

Jeux vidéo
Mieux comprendre
pour mieux éviter les excès

Journée RVES 2016

Niels Weber

Psychologue–psychothérapeute FSP



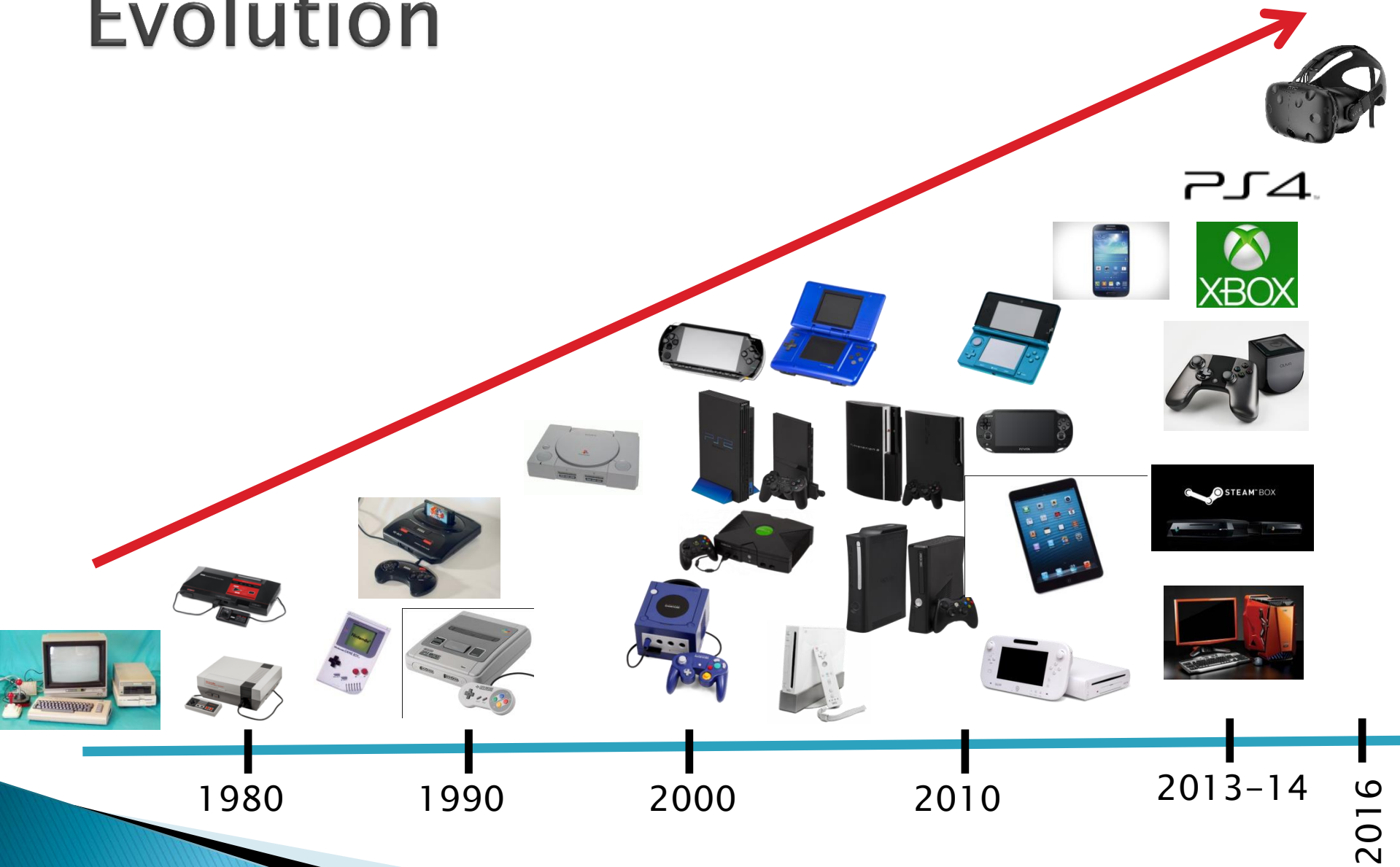
Bonjour!

