

The background features a repeating pattern of blue smartphones and jagged, lightning-bolt-like arrows pointing in various directions. The smartphones are arranged in a grid-like fashion, with the jagged arrows interspersed between them, creating a sense of movement and digital connectivity.

Loïse LYONNET
Michaël STORA

JEUX VIDÉO : VIOLENCE ET ADDICTION ?

FONDATION POUR
L'INNOVATION
POLITIQUE
fondapol.org

Décembre 2024

FONDATION_{POUR}
L'INNOVATION
POLITIQUE
fondapol.org

fondapol.org

JEUx VIDÉO : VIOLENCE ET ADDICTION ?

Loïse LYONNET
Michaël STORA

La Fondapol est un think tank libéral, progressiste et européen.

Président : Nicolas Bazire

Vice-Président : Grégoire Chertok

Directeur général : Dominique Reynié

Président du Conseil scientifique et d'évaluation : Christophe de Voogd

FONDAPOL

Un think tank libéral, progressiste et européen

Née en 2004, la Fondapol s'inscrit dans une perspective libérale, progressiste et européenne. Par ses travaux, elle contribue à un débat pluraliste et documenté.

Reconnue d'utilité publique, la Fondation met gratuitement à la disposition de tous la totalité de ses travaux sur le site **fondapol.org**. De plus, sa plateforme **data.fondapol** permet à chacun de consulter l'ensemble des données collectées dans le cadre des enquêtes. Ses bases de données sont utilisables, dans le prolongement de la politique d'ouverture et de partage des données publiques voulue par le gouvernement. Enfin, lorsqu'il s'agit d'enquêtes internationales, les données sont proposées dans les différentes langues du questionnaire.

Sous l'appellation « **Anthropotechnie** », la Fondation dédie une partie de ses travaux aux territoires ouverts par l'amélioration humaine, le clonage reproductif, l'hybridation homme-machine, l'ingénierie génétique et les manipulations germinales.

La Fondapol est indépendante et n'est subventionnée par aucun parti politique. Ses ressources sont publiques et privées.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	9
I. PREMIÈRE IDÉE REÇUE : LE JEU VIDÉO REND “ADDICT”	11
1. Jeux vidéo et santé mentale : l’approche des scientifiques.....	11
2. Jeu vidéo et pratiques addictives : l’approche des pouvoirs publics.....	13
3. Un réseau d’acteurs mobilisés pour protéger les joueurs.....	16
4. La nécessité d’une régulation face aux mécanismes de rétention des joueurs : vers une responsabilité éthique des acteurs de l’industrie ?.....	18
II. DEUXIÈME IDÉE REÇUE : LE JEU VIDÉO REND VIOLENT	23
1. Un stéréotype qui ne date pas d’hier.....	23
2. Un lieu commun qui ne fait pas l’unanimité de la communauté scientifique.....	24
3. Un vaste écosystème d’acteurs mobilisés pour protéger les joueurs.....	26
4. Genre et jeu vidéo.....	28
III. PRÉCONISATIONS : PROTÉGER DES VIOLENCES, PRÉVENIR ET SOIGNER LES PRATIQUES ADDICTIVES	30
1. Responsabiliser l’industrie.....	30
2. Responsabiliser les acteurs publics et politiques.....	31
3. S’appuyer sur les familles pour encadrer les pratiques des jeunes.....	32
4. Soutenir le réseau d’acteurs spécialisés dans la médiation et l’accompagnement des joueurs.....	33

RÉSUMÉ

Devenus des objets culturels à part entière, les jeux vidéo occupent une place de plus en plus importante dans le quotidien des jeunes. Véritables phénomènes de société, ces jeux permettent au joueur de faire pleinement partie du scénario dans lequel il évolue.

Les jeux vidéo sont souvent perçus comme violents et addictifs, donc nuisibles. Ils pervertiraient la jeunesse en favorisant des comportements violents, isoleraient et seraient responsables de graves troubles. Le jeu vidéo semble être un coupable idéal pour expliquer des phénomènes de société déviants. Des clichés qui peuvent avoir la vie dure, malgré un ensemble de mesures de protection développées à l'initiative de l'industrie vidéoludique elle-même.

Il s'agit d'un média qui récompense l'investissement du joueur, notamment en termes de temps de jeu. C'est simple, plus on joue, plus on progresse. Certains d'entre eux comportent même des *Dark Patterns*, fonctionnalités destinées à augmenter le temps de jeu ou les dépenses des joueurs. Autant de raisons d'inquiéter les familles, les professionnels de santé ainsi que les autorités publiques, qui se saisissent peu à peu du sujet de l'addiction aux écrans.

Dans une logique de valorisation de pratiques saines du jeu vidéo, il s'agit de mobiliser l'ensemble des acteurs pour mieux informer les jeunes joueurs et mieux entourer les parents. D'ouvrir le débat également face à un sujet complexe qui ne peut se réduire à un débat binaire. Enfin, nous devons aller plus loin en développant l'idée d'une nécessaire responsabilité éthique et citoyenne des acteurs de l'industrie. Vastes et urgents défis, à l'ère de l'omniprésence des écrans.

JEUX VIDÉO : VIOLENCE ET ADDICTION ?

Loïse Lyonnet

Chargée d'études à l'Institut Enterritoires, spécialiste du suivi des enjeux culturels et territoriaux, co-auteure (avec Pierre Poinsignon) de l'étude *L'industrie française du jeu vidéo*, pour la Fondapol, en juillet 2023.

Michaël Stora

Psychologue et psychanalyste spécialisé dans le numérique et les écrans, fondateur de l'École des Héros, fondateur de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines.

INTRODUCTION

Le jeu vidéo comme nouvel objet culturel engendre bien des peurs. La violence des jeux vidéo est ainsi convoquée par des responsables politiques pour tenter d'expliquer des passages à l'acte, à l'instar de la fusillade de Columbine¹ en avril 1999 aux États-Unis, ou plus récemment lors des émeutes en France de juin et juillet 2023. « On a le sentiment que certains d'entre eux vivent dans la rue les jeux vidéo qui les ont intoxiqués² », déclarait alors Emmanuel Macron, président de la République. Or, le « peuplement de l'espace numérique par les enfants, cette migration du réel vers le virtuel, [se ferait] trop souvent de manière isolée, sans parent, et sans aucune sécurité³ ».

Le jeu vidéo participe à la construction de nos représentations, au même titre que le cinéma ou les publicités qui nous abreuvent d'images continuellement. Pourtant, lors de son avènement dans les années 1990, le jeu vidéo a représenté une forme de contre-culture avec l'arrivée des consoles qui permettaient de jouer avec les images. Le jeu vidéo, en autorisant d'interagir avec l'image, créait une culture interactive,

1. La tuerie de Columbine s'est produite le 20 avril 1999 dans une école secondaire. Deux élèves ont tué douze élèves et un professeur, et blessé plus ou moins grièvement vingt-quatre autres élèves, dont trois qui tentaient de fuir. Ce massacre a provoqué un grand émoi aux États-Unis et soulevé des débats sur le terrorisme, sur les lois de contrôle des armes à feu, la disponibilité de ces armes, la sécurité dans les écoles et l'impact des jeux vidéo, de la musique et des films [en ligne].

2. Isabelle Missiaen, « Émeutes après la mort de Nahel : Macron blâme... les jeux vidéo », *Le Point*, 1^{er} juillet 2023 [en ligne].

3. Collectif surexposition écrans, « Rapport de la commission enfants et écrans », 4 mai 2024 [en ligne].

permettant de « reprendre le contrôle ». Véritables phénomènes de société, ces jeux sont aujourd'hui parmi les médias les plus immersifs, puisqu'ils permettent au joueur de faire pleinement partie du scénario dans lequel il évolue.

S'inscrivant dans une progression spectaculaire et généralisée du temps d'usage des écrans, les jeux vidéo occupent une place de plus en plus importante dans le quotidien des jeunes. Ils sont bien souvent perçus comme violents et addictifs, donc nuisibles. Autant de raisons d'inquiéter les familles, les professionnels de santé mais aussi les autorités publiques. D'ailleurs, lors d'une conférence de presse⁴, le président de la République a appelé à des mesures visant à reprendre « le contrôle de nos écrans » car « on a laissé beaucoup de familles sans mode d'emploi ». Il est à noter que 14 % des gamers en France, c'est-à-dire 5,7 millions de joueurs, sont mineurs⁵.

Un comité d'experts a été chargé par Emmanuel Macron en janvier 2024 de déterminer « le bon usage des écrans pour nos enfants, parce qu'il en va de l'avenir de nos sociétés », ce qui aurait pu passer par des « interdictions et des restrictions⁶ », notamment dans le domaine du jeu vidéo.

Le rapport dévoilé en avril 2024 par cette « commission écrans » ne propose finalement que peu de mesures spécifiques à propos du jeu vidéo, bien que les experts alertent sur la durée de jeu quotidienne et invitent à « protéger [les jeunes] des contenus inappropriés et lutter contre le développement des microtransactions et designs trompeurs ».

Les défis de formation, d'éducation et de prévention sont au cœur des stratégies de protection des mineurs. Dans une logique de valorisation de pratiques saines du jeu vidéo, il s'agit de mobiliser l'ensemble des acteurs pour mieux informer les jeunes joueurs et mieux entourer les parents.

Mais nous devons aller plus loin en développant l'idée d'une nécessaire responsabilité éthique et citoyenne des acteurs de l'industrie. En effet, l'industrie elle-même a tout intérêt à s'engager activement dans une démarche de protection vis-à-vis de ses joueurs, en particulier les plus jeunes, en limitant l'usage de fonctionnalités qui augmentent les risques d'addiction, de temps de jeu excessif et de dépenses d'argent déraisonnées (les *Dark patterns*). Vastes et urgents défis, à l'ère de l'omniprésence des écrans en général et du jeu vidéo en particulier.

4. Emmanuel Macron, « Conférence de presse de M. Emmanuel Macron, président de la République, sur les priorités du nouveau gouvernement en matière d'école, d'ordre public, d'économie, de natalité, d'égalité des chances, d'écologie, de services publics et de santé, à Paris le 16 janvier 2024. », Vie-publique.fr, 16 janvier 2024 [en ligne].

5. SELL, L'Essentiel du jeu vidéo, p. 5, octobre 2023 [en ligne].

6. Emmanuel Macron, *Ibid* [en ligne].

I. PREMIÈRE IDÉE REÇUE : LE JEU VIDÉO REND “ADDICT”

1. Jeux vidéo et santé mentale : l’approche des scientifiques

C’est avec l’arrivée du haut débit dans les années 2000 que les premiers signalements de jeunes étiquetés « addicts » aux jeux vidéo sont apparus. Ainsi, avec le haut débit, il était possible de jouer à des jeux vidéo sans limite de temps, dont les fameux mondes persistants ou MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur) comme World Of Warcraft (Blizzard). Concernant les jeux compétitifs qui jusque-là se jouaient en *Lan* (*Local Area Network*, ou « réseau local » en français), à savoir en présentiel, il était maintenant possible de jouer en ligne dans sa chambre ou dans des salles de jeux en réseaux où la limite de temps ne varie qu’en fonction du prix que l’on paye. Ainsi, des parents commençaient à signaler la disparition de leurs enfants que l’on retrouvait dans des salles de jeux en réseau, ou d’autres qui faisaient de leur chambre un refuge où l’on pouvait jouer sans limite de temps.

Si de nombreuses voix se lèvent pour décrier les conséquences d’une pratique excessive du jeu vidéo, la communauté scientifique n’est pas unanime. Plus précisément, beaucoup de psychologues cliniciens⁷ s’opposent à l’idée d’associer addiction et jeux vidéo⁸. Un des arguments est de vider le concept d’addiction de sa substance en disant que n’importe quelle activité peut causer une addiction. Pas de consensus possible donc, et l’argument qui évoque le passif psychopathologique des joueurs tend à oublier que l’addiction est avant tout une lutte antidépressive⁹. Rapidement, le jeu vidéo est devenu au sein de la cellule familiale un nouvel enjeu d’autorité. C’est dans ce contexte que l’on peut expliquer que la Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA) emploie la notion d’addiction s’agissant du jeu vidéo, mais préfère, au sens large, lorsqu’on évoque les pratiques numériques (écrans en général), l’expression « d’usage problématique » ou « pratique excessive ». La MILDECA a pourtant reconnu le concept de *gaming disorder* employé par l’Organisation mondiale de la Santé (OMS) en 2018 pour caractériser l’usage pathologique du jeu vidéo.

La classification de l’OMS a nourri une opposition de scientifiques internationaux, qui avancent notamment le fait que la focalisation sur la pratique excessive du jeu vidéo peut faire oublier la cause : dépression, difficultés intrafamiliales, mauvaise hygiène de vie, etc. Encore aujourd’hui,

7. Jeu vidéo et discours : violence, addiction, régulation, *Quaderni*, n°67/automne 2008 [en ligne].

8. Yann Leroux, « Il n’y a pas d’addiction aux jeux vidéo », *Psy&geek*, 27 novembre 2008 [en ligne].

9. Jean-Marie Delacroix, « Le Tonneau des Danaïdes. Comprendre la dépendance à partir de la théorie gestaltiste du self », *Gestalt*, vol. n°31, n°2, 2006, pp. 29-42.

il n'existe pas de consensus formel autour des caractérisations et des conséquences des excès de jeu. Le Conseil économique, social et environnemental (CESE) affirmait toutefois en 2015 que « l'addiction aux jeux vidéo était le deuxième motif de consultation médicale après le cannabis¹⁰ ».

Les jeunes décrits comme souffrant d'addictions aux jeux vidéo sont en grande majorité des garçons dont l'addiction se développe à l'adolescence. D'autres symptômes sont liés à cette addiction comme la phobie scolaire, qui peut entraîner un décrochage scolaire. On retrouve également la phobie sociale, sans doute renforcée par l'isolement dans leur chambre. Une autre particularité est qu'ils ont été quasiment tous diagnostiqués HPI (haut potentiel intellectuel), des QI souvent de haut niveau qui peuvent les assimiler au TSA (trouble du spectre autistique). L'aspect compétitif de certains jeux en lignes renforce leur potentiel addictif. Dans le jeu vidéo, l'échec existe et c'est cela justement qui met au défi le joueur¹¹.

Les joueurs addicts envisagent avant tout l'espace du jeu comme un moyen de continuer à gagner. Ainsi, depuis l'enfance, ces jeunes ayant un QI élevé, souvent associé à un trouble du spectre autistique de haut niveau, sont habitués à gagner sur tous les plans (scolaire, parental¹²...). Le souci est que lorsqu'ils sont confrontés à l'échec, ils s'effondrent et tombent en dépression. Il reste pourtant le jeu vidéo qui va servir leur cause : ces aventures virtuelles leur permettent de réaliser des prouesses, de contrôler leurs statistiques et de gagner¹³. Dès lors, leurs avatars sont les vestiges d'un destin idéalisé. Si les individus sujets à l'addiction ne représentent que 1 à 5 % des joueurs¹⁴, leur nombre s'élève à plusieurs centaines de milliers rien qu'en France.

Enfin, rappelons que la diversité de la typologie des jeux vidéo implique des approches différentes en matière de prévention. Par exemple, les jeux sur téléphone mobile gratuits (système *free-to-play*) avec sollicitations régulières d'achats pour progresser dans le jeu interrogent sur une potentialité de dépense incontrôlable.

10. Michaël Stora, « Jeu vidéo : quand des adolescents tout-puissants tiennent le monde dans leur poing », *Nectart*, vol. 8, n°1, 2019.

11. *Ibid.*, pp. 56-65.

12. Micah Mazurek, Christopher Engelhardt et Kelsey Clark, "Video games from the perspective of adults with autism spectrum disorder", *Computers in Human Behavior*, 51, 2015, pp. 122-130 [en ligne].

13. Michaël Stora, « L'addiction aux jeux vidéo ou comment tenir le monde dans son poing fermé », *Revue Soins psychiatrie*, n°262, 2009 [en ligne].

14. MILDECA, « Plan national de mobilisation contre les addictions », 2018-2022 [en ligne].

2. Jeu vidéo et pratiques addictives : l'approche des pouvoirs publics

Avec le développement de l'usage des plateformes numériques, les pouvoirs publics se sont peu à peu saisis du sujet de l'addiction aux écrans et de la pratique excessive du jeu vidéo, en France comme ailleurs.

