centres sociaux connectés

Nord Pas-de-Calais

cambrésis

centres sociaux connectés

FORMATION SENSIBILISATION ADDICTION JEUX VIDÉO

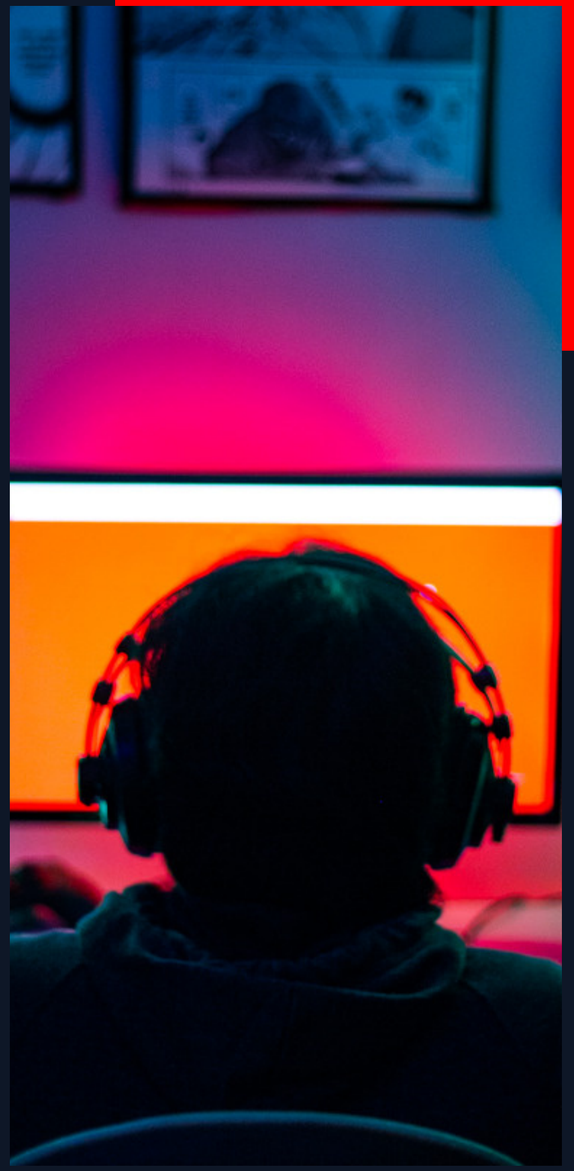
L'opération « Centres Sociaux Connectés du Nord Pas-de-Calais » est cofinancée dans le cadre de la réponse de l'Union à la pandémie COVID-19.

INTRODUCTION

Le jeu vidéo est un média qui a pris une place importante dans notre société.
Il se pratique partout et s'adresse à tous les publics et à tous les âges.

Souvent méconnu des adultes et très apprécié des enfants, les jeux vidéo suscitent des avis controversés quant à leur avantage et inconvénient.

Ils soulèvent de nombreux questionnements et craintes au sein de la société et auprès des familles, notamment au regard du volume de temps de jeu et des risques, réels ou supposés.



LE CLASSEMENT PEGI

Tous les **jeux vidéo** doivent comporter des **logos**.
C'est ce qu'on appelle le **classement PEGI**.

Ce **classement** se compose de **2 séries** de **logos** :

- La **première** indique à l'aide d'un **chiffre** l'**âge minimal** du **joueur**.
- La **seconde** indique à l'aide d'une **image** et d'un **mot** le **type** de **contenu** (**violence**, **drogue**, etc.).

PEGI Pan European Game Information

C'est au **fabricant** du **jeu** de **décider** de la **catégorie** à laquelle appartient le **jeu**.

Tous les **jeux vidéo** sont **concernés**, qu'ils soient **vendus** en version **physique** ou en **téléchargement**.

LES LOGOS AVEC UN CHIFFRE : L'ÂGE MINIMAL DU JOUEUR

Le jeu peut être utilisé par tout enfant quel que soit son âge.
Il ne comporte ni images effrayantes, ni langage grossier.

Le jeu est destiné aux enfants de plus de 7 ans.
Il comporte des scènes effrayantes pour les très jeunes enfants.

Le jeu est interdit aux moins de 12 ans.
Il comporte des scènes pouvant choquer les plus jeunes (nudité, violence, etc.) et/ou comporter un langage légèrement grossier (mais pas d'insultes à caractère sexuel).

