

Dans le cadre du Programme Régional de Santé Publique Rhône-Alpes (GRSP),  
l'A.N.P.A.A. Rhône-Alpes a organisé des journées sur le thème

## ADOS ACCROS A L'ECRAN ?

### FANTASMES ET REALITES



Ces journées s'adressaient aux professionnels encadrant des adolescents (soignants, éducateurs...), pour les informer sur les nouvelles pratiques de jeux : jeux vidéo, jeux en ligne, blogs et chat sur Internet..., qui peuvent intriguer, voire effrayer les adultes souvent moins au fait de ces nouveaux loisirs.

En parallèle, l'A.N.P.A.A. 69, en lien avec l'Inspection Académique du Rhône, a mené depuis septembre 2008 une enquête auprès d'environ 1000 jeunes de 11 à 20 ans pour réaliser un état des lieux de leurs usages en matière d'Internet et de jeux vidéo. Les résultats de cette enquête étaient restitués au cours de ces journées.



# SOMMAIRE

## 1. Présentation des différents types de « cyber-jeux », blogs et chat sur internet...

Par **Yann Calandras**, psychologue, A.N.P.A.A. 69 Villefranche

1.1 Le jeu vidéo	p.2
1.1.1. La Préhistoire	p.2
1.1.2.« Next gen » et classification	p.4
1.1.3.Quelques chiffres	p.5
1.2 Les réseaux sociaux	p.6
1.3 Références	p.6

## 2. Internet et jeux vidéo, entre enthousiasme et inquiétudes.

Par **Elisabeth Rossé**, psychologue, Centre Marmottan, Paris. Interventions de Givors et Valence

2.1 La question des contenus	p.7
2.2 Limites entre l'intime et l'extime	p.8
2.3 Dépendance	p.8

## 3. Internet et jeux vidéo, entre enthousiasme et inquiétudes.

Par **Thomas GAON**, psychologue à l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), Paris. Intervention de Péronnas.

3.1 Le compromis du jeu vidéo	p.11
3.2 La société en mutation et ses paradoxes	p.12
3.3 L'exemple du MMORPG	p.13
3.4 Modèle clinique du joueur	p.14

## 4. Restitution des points forts de l'enquête menée par l'A.N.P.A.A. du Rhône auprès des jeunes du département du Rhône : « l'usage de l'Internet et des jeux vidéo ».

Par **Anne-Laure Chantelot**, chargée de prévention, A.N.P.A.A. 69  
et **Gaëlle Sotin**, responsable formation et animation, A.N.P.A.A 69.

4.1 Méthodologie de l'enquête	p.17
4.2 Les résultats à plat de l'enquête	p.18
4.3 Les éléments les plus significatifs d'analyse croisée des résultats	p.30
4.4 Les questions qui restent à débattre	p.35

## 5. Débat : quelques pistes de réflexions

5. 1. Internet et la sexualité en quelques chiffres...	p.39
5. 2. Les risques de l'utilisation d'internet via la sexualité	p.40
5. 3. Les avantages de l'utilisation d'internet	p.41
5. 4. La demande d'aide	p.41

## 6. Bibliographie réalisée par le CIRDD Rhône-Alpes

p.41

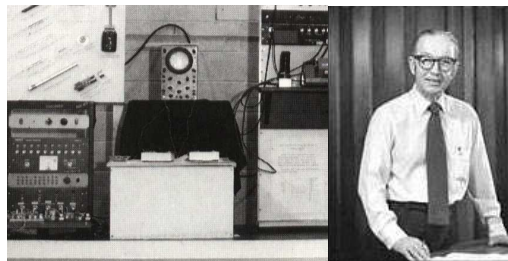
# I. Présentation des différents types de « cyber-jeux », blogs et chat sur internet...

Par **Yann Calandras**, psychologue, A.N.P.A.A. Villefranche

## I.1. Le jeu vidéo

### I.1.1. La Préhistoire

- Origines USA, dans les années 60-70, balbutiements avec les 1ers jeux d'arcade (Pong, Space Invaders, Pacman...), puis les premières consoles de salon (Atari 2600, CBS Colecovision...)
- Impression aujourd'hui de « pâtés de pixels », mais déjà le « gameplay » jette les bases des jeux actuels.
- 1958 : *Willy Higinbotham* crée le 1er jeu vidéo « Tennisfortwo », dans un laboratoire de physique nucléaire.



