

Cyber dépendance et jeux vidéos

Nombre de comédiens en représentation : 4 + 1 animateur-joker

Durée d'une représentation : 2 heures

Tout public, adolescents et jeunes adultes (collèges, lycées, centres de formation)



Avatar que j'aimais

créé à l'initiative de l'association La Compagnie des Autres
dans le cadre de la prévention à la cyber dépendance, aux risques
de cyberharcèlement, et à l'éducation au numérique. 2017/2018

Prévention de la Cyber dépendance

Exposer les risques et les conséquences comportementales de la cyberdépendance dans le but de développer une prise de conscience et un regard critique sur la « consommation » des écrans (internet, smartphone, réseaux sociaux) des adolescents et l'impact sur leur santé et leur réussite éducative et sociale.

Le spectacle **Avatar Que J'aimais**

Il a été créé à l'initiative de La Compagnie des Autres en 2017/2018.

Il concerne la Prévention de la cyberdépendance à travers les jeux vidéos.

L'histoire

JACKIE est accro aux écrans et aux jeux.

Il se laisse aller de plus en plus, laisse tomber ses activités (école, amis, autre...).

Il passe de plus en plus de temps sur un jeu en réseau dont il ne parle à personne.

Son évolution au cours des saynètes :

Perte d'intérêt pour d'autres activités ou relations

Absence de motivation à l'école [absentéisme, mauvais résultats]

Grande difficulté à interrompre une session

Incapacité à assumer aucune responsabilité

Conflits avec les parents

Se néglige [repas, habillement, propreté]

Il perd la notion du temps

Il passe tour à tour par des phases d'isolement, d'agressivité, d'abattement, d'indécision ou de soumission

Autour de lui, ses **Amis** (Melissa, Louis, Audrey)

Ses **Parents** (René, Lison) vont assister, impuissants à ces évolutions.

Dans son monde à lui (jeux vidéos) Jackie va aimer être tour à tour :

Avatar 1 , Guerrier de Fer classe 3

Avatar 2 , Guerrier de Feu classe 2

Avatar 3 , Guerrier du Ciel classe 1

Alors que faire, que dire quand on est témoin, ami ou parent?

Faut-il supprimer les jeux ? A partir de quand parle-t-on d'addiction?

Et surtout, Qu'y-a-il de l'autre côté de l'écran ?

Avatar
Que J'aimais