LES LOGOS AVEC UN CHIFFRE : L'ÂGE MINIMAL DU JOUEUR

Le jeu est interdit aux moins de 16 ans.
Il comporte des scènes de grande violence et à caractère sexuel, ou un langage fortement grossier, ou bien encore des séquences montrant l'usage de tabacs et stupéfiants.

Le jeu est interdit aux moins de 18 ans.
Il comporte des scènes de violence particulièrement explicites et réalistes.

LES LOGOS AVEC IMAGE ET MOT : LE TYPE DE CONTENU

Le jeu contient des images ou des éléments susceptibles d'inciter à la discrimination raciste, sexiste, etc.

Le jeu peut inciter à jouer à des jeux d'argent (poker, roulette, etc.).

Le jeu comporte des expressions grossières.

Le jeu fait référence à l'usage de drogue.

LES LOGOS AVEC IMAGE ET MOT : LE TYPE DE CONTENU

Le jeu peut faire peur aux plus jeunes.

Le jeu peut entraîner une dépense d'argent supplémentaire (achat de bonus, de tenues pour les personnages, etc.).

Le jeu comporte des scènes de nudité et/ou à caractère sexuel.

Le jeu comporte des scènes de violence physique.

LE TEMPS D'ÉCRAN

Le temps passé à jouer aux jeux vidéo est une des inquiétudes majeures des parents.

Ce temps ne doit pas être isolé du temps des autres loisirs numériques.

Mieux vaut instaurer un "temps écrans" cumulant télévision, tablette tactile, ordinateur, console et smartphone.

Selon une **étude** menée en **2021** par **Médiamétrie**, **98%** des **enfants** (**6 - 14 ans**) **jouent** aux **jeux vidéo**.
C'est **4 points** de **plus** qu'**avant** la **crise sanitaire** et le **confinement**.
D'ailleurs, **1 enfant sur 2** y **jouerait quotidiennement.**

IL N'Y A PAS DE TEMPS D'ÉCRAN DE RÉFÉRENCE RECOMMANDÉ

LE TEMPS D'ÉCRAN

Les parents doivent poser les limites et définir le temps de jeu en tenant compte :

- de l'âge de l'enfant,
- de son caractère,
- des temps scolaires et ceux consacrés aux autres activités.

JOUER UN SAMEDI APRÈS-MIDI AVEC SES AMI.E.S, MÊME PLUSIEURS HEURES N'EST PAS GÊNANT DANS LA MESURE OÙ LA VIE NE S'ORGANISE PAS AUTOUR DES JEUX VIDÉO.

"QU'EST-CE QUE L'ADDICTION AU JEU VIDÉO ?"

Vidéo par Melty.

L'ADDICTION AUX JEUX VIDÉO

Sa définition : "C'est un **comportement** lié à la pratique des **jeux vidéo** ou **jeux numériques** qui se caractérise par une **perte** de **contrôle** sur le **jeu**, une **priorité** accrue accordée au **jeu**, au point que celui-ci **prenne le pas** sur d'**autres centres d'intérêts** et **activités quotidiennes** et par la **poursuite** ou la **pratique croissante** du **jeu** en **dépit** de **répercussions** dommageables."

Cela ne **toucherait** qu'une seule partie des joueurs, soit **0,5%** à **4%** de **2,5 milliards** de joueurs dans le **monde**.

Depuis le **18 juin 2018**, l'**addiction** aux **jeux vidéo** est **reconnue** comme une **maladie** à part entière par l'**OMS**.
On l'appelle "**Gaming disorder**".

LES SIGNES D'ADDICTION

L'**OMS** a fixé **3 points** d'**alerte** :

- la **perte** de **contrôle**,
- un **temps important** passé à **jouer**,
- des **conséquences négatives** sur la **vie quotidienne**.

LE TROUBLE DU COMPORTEMENT DOIT SE MANIFESTER SUR UNE PÉRIODE DE 12 MOIS MINIMUM.

Les **signes avant-coureurs** :

- des **troubles** de l'**attention** et de la **concentration**,
- les **performances scolaires** en **baisse**,
- des **troubles** du **sommeil**,
- des **difficultés** à **communiquer** en **face à face**,
- une **prise** de **poids**.

DES STRUCTURES ACCOMPAGNANTES

Il existe différents services d'accompagnement et services téléphoniques spécialisés.