- *Ralph Baer* 1966, et l'Odyssey (1972) – 1ère borne d'arcade



- 1972, success story Atari (*Nolan Bushnell*)



- 1980-82 : Intellivision, Game n' watch, Colecovision, Vectrex



- 1983-1995: La « 2D » au travail :

En 1983/86 : 1er choc, Nintendo, auparavant fabricant de jeux de cartes et jouets traditionnels, crée la NES, *Nintendo Entertainment System* (Famicom au Japon, pour Family Computer). L'effet est un raz de marée, des millions d'exemplaires sont vendus. La console de jeux s'installe définitivement dans le salon familial.

- Années 90 : **Guerre fratricide** entre les 2 géants japonais **Nintendo** (photo de gauche ci-dessous) et **Sega**. (photo du milieu ci-dessous), développeurs de « hardware » et éditeurs de « software » tous les deux. Chacun utilise des mascottes très fédératrices, et des supports d'identification comme Mario, Zelda, Sonic...

Il existe des éditeurs tiers en renfort:

- *Capcom*: Megaman, Ghouls n'ghosts, puis Street Fighter et Resident Evil...
- *Konami*: Castlevania, Metal Gear Solid, Silent Hill, Pro Evolution Soccer...
- *Electronic Arts* et ses licences sportives déclinées chaque année (NBA, NFL, NHL, FIFA)...

Certains titres sont capables à eux seuls de justifier l'achat d'une console, d'où des partenariats et des clauses d'exclusivité déterminants.



- 1995: La Révolution 3D

Le géant Hi Fi **Sony** lance la *Playstation* (photo de droite ci-dessus). Support CD (capacités de stockage, vidéos, musiques qualité cinéma), vraie 3D qui fonctionne, jeux à contenus plus adultes, simulations hyper réalistes.

Malgré un prix élevé, c'est un raz de marée, la console devient un réel objet « tendance », la moyenne d'âge des joueurs augmente, et la population des joueurs se féminise.

A partir de là, **Nintendo** capitalise sur sa capacité à créer du « gameplay » novateur (sticks analogiques de la N64, puis Wii), sur ses mascottes historiquement fortes, cible un public plus jeune avec des jeux moins violents.

L'entreprise cible également le marché des portables avec les différentes versions de la *Game boy* puis la *DS*, et devient le leader dans ce domaine.

Et accentue sa recherche d'autres publics, élargit le jeu à toute la famille (*Wii*), séduit les femmes avec la *DS*, et des contenus éducatifs, sportifs...

Quant à **Sega**, à la suite d'erreurs stratégiques (*Saturn*, *Dreamcast*), l'entreprise finit par arrêter le hardware et se concentre sur les jeux.

En 2000/2002, le géant informatique **Microsoft** sort la *Xbox* pour contrer la *Playstation 2*, avec un certain succès, notamment dû au lecteur dvd intégré, au disque dur, et au « Xbox Live »,

raccordement internet. L'empire financier sécurisant lui permet de gagner la confiance de nombreux éditeurs tiers.

### 1.1.2. « Next gen » et classification

Aujourd'hui, **Nintendo**, **Sony** et **Microsoft** se partagent le marché avec la *Wii*, la *PS3* et la *Xbox 360*.

Les clauses d'exclusivité se raréfient, la plupart des jeux sortent sur toutes les plateformes, y compris sur PC, généralisé dans les foyers par Internet, et plus ergonomique. L'industrie du jeu vidéo génère aujourd'hui plus d'argent que celle du cinéma, et ce sont les jeux qui sont adaptés en films le plus souvent (inverse auparavant).

#### a) Jeux de stratégie, réflexion

Stimulent des opérations mentales complexes mais assez accessibles pour tous :

- Réflexion, Puzzle (Tetris, Echecs...)
- Educatifs, encyclopédiques (cf. ludothèque DS)
- Gestion (Sim City, Civilization)
- Labyrinthe (PacMan, Prince of Persia...)
- Stratégie (Age of Empire...)

