

Lutte contre l'obésité : le jeu vidéo remboursé par la sécu?

Connaissez-vous '*Dance Dance Revolution*', un jeu de dance édité par Konami ?

Le joueur effectue des pas de dance sur un tapis sensible placé devant la télévision, celle-ci diffusant la musique et affichant des commandes visuelles associées aux mouvements que le joueur doit suivre. Lorsqu'il effectue le bon mouvement, enregistré par le tapis, le joueur engrange des points.

L'Etat américain de la Virginie a lancé un programme visant à installer le célèbre jeu vidéo dans ses écoles publiques. Pour jouer ? Non, pour lutter contre l'obésité ! En effet, cet Etat est possesseur d'un record peu enviable, il affiche le plus fort taux d'obésité chez ses enfants?

La *West Virginia Public Employees Insurance Agency*, la sécurité sociale locale, a lancé au préalable un programme de recherche, sous le contrôle du département de pédiatrie de la *West Virginia University School of Medicine*.

Cinquante enfants souffrant d'excès de poids et d'obésité, âgés de 7 à 13 ans, ont été invités à jouer à '*Dance Dance Revolution*' cinq jours par semaine et durant 30 minutes à chaque 'séance', et ce pendant 24 semaines. Pendant ce temps, une douzaine d'enfant servant de groupe témoin ont été invités à ne pas jouer durant les 12 premières semaines.

Et les résultats du programme ont été pour le moins encourageants. Certes les enfants qui ont joué à '*Dance Dance Revolution*' au rythme qui leur a été demandé n'ont pas perdu de poids... En revanche, le groupe témoin a grossi en moyenne de 6 pounds, soit approximativement 2,7 Kg !

Mieux encore, les médecins ont constaté chez les joueurs une diminution des facteurs de risques liés aux problèmes cardiaques et au diabète. Et puis, à la fin de l'expérimentation, tous les enfants ont déclaré se sentir plus en confiance et ont exprimé l'envie de pratiquer d'autres exercices. Au préalable, ces mêmes enfants souffrant de surpoids évitaient soigneusement les cours de gymnastiques et les activités physiques pratiquées à l'école.

Avoir une activité physique volontaire, mais sans réellement pratiquer de sport, l'expérience menée en Caroline est un succès, l'un des rares dans la lutte contre l'obésité chez les enfants américains. L'Agence envisage désormais de l'étendre dans toutes les écoles dans le cadre des activités périscolaires.

Et pourquoi ne pas faire figurer ces jeux dans la liste des produits remboursés par la sécurité sociale ?