



HAL
open science

Refus scolaire anxieux et addiction aux jeux vidéo chez les adolescents : une revue narrative de la littérature

E. Boussand, O. Phan, L. Benoit

► To cite this version:

E. Boussand, O. Phan, L. Benoit. Refus scolaire anxieux et addiction aux jeux vidéo chez les adolescents : une revue narrative de la littérature. *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'Adolescence*, 2021, 69 (5), pp.241-252. 10.1016/j.neurenf.2021.04.013 . hal-03485496

HAL Id: hal-03485496

<https://u-paris.hal.science/hal-03485496>

Submitted on 16 Oct 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

Refus scolaire anxieux et addiction aux jeux vidéo chez les adolescents : une revue narrative de la littérature

School refusal and internet gaming disorder in adolescents: Narrative review of literature

Auteurs :

E.Boussand¹, O.Phan^{2,3,4}, L.Benoit¹

¹ Unité Inserm 1178, maison de Solenn—maison des adolescents, université Paris-Descartes, hôpital Cochin, AP—HP, Sorbonne Paris-Cité, 75679 Paris cedex 14, France

² Centre Pierre-Nicole, consultation jeunes consommateurs, Croix-Rouge française, 75005 Paris, France

³ LPPS Université de Paris, 92774 Boulogne-Billancourt, France.

⁴ Clinique Dupré, Fondation santé des étudiants de France, 92330 Sceaux, France

Auteure pour correspondance :

BOUSSAND Emma

Service : Unité Inserm 1178, maison de Solenn—maison des adolescents, université Paris-Descartes, hôpital Cochin, AP—HP, Sorbonne Paris-Cité, 75679 Paris cedex 14, France

Mail : emma.boussand@gmail.com

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

Résumé :

Objectif : En pratique clinique, certains adolescents présentent de manière concomitante un refus scolaire anxieux et un mésusage des jeux vidéo, le plus souvent en ligne. Comprendre ce que ces jeux apportent aux adolescents en souffrance, identifier l'intrication de ces deux comportements problématiques et les situations où le jeu devient nocif, sont autant d'outils pour étayer une prise en charge souvent complexe.

Méthode : Cette revue de 32 articles et ouvrages s'intéresse aux similitudes entre l'étiopathogénie et la symptomatologie du refus scolaire anxieux et de l'addiction aux jeux vidéo.

Résultats : À ce jour, il est impossible de conclure à un lien de causalité direct entre refus scolaire anxieux et addiction aux jeux vidéo. Cependant, des comorbidités et des traits de personnalité communs jouent un rôle dans la coexistence de ces deux comportements problématiques. Si les jeux vidéo sont une distraction, ils ne soulagent la souffrance que de façon temporaire et empêchent dans certains cas une résolution efficace des difficultés. L'association de ces deux comportements interroge le fonctionnement familial comme élément déclencheur ou d'entretien.

Conclusion : Refus scolaire anxieux et addiction aux jeux vidéo peuvent coexister et s'entretenir réciproquement, venant majorer la sévérité de ces comportements problématiques et ajouter une difficulté à leur prise en charge déjà complexe. Il apparaît essentiel de s'intéresser à ce que la vie virtuelle révèle des questionnements des adolescents, de valoriser leurs performances dans le jeu vidéo, et d'identifier les fonctionnements familiaux à risque. Au sein d'une prise en charge pluridisciplinaire – thérapeutique et pédagogique – le serious game et les jeux de rôle non virtuels peuvent soutenir l'autonomisation psychique et le plaisir à penser.

Abstract :

Objective : In clinical practice, some adolescents present both a school refusal and a gaming disorder, most often an internet gaming disorder. Understanding what online videogames bring to suffering adolescents, identifying the psychopathological mechanisms of these two problematic behaviors and situations where gaming becomes harmful, are necessary tools to support an often complex treatment.

Method : This review of 32 articles and books examines the similarities between the etiopathogenesis and the symptomatology of school refusal and gaming disorder.

Results : For now, it is impossible to conclude to a direct causality between school refusal and addiction to online video games. However, common comorbidities and personality traits play a role in the coexistence of these two problematic behaviors. Video games, as a distraction, only provide temporary relief and, sometimes, prevent effective resolution of difficulties. The combination of these two behaviors questions family functioning as a trigger or maintenance factor.

Conclusion : School refusal and internet gaming disorder can coexist and mutually support each other, increasing the severity of these problematic behaviors and adding difficulty to their already complex treatment. It appears essential to study what virtual life reveals about the questionings of adolescents, to value their performance in video games, and to identify risky family functioning. A multidisciplinary support – pedagogic and therapeutic - is necessary, including serious games and non-virtual role-playing games which can support psychic empowerment and pleasure of thinking.

Mots-clés : addiction aux jeux vidéo, refus scolaire anxieux, phobie scolaire, adolescence.

Keywords: internet gaming disorder, video games, school refusal, school phobia, school absenteeism, adolescence.

Introduction

1 Si certains adolescents présentent de manière concomitante un refus scolaire anxieux et un
2 mésusage des jeux vidéo, ces deux comportements problématiques ont jusqu'à présent été étudiés
3 de manière indépendante. Ainsi, les études sur l'addiction aux jeux vidéo en ligne sont la plupart du
4 temps réalisées en milieu scolaire et occultent de fait les adolescents déscolarisés. De plus, la
5 classification du DSM, bien qu'elle représente un effort de standardisation, complique leur étude
6 simultanée: l'addiction aux jeux vidéo en ligne fait seulement l'objet d'une catégorie dans l'annexe
7 soumise à recherche du DSM-5 (1) et le refus scolaire anxieux ne constitue pas un diagnostic en soi
8 selon la classification de psychiatrie internationale. L'absence de consensus concernant la
9 catégorisation de ces comportements problématiques rend difficile l'appréciation de leur prévalence.
10 Toutefois, on retrouve dans la littérature une prévalence d'addiction aux jeux vidéo entre 5 et 9%
11 chez les adolescents (2-4) et une prévalence du refus scolaire anxieux évaluée entre 0,4 et 5,4 % de
12 la population scolaire (5-9), selon les critères retenus pour sa définition.

13 Nous rappelons la définition du refus scolaire anxieux (« school refusal » en anglais) selon les 4
14 critères de Berg (10), actualisée par Heyne (11) en 2019 : 1) L'enfant est réticent ou refuse d'aller à
15 l'école, et présente, soit une détresse émotionnelle concomitante qui est temporaire et témoigne de
16 son aversion pour la fréquentation de l'école, soit une détresse émotionnelle chronique qui
17 l'empêche de s'y rendre. 2) L'enfant n'essaie pas de cacher son absentéisme à ses parents. S'il l'a
18 caché par le passé, il a cessé de le faire une fois découvert. 3) L'enfant ne présente pas de
19 comportement antisocial sévère, hormis une résistance aux tentatives parentales pour le faire aller à
20 l'école. 4) Les parents font ou ont fait des efforts raisonnables, actuellement ou plus tôt dans
21 l'histoire des troubles, afin d'assurer la fréquentation scolaire ; et/ou les parents expriment leur
22 intention que leur enfant aille à l'école à plein temps. Les comorbidités du refus scolaire anxieux sont
23 les troubles anxieux (anxiété généralisée, phobie sociale, angoisse de séparation), les troubles
24 dépressifs, plus rarement un trouble oppositionnel avec provocation (8 à 20% des adolescents), un
25 TDAH (1 à 6% des cas) (12,13) et des troubles des apprentissages.

26 L'addiction aux jeux vidéo en ligne (« Internet Gaming Disorder » en anglais), a récemment été
27 introduite dans l'annexe soumise à recherche du DSM-5. Ce comportement problématique est défini
28 par une utilisation persistante d'Internet pour pratiquer des jeux, associés à une détresse et un
29 trouble du fonctionnement significatifs. Le diagnostic requiert que le patient présente au moins cinq
30 critères parmi neuf, sur une période de 12 mois. Les jeux vidéo non connectés à internet sont inclus
31 dans le diagnostic. De même, la onzième édition de la Classification Internationale des Maladies
32 (CIM) introduit une catégorie pour les addictions comportementales, à laquelle appartient le
33 diagnostic de « gaming disorder »(14). Ces catégories diagnostiques suscitent des débats et certains
34 spécialistes préfèrent parler d'« usage problématique » plutôt que d'addiction (15). Par souci de
35 clarté, nous parlerons d'addiction aux jeux vidéo en ligne dans cet article, car il s'agit du terme le plus
36 souvent employé dans les publications étudiées. D'autre part, les auteurs ne précisent pas toujours le
37 type de jeu vidéo étudié mais les addictions concernent essentiellement les utilisateurs de jeux de
38 rôle massivement multi-joueurs en ligne (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* ou
39 MMORPG) (16,17), tels que World of Warcraft, Dofus ou Guild Wars. Dans ces jeux, les joueurs
40 choisissent un personnage virtuel, l'avatar, puis se réunissent au sein de guildes et coopèrent afin
41 d'atteindre des objectifs communs. Les autres types de jeu vidéo ne soulèvent pas les mêmes
42 questions psychopathologiques et n'ont pas le même potentiel addictogène. En effet, les MMORPG
43 induisent un engagement important des joueurs qui doivent se rendre disponibles pour le jeu en
44 équipe et sont stimulés en permanence par des règles du jeu qui incitent à rester toujours plus
45 longtemps en ligne (18,19).

1 Il est important de garder à l'esprit que la plupart des adolescents font un usage raisonnable des jeux
2 vidéo en ligne. Cet usage ne devient problématique que dans certaines situations. En les étudiant à
3 travers le prisme du refus scolaire anxieux, nous chercherons à identifier ce que ces jeux peuvent
4 apporter aux adolescents en souffrance et dans quelle mesure ils peuvent devenir nocifs. Cette revue
5 de la littérature s'attache à décrire dans un premier temps l'intrication de ces deux comportements
6 problématiques, puis leurs facteurs de risque communs et enfin, les modèles de compréhension
7 actuels de cette psychopathologie.

8

9 **Méthode**

10 La revue de la littérature francophone et anglophone est effectuée à partir des bases de données
11 informatisées Medline, PsycInfo, Cairn et Google scholar. Les mots-clés utilisés sont : *internet gaming*
12 *disorder*, *video games*, *school refusal*, *school phobia*, *school avoidance* ainsi que leurs équivalents en
13 français : addiction aux jeux vidéo, refus scolaire anxieux, phobie scolaire. Les années de parution des
14 études recherchées sont comprises entre 2000 et 2020. Etant donné le faible nombre d'études
15 évoquant à la fois le sujet de l'addiction aux jeux vidéo et celui du refus scolaire anxieux, notre
16 recherche s'est élargie à chacune des difficultés individuellement et nous avons inclus les articles qui
17 apportaient des informations pertinentes sur une éventuelle intrication des deux comportements.
18 Les critères d'inclusion pour cette étude sont les suivants : une population constituée d'enfants et/ou
19 d'adolescents souffrant de refus scolaire anxieux et/ou d'une addiction aux jeux vidéo en ligne.