#### b) Simulations: Sport, combat, musique / danse

Conçus clairement pour le multijoueur, intérêt en solo limité, donc appels à l'intersubjectivité.

- Simulations sportives (Pro Evolution Soccer, Virtua tennis...)
- Course auto (Gran Turismo...)
- Combat (Street Fighter...)
- Rythme et musique (Guitar hero, Dance Dance Revolution, Samba de Amigo...), avec manettes spécifiques, principe repris et démocratisé par Nintendo et les manettes à capteurs *Wii*.

#### c) Aventure-RPG (Role Playing Game)

Le personnage évolue au gré de l'aventure, acquiert des compétences, mais avec un aspect dirigiste (scenario pré déterminé). Cela renvoie aux jeux de rôle papier/ table (donjons et dragons, livres dont vous êtes le héros).

La durée de vie est limitée à quelques dizaine d'heures, « replay value » limitée.

#### d) Action-FPS (First Person Shooter)

Action (type GTA), infiltration (espionnage type Splinter Cell, Metal Gear Solid) , FPS solo (univers guerrier type Medal of honor, Call of duty, Brother in arms, ou + futuriste type Halo). Il s'agit de jeux à sensations fortes (anxiété, violence contextualisée).

#### Exemple : le cas GTA (Grand Theft Auto)

Son hyper réalisme a tendance à brouiller les repères entre fiction et réalité.

On ne peut y progresser qu'en commettant des exactions.

Aucune place pour la justice, la prison. La Police est perçue comme un gang parmi tant d'autres.

Négation de la culpabilité, de la sanction, du châtement.

Influences cinéma certaines : Scarface, Easy rider, Boyz n'the hood...

### e) Compétitions mondiales et teams pro : l'E-Sport

Sport électronique, avec des tournois mondiaux aux « prize money » élevés, des « teams » professionnelles, et des matchs retransmis à la télévision.

Sagit-il de compétition, de profession ou d'addiction ? Il y a de nombreux joueurs excessifs (« lan », nuits blanches, week-ends dédiés) pour peu d'élus...

-FPS (first person shooter) multijoueurs (Quake, Counterstrike).

-RTS (real time strategy) multi (Warcraft 3, Starcraft).

### f) Survival Horror

Jeu d'aventure avec immersion dans un univers de cauchemar, violence et gore ++, émotions fortes, sursauts fréquents (« jump scare »), malaise diffus (interdits au moins de 16/18 ans).

Scénarios très riches et adultes, contaminations bactériologiques, sectes, groupuscules occultes (Resident Evil) ou terreur psychologique liée à l'histoire traumatique des héros, deuil, culpabilité, psychose... (Silent Hill).

Durée de vie environ 10 heures, jeu en solo.

Influences cinéma et littéraires assumées: *La nuit des morts vivants*, *Zombie* (George A Romero), *Shining* (S. King, S. Kubrick), *L'échelle de Jacob*, *L'ancre de la folie*, *The Thing* (John Carpenter), *Alien* (Ridley Scott), HP Lovecraft...

### g) MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game)

Littéralement « Jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs ».

Communautés de milliers de joueurs par serveurs, structurés en « guildes ».

Univers persistant, qui continue de vivre après la déconnection du joueur.

Ex: Ultima Online (1997), Everquest, Dark age of Camelot, Guild Wars, WoW (World Of Warcraft), Warhammer Online, Age of Conan...

#### Exemple : World of Warcraft

Lancé en 2005 par Blizzard (fort d'un univers mythologique créé il y a 15 ans dans le cadre de 3 succès du jeu de stratégie). Ce jeu réunit aujourd'hui une communauté mondiale de 12 millions de joueurs, abonnés par cartes prépayées ou prélèvements mensuels de 13 euros. Le contenu est implémenté par installation de « patches » réguliers téléchargés et d'« addons » commercialisés (extensions, « Burning crusade » et « Wrath of the lich king », 2,8 M en 24h !).

