

Ecrans, jeux vidéo : tous dépendants ?

Colloque, 6 juin 2019

La Bibliothèque nationale de France, détentrice de la première collection publique de jeux vidéo en France, s'associe aux députés Audrey Dufeu-Schubert et Denis Masségli, respectivement membres des groupes d'études « Lutte contre les addictions » et « Jeux vidéo » de l'Assemblée nationale, pour organiser un colloque portant sur les notions de dépendance aux écrans et aux jeux vidéo. Alors que l'OMS vient officiellement d'inscrire l'excès de jeu vidéo dans la liste des maladies, cet événement, ouvert à tous, permettra de faire le point sur la question en réunissant institutions, associations et professionnels de santé.

Ecrans, jeux vidéo : tous dépendants ?

Usage excessif, dépendance voire addiction : notre relation aux objets numériques se voit de plus en plus mise en question sous le prisme de l'excès et d'un possible danger pour notre bien-être. Comment ce phénomène est-il perçu par les institutions, les associations et les professionnels de santé ? Par ailleurs, si l'on a tendance à associer certaines de ces pratiques aux plus jeunes, quel accompagnement existe-t-il alors, en amont comme en aval, pour eux-mêmes et leur famille ?

Se démarquant par sa puissance immersive, le jeu vidéo alimente d'autant plus ces questionnements sur les usages numériques et leurs incidences – négatives comme positives – sur les relations sociales, la scolarité, le travail, la santé... C'est ainsi qu'en juin dernier, l'Organisation Mondiale de la Santé faisait paraître la nouvelle classification internationale des maladies présentant un chapitre sur le trouble du jeu vidéo au sein de la section consacrée aux addictions. Quelles sont les implications d'une telle décision ?

La question des écrans et des jeux vidéo à la BnF

Les technologies numériques, par la transformation profonde des outils, des objets et des usages qu'elles impliquent, touchent directement les missions de la BnF (conserver, collecter, enrichir, transmettre). L'institution a depuis longtemps pris le tournant du numérique, tant sur la question de la nature même des collections (archivage du web français depuis 2006, collecte de documents nativement numériques) que sur celle de leur accès (numérisation de masse, création de la bibliothèque numérique Gallica, dématérialisation des services). **Les écrans sont ainsi devenus des outils de travail familiers des lecteurs et des usagers de la BnF.** Le sujet des usages et des enjeux de cette médiation numérique touche donc aussi la bibliothèque.

Certains segments de collection qu'elle conserve font l'objet de questionnements récurrents. C'est en particulier le cas des jeux vidéo. Depuis 1992, les éditeurs de contenus multimédias ont l'obligation de déposer leur production à la Bibliothèque nationale de France. Grâce à ce dispositif de dépôt légal complété par des acquisitions et des dons, **la BnF est détentrice de la première collection publique de jeux vidéo en France (17 000 jeux).** Le département de l'Audiovisuel qui en a la charge donne accès à ce fonds patrimonial au sein de la bibliothèque de recherche (en salle P du site François-Mitterrand) mais propose également une centaine de titres (sur PC, consoles, tablettes, grand écran, en réalité virtuelle...) dans les espaces ouverts à tous les publics (salle A).

Le Centre national de la littérature pour la jeunesse évalue la production vidéoludique destinée au jeune public et propose une sélection de titres en salle I.

Des manifestations destinées à faire connaître ces collections sont régulièrement organisées (colloque sur la conservation du patrimoine vidéoludique, play conférence, cycle sur les pionniers du jeu vidéo et l'actualité de la recherche dans ce domaine...). Par ces activités de collecte, de conservation, de diffusion et de valorisation, la BnF contribue à la patrimonialisation du jeu vidéo voire à sa légitimation.

L'institution ne pouvait faire l'économie d'interroger les inquiétudes que peut susciter la place toujours plus grande occupée par les écrans dans la société et se devait de contribuer aux débats qui interrogent les usages du numérique et les dérives de pratiques devenues intensives.

Ecrans, jeux vidéo : tous dépendants ?

Judi 6 juin 2019

13h30 - 18h

Belvédère - BnF I François-Mitterrand

Quai François-Mauriac, Paris 13^e

Entrée sur inscription

13h30 : accueil du public

14h : mot d'accueil par Denis Bruckmann, directeur général de la BnF

14h - 15h30

Première table ronde animée par Jean-Baptiste Manenti, Conseil national du numérique

- o Thomas Rohmer – Président de l'OPEN - Observatoire de la Parentalité de l'Éducation Numérique
- o Nicolas Prisse – Président de la MILDECA - Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives
- o Gaëlle Girardeau – Co-fondatrice et présidente de Cood (plateforme d'éducation au numérique)
- o Serge Tisseron – Psychiatre, psychanalyste et président fondateur de l'association 3-6-9-12

15h30 - 16h : pause

16h - 17h30

Deuxième table ronde

- o Olivier Phan – Psychiatre addictologue à la Clinique Dupré
- o Marion Haza – Psychologue clinicienne et maître de conférence à l'Université de Poitiers
- o Olivier Gérard-Andrieu – Coordonnateur Usages Numériques à l'UNAF (Union nationale des associations familiales) et responsable du projet PédaGoJeux
- o Jean-Michel Delile – Président de Fédération Addiction

A l'issue de l'après-midi, le département de l'Audiovisuel proposera des visites des espaces de conservation et de diffusion des collections vidéoludiques de la BnF.

Événement ouvert à tous sur inscription : <https://www.weezevent.com/gejv-addiction-ecrans>

Contact presse

Marie Payet, chef du service de presse de la BnF

01 53 79 41 18 - marie.payet@bnf.fr