

INFO-TOXICO

MON JEUNE EST-IL DE TYPE MANETTE, INTERNET OU DE TYPE CHANCEUX ?

(1^{er} de trois)

LE TYPE MANETTE



UN PEU D'HISTOIRE

C'est autour des années 1950 que l'on commence à entendre parler des jeux vidéo. Le jeu « Pong » pour console Atari créé en 1972 fût le premier jeu assez accrocheur pour connaître un succès auprès du grand public et donner son envol à cette industrie.

JEU VIDÉO

Les jeux vidéo connaissent une croissance rapide et florissante grâce aux dernières découvertes technologiques qui font qu'ils sont plus réalistes que jamais puisqu'ils produisent des images qui se rapprochent de celles des films. Ils occupent une place importante dans les activités familiales.

DÉFINITION

Jeu utilisant un dispositif informatique. Le joueur utilise des périphériques pour agir sur le jeu et percevoir l'environnement virtuel.

TYPES DE JEUX VIDÉO

Il existe plusieurs types de systèmes pour jouer aux jeux vidéo : les ordinateurs, les consoles de jeu et les bornes d'arcade. Une multitude de jeux et d'accessoires sont disponibles sur le marché pour chacun de ces environnements.

AVANTAGES

Forme divertissante d'amusement pour toute la famille qui peut encourager le jeune au travail d'équipe, améliorer sa confiance en lui lorsqu'un jeu est maîtrisé, l'aider au développement d'habiletés scolaires comme la lecture, les mathématiques, l'anglais et fournir une opportunité de se familiariser avec les nouvelles technologies.

RISQUES

Les jeux vidéo présentent indéniablement de nombreux avantages mais peuvent aussi causer des problèmes auxquels certains types de jeunes sont plus vulnérables :

- Un jeune timide qui a des difficultés de relation avec ses pairs;
- Un jeune qui s'isole de sa famille et de ses amis pour jouer aux jeux vidéo;
- Un jeune qui devient désensibilisé face à la violence dans ces jeux;
- Les jeunes de moins de 18 ans qui achètent ou louent des jeux vidéo réservés aux adultes.

Un seul de ces éléments ne contribue pas nécessairement à prédire qu'un jeune deviendra dépendant des jeux vidéo. C'est souvent la conjugaison de plusieurs facteurs qui peut amener des problèmes pour le joueur.

RUSES

Les parents peuvent contribuer à protéger leur jeune des effets nocifs des jeux vidéo en utilisant certains trucs, comme par exemple :

- En l'encourageant à utiliser des jeux améliorant la mémoire, la capacité d'analyse, de résolution de problèmes, de coordination;
- En le guidant dans l'achat ou la location de jeux vidéo;
- En instaurant des limites claires sur les jeux recommandés, le temps et le moment permis;
- En s'intéressant et en se familiarisant avec les jeux vidéo de leur jeune;
- En priorisant la réussite scolaire aux loisirs (équilibre);
- En l'encourageant à diversifier ses loisirs.

ASTUCES PARENTALES



Les parents peuvent utiliser différentes stratégies dans leur approche éducative, telles que :

- Consulter les cotes de classement des jeux vidéo tout en étant vigilant car elles ne sont pas toujours fiables;
- En cas d'abus dans l'utilisation, adopter une approche diplomatique et démocratique qui s'avère souvent plus efficace que de confisquer la console de jeu;
- Amener son jeune à identifier et à voir les conséquences des stéréotypes sexuels et raciaux souvent véhiculés dans les jeux;
- Sensibiliser son jeune à utiliser les jeux qui lui permettent de socialiser, coopérer et échanger avec ses amis.

Guide des bonnes adresses pour en connaître davantage :

<http://www.media-awareness.ca/>

<http://www.internetsanscrainte.fr>

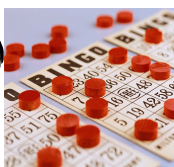
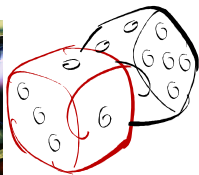
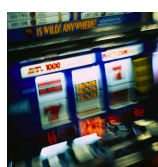
Source : «*Parents, jouons de ruse* », Associations des parents d'ados et agence de la Santé et des Services sociaux du Saguenay—Lac-Saint-Jean