### 1.1.3. Quelques chiffres

Ventes de consoles de salon au 14 janvier 2009 :

- **Nintendo Wii**: 45,84 M (Japon 7,67, USA 21,12, reste 17,04)

- **Xbox 360**: 27,54 M (Japon 0,89, USA 15,85, reste 10,80)

- **PS3**: 19,61 M (Japon 2,76, USA 7,51, reste 9,34)

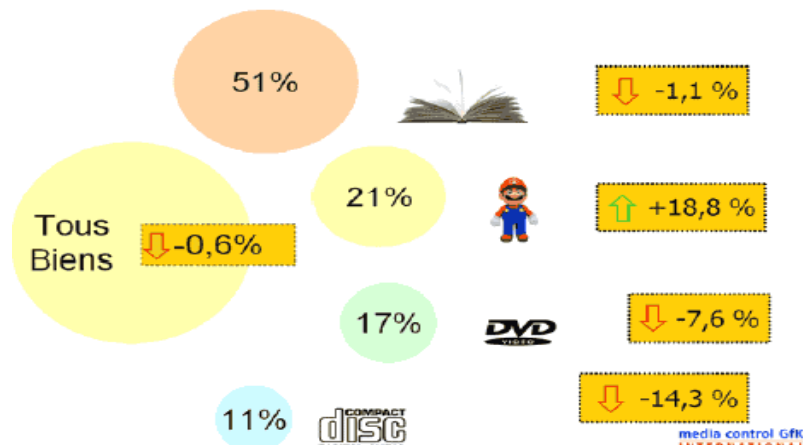
Consoles portables :

- **DS**: 97,27 M (Japon 25,50, USA 32,00, reste 39,76), France 6 M +.

- **PSP**: 43,48 M (Japon 11,60, USA 15,60, reste 16,28)

Le marché français des jeux vidéo a **doublé** entre 2005 et 2007, atteignant 2 milliards d'euros.

**Nintendo France** : 3,8 millions de consoles vendues en 2008...  
 Marché du loisir entre 2007 et 2008 en France :



## 1.2. Les réseaux sociaux

Les plus représentés sur la toile :

- **Skyblog**
- **Windows Live**
- **Copains d'avant**
- **Myspace**
- **Facebook**

Il s'agit de structures dynamiques permettant d'optimiser et d'accélérer les liens entre les personnes qui les constituent.

### Exemple : Planète Facebook ?

Créé par en 2003 par *Mark Zuckerberg*, 24 ans, étudiant à Harvard, qui pirate la base de données de l'université pour créer un trombinoscope virtuel.

Aujourd'hui multinationale pesant 15 milliards de dollars, 150 millions d'utilisateurs dans le monde, 200 000 nouveaux chaque jour, 4 millions en France.

*Facebook* est un partage de messages, photos, tranches de vie, avec son « réseau », qui permet de rester en contact ou de faire de nouvelles rencontres... Avec la possibilité de faire des créations de groupes par pôles d'intérêts (ex. élection Obama), d'organiser des événements...

Pratique, convivial, simple d'accès, cela pose la question de la frontière privé / public, de l'espace intime (opinions politiques, religieuses, orientation sexuelle...)

Cela devient un outil d'archivage de données personnelles très puissant, base de données mondiale.

Quelle confidentialité ? Quels risques de récupération ? (ex. ciblage publicitaire précis).

Instrument de liberté ou de contrôle ?

## 1.3. Références

[www.gamopat.com](http://www.gamopat.com)

[www.digitalgamestv.fr](http://www.digitalgamestv.fr)

[www.pedagojeux.com](http://www.pedagojeux.com)

Envoyé spécial « Planète Facebook » et docu« La fabuleuse histoire du jeu vidéo » à voir sur [www.dailymotion.fr](http://www.dailymotion.fr)

## 2 Internet et jeux vidéo, entre enthousiasme et inquiétudes.

Par **Elisabeth Rossé**, psychologue, Centre Marmottan, Paris.

*Interventions de Givors et Valence*

En 2008 : 70 joueurs de jeux vidéo reçus à **Marmottan** par **Elisabeth Rossé**.