- ▶ Psychologue FSP, spécialisé en hyperconnectivité, Lausanne
- ▶ Chargé de projet au centre de prévention du jeu excessif de Genève, *Rien ne va plus* (www.rnvp.ch)
- ▶ Président de *Gaming Federation* (www.gamingfederation.ch)

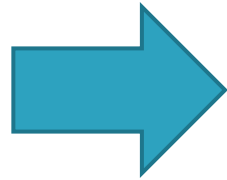


@niels_weber

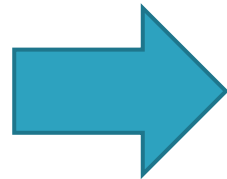
Evolution



Le contexte a bien changé!



2006




2010



2014

Quand s'inquiéter?

- ▶ Quand le virtuel prend toute la place
 - ▶ Quand les contacts avec les autres sont coupés
 - ▶ Quand trop de conflits émergent autour du virtuel dans la famille
 - ▶ Quand il y a échec scolaire ou professionnel
 - ▶ Quand il y a une perte de contrôle
 - ▶ Quand il y a une sensation de mal-être quand on se déconnecte
 - ▶ Quand il y a une **souffrance**
- 

Que cherchent les joueurs?



La compétition?



Le social?



Un passe temps?

La démarche

- ▶ Analyser quel domaine/jeu est surinvesti
- ▶ Comprendre les liens avec le réel du joueur
- ▶ Ne pas juger, une bonne connaissance du milieu aide un meilleur accueil de la démarche

- ▶ Approche circulaire:

