

QUELQUES OBSERVATIONS À PROPOS DE LA RÉGULATION DES JEUX VIDÉO

LE 1 DÉCEMBRE 2010 YANN LEROUX

Le psychologue Yann Leroux revient sur une récente note du Centre d'analyse stratégique, "Jeux vidéo : quelle régulation des contenus et des pratiques ?". Il décortique les inexactitudes qu'elle contient et invite à se poser les vraies questions.



Alors que la main droite du gouvernement distribue de l'argent pour développer les pratiques numériques en général et les jeux sérieux en particulier, la main gauche agite un épouvantail : il y a des risques à utiliser des jeux vidéo, et il faut donc mettre en place des régulations. Cela donne lieu à une **note d'analyse** truffée d'inexactitudes et d'approximations. L'intitulé "Premier ministre" que l'on peut lire sous République Française donne à ce texte des lueurs inquiétantes : est-ce avec une telle note d'analyse que l'on va décider en plus haut lieu du sort des jeux vidéo ?

Le **Centre d'Analyse Stratégique** vient de publier une note dans laquelle il se prépare à réguler les contenus et les pratiques. Le jeu vidéo suscite des inquiétudes, paraît-il :

“

En premier lieu, la pratique de certains jeux, jugés violents ou choquants, par des jeunes – publics sensibles et fragiles – pose question. Ces contenus sont d'autant plus problématiques qu'ils sont souvent l'objet d'une consommation solitaire, fragmentée, répétée et active, qui favoriserait une imprégnation plus forte et l'induction de comportements agressifs.

”

Le passage est un modèle du genre. On passe d'une pratique qui « pose question » à des conduites et le seul lien qui est établi entre les deux est qu'ils se trouvent dans le même paragraphe. C'est faible, mais c'est suffisant pour renforcer le mythe d'un lien entre conduites violentes et jeux vidéo violents.

Il faut rappeler ici que la relation directe entre images violentes et comportement violent n'a jamais été faite. Les enfants ne sont pas des robots. Les comportements des enfants sont toujours en écho avec ce qu'ils vivent dans leur famille et leur propre fonctionnement psychique. Lorsque l'on parle des effets d'un média sur les enfants, il faut toujours prendre en compte cette triangulation. L'impact des images violentes dépend donc de l'équipement psychique de l'enfant et de sa famille. Dans certaines, la violence est survalorisée tandis que dans d'autres elle fait l'objet d'un évitement phobique. L'effet des images violentes sur l'enfant sera donc différent selon qu'il appartient à une famille ou à l'autre. Enfin, la violence est d'autant plus probable que les images ne sont pas parlées avec d'autres.

Le **Centre d'Analyse Stratégique** le reconnaît en partie lorsqu'il parle *"d'une consommation solitaire, fragmentée, répétée et active, qui favoriserait une imprégnation plus forte et l'induction de comportements agressifs."*

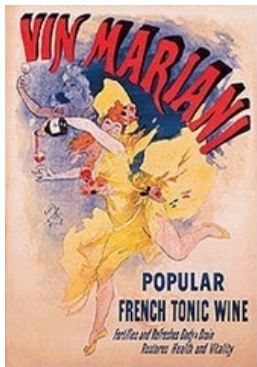
Comment peut-on imaginer que la solution passe par la technique ?

Ce qui pose problème, c'est la solitude. C'est le sentiment d'être abandonné, seul, sans liens suffisants avec ses parents qui rend agressif. L'agressivité est ici le signe des pulsions de vie d'un enfant qui enrage de ne pas être en contact avec sa famille.

On peut bien entendu tenter de réguler les jeux vidéo. On peut mettre un *timer*, demander à ce que chaque joueur s'authentifie. On peut inventer mille solutions techniques. Mais que fera-t-on avec la solitude de l'enfant ? Comment peut-on imaginer que la solution passe par la technique ? Comment peut-on ne pas voir que la solution est humaine ?

On a ensuite droit au passage sur l'addiction :

"En second lieu, certains redoutent que l'intensification des pratiques ne débouche sur des formes d'addiction. Si l'existence d'une dépendance aux jeux vidéo est débattue, celle d'usages déraisonnés et excessifs fait en revanche consensus. Ces situations, qui demeurent très rares, peuvent avoir des retentissements au niveau psychologique, familial, scolaire, professionnel, etc. En France, les données chiffrées manquent pour évaluer l'ampleur de la demande clinique et élaborer les réponses à y apporter."