20 Sur la base des mots-clés, 184 articles ont été identifiés. Nous avons effectué une première sélection
21 en éliminant les articles hors sujet ou concernant des adultes à partir de l'analyse des titres et
22 résumés. Une lecture de 46 articles a permis d'éliminer ceux qui n'apportaient pas d'élément
23 intéressant. Une recherche manuelle a complété cette sélection. Nous avons ainsi retenu 32 articles
24 et ouvrages pour cette revue de la littérature, dont 12 traitaient simultanément de difficultés
25 scolaires et d'addiction aux jeux vidéo (voir Tableau 1).

26

27

28 **Résultats**

29 1) Quelle est la relation entre le refus scolaire anxieux et l'addiction aux jeux vidéo ?

30 a) *Etudes longitudinales*

31 Les différents articles étudiés ne permettent pas de mettre en évidence un lien de causalité entre le
32 refus scolaire anxieux et l'addiction aux jeux vidéo. Toutefois, une étude de Gentile auprès de 3034
33 enfants et adolescents à Singapour met en évidence un risque plus élevé de phobie sociale, de
34 dépression et de baisse des performances scolaires à deux ans chez les joueurs problématiques (21).
35 L'aggravation de ces symptômes apparaît ainsi comme une conséquence de la dépendance aux jeux
36 vidéo. Ces résultats correspondent à ceux de Brunborg qui observe un risque majoré de baisse des
37 performances scolaires et de symptômes dépressifs à deux ans chez ces adolescents (20). Selon
38 Wartberg, un usage problématique des jeux vidéo prédit une anxiété et une dépressivité plus élevées
39 à un an (22). D'autre part, une estime de soi basse favoriserait une dépendance aux jeux vidéo à un
40 an.

41

42 b) *Etudes transversales et rétrospectives*

43 Il apparaît à la lecture de ces études qu'une association existe entre absentéisme et dépendance aux
44 jeux vidéo. En effet, selon l'étude de Rehbein réalisée par auto-questionnaire auprès de 15 168
45 adolescents allemands, les garçons dépendants aux jeux vidéo manquent plus de cours. 22,4%

1 d'entre eux sont considérés comme des absentéistes récidivistes avec plus de 5 jours d'école
2 manqués sur les 6 derniers mois. De plus, 63,8% des garçons dépendants affirment que les jeux vidéo
3 sont la raison de leur absentéisme. Une étude rétrospective réalisée sur 83 adolescents souffrant de
4 refus scolaire anxieux suivis en CMP montre que 19,3% d'entre eux ont une pratique excessive des
5 jeux vidéo (il s'agit essentiellement de garçons)(23). Cependant, on peut regretter qu'aucune
6 information ne soit donnée concernant les critères de « pratique excessive », et que la méthodologie
7 de l'étude ne permette pas de savoir si l'un des troubles précédait l'autre. Une étude menée par
8 Gentile via un auto-questionnaire en ligne auprès de 1178 américains de 8 à 18 ans, montre que 8,5%
9 des joueurs de jeux vidéo présentent un usage pathologique avec des répercussions sur leur
10 fonctionnement familial, social, scolaire et psychologique (24). Ces résultats rejoignent ceux de
11 l'enquête ESCAPAD de 2011 (Enquête sur la santé et les consommations réalisée lors de la Journée
12 Défense et Citoyenneté), selon laquelle 26% des adolescents de 17 ans jouant aux jeux vidéo disent
13 avoir rencontré des problèmes à l'école ou au travail (2). D'autre part, un nombre important
14 d'adolescents diagnostiqués comme dépendants aux jeux vidéo (d'après les critères du DSM 5)
15 rapportent un échec scolaire dans une étude réalisée à partir d'entretiens cliniques avec 31
16 adolescents espagnols de 12 à 18 ans (17). S'il est évident qu'une souffrance scolaire est présente,
17 aucune des données recueillies ne permet d'évaluer l'existence d'un éventuel refus scolaire anxieux.
18 Dans une étude de Bonnaire et Phan réalisée par auto-questionnaire sur 434 élèves de 4^{ème} dans les
19 Hauts-de-Seine (3), les « mauvais résultats scolaires » sont considérés comme une des principales
20 causes de dépendance aux jeux vidéo chez ces adolescents. L'usage excessif serait ainsi une
21 conséquence des difficultés scolaires. Par ailleurs, 56,8% des joueurs identifiés comme
22 problématiques grâce à la Game Addiction Scale pensent que le manque d'investissement scolaire
23 est un risque associé à l'usage des jeux vidéo. Respectivement 51,4% et 45,9% d'entre eux
24 considèrent que les mauvais résultats scolaires, le manque de confiance en soi et le manque d'amis
25 favorisent leur dépendance. De plus, Dworak met en évidence que l'usage des jeux vidéo pourrait
26 avoir des répercussions sur la scolarité en perturbant le sommeil, les capacités attentionnelles et la
27 mémoire verbale (25).

28

29 c) *Etudes de cas*

30 Concernant la chronologie d'apparition des troubles, deux cas cliniques (26) (27), suggèrent que
31 l'adolescent a d'abord découvert le jeu vidéo puis s'est désintéressé de l'école pour ensuite la quitter
32 et se consacrer exclusivement au jeu. Toutefois, une insatisfaction à l'école semblait être déjà
33 présente avant l'investissement du jeu vidéo, sans qu'il y ait forcément de l'absentéisme.

34 Selon Bellevergue (28), il existe une association entre la phobie scolaire, voire sociale, et un épisode
35 dépressif. L'auteur fait l'hypothèse d'un « aménagement défensif spécifique dans l'usage excessif des
36 jeux vidéo face à la dépression », ce qui suggère que le mal-être précéderait l'addiction. C'est
37 également l'hypothèse de Girardon et Guillonnet (29), qui considèrent que ces pratiques sont
38 secondaires à la phobie scolaire et non sa cause primitive. Selon Prieur et Phan (15), il existe des
39 situations où le retrait scolaire est secondaire aux jeux, mais où la souffrance initiale était à l'école.
40 D'après Phan, « le cas typique, c'est l'adolescent qui souffre à l'école et qui trouve dans le jeu le
41 moyen de ne plus souffrir, parce qu'il est en contact avec les autres de façon non douloureuse. Mais
42 à force, il finit par ne plus aller à l'école, et à continuer sur le jeu qui est de plus en plus essentiel,
43 parce qu'en fait tout le reste disparaît. »

44 Ainsi, une comorbidité entre l'addiction aux jeux vidéo et des troubles tels que la phobie sociale ou
45 scolaire est observée (28), sans pour autant qu'une chronologie d'apparition ne permette de

1 déterminer le trouble primaire. Comme le souligne Gonzalez-Bueso (30), on peut regretter l'absence
2 d'étude longitudinale dédiée à ce sujet. Cette méthodologie permettrait de déterminer si l'existence
3 d'un refus scolaire anxieux favorise l'émergence d'une addiction, ou si les troubles psychiatriques se
4 développent secondairement au mésusage des jeux vidéo. En l'état des connaissances, addiction aux
5 jeux vidéo et mal-être à l'école coexistent et semblent s'entretenir mutuellement, sans que le design
6 des études ne permette d'évaluer l'existence d'un refus scolaire anxieux. A défaut de déterminer leur
7 chronologie d'apparition, intéressons-nous à l'hypothèse de mécanismes communs qui
8 renforceraient la vulnérabilité et la coexistence de ces deux comportements problématiques (30).

9 10 2) Quels sont les facteurs de risque communs aux deux entités ?

11 a) *Comorbidités psychiatriques*

12 Aucun des 32 articles sélectionnés n'a étudié conjointement les comorbidités communes associées
13 au refus scolaire anxieux et à l'addiction aux jeux vidéo. Cependant, l'étude allemande de Rehbein
14 sur 15168 adolescents révèle qu'une anxiété en lien avec l'école élevée est significativement associée
15 à une addiction aux jeux vidéo en ligne. Alors que les auteurs ne retrouvent pas d'association
16 significative entre les diagnostics de TDAH, de dépression, de troubles anxieux et l'addiction aux jeux
17 vidéo en ligne (31). Ces résultats pourraient en partie s'expliquer par le design transversal de l'étude
18 qui se prête mal à l'évaluation des liens de causalité. Dans une étude prospective réalisée sur deux
19 ans auprès de 2162 adolescents taiwanais par auto-questionnaire (32), Ko a mis en évidence qu'être
20 un garçon, jouer en ligne et utiliser internet tous les jours ou plus de vingt heures par semaine
21 étaient des facteurs de risque de développer une addiction à internet. D'autre part, la dépression, le
22 trouble déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité, la phobie sociale et l'hostilité sont des
23 facteurs prédictifs d'addiction dans l'ensemble de l'échantillon et chez les filles. Chez les garçons,
24 seuls le TDAH et l'hostilité seraient des facteurs de risque. Une revue de la littérature (30) dans
25 laquelle 10 études portaient sur des adolescents a montré une association dans cette population
26 entre dépression et addiction aux jeux vidéo en ligne ainsi qu'une association avec la phobie et
27 l'anxiété sociale. L'étude de Liu, combinant imagerie fonctionnelle, étude longitudinale et études
28 interventionnelles, met également en évidence une forte corrélation entre dépression et addiction
29 aux jeux vidéo en ligne (33). Ces différentes comorbidités ainsi que l'anxiété généralisée et la phobie
30 scolaire sont également évoquées dans deux autres articles : une étude de cas d'Allison (34) au sujet
31 d'un adolescent de 18 ans dépendant aux jeux vidéo en ligne et l'étude longitudinale de Gentile (21).
32 L'enquête Pelleas de 2014 réalisée sur 2388 élèves de collège/lycée en région parisienne a mis en
33 évidence des facteurs positivement associés à l'usage pathologique de jeux vidéo : les signes de
34 dépressivité ou de mal-être (mesurés grâce à l'ADRS), une faible satisfaction de vie, des symptômes
35 de phobie sociale, un déficit d'encadrement et de soutien parental, jouer seul ou en ligne, ou encore,
36 avoir redoublé au moins une fois (35). Le nombre important d'heures de jeu revient sans surprise
37 dans plusieurs études comme un facteur de risque de dépendance (18,36). Une association entre la
38 dépression et l'addiction aux jeux vidéo en ligne est donc démontrée, sans qu'une relation de
39 causalité n'ait été prouvée.

40 Dans la littérature, les comorbidités du refus scolaire anxieux retrouvées sont le trouble dépressif, la
41 phobie sociale, les autres troubles anxieux, les troubles des apprentissages, et les troubles
42 neurodéveloppementaux. Parmi les articles sélectionnés, seuls Girardon et Bellevergue mentionnent
43 comme comorbidités au refus scolaire anxieux, l'anxiété généralisée, la phobie sociale et les épisodes
44 dépressifs (28,29). Ces données soulignent l'intérêt que présenterait une étude conjointe des
45 comorbidités du refus scolaire anxieux et de l'addiction aux jeux vidéo, ciblant en particulier la

1 dépression, la phobie sociale, les autres troubles anxieux, les troubles des apprentissages et
2 neurodéveloppementaux.

