

# ***LE LABORATOIRE DE DÉCONSTRUCTION***

***CARLOS IGLESIAS***



***NIELS WEBER***



LE JEU VIDÉO  
EN FRANCE39,1 MILLIONS  
DE JOUEURS

DE 10 ANS ET PLUS



\*Joueurs ayant déclaré jouer au moins une fois dans l'année aux jeux vidéo.

Source: étude SELL / Médiamétrie sur l'usage et les attitudes relatives au matériel de jeu au 7 juillet 2023 auprès d'un échantillon de 4006 individus âgés de 10 à 80 ans.

LE JEU VIDÉO  
EN FRANCE

86 %

ADULTES (18 ANS ET +)  
33,4 MILLIONS D'INDIVIDUSENSEMBLE  
DES JOUEURS  
FRANÇAIS

14 %

ENFANTS (10-17 ANS)  
5,7 MILLIONS D'INDIVIDUS

Source: étude SELL / Médiamétrie sur l'usage et les attitudes relatives au matériel de jeu au 7 juillet 2023 auprès d'un échantillon de 4006 individus âgés de 10 à 80 ans.

## «Le temps d'écran»



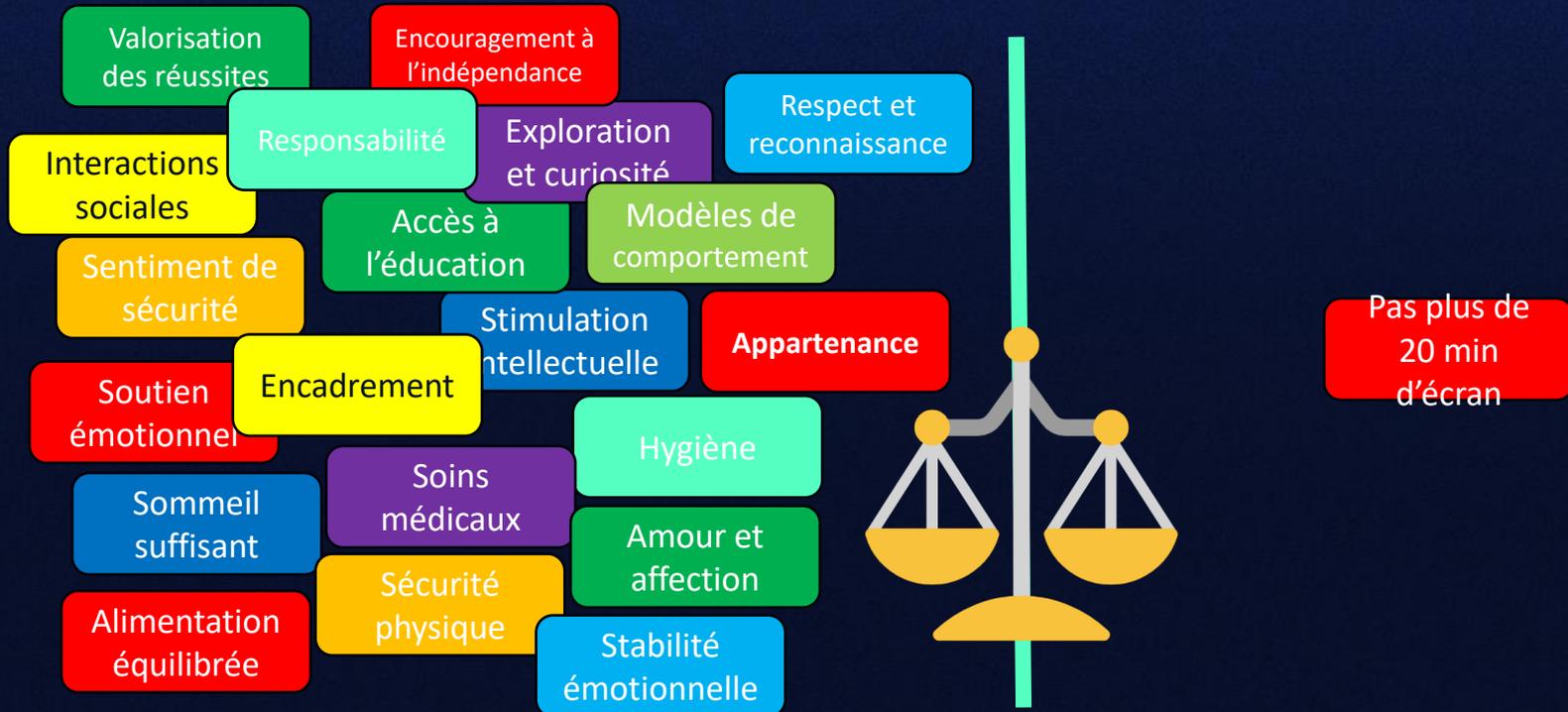
- Situation **irréaliste** (ou du moins pas sans apprentissage...)