Où a-t-on vu qu'une pratique intensive conduise à l'addiction ?

L'addiction n'est-elle pas *"la rencontre d'un produit, d'un sujet et d'une culture"* ? On connaît les effets psychostimulants de la cocaïne : euphorie, sentiment de puissance intellectuelle, indifférence à la douleur, la fatigue et la faim. Pour autant, tout le monde n'est pas cocaïnomanes. Il faut pour cela une histoire et des dispositions psychologiques particulières. Enfin, la cocaïne était bien mieux tolérée qu'aujourd'hui comme en témoigne le *"vin tonique Mariani (à la coca du Pérou)"* dont on disait qu'il *"nourrissait, tonifiait et rafraichissait"* et qu'il était donc bon *"pour le corps et pour le cerveau"*.

Le pire c'est qu'il y a bien eu entre les matières numériques et toute une génération une rencontre. C'est pur miracle que les recalés, les laissés de côté, les *geeks* et autres *nerds* aient trouvé les matières numériques et les aient utilisées comme matière à penser. Ils ont joué avec des machines qui étaient faites pour calculer. Ils ont ouvert des mondes et construit une culture. Et ils ont permis à la société, celle-là même qui les rejetait comme bizarres et non conformes, d'installer ce qu'ils avaient construit au cœur de son fonctionnement.

Le débat sur l'addiction aux jeux vidéo est clos depuis au moins qu'une méta-synthèse (**Byun & al** [EN]) a montré la faiblesse des études qui tentent de vendre le concept. Même le DSM¹ américain, qui sait pourtant si bien démembrer la psychopathologie, n'a pas cédé aux appels d'une **Kimberley Young** qui sait si bien faire marché du cybersexe, de la cyberpornographie, de l'infidélité en ligne, du jeu d'argent en ligne, du jeu vidéo, du surf compulsif, ou de l'addiction à eBay.

Cette méta-synthèse est citée par les auteurs, mais ses conclusions sont passées sous silence : *“Les analyses montrent que les études précédentes ont utilisé des critères inconsistants pour définir les addicts à l’Internet, appliqué des méthodes de recrutement qui peuvent causer de sérieux biais d’échantillonnage, et examiné les données en utilisant préférentiellement des techniques d’analyse exploratoires plutôt que confirmatoires pour enquêter sur le degré d’association plutôt que les relations de causalité entre les variables.”* »
Internet addiction : metasynthesis of 1996-2006 quantitative research[EN].

Lorsque l’on prend les autres études citées (**Rehbein F., Kleinmann M & Mössie T, (2010)** [EN]; **Mehroof M., Griffiths M. D. (2010)** [EN]; **Peng W., Liu M. (2010)** [EN]) les traits de personnalité que l’on découvre (timidité, dépression, problème de maîtrise de soi, recherche de sensation, anxiété, agressivité) montrent bien que ce sont les profils pathologiques qui abusent du jeu vidéo. C’est donc là qu’il faut traiter le problème.

On notera au passage que les articles viennent de la même revue et du même numéro. On peut se dire que la recherche bibliographique n’aura pas été trop profonde mais qu’elle permet de construire le mythe du joueur de jeu vidéo en recherche de sensations. Cela tombe bien, c’est précisément sur cette recherche de sensations qu’est construite une des théories de la toxicomanie.



C’est d’ailleurs sur des addictologues, M. Valleur et M. Matysiak que les auteurs s’appuient pour conclure *“Pour certains, cette intensification des usages pourrait même donner lieu à des phénomènes d’addiction”*.

Visiblement, nous n’avons pas lu le même livre. Je lis :

“Disons-le clairement, nous n’avons pas connaissance de dépendance ou d’addiction aux jeux vidéos parmi les enfants, mais certains abus, certaines pratiques frénétiques témoignent d’un malaise et souvent d’un dysfonctionnement au sein du cercle familial”. (Valleur & Matysiak, 2004)

Dans une de ses recommandations, l’INSERM met l’accent sur le fait que le jeu pathologique est l’expression d’une souffrance individuelle ou familiale. C’est la souffrance qu’il faut traiter, et non les caractéristiques du média considéré. C’est comme si, devant une fracture d’un membre, on se mettait à changer la disposition des barreaux de l’échelle plutôt que de poser un plâtre.