Les écrans ont toujours été à la source de nombreux questionnements (à l'origine : le cinéma puis la télévision). Aujourd'hui, le spectacle a changé, il y a de l'interactivité même à la TV (ex. jeux où les spectateurs doivent voter), les spectateurs ont changé : la famille n'est plus réunie devant un programme, chaque membre de la famille regarde son programme.

Avec Internet, il existe le rêve d'un écran total : on reçoit les informations du monde entier. L'écran est objet d'enthousiasme (potentiel illimité pour émettre de l'information ou en recevoir du monde entier) et d'inquiétude (addiction, violence, paresse). Les parents sont souvent désemparés, il existe un fossé générationnel. Ils peuvent être fiers de ce que font leurs enfants, puis ils sont dépassés, culpabilisés quand l'activité devient de plus en plus importante.

Les jeunes détiennent un savoir qui n'a pas été transmis par les anciens. Le terme « addiction » en matière de jeux vidéo ou de NTIC (Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication) est controversé car nous n'avons pas assez de recul. La révolution cybernétique est tellement rapide qu'il est difficile de dissocier le normal du pathologique.

### 2. 1. La question des contenus

La violence est-elle transmise à l'individu qui joue ? Sur ce point, les études se contredisent. La violence existe partout : journal télévisé, films... La violence fait partie de l'Homme et il se plaît à la mettre en scène.

#### **Deux hypothèses :**

- Valeur cathartique de l'écran : si le joueur est violent dans le jeu, il n'y aura pas de passage à l'acte dans la réalité...

- Pouvoir traumatique de l'écran : ce qui est vu à l'écran donne des idées de violence aux joueurs. C'est la thèse relayée par les médias, quand ils analysent par exemple les causes de la tragédie de *Colombine*. Pour *E. Rossé*, la réalité se situe entre les deux.

Il y a banalisation de la violence : on devient insensible à la souffrance de l'autre. Quand il y a fragilité chez un individu, il peut y avoir passage à l'acte. D'autant plus face à l'immersion du flot continu d'images : on n'a plus de maîtrise sur ces images disponibles sur les téléphones portables, Internet...

Mais le joueur est un acteur. Il peut intervenir, c'est donc moins problématique que quand on est seulement spectateur et impuissant face à la violence. Et la plupart des jeunes ne passent pas à l'acte.

**Les valeurs véhiculées par les jeux** ne sont pas celles voulues par les parents. Certains sites incitent à la violence, au racisme, à l'anorexie, au suicide...

Le rôle des adultes est d'aider les jeunes à faire la sélection dans les informations auxquelles ils ont accès. Sur Internet, les sites pornos et les jeux d'argent sont les plus fréquents. On observe de plus en plus de 18-25 ans, étudiants, qui jouent au poker en ligne et aux paris sportifs et des ados qui fréquentent les sites pornos, ce qui a un impact sur leurs représentations de l'acte sexuel et entraîne une évolution de leur vocabulaire en la matière.

Il y a une perte de regard social avec l'isolement de l'internaute, et la perte de contrôle peut être très rapide.

## 2. 2. Limites entre l'intime et l'extime

**Facebook** : les blogs sont investis par les ados car peu d'espaces leur sont destinés. L'ado ne connaît pas ses limites, il peut faire figurer des infos ou photos qui pourront lui porter préjudice, car l'enregistrement de ces informations reste, même si ces dernières sont effacées lors de la fermeture d'un blog.

Un blog n'est pas un journal intime puisqu'au contraire, il s'agit de mettre à nu ses pensées, ses projets, son intimité. La mise en ligne semble anodine, et pourtant, le contenu peut être consulté et reconsulté par tout le monde, contrairement à l'oral où les mots peuvent s'envoler. Le blog donne l'illusion de liberté. Les limites restent floues pour beaucoup de gens : possibilité de faire des rencontres seuls chez soi, diffamation possible...

## 2. 3. Dépendance

Cette notion est inhérente à la vie humaine. Tous les individus ont plusieurs dépendances. Un addict n'a qu'une seule dépendance. C'est une pathologie de la liberté. C'est un processus avec plusieurs étapes, où l'on passe du plaisir à la perte de contrôle.