- Sensibilisation
- Écoute
- Conseils
- Accompagnement

MILDECA :

MISSION INTERMINISTÉRIELLE DE LUTTE CONTRE LES DROGUES ET LES CONDUITES ADDICTIVES

Campagne réalisée en partenariat avec Bayard Jeunesse intitulée : "Jeux vidéo, alcool, tabac : Je dis NON aux addictions" .

Une campagne de sensibilisation controversée et polémique.

Les jeux vidéos sont mis au même rang que le tabac, la drogue et l'alcool...

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Premier ministre
Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives

MILD&CA Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives
drogues.gouv.fr

LES SERVICES TÉLÉPHONIQUES

Les services d'accompagnement sont en partie génériques et apparaissent au même rang que les addiction de drogues dures.

Les sites les plus connus :

- Drogues Info Service
- Joueurs Infos Service
- Fil Santé Jeunes
- SOS Joueurs

JOUEURS-INFO-SERVICE.FR

7j/7 de 8h à 2h. Appel anonyme et non surtaxé 09 74 75 13 13

DROGUES-INFO-SERVICE.FR

7j/7 de 8h à 2h. Appel anonyme et gratuit 0 800 23 13 13

0 800 235 236

filsantejeunes.com

Anonyme et Gratuit

SOS joueurs

09 69 39 55 12

La dépendance n'est pas un jeu.

CSAPA :

STRUCTURE DE PROXIMITÉ POUR LUTTER CONTRE TOUTES LES ADDICTIONS

Le CSAPA peut être à l'écoute, sensibiliser, accompagner les addictions dites « sans substance », ce qui est définit comme jeu compulsif. Avec des permanences spéciales Jeunes Consommateurs et leur entourage.

CSAPA CAMBRAI

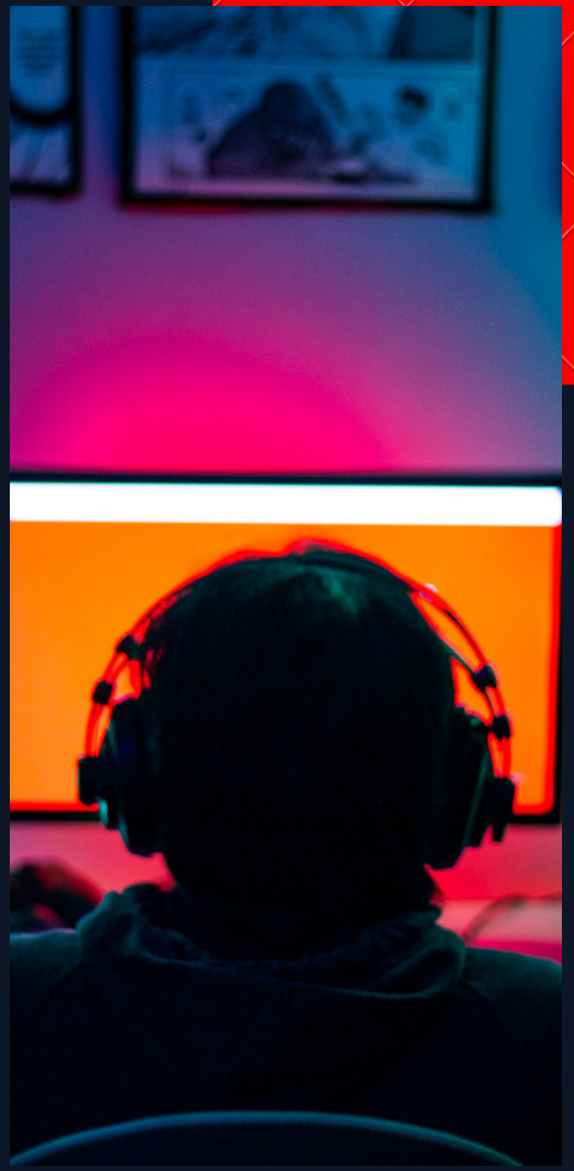
1 Rue Achille Durieux, 59400 Cambrai
Téléphone : 03 27 82 28 44

LES PSYCHOLOGUES

Pour l'accompagnement aux addictions comportementales sans produit.

Pour comprendre la place de l'addiction dans la vie du jeune, comment elle s'est mise en place et comment s'en défaire.

