVÉES : LE CORTEX PRÉFRONTAL ET LE CORTEX PARIÉTAL

AUGMENTATION DE LA CAPACITÉ « MULTITÂCHE » : LES JEUX AMÉLIORENT LA COORDINATION ENTRE LES MAINS ET LES YEUX, LA MOTRICITÉ ET LE REPÉRAGE SPATIAL

**6**

ZONE DU CERVEAU ACTIVÉE : LE CORTEX PRÉMOTEUR ET PARIÉTAL

**7** LORSQU'UN PUZZLE EST RÉSOLU, DE LA DOPAMINE EST LIBÉRÉE, CE QUI CRÉE UN SENTIMENT DE RÉCOMPENSE QUI ENCOURAGE L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU

LES JEUX METTENT LES JOUEURS AU DÉFI EN LES PLAÇANT FACE À PLUSIEURS PROBLÈMES À LA FOIS, DÉVELOPPANT AINSI LES APTITUDES DE RÉOLUTION DES PROBLÈMES

**8**

ZONE DU CERVEAU ACTIVÉE : LE CORTEX PRÉFRONTAL

**LES EFFETS DES JEUX SUR LE CERVEAU DES ENFANTS**

**9** JOUER À DES JEUX VIDÉO PRODUIT UN EFFET RELAXANT ET APAISANT SUR LES ENFANTS DU FAIT DE LEUR CONCENTRATION PROLONGÉE

LES JEUX ÉDUCATIFS APPRENNENT AUX ENFANTS À GÉRER LES PROBLÈMES DE SANTÉ, PLUS QUE LES DISCOURS DES MÉDECINS, LES RENDANT AINSI PLUS À L'ÉCOUTE DES SYMPTÔMES

**10**

**11** LES ENFANTS QUI PASSENT 1/3 DE LEUR TEMPS LIBRE À JOUER AURONT UN COMPORTEMENT PLUS SOCIABLE ET SERONT PLUS SATISFAITS EN GÉNÉRAL. DE FAIT, ILS AURONT MOINS DE PROBLÈMES D'HYPERACTIVITÉ ET DE SOCIABILISATION À L'ÉCOLE

8

### Voici quelques effets positifs des jeux vidéo

- Jouer est une manière d'apprendre.
- Les jeux aident à développer la logique et la concentration.
- Les jeux améliorent la coordination entre les mains et les yeux.
- Ils développent les aptitudes de résolutions de problèmes.
- C'est un moyen de mettre entre parenthèses la réalité difficile, complexe et incertaine, le temps d'une séance de jeu.
- Ils participent au développement de la coordination motrice, des habiletés spatiales et de la rapidité de réaction.
- Ils donnent la possibilité d'exprimer symboliquement l'agressivité.
- Permettent d'explorer la créativité et d'améliorer les compétences informatiques.

<sup>8</sup> <http://ecolebranchee.com/2016/06/27/11-effets-surprenants-des-jeux-vidéos-sur-le-cerveau/> consulté le 03/07/17.



- Ils sont propices au développement du lien entre parents et enfants, quand le jeu devient un moment de partage et un prétexte à discussion comme peuvent l'être les jeux de société classiques, la lecture d'histoires, la réalisation d'un bricolage, la préparation d'une tarte, etc.<sup>9</sup>

## LA MÉTHODE DE CLASSIFICATION DES JEUX VIDÉO : PEGI<sup>10</sup>

### Le système de classification PEGI

Les parents sont régulièrement confrontés à cette question : « ce jeu vidéo est-il adapté à mon enfant ? » Pour permettre aux parents de prendre une décision éclairée lors de l'achat de jeu vidéo pour leur enfant, la méthode de classification PEGI a été mise au point en 2003.

La méthode de classification PEGI a remplacé les systèmes nationaux de classification par âge grâce à un système unique désormais utilisé dans la plupart des pays d'Europe.



11

La signalétique PEGI propose des pictogrammes très simples : un coup d'œil permet aux parents de connaître l'âge minimum requis par rapport au contenu du jeu (3, 7, 12, 16 ou 18

<sup>9</sup> RENDERS D., « Jouer pour apprendre, apprendre pour jouer », analyse Fapeo 03/15, 2016, <http://www.fapeo.be/analyse-2016-0315-jouer-pour-apprendre-apprendre-pour-jouer>

<sup>10</sup> PEGI - Pan European Game Information, système européen d'information sur les jeux, <http://www.pegi.info> consulté le 20/06/17.