Au Japon, dans les années 2000, face à l'ampleur du phénomène, un terme spécifique a même été créé pour désigner les adolescents et jeunes adultes qui s'enferment chez eux pour jouer pendant des jours, des mois ou des années : les *hikikomori*. La Chine, quant à elle, est un pays reconnu pour sa politique ferme en matière de contrôle et de régulation des acteurs du numérique. Pourtant, ce pays est le premier marché de l'industrie du jeu vidéo, devant les États-Unis. Plusieurs grandes entreprises internationales y ont leur siège. *L'e-sport*¹⁵ y est particulièrement développé avec des écoles dédiées et des millions d'adeptes.

Au cours des années 1990, l'internationalisation du marché chinois a engendré une hausse progressive des ventes de consoles et de jeux vidéo étrangers en lien avec la baisse des prix de vente et l'amélioration du niveau de vie local. En 2000, les autorités interdisent la vente de consoles¹⁶, avant de lever l'interdiction progressivement au milieu des années 2010. Encore aujourd'hui, les sociétés étrangères du jeu vidéo doivent respecter certaines règles pour être autorisées à vendre leurs produits *hardware* et *software*. Pour éviter la censure, les jeux vidéo sont également validés par la State Administration of Radio, Film and Television (SARFT) créée en 2013, où leur contenu est étudié¹⁷.

Les autorités chinoises ont progressivement mis en œuvre des mesures de limitation du jeu à destination des mineurs, dans un pays où l'addiction aux écrans est considérée comme un véritable problème de société. Ces mesures ont été vigoureuses, voire brutales : « La question est tellement sensible que le gouvernement a ouvert ces dernières années de nombreux centres de traitement spécialisés, dont les méthodes sont pour le moins douteuses : discipline militaire, électrochocs, violences physiques¹⁸... ». Le montant maximal des dépenses pour les jeux en ligne est limité pour les mineurs depuis 2019. Les jeunes de moins de 18 ans ne sont autorisés à jouer aux jeux vidéo en ligne que le week-end pour une durée maximale de trois heures par semaine depuis septembre 2021. Des verrous numériques permettent de vérifier l'identité du joueur¹⁹.

15. *L'e-sport* est la pratique compétitive du jeu vidéo.

16. Jean-Paul Simon, « L'émergence des écosystèmes de contenus numériques en Chine. Le rôle des sociétés de l'internet et des jeux vidéo », *Réseaux* n°224, 2020/6 [n°224], p. 225-255.

17. Nashidil Rouiaï, « Sur les routes de l'influence : forces et faiblesses du soft power chinois », *Géoaconfliences*, 14 septembre 2018 [en ligne].

18. Michaël Stora, *Op. Cit.* p. 12.

19. Nicolas Richaud, « Les jeunes Chinois ne pourront jouer plus de 3 heures par semaine aux jeux vidéo », *Les Echos*, 30 août 2021 [en ligne].

L'approche des autorités publiques françaises est différente. Le plan gouvernemental contre les drogues de 2008-2011 dénonçait déjà les « nouvelles formes d'addiction liées à Internet et aux jeux vidéo en ligne²⁰ ». Pourtant, le rapport *L'enfant et les écrans* remis au Gouvernement en mars 2013 par l'Académie des sciences précisait que s'il est « indéniable que certains enfants peuvent présenter de la nervosité, de l'angoisse ou de l'irritabilité quand on leur enlève leur ordinateur ou leur console de jeux, ces symptômes sont souvent de courte durée. Il ne s'agit pas d'une preuve d'addiction, ce mot impliquant actuellement les dimensions du syndrome de sevrage et du risque de rechute, absentes des pratiques excessives d'écrans²¹ ». D'après ce même rapport, un « recadrage parental » est suffisant pour résoudre le problème dans la « très grande majorité des cas ». Ainsi, les pouvoirs publics français ont mis l'accent sur la responsabilisation parentale.

Pour la période 2018-2022, le Gouvernement a développé un plan pluriannuel de mobilisation contre les conduites addictives qui invite notamment à « ouvrir les dispositifs d'observation et d'enquête existants aux addictions comportementales (jeux vidéo, écrans)²² ». Cette approche s'accompagne d'un fort investissement des pouvoirs publics en faveur de la lutte contre le harcèlement en ligne. Plus localement, les collectivités territoriales se mobilisent pour prévenir les risques liés à l'usage excessif d'écrans. Début 2020, la région Ile-de-France a annoncé le lancement d'un plan pluriannuel de prévention contre la surconsommation d'écrans. À cette occasion, Farida Adlani, vice-présidente chargée des solidarités et de la santé, déclarait alors que la Région allait engager une réflexion avec les éditeurs de jeux vidéo « pour réfléchir à des actions de prévention en amont », tout en soulignant qu'il ne s'agissait pas « de rejeter en bloc les écrans, mais de sensibiliser les jeunes utilisateurs aux bonnes pratiques²³ ».

Une enquête du Programme d'étude sur les liens et l'impact des écrans sur l'adolescent scolarisé²⁴ (PELLEAS) réalisée en 2014 à la demande de l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies (OFDT) permet de compter « 1 à 5 % d'adolescents dépendants aux jeux vidéo » en France. Cette enquête repose sur l'auto-évaluation de joueurs qui répondent à sept questions sur leurs pratiques, notamment « vous êtes-vous senti(e) mal lorsque vous étiez incapable de jouer ? », une méthodologie qui peut faire l'objet de controverses parce qu'elle repose sur le ressenti du joueur.

20. Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie, « Plan gouvernemental de lutte contre les drogues et les toxicomanies 2008-2011 », 9 juillet 2008 [en ligne].

21. Académie des sciences, Rapport *L'enfant et les écrans*, p. 132, remis au Gouvernement en mars 2013 [en ligne].

22. MILDECA, *Plan national de mobilisation contre les addictions, 2018-2022*, 2018 [en ligne].

23. Nathalie Perrier, *Addiction aux jeux vidéo : les collectivités aux manettes*, La Gazette des communes, 4 septembre 2020.

24. Observatoire français des drogues et des toxicomanies, *Écrans et jeux vidéo à l'adolescence*, n°97, décembre 2014 [en ligne].

En 2018, l'OMS a publié sa onzième révision de la classification statistique internationale des maladies et des problèmes connexes (CIM-11). La CIM²⁵ « sert de base pour établir les tendances et les statistiques sanitaires ». Pour la première fois, l'addiction aux jeux vidéo (*Gaming disorder*) est reconnue officiellement comme une maladie mentale. Trois symptômes sont retenus par l'institution : altération du contrôle sur le jeu, priorité croissante accordée au jeu sur le reste des activités quotidiennes et poursuite du jeu malgré l'apparition de conséquences négatives.

Enfin, une étude²⁶ publiée en juin 2018 par la Fondapol montrait que 79 % des jeunes interrogés associaient la pratique du jeu vidéo à un risque d'échec scolaire ou professionnel, tandis que plus de 8 jeunes sur 10 identifiaient un risque de dépendance liée à la pratique du jeu vidéo. L'année suivante, la MILDECA a dévoilé la campagne « Jeux vidéo, alcool, tabac : je dis NON aux addictions ». Son lancement s'est accompagné d'une polémique²⁷. En effet, elle ciblait spécifiquement le jeu vidéo, sans évoquer la pratique excessive des écrans en général (téléphone, réseaux sociaux, etc.) et positionnait sur le même plan l'alcool et le tabac avec le jeu vidéo.

L'annonce²⁸ début janvier 2024 de la création d'un comité d'experts par le président de la République a remis sur le devant de la scène la brûlante question de la régulation de l'usage des écrans par les plus jeunes. Emmanuel Macron, lors d'une conférence de presse²⁹, a appelé à des mesures pour reprendre « le contrôle de nos écrans » et de leur usage par les enfants. Cela fait écho aux décisions de certains États américains, comme la Floride dont la Chambre des Représentants a largement voté, le 24 janvier 2024, une proposition de loi, la *Social Media Use for Minors Bill*, visant notamment à empêcher les moins de 16 ans de créer un compte sur un réseau social³⁰.

25. OMS, "International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems" [en ligne].

26. Dominique Reynié [dir.], *Les addictions chez les jeunes*, Fondapol, Fondation Gabriel Péri, Fonds Actions Addictions, juin 2018 [en ligne].

27. Olivier Bénis, « Addictions : non, on ne peut pas mettre les jeux vidéo dans le même sac que l'alcool ou le tabac », *France Inter*, 13 janvier 2020 [en ligne].

28. Jacques Pezet et Vincent Coquaz, « Exposition des enfants aux écrans : un comité d'experts aux profils variés et aux « positions diverses », *Libération*, 17 janvier 2024 [en ligne].

29. Emmanuel Macron, *Op. Cit.* p. 10 [en ligne].

30. Garis Gentet, « La Floride interdit aux moins de 16 ans de créer leur compte sur les réseaux sociaux », *Le Figaro*, 29 janvier 2024 [en ligne].

3. Un réseau d'acteurs mobilisés pour protéger les joueurs

Divers acteurs et structures d'accueil sont mobilisés en France pour prévenir les pratiques addictives et accompagner les joueurs et leurs familles. Sous la tutelle du Premier ministre, la MILDECA³¹, par exemple, élabore et coordonne la stratégie gouvernementale en matière de lutte contre les différentes pratiques problématiques. Selon Olivier Masson-Halimi, chargé de mission pratiques numériques à la MILDECA, la question centrale est la suivante : « Est-ce que les facteurs de l'addiction sont dans l'individu (son milieu social, son âge, facteurs de risques, etc.), son environnement plus ou moins protecteur qui peut favoriser une addiction ou est-ce que c'est aussi dans le support en question, avec ses mécanismes de captation de l'attention³² ? ».

Les jeux vidéo font partie du spectre de travail de la MILDECA, au même titre que les drogues, le tabac ou les jeux d'argent. Il s'agit notamment de mettre en œuvre la Stratégie interministérielle de mobilisation contre les conduites addictives, déployée avec l'aide de partenaires locaux.

Concernant la prise en charge des jeunes qui souffriraient d'une addiction aux jeux vidéo, qui comme nous l'avons vu se caractérise par une rupture des liens sociaux, « elle se résume en grande partie par des prises en charge hospitalières psychiatriques à grand renfort de psychotropes », souligne Michaël Stora. Selon lui, « ces jeunes souvent mineurs ou jeunes adultes, dont l'estime d'eux-mêmes est mauvaise, vont ainsi passer par la case maladie mentale ou addiction au même titre que les alcoolodépendants ou fumeurs de joints, ce qui peut renforcer, à leurs sorties de leurs prises en charge, un retrait social. De plus, cela ne va pas avoir d'impact sur leurs conduites addictives concernant leurs jeux vidéo ».

De ce constat est née en 2020 une nouvelle forme de prise en charge, l'« École des Héros³³ ». Le concept repose sur l'idée de transformer l'addiction en création, en favorisant les compétences des jeunes sans nier leurs symptômes anxiodépressifs. Pendant une année, un groupe de dix jeunes créent un jeu vidéo, accompagnés par des professionnels du jeu vidéo (graphistes et codeurs). L'utilisation d'outils professionnels offrent en plus aux participants un cadre de formation destiné à leur ouvrir un champ des possibles dans le domaine des études supérieures en jeux vidéo ou plus généralement en informatique. Ce programme a été financé en phase expérimentale par la MILDECA.

31. Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives.

32. Entretien réalisé dans le cadre de cette étude.

33. Fondée par Michaël Stora co-auteur de cette note. Pour plus d'information, voir le site de l'École des Héros [en ligne].

Du côté des parents, certaines grandes enseignes de *hardware* permettent aussi aux adultes de restreindre l'usage de la console à distance grâce à une application mobile gratuite. Cela ouvre la possibilité de contrôler à distance la nature et la durée des temps de jeu, mais nécessite de connaître les manières d'installer un contrôle parental. Le rôle des éducateurs est important dans cet objectif. Auprès des familles, de nombreux acteurs de terrain épaulent les agents territoriaux, à l'image de l'Union nationale des associations familiales (UNAF), et participent à animer l'écosystème national de prévention de l'usage problématique des écrans avec d'autres structures telles que Génération numérique, la Ligue de l'enseignement ou encore la Fédération nationale des centres sociaux. De son côté, l'UNAF est dotée notamment d'un coordonnateur du pôle Média-usages numériques également responsable du collectif Pédagojeux, Olivier Gérard.

Le collectif indépendant Pédagojeux créé en 2008 par le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) et d'autres acteurs publics, associatifs et privés, fait partie des dispositifs de prévention et d'accompagnement des joueurs. Il vise notamment à accompagner les parents dans l'encadrement du jeu des enfants, à les sensibiliser aux dangers, mais aussi à présenter les aspects bénéfiques du jeu vidéo pour les mineurs.

Cette mobilisation auprès des familles passe également par des campagnes de communication et de l'événementiel. La *Paris Games Week 2023* accueillait un stand labellisé *Respect Zone*, au nom de cette organisation non gouvernementale (ONG), dédiée à la protection de l'enfance et à la prévention de la cyberviolence. C'était également le cas de l'association *Women in Games*, dédiée à la mixité dans l'industrie, ou encore de *CapGame* et l'association *Handi Gamers*, engagés en faveur d'une approche inclusive du jeu vidéo et de l'*e-sport*. De même, des démarches nationales ont vu le jour, à l'image du défi « Dix jours sans écrans ³⁴ ».

Lors de notre série d'entretiens auprès d'acteurs privés et publics, nous nous sommes rendu compte que la question de l'addiction au jeu vidéo – et plus généralement des mécaniques de jeu imaginées par des développeurs pour garder le plus longtemps possible le joueur – posaient des questions éthiques. À ce titre, nous avons pu aussi aborder la question épineuse des *Dark patterns*, évoquée plus loin, qui interroge la protection des mineurs face aux impératifs de résultats liés aux modèles économiques du jeu vidéo.

Cela rend d'autant plus important le rôle de prévention de ces différents acteurs, leur transparence et les moyens dont ils sont dotés pour agir.

34. Pour plus d'information, voir le site de 10 jours sans écrans [en ligne].

4. La nécessité d'une régulation face aux mécanismes de rétention des joueurs : vers une responsabilité éthique des acteurs de l'industrie ?

Le jeu vidéo est un média qui récompense l'investissement du joueur, notamment en termes de temps de jeu. C'est simple, plus on joue, plus on progresse. Dans bon nombre de jeux populaires, comme *World of Warcraft* (Blizzard), les quêtes n'ont pas de fin et l'action est continue. Il s'agit d'accumuler (virtuellement) les objets, l'argent, les récompenses. Mais cette progression se fait parfois aux dépens du joueur, par le biais de mécanismes vicieux, qui relèvent de l'économie de l'attention : c'est ce qu'on appelle les *Dark patterns*. Ces fonctionnalités, délibérément ajoutées à un jeu, visent à garder le joueur engagé le plus longtemps possible et donc à décupler son temps de jeu.

Focus sur les *Dark patterns*

José P. Zagal, théoricien des *Dark patterns*, a développé des modèles d'analyse de ces mécanismes. Il précise dans l'un de ses travaux que son « objectif n'est pas de critiquer les créateurs mais plutôt de contribuer à la discussion concernant les valeurs dans les jeux et le rôle que les designers et créateurs ont dans ce processus³⁵ ». Il s'agit donc de souligner qu'un jeu contraire à l'éthique est caractérisé par une expérience négative pour le joueur provoquée volontairement par les créateurs du jeu eux-mêmes.

Dès lors, la définition de *Dark pattern* proposé par José P. Zagal est la suivante : « un modèle utilisé intentionnellement par un créateur de jeu pour provoquer des expériences pour les joueurs qui vont à l'encontre de leurs meilleurs intérêts et qui se produisent sans leur consentement³⁶ ». Ce sont ces mécanismes que nous proposons d'observer avec vigilance, en particulier dans le cas où le joueur est mineur. Selon Celia Hodent, docteure en psychologie et experte en stratégie UX, l'approche UX s'intéresse en premier lieu à l'expérience des utilisateurs d'un jeu vidéo. Dans l'idéal, il s'agit de « faire en sorte que cette expérience soit la meilleure possible pour l'ensemble des utilisateurs, en priorisant leur intérêt tout en gardant en tête les objectifs et contraintes économiques afin que le produit soit viable³⁷ ».

Célia Hodent est à l'origine de *Ethical Games*, une initiative qui a vocation à créer des débats entre développeur de jeux, universitaires, organismes de réglementation ou autres experts de l'éthique dans le domaine des jeux vidéo.

