

Le jeu vidéo s'est transformé en phénomène de société. Au même titre que la cigarette ou l'alcool, jouer à des jeux vidéo est désormais considéré comme une addiction, qui nécessite d'être suivie et étudiée. La multiplication des programmes, de Mario Kart à des jeux plus violents comme GTA, préférés par 60% des grands utilisateurs adolescents, attire un panel toujours plus large des jeunes générations, au détriment de passe-temps plus actifs et bénéfiques à notre forme physique. Mais qu'apporte réellement le jeu vidéo à l'individu ? Jouer nous est-il bénéfique ou nocif ?

## « Les jeux vidéo : un plaisir stimulant ou une menace pour nos neurones ? »

Loisir ou addiction ?  
Pourquoi jouons-nous ?  
Et notre cerveau dans tout ça ?

La RMN-Grand Palais et les Presses universitaires de France ont le plaisir de vous inviter au premier débat du cycle « Jeux Vidéo » des Lundis du Grand Palais :

**Le lundi 28 novembre 2011 de 18h30 à 20h**  
**Avec**

**JEAN-BAPTISTE CLAIS**, conservateur au musée Guimet, commissaire de « Game Story »  
**JEAN-CLAUDE LARUE**, délégué général du SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs)  
**MICHAEL STORA**, psychanalyste et spécialiste des mondes virtuels  
**ERIC-PIERRE TOUBIANA**, psychanalyste et maître de conférences en Sciences Humaines Cliniques à l'Université Paris Diderot, auteur de *Addictologie clinique* (PUF, 2011)

Modérateur : **ARNAUD LAPORTE**, producteur-animateur à France Culture

Entrée gratuite - Merci de confirmer impérativement votre présence à

[lundis@rmngp.fr](mailto:lundis@rmngp.fr) / 01 44 13 17 62

Se présenter à l'entrée à 18h15 avec le mail de confirmation

