

→ **PROJET JEUX VIDÉO, UN ESPACE D'ÉCHANGES ET DE CONFRONTATION D'EXPÉRIENCES.**

Le contexte

En 2019, nous avons réalisé dans la cour du collège plusieurs temps où à travers un jeu nous avons fait s'exprimer les jeunes sur ce qu'ils aiment faire, leurs envies et leurs idées. La thématique autour des jeux vidéo et de l'audiovisuel était particulièrement ressortie lors de ces échanges.

Suite à plusieurs constats partagés avec des partenaires, nous pensons qu'une action de prévention pouvait se justifier sur ce thème autour des pratiques et des expériences des jeunes à travers des temps d'échanges mais aussi « de faire ensemble ».

Nos objectifs

- Trouver des leviers de prévention et de protection par un accompagnement spécifique de jeunes entre 11 et 18 ans concernant l'usage des jeux vidéo et de l'audiovisuel.
- Interroger les pratiques des jeunes à travers leurs expériences, en abordant la dimension des risques et des avantages liés à l'usage de ces jeux afin qu'ils prennent conscience du comment, chacun à sa place, peut se protéger.
- Associer les parents ou responsables pour valoriser leurs capacités et leur rôle de premiers éducateurs et protecteurs.
- Valoriser les compétences (technique, sociale, écrite...) acquises par les jeunes et qu'ils peuvent retransmettre dans leur vie professionnelle.

Le déroulé de l'action

Le groupe était constitué de 23 jeunes entre 11 et 20 ans. Ce projet a compris **au total 12 séances avec une moyenne de 12 jeunes par séances** à raison d'environ deux samedis par mois entre octobre et juillet 2021 ou par skypes pendant la période de confinement. L'ensemble des liens a été maintenu en dehors du projet avec l'animation par les jeunes d'un groupe discord.

Les premières rencontres ont permis de définir le projet avec les jeunes :

- Ce qu'ils souhaitaient vivre dans leur projet
- Par quelle méthode on allait s'y prendre pour le construire
- Ce qu'il voulait que cette expérience leur apporte
- Le rythme des séances
- Les règles de fonctionnement du groupe.

L'objectif principal des jeunes pour cette année était de réaliser une borne d'arcade en lien avec des associations locales Big up17 et le cyclad. Plusieurs séances ont été consacrées pour cela.

Nous avons trouvé intéressant d'alterner des temps de pratiques avec les jeunes, d'échanges sur leurs expériences à partir de différents supports et des temps de réflexion et de construction de la borne. Vivre avec les jeunes quelques temps de pratiques, s'intéresser à ce qu'ils aiment nous permet de les mettre en mouvement, de créer les liens de confiance avant de creuser davantage les questions de fond avec eux.

Tout l'enjeu de ce type de projet est de réussir à croiser les envies des jeunes avec nos propres objectifs prévention et ainsi de trouver un équilibre entre temps d'échanges, de réflexion et de pratiques. Les temps d'échanges demandent souvent de l'imagination de la part des professionnels sur les outils utilisés pour amener les jeunes à se confier, questionner et échanger sur leurs expériences autour de ce thème.

Ainsi, lors d'une séance les jeunes ont échangé à partir d'une vidéo et d'un quizz sur les sigles PEGI, la connaissance ou non de leurs significations, est ce qu'ils les respectent, le choix des jeux achetés ... Lors d'une autre séance nous avons créé un jeu de société style « timeline » pour aborder avec les jeunes l'histoire des jeux vidéo. A travers un skype lors du confinement et d'images de presse nous avons échangé avec les jeunes sur différents thèmes tels que l'addiction, le ragequit, le temps passé sur les jeux vidéo, les représentations, le lien avec les parents, le partage avec les amis ...

L'analyse de l'action

Le choix d'un groupe mixte composé de jeunes de différents âges s'est montré pertinent au regard des questions que nous souhaitons aborder. Les échanges étaient riches, ils ont pu partager leurs expériences, leurs pratiques de jeu et leurs questionnements face à différents sujets. Cela a créé de nombreux débats et échanges. La différence d'âge entre les jeunes (de 11 à 20 ans) n'a pas été un frein à ce projet mais une richesse supplémentaire pour chacun, car les pratiques, les visions face aux différents sujets abordés étaient différentes (types de jeux jouer, nombre d'heures passés devant les écrans, règles mise en place pour s'autoréguler ...) et a ainsi permis à plusieurs jeunes de questionner certaines de leurs pratiques.

L'objectif à travers cette expérience n'était pas de les faire culpabiliser ou encore de juger leurs comportements face aux usages des jeux vidéo mais plutôt de les amener à se questionner et leur apporter des connaissances pour qu'ils prennent conscience du comment, chacun en fonction de ses choix, peut agir sur son bien être (en termes de santé) et se protéger face à l'utilisation de ces médias.

Une partie des jeunes présents à ce projet était de nouveaux jeunes arrivés à l'association. Cette année a permis aux jeunes entre eux mais aussi avec les animateurs de créer ou de renforcer ce lien de confiance et cette cohésion de groupe qui sont des étapes primordiales dans un projet.

La démarche projet menée au travers des rencontres a permis à des jeunes de développer leur capacité d'expression dans un groupe, de réussir à développer des idées, de prendre confiance en eux, de prendre des initiatives, d'accepter les différences de chacun, d'apprendre à coopérer même lorsqu'on n'a pas la même opinion.

Cette action a reposé sur un travail avec des jeunes en combinant une approche collective et personnalisée par un accompagnement individuel et familial. L'accompagnement familial et le soutien à la parentalité sont abordés de façon transversale à l'association. Ce sont tous des jeunes et des parents que nous rencontrons régulièrement en dehors du projet à travers le travail de proximité mené avec le collège, le CLAS, les animations pieds d'immeubles ou encore d'autres projets jeunesse. Ceci nous permet d'être en lien au moins une fois par semaine avec bon nombre d'entre eux et ainsi d'établir ce lien de confiance. Ces temps autres et informels, sont souvent propices aux échanges pour reparler de ce qui a été vécu sur le projet. Nous avons eu au cours de ce projet, une attention en direction de certains jeunes pour lesquels des rencontres individuelles ou avec leurs parents ont eu lieu en parallèle à ce projet.

Les perspectives

Dans la visée d'un nouveau projet sur 2020/2021, seront prises en considération les remarques et les envies des jeunes pour faire évoluer le projet en fonction de ce qui fait sens pour eux. Les jeunes sont très mobilisés sur ce projet et souhaitent le poursuivre en partant sur un nouvel objectif qui est de participer au prochain Paris Games Week.