On peut classer ces *Dark patterns* en deux catégories (ceux qui incitent à revenir et ceux qui incitent à payer)³⁸, mais certains recensent quatre grands groupes³⁹ :

35. José Zagal, Staffan Björk, Chris Lewis, [2013] "Dark Patterns in the Design of Games", Foundations of Digital Games Conference, FDG 2013, Chania, Grèce, 14-17 mai 2013 [en ligne, traduction proposée par les auteurs].

36. *Ibid.*

37. Celia Hodent, *L'UX, c'est quoi exactement ? Une approche bienveillante pour des expériences optimales*, Dunod, 2022.

38. Entretien réalisé dans le cadre de cette étude.

39. Voir la classification proposée sur le site internet Dark pattern games [en ligne].

- *Dark patterns* temporels : ces mécanismes visent à augmenter le temps de jeu du joueur pour qu'il reste connecté plus longtemps que ce qu'il n'aurait souhaité (récompenses quotidiennes, jeu avec rendez-vous, décompte du temps de jeu remis à zéro chaque semaine, etc.) ;
- *Dark patterns* monétaires : ces mécanismes visent à faire dépenser le joueur plus que ce qu'il n'aurait accepté de dépenser initialement (obligation d'achat pour gagner un jeu, achat d'une récompense payante nécessaire pour achever une quête, etc.) ;
- *Dark patterns* psychologiques : ces mécanismes utilisent les relations du joueur avec ses amis ou ses proches au profit du jeu (envoi de spams et mails frauduleux aux contacts du joueur, sentiment d'être obligé de jouer un certain nombre d'heures avec sa guilde, même lorsque le joueur ne le souhaite pas) ;
- *Dark patterns* sociaux : ces mécanismes s'appuient sur des astuces psychologiques utilisées pour entraîner le joueur vers de mauvaises décisions ou vers un temps de jeu accru (récompenses aléatoires et imprévisibles qui incitent à jouer davantage ; illusion de contrôle donnée au joueur pour lui faire croire qu'il est meilleur qu'il ne l'est réellement, etc.).

Ainsi, l'on retrouve dans certains jeux des mécanismes qui servent les intérêts des producteurs et éditeurs du jeu, avant ceux du joueur.

Lorsqu'on s'intéresse à la notion de pratique addictive du jeu vidéo, les questions à se poser sont : certains jeux seraient-ils plus propices à créer de l'addiction que d'autres ? Si oui, quels mécanismes sont en cause ? Est-ce que ces mécanismes créent ou alimentent une addiction ?

Bien sûr, quand un jeu est intéressant et plaisant à jouer, l'utilisateur a naturellement envie d'y revenir ce qui est difficilement critiquable quand on parle de culture et ou de divertissement. En revanche, le jeu vidéo est construit sur le même modèle économique que les réseaux sociaux, celui de l'économie de l'attention. Dès lors, de nombreux jeux basent leurs modèles sur la rétention des joueurs.

Aujourd'hui, les divers modèles économiques qui caractérisent l'industrie vidéoludique (*Free to Play* ou jeux payants sur console) couplent à la fois des offres payantes et des accès gratuits. Il est ainsi possible d'identifier parmi la masse de joueurs intéressés ceux prêts à payer pour des fonctionnalités supplémentaires (achat, abonnement). Selon le chercheur Pierre-Jean Benghozi, « les éditeurs [...] tirent donc parti de la capacité à connaître les données d'usages et de jeux pour optimiser les revenus [...] ». Il s'agit à la fois de développer une stratégie de promotion de masse pour convaincre des joueurs de tester gratuitement un jeu et, d'autre part, de déployer une stratégie de ciblage visant à fidéliser certains joueurs pour les convaincre d'acheter régulièrement des compléments payants⁴⁰ ».

40. Régis Chatellier, « Jeux vidéo, une industrie culturelle et créative basée sur l'expérience et l'appropriation », *Linc*, 15 mars 2018 [en ligne].

Olivier Fontenay, chef de la création numérique au Centre national du Cinéma et de l'Image animée (CNC) souligne qu' « il faut distinguer les récompenses de jeu basées sur la dextérité ou l'habileté, et les récompenses basées sur l'assiduité ». Selon lui, certaines pratiques sont irresponsables et favorisent les addictions, à l'image de « certains jeux mobiles : les créateurs ont les données comportementales de tous les joueurs et repèrent à quel moment les joueurs quittent les jeux pour les garder le plus possible : par exemple, à quel moment caler les publicités, ou quand donner des points bonus⁴¹ ».

Pour certains acteurs de l'industrie ne souhaitant pas être cités, les entreprises ne sont pas responsables de l'utilisation que font les joueurs de leurs œuvres. On peut résumer ainsi le propos : avec un jeu vidéo, une production artistique et technologique est mise entre les mains du consommateur, et ce consommateur en fait ce qu'il veut⁴².

Mais qu'en est-il pour les mineurs ? En suivant cette logique, il revient à la famille d'encadrer les pratiques des plus jeunes. Si la responsabilité parentale est essentielle pour encadrer la pratique des jeunes joueurs, l'industrie pourrait accompagner les parents en limitant les mauvaises mécaniques de jeu, ces *Dark patterns*. À titre d'exemple, le fait d'être connecté à minuit le 24 décembre permet de gagner des récompenses supplémentaires dans *Animal Crossing* (Nintendo) tandis que *Call Of Duty* (Activision) remet à zéro les compteurs hebdomadaires de temps de jeu.

Un autre exemple évoqué par Yves Jean-Baptiste, *game designer senior*, montre les dérives d'une mécanique de *Dark pattern* destinée aux enfants. Dans un jeu vidéo de construction dont il préfère ne pas citer le nom, une fois toutes les trois semaines, apparaît une animation d'un chaton sur une branche en plein milieu d'une rivière où le risque est qu'il disparaisse dans une chute d'eau. Le chaton dit : « s'il te plait, sauve-moi la vie ». Un message indique au joueur qu'il peut sauver ce chaton en payant 0,99 centimes. Cette mécanique aurait permis de générer plusieurs dizaines de milliers d'euros. Yves Jean-Baptiste évoque son malaise face à ce type de pratique : « Pour un adulte ça ne me pose pas de problème car il est responsable de ses actes même si cela n'est pas bon. C'est pour les enfants qu'il faut s'inquiéter⁴³ ». A contrario, sur Netflix, quand un utilisateur dépasse un certain temps de visionnage en continu, un message d'alerte apparaît, tout comme sur Tik Tok. Une petite mesure peu coûteuse : ce type de notification, conseillée dans la charte de bonne conduite de PEGI (*Pan-European Game Information*)⁴⁴, pourrait devenir obligatoire.

41. Entretien réalisé dans le cadre de cette étude.

42. *Idem*.

43. *Idem*.

44. Le système PEGI a été lancé en 2003 par l'Interactive Software Federation of Europe [ISFE], soutenue par le Conseil de l'Europe. Voir Julien Lalu, « Le système PEGI [2003] : une classification européenne des jeux vidéo », Encyclopédie d'histoire numérique de l'Europe [en ligne].

Plus généralement, pour Laurence Farreng, eurodéputée et auteure d'un rapport sur le sport électronique et les jeux vidéo au Parlement européen⁴⁵, « Il faut étudier de près les mécanismes comme les *lootbox* (pochettes-surprises virtuelles généralement présentées sous formes de coffres dans les jeux qui sont régulièrement accusées d'être des jeux d'argent déguisés) qui pourraient, en cas de mauvaise utilisation, avoir des effets néfastes sur le joueur et ses proches. Il revient au créateur du jeu de faire en sorte que les mécanismes qu'il construit soient transparents et ne poussent pas délibérément à adopter des comportements problématiques. Quoi qu'il en soit, toute régulation du secteur du jeu vidéo, si elle veut créer des normes solides, devrait se faire au niveau multinational afin d'éviter les effets de contournement⁴⁶ ».

Certes, il ne s'agit pas d'être naïfs. Les pratiques commerciales des très grands studios étrangers restent difficiles à contraindre. Selon Mathilde Yagoubi, « nos studios français ont du mal à exister au sein de la concurrence internationale, et sont en plus davantage contraints que les autres par des démarches RSE et de protection des joueurs⁴⁷ ». Il existe en effet un enjeu de compétitivité immense entre studios, *a fortiori* pour des studios français en concurrence directe avec l'ensemble des grands studios internationaux.

Pour autant, comme le soulignait Jennifer Wacrenier⁴⁸ : « Lorsqu'il y a un temps excessif de pratique de jeu vidéo ou de n'importe quel autre loisir, cela peut être négatif. Nier la potentielle pratique excessive de jeux vidéo n'est pas une solution, tout le monde doit être responsabilisé : l'industrie, les pouvoirs publics, les familles et les joueurs ».

45. Laurence Farreng, *Rapport sur le sport électronique et les jeux vidéo*, Parlement Européen, 13 octobre 2022 [en ligne].

46. *Idem*.

47. Entretien réalisé dans le cadre de cette étude.

48. *Idem*.

Focus : comment s'organise la signalétique PEGI pour les jeux vidéo ?

Pour élaborer la classification décernée à un jeu, un questionnaire est envoyé par PEGI à l'éditeur de jeu avec 37 questions⁴⁹. Après réception et étude des réponses, une classification provisoire du jeu est transmise par PEGI. Pour les jeux des 3-7 ans, les tests sont réalisés aux Pays-Bas par Nicam (l'Institut néerlandais pour la classification des médias audiovisuels). Pour les autres classes d'âge 12-16 et 18, c'est au Royaume-Uni par le GRA (Games Rating Authority).

Une fois que le jeu est sorti sur le marché, il est testé directement en interne par les administrateurs, puis l'éditeur reçoit la classification finale. Il s'agit d'une classification de contenu (violence, peur, contenus sexuels explicites notamment). À noter que PEGI ne censure ni ne bannit les jeux, ne demande jamais à un éditeur de retirer un contenu dans son jeu : il s'agit simplement d'une indication destinée à caractériser de manière neutre un contenu. En retour, les éditeurs qui entrent dans le système de signalétique s'engagent à respecter le code de conduite PEGI recensant un ensemble d'engagements vertueux, dont le respect est suivi et contrôlé.

Il existe un comité d'experts (psychologues, experts de protection des mineurs, spécialistes de l'enfance) qui transmet ses propositions au *board* directeur. En parallèle, un Conseil PEGI en interne représente les différents pays, représentants d'associations de mineurs et médias. Ces derniers informent PEGI des évolutions législatives dans les pays qu'ils représentent et se font le relais des développements de PEGI auprès de leurs organismes nationaux.

Enfin, un comité des plaintes est dédié au traitement individualisé des plaintes déposées par les consommateurs ou éditeurs de jeux, qui peuvent aboutir à un changement de catégorie.

Exemple de révision des critères par le Comité d'experts : les jeux de super-héros étaient classés PEGI 16 en raison de « violences non-réalistes envers des personnages humains », cependant ce critère a été revu récemment. À présent, la violence modérée envers des personnages humains dans un environnement plus fantastique notamment avec des super pouvoirs est dans la catégorie PEGI 12.

PEGI est un système indépendant mais créé à l'initiative de l'industrie du jeu vidéo, afin de s'autoréguler, et financé par ses acteurs (les licences sont payées par les éditeurs). De leur côté, les administrateurs viennent d'instituts autonomes, tout comme les membres des différents comités de régulation en interne.

49. Retrouver l'intégralité du questionnaire [en ligne].

II. DEUXIÈME IDÉE REÇUE : LE JEU VIDÉO REND VIOLENT

1. Un stéréotype qui ne date pas d'hier

On entend souvent que le jeu vidéo rend violent et que les joueurs ne sont progressivement plus en mesure de faire la différence entre le virtuel et la réalité. Déjà, en 1976, le jeu de course sur borne d'arcade (machine à jouer payante, contenant un jeu) *Death Race* défrayait la chronique aux États-Unis en invitant les joueurs à rouler sur des petits personnages pour les écraser. Jugé violent et traumatisant, la société Exidy avait finalement retiré le jeu du marché à la suite du scandale.

Selon Olivier Mauco, l'apparition du lien entre jeu vidéo et violence « émerge en 1993 en tant que problématique dans les médias américains, année de sortie des jeux *Mortal Kombat* (NetherRealm Studio) sur console et *Doom* (id Software) sur PC⁵⁰ ». Pour ce même auteur, la tuerie du lycée Columbine a transformé le traitement médiatique du jeu vidéo « en les inscrivant dans une problématique sociale : les jeux vidéo entrent dans les rubriques Politique et Éducation [des journaux] et non plus dans la rubrique Technologie ». En effet, des jeux vidéo violents avaient été retrouvés au domicile des tueurs, nourrissant ainsi les craintes des familles, éducateurs et pouvoirs publics sur la « déréalisation » de la violence induite par l'exposition régulière à des contenus crus et violents.

Le drame de la tuerie de Columbine marque également le début de la mobilisation des pouvoirs publics. Dans une allocution du 22 mai 1999, le président américain Bill Clinton déclarait : « les industries des médias et du divertissement ont un pouvoir énorme sur la vie de nos enfants, aussi doivent-elles prendre leur responsabilité⁵¹ ». Dans une étude qui date d'octobre 2001, les chercheurs Craig Anderson et Brad Bushman imputaient une responsabilité aux jeux vidéo dans les tueries de masse recensées dans des universités et écoles américaines (Paducah, Kentucky ; Jonesboro, Arkansas et Littleton, Colorado)⁵². Pour ces chercheurs, « le côté positif de ces tragédies est l'attention portée aux problèmes croissants de la violence des jeux vidéo⁵³ ».

50. Olivier Mauco, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *Quaderni* n°67, 2008. | 2008, 19-31.

51. Discours officiel du Président Bill Clinton sur les mesures visant à instaurer un environnement sûr pour les enfants, prononcé le 22 mai 1999, retranscription d'Olivier Mauco, US Government printing office copyright.

52. Craig Anderson et Brad Bushman, "Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature", *Psychological Science*, octobre 2001 [en ligne].

53. Laurence Kern, « Chapitre 3. Effets des jeux vidéo sur les individus », Lucia Romo éd., *La dépendance aux jeux vidéo et à l'Internet*, Dunod, 2012, pp. 31-66.

Avec la mise en vente de jeux vidéo jugés violents, les autorités publiques se sont également rapidement saisies du dossier en France. Il y a plus de vingt ans, le Sénateur Philippe Darniche avait alerté le Gouvernement par le biais d'une question écrite publiée le 22 janvier 1998, dans laquelle il soulignait « l'existence et la mise en vente dans notre pays de logiciels de jeux vidéo défiant toute morale humaine et civique » dont l'objet est d'inciter « les adolescents à la violence urbaine et aux combats de rues⁵⁴ ».

Dix ans plus tard, à l'occasion des débats qui se sont tenus le 19 décembre 2006 au Sénat lors de l'examen des amendements destinés à créer le crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV), les sénateurs ont insisté sur l'importance de réguler les jeux dits violents. Le président de la commission de la Culture, Jacques Valade, a ainsi souligné que « ce crédit d'impôt serait limité à la production de jeux vidéo dont le budget est consacré majoritairement – plus de 50 % – à des dépenses artistiques. Ce sont bien ces jeux-là qu'il convient d'aider, et non ceux qui incitent à la violence⁵⁵ ».

Aujourd'hui encore, certains jeux attirent toutes les critiques. Prenons par exemple la célèbre série de jeux vidéo *Grand Theft Auto*, plus connue sous son acronyme GTA (Rockstar Games) et qui suscite de multiples polémiques depuis les années 1990. En 2008, la secrétaire d'État à la famille Nadine Morano qualifie GTA IV de « violent » et « amoral », et rappelle dans un communiqué qu'il « consiste à se glisser dans la peau d'un personnage qui vend de la drogue, commet des assassinats, des vols de voitures ou des braquages de banque⁵⁶ ».

2. Un lieu commun qui ne fait pas l'unanimité de la communauté scientifique

Certaines voix s'élèvent pour souligner le potentiel de certains jeux vidéo, notamment les jeux de tir à la première personne (*First-person shooter*) qui pourraient développer chez l'enfant des facultés importantes en matière de concentration, de rapidité et d'agilité d'esprit. De même, certains auteurs⁵⁷ mettent en avant « l'effet causal du jeu vidéo d'action sur la capacité d'apprentissage ». Ainsi, en 2011, une publication américaine⁵⁸ invitait la communauté scientifique à poursuivre l'étude du jeu vidéo, qui pourrait permettre de « traiter les troubles de la vision et de l'attention et remédier aux effets du vieillissement cognitif ».

54. Question écrite n°05551, 11^{ème} législature, « Interdiction de jeux vidéo défiant toute morale humaine et civique », question de Monsieur Darniche Philippe, publiée dans le JO du Sénat le 22 janvier 1988 [en ligne].