3 4 *b) Traits de personnalité et perception de soi*

5 Le refus scolaire anxieux et l'addiction aux jeux vidéo seraient-ils associés à des traits de
6 personnalité communs ? 45,9% des adolescents considérés comme joueurs problématiques de jeux
7 vidéo en ligne présentent un manque de confiance en eux et 35% ont une mauvaise image d'eux-
8 mêmes selon Bonnaire et Phan (3). La faible estime de soi et l'auto-dévalorisation sont fréquemment
9 décrits chez ces patients joueurs (2,36,37), ainsi qu'un profil évitant, combinant timidité, introversion
10 et inhibition sociale (2,15,17,38). La faible estime de soi, la timidité et l'introversion sont également
11 décrits dans le refus scolaire anxieux (29,39). Des difficultés dans les relations interpersonnelles (2) et
12 une faible intelligence émotionnelle (17,20,38) caractérisent les adolescents qui présentent une
13 addiction aux jeux vidéo. D'après Bonnaire et Phan (3), 46% des adolescents joueurs problématiques
14 évoquent le manque d'amis comme une raison de leur dépendance. Ils auraient une tendance à
15 l'hostilité et à l'agressivité (17,38) ainsi qu'une impulsivité marquée (20,40) avec une intolérance à la
16 frustration (18). Ces adolescents semblent tirer plus de satisfaction de leur vie virtuelle que de leur
17 vie réelle à laquelle ils ont du mal à s'adapter (38,41). Cela pourrait s'expliquer par un faible
18 sentiment d'efficacité dans la vie réelle, par opposition à une efficacité élevée dans le monde virtuel,
19 comme l'a constaté Jeong dans une étude auprès de 600 adolescents de Corée du Sud (42). Une
20 inhibition intellectuelle et affective semble également présente chez les adolescents souffrant de
21 refus scolaire anxieux (29). Benoit, qui a interrogé des adolescents sur leur refus scolaire anxieux,
22 retrouve « des difficultés à s'intéresser aux autres, à leurs ressentis et à leurs émotions » ainsi qu'une
23 « haute exigence envers eux-mêmes et une réticence à affronter l'échec » (43). Cette intolérance à
24 l'échec est aussi retrouvée par Bonnaire et Rossé dans un article présentant deux cas cliniques, dont
25 celui d'un adolescent de 17 ans déscolarisé depuis 3 ans qui passe ses journées sur l'ordinateur (27).
26 Comme Benoit, les auteures observent une faible intelligence relationnelle et émotionnelle, une
27 introversion et des difficultés de socialisation.

28 Aucun des articles sélectionnés n'a étudié le style d'attachement des participants. Cependant, un
29 trouble de l'attachement (attachement insécuré de type ambivalent) apparaît plus fréquent chez des
30 enfants présentant une phobie scolaire qu'en population générale (44,45), ainsi que chez les
31 adolescents dépendants aux jeux vidéo en ligne (46–49). A l'inverse, un attachement sécurisé serait
32 protecteur vis-à-vis d'une dépendance aux jeux vidéo en ligne (46). Selon Toubiana, les adolescents
33 présentant un attachement insécuré trouvent une sécurité au sein d'espaces virtuels en permanence
34 disponibles, qui ne les abandonnent jamais, et grâce aux options du game play permettant de
35 contrôler chaque interaction (50).

36 Ces résultats suggèrent que ces traits de personnalités communs jouent un rôle dans la coexistence
37 du refus scolaire anxieux et de l'addiction aux jeux vidéo.

38 39 3) Quels sont les modèles étiopathogéniques qui rendent compte de cette association ?

40
41 Parce que l'adolescence est une période d'autonomisation où il est tentant de négocier sa présence
42 en classe et le temps consacré aux jeux vidéo, il est nécessaire d'interroger la fonction du jeu vidéo et
43 celle du retrait scolaire chez les adolescents.

44 45 *a) Enjeux psychopathologiques liés à l'adolescence*

1 Aussi bien les adolescents souffrant d'un refus scolaire anxieux que ceux présentant une addiction
2 aux jeux vidéo rencontrent d'importantes difficultés relationnelles, notamment un évitement du
3 regard des pairs, des enseignants et des autres en général, et une crainte des situations sociales de
4 jugement (28). Dans l'étude qualitative de Blandin et al.(39) réalisée auprès de dix adolescents suivis
5 pour un refus scolaire anxieux, les patients décrivent tous une relation au groupe de pairs
6 compliquée depuis longtemps. Selon Benoit, leur socialisation n'est pas spontanée mais s'opère au
7 prix d'une « coûteuse mise en scène » qui conduit à un épuisement (43). Un sentiment de solitude
8 émerge chez ces adolescents qui ont l'impression d'être différents (2,26,28,39,43). Certains se
9 perçoivent comme « le bouc émissaire de la classe » et se plaignent de l'immaturation des autres élèves
10 (29,43) avec lesquels ils se sentent en décalage (27). Schmit a réalisé une étude auprès de 158 jeunes
11 âgés de 11 à 26 ans adeptes des jeux vidéo en ligne. Une analyse multivariée a été effectuée afin
12 d'évaluer la contribution indépendante de différents groupes de variables à la dépendance aux jeux
13 vidéo en ligne. L'étape finale de cette analyse prend en compte les variables : nombre d'heures de
14 jeu par semaine, score à l'échelle de sentiment d'appartenance sociale à la vie virtuelle et score à
15 l'échelle de sentiment de solitude. Il apparaît que les joueurs dépendants ont moins de relations et
16 un sentiment de solitude plus important que les joueurs non-dépendants (36).

17 En clinique, aussi bien l'anxiété scolaire que l'addiction aux jeux vidéo mettent en lumière des
18 problématiques adolescentes : le vécu douloureux d'une angoisse de performance, l'émergence
19 d'une conscience sociale et la perception des normes scolaires (43). Le refus scolaire anxieux
20 constituerait alors une butée développementale visant à interrompre une transformation
21 adolescente menaçante. Selon Blandin, l'institution est décrite comme un lieu d'exigence et de
22 pression, qui sélectionnerait, jugerait et nierait les besoins individuels des élèves (39). En 1986,
23 Kestemberg évoque une « phobie de la pensée » (51), expression reprise Birraux pour souligner
24 combien la capacité à développer sa propre pensée témoigne d'une première séparation psychique
25 d'avec les parents (52). Girardon et Guillonnet rejoignent cette théorie et décrivent l'inhibition
26 intellectuelle et affective chez les jeunes souffrant de refus scolaire anxieux (29) : le processus de
27 pensée est vécu comme persécuteur, et l'école devient alors « le lieu symbolique de cette
28 persécution par la pensée et par les désirs qui seraient susceptibles de s'y représenter ». Par ailleurs,
29 la période de l'adolescence fait émerger de nouveaux questionnements identitaires, sources
30 d'angoisse, et qui trouvent parfois peu d'espace d'expression dans le monde réel. Selon Benoit, ces
31 questionnements sont amplifiés par la déscolarisation qui entraîne une perte de statut angoissante
32 pour l'adolescent qui n'est désormais plus un élève (43). Le processus d'individuation propre à
33 l'adolescence consiste enfin à déployer sa singularité (28), tout en faisant face aux attentes
34 parentales. Dans ce contexte, un écart trop important entre le soi actuel et le soi idéal (53), conduit
35 certains adolescents à chercher des échappatoires virtuelles.

36

37 L'immersion dans le jeu et de refus scolaire offrent des réponses – temporaires certes - aux
38 adolescents aux prises avec les problématiques que nous venons d'exposer.

39

40 **Se confronter aux autres de manière détournée :**

41 Les adolescents pour qui la relation aux autres constitue une épreuve peuvent être tentés de fuir
42 l'école qui constitue un « lieu à risque interactionnel » (39). Selon Bellevergue, « cet exil du scolaire
43 repose sur un processus de mise à distance du lieu de rencontre de l'autre et tend à restreindre à son
44 intensité minimale toute stimulation sensorielle imputable au corps de l'autre. » L'espace virtuel
45 constitue ainsi un refuge sécurisant où se nichent des « propositions métaphoriques de certaines

1 problématiques adolescentes soutenues par de fortes stimulations sensorielles ». L'avatar permet
2 aux adolescents de se cacher, de n'autoriser la relation à l'autre qu'à travers ce seul filtre, celui du
3 contrôle de soi. Le joueur en ligne bénéficie ainsi d'un « double masque », celui de l'écran et celui de
4 l'avatar (41). Ces relations virtuelles sécurisantes lui donnent l'occasion de « se réapproprier son
5 espace interne avant de pouvoir s'autoriser, sans danger narcissique, la rencontre à l'autre » (28).

7 **Maîtriser ses émotions et son agressivité :**

8 Selon Benoit, les adolescents souffrant de refus scolaire anxieux cherchent à maîtriser l'image qu'ils
9 renvoient aux autres via un contrôle émotionnel permettant de masquer certaines fragilités et de
10 répondre aux attentes du groupe. Grâce à cette autodiscipline émotionnelle, ils parviennent à
11 maîtriser les conséquences sociales de leur comportement (43). On comprend ainsi leur intérêt pour
12 le virtuel qui autorise une mise à distance facilitant la maîtrise des émotions et qui peut même
13 permettre de les anesthésier complètement (54). Selon Tisseron, Internet constituerait un « pare-
14 excitation » utilisé pour réduire l'impact des excitations excessives. Ainsi les jeux vidéo seraient
15 attrayants pour les adolescents car ils mettent en scène des situations à fort potentiel excitant dont
16 ils peuvent contrôler l'intensité et les effets (55). Pour Valleur, ils sont aussi un bon moyen de
17 contenir l'impulsivité importante de certains adolescents (40).

19 **Lutter contre la dépression :**

20 De nombreuses études ont mis en évidence un lien entre addiction à Internet et dépression(2,56–
21 58). Si, pour Blandin et al.(39), le refus scolaire anxieux révèle une fragilité des assises narcissiques,
22 Bellevergue (28) relaie la théorie de Grunberger (1956) selon qui l'investissement dans le jeu serait
23 une tentative dynamique de rétablissement narcissique et un aménagement défensif face à la
24 dépression. L'affect principal retrouvé chez les adolescents dépressifs est la honte. Cette honte se
25 cristalliserait sur l'école et serait l'expression d'une conflictualisation entre le Moi et l'idéal du Moi,
26 d'un « échec devant témoins qui conduit à vouloir se cacher ou disparaître. ». L'efficacité du jeu est
27 redoutable pour faire oublier la tristesse et la dépression (26) et l'adolescent joue pour tenter
28 d'échapper au déplaisir de penser à ce qui le tourmente (55). Le jeu devient alors « un
29 antidépresseur en offrant une échappatoire, un ailleurs magique qui permet de ne pas penser et de
30 se renarcissiser sans bouger de chez soi » (27). D'après Kuss et Griffiths (38), certains joueurs sont à
31 même de décrire cette compensation des besoins qui n'ont pas été satisfaits dans leur vie réelle.

