

4. UN DISPOSITIF À MÉDIATIONS THÉRAPEUTIQUES

Ce dispositif s'articule autour de :

- Jeux identificatoires ;
- Médias d'expression (psycho-) corporelle et relationnelle ;
- Médias artistiques (street art, vidéo, ...);
- Médias communautaires (jeux, sports, cuisine, ...);
- Médiations par la parole individuelle et collective ;
- Médiations par le JV et la réalité virtuelle.

Exemples : utilisation des jeux « 7days to die » pour mobiliser la dynamique de groupe, « Minecraft » pour évoquer son histoire familiale, ...

5. LE CADRE THÉRAPEUTIQUE

Un dispositif à médiation numérique n'agit jamais seul, il est inscrit dans un programme thérapeutique plus large, s'appuyant sur des médias d'expression adaptés aux adolescents, le groupe des pairs et la relation avec les thérapeutes. Le patient décide de son chemin parmi les médiations présentées. La prise en charge se fait sur différents niveaux : groupe, famille, individu.

6. PREMIERS CONSTATS

Le centre accueille plus de garçons que de filles. Le JV est un lieu de secours face aux tensions et traumatismes familiaux, aux troubles d'intégration relationnelle, aux décompensations psychiques. Au Centre du Jeu Vidéo et de la Réalité Virtuelle, le JV fédère le groupe patient autour d'une culture commune et constitue une porte d'entrée au soin.

C'est un média thérapeutique efficace permettant de vivre une expérience subjective de transformation de soi grâce à :

- Des résonances symboliques ;
- Au potentiel identificatoire de l'avatar ;
- Au potentiel psychodramatique de l'histoire et de sa mise en scène ;
- Au potentiel mobilisateur d'interactions relationnelles ;
- Au puissant levier symbolique, catalyseur d'opération de projection, de transformation et de création.

Les premiers résultats montrent que :

- L'adolescent s'ouvre et retrouve estime et confiance en soi ;
- La famille retrouve un dialogue ;
- Le jeune se remobilise socialement ;
- Il est à nouveau disponible pour les apprentissages.

COORDONNÉES

Centre thérapeutique du jeu vidéo et de la réalité virtuelle :
Hôpital Vincent Van Gogh
55, rue de l'Hôpital
6030 Charleroi

Rendez-vous pour les entretiens d'admission auprès de :
- Ruth Demets au 071/92.17.36.
- L'équipe thérapeutique au 071/92.17.53.

AVIS AUX INTERNAUTES

Brochure_Centre_therapeutique_du_jeu_video_et_de_la_realite_virtuelle_-_AD0454_-_102023-7mm-21.03.24-2.pdf

<https://www.chuv.ch/fr/jeu-excessif/cje-home/personnes-concernees-et-proches/jeux-video-et-internet>
Site du centre du jeu excessif du service de médecine des addictions du département de psychiatrie du Centre Hospitalier Universitaire Vaudois - Lausanne

<https://pausetonecran.com/>
Site québécois

<https://www.cliniquedelenfant.ca/dependance-aux-jeux-video/>
Site québécois

<https://cliniquepsychologiequebec.com/la-dependance-aux-jeux-video-la-reconnaitre-et-la-prevenir/>
Clinique de Psychologie Québec

<https://www.who.int/fr/news-room/questions-and-answers/item/gaming-disorder>
Site de l'OMS reprenant la définition du trouble du jeu vidéo

POUR PROLONGER VOTRE PLAISIR

« Le jeu vidéo pour soigner ? »
Gillet G., Leroux Y., Editions Eres, France, 2021

« Mon enfant est-il accro au jeu ? »
Rocher B., Gailledrat L., Editions John Libbey, France, 2020

« Petit cahier d'exercice de digital detox »
Cardyn, A., Editions Jouvence, Suisse, 2015

« Guide de survie pour accro aux écrans »
Tisseron S., Editions Nathan, France, 2015