55. Sénat, séance du 19 décembre 2006 [en ligne].

56. « Morano critique GTA IV », *Le Figaro*, 5 mai 2008 [en ligne].

57. Walter Boot, Daniel Blakely et Daniel Simons, « Do action video games improve perception and cognition? », *Psychology*, 2011 [en ligne].

58. Eu-Yan Zhang, Adrien Chopin, Kengo Shibata et al, « Action video game play facilitates learning to learn », *Communications biology*, 14 octobre 2021 [en ligne].

Par ailleurs, aucune étude scientifique sérieuse ne permet d'établir de manière rigoureuse un lien direct entre les jeux vidéo et les mauvais comportements des joueurs dans la vie réelle⁵⁹.

Se pose avant tout une question essentielle : qu'est-ce qu'un jeu vidéo violent ? Pour évoquer cette violence, plusieurs éléments sont à prendre en compte.

Tout d'abord, la violence graphique ou le niveau de réalisme, enrichi par des technologies de plus en plus performantes, pousse les parents à s'inquiéter lorsqu'ils voient leurs enfants armés d'une mitrailleuse, faite pourtant de pixels, abattant des ennemis. Nous pouvons parler de « l'esthétique de la mise en scène de la mort ». Cette mise en scène va favoriser le plaisir du joueur à affronter des ennemis.

Pour rappel, l'aire du jeu, au-delà du jeu vidéo, est en quelque sorte une récréation dans le sens d'une re-création de ses angoisses ou peines. Le pédiatre psychanalyste DW Winnicott dans son livre *Jeu et réalité* nous montre l'importance du jeu où s'entremêlent le *Game*, à savoir les règles, et le *Play*, le jeu libre de l'enfant⁶⁰. Il écrit ainsi : « Il ne faut jamais oublier que jouer est une thérapie en soi. [...] Mais il faut admettre que le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant. Et l'on peut tenir les jeux (*games*) avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (*playing*)⁶¹ ». DW Winnicott nous précise également que le jeu doit résister à notre tendance à la destruction.

Le jeu vidéo remplit cette fonction car il existe dans tous les jeux vidéo une intelligence artificielle dont la vocation est de nous empêcher de gagner trop facilement. Ainsi, dans un jeu vidéo, c'est en perdant que l'on apprend à gagner. Enfin, concernant la violence dans le jeu vidéo, prenons l'exemple d'un jeu de guerre : nous retrouvons une justification par une histoire où les ennemis vont, par exemple, chercher à dominer le monde et notre mission sera ainsi de les en empêcher. Plus prosaïquement, nous voulons nous rappeler qu'il s'agit d'un jeu, à savoir l'espace du « faire comme si », du faire semblant. Ce qui reste une compétence essentielle chez l'humain. Jouer n'est pas tuer. Cela pose bien sûr la question du libre-arbitre. En tant que consommateur, nous avons le choix et donc la responsabilité de nos pratiques.

59. André Gattolin et Bruno Retailleau, rapport d'information n° 852, « Jeux vidéo, une industrie culturelle innovante pour nos territoires », Sénat, 18 septembre 2013 [en ligne].

60. Winnicott DW, *Jeu et réalité*, Gallimard, 2002.

61. Rémi Bailly, « Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott », *Enfances & Psy*, vol. n°15, n°3, 2001, pp. 41-45.

Il s'agit également de souligner la dimension cathartique de la représentation de la violence, largement explorée par la philosophie et la psychanalyse depuis les grandes tragédies grecques jusqu'aux films d'horreur. Meurtres, viols, braquages : le spectacle de la violence serait le gardien des vertus civiques. Toutes les industries culturelles proposent d'ailleurs chacune à leur manière leurs propres scènes de violence, à l'image du film *Orange Mécanique* de Stanley Kubrick ou de certaines performances de l'artiste américain Chris Burden. Dès lors, on peut s'interroger sur l'attention sévère portée spécifiquement sur l'industrie du jeu vidéo.

Des psychologues, psychiatres, infirmiers ont utilisé les jeux vidéo comme médiation thérapeutique. Cette nouvelle approche du jeu vidéo pour soigner, entre autres, des enfants ou adolescents ayant des troubles du comportement violents et/ou en situation d'échec scolaire, a permis d'envisager justement la violence des jeux vidéo comme un outil thérapeutique.

3. Un vaste écosystème d'acteurs mobilisés pour protéger les joueurs

Aujourd'hui, une quarantaine de pays ont intégré le système PEGI, mais en font un usage différent : dans certains pays, la classification est entrée dans la loi (Islande, Royaume-Uni, Pays-Bas en partie, Suisse en partie). En France, PEGI est mentionné dans la loi depuis 2015, mais il n'existe pas de contrôle du respect des catégories dans le cadre de la vente de jeux.

Plusieurs catégories d'âge ont été retenues pour classer les jeux vidéo : 3, 7, 12, 16 et 18 ans. La signalétique propre au jeu vidéo identifie l'âge minimal adapté des joueurs, et non le niveau de difficulté. À titre d'exemple, le jeu *Fifa* ou un jeu de solitaire est classé PEGI 3, ce qui indique qu'il est approprié pour les mineurs, tandis que les jeux *Assassins Creed* et *Far Cry* sont classés PEGI 18, donc conseillés à un public adulte. Le symbole PEGI 18 est appliqué en cas de violence crue envers des personnages à caractère humain (torture, notamment), en cas de meurtre sans motifs de personnages innocents ou vulnérables, et enfin en cas de violence sexuelle.

Les fabricants de console ont paramétré une grande partie des consoles à partir des critères du système PEGI, permettant notamment aux parents de limiter l'accès aux jeux en fonction des catégories d'âges dans les outils de contrôles parentaux.

Pour Jennifer Wacrenier, responsable des opérations et de communication PEGI SA, « aujourd'hui, ce qui inquiète est moins le contenu mais plus le contexte, c'est-à-dire la durée de jeu, les interactions en ligne, les dépenses dans les jeux et l'utilisation des données personnelles.

Donc PEGI s'est impliqué davantage dans le contrôle parental et dans la sensibilisation auprès des familles⁶² ». Il s'agit également de s'adapter à la diversité des contenus vidéoludiques : récemment, le système d'évaluation a décidé de distinguer les « langages grossiers » et les « langages grossiers et discriminatoires », qui étaient auparavant deux catégories traitées ensemble.

Comme le souligne Jennifer Wacrenier, « le jeu vidéo est une œuvre non-linéaire. S'il y a une seule scène ultraviolente dans un jeu, elle doit être prise en compte dans la classification car le joueur pourrait rejouer cette scène de nombreuses fois. En conséquence, le rôle de la signalétique PEGI est simplement de proposer une indication fidèle de ce qui se trouve dans chaque jeu, et ce de manière extrêmement précise. Si on retrouve une scène de sexe dans un jeu sans vision des organes génitaux, le jeu est classé PEGI 16. Si on voit les organes génitaux, c'est classé PEGI 18⁶³ ».

Enfin, il existe de réelles attentes à l'échelle locale. Les associations régionales du jeu vidéo, qui participent à souder et à représenter les écosystèmes vidéoludiques régionaux, en témoignent : elles sont de plus en plus sollicitées pour intervenir auprès des collectivités et associations sur les sujets d'addiction et de violence, ou pour organiser des événements publics autour du jeu vidéo avec visée pédagogique. Ce n'est pourtant pas leur raison d'être ni leur mission. Le sujet de la médiation culturelle du jeu vidéo est un enjeu majeur, sur lequel notre pays a pris du retard. Il est important de bâtir des garde-fous solides pour favoriser une pratique responsable du jeu vidéo, ce qui implique une politique publique volontariste et des fonds dédiés.

Notons toutefois un fait important : les associations de terrain soulignent le fait que les parents s'inquiètent principalement du temps de jeu plutôt que du contenu du jeu en lui-même. Ainsi, selon Olivier Gérard de l'UNAF, « si c'était le cas il y a quelques années, la violence des jeux vidéo et son impact n'est plus aujourd'hui ce qui inquiète le plus les parents. Leurs préoccupations sont plutôt concentrées vers les réseaux sociaux, les messageries, Discord et autres. C'est plus la communauté de joueurs qui est vue comme inquiétante plutôt que le jeu en lui-même⁶⁴ ».

62. Rémi Bailly, *op. cit.* p. 25.

63. Entretien réalisé dans le cadre de cette étude.

64. *Idem.*

4. Genre et jeu vidéo

Dans tous les secteurs d'activité, le mouvement *MeToo* est venu bouleverser le rapport à l'autre genre. Peut-être plus encore dans les domaines dont les effectifs sont moins paritaires que la moyenne, à l'image de l'industrie vidéoludique qui est encore majoritairement masculine. Les pratiques de harcèlement, de degrés divers, étaient monnaie courante dans les équipes des studios. Cela s'explique par une industrie très masculine, une sorte de *boy's club* soudé par une *bro culture*. Les femmes devaient alors se fondre dans le moule ou quitter l'industrie. Grâce à *MeToo*, ces comportements, qui rendent mal à l'aise, blessent et dérangent ont commencé à être dénoncés. Ces dénonciations ne sont pas toujours suivies d'effets, mais au moins assistons-nous à un début de sensibilisation.

Dans le jeu vidéo, au cours des années 1980-1990, les jeunes hommes ont été ciblés dans les stratégies marketing de vente, avec notamment le développement de personnages féminins stéréotypés. On pense par exemple à la célèbre Lara Croft (Crystal Dynamics). En parallèle, l'industrie s'est également masculinisée à ce moment-là. « Là commence l'entre-soi : des équipes masculines créent des jeux pour des joueurs masculins. Les communautés de joueurs ont été tellement nourries avec ces imaginaires, que de nombreuses joueuses subissent des insultes sexistes », souligne Morgane Falaize⁶⁵, présidente de Women in Games France. Le sexisme persiste dans les pratiques de jeu, notamment au sein des plateformes de jeu, comme *Twitch*, mais aussi dans certains types de jeu comme les FPS⁶⁶ ou les MOBA⁶⁷ en ligne.

Les choses peuvent changer, et sont en train de changer. Il y a un véritable objectif de féminisation de l'industrie, notamment aux postes décisionnaires. En matière de représentation, on entend souvent que « si on met un personnage féminin en personnage principal, ça ne ferait pas vendre ». Or il existe de grands contre-exemples, à l'image du succès de *The Last Of Us Part II* (Naughty Dog) ou des jeux *Horizon* (Guerrilla Games). Il ne s'agit pas de diffuser uniquement des jeux militants destinés à sensibiliser les joueurs au sexisme et à transmettre des enseignements moraux (appelés aussi "*empathic games*"), mais tout simplement de normaliser des représentations et relations saines entre personnages. Au fond, tout est une histoire de crédibilité, de scénarisation et d'écriture. « Depuis longtemps, certains studios indépendants font des incursions pour créer des personnages moins sexy, plus simples : et la communauté de joueurs suit », rappelle Morgane Falaize.

65. Entretien réalisé dans le cadre de cette étude.

66. Le FPS ou *First-person shooter* est un jeu de tir à la première personne ou en vue subjective qui permet au joueur de voir l'action à travers les yeux du protagoniste.

67. Les MOBA [*Multiplayer online battle arena*] sont des arènes de bataille en ligne multijoueur (exemple : League of Legends).

Les personnages de femmes guerrières et fortes peuvent être une nouvelle manière d'envisager la féminité dans les jeux, à l'image de *Bayonetta* (Platinum Games), aussi courageuse et dénuée de scrupules que ses homologues masculins. De même, il est important d'avoir des exemples de personnages féminins qui n'ont pas besoin d'un homme dans leur quête, qui ne sont pas juste des objets de conquête contrairement à ce qu'on trouve, par exemple dans *Mario Bros* ou *Zelda* (Nintendo), où le personnage féminin n'arrive pas à se libérer seul et nécessite l'appui systématique d'un personnage masculin.

Enfin, remarquons que l'annonce en 2022 de la possibilité d'incarner (enfin) une femme dans le sixième opus de la licence GTA (Rockstar Games) a engendré des tombereaux de commentaires sexistes.

Focus sur les conséquences du confinement sanitaire du printemps 2020 sur la pratique du jeu vidéo en France

La pandémie de Covid-19 et les confinements successifs ont bouleversé la socialisation des Français, leur rapport au travail et leur usage des écrans. La fermeture des établissements culturels, mais aussi des écoles et de nombreux commerces ont eu des incidences brutales sur l'accès à la culture et aux loisirs. Les études de marché et enquêtes d'opinion réalisées *a posteriori* ont permis de souligner le fait que le jeu vidéo a fait partie des pratiques plébiscitées par les Français pour pallier l'ennui et la solitude⁶⁸. Selon la fédération européenne des logiciels interactifs (ISFE)⁶⁹, les ventes de consoles de jeu ont explosé au cours des confinements, jusqu'à atteindre une hausse de +140% au cours des premiers jours du confinement du 17 mars au 11 mai 2020. De même, les confinements successifs ont participé à l'essor de la pratique du jeu vidéo : selon une enquête⁷⁰ du Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie (Credoc), on comptait 44% de joueurs en 2018, contre 53% de joueurs pendant le premier confinement. Le profil du joueur s'est également diversifié avec l'intensification des usages : si seulement 17% de la catégorie 60 ans et plus déclaraient jouer aux jeux vidéo en 2018, ils étaient 34% pendant le confinement sanitaire. La pratique du jeu vidéo s'est féminisée, avec 51% de joueuses pendant les confinements, contre 39% en 2018. Enfin, la progression est particulièrement visible chez les personnes non diplômées, passant de 28% à 44%.

Le SELL a mis en évidence une vraie rupture au cours de l'année 2020⁷¹ pour le secteur et souligne le « changement de regard porté sur le jeu vidéo [qui] s'impose désormais comme un média positif offrant de multiples opportunités au-delà de sa fonction première de divertissement ». Ainsi, le 28 mars 2020, l'ambassadeur de l'OMS, Ray Chambers, a lancé sur le réseau social Twitter la campagne *Play*

68. Voir à ce sujet Vincent Fagot, « Coronavirus : portée par le confinement, l'industrie du jeu vidéo en pleine euphorie », *Le Monde*, 14 avril 2020.

69. ISFE et ISPOS, *Video gaming during Covid-19 lockdown*, septembre 2020 [en ligne].

70. Charlotte Millot, *Conditions de vie et aspirations*, Crédoc, 2020 [en ligne].

71. Voir SNJV, étude *Les français et le jeu vidéo*, 2021.

*Apart Together*⁷². Cette campagne détonne, après le choix de l'OMS de reconnaître officiellement l'addiction aux jeux vidéo comme une maladie mentale en 2018 (voir plus loin).

L'OMS a ainsi profité de la formidable audience de 18 entreprises du numérique (dont *Riot Games*, *Twitch* ou encore *Youtube Gaming*), qui se sont engagées dans le cadre de ce partenariat à diffuser des messages de prévention sanitaire au cours des sessions de jeu.

III. PRÉCONISATIONS : PROTÉGER DES VIOLENCES, PRÉVENIR ET SOIGNER LES PRATIQUES ADDICTIVES

Souffrant encore d'une mauvaise réputation, le jeu vidéo reste diabolisé et méprisé par certains. On considère bien souvent qu'il serait moins noble, ou du moins plus problématique, de passer 3 heures sur *Call of Duty* (Activision) plutôt que 3 heures devant un jeu télévisé. En réalité, tout objet de plaisir peut devenir une addiction.

De même, le jeu vidéo n'est pas une activité isolante en soi : si le jeu vidéo devient un refuge, c'est qu'il existe d'autres problématiques chez le joueur. Pour autant, un certain nombre de mesures pourraient participer à responsabiliser les acteurs politiques et vidéoludiques, tout en protégeant les joueurs les plus à risque, c'est-à-dire les mineurs.

1. Responsabiliser l'industrie

Les acteurs vidéoludiques et politiques français pourraient se démarquer par une véritable politique volontariste et agir ainsi en tête de proue d'un mouvement de protection des joueurs mineurs dans leur rapport aux écrans. Que l'industrie du jeu vidéo admette qu'il existe des pratiques de jeu et des mécanismes problématiques serait déjà une avancée. Il ne s'agit évidemment pas de créer un régulateur des jeux vidéo. Au contraire, l'industrie aurait avantage à reconnaître par elle-même l'existence de ces pratiques néfastes et à aller plus loin dans ce qu'elle peut proposer pour protéger les jeunes joueurs. Ce qui permettrait de rassurer les familles qui sont parfois démunies.