Éduquer les parents et les enfants au numérique

Ce qu’il convient bien plutôt de faire, c’est éduquer les parents et les enfants au numérique. C’est leur apprendre à lire les dispositifs qu’ils utilisent. C’est de mettre en avant ce en quoi les jeux vidéo sont des objets de culture. C’est donner des outils aux parents afin qu’ils puissent mettre en place les mesures éducatives qui conviennent.

Il serait bienvenu que l’on ne fasse pas des *hardcore gamers* des équivalents des toximanes. Un *hardcore gamer* est un passionné qui connaît parfaitement son jeu de

prédilection et qui souvent contribue par ses contributions en ligne à améliorer son passe-temps favori. Fait-on des passionnés de bridge ou d'échec des personnes qui doivent nécessairement bénéficier d'une aide psychologique ? Plus étonnant : s'étonne-t-on de l'engouement populaire pour un *jeu d'argent* comme le poker en ligne ?

il me semble que les auteurs rencontrent ici une difficulté que l'on trouve aussi ailleurs. Certains voudraient bien de la manne que représentent les jeux vidéo mais sans les aspects un peu sales qu'ils peuvent parfois avoir. Oui, certains FPS (first-person shooter, jeu de tir en vue subjective, où le personnage évolue dans un univers en 3D, ndlr) aiment le gros rouge qui tache. Oui, certains jeux sont parfois d'un goût douteux. Oui, certains jeux choquent parfois, surtout lorsque l'on s'arrête à une image dans laquelle on voit un cadavre dans une mare de sang. Et non, les FPS ne sont pas des précurseurs à des massacres à la **Columbine**. Non, l'immersion dans les jeux vidéo ne prélude pas à une indifférenciation entre le réel et l'imaginaire. Non, la moralité n'est pas soluble dans les jeux vidéo.

C'est même plutôt le contraire. Les jeux vidéo embarquent des idéologies et il convient plutôt à apprendre aux enfants à les décoder pour pouvoir en jouer sans être dupes des rôles qu'on leur donne à jouer. Non, la *pax americana* n'est pas toujours la bonne solution. Non, les *bad boys* ne sont pas toujours les ennemis de l'Amérique. Non, le monde n'est pas partagé entre les salauds et les héros.

Il y a dans le texte de cette note d'analyse un glissement des plus intéressants : on passe de l'horreur de Columbine au fait que le jeu vidéo peut être *"un des déclencheurs [du comportement déviant] pour une personne fragile, comme peut l'être un jeune en période d'adolescence"*.

Non. Non, un adolescent banal n'est pas un individu si fragile qu'un jeu vidéo puisse déclencher pour lui et son entourage des catastrophes. Il est donc inutile de mettre en place un dispositif pour "protéger" tous les adolescents d'un danger qui ne concerne qu'une infime partie d'entre eux.

D'un cas particulier à une généralisation bien commode

On passe d'une situation très spécifique : Columbine, les États-Unis, deux adolescents avec des troubles psychologiques, les armes en vente libre à une situation générale : les adolescents dont on fait au passage des personnes fragiles. On a ainsi défini une vaste population à partir d'un cas qui est aussi anecdotique que terrible, et l'on peut donc se préparer à mettre en place des mesures de régulation.



Il est difficile de ne pas penser

qu'il y a là un enjeu de marché. Après avoir été passé par les tumultes de "l'addiction aux jeux vidéo", le lecteur tombe sur un encadré qui cadre bien ce dont il s'agit. Il y a les bons jeux. Les jeux sérieux. Et puis il y a les mauvais jeux. Ceux qui parlent et jouent avec la violence, le sexe, la mort. Mais imagine-t-on une adolescence qui ne traverse pas ces questions ? Pour certains adolescents, le réseau est même le seul endroit où ils peuvent encore éprouver leur tumultueuse jeunesse. J'ajouterais même : il y a les bons jeux sérieux qui font gagner du bon argent. Et il y a les mauvais jeux qui font gagner du mauvais argent. Il y a les bons jeux sérieux qui font apprendre l'idéologie de l'entreprise par exemple. Et puis il y a les mauvais jeux où des joueurs se permettent de détourner les dispositifs.