<sup>11</sup> Paru dans *l'essentiel du jeu vidéo*, « marché, consommation, usages », février 2016, selon les résultats de l'étude du S.E.L.L., *Les Français et le Jeu Vidéo*, Octobre 2015, [www.sell.fr/sites/default/files/EJV\\_01\\_2016\\_FR.pdf](http://www.sell.fr/sites/default/files/EJV_01_2016_FR.pdf) consulté le 06/07/17.

ans). Mentionnée sur l'ensemble des jeux vidéo, cette signalétique ne correspond pas à un niveau de difficulté du jeu, mais bien à des recommandations d'âge.

La classification par âge est une méthode destinée à assurer un étiquetage clair des contenus des films, vidéos, DVD et jeu vidéo. Le système PEGI guide les parents afin de leur permettre de décider si ce jeu est adapté ou non à leur enfant.



12

De plus, le système PEGI s'accompagne de symboles qui renseignent sur le contenu du jeu et sur les principaux motifs pour lesquels il s'est vu attribuer une classification par âge particulière. Ces symboles sont au nombre de huit : violence, langage grossier, peur, drogue, sexe, discrimination, jeux de hasard et jeux en ligne avec d'autres personnes.



13

12 <http://www2.ea.com/fr/1/pegi> consulté le 06/07/17.

13 Cf. Site internet Numerikids. <http://www.numerikids.com/2008/04/20/qu%E2%80%99est-ce-que-la-classification-peggi/> consulté le 06/07/17.

## Le label PEGI OK



De plus en plus de jeux vidéo se jouent directement sur les sites internet. C'est pour tenir compte de ce nouvel aspect que le label PEGI OK a été créé. Quand un jeu en ligne est présent sur un site Internet et qu'il obtient le label « PEGI OK », cela signifie que des joueurs de tous âges peuvent sereinement jouer à ce jeu, car il n'implique pas de contenus de jeu inadaptés. « Pour obtenir le label PEGI OK, un jeu ne doit contenir aucun des éléments suivants :

- *Violence*
- *Contact sexuel ou insinuation à caractère sexuel*
- *Nudité*
- *Langage grossier*
- *Jeux de hasard*
- *Incitation à l'utilisation ou utilisation de drogues*
- *Promotion de l'alcool ou du tabac*
- *Scènes d'épouvante* » <sup>14</sup>

Le système PEGI donne un conseil sur l'aspect adapté d'un jeu pour chaque classe d'âge. Cependant, chaque enfant est différent. Au final, ce sont les parents qui doivent décider ce que leurs enfants sont capables de voir ou d'expérimenter.



15

<sup>14</sup> Cf. Site internet Pegi. <http://www.pegi.info/fr/index/id/1392/> consulté 05/07/17.

<sup>15</sup> Paru dans *l'essentiel du jeu vidéo*, « Marché, consommation, usages », février 2016, selon les résultats de l'étude du S.E.L.L, « Les Français et le Jeu Vidéo », Octobre 2015, [www.sell.fr/sites/default/files/EJV\\_01\\_2016\\_FR.pdf](http://www.sell.fr/sites/default/files/EJV_01_2016_FR.pdf) consulté le 06/07/17.

# LES DIFFÉRENTS GENRES DE JEUX VIDÉO

Il existe une multitude de catégories de jeux vidéo, nous allons les identifier :

- **RPG *Role Playing Game (Jeux de rôle)***: le joueur incarne un personnage qui évolue au fur et à mesure du jeu dans un environnement fictif.
- **MMOG *Massively Multiplayer Online Game*** : ce sont des jeux vidéo reposant sur un monde virtuel, ouvert à des milliers d'utilisateurs simultanément qui forment ensemble une communauté virtuelle. Ils ne sont disponibles qu'en ligne sur internet et accessibles 24h/24.
- **MMORPG *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*** (jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs) : c'est le même type de jeu que le MMOG où des dizaines et dizaines de joueurs agissent en même temps, la particularité étant qu'il permet de jouer le rôle d'un personnage qui continue sans cesse d'évoluer. On appelle cela un monde persistant : c'est-à-dire que l'univers continue d'évoluer indépendamment du joueur - même lorsque le joueur est déconnecté du jeu - car les autres joueurs sont connectés. Il y a aussi très souvent une dimension sociale dans un MMORPG. Les groupes de joueurs sortent souvent en guilde/clan.
- **Jeux de plateformes** : ce sont des jeux d'aventures de type Mario, Sonic, généralement des aventures avec des phases de combats et des phases de progressions.
- **FPS *First Person Shooter*** : ce sont les jeux de tirs avec une vue à la première personne.
- **Autres types de jeux : Jeux de réflexion, de stratégie, de simulation, de sport, d'action, d'aventures, de gestion.**

## JEUX VIDÉO : STOP OU ENCORE ?

La diabolisation des jeux vidéo est vaine. Effectivement, les études sur les jeux vidéo se rendent compte de la difficulté de la situation : un enfant qui joue à des jeux vidéo n'est pas forcément différent avant et après, seulement à cause de ce jeu. Par rapport au jeune consommateur de jeux vidéo, il est important de parler, de communiquer, de manifester son intérêt et l'amener ainsi à raconter ce qu'il a vécu ou ce qu'il ressent. Ceci pour rester positif avec lui, sans s'exclure de cet univers de jeux.