72. « #PlayApartTogether : jouez ensemble aux jeux vidéo, mais confinés, pour freiner le coronavirus », par Fabien Pionneau, Les Numériques, 1^{er} avril 2020 [en ligne].

Dès lors, pourquoi ne pas envisager le lancement par les professionnels de l'industrie d'une démarche collective de responsabilisation éthique afin d'accompagner les joueurs à l'assiduité excessive ? L'industrie du jeu vidéo a tout intérêt à être attentive au bien-être de ces « joueurs problématiques⁷³ », dont nombre d'entre eux pourraient être les talents vidéoludiques de demain.

Dans ce sens, il s'agirait d'identifier et de recenser précisément les *Dark patterns* – pratiques problématiques qui augmentent le temps de jeu des joueurs – pour inciter les studios à diminuer leur usage. En effet, identifier ces pratiques permet d'être en mesure de développer des mesures adaptées. Un jeu vidéo doit permettre le plus de bénéfices possibles à ses créateurs, mais lorsque le jeu touche une population de joueurs particulièrement jeunes, un enjeu éthique apparaît et il est souhaitable d'accompagner l'enfant, qui n'a pas toujours la maturité lui permettant de contrôler ses pulsions.

Il s'agit également d'identifier les joueurs mineurs dont le temps de jeu ou les dépenses en ligne semblent dépasser un certain seuil, afin de les alerter et de les inciter à diminuer leur pratique, tout en respectant la confidentialité des données. Supprimer l'enchaînement automatique des parties serait également souhaitable. Enfin, à l'image de la signature du Code de conduite⁷⁴ de PEGI, l'industrie elle-même pourrait développer un système de valorisation des jeux dont les mécanismes répondent à une éthique de jeu visant à protéger les plus jeunes.

2. Responsabiliser les acteurs publics et politiques

Le désintérêt généralisé des grandes institutions au sujet du jeu vidéo – à l'exception du CNC – s'est traduit ces dernières années par une prise de retard et une absence de ligne politique claire en matière de prévention et de médiation face au danger des pratiques excessives. La méconnaissance de l'industrie et les revirements politiques sur le sujet nuisent à une information claire sur les atouts et les dangers des jeux vidéo. Or, le nombre de joueurs est très important tant la pratique du jeu vidéo concerne aujourd'hui toutes les classes d'âge et tous les genres. Les joueurs, comme les familles, ont besoin de modes d'emploi pour s'approprier les bonnes habitudes de jeu.

73. Michaël Stora, « Jeu vidéo : quand des adolescents tout-puissants tiennent le monde dans leur poing », *Nectart*, vol. 8, n°1, 2019 [en ligne].

74. Le Code de conduite PEGI, pegi.info [en ligne].

Pour ne pas être dépassé par la situation, il s'agit de mener dès à présent une véritable politique publique volontariste de prévention, d'information et d'accompagnement des joueurs réguliers. Cela passe notamment par l'intégration du jeu vidéo dans les réflexions des divers grands organismes publics, comme le Comité d'experts jeune public de l'ARCOM, créé en 2005, qui ne possède pas à ce jour de département dédié aux œuvres vidéoludiques ou d'expert spécialisé.

Il est également nécessaire de former les élus, parfois encore peu sensibilisés aux défis liés à l'usage des écrans et peu connaisseurs de l'industrie vidéoludique⁷⁵. À ce titre, les conclusions du comité de régulation de l'usage des écrans publiées en avril 2024⁷⁶ sont intéressantes dans le sens où la commission « appuie également l'intégration de l'éducation au jeu vidéo à l'école comme dans les lieux de médiation culturelle et d'informer plus largement sur la connaissance des contenus et écosystèmes ».

Concernant la responsabilité éthique et citoyenne des éditeurs et concepteurs de jeu vidéo, le problème est que ceux qui ont une démarche éthique ne sont pas récompensés. Cette démarche pourrait être favorisée par le législateur d'un point de vue économique, par exemple en développant un label « jeu éthique », dénué des *Dark patterns* préalablement identifiés. Les experts de la commission d'évaluation de l'impact de l'exposition aux écrans invitent également à « responsabiliser les grands acteurs du jeu vidéo, dans le même esprit que le DSA, en les engageant à mener une analyse des risques systémiques concernant leurs utilisateurs mineurs, et à prendre des mesures de réduction des risques identifiés, en particulier à l'égard des designs et de leur modèle économique⁷⁷ ».

3. S'appuyer sur les familles pour encadrer les pratiques des jeunes

L'évolution du profil-type et le vieillissement des joueurs ont participé au développement de la pratique du jeu vidéo en famille, notamment lors des confinements sanitaires. Le plus important est que les parents s'impliquent, jouent avec leur enfant, encadrent les pratiques vidéoludiques à la maison et restent vigilants. Pour ce faire, l'industrie a elle-même développé plusieurs outils pour mieux encadrer le choix des jeux et la durée du temps de jeu, notamment via les consoles qui peuvent être paramétrées à distance ou dotées d'un contrôle parental.

75. Loïse Lyonnet et Pierre Poinignon, *L'industrie française du jeu vidéo. De la French Touch à la French Pride*, Fondapol, juillet 2023 [en ligne].

76. Commission d'experts sur l'impact de l'exposition des jeunes aux écrans, « Enfants et écrans à la recherche du temps perdu », elysée.fr, avril 2024 [en ligne].

77. Rapport de la commission d'experts sur l'impact de l'exposition des jeunes aux écrans, avril 2024, page 83 [en ligne].

Le cadre familial de jeu est essentiel et favorise la responsabilisation des jeunes : par exemple, en laissant la possibilité aux jeunes de répartir un nombre défini d'heures de jeu dans la semaine. Le but est de donner un cadre aux jeunes. L'exclusion et les excès de temps de jeu peuvent avoir tendance à survenir quand les enfants sont laissés seuls, sans garde-fous. Dès lors, il est aussi important d'éduquer les joueurs mineurs que leurs parents.

4. Soutenir le réseau d'acteurs spécialisés dans la médiation et l'accompagnement des joueurs

L'UNAF a récemment interrogé les parents sur les enjeux éducatifs⁷⁸ qui leur semblent les plus difficiles aujourd'hui : le premier item qui ressort est la gestion du temps des écrans. Il s'agit donc de faire de l'usage des écrans un enjeu éducatif de premier plan, afin de responsabiliser les jeunes. Pour ce faire, les actions de terrain et de médiation sont essentielles pour donner les bonnes clés aux joueurs et à leurs proches.

Ces différents acteurs ont pour rôle d'éduquer, et d'accompagner les familles. On sait aujourd'hui à quel point l'usage excessif des écrans peut avoir des conséquences néfastes en société, et plus encore en famille. Concernant plus spécifiquement le jeu vidéo, les parents et les joueurs ont besoin de modes d'emploi pour s'approprier les bonnes habitudes de jeu.

Dès lors, il semble nécessaire de développer les actions de terrain et de travailler en ce sens avec les associations. Ce qui signifie davantage de moyens financiers pour identifier et former les animateurs territoriaux compétents afin qu'ils puissent accompagner au plus près les familles.

78. Unaf, « Livre Blanc "Parents, enfants & numérique", enjeux éducatifs, contradictions et recommandations », 5 mai 2021 [en ligne].

Loïse LYONNET
Pierre POINSIGNON

L'INDUSTRIE FRANÇAISE DU JEU VIDÉO

DE LA FRENCH TOUCH À LA FRENCH PRIDE

FONDATION POUR
L'INNOVATION
POLITIQUE
fondapol.org

Juillet 2023

LES ADDICTIONS CHEZ LES JEUNES

(14-24 ans)

L'urgence d'une politique de
santé et de sécurité publiques

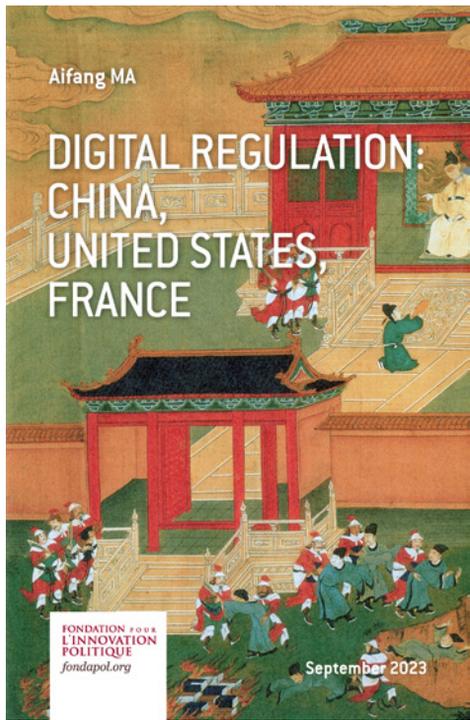
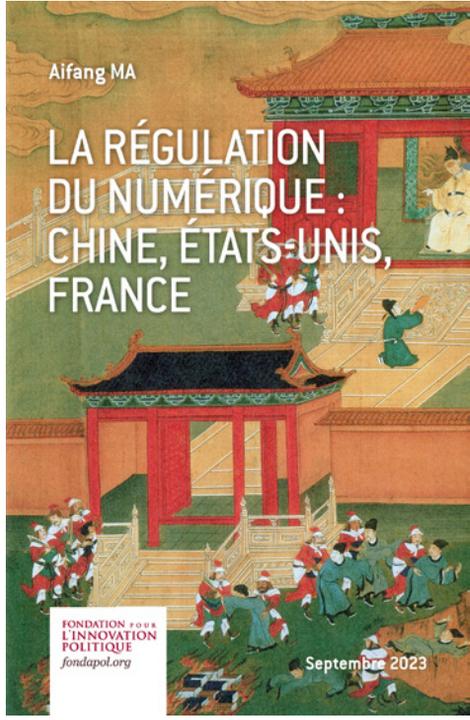
La **Fondation pour l'innovation politique**, think tank libéral, progressiste et européen, la **Fondation Gabriel Péri**, affiliée au courant de pensée du Parti communiste français, et le **Fonds Actions Addictions**, dont l'expertise éclaire le débat public en matière d'addictions, ont décidé de s'associer pour concevoir et réaliser une vaste enquête d'opinion sur un phénomène particulièrement préoccupant : les addictions chez les jeunes.

Alors que le plan national de mobilisation contre les addictions doit être bientôt rendu public, nous avons décidé de concentrer notre étude sur la place et la perception des addictions aux produits et aux comportements chez les jeunes de 14-24 ans. En effet, cette période de la vie s'accompagne d'une multitude d'évolutions physiologiques et physiques, où se développent la curiosité et le goût du défi. Ces jeunes sont donc facilement exposés à des consommations à haut risque, d'autant plus que de nouvelles addictions apparaissent, facilitées par le développement et la propagation des outils numériques.

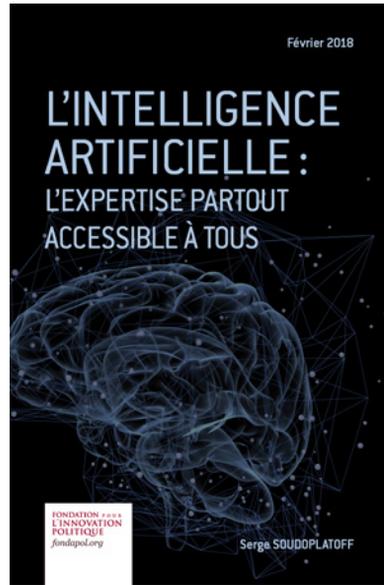
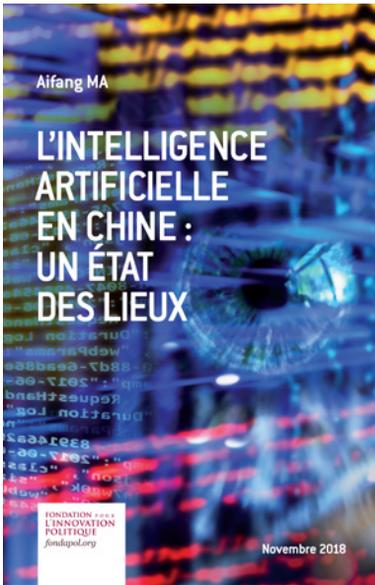
Les consommations à risque ne cessent de s'accroître. Les addictions doivent être considérées comme un problème de santé et de sécurité publiques de premier plan.

Addictions

consommations, comportements que l'on ne parvient plus à contrôler malgré les dommages qu'ils peuvent entraîner.







NOS PUBLICATIONS

L'utérus artificiel et la reproduction humaine

Élisabeth de Castex, décembre 2024, 42 pages

Pour une renaissance de la politique familiale : liberté, lisibilité et pérennité

Gérard-François Dumont, décembre 2024, 41 pages

L'industrie automobile européenne en 2035

Marc Alochet et Jean-Pierre Corniou, décembre 2024, 46 pages

Fondapol. Des Idées pour la Cité. L'aventure d'un think tank

Sous la direction de Dominique Reynié, éditions du Cerf, novembre 2024, 304 pages

L'inévitable conflit entre islamisme et progressisme aux États-Unis

Martha Lee, novembre 2024, 45 pages

Structure économique et sociale des territoires et vote populiste en France

Guillaume Bazot, novembre 2024, 58 pages

La capitalisation : un moyen de sortir par le haut de la crise des retraites ?

Bertrand Martinot, novembre 2024, 46 pages

Le FPÖ au défi de l'Europe : radicalité idéologique et contrainte électorale en Autriche

Patrick Moreau, octobre 2024, 39 pages

L'AFD : l'extrême droite allemande dans l'impasse

Patrick Moreau, octobre 2024, 66 pages

Radiographie de l'antisémitisme en France - édition 2024

AJC Paris et Fondapol, octobre 2024, 48 pages

Les attentats islamistes dans le monde 1979-2024

Fondapol, octobre 2024, 92 pages

L'opinion européenne en 2023

Dominique Reynié (dir.), éditions Marie B/collection Lignes de Repères, juillet 2024, 284 pages

Législatives 2024 : le grand désarroi des Français

Anne Flambert, Nicola Gaddoni, Mélodie Jourdain et Dominique Reynié, juin 2024, 36 pages

Les Européens abandonnés au populisme

Dominique Reynié, mai 2024, 80 pages

Victoire populiste aux Pays-Bas : spécificité nationale ou paradigme européen ?

Christophe de Voogd, avril 2024, 40 pages

Les pogroms en Palestine avant la création de l'État d'Israël (1830-1948)

Georges Bensoussan, avril 2024, 37 pages

Le vote des Européens. Vingt-trois ans d'élections nationales en Europe

Corinne Deloy, Préface de Dominique Reynié, éditions du Cerf, avril 2024, 460 pages

Les étrangers extra-européens et le logement social en France

Michel Aubouin, avril 2024, 36 pages

Les mots de la fin de vie : ne pas occulter les termes du débat

Pascale Favre, mars 2024, 30 pages

Suicide assisté, euthanasie : le choix de la rupture et l'illusion d'un progrès

Yves-Marie Doublet, mars 2024, 35 pages

L'Europa e la Sovranità. Riflessioni italo-francesi (1897-2023)

Sous la direction de Maria Elena Cavallaro, Gaetano Quagliariello et Dominique Reynié, éditions Rubbettino, avril 2024, 332 pages

L'Europe et la Souveraineté. Approches franco-italiennes 1897-2023

Sous la direction de Maria Elena Cavallaro, Gaetano Quagliariello et Dominique Reynié,
éditions Plein Jour, mars 2024, 516 pages

Fratelli d'Italia : héritage néofasciste, populisme et conservatisme

Marco Tarchi, février 2024, 41 pages

**L'émergence d'une gauche conservatrice en Allemagne :
l'alliance Sahra Wagenknecht pour la raison et la justice (BSW)**

Patrick Moreau, janvier 2024, 41 pages

Innovation politique 2022 (tome 2)

Fondapol, novembre 2023, 252 pages

Innovation politique 2022 (tome 1)

Fondapol, novembre 2023, 310 pages

Mouvements protestataires : le retour de la violence

Eddy Fougier, novembre 2023, 38 pages

La réforme Affelnet à Paris : un voyage au pays où 15 = 20

Marion Oury, octobre 2023, 48 pages

Le jumeau numérique en santé

Serge Soudoplatoff, septembre 2023, 34 pages

La régulation du numérique : Chine, États-Unis, France

Aifang Ma, septembre 2023, 44 pages

L'industrie française du jeu vidéo. De la French Touch à la French Pride

Loïse Lyonnet et Pierre Poinignon, juillet 2023, 40 pages

La défiance vue par le prisme du médiateur de l'assurance

Arnaud Chneiweiss, juillet 2023, 26 pages

L'Europe et notre souveraineté. L'Europe est nécessaire, la France aussi

Édouard Balladur, juin 2023, 18 pages

L'enseignement supérieur privé en France

Laurent Batsch, juin 2023, 57 pages

Complexité. Critique d'une idéologie contemporaine

Sophie Chassat, juin 2023, 40 pages

Politique migratoire : que faire de l'accord franco-algérien de 1968 ?