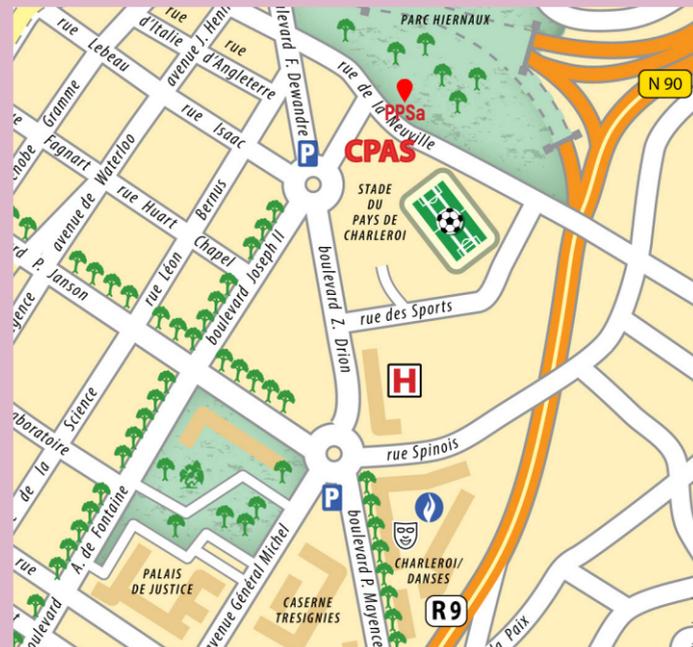
« Dévoreur d'écran. Comprendre et gérer nos appétits numériques »
Minotte P., Editions Mardaga, Belgique, 2015

« J'arrête d'être hyperconnecté ! »
Lejealle C., Editions Eyrolles, France, 2015

MISSIONS

ARTICULATION EN 3 AXES DE TRAVAIL :

- Répondre aux demandes d'informations de tout public (adresses, documentation, ...).
- Assurer un soutien psychologique et/ou orienter toute personne touchée de près ou de loin par les assuétudes.
- Mener des actions d'information, de sensibilisation et de formation autour de cette thématique.



INFOS

PRÉVENTION PROMOTION SANTÉ ASSUÉTUDES

Rue de la Neuville, 14-16

6000 Charleroi
Tél. : 071/30.26.56

E-mail :
ppsa@cpascharleroi.be



CPAS
CHARLEROI



CHARLEROI



CPAS
CHARLEROI



PRÉVENTION PROMOTION
SANTÉ ASSUÉTUDES

PPSa

P.RISC.OPE
n° 51

« A LA DÉCOUVERTE DU CENTRE THÉRAPEUTIQUE DU JEU VIDÉO ET DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE : UNE INITIATIVE DU SERVICE DE PÉDOPSYCHIATRIE (PÔLE DE JOUR ADOLESCENTS) DE L'HÔPITAL VINCENT VAN GOGH – RÉSEAU HUMANI »



Il y a un an s'ouvrait, au sein du réseau Humani, le Centre du Jeu Vidéo et de la Réalité Virtuelle.

Curieuses d'en savoir plus sur leur mode de fonctionnement, nous leur avons proposé de présenter leur travail ainsi que leurs premiers constats au terme de cette première année.

Nous les remercions chaleureusement pour leur très intéressante intervention dont voici le compte-rendu.

COMPTE-RENDU DE LA CONFÉRENCE* DU 10 DÉCEMBRE 2024, ANIMÉE PAR MESDAMES M. CRIQUILLION ET R. DEMETS, PSYCHOLOGUES CLINIENNES, LE DOCTEUR R. GUILLAUME, CHEF DE SERVICE ASSOCIÉ, ET MADAME A. POCHET, COORDINATRICE DU PROGRAMME THÉRAPEUTIQUE.

1. TERMINOLOGIE, PRÉVALENCE ET IMPACT DU CONFINEMENT

Actuellement, le trouble du jeu vidéo (JV) est abordé sous l'angle de l'utilisation excessive plutôt que de la cyberdépendance ou de l'addiction.

Depuis mai 2019, ce trouble est inclus dans la Classification Internationale des Maladies (CIM-11). Il y est défini « comme un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des 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'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables. »

Quelle prévalence en Belgique ?

Des études réalisées avant le confinement lié au COVID ont montré que :

- 9,5% des jeunes âgés de 12 à 17 ans rencontrent des difficultés à fixer des limites à l'usage d'internet ;
- 3% des jeunes âgés de 12 à 17 ans présentent une utilisation compulsive d'internet dite sérieuse ;
- 11% des jeunes scolarisés présentent une utilisation excessive des JV dite compulsive ;
- 3,3% des jeunes scolarisés présentent une conduite addictive sérieuse.

Impact du confinement

Le confinement a entraîné une aggravation du décrochage scolaire, une réduction des liens sociaux « en présentiel », une perte des repères horaires et une pratique des JV qui a pris toute la place, avec un passage en mode compulsif pour certains.

2. PRÉSENTATION DU CENTRE THÉRAPEUTIQUE DU JV

Pour qui ?