Le système de classification PEGI que nous avons vu dans cette analyse peut vous aider à sélectionner les jeux vidéo adaptés à vos enfants. Les jeux vidéo consommés de façon raisonnable ne sont pas nuisibles à leur santé mentale, tant qu'ils ne représentent qu'une activité parmi toutes les autres activités de sa journée de votre enfant.

De nombreuses recherches sont encore nécessaires pour connaître et évaluer les impacts des jeux vidéo sur leurs utilisateurs.

*« Un jeu vidéo violent ne mène pas forcément, à lui seul, à l'usage d'une mitrailleuse. »<sup>16</sup>*

---

<sup>16</sup> GRUBER P., « Jeux vidéo : stop ou encore ? », 21/11/13, [http://reflexions.ulg.ac.be/cms/c\\_354253/fr/jeux-video-stop-ou-encore?part=5](http://reflexions.ulg.ac.be/cms/c_354253/fr/jeux-video-stop-ou-encore?part=5) consulté le 25/06/17.

## BIBLIOGRAPHIE

- Académie nationale de Médecine, *Addiction aux jeux vidéo : des enfants à risque ou un risque pour tous les enfants ?*, 2012, <http://www.academie-medecine.fr/publication100036418/>.
- BYRON D., *Des enfants mieux protégés dans un monde virtuel*, The report of the Byron Review – Children and New Technology (Rapport Byron Review, Les enfants et les nouvelles technologies), 2008, p. 154-156  
<https://www.gov.uk/government/groups/uk-council-for-child-internet-safety-ukccis>.
- FERGUSON C. J., *Blazing angels or resident evil ? Can violent video games be a force for good ?*, paru dans la revue *General Psychology*, 2010,  
[Google Scholar DOI:10.1037/a0018941](https://doi.org/10.1037/a0018941) .
- FUSARO, M., & BONENFANT, M. (2011). *L'étude des jeux vidéo en ligne: une analyse des processus communicationnels dans une perspective d'innovation sociale et technologique*, 2011 -  
[www.essachess.com/index.php/jcs/article/download/84/54](http://www.essachess.com/index.php/jcs/article/download/84/54).
- Le Point, *Les effets positifs des jeux video*, Le Point.fr, 5 décembre 2012,  
[http://www.lepoint.fr/jeux-video/les-effets-positifs-des-jeux-video-05-12-2012-1539603\\_485.php](http://www.lepoint.fr/jeux-video/les-effets-positifs-des-jeux-video-05-12-2012-1539603_485.php).
- Le Soir, *Les jeux vidéo de guerre rendraient plus intelligents*, Le Soir.be, 15 septembre 2013,  
<http://www.lesoir.be/archive/recup%3A%252F318985%252Farticle%252Fculture%252Fmedias-tele%252F2013-09-15%252Fjeux-video-guerre-rendraient-plus-intelligents>
- MARKEY P. M., *Vulnerability to violent video games : A review and integration of personality research* paru dans la revue *General Psychology*, 2010, [Google Scholar DOI:10.1037/a0019000](https://doi.org/10.1037/a0019000) .
- OLSON C. K., (2010). *Children's motivations for video game play in the context of normal development*, paru *General Psychology*, 2010, [Google Scholar DOI:10.1037/a0018984](https://doi.org/10.1037/a0018984) .
- RENDERS D., « *Jouer pour apprendre, apprendre pour jouer* », analyse Fapeo 03/15, 2016,  
<http://www.fapeo.be/analyse-2016-0315-jouer-pour-apprendre-apprendre-pour-jouer>.
- Reflexions, le site de vulgarisation de l'Université de Liège, *Jeux vidéo : stop ou encore ?*,  
<http://reflexions.ulg.ac.be/>, 25 juillet 2017.

- TONIUTTI, R., BORN, M., & MATHYS, C., *Les jeux vidéo violents augmentent-ils le biais d'attribution hostile chez des préadolescents?* Revue de Psychoéducation, 2013.

### **Les sites internet**

#### PEGI

<http://www.pegi.info/fr/index/id/70/>

#### Pedagojeux

<http://www.pedagojeux.fr/>

#### Académie nationale de Médecine

<http://www.academie-medecine.fr>