JOCELYNE ALLAIRE
Responsable en toxicomanie
2010-12-03

MON JEUNE EST-IL DE TYPE MANETTE, INTERNET OU DE TYPE CHANCEUX ? (2e de trois)

Le type chanceux

**Les jeux de hasard et d'argent sont omniprésents dans notre société.
Ils font partie du quotidien de plusieurs familles.**



DÉFINITION

Les jeux de hasard et d'argent sont des activités impliquant :

- ☞ que l'on mise de l'argent, un objet ou une action;
- ☞ que la mise est irréversible;
- ☞ qu'il y a possibilité de gagner ou de perdre;
- ☞ que l'issue du jeu repose en totalité ou en partie sur le hasard.

TYPES DE JEUX DE HASARD

- **Jeux étatisés (contrôlés par l'État)** : loteries, bingos, appareils de loterie vidéo, vidéo poker, mise o jeu, casino
- **Jeux privés** : jeux de cartes, jeux d'habiletés, jeux de dés, paris sportifs privés, paris sur Internet.

UN PEU D'HISTOIRE

À la fin du XI^e siècle, les principautés musulmanes sont assaillies par les chrétiens, mais en Syrie, un château résiste. Le siège s'éternisant, les soldats croisés inventent, pour tuer le temps, un jeu de dés baptisé « El Azar ». Ainsi naît le mot hasard qui signifie « le dé » en arabe.

RISQUES

Les jeux de hasard et d'argent sont des activités risquées qui peuvent causer de sérieux problèmes à certains types de jeunes si :

- ☞ L'initiation à ces types de jeux se fait à un âge précoce;
- ☞ Il y a isolement de la famille;
- ☞ Il y a difficultés scolaires;
- ☞ Les relations avec les pairs sont difficiles;
- ☞ Le jeune aime les sensations fortes et veut rapidement gagner de l'argent;
- ☞ Il y a consommation abusive de produits de consommation comme le tabac, l'alcool ou la drogue.

Un seul élément ne contribue pas nécessairement à prédire qu'un jeune deviendra dépendant des jeux de hasard et d'argent.

Par contre, la conjugaison de plusieurs facteurs peut amener des problèmes pour le joueur ou dans la vie du joueur.

RUSES

Les parents peuvent contribuer à protéger leur jeune des méfaits des jeux de hasard et d'argent en utilisant certains trucs :

- ☞ Informer des risques et conséquences reliés;
- ☞ Instaurer des limites claires face aux sites de jeux de hasard et d'argent;
- ☞ L'aider à exercer son jugement critique pour ne pas se laisser bernier par les fausses croyances;
- ☞ Encourager à développer plusieurs centres d'intérêt;
- ☞ Prioriser la réussite scolaire aux loisirs;
- ☞ Instaurer un climat de confiance et supporter dans les moments difficiles;
- ☞ Donner l'exemple.

ASTUCES PARENTALES

- ☞ Renseigner sur les dangers des différents types de jeux de hasard et d'argent;
- ☞ Informer de l'âge légal (18 ans) pour entrer dans les salles de bingo, jeux vidéos et casinos;
- ☞ Examiner ses propres habitudes face à ces jeux;
- ☞ Faire réfléchir sur les risques inhérents aux habitudes de vie;
- ☞ Informer que les démos de casinos virtuels sont conçus pour ressembler aux jeux réels, ce qui peut l'inciter à parier véritablement de l'argent;
- ☞ Superviser et démontrer de l'intérêt à ses activités.

ASPECT LÉGAL

Au Canada, ces jeux sont circonscrits par le Code criminel. Ni les jeux ni une tierce personne ne peuvent prélever une part des mises. Tous les jeux étatisés sont contrôlés par l'État.