33 **Fuir la pression scolaire grâce à un support renarcissant :**

34 Chez les adolescents qui présentent une inhibition intellectuelle et pour lesquels l'école est perçue
35 comme menaçante, le jeu constitue une échappatoire à la pression de réussite académique (59).
36 Girardon et Guillonnet évoquent « une fuite devant les difficultés de l'existence, dans un univers
37 scolaire qui paraît trop aléatoire, trop rempli d'incertitudes » (29). Dans le jeu, des gratifications
38 immédiates et intenses sont mécaniquement offertes dès les premières parties. Les troubles de
39 l'attention y sont moins gênants qu'à l'école car la machine s'adapte au rythme du joueur. De plus, la
40 persévérance y compenserait largement la lenteur. Valleur considère que les MMORPG présentent
41 un « caractère non aléatoire et juste » où les efforts sont constamment récompensés pourvu que
42 l'on y consacre suffisamment de temps (40). Cette analyse est partagée par Le Heuzey et Mouren qui
43 rappellent dans un communiqué de l'Académie Nationale de médecine que les multiples niveaux de
44 difficultés des jeux ont pour fonction de « s'adapter à n'importe quel joueur, quelles que soient ses
45 connaissances et ses capacités, pour s'adapter à sa rapidité » (59). Les auteures notent que les

1 nombreuses répétitions conduisent à l'automatisation et que la récompense est un « feedback
2 immédiat ». Selon Tisseron, « on comprend qu'un enfant qui s'échine sur des opérations
3 mathématiques en devant attendre le lendemain pour savoir s'il a juste ou faux préfère jouer à de
4 tels jeux ! »(55). Les jeux en ligne offrent ainsi un espace de compétition attrayant où les élèves en
5 difficulté à l'école peuvent enfin gagner. Le jeu apparaît comme un juge plus impartial que l'école. En
6 effet, certains élèves remarquent qu'ils n'ont pas le même étayage familial que les autres concernant
7 la scolarité et se tournent alors vers les jeux vidéo où seul le mérite compte étant donné que
8 personne ne bénéficie du soutien de ses parents. Le jeu vidéo devient alors la principale source de
9 renforcement de l'estime de soi d'un adolescent.

11 **Mettre en scène des questionnements identitaires via un avatar :**

12 Le terme « avatar » vient du sanskrit « avatāra » qui désigne une incarnation sur terre du dieu
13 Vishnu. Gaetan propose la définition suivante de l'avatar : il s'agit d'un personnage représenté
14 graphiquement au sein du monde virtuel, incarné, figuré et contrôlé par le joueur. L'avatar propose
15 une « version virtuelle, alternative et compensatrice de soi, permettant de réduire l'écart entre le soi
16 actuel et idéal » (53). Il renvoie à un devenir possible « qui ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel »
17 (41), et permet à l'adolescent de « médiatiser sa construction identitaire à travers l'expérimentation
18 au sein du jeu » (31). Le joueur peut ainsi, au gré de ses questionnements sur son devenir, son genre,
19 ses transformations pubertaires, choisir un avatar du sexe opposé ou bien non généré ou encore
20 choisir son métier (guérisseur, druide, guerrier...). Nous relèverons ici l'exemple d'Armand, dans un
21 cas clinique de Bonnaire et Rossé, qui choisit un pseudo non généré et un elfe de la nuit comme
22 avatar. Il revendique l'androgynie de son personnage et l'absence de genre du pseudo (27). Si, selon
23 Gaetan , les avatars interviennent comme des masques, pour Tisseron ces rôles ne sont pas des
24 masques de l'identité mais ses facettes multiples (55).

26 **Appartenir à une communauté virtuelle :**

27 Contrairement à l'image d'isolement que peuvent renvoyer les adolescents amateurs de ces jeux, la
28 plupart d'entre eux y voit un espace de socialisation, un espace virtuel de rencontres par avatars
29 interposés (59). A travers le jeu vidéo en ligne, les adolescents intègrent une communauté de joueurs
30 qui deviennent parfois de véritables amis virtuels. Ils communiquent avec les membres de leur
31 équipe afin d'atteindre un objectif commun : gagner la partie. Les joueurs peuvent alterner entre des
32 discussions personnelles concernant la « vraie vie » et des quêtes afin d'avancer ensemble dans le
33 jeu. Les jeux vidéo constituent un espace privilégié pour lutter contre l'angoisse de solitude et
34 d'abandon car l'avatar ne s'effondre jamais (55).

36 **Réinventer un processus d'individuation :**

37 Valleur estime que « les jeux vidéo constituent un refuge aux angoisses générées par l'entrée dans le
38 monde des adultes » (40). De manière similaire, le refus scolaire anxieux suspend la scolarité, cette
39 marche inexorable vers l'âge adulte. En situation transculturelle, où la scolarité symbolise
40 l'intégration sociale, le refus scolaire anxieux peut constituer un point d'achoppement entre un désir
41 d'intégration porté par les parents de l'adolescent, son propre désir et le risque de rupture avec son
42 identité familiale (60,61). Selon Rosenthal, le refus scolaire anxieux témoigne d'une incapacité de
43 certains adolescents à gérer simultanément leurs relations avec leur famille et avec le monde
44 extérieur de l'école, à une période où la construction identitaire requiert une négociation entre ces
45 deux mondes (62). Dans les familles où l'individuation de l'adolescent est entravée par une relation

1 fusionnelle aux parents, le jeu témoigne d'une tentative pour la mettre en œuvre dans le monde
2 virtuel. Citons ici l'exemple exposé par Bellevergue : Clark est un adolescent de 16 ans déscolarisé qui
3 présente une addiction aux jeux vidéo en ligne et une relation fusionnelle avec sa mère. L'auteur
4 estime que la forte proximité revendiquée de sa mère restreint « l'espace subjectif du jeune homme
5 qui n'a trouvé que l'espace virtuel comme déploiement de sa singularité » (28). Enfin, selon
6 Tisseron, les jeunes continuent à éprouver le besoin de ritualisation et de symboliser les grandes
7 transitions de leur vie et les jeux vidéo sont l'un de ces nouveaux rituels (55). Dans notre société où
8 les rites de passage de l'enfance à l'âge adulte ont disparu, certains adolescents semblent avoir
9 trouvé une alternative dans les jeux vidéo.

10
11 *b) Deux comportements qui interrogent le fonctionnement familial*

12
13 **Modifications du fonctionnement familial :**

14 Dans son étude qualitative sur le vécu adolescent et parental du refus scolaire anxieux, Blandin met
15 en évidence que la déscolarisation modifie profondément le système familial (39). En effet, une
16 réorganisation de la vie familiale s'opère autour de la déscolarisation et des aménagements
17 quotidiens. Le trouble et sa résolution deviennent une obsession pour la famille. Dans certains cas, le
18 couple parental et l'activité professionnelle maternelle sont menacés. En situation transculturelle,
19 Rosenthal montre que le refus scolaire anxieux fragilise l'organisation familiale en amenant les
20 parents migrants à douter de leurs capacités parentales, ce d'autant plus qu'ils ne savent pas quelle
21 attitude est attendue de leur part en France (62). La rencontre de l'adolescent avec des systèmes
22 extérieurs met alors en danger son appartenance à la famille : il doit faire un choix entre trahir ses
23 relations familiales ou refuser d'aller à l'école (63). Quand la problématique du mésusage des jeux
24 vidéo se surajoute, la place de l'adolescent dans la famille devient encore plus singulière selon Prieur,
25 « à la fois là et pas là ; à la fois toujours à la maison et s'excluant de la vie familiale » (15). Cette
26 « présence absente » de l'adolescent qui mène une vie parallèle dans sa chambre lui permet de
27 s'extraire dans un monde virtuel plutôt que d'entrer en conflit avec ses parents (55). Ce repli
28 phobique peut s'accompagner d'un comportement tyrannique. Selon Girardon et Guillonnet,
29 l'enfant exerce une « emprise sur la vie familiale qui est comme l'image inversée de la totale perte
30 d'autonomie et de contrôle qu'il éprouve dans la vie extrafamiliale » (29).

31
32 **Difficultés relationnelles et de communication en famille :**

33 D'après Tisseron, c'est lorsqu'un enfant souffre d'un défaut de communication dans sa famille qu'il
34 s'adonne aux jeux vidéo, et non pas le contraire (55). L'enquête Pelleas démontre que les
35 adolescents déclarant qu'ils ne peuvent pas parler facilement à leurs parents ni trouver du réconfort
36 auprès d'eux sont plus sujets aux comportements problématiques de jeu (35). De plus, un déficit
37 d'encadrement et de soutien parental seraient des facteurs positivement associés à l'usage
38 pathologique des jeux vidéo (64). Ces résultats sont corroborés par ceux de Jeong et Kim selon
39 lesquels les activités sociales avec les parents sont corrélées négativement avec le degré de
40 dépendance aux jeux vidéo (42). Parmi les amis, les parents et les professeurs, les relations qui ont le
41 plus d'impact sur le degré de dépendance aux jeux vidéo sont celles avec les parents. Ainsi, les
42 auteurs considèrent que des activités communes régulières entre parents et enfants pourraient
43 contribuer à prévenir une dépendance (42). Cela permettrait d'éviter l'installation d'un cercle vicieux
44 où l'adolescent fuit les problématiques familiales en se réfugiant dans les jeux vidéo, délaissant alors
45 les activités familiales ou scolaires, ce qui risque de détériorer encore les relations avec ses parents.

1 D'un point de vue systémique, Egler estime que la phobie scolaire peut survenir chez un membre de
2 la famille lorsque les liens relationnels sont fragiles et organisés autour de mythes familiaux ne
3 permettant pas la coappartenance à plusieurs groupes. Ce comportement témoignerait alors de
4 l'impossibilité pour la famille à se confronter à des systèmes étrangers (63).

6 **L'inquiétude de l'adolescent pour ses parents :**

7 Dans son étude, Etienne a observé que 81% des adolescents étudiés qui présentent un refus scolaire
8 anxieux ont au moins un père ou une mère anxieux (se) et/ou dépressif (ve) (23). Selon Girardon et
9 Guillonnet, chez un adolescent dont la mère est dépressive, le désir d'autonomie pourrait susciter
10 un sentiment de culpabilité (29). Cela conduirait les adolescents les plus inquiets à rester au domicile,
11 de peur qu'il n'arrive quelque chose à leurs parents. Cette « responsabilité quant au bien-être de
12 leurs parents » peut entraver leur processus d'individuation (39). Bonnaire émet également cette
13 hypothèse après l'analyse du cas de Jean, un adolescent déscolarisé qui présente un usage
14 problématique du jeu vidéo ainsi qu'une inquiétude pour sa mère qui a des problèmes de santé
15 (cancer de l'ovaire, accident de voiture...) et une symptomatologie dépressive (26). D'après l'auteure,
16 si Jean perçoit sa mère comme fragile, cela rend la problématique de séparation/individuation
17 délicate par une impossibilité à agresser, à s'opposer directement à sa mère. Elle observe d'ailleurs
18 chez cet adolescent une abrasion totale de la conflictualité laissant présager une crise d'adolescence
19 non conflictualisée. Toutefois, les nombreux conflits autour du temps passé sur l'ordinateur le font
20 apparaître comme un tiers entre Jean et sa mère, « ayant pour fonction de mettre à distance l'autre
21 dans une relation vécue comme trop proche ».