Définition de la dépendance : « rencontre entre un produit, un individu et un moment socio-culturel ».

### a) *Objet potentiellement addictogène : l'exemple du MMORPG avec WOW*

Peut être addictogène car :

- **Infinitude**. C'est un jeu qui n'a pas de fin, les adjonctions permettent d'obtenir régulièrement de nouveaux mondes, de nouvelles aventures... Il s'agit d'un **univers persistant** et **permanent** : le jeu fonctionne même lorsque le joueur s'arrête de jouer, ce qui peut créer une préoccupation pour le joueur qui est inquiet de ne pas savoir ce qui évolue sans lui. Il n'y a pas d'horaire universel de repos, à chaque moment des joueurs sont en ligne. Du coup, certains joueurs passent beaucoup de temps à prendre des informations pour savoir ce qui s'est passé sans eux.

Pour *WOW*, les joueurs ont en moyenne **28 ans**.

- **Certitude** : peu de surprises, pas de place à l'imprévisible à l'exception de la première partie. Le joueur a la certitude d'évoluer s'il y passe du temps. Il est rassuré et a enfin l'impression de contrôler, alors que la réalité non virtuelle peut lui échapper puisqu'elle ne propose, au contraire, aucune ou très peu de certitude.

- **Immersion** par l'avatar. Univers fantastique, monde enchanté. Beaucoup de temps est passé pour créer son personnage, l'équiper... Le joueur se projette dans le personnage, s'identifie dans le personnage d'autant plus qu'il est reconnu par la communauté des joueurs à travers lui. Grâce à cet avatar, il est capable de l'impossible, à condition d'y passer du temps.

Pour passer du niveau 1 au niveau 60, il faut jouer pendant environ 3 semaines, 24H par jour.

- **Communauté** : besoin de se regrouper pour combattre les ennemis. On parle d'interdépendance entre les joueurs, car il s'agit d'un **engagement** pour chaque joueur quand il doit rejoindre ses coéquipiers de la *gilde* pour passer un niveau. Il existe donc une pression dans le groupe : si l'un des joueurs manque, 10 autres peuvent se sentir pénalisés.

### *b) Un individu et un moment socio-culturel*

96 % des joueurs reçus sont des hommes. Depuis l'ouverture de la consultation, 200 jeunes de 17 à 20 ans. Timides et introvertis.

Les parents sont également reçus à *Marmottan*, ils sont très agacés ou stressés par la pratique de leurs enfants. Bien souvent, ce sont d'abord eux qui s'adressent à la structure, avant que les enfants y parviennent.

Parents et enfant sont souvent dans une démarche de négociation entre suppression du jeu et limites. Les parents sont bien souvent partagés entre la fierté qu'ils ont quant à l'habileté de leurs enfants et le sentiment d'être dépassé par les conséquences. Ils culpabilisent de l'avoir d'abord encouragé, ou du moins d'avoir accepté d'acheter le matériel nécessaire.

### *c) Différents profils des joueurs*

- **Joueurs avec troubles psychiatriques** importants : certains regardent les démos ou jouent jusqu'à épuisement. Ces jeunes sont souvent orientés dans des CMP : le jeu n'est que la porte d'entrée.

- **Joueurs en crise d'adolescence virtuelle** : les parents n'arrivent pas à intervenir, à mettre des limites. Le conflit parents/enfants se cristallise par l'intermédiaire de l'ordinateur. Celui-ci devient le moyen d'esquiver le conflit, tout en représentant le lien.

Souvent, seuls les parents sont rencontrés : il s'agit de les aider à reprendre confiance pour qu'ils retrouvent suffisamment d'assurance au niveau de l'autorité (poser les limites...) et au niveau de la communication.

- **Joueur qui ont une pratique excessive** : seule activité, difficultés familiales, sociales, scolaires ou professionnelles. Peut remédier à l'ennui à l'école... Chez certains joueurs, on parle aussi de passionnel, ils ont beaucoup de plaisir à jouer.