"Les jeux vidéo ne peuvent expliquer à eux seuls les comportements violents. Le passage à l'acte violent s'explique avant tout par l'histoire de la personne et son environnement à la fois familial, éducatif et social."



ACCOMPAGNER SON ENFANT

L'enfant a généralement besoin de l'adulte pour poser des limites : **établissez des règles claires, précises, personnalisées**, quitte à les faire évoluer. L'essentiel est de s'y tenir !

Poser les limites et définir le temps de jeu en tenant compte :

- de l'âge,
- du caractère de l'enfant,
- des temps scolaire, et ceux consacré aux autres activités.

Pour comprendre l'attirance l'enfant par les jeux vidéo, dialoguez avec lui. Et ainsi posez avec lui les limites.

S'informer sur le contenu des jeux vidéo pour s'assurer qu'ils sont adaptés à son âge, mais aussi à son niveau de maturité.

Des jeux de différents types (ludoéducatif, d'aventure, stratégique, de simulation) pour développer des habiletés et des champs d'intérêt variés.

ACCOMPAGNER SON ENFANT

Lorsque l'enfant joue à un jeu vidéo, il est possible de **profiter pour passer du temps avec lui. S'y intéresser, discuter avec lui de ses goûts et de ses champs d'intérêt. Et pourquoi pas jouer en mode coopération avec lui.**

Observer si le comportement de l'enfant change. S'il devient plus irritable, s'il est nerveux ou s'il s'isole, prendre le temps de comprendre ce qu'il vit et de trouver la source du changement pour remédier au problème.

Quel que soit son format, le jeu reste une activité centrale dans la vie d'un enfant. **Éviter d'être trop critique envers les jeux vidéo si l'enfant les affectionne. Rejeter en bloc ce type d'activités revient à rejeter une part de l'univers dans lequel l'enfant grandit.** Cela peut être vécu comme blessant ou humiliant et le pousser à se renfermer sur lui-même.

Installer l' ordinateur ou la console de jeu dans un lieu de passage

Déterminer un temps de jeu avec l'enfant
Respecter les limites d'âge des jeux vidéo

Discuter avec l'enfant des jeux auxquels il joue

JEUX VIDÉO

Outils thérapeutiques et pédagogiques

L'AVIS des psychologues

DÉDIABOLISONS LES JEUX VIDÉOS !

Dangereux, le jeu vidéo ? Depuis que l'OMS a fixé une définition de ce qu'elle appelle le "trouble du jeu vidéo", on pourrait le croire.