Xavier Driencourt, mai 2023, 29 pages

De la transition écologique à l'écologie administrée, une dérive politique

David Lisnard et Frédéric Masquelier, mai 2023, 30 pages

Pour un nouvel ordre énergétique européen

Cécile Maisonneuve, avril 2023, 56 pages

Le XXI^e siècle du christianisme - édition de poche

Dominique Reynié (dir.), éditions du Cerf, mars 2023, 378 pages

Élections, médias et réseaux sociaux : un espace public en décomposition

Victor Delage, Dominique Reynié, Mathilde Tchounikine, mars 2023, 32 pages

Souveraineté, maîtrise industrielle et transition énergétique (2)**Transition énergétique, géopolitique et industrie : quel rôle pour l'État ?**

Jean-Paul Bouttes, mars 2023, 48 pages

Souveraineté, maîtrise industrielle et transition énergétique (1)**Les conditions de réussite du programme nucléaire français de 1945 à 1975**

Jean-Paul Bouttes, mars 2023, 44 pages

Immigration : comment font les États européens

Fondapol, mars 2023, 46 pages

La politique danoise d'immigration : une fermeture consensuelle

Fondapol, janvier 2023, 57 pages

L'opinion européenne 2020-2022

Dominique Reynié (dir.), éditions Marie B/collection Lignes de Repères, décembre 2022, 240 pages

Innovation politique 2021 (tome 2)

Fondapol, décembre 2022, 340 pages

Innovation politique 2021 (tome 1)

Fondapol, décembre 2022, 440 pages

Maghreb : l'impact de l'islam sur l'évolution sociale et politique

Razika Adnani, décembre 2022, 36 pages

Italie 2022 : populismes et droitisation

Anna Bonalume, octobre 2022, 60 pages

Quel avenir pour la dissuasion nucléaire ?

Bruno Tertrais, octobre 2022, 39 pages

Mutations politiques et majorité de gouvernement dans une France à droite

Sous la direction de Dominique Reynié, septembre 2022, 64 pages

Paiements, monnaie et finance à l'ère numérique (2)

Les questions à long terme

Christian Pfister, juillet 2022, 34 pages

Paiements, monnaie et finance à l'ère numérique (1)

État des lieux et perspectives à court-moyen terme

Christian Pfister, juillet 2022, 47 pages

La montée en puissance de l'islamisme woke dans le monde occidental

Lorenzo Vidino, juin 2022, 29 pages

2022, présidentielle de crises

Sous la direction de Dominique Reynié, avril 2022, 80 pages

Les déchets nucléaires : une approche globale (4)

La gestion des déchets : rôle et compétence de l'État en démocratie

Jean-Paul Bouttes, janvier 2022, 49 pages

Les déchets nucléaires : une approche globale (3)

L'enjeu des générations futures

Jean-Paul Bouttes, janvier 2022, 41 pages

Les déchets nucléaires : une approche globale (2)

Les solutions pour maîtriser le risque effectif

Jean-Paul Bouttes, janvier 2022, 42 pages

Les déchets nucléaires : une approche globale (1)

Déchets et déchets nucléaires : durée de vie et dangers potentiels

Jean-Paul Bouttes, janvier 2022, 49 pages

Radiographie de l'antisémitisme en France – édition 2022

AJC Paris et Fondapol, janvier 2022, 38 pages

Prestataires de santé à domicile : les entreprises au service du virage ambulatoire

Alice Bouleau et Nicolas Bouzou, janvier 2022, 34 pages

Libertés : l'épreuve du siècle

Sous la direction de Dominique Reynié, janvier 2022, 96 pages

Enquête réalisée en partenariat avec l'International Republican Institute, la Community of Democracies, la Konrad-Adenauer-Stiftung, Genron NPO, la Fundación Nuevas Generaciones et República do Amanhã

Élections départementales et régionales 2021 : une analyse cartographique

Céline Colange, Sylvain Manternach, décembre 2021, 76 pages

Innovation politique 2020 (tome 2)

Fondapol, décembre 2021, 428 pages

Innovation politique 2020 (tome 1)

Fondapol, décembre 2021, 344 pages

Défendre l'autonomie du savoir

Nathalie Heinrich, novembre 2021, 32 pages

Rapport pour l'Assemblée nationale. Mission d'information visant à identifier les ressorts de l'abstention et les mesures permettant de renforcer la participation électorale

Fondapol, novembre 2021, 82 pages

2022, le risque populiste en France (vague 5)**Un indicateur de la protestation électorale**

Dominique Reynié (dir.), octobre 2021, 72 pages

Parti et Démocratie

Piero Ignazi, aux éditions Calmann-Lévy, avec le concours de la Fondapol et de Terra Nova, octobre 2021, 504 pages

Commerce illicite de cigarettes, volet II.**Identifier les parties prenantes, les effets de réseaux et les enjeux financiers**

Mathieu Zagrodzki, Romain Maneveau et Arthur Persais, octobre 2021, 32 pages

Complémentaires santé : moteur de l'innovation sanitaire

Nicolas Bouzou et Guillaume Moukala Same, octobre 2021, 47 pages

Les décroissants en France. Un essai de typologie

Eddy Fougier, septembre 2021, 31 pages

Les attentats islamistes dans le monde, 1979-2021

Fondapol, septembre 2021, 84 pages

Les primaires électorales et les systèmes de départage des candidats à l'élection présidentielle

Laurence Morel et Pascal Perrineau, août 2021, 51 pages

L'idéologie woke. Face au wokisme (2)

Pierre Valentin, juillet 2021, 32 pages

L'idéologie woke. Anatomie du wokisme (1)

Pierre Valentin, juillet 2021, 34 pages

Protestation électorale en 2021 ?**Données issues du 1^{er} tour des élections régionales**

Abdellah Bouhend, Victor Delage, Anne Flambert, Élixa Grandjean, Katherine Hamilton, Léo Major, Dominique Reynié, juin 2021, 40 pages

2022, le risque populiste en France (vague 4)**Un indicateur de la protestation électorale**

Dominique Reynié (dir.), juin 2021, 64 pages

La conversion des Européens aux valeurs de droite

Victor Delage, mai 2021, 40 pages

Les coûts de la transition écologique

Guillaume Bazot, mai 2021, 37 pages

Le XXI^e siècle du christianisme

Dominique Reynié (dir.), éditions du Cerf, mai 2021, 376 pages

Les protestants en France, une minorité active

Jean-Paul Willaime, avril 2021, 34 pages

L'agriculture bio et l'environnement

Bernard Le Buanec, mars 2021, 27 pages

Devrions-nous manger bio ?

Léon Guéguen, mars 2021, 36 pages

Quel avenir pour l'agriculture et l'alimentation bio ?

Gil Kressmann, mars 2021, 48 pages

Pauvreté dans le monde : une baisse menacée par la crise sanitaire

Julien Damon, février 2021, 33 pages

Reconquérir la biodiversité, mais laquelle ?

Christian Lévêque, février 2021, 37 pages

Énergie nucléaire : la nouvelle donne internationale

Marco Baroni, février 2021, 66 pages

Souveraineté économique : entre ambitions et réalités

Emmanuel Combe et Sarah Guillou, janvier 2021, 66 pages

Relocaliser en décarbonant grâce à l'énergie nucléaire

Valérie Faudon, janvier 2021, 36 pages

Après le Covid-19, le transport aérien en Europe : le temps de la décision

Emmanuel Combe et Didier Bréchemier, décembre 2020, 40 pages

Avant le Covid-19, le transport aérien en Europe : un secteur déjà fragilisé

Emmanuel Combe et Didier Bréchemier, décembre 2020, 35 pages

Glyphosate, le bon grain et l'ivraie

Marcel Kuntz, novembre 2020, 45 pages

Covid-19 : la réponse des plateformes en ligne face à l'ultradroite

Maygane Janin et Flora Deverell, novembre 2020, 42 pages

2022, le risque populiste en France (vagues 2 et 3)

Un indicateur de la protestation électorale Dominique Reynié, octobre 2020, 86 pages

Relocalisations : laisser les entreprises décider et protéger leur actionnariat

Frédéric Gonand, septembre 2020, 37 pages

Europe : la transition bas carbone, un bon usage de la souveraineté

Patrice Geoffron, septembre 2020, 35 pages

Relocaliser en France avec l'Europe

Yves Bertoncini, septembre 2020, 40 pages

Relocaliser la production après la pandémie ?

Paul-Adrien Hyppolite, septembre 2020, 46 pages

Qui paie ses dettes s'enrichit

Christian Pfister et Natacha Valla, septembre 2020, 37 pages

L'opinion européenne en 2019

Dominique Reynié (dir.), éditions Marie B/collection Lignes de Repères, septembre 2020, 212 pages

Les assureurs face au défi climatique

Arnaud Chneiweiss et José Bardaji, août 2020, 33 pages

Changements de paradigme

Josef Konvitz, juillet 2020, 20 pages

Hongkong : la seconde rétrocession

Jean-Pierre Cabestan et Laurence Daziano, juillet 2020, 62 pages

Tsunami dans un verre d'eau

Regard sur le vote Europe Écologie-Les Verts aux élections municipales de 2014 et de 2020 dans 41 villes de plus de 100 000 habitants Sous la direction de Dominique Reynié, juillet 2020, 44 pages

Innovation politique 2019 (tome 2)

Fondapol, juin 2020, 412 pages

Innovation politique 2019 (tome 1)

Fondapol, juin 2020, 400 pages

Covid-19 - États-Unis, Chine, Russie, les grandes puissances inquiètent l'opinion

Victor Delage, juin 2020, 16 pages

De la distanciation sociale à la distanciation intime

Anne Muxel, juin 2020, 24 pages

Covid-19 : Cartographie des émotions en France

Madeleine Hamel, mai 2020, 24 pages

Ne gaspillons pas une crise

Josef Konvitz, avril 2020, 23 pages

Retraites : leçons des réformes suédoises

Kristoffer Lundberg, avril 2020, 37 pages

Retraites : leçons des réformes belges

Frank Vandenbroucke, février 2020, 40 pages

Les biotechnologies en Chine : un état des lieux

Aifang Ma, février 2020, 44 pages

Radiographie de l'antisémitisme en France

AJC Paris et Fondapol, janvier 2020, 32 pages

OGM et produits d'édition du génome : enjeux réglementaires et géopolitiques

Catherine Regnault-Roger, janvier 2020, 35 pages

Des outils de modification du génome au service de la santé humaine et animale

Catherine Regnault-Roger, janvier 2020, 32 pages

Des plantes biotech au service de la santé du végétal et de l'environnement

Catherine Regnault-Roger, janvier 2020, 32 pages

Le soldat augmenté : regards croisés sur l'augmentation des performances du soldat

CREC Saint-Cyr et la Fondapol, décembre 2019, 128 pages

L'Europe face aux nationalismes économiques américain et chinois (3)**Défendre l'économie européenne par la politique commerciale**

Emmanuel Combe, Paul-Adrien Hyppolite et Antoine Michon, novembre 2019, 52 pages

L'Europe face aux nationalismes économiques américain et chinois (2)**Les pratiques anticoncurrentielles étrangères**

Emmanuel Combe, Paul-Adrien Hyppolite et Antoine Michon, novembre 2019, 40 pages

L'Europe face aux nationalismes économiques américain et chinois (1)**Politique de concurrence et industrie européenne**

Emmanuel Combe, Paul-Adrien Hyppolite et Antoine Michon, novembre 2019, 36 pages

Les attentats islamistes dans le monde, 1979-2019

Fondapol, novembre 2019, 80 pages

Vers des prix personnalisés à l'heure du numérique ?

Emmanuel Combe, octobre 2019, 46 pages

2022, le risque populiste en France (vague 1)**Un indicateur de la protestation électorale**

Dominique Reynié, octobre 2019, 44 pages

La Cour européenne des droits de l'homme, protectrice critiquée des « libertés invisibles »

Jean-Luc Sauron, octobre 2019, 48 pages

1939, l'alliance soviéto-nazie : aux origines de la fracture européenne

Stéphane Courtois, septembre 2019, 51 pages

Saxe et Brandebourg. Percée de l’AfD aux élections régionales du 1^{er} septembre 2019

Patrick Moreau, septembre 2019, 26 pages

Campements de migrants sans-abri : Comparaisons européennes et recommandations

Julien Damon, septembre 2019, 44 pages

Vox, la fin de l’exception espagnole

Astrid Barrio, août 2019, 36 pages

Élections européennes 2019. Le poids des électorats comparé au poids électoral des groupes parlementaires

Raphaël Grelon et Guillemette Lano. Avec le concours de Victor Delage et Dominique Reynié, juillet 2019, 22 pages

Allô maman bobo (2). L’électorat urbain, de la gentrification au désenchantement

Nelly Garnier, juillet 2019, 40 pages

Allô maman bobo (1). L’électorat urbain, de la gentrification au désenchantement

Nelly Garnier, juillet 2019, 44 pages

L’affaire Séralini. L’impasse d’une science militante

Marcel Kuntz, juin 2019, 35 pages

Démocraties sous tension

Sous la direction de Dominique Reynié, mai 2019,

volume I, Les enjeux, 156 pages ; **volume II**, Les pays, 120 pages

Enquête réalisée en partenariat avec l’International Republican Institute

La longue gouvernance de Poutine

Michel Eltchaninoff, mai 2019, 31 pages

Politique du handicap : pour une société inclusive

Sophie Cluzel, avril 2019, 23 pages

Ferroviaire : ouverture à la concurrence, une chance pour la SNCF

David Valence et François Bouchard, mars 2019, 42 pages

Un an de populisme italien

Alberto Toscano, mars 2019, 33 pages

Une mosquée mixte pour un islam spirituel et progressiste

Eva Janadin et Anne-Sophie Monsinay, février 2019, 46 pages

Une civilisation électrique (2). Vers le réenchantement

Alain Beltran et Patrice Carré, février 2019, 34 pages

Une civilisation électrique (1). Un siècle de transformations

Alain Beltran et Patrice Carré, février 2019, 32 pages

Prix de l’électricité : entre marché, régulation et subvention

Jacques Percebois, février 2019, 42 pages

Vers une société post-carbone

Patrice Geoffron, février 2019, 36 pages

Énergie-climat en Europe : pour une excellence écologique

Emmanuel Tuchscherer, février 2019, 26 pages

Innovation politique 2018 (tome 2)

Fondapol, janvier 2019, 544 pages

Innovation politique 2018 (tome 1)

Fondapol, janvier 2019, 472 pages

L’opinion européenne en 2018

Dominique Reynié (dir.), éditions Marie B/collection Lignes de Repères, janvier 2019, 176 pages

La contestation animaliste radicale

Eddy Fougier, janvier 2019, 35 pages

Le numérique au secours de la santé

Serge Soudoplatoff, janvier 2019, 38 pages

Le nouveau pouvoir français et la coopération franco-japonaise

Fondapol, décembre 2018, 204 pages

Les apports du christianisme à l'unité de l'Europe

Jean-Dominique Durand, décembre 2018, 29 pages

La crise orthodoxe (2). Les convulsions, du XIX^e siècle à nos jours

Jean-François Colosimo, décembre 2018, 31 pages

La crise orthodoxe (1). Les fondations, des origines au XIX^e siècle

Jean-François Colosimo, décembre 2018, 28 pages

La France et les chrétiens d'Orient, dernière chance

Jean-François Colosimo, décembre 2018, 33 pages

Le christianisme et la modernité européenne (2)**Comprendre le retour de l'institution religieuse**

Philippe Portier et Jean-Paul Willaime, décembre 2018, 30 pages

Le christianisme et la modernité européenne (1)**Récuser le déni**

Philippe Portier et Jean-Paul Willaime, décembre 2018, 30 pages

Commerce illicite de cigarettes : les cas de Barbès-La Chapelle, Saint-Denis et Aubervilliers-Quatre-Chemins

Mathieu Zagrodzki, Romain Maneveau et Arthur Persais, novembre 2018, 64 pages

L'avenir de l'hydroélectricité

Jean-Pierre Corniou, novembre 2018, 41 pages

Retraites : Leçons des réformes italiennes

Michel Martone, novembre 2018, 33 pages

Les géants du numérique (2) : un frein à l'innovation ?