- **Joueur abuseurs d'écrans** : ils n'ont pas de jeu de prédilection, ils passent d'un écran à l'autre : ordinateur, télé : boulimie d'images. Ils s'anesthésient avec les images ; s'empêchent de penser.

### *d) Du plaisir à l'obnubilation, les différentes phases*

- **Exploration** ( 11-12 ans ), on tâtonne.

- **Explosion** ( 12-15 ans ), jubilation, excès.

- **Régulation ou addiction** ( 16-18 ans ) : pour la plupart des jeunes, il s'agit de régulation. La plupart vont en effet se mettre des limites, avoir envie de faire autre chose à côté.

**Décrochage au collègue** : perte de repères (corps et environnement), cette période peut entraîner des angoisses. Le virtuel est un cadre rassurant, il limite le regard et le rend captif. Sont montrés des mondes enchantés, des créatures merveilleuses. Dans les jeux, l'évolution est garantie et gratifiante. Pas d'imprévisibilité.

C'est tout l'inverse du corps qui change : trop grand, maigre... Le corps devient un obstacle à la rencontre. Il n'est pas maîtrisable. Perte de confiance en soi, et aux autres.

Certains vont vers les jeux suite à une expérience amoureuse malheureuse ou un événement mal vécu au sein de la famille (conflits, divorce...) Dans le jeu, on ne choisit pas de camps. Pour certains, c'est la seule manière d'être au monde.

**Décrochage au lycée** : la réalité virtuelle, la seule manière d'être au monde ? « Mon corps était mort, je vivais dans l'ectoplasme », disait un joueur.

*Bon joueur* : respect, prestige, reconnaissance par les autres.

*Apparence* : tout peut être manipulé, le joueur a des pouvoirs magiques.

*Gilde* : appartenance à un groupe, confiance en soi, hiérarchie, loyauté.

Les jeunes reçus en entretien sont souvent très effacés, ils ne parlent pas ailleurs que dans le jeu, ils ont une position offensive.

Il y a une sorte de paradigme de l'autorité, avec les places qu'ils détiennent dans le jeu, comme par exemple les hautes positions ou les soignants, qui sont des postes indispensables. Ils se sentent utiles.

La pression des pairs se manifeste par une adhésion volontaire, une chartre, un recrutement sur CV avec période d'essai, l'importance de l'engagement de chacun, la loyauté, les valeurs de la *gilde*... Il y a beaucoup de relation virtuelle, et peu de réelle.

Il y a un rôle antidépresseur du jeu, une immédiateté (il n'y a pas d'attente), une fuite de la réalité corporelle, environnementale, sexuelle (la société fait peur ou elle indiffère), la possibilité d'un exutoire des pulsions, une revalorisation narcissique...

### e) Les deux fonctions du jeu

**Fonction transitionnelle** : le jeu permet à l'adolescent d'élaborer la séparation avec ses parents dans l'idée d'établir un processus d'individuation. Avec le jeu, il apprend à se séparer de ses parents (très difficile puisque premiers objets d'identifications) en se réfugiant dans un autre monde, tout en restant très proche d'eux. C'est un bon moyen d'exister en tant qu'individu séparé de ses parents tout en les gardant sous la main.

**Fonction d'Imitation et apprentissage** : comme nous l'avons vu auparavant, le jeu peut reproduire tout une hiérarchie, un système de valeur, et un fonctionnement similaire à la société.

### f) Prise en charge

Passer par l'alliance thérapeutique, avec des points d'accrochages comme le fait de parler du jeu lui-même. Quel avatar ? Quelle gilde ?...

Ce sont des jeunes qui parlent peu, qui ont du mal à s'exprimer.

C'est plus difficile avec les ados qui n'ont pas de demande.

Puis travail sur les autres enjeux : école relation familiale (et question de la séparation), vision du monde, problématiques adolescentes non conflictualisées...

Les désirs réalisables : être un autre, avoir, se soumettre/contrôler, reconnaître/être reconnu.

## CONCLUSION

**Jouez avec vos enfants !**

### 3. Internet et jeux vidéo, entre enthousiasme et inquiétudes.

Par **Thomas Gaon**, psychologue à l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), Paris.