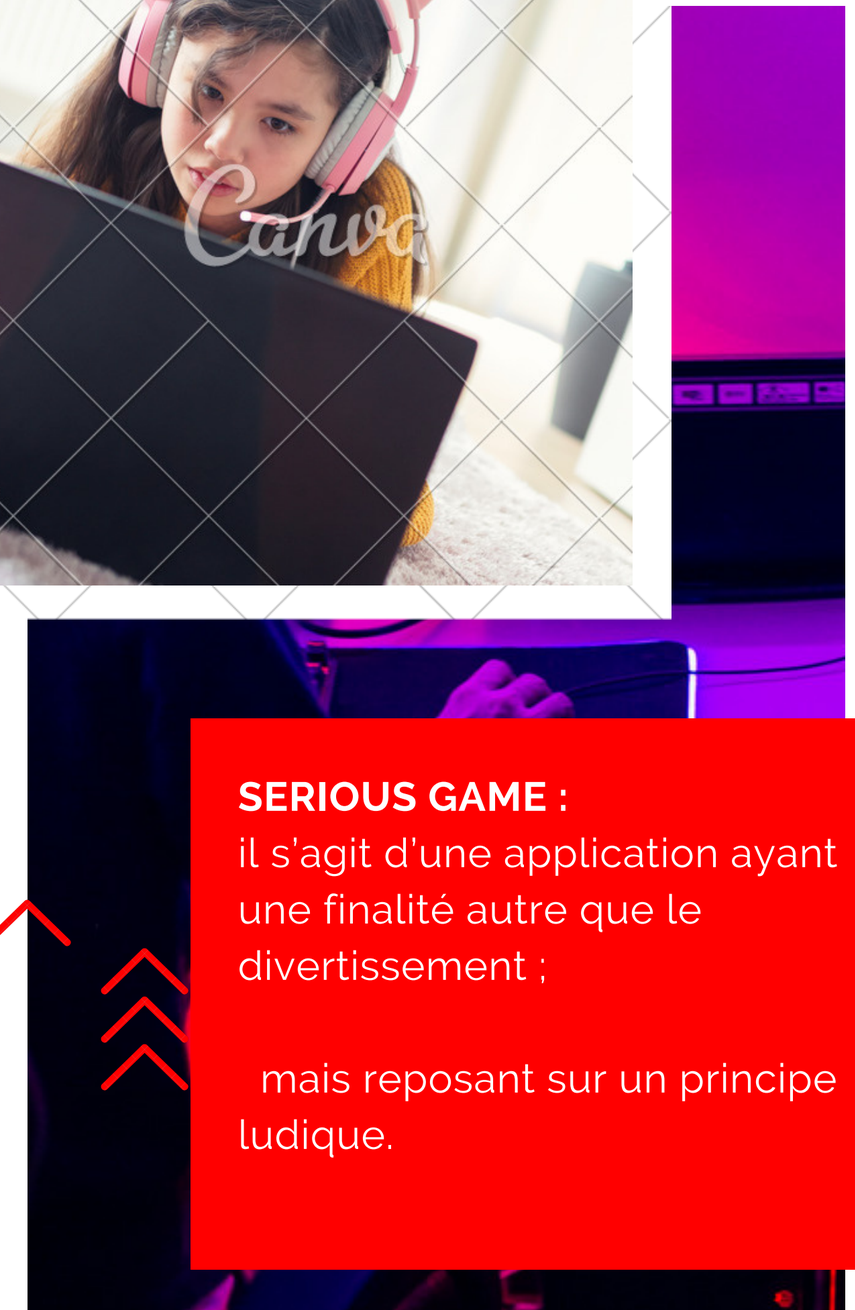
On a longtemps décrié (souvent à tort) leur mauvaise influence notamment sur les jeunes.

Pourtant, le jeu vidéo peut aussi se révéler comme un outil dans l'établissement d'une relation entre patient et thérapeute et aussi comme un véritable objet de soin.

Phobie scolaire, phobie sociale ou encore d'anorexie mentale. Quand la relation avec un psychologue peut paraître intimidante.

"L'enjeu, c'est de créer un espace d'accueil, sécurisant, pour leur permettre de s'exprimer"

DES "SERIOUS GAMES" EXPLOITÉS DANS UN BUT PÉDAGOGIQUE AUPRÈS DES PATIENTS ET DE LEURS PROCHES.



ZOOM SUR LES SERIOUS GAME

SERIOUS GAME :
il s'agit d'une application ayant une finalité autre que le divertissement ;

mais reposant sur un principe ludique.

- **Advergame :** jeux sérieux à visées promotionnelles consistant à faire passer un message marketing ou communicationnel ;
- **Edugame** : jeux sérieux à visées éducatives. Consiste à apprendre une matière dans le domaine éducatif ou en entreprise (synonyme : edutainment) ;
- **Newsgame : j**eu sérieux destiné à faire passer un message d'information ;
- **Exergame :** jeu sérieux reposant souvent sur une logique de simulation qui a pour objectif d'entrainer le joueur à accomplir certaines tâches ;
- **Socialgame :** jeux dits sociaux, que l'on retrouve donc sur les réseaux sociaux et qui ont pour particularité d'intégrer le plus souvent un élément de monétisation ;
- **Healthgame : j**eux sérieux dédiés à la santé et à la recherche.

UNE PRATIQUE ENCORE MINORITAIRE

Au coeur de la démarche : le rétablissement d'une connexion et d'une confiance entre le jeune et son entourage, grâce au jeu.

Il n'est pas question de remplacer par le jeu l'ensemble du suivi ou de la prise en charge, mais bien de s'en servir comme d'un outil thérapeutique.

QUELQUES EXEMPLES DE BIENFAITS DES JEUX VIDÉO

Le dépassement de traumatismes
La stimulation de la vue
La capacité d'analyse
Le sentiment de bien-être
La sociabilisation

LES PSYCHOLOGUES GAMER LES + CONNUS :

MICHAËL STORA
YANN LEROUX

DES QUESTIONS ?

EXPRIMEZ-VOUS SUR

wooclap

HTTPS://WWW.WOOCLAP.COM/SPRINTFORMATIONCAMBRESIS