Paul-Adrien Hyppolite et Antoine Michon, novembre 2018, 77 pages

Les géants du numérique (1) : magnats de la finance

Paul-Adrien Hyppolite et Antoine Michon, novembre 2018, 56 pages

L'intelligence artificielle en Chine : un état des lieux

Aifang Ma, novembre 2018, 40 pages

Alternative für Deutschland : établissement électoral

Patrick Moreau, octobre 2018, 49 pages

Les Français jugent leur système de retraite

Fondapol, octobre 2018, 28 pages

Migrations : la France singulière

Didier Leschi, octobre 2018, 34 pages

Les Français face à la crise démocratique : Immigration, populisme, Trump, Europe...

AJC Europe et la Fondapol, septembre 2018, 72 pages

La révision constitutionnelle de 2008 : un premier bilan**Préface d'Édouard Balladur et de Jack Lang**

Hugues Hourdin, octobre 2018, 28 pages

Les « Démocrates de Suède » : un vote anti-immigration

Johan Martinsson, septembre 2018, 41 pages

Les Suédois et l'immigration (2) : fin du consensus ?

Tino Sanandaji, septembre 2018, 33 pages

Les Suédois et l'immigration (1) : fin de l'homogénéité ?

Tino Sanandaji, septembre 2018, 35 pages

Éthiques de l'immigration

Jean-Philippe Vincent, juin 2018, 35 pages

Les addictions chez les jeunes (14-24 ans)

Fondapol, juin 2018, 56 pages

Enquête réalisée en partenariat avec la Fondation Gabriel Péri et le Fonds Actions Addictions

Villes et voitures : pour une réconciliation

Jean Coldefy, juin 2018, 40 pages

France : combattre la pauvreté des enfants

Julien Damon, mai 2018, 32 pages

Que pèsent les syndicats ?

Dominique Andolfatto, avril 2018, 40 pages

L'élan de la francophonie : pour une ambition française (2)

Benjamin Boutin, mars 2018, 28 pages

L'élan de la francophonie : une communauté de langue et de destin (1)

Benjamin Boutin, mars 2018, 28 pages

L'Italie aux urnes

Sofia Ventura, février 2018, 29 pages

L'intelligence artificielle : l'expertise partout accessible à tous

Serge Soudoplatoff, février 2018, 40 pages

L'innovation à l'ère du bien commun

Benjamin Boscher, Xavier Pavie, février 2018, 44 pages

Libérer l'islam de l'islamisme

Mohamed Louizi, janvier 2018, 64 pages

Gouverner le religieux dans un état laïc

Thierry Rambaud, janvier 2018, 36 pages

L'opinion européenne en 2017

Dominique Reynié (dir.), Fondapol, janvier 2018, 140 pages

Innovation politique 2017 (tome 2)

Fondapol, janvier 2018, 492 pages

Innovation politique 2017 (tome 1)

Fondapol, janvier 2018, 468 pages

Une « norme intelligente » au service de la réforme

Victor Fabre, Mathieu Kohmann, Mathieu Luinaud, décembre 2017, 28 pages

Autriche : virage à droite

Patrick Moreau, novembre 2017, 32 pages

Pour repenser le bac, réformons le lycée et l'apprentissage

Fayçal Hafied, novembre 2017, 55 pages

Où va la démocratie ?

Sous la direction de Dominique Reynié, Plon, octobre 2017, 320 pages

Violence antisémite en Europe 2005-2015

Johannes Due Enstad, septembre 2017, 31 pages

Pour l'emploi : la subrogation du crédit d'impôt des services à la personne

Bruno Despujol, Olivier Peraldi et Dominique Reynié, septembre 2017, 33 pages

Marché du travail : pour la réforme !

Fayçal Hafied, juillet 2017, 45 pages

Le fact-checking : une réponse à la crise de l'information et de la démocratie

Farid Gueham, juillet 2017, 49 pages

Notre-Dame- des-Landes : l'État, le droit et la démocratie empêchés

Bruno Hug de Larauze, mai 2017, 37 pages

France : les juifs vus par les musulmans. Entre stéréotypes et méconnaissances

Mehdi Ghouirgate, Iannis Roder et Dominique Schnapper, mai 2017, 38 pages

Dettes publiques : la mesurer, la réduire

Jean-Marc Daniel, avril 2017, 33 pages

Parfaire le paritarisme par l'indépendance financière

Julien Damon, avril 2017, 36 pages

Former, de plus en plus, de mieux en mieux. L'enjeu de la formation professionnelle

Olivier Faron, avril 2017, 31 pages

Les troubles du monde, l'islamisme et sa récupération populiste :**l'Europe démocratique menacée**

Pierre-Adrien Hanania, AJC, Fondapol, mars 2017, 44 pages

Porno addiction : nouvel enjeu de société

David Reynié, mars 2017, 34 pages

Calais : miroir français de la crise migratoire européenne (2)

Jérôme Fourquet et Sylvain Manternach, mars 2017, 52 pages

Calais : miroir français de la crise migratoire européenne (1)

Jérôme Fourquet et Sylvain Manternach, mars 2017, 38 pages

L'actif épargne logement

Pierre-François Gouiffès, février 2017, 31 pages

Réformer : quel discours pour convaincre ?

Christophe de Voogd, février 2017, 37 pages

De l'assurance maladie à l'assurance santé

Patrick Negaret, février 2017, 34 pages

Hôpital : libérer l'innovation

Christophe Marques et Nicolas Bouzou, février 2017, 30 pages

Le Front national face à l'obstacle du second tour

Jérôme Jaffré, février 2017, 33 pages

La République des entrepreneurs

Vincent Lorphelin, janvier 2017, 37 pages

Des startups d'État à l'État plateforme

Pierre Pezziardi et Henri Verdier, janvier 2017, 36 pages

Vers la souveraineté numérique

Farid Gueham, janvier 2017, 31 pages

Repenser notre politique commerciale

Laurence Daziano, janvier 2017, 35 pages

Mesures de la pauvreté, mesures contre la pauvreté

Julien Damon, décembre 2016, 25 pages

L'Autriche des populistes

Patrick Moreau, novembre 2016, 59 pages

L'Europe face aux défis du pétro-solaire

Albert Bressand, novembre 2016, 34 pages

Le Front national en campagnes. Les agriculteurs et le vote FN

Eddy Fougier et Jérôme Fourquet, octobre 2016, 36 pages

Innovation politique 2016

Fondapol, PUF, octobre 2016, 758 pages

Le nouveau monde de l'automobile (2) : les promesses de la mobilité électrique

Jean-Pierre Corniou, octobre 2016, 48 pages

Le nouveau monde de l'automobile (1) : l'impasse du moteur à explosion

Jean-Pierre Corniou, octobre 2016, 34 pages

L'opinion européenne en 2016

Dominique Reynié (dir.), Éditions Lignes de Repères, septembre 2016, 224 pages

L'individu contre l'étatisme. Actualité de la pensée libérale française (XX^e siècle)

Jérôme Perrier, septembre 2016, 39 pages

L'individu contre l'étatisme. Actualité de la pensée libérale française (XIX^e siècle)

Jérôme Perrier, septembre 2016, 39 pages

Refonder l'audiovisuel public

Olivier Babeau, septembre 2016, 31 pages

La concurrence au défi du numérique

Charles-Antoine Schwerer, juillet 2016, 27 pages

Portrait des musulmans d'Europe : unité dans la diversité

Vincent Tournier, juin 2016, 51 pages

Portrait des musulmans de France : une communauté plurielle

Nadia Henni-Moulaï, juin 2016, 33 pages

La blockchain, ou la confiance distribuée

Yves Caseau et Serge Soudoplatoff, juin 2016, 35 pages

La gauche radicale : liens, lieux et luttes (2012-2017)

Sylvain Boulouque, mai 2016, 41 pages

Gouverner pour réformer : éléments de méthode

Erwan Le Noan et Matthieu Montjotin, mai 2016, 54 pages

Les zadistes (2) : la tentation de la violence

Eddy Fougier, avril 2016, 29 pages

Les zadistes (1) : un nouvel anticapitalisme

Eddy Fougier, avril 2016, 29 pages

Régionales (2) : les partis, contestés mais pas concurrencés

Jérôme Fourquet et Sylvain Manternach, mars 2016, 39 pages

Régionales (1) : vote FN et attentats

Jérôme Fourquet et Sylvain Manternach, mars 2016, 45 pages

Un droit pour l'innovation et la croissance

Sophie Vermeille, Mathieu Kohmann et Mathieu Luinaud, février 2016, 38 pages

Le lobbying : outil démocratique

Anthony Escurat, février 2016, 32 pages

Valeurs d'islam

Dominique Reynié (dir.), préface par le cheikh Khaled Bentounès, PUF, janvier 2016, 432 pages

Chiites et sunnites : paix impossible ?

Mathieu Terrier, janvier 2016, 29 pages

Projet d'entreprise : renouveler le capitalisme

Daniel Hurstel, décembre 2015, 29 pages

Le mutualisme : répondre aux défis assurantiels

Arnaud Chneiweiss et Stéphane Tisserand, novembre 2015, 32 pages

L'opinion européenne en 2015

Dominique Reynié (dir.), Éditions Lignes de Repères, novembre 2015, 140 pages

La noopolitique : le pouvoir de la connaissance

Idriss J. Aberkane, novembre 2015, 40 pages

Innovation politique 2015

Fondapol, PUF, octobre 2015, 576 pages

Good COP21, Bad COP21 (2) : une réflexion à contre-courant

Albert Bressand, octobre 2015, 35 pages

Good COP21, Bad COP21 (1) : le Kant européen et le Machiavel chinois

Albert Bressand, octobre 2015, 34 pages

PME : nouveaux modes de financement

Mohamed Abdesslam et Benjamin Le Pendeven, octobre 2015, 30 pages

Vive l'automobilisme ! (2). Pourquoi il faut défendre la route

Mathieu Flonneau et Jean-Pierre Orfeuill, octobre 2015, 32 pages

Vive l'automobilisme ! (1). Les conditions d'une mobilité conviviale

Mathieu Flonneau et Jean-Pierre Orfeuill, octobre 2015, 27 pages

Crise de la conscience arabo-musulmane

Malik Bezouh, septembre 2015, 25 pages

Départementales de mars 2015 (3) : le second tour

Jérôme Fourquet et Sylvain Mantemach, août 2015, 41 pages

Départementales de mars 2015 (2) : le premier tour

Jérôme Fourquet et Sylvain Mantemach, août 2015, 43 pages

Départementales de mars 2015 (1) : le contexte

Jérôme Fourquet et Sylvain Mantemach, août 2015, 30 pages

Enseignement supérieur : les limites de la « mastérisation »

Julien Gonzalez, juillet 2015, 33 pages

Politique économique : l'enjeu franco-allemand

Wolfgang Glomb et Henry d'Arcole, juin 2015, 22 pages

Les lois de la primaire. Celles d'hier, celles de demain

François Bazin, juin 2015, 35 pages

Économie de la connaissance

Idriss J. Aberkane, mai 2015, 40 pages

Lutter contre les vols et cambriolages : une approche économique

Emmanuel Combe et Sébastien Daziano, mai 2015, 44 pages

Unir pour agir : un programme pour la croissance

Alain Madelin, mai 2015, 42 pages

Nouvelle entreprise et valeur humaine

Francis Mer, avril 2015, 21 pages

Les transports et le financement de la mobilité

Yves Crozet, avril 2015, 23 pages

Numérique et mobilité : impacts et synergies

Jean Coldefy, avril 2015, 24 pages

Islam et démocratie : face à la modernité

Mohamed Beddy Ebnou, mars 2015, 27 pages

Islam et démocratie : les fondements

Aḥmad Al-Raysuni, mars 2015, 27 pages

Les femmes et l'islam : une vision réformiste

Asma Lamrabet, mars 2015, 36 pages

Éducation et islam

Mustapha Cherif, mars 2015, 34 pages

Que nous disent les élections législatives partielles depuis 2012 ?

Dominique Reynié, février 2015, 4 pages

L'islam et les valeurs de la République

Saad Khiari, février 2015, 34 pages

Islam et contrat social

Philippe Moulinet, février 2015, 29 pages

Le soufisme : spiritualité et citoyenneté

Bariza Khiari, février 2015, 46 pages

L'humanisme et l'humanité en islam

Ahmed Bouyerdene, février 2015, 46 pages

Éradiquer l'hépatite C en France : quelles stratégies publiques ?

Nicolas Bouzou et Christophe Marques, janvier 2015, 32 pages

Coran, clés de lecture

Tareq Oubrou, janvier 2015, 32 pages

Le pluralisme religieux en islam, ou la conscience de l'altérité

Éric Geoffroy, janvier 2015, 28 pages

Mémoires à venir

Dominique Reynié, janvier 2015, enquête réalisée en partenariat avec la Fondation pour la Mémoire de la Shoah, 156 pages

La classe moyenne américaine en voie d'effritement

Julien Damon, décembre 2014, 31 pages

Pour une complémentaire éducation : l'école des classes moyennes

Erwan Le Noan et Dominique Reynié, novembre 2014, 48 pages

L'antisémitisme dans l'opinion publique française. Nouveaux éclairages

Dominique Reynié, novembre 2014, 44 pages

La politique de concurrence : un atout pour notre industrie

Emmanuel Combe, novembre 2014, 42 pages

Européennes 2014 (2) : poussée du FN, recul de l'UMP et vote breton

Jérôme Fourquet, octobre 2014, 44 pages

Européennes 2014 (1) : la gauche en miettes

Jérôme Fourquet, octobre 2014, 30 pages

Innovation politique 2014

Fondapol, PUF, octobre 2014, 554 pages

Énergie-climat : pour une politique efficace

Albert Bressand, septembre 2014, 47 pages

L'urbanisation du monde. Une chance pour la France

Laurence Daziano, juillet 2014, 34 pages

Que peut-on demander à la politique monétaire ?

Pascal Salin, mai 2014, 38 pages

Le changement, c'est tout le temps ! 1514 - 2014

Suzanne Baverez et Jean Sènié, mai 2014, 48 pages

Trop d'émigrés ? Regards sur ceux qui partent de France

Julien Gonzalez, mai 2014, 48 pages

L'opinion européenne en 2014

Dominique Reynié (dir.), Éditions Lignes de Repères, avril 2014, 284 pages

Taxer mieux, gagner plus

Robin Rivaton, avril 2014, 52 pages

L'État innovant (2) : diversifier la haute administration

Kevin Brookes et Benjamin Le Pendeven, mars 2014, 35 pages

L'État innovant (1) : renforcer les think tanks

Kevin Brookes et Benjamin Le Pendeven, mars 2014, 43 pages

Pour un new deal fiscal

Gianmarco Monsellato, mars 2014, 8 pages

Faire cesser la mendicité avec enfants

Julien Damon, mars 2014, 35 pages

Le low cost, une révolution économique et démocratique

Emmanuel Combe, février 2014, 52 pages

Un accès équitable aux thérapies contre le cancer

Nicolas Bouzou, février 2014, 52 pages

Réformer le statut des enseignants

Luc Chatel, janvier 2014, 7 pages

Un outil de finance sociale : les social impact bonds

Yan de Kerorguen, décembre 2013, 27 pages

Pour la croissance, la débureaucratisation par la confiance

Pierre Pezziardi, Serge Soudoplatoff et Xavier Quérat-Hément, novembre 2013, 37 pages

Les valeurs des Franciliens

Guénaëlle Gault, octobre 2013, 22 pages

Sortir d'une grève étudiante : le cas du Québec

Jean-Patrick Brady et Stéphane Paquin, octobre 2013, 31 pages

Un contrat de travail unique avec indemnités de départ intégrées

Charles Beigbeder, juillet 2013, 5 pages

L'opinion européenne en 2013

Dominique Reynié (dir.), Éditions Lignes de Repères, juillet 2013, 268 pages

La nouvelle vague des émergents : Bangladesh, Éthiopie, Nigeria, Indonésie, Vietnam, Mexique

Laurence Daziano, juillet 2013, 29 pages

Transition énergétique européenne : bonnes intentions et mauvais calculs

Albert Bressand, juillet 2013, 33 pages

La démobilité : travailler, vivre autrement

Julien Damon, juin 2013, 35 pages

Le Kapital. Pour rebâtir l'industrie

Christian Saint-Étienne et Robin Rivaton, avril 2013, 32 pages

Code éthique de la vie politique et des responsables publics en France

Les Arvernes, Fondapol, avril 2013, 12 pages

Les classes moyennes dans les pays émergents

Julien Damon, avril 2013, 26 pages

Innovation politique 2013

Fondapol, PUF, janvier 2013, 652 pages

Relancer notre industrie par les robots (2) : les stratégies

Robin Rivaton, décembre 2012, 30 pages

Relancer notre industrie par les robots (1) : les enjeux

Robin Rivaton, décembre 2012, 40 pages

La compétitivité passe aussi par la fiscalité

Aldo Cardoso, Michel Didier, Bertrand Jacquillat, Dominique Reynié et Grégoire Sentilhes, décembre 2012, 20 pages

Une autre politique monétaire pour résoudre la crise

Nicolas Goetzmann, décembre 2012, 28 pages

La nouvelle politique fiscale rend-elle l'ISF inconstitutionnel ?

