




Écrans et jeux vidéo à l'adolescence




Tendances n° 97, OFDT, 6 p.
Décembre 2014

Quelles sont les pratiques d'écrans susceptibles de poser problème à l'adolescence ? Comment repérer les signes d'un usage problématique de jeux vidéo ? Afin de répondre à ces questions, à l'initiative de la consultation jeunes consommateurs (CJC) du centre Pierre-Nicole de la Croix-Rouge française et en partenariat avec l'OFDT, une recherche a été mise en place, grâce au soutien de l'agence régionale de santé d'Île-de-France et du ministère de la Santé. Celle-ci visait à identifier les manifestations d'une pratique problématique des écrans à l'adolescence concernant les jeux vidéo, afin d'alerter les professionnels de santé de premier recours et de les aider à agir face aux situations à risque. Menée auprès de plus de 2 000 élèves de la région parisienne (de la 4^e à la 1^{re}) pendant l'année scolaire 2013-2014, l'enquête PELLEAS (Programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé) a exploré les facteurs associés à une pratique problématique d'écrans à l'adolescence (perturbations scolaires et de socialisation), en s'intéressant tout particulièrement aux usagers de jeux vidéo. Ce numéro de Tendances en présente les premiers résultats.

Auteurs : Ivana Obradovic, Stanislas Spilka, Olivier Phan, Céline Bonnaire
Avec la collaboration de Zéphyr Serehen et Kilé Doucouré

 [Télécharger](#) le *Tendances* (fichier PDF, 803 Ko)

 [Télécharger](#) le communiqué de presse (fichier PDF, 803 Ko)