

# Sommaire

● Préface.....	9
● Sommaire .....	11
● Introduction .....	13

PARTIE

## COMPRENDRE

1 ● Points de repère autour de la pratique des jeux vidéo .....	17
<i>Les différents types de jeux vidéo</i> .....	21
<i>Industrie et culture vidéoludique</i> .....	27
<i>Les pouvoirs publics et l'industrie du jeu vidéo</i> .....	30
<i>Intérêt et apports du jeu vidéo</i> .....	32
<i>Repères éducatifs et familiaux</i> .....	38
<i>Idées reçues</i> .....	43
2 ● Le développement de l'enfance à l'adolescence.....	51
<i>L'adolescence : une période de transition</i> .....	52
<i>Les changements corporels</i> .....	54
<i>Les changements de comportement</i> .....	58
<i>L'approche de l'âge adulte</i> .....	60
<i>Les « grands » enfants</i> .....	62

PARTIE

## OBSERVER

3 ● Le juste usage des jeux vidéo.....	67
<i>À chaque âge son jeu</i> .....	67
<i>Jeux et rythme de vie de famille</i> .....	73
<i>Phases d'excès normales, notamment à l'adolescence</i> .....	74
<i>Conseils de jeu avec votre enfant</i> .....	75
4 ● Transition du jeu normal au jeu addictif.....	77
<i>Profils à risque</i> .....	77
<i>Quels éléments doivent alerter ?</i> .....	82
<i>Comment réagir à ces signaux d'alerte ?</i> .....	85

PARTIE  AGIR

5● Le jeu addictif .....	95
<i>Triangle d'Olievenstein</i> .....	95
<i>Épidémiologie</i> .....	98
<i>Comment pose-t-on un diagnostic ?</i>	
<i>Sur quels critères ?</i> .....	99
<i>Au bout de combien de temps ?</i> .....	99
<i>Individuation/addiction</i> .....	101
<i>Sentiment d'impuissance de l'entourage</i> .....	102
6● Prise en charge thérapeutique .....	105
<i>Soins proposés simultanément</i> .....	105
<i>Réduction des risques et des dommages</i> .....	107
<i>Proposition de soin</i> .....	109
<i>Travail avec l'entourage</i> .....	115
<i>Que faire lorsque l'enfant refuse les soins ?</i> .....	118
<i>Doit-on lui demander d'arrêter</i>	
<i>le jeu vidéo ?</i> .....	119
● Conclusion .....	123
● Pour aller plus loin.....	125