Aldo Cardoso, novembre 2012, 5 pages

Fiscalité : pourquoi et comment un pays sans riches est un pays pauvre...

Bertrand Jacquillat, octobre 2012, 30 pages

Youth and Sustainable Development

Fondapol/Nomadéis/United Nations, juin 2012, 80 pages

La philanthropie. Des entrepreneurs de solidarité

Francis Charhon, mai / juin 2012, 34 pages

Les chiffres de la pauvreté : le sens de la mesure

Julien Damon, mai 2012, 30 pages

Libérer le financement de l'économie

Robin Rivaton, avril 2012, 40 pages

L'épargne au service du logement social

Julie Merle, avril 2012, 32 pages

L'opinion européenne en 2012

Dominique Reynié (dir.), Éditions Lignes de Repères, mars 2012, 210 pages

Valeurs partagées

Dominique Reynié (dir.), PUF, mars 2012, 362 pages

Les droites en Europe

Dominique Reynié (dir.), PUF, février 2012, 552 pages

Innovation politique 2012

Fondapol, PUF, janvier 2012, 648 pages

L'école de la liberté : initiative, autonomie et responsabilité

Charles Feuillerade, janvier 2012, 27 pages

Politique énergétique française (2) : les stratégies

Rémy Prud'homme, janvier 2012, 31 pages

Politique énergétique française (1) : les enjeux

Rémy Prud'homme, janvier 2012, 36 pages

Révolution des valeurs et mondialisation

Luc Ferry, janvier 2012, 27 pages

Quel avenir pour la social-démocratie en Europe ?

Sir Stuart Bell, décembre 2011, 32 pages

La régulation professionnelle : des règles non étatiques pour mieux responsabiliser

Jean-Pierre Teyssier, décembre 2011, 34 pages

L'hospitalité : une éthique du soin

Emmanuel Hirsch, décembre 2011, 29 pages

12 idées pour 2012

Fondapol, décembre 2011, 110 pages

Les classes moyennes et le logement

Julien Damon, décembre 2011, 40 pages

Réformer la santé : trois propositions

Nicolas Bouzou, novembre 2011, 30 pages

Le nouveau Parlement : la révision du 23 juillet 2008

Jean-Félix de Bujadou, novembre 2011, 32 pages

La responsabilité

Alain-Gérard Slama, novembre 2011, 32 pages

Le vote des classes moyennes

Élisabeth Dupoirier, novembre 2011, 40 pages

La compétitivité par la qualité

Emmanuel Combe et Jean-Louis Mucchielli, octobre 2011, 32 pages

Les classes moyennes et le crédit

Nicolas Pécourt, octobre 2011, 40 pages

Portrait des classes moyennes

Laure Bonneval, Jérôme Fourquet et Fabienne Gomant, octobre 2011, 36 pages

Morale, éthique, déontologie

Michel Maffesoli, octobre 2011, 33 pages

Sortir du communisme, changer d'époque

Stéphane Courtois (dir.), PUF, octobre 2011, 672 pages

L'énergie nucléaire après Fukushima : incident mineur ou nouvelle donne ?

Malcolm Grimston, septembre 2011, 15 pages

La jeunesse du monde

Dominique Reynié (dir.), Éditions Lignes de Repères, septembre 2011, 132 pages

Pouvoir d'achat : une politique

Emmanuel Combe, septembre 2011, 42 pages

La liberté religieuse

Henri Madelin, septembre 2011, 31 pages

Réduire notre dette publique

Jean-Marc Daniel, septembre 2011, 35 pages

Écologie et libéralisme

Corine Pelluchon, août 2011, 40 pages

Valoriser les monuments historiques : de nouvelles stratégies

Wladimir Mitrofanoff et Christiane Schmuckle-Mollard, juillet 2011, 22 pages

Contester les technosciences : leurs raisons

Eddy Fougier, juillet 2011, 34 pages

Contester les technosciences : leurs réseaux

Sylvain Boulouque, juillet 2011, 28 pages

La fraternité

Paul Thibaud, juin 2011, 26 pages

La transformation numérique au service de la croissance

Jean-Pierre Corniou, juin 2011, 45 pages

L'engagement

Dominique Schnapper, juin 2011, 26 pages

Liberté, Égalité, Fraternité

André Glucksmann, mai 2011, 30 pages

Quelle industrie pour la défense française ?

Guillaume Lagane, mai 2011, 21 pages

La religion dans les affaires : la responsabilité sociale de l'entreprise
Aurélien Acquier, Jean-Pascal Gond et Jacques Igalens, mai 2011, 33 pages

La religion dans les affaires : la finance islamique
Lila Guermas-Sayegh, mai 2011, 28 pages

Où en est la droite ? L'Allemagne
Patrick Moreau, avril 2011, 50 pages

Où en est la droite ? La Slovaquie
Étienne Boisserie, avril 2011, 35 pages

Qui détient la dette publique ?
Guillaume Leroy, avril 2011, 36 pages

Le principe de précaution dans le monde
Nicolas de Sadeleer, mars 2011, 33 pages

Comprendre le Tea Party
Henri Hude, mars 2011, 31 pages

Où en est la droite ? Les Pays-Bas
Niek Pas, mars 2011, 31 pages

Productivité agricole et qualité des eaux
Gérard Morice, mars 2011, 36 pages

L'Eau : du volume à la valeur
Jean-Louis Chaussade, mars 2011, 27 pages

Eau : comment traiter les micropolluants ?
Philippe Hartemann, mars 2011, 34 pages

Eau : défis mondiaux, perspectives françaises
Gérard Payen, mars 2011, 56 pages

L'irrigation pour une agriculture durable
Jean-Paul Renoux, mars 2011, 38 pages

Gestion de l'eau : vers de nouveaux modèles
Antoine Frérot, mars 2011, 28 pages

Où en est la droite ? L'Autriche
Patrick Moreau, février 2011, 36 pages

La participation au service de l'emploi et du pouvoir d'achat
Jacques Perche et Antoine Pertinax, février 2011, 28 pages

Le tandem franco-allemand face à la crise de l'euro
Wolfgang Glomb, février 2011, 34 pages

2011, la jeunesse du monde
Dominique Reynié (dir.), janvier 2011, 88 pages

L'opinion européenne en 2011
Dominique Reynié (dir.), Édition Lignes de Repères, janvier 2011, 254 pages

Administration 2.0
Thierry Weibel, janvier 2011, 45 pages

Où en est la droite ? La Bulgarie
Antony Todorov, décembre 2010, 28 pages

Le retour du tirage au sort en politique
Gil Delannoi, décembre 2010, 34 pages

La compétence morale du peuple
Raymond Boudon, novembre 2010, 26 pages

L'Académie au pays du capital

Bernard Belloc et Pierre-François Mourier, PUF, novembre 2010, 222 pages

Pour une nouvelle politique agricole commune

Bernard Bachelier, novembre 2010, 27 pages

Sécurité alimentaire : un enjeu global

Bernard Bachelier, novembre 2010, 27 pages

Les vertus cachées du low cost aérien

Emmanuel Combe, novembre 2010, 36 pages

Innovation politique 2011

Fondapol, PUF, novembre 2010, 676 pages

Défense : surmonter l'impasse budgétaire

Guillaume Lagane, octobre 2010, 30 pages

Où en est la droite ? L'Espagne

Joan Marcet, octobre 2010, 34 pages

Les vertus de la concurrence

David Sraer, septembre 2010, 40 pages

Internet, politique et coproduction citoyenne

Robin Berjon, septembre 2010, 28 pages

Où en est la droite ? La Pologne

Dominika Tomaszewska-Mortimer, août 2010, 38 pages

Où en est la droite ? La Suède et le Danemark

Jacob Christensen, juillet 2010, 40 pages

Quel policier dans notre société ?

Mathieu Zagrodzki, juillet 2010, 24 pages

Où en est la droite ? L'Italie

Sofia Ventura, juillet 2010, 32 pages

Crise bancaire, dette publique : une vue allemande

Wolfgang Glomb, juillet 2010, 22 pages

Dette publique, inquiétude publique

Jérôme Fourquet, juin 2010, 28 pages

Une régulation bancaire pour une croissance durable

Nathalie Janson, juin 2010, 30 pages

Quatre propositions pour rénover notre modèle agricole

Pascal Perri, mai 2010, 28 pages

Régionales 2010 : que sont les électeurs devenus ?

Pascal Perrineau, mai 2010, 52 pages

L'opinion européenne en 2010

Dominique Reynié (dir.), Éditions Lignes de Repères, mai 2010, 245 pages

Pays-Bas : la tentation populiste

Christophe de Voogd, mai 2010, 43 pages

Quatre idées pour renforcer le pouvoir d'achat

Pascal Perri, avril 2010, 26 pages

Où en est la droite ? La Grande-Bretagne

David Hanley, avril 2010, 30 pages

Renforcer le rôle économique des régions

Nicolas Bouzou, mars 2010, 28 pages

Réduire la dette grâce à la Constitution

Jacques Delpla, février 2010, 54 pages

Stratégie pour une réduction de la dette publique française

Nicolas Bouzou, février 2010, 30 pages

Iran : une révolution civile ?

Nader Vahabi, novembre 2009, 16 pages

Où va la politique de l'église catholique ? D'une querelle du libéralisme à l'autre

Émile Perreau-Saussine, octobre 2009, 26 pages

Agir pour la croissance verte

Valéry Morron et Deborah Sanchez, octobre 2009, 8 pages

L'économie allemande à la veille des législatives de 2009

Nicolas Bouzou et Jérôme Duval-Hamel, septembre 2009, 7 pages

Élections européennes 2009 : analyse des résultats en Europe et en France

Corinne Deloy, Dominique Reynié et Pascal Perrineau, septembre 2009, 50 pages

Retour sur l'alliance soviéto-nazie, 70 ans après

Stéphane Courtois, juillet 2009, 16 pages

L'État administratif et le libéralisme. Une histoire française

Lucien Jaume, juin 2009, 26 pages

La politique européenne de développement : une réponse à la crise de la mondialisation ?

Jean-Michel Debrat, juin 2009, 30 pages

La protestation contre la réforme du statut des enseignants-chercheurs :

défense du statut, illustration du statu quo

Suivi d'une discussion entre l'auteur et Bruno Bensasson David Bonneau, mai 2009, 40 pages

La lutte contre les discriminations liées à l'âge en matière d'emploi

Élise Muir (dir.), mai 2009, 65 pages

Quatre propositions pour que l'Europe ne tombe pas dans le protectionnisme

Nicolas Bouzou, mars 2009, 12 pages

Après le 29 janvier : la fonction publique contre la société civile ?

Une question de justice sociale et un problème démocratique

Dominique Reynié, mars 2009, 22 pages

La réforme de l'enseignement supérieur en Australie

Zoe McKenzie, mars 2009, 74 pages

Les réformes face au conflit social

Dominique Reynié, janvier 2009, 14 pages

L'opinion européenne en 2009

Dominique Reynié (dir.), Éditions Lignes de Repères, mars 2009, 237 pages

Travailler le dimanche : qu'en pensent ceux qui travaillent le dimanche ?

Sondage, analyse, éléments pour le débat

Dominique Reynié, janvier 2009, 18 pages

Stratégie européenne pour la croissance verte

Elvire Fabry et Damien Tresallet (dir.), novembre 2008, 125 pages

Défense, immigration, énergie : regards croisés franco-allemands

sur trois priorités de la présidence française de l'UE

Elvire Fabry, octobre 2008, 35 pages

Le débat public a besoin de la Fondapol et la Fondapol a besoin de vous!

Pour préserver son indépendance et conduire sa mission d'utilité publique, la Fondapol, institution de la société civile, a besoin du soutien des entreprises et des particuliers.

Reconnue d'utilité publique par décret en date du 14 avril 2004, la Fondapol peut recevoir des dons et des legs des particuliers et des entreprises.

Vous êtes une entreprise, un organisme, une association

Votre entreprise bénéficie d'une réduction d'impôt de 60 % du montant des dons versés imputer directement sur l'IS (ou le cas échéant sur l'IR), dans la limite de 5% du chiffre d'affaires HT (report possible durant 5 ans) (art. 238 *bis* du CGI).

Dans le cas d'un don de 10 000 €, vous pourrez déduire 6 000 € d'impôt, votre contribution aura effectivement coûté 4 000 € à votre entreprise.

Vous êtes un particulier

Au titre de l'IR, vous bénéficiez d'une réduction d'impôt de 66 % du montant des dons versés, dans la limite de 20 % du revenu imposable (report possible durant 5 ans) ;

Au titre de l'IFI, vous bénéficiez d'une réduction d'impôt de 75 % du montant des dons versés, dans la limite de 50 000 €.

Dans le cas d'un don de 1 000 €, vous pourrez déduire 660 € de votre IR ou 750 € de votre IFI.

contact : Anne Flambert + 33 (0)1 47 53 67 09 _ anne.flambert@fondapol.org

Je soutiens la Fondapol

voici ma contribution de :

- 100 € 500 € 1000 € 5000 €
 10000 € 50000 € Autre montant : _____ €

Je choisis de faire un don :

- À titre personnel
 Au titre de la société suivante : _____

Destinataire du reçu fiscal : _____

N° _____ Rue _____

Code postal _____ Ville _____

- Par chèque, à l'ordre de
la **Fondation pour l'innovation politique**
 Par virement bancaire daté du : _____
au profit du compte
Fondation pour l'innovation politique
à la Caisse des dépôts et consignations : _____

IBAN : FR77 4003 1000 0100 0029 9345 Z16

BIC : CDCGFRPPXXX

À renvoyer à :

Fondation pour
l'innovation
politique
11, rue de
Grenelle
75007 Paris

Contact :

Anne Flambert
Responsable
administratif
et financier
01 47 53 67 09



JEUX VIDÉO : VIOLENCE ET ADDICTION ?

Par Loïse LYONNET et Michaël STORA

Devenus des objets culturels à part entière, les jeux vidéo occupent une place de plus en plus importante dans le quotidien des jeunes. Véritables phénomènes de société, ces jeux permettent au joueur de faire pleinement partie du scénario dans lequel il évolue.

Les jeux vidéo sont souvent perçus comme violents et addictifs, donc nuisibles. Ils pervertiraient la jeunesse en favorisant des comportements violents, isoleraient et seraient responsables de graves troubles. Le jeu vidéo semble être un coupable idéal pour expliquer des phénomènes de société déviants. Des clichés qui peuvent avoir la vie dure, malgré un ensemble de mesures de protection développées à l'initiative de l'industrie vidéoludique elle-même.

Il s'agit d'un média qui récompense l'investissement du joueur, notamment en termes de temps de jeu. C'est simple, plus on joue, plus on progresse. Certains d'entre eux comportent même des *Dark Patterns*, fonctionnalités destinées à augmenter le temps de jeu ou les dépenses des joueurs. Autant de raisons d'inquiéter les familles, les professionnels de santé ainsi que les autorités publiques, qui se saisissent peu à peu du sujet de l'addiction aux écrans.

Dans une logique de valorisation de pratiques saines du jeu vidéo, il s'agit de mobiliser l'ensemble des acteurs pour mieux informer les jeunes joueurs et mieux entourer les parents. D'ouvrir le débat également face à un sujet complexe qui ne peut se réduire à un débat binaire. Enfin, nous devons aller plus loin en développant l'idée d'une nécessaire responsabilité éthique et citoyenne des acteurs de l'industrie. Vastes et urgents défis, à l'ère de l'omniprésence des écrans.

Les médias

**ANTHROPO
TECHNIE**
LES ENJEUX DE L'HUMAIN AUGMENTÉ



Le site internet

fondapol.org



Les données en open data

data.fondapol.org



978 2 36408 340 0

ISBN : 978-2-36408-340-0

5 €