## «Le temps d'écran»



- Faux problème
- Contrôle parental technique ne suffit pas
- Ne tient pas compte du contenu
- Pas focalisé sur les besoins de l'enfant
- Plutôt définir ce qui «doit» être fait avant

# Au quotidien votre enfant a besoin de...



Vous devez **pourvoir** à ...

Vous devez **empêcher**...

## TEMPS ?



L'activité  $\neq$  « l'écran » !  
Un jeu? Lequel? (Combien de  
temps il prend?)



## COMMUNIQUÉS ET DOSSIERS DE PRESSE

[Accueil](#) > [Communiqués et dossiers de presse](#)



# Écrans et développement cognitif de l'enfant : le temps d'exposition n'est pas le seul facteur à prendre en compte

13 SEP 2023 | PAR INSERM (SALLE DE PRESSE) | [SANTÉ PUBLIQUE](#)



CONTACTS 

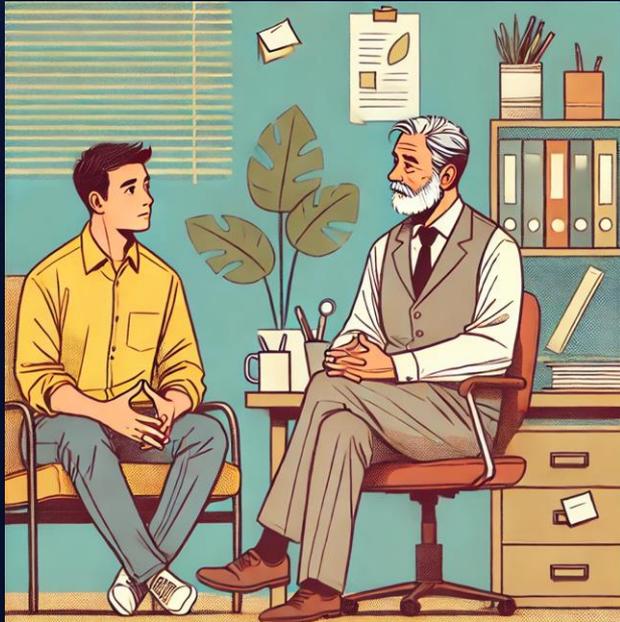
CONTACT CHERCHEUR

**Jonathan Bernard**

Chercheur Inserm

Unité 1153 Inserm/INRAE/Université Paris Cité/Université Sorbonne Paris Nord, Centre de recherche en épidémiologie et statistiques (CRESS)

## «Il ne veut faire que ça...»



- La pose du cadre est nécessaire
- Mais ne fait pas tout...  
(problème plus profond)

## «La «crise» quand il faut s'arrêter»



- La pose du cadre est nécessaire
- Mais ne fait pas tout...  
(problème plus profond)
- Poser un cadre réaliste et s'y tenir...



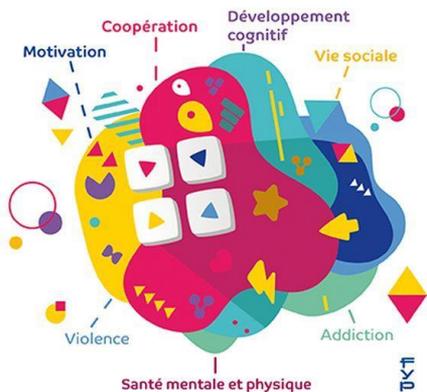




# Bibliographie

Yann Leroux

## LE JEU VIDÉO EXPLIQUÉ AUX PARENTS ET AUX ÉDUCATEURS



## LES ENFANTS ET LES ÉCRANS

Coordonné par  
Anne Cordier et Séverine Erhel

RETZ

ÉDITIONS  
LOISIRS  
ET PÉDAGOGIE  
découvertes

Jan Sawicki

## ADOLESCENCE EN QUÊTE DE SENS 12 RÉCITS DE THÉRAPIE



NIELS WEBER  
Illustré par Clémentine Latron

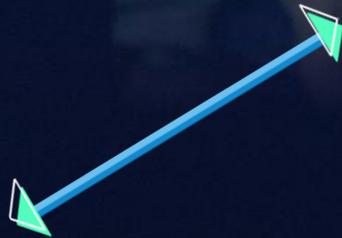
100%  
ADO

## LES ÉCRANS, je gère!



Magenta  
Éditions

SANS TABOU



# MERCI POUR VOTRE ATTENTION



[carlos.iglesias@psychologie.ch](mailto:carlos.iglesias@psychologie.ch)

[contact@nielsweber.ch](mailto:contact@nielsweber.ch)