

COMMENT RENDRE NOTRE ENVIRONNEMENT FAVORABLE À LA SANTÉ ?

COMPORTEMENT EN LIGNE

PROBLÉMATIQUE

Environ 1 personne sur 10...



...entre 15 et 24 ans utilise internet de façon problématique, c'est-à-dire que ses centres d'intérêt sont essentiellement tournés vers le monde virtuel.

...entre 11 et 15 ans a été victime de cyber-harcèlement durant les derniers mois.

Une **forte corrélation** a été démontrée entre le temps passé sur les écrans et les troubles chroniques du sommeil, le cyber-harcèlement, la consommation de tabac et de boissons énergisantes.



Environ **3% de la population de plus de 15 ans a une pratique de jeu d'argent à risque**, voire pathologique, et avec les jeux en ligne, les incitations à jouer sont plus nombreuses que jamais.



EXEMPLES DE MESURES EFFICACES

ENVIRONNEMENT

SERVICES

FACTEURS BIOLOGIQUES

CONDITIONS DE VIE

COMPORTEMENT

Dans le domaine du jeu excessif, **des mesures sociales sont appliquées pour protéger les joueur-euse-s**. Il s'agit par exemple du contrôle de l'âge, de modérations techniques telles que l'absence de confort devant les distributeurs et une vitesse de grattage ralentie.



Certains établissements scolaires pratiquent **l'intervention précoce**. Les professionnel-le-s disposent ainsi de **compétences et d'outils pour soutenir les élèves démontrant des comportements problématiques**.



Afin de **sensibiliser élèves, parents et enseignant-e-s à l'usage excessif d'internet et des écrans en général**, certaines écoles développent des **projets participatifs** (pièce de théâtre, expositions, etc.). Ces approches renforcent leurs compétences et leur permettent de s'approprier la problématique.



Pour que le choix le plus sain soit le choix le plus simple