

N° 3

---

# 16<sup>e</sup> PARLEMENT DES ENFANTS

---

---

## PROPOSITION DE LOI

*visant à mieux garantir le droit à l'éducation à la santé, à responsabiliser les pouvoirs publics et les industries de jeux vidéo dans l'éducation à la santé et la protection des enfants et des adolescents contre la cyberaddiction.*

PRÉSENTÉE

par Maurine BELLEMÈNE, Amélie DARDENNE, Lindsay DIJOUX, Annabelle ETHÈVE, Nathan ETHÈVE, Ryan FOLIO, Cécile FONTAINE, Guillaume FONTAINE, Davy FULBERT, Blandine GUICHARD, Catherine HOAREAU, Loane HONORINE, Allan K/BIDI, Guillaume K/BIDI, Fabien LACAILLE, Brice LAURET, Sarah LAURET, Noémie LI-HONG-WAN, Hervé NATIVEL, Frédéric PAYET, Nathan PÉDASE, Dylan RICHER, Maxime SABATHIER, Timothée TINNIÈRE, Simon VÉLIA, Marie-Lisa VITRY, Charlie XAVIER, Romain YEBO.

Elèves de la classe de CM2 de l'école élémentaire « Les Alpinias »  
de Petite Île (Académie de la Réunion)

## EXPOSÉ DES MOTIFS

MESDAMES, MESSIEURS,

Les jeux vidéo sont devenus des éléments incontournables de notre environnement.

Comme de nombreuses autres activités, il suffit de ne pas en abuser pour profiter de leurs bienfaits...

Jouer sur console, sur ordinateur, téléphone portable ou sur Internet à des jeux vidéo n'est pas complètement négatif, à condition d'en mesurer l'usage et la durée. Le jeu virtuel est, comme son nom l'indique, avant tout un jeu, donc un divertissement. Le monde virtuel est si fascinant qu'il permet de libérer la créativité, fertilise l'imagination et l'évasion tout en se déconnectant du stress et des tensions quotidiennes. Cette virtualité ludique est supposée bénéfique aux enfants : jouer au jeu vidéo augmente ses réflexes, aide à sa représentation spatiale, affûte son acuité visuelle. De plus, les victoires successives au sein d'un jeu pourraient aider ceux qui n'ont pas confiance en eux à développer une certaine estime de soi. Nous avons même pu lire que la pratique des jeux vidéo aiderait dans certaines thérapies.

Cependant les jeux vidéo ne sont pas sans danger.

Et il serait dommage que la passion devienne une addiction...

En effet, les enfants passent de nombreuses heures au quotidien devant les jeux vidéo. Certains plus de 2 heures ! D'où l'émergence de troubles du comportement et de pathologies sévères chez les adeptes des consoles de jeux. L'utilisation abusive des jeux vidéo peut présenter un réel danger. Le jeu peut rapidement dégénérer en dépendance. Les conséquences sont alors très graves : fatigue visuelle, asocialité, agressivité, nervosité, vertiges, troubles de la conscience et de l'orientation, voire crises d'épilepsie et nausées, repli sur soi, échec scolaire, perte de la notion du temps, déshydratation et sous-alimentation. Les jeux vidéo excitent l'imaginaire des enfants qui se laissent envahir et n'arrivent plus à s'en passer. L'entourage ne compte plus durant le jeu et l'enfant risque de devenir « accro » à ce monde imaginaire en laissant toute autre activité de côté. Cet isolement peut

même devenir un rituel qui entre profondément dans les habitudes de l'enfant.

On considère qu'une personne est « accro » aux jeux lorsqu'elle passe plus de 2 heures par jour sur l'ordinateur ou sur console. Nous avons réalisé une étude dans notre école auprès d'un échantillon d'enfants âgés de 8 à 12 ans. Elle montre que les enfants ont tendance à enfreindre les règles de sécurité pourtant données par leurs parents et à adopter des comportements à risque. 42 % des enfants ne respectent pas les temps de jeux et 60 % la classification par âge du système européen d'information sur les jeux (PEGI).

Comme on le sait, l'adolescence est une période de bouleversements physiques et psychiques. L'éducation à la santé vise à aider chaque jeune à s'approprier progressivement les moyens d'opérer des choix, d'adopter des comportements responsables pour lui-même comme vis-à-vis d'autrui. Elle permet ainsi de préparer les jeunes à exercer leur citoyenneté. L'action de l'école est de contribuer à développer cette capacité à décider par soi-même dans de nombreux domaines, y compris dans celui de la santé. Dans cette perspective, l'éducation à la santé, qui n'est pas seulement l'affaire de spécialistes, relève de l'action quotidienne des adultes en charge de l'éducation des enfants et des adolescents.

Alcool, tabac, drogue... Face à ces redoutables fléaux et risques pour la santé, force est de développer la prévention. Son but : changer le regard des jeunes porté sur les jeux vidéo pour lutter contre les risques d'addiction. Celle-ci passe notamment par l'élaboration de campagnes d'information, de prévention des risques sur la santé et de formation, véhiculées par les médias et relayées par des actions ciblées (à travers les écoles...).

Mesdames, Messieurs,

Lorsque les jeux vidéo présentent un risque en matière de santé publique en raison de leur caractère potentiellement addictif, il est temps de penser à vos enfants et aux générations futures. Prenons dès aujourd'hui de nouvelles mesures pour lutter contre la cyberdépendance et préserver la dignité et l'intégrité des enfants. Les futurs citoyens que nous sommes pensons qu'il est nécessaire de mettre en place une réelle politique de modération que pourraient illustrer les quatre articles suivants.

## PROPOSITION DE LOI

### **Article 1<sup>er</sup>**

Définir un programme d'éducation à la santé et de prévention des comportements à risques, en particulier les jeux vidéo, dans les horaires et programmes de l'école primaire tels que fixés par arrêté des ministres chargés de l'Éducation nationale et de la Santé.

### **Article 2**

Former et sensibiliser les professionnels de l'addictologie aux problèmes d'utilisation excessive de jeux vidéo et favoriser leur intervention auprès des élèves et des familles dans le cadre d'actions de prévention.

### **Article 3**

Recourir davantage à Internet et au multimédia (chaînes télévisuelles, en particulier celles spécialisées en jeux vidéo) lors des actions de prévention et de diffusion d'informations et de conseils de vigilance.

### **Article 4**

Amener l'industrie des jeux vidéo à s'orienter vers une politique du jeu responsable, en favorisant des sessions de jeu plus courtes et marquées de pauses obligatoires de trente minutes, voire plus pour des jeux de longue durée.