On croit rêver lorsque l'on découvre qu'il y a les bons jeux qui ramènent la paix dans les

familles et il y a les mauvais jeux qui apportent des disputes. Moi qui pensais que les disputes dans les familles étaient liées à des positions de désir et des enjeux de pouvoir ! Comment oublier que ce sont les parents qui payent la soixantaine d'euros que coûte un jeu neuf, lorsqu'ils n'encouragent pas le piratage de leur enfant pour s'économiser quelques euros. Ce qui est en conflit dans l'utilisation du jeu vidéo, ce n'est pas le jeu, mais les positions des uns et des autres. Certains enfants redoutent, parfois pour des raisons imaginaires, d'autres fois pour des raisons réelles, les tunnels que sont les repas familiaux. D'autres sont trop pris par des angoisses de séparation pour pouvoir lâcher le jeu. D'autres encore éprouvent la capacité de l'environnement à les contenir. On pourrait multiplier les exemples, mais il est assez clair, je pense, que ces enjeux existent aussi bien avec une boîte de Playmobil.

Je m'étonne toujours de ce que tant de parents abandonnent leurs enfants à leurs jeux vidéo. Abandonne-t-on les enfants à leurs pratiques sportives ? Ne leur demande-t-on pas comment s'est passé leur match ? Pourquoi ne leur demande-t-on pas comment s'est passée leur partie de jeu vidéo ? Pourquoi ne comprend-on pas que perdre à un jeu vidéo est frustrant et que cela peut mettre de mauvaise humeur ? Pourquoi n'aide-t-on pas l'enfant dans ces moments difficiles ? Pourquoi l'agresser en lui reprochant sa mauvaise humeur, voire en le punissant ?

Un enfant qui va bien est un enfant qui est capable de prendre soin de lui et de s'abandonner à un sommeil réparateur. Il arrive que des enfants perdent le sommeil. Il y a alors un cercle vicieux qui s'installe : l'insomnie ne permet plus un suivi scolaire satisfaisant, et provoque des mauvais résultats qui augmentent l'anxiété et l'insomnie. Un enfant qui veille jusqu'à minuit, parce qu'il chatte ou joue à un jeu vidéo est d'abord un enfant qui présente un trouble du sommeil. L'activité (lecture, chat, jeu vidéo) masque le trouble du sommeil et donc la dépression ou l'anxiété sous-jacente. Va-t-on modifier les livres ou les jeux vidéo pour qu'ils se ferment automatiquement à 9 h 30 ou va-t-on traiter le trouble psychologique de l'enfant ?

On croit encore rêver lorsque l'on tombe une nouvelle fois sur l'histoire-de-celui-qui-est-mort-après-avoir-joué-une-cinquantaine-d'heures-de-jeu-vidéo ou l'histoire-de-celui-qui-tue-son-père-à-cause-des-jeux-vidéo. Pour ce dernier cas, la note de bas de page renvoie à une autre histoire : un-enfant-meurt-à-cause-des-jeux-vidéo qui n'est **qu'un cas de plus de panique morale**.

Pourtant, cinquante heures assis à jouer à un jeu vidéo vous tuent aussi sûrement que cinquante heures à lire *Guerre et Paix*. Ce qui tue, ce n'est pas le média, c'est le syndrome de la classe assise. Pour ce qui est du parricide, le lien entre passage à l'acte et psychose a suffisamment été fait pour que l'on n'y ajoute pas les jeux vidéo comme cause.

“10% réellement victimes d'addiction”

On frémit lorsque l'on croise les exemples de la Corée et de la Chine. Souhaite-t-on voir apparaître en France des *boot camps* dans lesquels sous prétexte de les soigner, des adultes passent leur temps à sadiser des adolescents ? L'apparition d'une "clinique" pour la "cyberaddiction" en Chine est à mettre au regard de la fermeture de la plus vieille consultation européenne ouverte par **Keith Bakker** en 2006. Les raisons ? Les joueurs compulsifs (de jeu vidéo) ne sont pas addicts [EN] [FR]. Mais la nouvelle de la fermeture en 2008 ne semble être arrivée aux rédacteurs que deux ans plus tard : *“Après quatre années d'existence, le directeur de la clinique dresse deux constats : la demande est très forte mais seules 10% des personnes traitées sont réellement victimes d'addiction, les autres souffrant davantage de problèmes de socialisation qu'un meilleur encadrement parental, scolaire et social aurait pu prévenir.”*