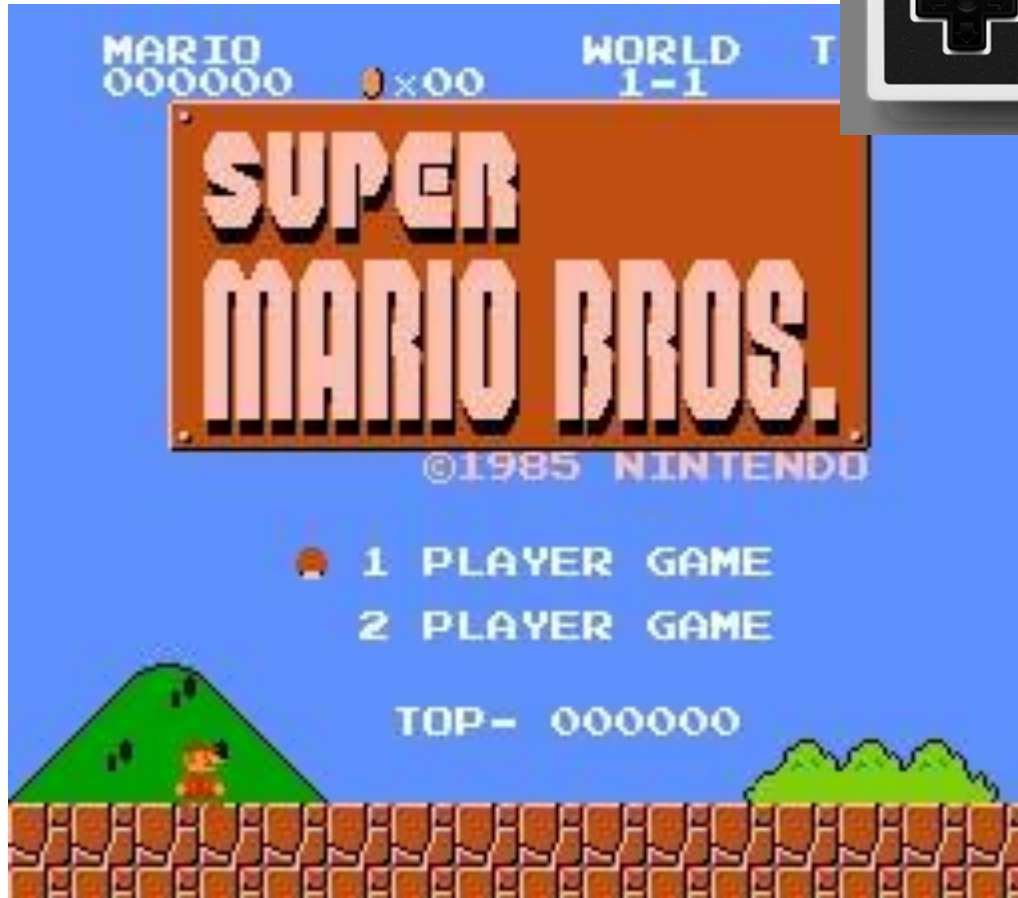


- ▶ But étant de retrouver le jeu comme plaisir!



Achievement unlocked

Pourquoi le jeu vidéo intéresse les enfants?



Pourquoi le jeu vidéo intéresse les enfants?



Pourquoi le jeu vidéo intéresse les enfants?



Pourquoi le jeu vidéo intéresse les enfants?



Pratique excessive

▶ Enfants

- Souvent confusion avec problème de la violence
- Inquiétudes des parents, domaine méconnue, « fossé intergénérationnel »
- Outils
 - DIALOGUE!



3-6-9-12: un guide pratique

www.sergetisseron.com/3-6-9-12

Concept erroné de
« digital natives »



Avant 3 ans
L'enfant a besoin de construire ses repères spatiaux et temporels



De 3 à 6 ans
L'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités sensorielles et manuelles



De 6 à 9 ans
L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social



De 9 à 12 ans
L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde



Après 12 ans
L'enfant commence à s'affranchir des repères familiaux

La TV, pas avant **3** ans

La console personnelle, pas avant **6** ans

Internet après **9** ans

Les réseaux sociaux après **12** ans

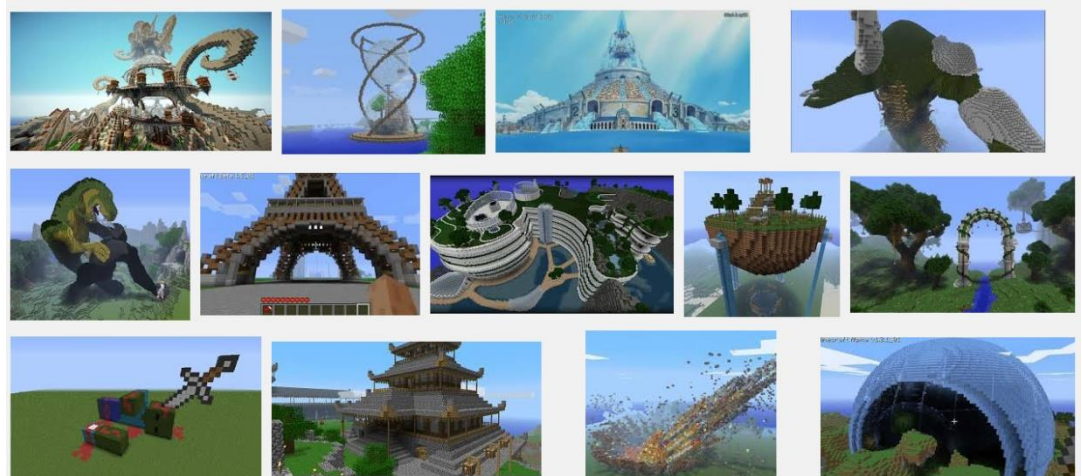
Cette affiche peut être téléchargée sur : www.sergetisseron.com

« J'ai imaginé les repères « 3-6-9-12 » comme une façon de répondre aux questions des plus pressants des parents et des pédagogues. »
Serge Tisseron
3-6-9-12. Apprivoiser les écrans et grandir, Ed. érès

Quel rôle?



Manière de jouer?



Le e-sport

- ▶ League of Legends World Championship 2016
 - 16 équipes
 - 2'000'000\$ pour le premier
 - Staples Center, Los Angeles, 20'000 spectateurs
 - Finale suivie par 14 millions de personnes en ligne

102 mio. de joueurs
à travers le monde



Esprit critique?

