

# ETUDE DE CAS SARREGUEMINES





## CENTRE SOCIAL ET CULTUREL

Notre intervention sur la **prévention des usages numériques** sur la thématique de l'accompagnement des jeunes consommateurs de jeux vidéo. En effet, les éducateurs se rendent compte que de plus en plus de jeunes pratiquent ce loisir (en effet, plus de **42 millions de personnes** sont des joueurs de jeux vidéo dans la population française). C'est une demande des familles de comprendre le phénomène afin de tisser du lien social avec leurs adolescents.

## NOTRE CLIENT

C'est un établissement recevant du public et qui propose de nombreuses activités en direction des familles et dont les valeurs affichées sont la **Rencontre** et le **Partage** amenant l'**Ouverture** et l'**Ecoute** des autres. L'esprit convivial règne au sein des activités du centre. Régulièrement il réalise des activités comme des ateliers famille, parents, enfants, des visites, des expositions ou encore des spectacles dans le but de dynamiser la vie associative par le biais de la convivialité des rencontres.

## LA PROBLEMATIQUE

De nombreux jeunes sont aujourd'hui des pratiquants de jeux vidéo et ce phénomène s'est bien développé depuis la crise sanitaire de la Covid-19.

Le centre social et culturel s'est rendu compte que les parents n'ont pas forcément les **bons réflexes** pour bien agir devant l'augmentation de la **forte consommation** de jeux vidéo de leurs enfants. En effet, le marché du gaming au niveau mondial a vu son chiffre d'affaires augmenter de plus de 50 milliards de dollars en 2020. Les plateformes dématérialisées de types Playstation plus, Xbox live et Nintendo shop ont en effet le vent en poupe.

## LA DEMANDE

L'organisation d'un temps d'échanges sous forme de conférence interactive avec un enjeu de présentation des jeux vidéos auprès des parents et **un objectif de sensibilisation** aux **bons usages** tout en étant dans une dynamique d'échange interactive.





## NOTRE SOLUTION

Notre agence de médiation numérique, **Aux Frontières Du Pixel** a été missionné pour construire une séance de prévention numérique afin de présenter les usages responsables du gaming et de l'esport, animé par **Thomas Willaume, expert dans le digital** qui a réussi à transformer une conférence classique en une intervention d'**échanges constants** qui a permis aux familles d'interagir avec l'intervenant et d'avoir réponses à toutes leurs questions et de comprendre au mieux **l'écosystème numérique**.

## LES RESULTATS

- Des **familles rassurées** sur la pratique de leurs enfants qui va permettre un accompagnement plus proche
- Des professionnels travaillant auprès d'un public jeune, d'enfants et d'adolescents ont pu comprendre les différentes **pratiques du gaming** et comment les accompagner.
- Des retours positifs de la manifestation.
- De nouvelles collaborations en particulier.

Virginie : « Depuis cette animation nous avons changé **notre regard** sur le numérique. Les parents sont apaisés et ont obtenu les **clefs de compréhension** pour mieux accompagner les adolescents. »

Stéphanie : « La présentation a été **très dynamique** et l'intervenant est enjoué et prend le temps de vulgariser et d'expliquer.

**L'assemblée a été ravie ! »**



Aux Frontières  
Du Pixel



[contact@auxfrontieresdupixel.com](mailto:contact@auxfrontieresdupixel.com)



Rue de L'Europe - Batiment  
Imax 57360 Amnéville