Le centre accueille des adolescents et jeunes adultes âgés de 12 à 23 ans, en décrochage scolaire ou en défaut d'insertion professionnelle et qui présentent un usage régulier (voire excessif) des JV et/ou un surinvestissement des mondes virtuels.

*Ces propos sont le fruit des intervenants et n'engagent en rien la responsabilité du CPAS.

Ces symptômes peuvent s'accompagner de :

- Isolement social voire de phobie sociale ;
- Troubles anxieux ou dépressifs ;
- TDAH ;
- Traits autistiques ;
- Perturbations sévères de la dynamique familiale.

Quels profils ?

Les profils rencontrés sont ceux de :

- Jeunes immatures, influençables, jeunes TDAH, plus sensibles aux propriétés addictives des JV ;
- Jeunes phobiques, dépressifs, à l'estime de soi négative, plus sensibles au fait d'être valorisés dans la communauté des joueurs de JV ;
- Jeunes confrontés à un contexte familial stressant pour lequel le JV devient une échappatoire ;
- Jeunes présentant des traits autistiques aux faibles habilités sociales, et pour lesquels le JV peut être un domaine de performance.

L'équipe

L'équipe du centre est pluridisciplinaire et est composée de psychologues, pédopsychiatre, ergothérapeutes, éducateurs et assistante sociale.

Le programme

Le programme vise à encadrer 8 jeunes et s'appuie sur :

- Une hospitalisation de jour rythmée par différents ateliers thérapeutiques 3 jours/semaine et un atelier scolaire. Les axes communautaire, introspectif et créatif sont travaillés ;
- Des temps d'échanges réguliers (espaces de parole en groupe animés par l'équipe) ;
- L'utilisation des médias d'expression issus de la culture adolescente et vidéoludique ;
- Des temps de rencontres individuels et familiaux.

Les objectifs

Les objectifs visés sont :

- Retrouver la maîtrise de l'utilisation de la réalité virtuelle pour se construire avec les JV ou les réseaux sociaux ;
- S'ouvrir à d'autres modalités d'expression, de loisirs et de rencontre avec les autres ;
- Nourrir l'estime de soi ;
- Comprendre les enjeux personnels et familiaux de l'utilisation excessive des JV et/ou des réseaux sociaux ;
- Retrouver l'envie de faire des projets et/ou de reprendre goût aux apprentissages scolaires.

Les conditions d'admission

L'admission se fait sur base de rencontres préalables et d'une journée de prise de contact avec le groupe, l'équipe, et de présentation du programme thérapeutique.



L'adolescent et ses parents sont reçus par le responsable médical, la coordinatrice du programme et la psychologue clinicienne. Ils peuvent se faire accompagner de tous les professionnels impliqués dans la situation.

3. LE JV, UN MÉDIA INCONTOURNABLE

Le JV a 50 ans mais il évolue constamment pour être toujours plus accessible, social et immersif. C'est le premier loisir des adolescents qui l'utilisent pour s'exprimer, communiquer, être en relation, faire des expériences, entrer en conflit, ... Le JV est un indicateur clinique de santé mentale chez l'adolescent, son usage excessif est le premier symptôme de la dépression à l'adolescence. Cependant, il ne peut être réduit à un objet d'addiction. C'est un média culturel de l'expérience adolescente. C'est l'aire de jeu du processus adolescence pour le jeune dont le « moi » est en chantier et ce, pour diverses raisons :

- C'est un lieu virtuel de socialisation réelle, organisée comme dans la vraie vie. L'adolescent peut s'avancer masqué à la rencontre des autres sous couvert de l'anonymat ;
- L'avatar est une expression corporelle et un double virtuel. L'adolescent y trouve un « allié » pour se débarrasser des questions relatives à son corps réel, encombrant, en pleine mutation, et ainsi s'octroyer psychiquement des pouvoirs, se jouer de ses défauts, ... Une fois personnalisé, par l'entremise de l'appareillage avec la souris/clavier ou la manette, l'avatar devient un prolongement psychomoteur de son corps. Le jeune retrouve un sentiment de maîtrise via le contrôle de cet avatar pris dans un récit ;
- Les scénarii sont par l'intrigue, le thème, les lieux, la musique, ... autant d'éléments narratifs pour une mise en récit de soi et s'immerger dans de nouvelles expériences intra et inter subjectives ;
- Sur la scène familiale, la crise adolescente se virtualise. Le JV permet d'exprimer les ressentiments issus de la relation conflictuelle adolescente avec les (images des) parents. Exemple : un jeune apathique au sein des relations familiales, en décrochage scolaire, mène virtuellement le combat avec ses frères d'arme dans Call of Duty.