23 *c) Le renforcement du comportement de mésusage de jeux vidéo*

24 Les jeux vidéo offrent aux adolescents des perspectives et espaces d'expression mais ils peuvent
25 aussi avoir des effets néfastes sur leur construction (65). Selon Phan, les joueurs excessifs présentent
26 un « usage problématique » qui s'apparenterait davantage à une automédication permettant de
27 soulager le symptôme qu'à une autothérapie qui soignerait la maladie (15). En effet, le processus
28 d'adaptation à leur difficulté entraîne une position antalgique face au problème, position qui devient
29 elle-même problématique. En ce sens, l'adolescent dont Bonnaire et Rossé présentent le cas clinique,
30 finit de lui-même par conclure que cette bulle, ce « monde prévisible », était une solution de courte
31 durée. « Le lieu sécurisé est devenu stérilisant, car il n'en sort rien de concret » (27). L'addiction à
32 internet ne serait pas un moyen d'accroître le plaisir de vivre, mais une façon de ne pas sombrer.
33 Pour preuve, le joueur s'aperçoit que tout ce dont il tire fierté dans son jeu ne compte pas pour son
34 entourage et que la fréquentation de ces mondes parallèles réveille des frustrations qu'elle est
35 incapable de combler. (55). Selon Kraut et Fleming, les sujets bien adaptés tirent davantage bénéfice
36 d'Internet, alors que les adolescents en dépression font l'expérience de ses effets délétères, et se
37 trouvent pris dans un cercle vicieux (66). Par exemple, selon Prieur, les joueurs prennent la mauvaise
38 habitude de moins solliciter leur concentration volontaire, car « le jeu fait la concentration » (15). Si
39 de la littérature existe sur l'apport des jeux vidéo concernant les capacités attentionnelles, les
40 fonctions exécutives ou encore la vision périphérique (67), un questionnement persiste sur l'aide que
41 peuvent apporter ces compétences dans le travail scolaire. Tisseron remarque également qu'à
42 mesure que son temps de jeu augmente et que ses performances scolaires chutent, l'adolescent
43 reçoit du jeu des gratifications suffisamment nombreuses pour qu'il ne se soucie pas de cet
44 effondrement (55). L'auteur évoque le risque pour l'adolescent de s'identifier à des héros qui ont
45 toujours le même type de comportement (agresseur, victime, redresseur de torts) au lieu de nuancer

1 ses orientations comme il pourrait le faire dans un jeu traditionnel où il inventerait l'histoire.
2 L'adolescent renforce un modèle interne opérant où il ne se perçoit que d'une seule manière, au
3 risque de s'enfermer dans des comportements renforçateurs. Afin de se familiariser avec des
4 attitudes qui ne sont pas spontanément les leurs, il apparaît donc primordial que les adolescents
5 expérimentent des rôles variés dans le jeu, au lieu d'incarner toujours le même type de personnage.
6 Enfin, d'après Bonnaire et Rossé, l'usage excessif des jeux vidéo en ligne peut mettre à mal le
7 processus adolescent, en empêchant l'indispensable travail de deuil vis-à-vis des idéaux parentaux
8 (27). Cette hypothèse est également avancée par Blandin pour le refus scolaire anxieux (39) : la
9 déscolarisation implique que les adolescents côtoient uniquement leur famille, et non plus divers
10 groupes d'appartenance. Or, d'après l'auteure, « l'unicité d'un groupe d'appartenance rend
11 impossible le développement du processus adolescent ».

12 Ainsi nous avons vu que les jeux vidéo en ligne et le refus scolaire soulagent et masquent
13 certaines problématiques adolescentes, tout en empêchant leur résolution durable.

14

15 **Discussion**

16

17 Cette première revue de la littérature conjointe de l'addiction aux jeux vidéo en ligne et du refus
18 scolaire anxieux n'a pas mis en évidence de lien de causalité direct entre ces deux comportements
19 problématiques. Cependant, des facteurs communs – souffrance scolaire, vulnérabilité individuelle
20 ou familiale – contribuent à l'émergence et l'entretien de ces deux comportements (voir Figure 1).
21 Ces résultats suggèrent que, lorsqu'addiction aux jeux vidéo et refus scolaire anxieux se mêlent, la
22 prise en charge doit être multiple : individuelle (psychothérapie individuelle, traitement
23 médicamenteux d'une comorbidité), mais également groupale (hôpital de jour, médiation),
24 systémique (thérapie familiale, thérapie multifamiliale) et scolaire. Après avoir souligné les limites de
25 cette étude, nous rappellerons quelques outils cliniques dont nous faisons l'hypothèse qu'ils
26 pourraient être particulièrement adaptés aux adolescents concernés à la fois par une addiction aux
27 jeux vidéo et un refus scolaire anxieux.

28

29 1) Limites et perspectives

30 Cet article, construit à partir de données indirectes et partielles, ne prétend pas à
31 l'exhaustivité. Le refus scolaire anxieux et l'addiction aux jeux vidéo sont jusqu'ici étudiés de manière
32 indépendante par les chercheurs, et ce malgré leur continuité clinique. On regrette le manque
33 d'études portant conjointement sur ces deux problématiques qui, lorsqu'elles coexistent en clinique,
34 semblent s'aggraver mutuellement et ajouter à la difficulté de la prise en charge. La méthode initiale
35 était celle d'une revue systématique. Cependant, ce manque de données rigoureuses nous a conduit
36 à restituer les résultats les moins étayés de manière narrative, et ce afin d'offrir au lecteur un
37 maximum d'hypothèses cliniques. Par ailleurs, les études antérieures à la publication du DSM-5 et de
38 la CIM-11 ont des critères variables d'évaluation de la dépendance aux jeux vidéo, ce qui les rend
39 difficilement comparables. Il en va de même pour les articles sur l'absentéisme à l'école dans
40 lesquels se pose souvent la question de la terminologie et du diagnostic différentiel entre le refus
41 scolaire anxieux, la phobie scolaire et le décrochage scolaire où l'anxiété ne serait pas le symptôme
42 principal (43,68).

43 Nombre d'études sur les jeux vidéo ont été réalisées en milieu scolaire et ne permettent
44 donc pas d'étudier le rapport entretenu par les élèves absentéistes avec les jeux vidéo. Ceci nous a
45 conduit à inclure également des études portant uniquement sur le refus scolaire anxieux, et à

1 extrapoler les caractéristiques de l'un des troubles à l'autre. Toutefois, nos hypothèses
2 psychopathologiques, fondées sur les cas cliniques inclus décrivant des adolescents chez qui les deux
3 comportements problématiques coexistent, apparaissent confortées par des comorbidités
4 communes. Une autre limite tient au fait que certaines études ne décrivent pas le type de jeux
5 auxquels les adolescents jouent. Or, tous les jeux vidéo n'ont pas le même potentiel addictif et ils
6 s'adressent à des profils de joueurs différents.

7 Le recueil des données par auto-questionnaire est également une limite des études incluses.
8 Non seulement l'existence d'une anxiété scolaire n'est pas mesurée, mais le questionnaire, de par sa
9 forme qui reproduit le langage de l'institution scolaire, pourrait décourager les adolescents les plus
10 phobiques. Enfin, les questionnaires actuels, même s'ils étaient distribués à une population de
11 joueurs absentéistes, pourraient échouer à saisir les particularités de ceux concernés par un refus
12 scolaire anxieux.

13 Nous ne pouvons qu'encourager les investigateurs à concevoir des protocoles permettant
14 d'étudier conjointement l'addiction aux jeux vidéo et le refus scolaire anxieux. De telles études,
15 multisites (à l'école, à la maison, et en institution de soin) pourraient prévoir un recueil des
16 comorbidités (dépression, phobie sociale, autres troubles anxieux, troubles des apprentissages et du
17 neurodéveloppement), du style d'attachement et d'autres manifestations de repli social telle que le
18 syndrome d'Hikikomori (69), ou le désinvestissement scolaire associé à un risque de psychose (70–
19 72). Des études qualitatives plaçant en position d'expertise les adolescents souffrant à la fois d'un
20 refus scolaire anxieux et d'un mésusage des jeux vidéo en ligne permettraient d'explorer leur
21 ressenti et leurs stratégies d'adaptation.

22 23 2) Perspectives thérapeutiques

24 a) *Prise en charge scolaire*

25 D'une part en raison de la socialisation qu'elle impose, d'autre part en raison des remaniements
26 cognitifs et identitaires qu'elle sollicite, l'école apparaît comme le lieu à fuir. Face à ces défis,
27 l'addiction aux jeux vidéo en ligne et le refus scolaire offrent à l'adolescent anxieux une
28 échappatoire : se confronter aux autres de manière détournée, maîtriser ses émotions, lutter contre
29 la dépression, et appartenir à une communauté virtuelle. Fuir l'école grâce à un support narcissisant,
30 où les questionnements identitaires sont mis en scène via un avatar, témoigne d'une tentative pour
31 se réapproprier un processus d'individuation menaçant. Il convient de rechercher si l'adolescent
32 évite une situation adverse modifiable : des violences scolaires, un harcèlement dont l'adolescent
33 serait victime, ou des troubles des apprentissages se traduisant par un échec scolaire.

34 35 b) *Approche familiale : guidance parentale et thérapie systémique*

36 La coexistence d'un refus scolaire anxieux et d'une addiction aux jeux vidéo doit faire évoquer un
37 fonctionnement familial « à risque » : fusionnel, mais également marqué par une faible
38 communication entre les membres de la famille. Le type d'attachement et les traits de personnalité
39 influencent l'impact des dysfonctionnements familiaux sur la survenue d'un refus scolaire anxieux et
40 d'une dépendance aux jeux vidéo (49). L'immersion dans le jeu vidéo permet alors de focaliser la
41 conflictualité familiale sur l'accès à l'ordinateur tout en évitant une séparation psychique et une
42 communication ouverte. Il semble donc important d'identifier ces fonctionnements familiaux à
43 risque afin de pouvoir engager une guidance parentale. Nous pensons qu'il est aussi utile que les
44 parents montrent de l'intérêt pour ces mondes virtuels dans lesquels leurs enfants évoluent. Cela

1 peut permettre de tisser un dialogue avec des adolescents qui sont la plupart du temps ravis que
2 leurs performances « in game » soient reconnues et valorisées.