“10% réellement victimes d’addiction” ? Dommage que le propos ne soit pas sourcé. Car on peut entendre le même Keith Bakker dire : *“Si je continue à parler d’addiction au sujet du jeu vidéo, ça enlève l’élément du choix qu’ont ces personnes. C’est un revirement total de ma pensée et aussi un revirement de celle de ma clinique et de la manière de traiter ces gens (...) Dans la plupart des cas de jeu compulsif, il ne s’agit pas de dépendance, la solution est ailleurs.”* **Gameblog.fr**

En somme, il y a beaucoup de demandes mais les problèmes viennent dans la majorité des cas de difficultés familiales, scolaires et sociales et non des jeux vidéo. Un petit nombre de personnes s’avèrent être des joueurs compulsifs et non des joueurs dépendants.

L’essentiel de cette **note d’analyse** ne semble pas de voir la situation telle qu’elle se présente mais de se donner des raisons de réguler. La note d’analyse fait quelques propositions.

Donner des repères temporels au jeu ? Fort bien, mais ce ne sera plus du jeu alors. Ce qui caractérise le jeu, c’est précisément le fait de s’immerger si totalement dans une activité que l’on en perd le sens du temps et de l’espace. Le joueur n’est plus tout à fait de ce monde : il est dans un espace et une zone de fonctionnement dans qui se rapproche de l’hallucination sans en être tout à fait. Il ne s’agit pas ici de jeu vidéo mais de jeu tout court. Blizzard avait expérimenté en son temps un système de fatigue au cours duquel les personnages accumulaient moins de temps au fil des heures passées à jouer dans une même session. Le système n’a pas été apprécié par les joueurs et le système de repos actuel a été mis en place : le personnage gagne le double de points d’expériences lorsqu’il est reposé, et n’a pas de bonus en état normal. L’apparition d’avertissement et autres pop-up sont des nuisances au jeu mais le joueur s’y habituera jusqu’à ce que un add-on soit proposé...

Finalement, qui peut dire que le temps de jeu est terminé ? S’agissant d’enfants, la réponse est simple : les parents. C’est aux parents qu’il revient d’annoncer à l’enfant qu’il est temps de revenir à un mode de fonctionnement normal, et donc d’avoir à subir l’agressivité de leur enfant. Donner cette tâche à un programme informatique n’aidera pas les enfants à grandir.

La volonté de vouloir protéger à tout prix conduit à des absurdités. Comment serait noté un jeu basé sur Le loup et les 7 chevreaux ? N’y trouve-t-on pas de la violence gratuite ? N’y éventre-t-on pas un protagoniste ? N’y abandonne-t-on pas des petits dans un environnement qui s’avère finalement mortel ? N’est-ce pas là un contenu inapproprié aux enfants ? Il faudrait les laisser en compagnie des *Teletubbies* ? Hélas, on sait maintenant que l’exposition à ces innocents personnages a des effets néfastes sur l’acquisition du vocabulaire. On sait aussi que jouer à des jeux aussi comme FPS peut avoir des effets positifs. Même les FPS qui aiment le rouge qui tache.

Le plus énervant est la mauvaise foi de cette **note d’analyse**. Il suffit par exemple de taper “Columbine” dans un moteur de recherche pour trouver des articles très bien documentés et qui interdisent de mettre les jeux vidéo dans l’équation. On aurait souhaité une recherche bibliographique plus fouillée. On aurait aimé un peu plus de rigueur dans le travail. La

question est donc : pourquoi tant de fureur à vouloir introduire des réglementations ?

—

Billet initialement publié sur **Psy & Geek** ;-)

Image CC Flickr **somegeekintn, Mr. & Mrs. S.V., Patrick Q** et **zeynep'arkok**

1. Le *Diagnostic and Statistical Manual*, publié par l'American Psychiatric Association, classe les troubles mentaux [↗]

ABSURD

le 2 décembre 2010 - 10:19 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Cet analyse est vraiment particulièrement intéressante. Finalement, sans vouloir faire de comparaison douteuse, le lien entre les jeux vidéos et la violence serait le même que celui entre le cannabis et la schizophrénie : un déclencheur d'une "pathologie" enfouie. Je me trompe ?

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

OLIVIER MAUCO

le 2 décembre 2010 - 11:46 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



En complément à ce beau texte, mon compte rendu de cette journée, comme intervenant. La distorsion entre le texte commenté par Yann Leroux et le consensualisme des débats tenus durant la journée est assez étonnant. Ce qui pose plusieurs questions quant à la circulation des informations, la visibilité et la sur-représentation de certaines thèses qui ont donné lieu au texte d'analyse (sorte de patchwork de sens commun).