Guide des bonnes adresses pour en connaître davantage :

<http://www.teljeunes.com>

<http://www.education.mcgill.ca/gambling/fr>

<http://www.bewebaware.ca/french/default>

<http://stat.gouv.qc.ca>

<http://www.youthgambling.com>

Source : «Parents, jouons de ruse », Associations des parents d'ados et Agence de la santé et des services sociaux du Saguenay-Lac-Saint-Jean

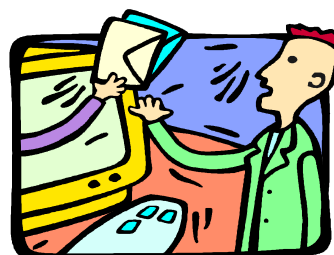
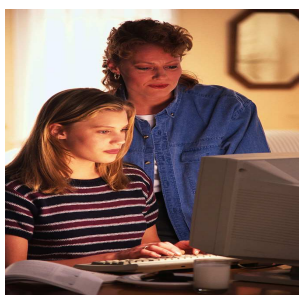
JOCELYNE ALLAIRE
Responsable en toxicomanie
2011-01-14

INFO-TOXICO

MON JEUNE EST-IL DE TYPE MANETTE, INTERNET OU DE TYPE CHANCEUX ? (3^e de trois)

Le type Internet

Comme parent, il est légitime de se questionner sur l'utilisation que font nos jeunes d'Internet et de les encadrer afin qu'ils s'en servent de façon judicieuses et sécuritaire.



FORMES D'UTILISATION

- ⇒ Courrier électronique
- ⇒ Clavardage
- ⇒ Pages WEB
- ⇒ Forums de discussions
- ⇒ Jeux en réseaux
- ⇒ Partage de fichiers
- ⇒ Messages textes
- ⇒ Recherche d'information

AVANTAGES

- ⇒ Accès instantané à une foule d'informations;
- ⇒ Disponible 24 heures / 24;
- ⇒ Communication avec parents, amis partout à travers le monde;
- ⇒ Consultation de pages WEB pour les travaux scolaires;
- ⇒ Nouvelles rencontres;
- ⇒ Partage d'opinion

DANGERS

- ⇒ Contenu inapproprié pour les jeunes;
- ⇒ Transmission de renseignements personnels;
- ⇒ Matériel violent et pornographique;
- ⇒ Prédateurs sexuels;
- ⇒ Intimidation et cyberdépendance.

RISQUES

En utilisant Internet, certains jeunes sont plus susceptibles de se mettre en danger ou de développer une problématique de cyberdépendance :

- Un jeune timide qui vit des difficultés avec ses pairs;
- Un jeune qui s'isole de sa famille et de ses amis;
- Un jeune qui développe un besoin compulsif d'être en ligne;
- Un jeune qui est un consommateur abusif de jeu, drogue ou alcool;
- Un jeune qui donne facilement sa confiance et divulgue des renseignements personnels

Un seul élément ne contribue pas nécessairement à prédire qu'un jeune deviendra accro d'Internet ou cyberdépendant. Par contre, la conjugaison de plusieurs facteurs peut amener des problèmes pour l'utilisateur.

RUSES

Les parents peuvent contribuer à protéger leur jeune internaute et l'aider à faire une utilisation adéquate de l'ordinateur :

- Informer des dangers d'Internet;
- Définir des règles d'utilisation de l'ordinateur et s'assurer de leur respect;
- Connaître la navigation sur Internet, les mécanismes de sécurité et savoir comment les utiliser;
- Guider en partageant ses explorations sur Internet;
- Encourager à diversifier ses activités récréatives;
- Enseigner sur l'éthique sur le Net et comment reconnaître les sites recommandables.

ASTUCES PARENTALES

- Placer l'ordinateur dans un espace commun et accessible plutôt que dans la chambre de son jeune;
- Définir des règles claires d'utilisation (sites permis, moment et durée);
- Interdire de rencontrer un ami virtuel à moins d'en être informé et de pouvoir l'accompagner;
- Sensibiliser aux dangers de donner ses informations personnelles en ligne ou de répondre à des étrangers;
- Avoir des discussions franches à ce sujet ou installer un logiciel de contrôle parental si nécessaire;
- Parler avec son jeune de la pornographie sur le WEB et de ses impacts négatifs sur la perception des relations amoureuses et pour sa réputation;
- Encourager à venir l'informer si quelqu'un dit ou fait quelque chose en ligne qui le rend mal à l'aise.

Guide des bonnes adresses pour en connaître davantage :

<http://www.education-medias.ca/fr/>

<http://www.webaverti.ca>

Source : «Parents, jouons de ruse », Associations des parents d'ados et Agence de la santé et des services sociaux du Saguenay-Lac-Saint-Jean

JOCELYNE ALLAIRE
Responsable en toxicomanie
2011-02-04