6 c) *Pédagogies ludiques*

7 On ne saurait surestimer la force symbolique du refus scolaire anxieux, dans notre société où
8 le principal rite d'entrée dans l'âge adulte consiste à obtenir un diplôme à la fin du lycée.
9 L'engagement dans les études requiert en effet la capacité, non seulement de se projeter dans
10 l'avenir, mais aussi de différer une récompense. Certes, un des aspects de l'éducation d'un enfant
11 consiste à lui apprendre à différer une récompense, et ce afin de parvenir à un certain
12 épanouissement à l'âge adulte. Pourtant, lorsque l'estime de soi d'un élève est fragile, le manque
13 d'encouragement au quotidien peut s'avérer démotivant. Les jeux vidéo deviennent alors un refuge
14 où, comme nous l'avons vu, les récompenses sont nombreuses et fréquentes. L'association entre
15 l'addiction aux jeux vidéo et le refus scolaire anxieux révèle ainsi la quête de récompenses
16 immédiates face à un avenir est incertain, qui rend les projections difficiles.

17 L'épidémie de grippe A en 2009 puis celle du coronavirus en 2020 nous ont montré qu'alors
18 que le confinement se heurte aux problématiques adolescentes (73,74), le Web peut être une
19 alternative éducative de qualité quand les élèves y ont accès (cours en visioconférence, support
20 vidéo). Hautefeuille et Véléa notent que les sites et encyclopédies en ligne sont un « challenge
21 enrichissant » pour les enseignants et les élèves, de par la dimension ludique du Web qui peut
22 permettre d'apporter un matériel éducatif de qualité et stimulant (31). Selon les auteurs, internet
23 transforme le statut de l'élève, appelé à devenir un « individu plus réactif et plus concerné par la
24 qualité du savoir ». Tisseron suggère de s'inspirer de l'utilisation que font les enfants des ordinateurs
25 : « le tâtonnement et les essais-erreurs » qui imposent d'agir pour comprendre (28). Cet
26 apprentissage par le raisonnement intuitif et non plus seulement hypothético-déductif accepte
27 l'échec comme une condition d'apprentissage.

29 d) *Thérapie virtuelle : le serious game*

30 Moins connu, l'intérêt des « serious games » pour répondre à différentes problématiques
31 (TDAH, relation ados-adultes, remédiation cognitive...)(75,76) invite à penser leur utilisation comme
32 médiation au sein d'institutions de soin, comme les CMP ou les maisons des adolescents (77).
33 Comme le suggère Tisseron, il semble important de ne plus opposer « l'acquisition des savoirs et le
34 ludique » (30). Les opportunités ludiques d'exploration et d'entraînement offertes par le jeu peuvent
35 être utilisées dans un but pédagogique et thérapeutique. Pour ces adolescents qui maîtrisent leur
36 anxiété à travers des interactions virtuelles, le serious game pourrait rendre l'univers scolaire plus
37 attractif et moins menaçant. Tout en invitant à agir et à se projeter dans l'avenir, le serious game
38 soutient cette « relance » de la pensée par des récompenses fréquentes. Enfin, l'usage d'Internet
39 offre de nombreuses ressources pédagogiques en ligne et des opportunités de projets coopératifs.

40 Le serious game pourrait être envisagé comme un outil thérapeutique complémentaire dans
41 la prise en charge du refus scolaire anxieux. Un jeu pédagogique dans lequel le joueur aurait
42 plusieurs vies, serait pertinent pour un élève compensant son anxiété de performance par un
43 évitement de tout risque d'échec. Lors de sa progression, le jeu s'ajusterait de façon personnalisée
44 afin de proposer un contenu et un rythme adaptés. Enfin, l'entraînement serait jalonné
45 d'encouragements et pourrait se faire dans un décor en 3D afin de réaliser une expérience

1 immersive où l'élève s'exposerait progressivement au regard des autres. Il ne s'agit pas ici de
2 substituer l'outil numérique à l'enseignant en chair et en os qui peut entrer en relation avec les
3 élèves, mais plutôt de suggérer une amorce ou un complément au contenu éducatif, afin de
4 restaurer un lien avec l'univers scolaire.

5
6 *e) Jeux de rôle et expériences théâtrales*

7 Cette revue de la littérature a permis de constater que les adolescents prennent du plaisir à
8 se mettre dans la peau d'un avatar soigneusement choisi. Afin d'éviter que le virtuel ne devienne le
9 seul endroit où ils peuvent expérimenter une altérité et un changement d'identification, il pourrait
10 être intéressant de les encourager très tôt à participer à des jeux de rôle ou des expériences
11 théâtrales. Changer de personnage leur évite de rester fixés sur une identification qui peut devenir
12 asservissante, et leur permet d'échanger sur leurs ressentis lorsqu'ils se mettent dans la peau de
13 quelqu'un d'autre. Nous faisons l'hypothèse que les médiations groupales inspirées du psychodrame,
14 déjà utilisées dans le refus scolaire anxieux, pourraient être une piste particulièrement prometteuse
15 pour les adolescents simultanément concernés par une addiction aux jeux vidéo.

16
17 **CONCLUSION**

18 Cette revue a étudié les caractéristiques communes entre le refus scolaire anxieux et l'addiction aux
19 jeux vidéo chez les adolescents. Ces deux comportements problématiques partagent des
20 mécanismes psychopathologiques et des comorbidités. Les causes du refus scolaire anxieux et de
21 l'addiction aux jeux vidéo sont multiples. Le jeu vidéo en ligne et le refus scolaire offrent à
22 l'adolescent anxieux un soulagement temporaire en proposant un ailleurs apaisant et source
23 d'interactions sécurisantes. Au fil du temps cependant, cette autothérapie aggrave le retrait social et
24 entrave le processus d'individuation de l'adolescent. Au sein d'un système familial caractérisé par
25 une fusion importante et un faible degré de communication, la relation entre l'adolescent et ses
26 parents risque d'être détériorée par la « présence absente » de l'adolescent enfermé dans sa
27 chambre. Nous faisons l'hypothèse qu'une prise en charge pluridisciplinaire permettrait de soutenir
28 l'individuation psychique et le plaisir de penser à travers des médiations de groupe et un
29 accompagnement pédagogique. Elle pourrait selon nous inclure des jeux vidéo thérapeutiques.

30
31 Les auteurs déclarent ne pas avoir de liens d'intérêts.

32
33
34
35
36
37
38
POINTS A RETENIR

- En clinique, le refus scolaire anxieux et l'addiction aux jeux vidéo en ligne sont deux comportements problématiques qui s'entretiennent réciproquement.
- La coexistence de ces deux comportements peut en majorer la sévérité et ajouter une difficulté à leur prise en charge déjà complexe.
- Il est essentiel d'identifier les fonctionnements familiaux à risque.
- S'intéresser à la vie virtuelle des adolescents, permet de reconnaître et de valoriser leurs performances dans le jeu vidéo.

1 **Bibliographie :**

- 2 1. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5ème
3 édition. 2013.
- 4 2. Conduites addictives chez les adolescents - Usages, prévention et accompagnement. [Internet].
5 Paris: Inserm; 2014 p. 482. Disponible sur: <http://hdl.handle.net/10608/5966>
- 6 3. Bonnaire C, Phan O. Représentations des risques associés à l'usage des jeux vidéo chez les
7 jeunes adolescents : une étude exploratoire pour aider à penser la prévention. Arch Pédiatrie.
8 juill 2017;24(7):607-17.
- 9 4. Gentile DA, Bailey K, Bavelier D, Brockmyer JF, Cash H, Coyne SM, et al. Internet Gaming
10 Disorder in Children and Adolescents. Pediatrics. 1 nov 2017;140(Supplement 2):S81-5.
- 11 5. Egger HL, Costello EJ, Angold A. School refusal and psychiatric disorders: a community study. J
12 Am Acad Child Adolesc Psychiatry. juill 2003;42(7):797-807.
- 13 6. Granell de Aldaz E, Vivas E, Gelfand DM, Feldman L. Estimating the prevalence of school refusal
14 and school-related fears: A Venezuelan sample. J Nerv Ment Dis. 1984;172(12):722-9.
- 15 7. Havik T. School factors associated with school refusal- and truancy-related reasons for school
16 non-attendance. Soc Psychol Educ. 24 févr 2015;18.
- 17 8. Ollendick TH, Mayer JA. School phobia. In: Behavioral theories and treatment of anxiety. New
18 York, NY, US: Plenum Press; 1984. p. 367-411.
- 19 9. Swadi H. Estimating the prevalence of school refusal and associated psychopathology in an arab
20 community sample of children in the United Arab Emirates. Saudi Med J [Internet]. 1998 [cité 1
21 févr 2021]; Disponible sur: [https://vlibrary.emro.who.int/imemr/estimating-the-prevalence-of-](https://vlibrary.emro.who.int/imemr/estimating-the-prevalence-of-school-refusal-and-associated-psychopathology-in-an-arab-community-sample-of-children-in-the-united-arab-emirates/)
22 [school-refusal-and-associated-psychopathology-in-an-arab-community-sample-of-children-in-](https://vlibrary.emro.who.int/imemr/estimating-the-prevalence-of-school-refusal-and-associated-psychopathology-in-an-arab-community-sample-of-children-in-the-united-arab-emirates/)
23 [the-united-arab-emirates/](https://vlibrary.emro.who.int/imemr/estimating-the-prevalence-of-school-refusal-and-associated-psychopathology-in-an-arab-community-sample-of-children-in-the-united-arab-emirates/)
- 24 10. Berg I, Nichols K, Pritchard C. School phobia--its classification and relationship to dependency. J
25 Child Psychol Psychiatry. oct 1969;10(2):123-41.
- 26 11. Heyne D, Gren-Landell M, Melvin G, Gentle-Genitty C. Differentiation Between School
27 Attendance Problems: Why and How? Cogn Behav Pract. févr 2019;26(1):8-34.
- 28 12. Kearney CA, Albano AM. The Functional Profiles of School Refusal Behavior: Diagnostic Aspects.
29 Behav Modif. janv 2004;28(1):147-61.
- 30 13. Mcshane G, Walter G, Rey JM. Characteristics of Adolescents with School Refusal. Aust N Z J
31 Psychiatry. 1 déc 2001;35(6):822-6.
- 32 14. World Health Organisation (WHO). ICD-11 - Mortality and Morbidity Statistics [Internet]. 2019
33 [cité 30 oct 2020]. Disponible sur: [https://icd.who.int/browse11/l-](https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234)
34 [m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234](https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234)
- 35 15. Prieur C, Phan O. Usage problématique des jeux vidéo [Internet]. Les écrans de nos enfants.
36 ERES; 2017 [cité 30 avr 2020]. Disponible sur: [https://www.cairn.info/les-ecrans-de-nos-](https://www.cairn.info/les-ecrans-de-nos-enfants--9782749256771-page-259.htm)
37 [enfants--9782749256771-page-259.htm](https://www.cairn.info/les-ecrans-de-nos-enfants--9782749256771-page-259.htm)

