

Interview de **Olivier Masson-Halimi**, chargé de mission « *pratiques numériques* » à la Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (MILDECA).

**1- La MILDECA présente dans son « Plan national de mobilisation contre les addictions 2018-2022 » différentes préconisations pour mieux informer les parents et les éducateurs sur les usages excessifs des jeux vidéo et mieux prévenir ceux-ci. Pouvez-vous nous détailler les actions engagées par la MILDECA ?**

Tout d'abord, la MILDECA s'est entourée depuis l'an passé d'un chargé de **mission dédiée à la question des usages numériques** pour mieux affiner la connaissance de ce vaste secteur et d'avoir une vision plus fine des différentes problématiques inhérentes aux pratiques numériques. Cela s'est traduit fin 2019 par l'élaboration d'un document de cadrage intitulé « **Numérique et Conduites addictives : des priorités pour une action publique coordonnée** » après une phase d'exploration de ce secteur et la rencontre de nombreux professionnels du secteur (administrations, psychologues, professionnels de la jeunesse...). Le premier axe de travail de cette stratégie numérique fait écho au plan national de mobilisation contre les addictions 2018-2022 et plus particulièrement le 1er volet qui est dédié à la prévention. Concernant plus précisément les **jeux vidéo**, la MILDECA équilibre son action entre la **prévention à destination du grand public**, l'**explicitation des risques**, les **bonnes attitudes à adopter** (en particulier dans le **cadre familial**) et le soutien à l'expérimentation de programme **de prise en charge des personnes**.

*Soutien à la parentalité numérique*

Cela s'est tout d'abord traduit par un soutien financier à destination de la FNEPE (Fédération nationale des écoles des parents et des éducateurs) afin de contribuer à la **diffusion du jeu de société Educ' Ecrans** qui permet d'ouvrir les échanges sur les pratiques numériques dans la sphère familiale mais aussi dans les structures dédiées à la petite enfance et à l'enfance. Cette collaboration a aussi pour but de permettre aux collectivités locales et aux préfetures ayant des projets relatifs aux hyper-usages numériques de compter sur un interlocuteur fiable œuvrant dans le **soutien à la parentalité numérique**. Cette collaboration se réalise de concert avec la Direction générale de la cohésion sociale (DGCS) qui est pleinement impliquée dans le projet. Nous suivons par ailleurs leur action pour **limiter l'accès aux contenus pornographiques** à destination des mineurs afin d'éventuellement nous en inspirer pour mieux réguler la vente d'alcool en ligne auprès des mineurs.

En parallèle, la MILDECA **échange** régulièrement avec le **collectif Pédagojeux** de l'UNAF (Union nationale des associations familiales) qui a pour but de **promouvoir la norme PEGI** auprès des parents et de **favoriser la médiation parents/enfants** autour d'une pratique raisonnable du jeu vidéo.

Enfin, un partenariat avec le groupe Bayard presse a permis la **diffusion** d'un million d'exemplaires de la bande dessinée « Je dis non aux addictions !<sup>1</sup> » avec une partie dédiée aux parents. « **Alcool, tabac, drogues, jeux vidéo - l'adolescence reste l'âge des expérimentations et des premiers excès** ». Réalisé par des journalistes jeunesse, avec les conseils de psychologues et d'addictologues, ce livret **permet aux 10-13 ans de faire le**

<sup>1</sup> MILDECA, Groupe Bayard Presse. Jeux vidéo, alcool, tabac : Je dis NON aux addictions.

<https://bit.ly/2u9L8lz>

**point** et leur fournit des **clés pour comprendre ces comportements** et **réduire les risques** de tels usages. Il met l'accent sur les incitations à consommer, dans le cercle familial ou amical mais également dans l'espace public et bien sûr sur les réseaux sociaux, Internet ou dans les films et séries.

#### *Médiation culturelle*

La MILDECA participe aussi activement depuis un an aux échanges avec la Cité des Sciences dans le cadre de la mise en place du **nouvel espace dédié aux jeux vidéo**, l'**E-lab**. Après une première année d'ouverture, il s'agit de définir le thème de la deuxième saison. L'idée pour nous est de pouvoir traiter les thèmes qui nous importent dans un autre cadre afin de faire vivre nos sujets au sein du grand public. Par exemple, le recours aux neurosciences dans les jeux vidéo pour favoriser la captation de l'attention est l'un des sujets qui nous questionne.