Par exemple, la notion d'addiction a été finalement très critiquée voire invalidée par les mêmes qui la soutiennent.

Pour conclure, on va vers une non-régulation française des jeux vidéo, ce qui n'enlève rien aux positions polarisées et l'émergence d'un marché connexe de la prédication et de la cure.

<http://www.gameinsociety.com/post/2010/11/29/R%C3%A9gulation-des-jeux-vid%C3%A9o-CR>

(Attention, autre wall of text)

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

TIM

le 2 décembre 2010 - 16:13 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Article très intéressant et très bien fourni, cependant il y a une dimension qui à mon avis se doit être évoquée dans les effets positifs voire thérapeutiques du jeu vidéo, c'est la catharsis. Car au final le jeu vidéo peut avoir le même rôle que les combats de gladiateurs à l'antiquité, ou même que le théâtre dans de nombreuses époques : c'est un moyen d'extérioriser ses pulsions, de les concrétiser dans un univers fictif et imaginaire, afin de ne pas avoir à le faire dans le quotidien.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

STÉPHANE VIAL

le 2 décembre 2010 - 17:08 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Salut Yann,

J'aime beaucoup cet article, un de tes meilleurs sur le sujet, plutôt posé, plutôt nuancé (doctoral thesis effect ? :D), quoique un peu militant. J'ai reproduit sur mon blog ceux qui sont pour moi les meilleurs passages, "pour mémoire".

Toutefois, j'aimerais te poser une question.

Quand tu dis :

"Pourtant, cinquante heures assis à jouer à un jeu vidéo vous tuent aussi sûrement que cinquante heures à lire Guerre et Paix. Ce qui tue, ce n'est pas le média, c'est le

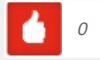
syndrome de la classe assise.”

Je suis assez d'accord. Mais :

Pourquoi les jeux vidéo ont-ils le pouvoir de capter l'attention de quelqu'un (de fragile) pendant 50 heures, alors que "Guerre et paix" n'a pas un tel pouvoir (il n'y a pas de cas de décès dans la presse survenu au terme de 50 heures consécutives de lecture de Tolstoï) ? Comment vois-tu cet aspect dans ton "approche" du jeu vidéo ?

S.V.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

PKP

le 2 décembre 2010 - 17:33 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



"Pourquoi les jeux vidéo ont-ils le pouvoir de capter l'attention de quelqu'un (de fragile) pendant 50 heures, alors que "Guerre et paix" n'a pas un tel pouvoir (il n'y a pas de cas de décès dans la presse survenu au terme de 50 heures consécutives de lecture de Tolstoï) ?"

http://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Souffrances_du_jeune_Werther#L.27effet_Werther

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

JULIEN CUENIN

le 2 décembre 2010 - 22:44 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Merci pour cet article fort intéressant que je vais m'empresse de re-tweeter! Il est vrai que cette généralisation sur l'addiction aux jeux vidéos est vraiment un cliché. Pour ce qui est des jeux sérieux, je ne n'avais pensé qu'on pourrait les mettre en opposition avec les jeux vidéos "classiques", pour moi ils sont simplement une variante de ceux-ci.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

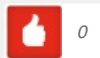
COMPUTER REPAIR JACKSONVILLE

le 11 novembre 2011 - 1:19 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



I was very pleased to find this website. I wanted to thank you for your time for this excellent post!!

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

3 pings

Lektum.info » À propos des effets psychologiques du jeu vidéo le 2 décembre 2010 - 17:07

[...] très intéressant de Yann Leroux, "psy et geek », publié sur son blog et dans OWNI, à propos de la régulation des jeux vidéo et leurs implications psychologiques. J'ai [...]

Le dernier blog » Blog Archive » Des têtes d'abrutis le 2 décembre 2010 - 22:25

[...] à ce sujet sur Owni : Quelques observations à propos de la régulation des jeux vidéo, par Yann [...]

Columbine – drôle de drame « L'Heureux Dresseur de Torts le 25 janvier 2011 - 18:43

[...] passe d'une situation très spécifique : Columbine, les États -Unis, deux adolescents

avec des troubles psychologiques, les armes en vente libre à une situation générale : les adolescents dont on fait au passage des [...]