- 1 16. Stavropoulos V, Kuss DJ, Griffiths MD, Wilson P, Motti-Stefanidi F. MMORPG gaming and
2 hostility predict Internet Addiction symptoms in adolescents: An empirical multilevel
3 longitudinal study. *Addict Behav.* 2017;64:294-300.
- 4 17. Torres-Rodríguez A, Griffiths MD, Carbonell X, Oberst U. Internet gaming disorder in
5 adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. *J Behav Addict.*
6 2018;7(3):707-18.
- 7 18. Ivana Obradovic, Stanislas Spilka, Olivier Phan, Céline Bonnaire. Écrans et jeux vidéo à
8 l'adolescence. *Tendances n° 97, OFDT.* déc 2014;6.
- 9 19. Hussain Z, Griffiths MD, Baguley T. Online gaming addiction: Classification, prediction and
10 associated risk factors. *Addict Res Theory.* oct 2012;20(5):359-71.
- 11 20. Brunborg GS, Mentzoni RA, Frøyland LR. Is video gaming, or video game addiction, associated
12 with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *J*
13 *Behav Addict.* mars 2014;3(1):27-32.
- 14 21. Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, et al. Pathological Video Game Use Among
15 Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics.* 1 févr 2011;127(2):e319-29.
- 16 22. Wartberg L, Kriston L, Zieglmeier M, Lincoln T, Kammerl R. A longitudinal study on psychosocial
17 causes and consequences of Internet gaming disorder in adolescence. *Psychol Med.* janv
18 2019;49(2):287-94.
- 19 23. Etienne L. Le refus scolaire anxieux à l'adolescence : une étude clinique de 183 cas accueillis
20 dans un centre de consultations de 2009 à 2012. *Académie d'Orléans –Tours Université*
21 *François Rabelais;* 2013.
- 22 24. Douglas Gentile. Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study.
23 *Psychol Sci.* 2009;20(5):594-602.
- 24 25. Dworak M, Schierl T, Bruns T, Struder HK. Impact of Singular Excessive Computer Game and
25 Television Exposure on Sleep Patterns and Memory Performance of School-aged Children.
26 *PEDIATRICS.* 1 nov 2007;120(5):978-85.
- 27 26. Bonnaire C. Jean et les jeux vidéo: parcours et prise en charge familiale d'un adolescent inhibé.
28 *Psychotropes.* 2014;20(1):197.
- 29 27. Bonnaire C, Rossé E. Usage problématique des jeux vidéo : deux cas cliniques. *Psychotropes.*
30 2012;Vol. 18(3):73-88.
- 31 28. Bellevergue S. Parents et addiction aux jeux vidéo... de leur enfant : un symptôme écran de la
32 dépression à l'adolescence ? *Dialogue.* 2017;217(3):71.
- 33 29. Girardon N, Guillonnet J. Phobie scolaire à l'adolescence. *Perspect Psy.* 2009;Vol.
34 48(4):375-81.
- 35 30. González-Bueso V, Santamaría JJ, Fernández D, Merino L, Montero E, Ribas J. Association
36 between Internet Gaming Disorder or Pathological Video-Game Use and Comorbid
37 Psychopathology: A Comprehensive Review. *Int J Environ Res Public Health [Internet].* avr
38 2018;15(4). Disponible sur: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5923710/>

- 1 31. Rehbein F, Kleimann M, Mössle T. Prevalence and risk factors of video game dependency in
2 adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology Behav Soc Netw*. juin
3 2010;13(3):269-77.
- 4 32. Ko C-H, Yen J-Y, Chen C-S, Yeh Y-C, Yen C-F. Predictive Values of Psychiatric Symptoms for
5 Internet Addiction in Adolescents: A 2-Year Prospective Study. *Arch Pediatr Adolesc Med*. 5 oct
6 2009;163(10):937.
- 7 33. Liu L, Yao Y-W, Li CR, Zhang J-T, Xia C-C, Lan J, et al. The Comorbidity Between Internet Gaming
8 Disorder and Depression: Interrelationship and Neural Mechanisms. *Front Psychiatry*. 23 avr
9 2018;9:154.
- 10 34. Allison SE, von Wahlde L, Shockley T, Gabbard GO. The Development of the Self in the Era of
11 the Internet and Role-Playing Fantasy Games. *Am J Psychiatry*. mars 2006;163(3):381-5.
- 12 35. Phan O, Prieur C, Bonnaire C, Obradovic I. Internet Gaming Disorder: Exploring Its Impact on
13 Satisfaction in Life in PELLEAS Adolescent Sample. *Int J Environ Res Public Health*. 18 déc
14 2019;17(1):3.
- 15 36. Schmit S, Chauchard E, Chabrol H, Sejourne N. Évaluation des caractéristiques sociales, des
16 stratégies de coping, de l'estime de soi et de la symptomatologie dépressive en relation avec la
17 dépendance aux jeux vidéo en ligne chez les adolescents et les jeunes adultes. *L'Encéphale*. juin
18 2011;37(3):217-23.
- 19 37. Davis RA. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Comput Hum Behav*. mars
20 2001;17(2):187-95.
- 21 38. Kuss DJ, Griffiths MD. La dépendance aux jeux vidéo sur internet : une revue systématique des
22 recherches empiriques disponibles dans la littérature. *Adolescence*. 15 avr 2012;n° 79(1):17-49.
- 23 39. Blandin M, Harf A, Moro MR. Le refus scolaire anxieux au risque de l'adolescence : une étude
24 qualitative du vécu adolescent et parental. *Neuropsychiatr Enfance Adolesc*. juin
25 2018;66(4):194-202.
- 26 40. Reyre A, Jeannin R. La place des cyberaddictions dans les conduites de dépendance des
27 adolescents. *Soins PédiatriePuériculture*. nov 2013;34(275):37-9.
- 28 41. Gaetan S, Bonnet A, Pedinielli J-L. Perception de soi et satisfaction de vie dans l'addiction aux
29 jeux vidéo chez les jeunes adolescents (11–14 ans). *L'Encéphale*. déc 2012;38(6):512-8.
- 30 42. Jeong EJ, Kim DH. Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes, and Game Addiction.
31 *Cyberpsychology Behav Soc Netw*. avr 2011;14(4):213-21.
- 32 43. Benoit L. Du refus scolaire au suivi psychiatrique. *Trajectoires d'adolescents déscolarisés*.
33 [Paris]: Paris-Saclay; 2018.
- 34 44. Djerroud S, Fahloune R. La qualité d'attachement chez les enfants qui souffrent de la phobie
35 scolaire âgés de 05 ans à 10 ans : étude de quatre (04) cas réalisée à l'UDS de l'école Ben
36 Berkane Youssef d'Akbou [Internet] [Thesis]. Université de Bejaia; 2015 [cité 21 janv 2021].
37 Disponible sur: <http://172.17.1.105:8080/xmlui/handle/123456789/6369>

- 1 45. Romani J, Campredon S, Da Fonseca D. [School refusal: Psychopathological profiles of
2 adolescents followed in a day hospital setting]. Arch Pediatr Organe Off Soc Francaise Pediatr.
3 oct 2017;24(10):950-9.
- 4 46. Monacis L, de Palo V, Griffiths MD, Sinatra M. Exploring Individual Differences in Online
5 Addictions: the Role of Identity and Attachment. Int J Ment Health Addict. 1 août
6 2017;15(4):853-68.
- 7 47. Estévez A, Jáuregui P, Sánchez-Marcos I, López-González H, Griffiths MD. Attachment and
8 emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions. J Behav Addict. déc
9 2017;6(4):534-44.
- 10 48. Schimmenti A, Passanisi A, Gervasi AM, Manzella S, Famà FI. Insecure Attachment Attitudes in
11 the Onset of Problematic Internet Use Among Late Adolescents. Child Psychiatry Hum Dev. oct
12 2014;45(5):588-95.
- 13 49. Benarous X, Morales P, Mayer H, Iancu C, Edel Y, Cohen D. Internet Gaming Disorder in
14 Adolescents With Psychiatric Disorder: Two Case Reports Using a Developmental Framework.
15 Front Psychiatry. 2019;10:336.
- 16 50. Toubiana E-P. Addictologie clinique. Puf; 2015. 836 p. (Quadrige).
- 17 51. Kestemberg E. Quelques notes sur la « phobie du fonctionnement mental ». 1986;50(5).
- 18 52. Birraux A. Refus scolaire et difficultés d'apprentissage à l'adolescence. In: L'Encyclopédie
19 médico-chirurgicale [Internet]. Elsevier; 1999 [cité 30 oct 2020]. Disponible sur:
20 <https://www.em-consulte.com/article/20791/refus-scolaire-et-difficultes-d-apprentissage-a-l->
- 21 53. Gaetan S, Therme P, Bonnet A. L'utilisation addictive des jeux vidéo est-elle une solution
22 adaptative à la perception de soi et à la symptomatologie dépressive des jeunes adolescents
23 (11–14ans) ? Neuropsychiatr Enfance Adolesc. juin 2015;63(4):250-7.
- 24 54. Ang C-S, Chan N-N, Lee C-S. Shyness, Loneliness Avoidance, and Internet Addiction: What are
25 the Relationships? J Psychol. 2 janv 2018;152(1):25-35.
- 26 55. Tisseron S. Virtuel, mon amour. Albin Michel; 2008. 227 p.
- 27 56. Seki T, Hamazaki K, Natori T, Inadera H. Relationship between internet addiction and
28 depression among Japanese university students. J Affect Disord. sept 2019;256:668-72.
- 29 57. Lau JTF, Walden DL, Wu AMS, Cheng K, Lau MCM, Mo PKH. Bidirectional predictions between
30 Internet addiction and probable depression among Chinese adolescents. J Behav Addict. sept
31 2018;7(3):633-43.
- 32 58. Li G, Hou G, Yang D, Jian H, Wang W. Relationship between anxiety, depression, sex, obesity,
33 and internet addiction in Chinese adolescents: A short-term longitudinal study. Addict Behav.
34 mars 2019;90:421-7.
- 35 59. Le Heuzey M-FL, Mouren M-C. Addiction aux jeux vidéo : des enfants à risque ou un risque pour
36 tous les enfants ? [Internet]. Académie Nationale de Médecine; 2012 janv [cité 28 mars 2020].
37 Disponible sur: <http://www.academie-medecine.fr/addiction-aux-jeux-video-des-enfants-a->
38 [risque-ou-un-risque-pour-tous-les-enfants/](http://www.academie-medecine.fr/addiction-aux-jeux-video-des-enfants-a-)