#### *Projet « Nudge » avec la Direction interministérielle de la transformation publique (DITP)*

La MILDECA est lauréate de l'appel à projet **DITP Sciences comportementales** dans le cadre d'un **projet** déposé **visant à expérimenter une nouvelle manière de diminuer le temps d'exposition des jeunes enfants** via la mise en place d'un « Nudge » en ligne.

Ce projet a été lancé depuis fin 2019 avec la participation du Ministère des solidarités et de la santé (DGCS) et de l'Education nationale. Ce projet associe également le cabinet de conseil BI Team qui collabore régulièrement avec la DITP sur des projets visant à innover dans les politiques publiques. A l'heure actuelle, nous sommes dans la phase de diagnostic et méthodologique.

#### *Prise en charge des jeunes atteints du trouble du jeu vidéo*

Une expérimentation va être lancée dès cette année en partenariat avec l'université de Paris Descartes et Michaël Stora via un **dispositif** qui a pour objectif d'être un **accompagnement socio-thérapeutique pour les jeunes souffrant d'addiction aux jeux vidéo**. L'idée est de pouvoir assurer une prise en **charge thérapeutique** mais aussi de contribuer à l'**insertion professionnelle** de ces jeunes **via des cours d'informatique, de codage** afin qu'ils puissent effectuer leur résilience et mettre à profit leurs compétences. Sur ce projet, nous serons particulièrement attentifs à l'évaluation.

#### *Un sujet en émergence : l'esport*

Concernant le jeu vidéo, nous sommes aussi attentifs au secteur de l'esport qui est en pleine expansion avec des événements de plus en plus importants dans toute la France en terme de public et d'enjeux financiers. Il s'agit d'événements fédérateurs et attractifs mais il s'agit aussi pour nous de **veiller à assurer une présence relative aux enjeux sanitaires**. La question du dopage dans ce secteur est aussi un sujet de préoccupation sur lequel nous voudrions avancer en lien avec les administrations impactées et les professionnels du secteur. L'objectif est de pouvoir renforcer, à terme, la recherche dans ce secteur pour mieux étayer la connaissance des risques sanitaires.

### **2- Il existe déjà des sites Internet d'information, des programmes et des outils de prévention pour les parents et les éducateurs. Ce n'est pas toujours évident de trouver la bonne information. Un des rôles de la MILDECA ne serait-il pas de valider et centraliser ces outils ? Que pourrait-elle proposer concrètement ?**

Il existe effectivement déjà de nombreux sites d'information notamment à destination des parents de jeunes enfants. De nombreux sites sont par ailleurs validés notamment par le ministère de l'Education nationale (Cf le travail du CLEMI avec « La famille Tout écran »). Nous avons conscience que l'on doit aussi « **rafraîchir** » certains **contenus de la rubrique « Ecrans »** qui apparaissent sur le **site de la MILDECA**. Cela peut constituer une bonne occasion de **mettre en avant les ressources fiables** à destination du grand public.

Concernant les **programmes expérimentés**, il est vrai que nous devons être attentif à leur **évaluation** avant leur éventuelle **diffusion**.

### 3- Comment la MILDECA peut-elle repérer les mineurs jouant aux jeux de hasard et d'argent et renforcer l'interdiction de jeu ?

Tout d'abord **la MILDECA a participé** activement aux **travaux de rédaction** de l'**ordonnance jeux** du 2 octobre 2019 et des **décrets d'application**, en particulier sur les aspects concernant la **protection des mineurs** : interdiction de nouvelles implantations aux abords des établissements scolaires, encadrement de la publicité, règles favorisant l'effectivité de l'interdiction de vente aux mineurs (possibilité pour les détaillants d'exiger la carte nationale d'identité, identification aux bornes sans intermédiation humaine). Au sujet de la lutte contre le jeu excessif, la mission de la nouvelle **Agence nationale des jeux** qui succède à l'ARJEL, l'oblige à un **plan d'action** et de **contrôle interne** en matière de **lutte contre le jeu excessif** ainsi que la **généralisation du fichier des interdits de jeu**.

L'OFDT va par ailleurs, dès cette année, reprendre les missions de l'ODJ, permettant ainsi d'avoir une approche globale et cohérente en matière d'observation des conduites addictives. On finalise actuellement les textes réglementaires en particulier, les arrêtés sur les affichages obligatoires et sur les messages de prévention après l'expertise de Santé publique France.