- 1 60. Benoit L, Barreteau S, Moro MR. « Phobie scolaire chez l'adolescent migrant », la construction
2 identitaire dans une approche transculturelle. *Neuropsychiatr Enfance Adolesc.* mars
3 2015;63(2):84-90.
- 4 61. Moro MR, Benoit L, Lebozec M, Minassian S, Rizzi A, Radjack R. Vulnerability, psychopathology,
5 and creativity of the children and adolescents of migrants. In: *Oxford Textbook of Migrant*
6 *Psychiatry*.
- 7 62. Rosenthal L, Moro MR, Benoit L. Migrant Parents of Adolescents With School Refusal: A
8 Qualitative Study of Parental Distress and Cultural Barriers in Access to Care. *Front Psychiatry.* 9
9 janv 2020;10:942.
- 10 63. Egler P-J, Baleyte J-M. Approche systémique de la phobie scolaire. *Soins PédiatriePuériculture.*
11 juill 2012;33(267):18-22.
- 12 64. Bonnaire C, Liddle HA, Har A, Nielsen P, Phan O. Why and how to include parents in the
13 treatment of adolescents presenting Internet gaming disorder? *J Behav Addict.* juin
14 2019;8(2):201-12.
- 15 65. Tisseron S. Le virtuel à l'adolescence: autodestruction ou autothérapie? *Neuropsychiatr*
16 *Enfance Adolesc.* sept 2007;55(5-6):264-8.
- 17 66. Fleming A, Kraut RE. Project massive: self-regulation and problematic use of online gaming. In:
18 *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '07*
19 [Internet]. San Jose, California, USA: ACM Press; 2007 [cité 18 nov 2020]. p. 829-38. Disponible
20 sur: <http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=1240624.1240749>
- 21 67. Oei AC, Patterson MD. Are videogame training gains specific or general? *Front Syst Neurosci*
22 [Internet]. 8 avr 2014 [cité 13 déc 2020];8. Disponible sur:
23 <http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fnsys.2014.00054/abstract>
- 24 68. Martin R, Benoit JP, Moro MR, Benoit L. School Refusal or Truancy? A Qualitative Study of
25 Misconceptions Among School Personnel About Absenteeism of Children From Immigrant
26 Families. *Front Psychiatry.* 20 mars 2020;11:202.
- 27 69. Guedj Bourdieu MJ. Retrait social du jeune : phénomène polymorphe et dominantes
28 psychopathologiques. Quelles réponses ? *Inf Psychiatr.* 9 mai 2017;Volume 93(4):275-82.
- 29 70. Benoit L. *L'adolescent « fragile » : peut-on prédire en psychiatrie?* Paris: Éditions Recherches;
30 2016.
- 31 71. Benoit L, Moro MR, Falissard B, Henckes N. Psychosis risk research versus daily prognosis
32 uncertainties: A qualitative study of French youth psychiatrists' attitudes toward predictive
33 practices. van Amelsvoort T, éditeur. *PLOS ONE.* 19 juill 2017;12(7):e0179849.
- 34 72. Benoit L, Russo T, Barry C, Falissard B, Henckes N. "You have to believe in something": Risk of
35 psychosis and psychiatrists' beliefs in the self-fulfilling prophecy. *Soc Sci Med.* juin
36 2019;230:20-9.
- 37 73. Guessoum SB, Lachal J, Radjack R, Carretier E, Minassian S, Benoit L, et al. Adolescent
38 psychiatric disorders during the COVID-19 pandemic and lockdown. *Psychiatry Res.* sept
39 2020;291:113264.

- 1 74. Herrington OD, Clayton A, Benoit L, Prins-Aardema C, DiGiovanni M, Weller I, et al. Viral time
2 capsule: a global photo-elicitation study of child and adolescent mental health professionals
3 during COVID-19. *Child Adolesc Psychiatry Ment Health*. 2 févr 2021;15(1):5.
- 4 75. Kollins SH, DeLoss DJ, Cañadas E, Lutz J, Findling RL, Keefe RSE, et al. A novel digital intervention
5 for actively reducing severity of paediatric ADHD (STARS-ADHD): a randomised controlled trial.
6 *Lancet Digit Health*. avr 2020;2(4):e168-78.
- 7 76. Pommereau X. CLASH BACK - Simulateur de Comportement Adolescent [Internet]. [cité 30 janv
8 2021]. Disponible sur: <http://www.clash-back.com/>
- 9 77. Benoit L, Cottin P, Moro MR. What is a “Maison des Adolescents”? A history of integrated youth
10 health care services in France. *Early Interv Psychiatry*. oct 2018;12(5):1000-5.

11

12

1 **Figure 1 : Modèle de compréhension de l'intrication entre refus scolaire anxieux et addiction aux**
2 **jeux vidéo**
3
4

1. Facteurs de risque individuels	
Comorbidités psychiatriques	Traits de personnalité
<ul style="list-style-type: none"> • Anxiété généralisée • Phobie sociale • Dépression 	<ul style="list-style-type: none"> • Faible estime de soi • Introversiion • Faible satisfaction dans la vie réelle • Impulsivité
2. Evènements précipitants contextuels	
<ul style="list-style-type: none"> • Questionnements identitaires • Volonté d'individuation • Attentes parentales • Pression scolaire • Inquiétude pour un parent fragile • Défaut de communication intrafamiliale et/ou d'encadrement parental 	
3. Survenue et auto-renforcement du refus scolaire anxieux et de l'addiction aux jeux vidéo	
Apaisement temporaire	Conséquences négatives de long terme
<ul style="list-style-type: none"> • Relations sécurisantes • Rapprochement familial • Maîtrise des émotions • Lutte contre la dépression • Fuite de la pression scolaire • Expériences identitaires via un avatar • Nouvelles perspectives d'individuation 	<ul style="list-style-type: none"> • Aggravation du retrait social • Processus d'individuation entravé • Détérioration des relations familiales • Enfermement dans des comportements auto-renforceurs

Tableau 1 : Description des 12 études mentionnant la déscolarisation et le mésusage de jeux vidéo

Etude	Méthode	Population	Paramètres étudiés	Echelles de mesure	Résultats principaux
Brunborg et al. (2014) [21]	Etude longitudinale Auto-questionnaire rempli en classe en 2010 puis en 2012	1928 adolescents norvégiens entre 13 et 17 ans	- Utilisation des jeux vidéo : pas de précision donnée sur le type de jeu mais uniquement sur le temps passé dessus - Réussite scolaire	- Game Addiction Scale for adolescents - Réussite scolaire : moyenne des notes de 3 matières.	L'addiction aux jeux vidéo est associée à une baisse des performances scolaires et à des niveaux plus élevés de dépression.
Rehbein et al. (2010) [31]	Etude épidémiologique transversale Auto-questionnaire rempli en classe.	15168 adolescents allemands - Age moyen : 15.3 - 51.3% sexe masculin	- Utilisation des jeux sur console ou ordinateur : MMORPG, FPS, jeux de stratégie - Absentéisme	- Video Game Dependency Scale (KFN-CSAS-II), basée sur l'Internet Addiction Scale (ISS-20) - absentéisme récurrent : > 5 jours d'école manqués sur les 6 derniers mois	- Une anxiété en lien avec l'école élevée est significativement associée à une addiction aux jeux vidéo en ligne - 22.4% des garçons dépendants aux jeux vidéo ont un absentéisme important - Pour 63.8% des garçons dépendants, les jeux vidéo sont la raison de leur absentéisme.
Observatoire français des drogues et des toxicomanes (2008)	Etude épidémiologique transversale Auto-questionnaire rempli lors de la JAPD	Adolescents français de 17 ans	Utilisation des jeux vidéo : question sur le type de jeu (jeu non connecté, MMORPG, MMOFPS)	Pas d'échelle de dépendance aux jeux vidéo rapportée (temps de jeu et impact sur les autres activités)	26% des adolescents de 17 ans jouant aux jeux vidéo disent avoir rencontré des problèmes à l'école ou au travail
Gentile (2015)	Etude transversale Auto-questionnaire accessible en ligne	1178 américains entre 8 et 18 ans	Utilisation des jeux vidéo : pas de précision donnée sur le type de jeu.	Echelle de 11 items, basée sur les critères du DSM-IV pour le jeu (d'argent) pathologique	8,5% des joueurs avec un usage pathologique ont des répercussions sur leur fonctionnement familial, social, scolaire et psychologique
Torres-Rodríguez		31 adolescents espagnols dépendants	Utilisation des jeux vidéo en ligne.	- Dépendance aux jeux vidéo en ligne selon	- 6,5% sont déscolarisés

et al. (2018) [17]	Etude épidémiologique descriptive	aux jeux vidéo en ligne (entre 12 et 18 ans)		les critères du DSM-V -IGD-20 Test	- Nombre important d'adolescents dépendants aux jeux vidéo rapportent un échec scolaire
Bonnaire et al. (2017) [3]	Etude épidémiologique descriptive	434 élèves de 4 ^{ème} dans les Hauts-de-Seine	Utilisation de jeux vidéo : pas de précision donnée sur le type de jeu.	Game Addiction Scale	- 56,8% des joueurs problématiques pensent que le manque d'investissement scolaire est un risque associé à l'usage des jeux vidéo. - Respectivement 51.4% et 45.9% des adolescents considèrent que les mauvais résultats scolaires et le manque de confiance en soi favorisent leur dépendance - 45,9% des joueurs problématiques présentent un manque de confiance en eux
Gonzalez-Bueso et al. (2018) [30]	Revue systématique de la littérature	24 études incluses dont 10 concernant des adolescents	Utilisation jeux vidéo en ligne	- Assessment of Internet and Computer Game Addiction - Critères DSM-5 Internet Gaming disorder - Game Addiction Scale pour adolescents - Internet Gaming Disorder Scale - Compulsive Internet Use Scale - Pathological Technology Use - Young Diagnostic Questionnaire - Gaming Addiction Identification - Depression Self-Rating Scale - Beck Depression Inventory II - Revised Children's Anxiety and Depression Scale	- Association chez les adolescents entre dépression et addiction aux jeux vidéo en ligne. - Association entre la phobie sociale et l'addiction aux jeux vidéo en ligne.
Kuss et al. (2012) [38]	Revue systématique de la littérature	Adolescents et jeunes adultes	Utilisation des jeux vidéo en ligne.	- Compulsive internet use scale - Game addiction scale - Problematic online game use scale	- Traits de personnalité chez les patients dépendants : timidité, introversion et inhibition sociale - Faible intelligence émotionnelle - Plus de satisfaction dans la vie virtuelle que dans la vie réelle

Bellevergue et al. (2017) [28]	Etude de cas	Adolescent de 16 ans	-Usage problématique de jeux vidéo en ligne -Déscolarisation	Pas d'échelle de mesure utilisée.	- Comorbidité entre phobie scolaire et épisode dépressif. -«Aménagement défensif spécifique dans l'usage excessif des jeux vidéo face à la dépression »
Bonnaire (2014) [26]	Etude de cas	Adolescent de 16 ans	-Usage problématique de jeux vidéo en ligne -Déscolarisation	Pas d'échelle de mesure utilisée.	- Déscolarisation secondaire au mésusage des jeux vidéo - Sentiment de décalage par rapport aux jeunes du même âge - Le jeu permettrait de faire face à la dépression
Bonnaire et al. (2012) [27]	Etude de cas	2 adolescents	-Usage problématique de jeux vidéo en ligne -Déscolarisation	Pas d'échelle de mesure utilisée.	- Faible intelligence relationnelle et émotionnelle, introversion et difficultés de socialisation - Fonction antidépressive du jeu - Rôles de l'avatar
Allison et al. (2006) [34]	Etude de cas	Adolescent de 18 ans	-Usage problématique de jeux vidéo en ligne -Déscolarisation	Pas d'échelle de mesure utilisée.	Comorbidités de l'addiction aux jeux vidéo en ligne: dépression, phobie sociale, anxiété généralisée et phobie scolaire