Intervention de Perronnas.

## INTRODUCTION

Thomas Gaon est l'un des membres fondateurs de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, qui a pour objet l'étude de la technologie numérique, c'est-à-dire des environnements et outils technologiques reposant sur l'informatique et offrant une interactivité avec leurs utilisateurs et ce, tous supports techniques confondus, présents et à venir. Il s'agit donc, en partie, de l'étude des jeux vidéo, sous différents angles d'approches, comme la sociologie, la psychologie, la philosophie, l'ethnologie, l'histoire...

T. Gaon propose de commencer par la lecture d'un passage du texte *Discours de la servitude volontaire* d'Etienne de La Boétie, écrit en 1549 :

« Cette ruse des tyrans d'abêtir leurs sujets n'a jamais été plus évidente que dans la conduite de Cyrus envers les Lydiens, après qu'il se fut emparé de leur capitale et qu'il eut pris pour captif Crésus, ce roi si riche. On lui apporta la nouvelle que les habitants de Sardes s'étaient révoltés. Il les eut bientôt réduits à l'obéissance. Mais ne voulant pas saccager une aussi belle ville ni être obligé d'y tenir une armée pour la maîtriser, il s'avisait d'un expédient admirable pour s'en assurer la possession. Il y établit des bordels, des tavernes et des jeux publics, et publia une ordonnance qui obligeait les citoyens à s'y rendre. Il se trouva si bien de cette garnison que, par la suite, il n'eut plus à tirer l'épée contre les Lydiens. Ces misérables s'amuserent à inventer toutes sortes de jeux si bien que, de leur nom même, les Latins formèrent le mot par lequel ils désignaient ce que nous appelons passe-temps, qu'ils nommaient Ludi, par corruption de Lydi. »

Il semble approprié en addiction de parler de « servitude volontaire ». Evidemment, ce n'est pas si simple quand on parle du jeu, surtout si on prend en compte un autre texte d'Hérodote, du V<sup>ème</sup> avant JC :

« Sous le règne d'Athis, toute la Lydie fut affligée d'une grande famine, que les Lydiens supportèrent quelques temps avec patience. Mais voyant que le mal ne cessait point, ils cherchèrent remède et chacun en imagina à sa manière. Ce fut à cette occasion, qu'ils inventèrent les dés, les osselets, la balle et toutes les autres sortes de jeux, excepté celui des jetons dont ils ne s'attribuent pas la découverte. En voici l'usage qu'ils firent de ces inventions pour tromper la faim qui les pressait. On jouait alternativement pendant un jour entier afin de se distraire du besoin de manger, et le jour suivant, on mangeait au lieu de jouer. Ils menèrent cette vie pendant 18 ans. »

### 3. 1. Le compromis du jeu vidéo

Le jeu vidéo est un jeu formidable, car c'est celui qui impose le moins de contrainte. Alors que peu de jeux individuels existaient auparavant (puisqu'il était plus facile de jouer à plusieurs à une certaine époque), et que chaque jeu imposaient d'avoir une pièce au calme, 2 ou 3 autres personnes, un plateau, une table, des chaises... Le jeu vidéo peut se satisfaire d'une console et du jeu, et peut être utilisé seul, n'importe où et n'importe quand.

Mais il peut interpeller les adultes, tout comme cette petite fille qui jouait dans une église pendant le mariage de sa tante outrée par la non réaction des parents.

Pourtant, si on analyse la situation, rien de choquant. Face à cette situation, deux possibilités de réponses pour ses parents : lui demander d'aller jouer dehors, ou lui demander d'arrêter. Aller dehors n'est plus possible dans notre société où il devient inconcevable de laisser les enfants seuls jouer dehors sans les surveiller soi-même. Et lui demander d'arrêter sa console suppose un conflit, difficilement gérable dans une église pendant une cérémonie, et basé sur le désir des parents et donc, dans l'annulation de celui de la petite, qui a aussi besoin de sortir de l'environnement des adultes.

La console est donc un bon compromis, car l'enfant sort à travers son petit écran, sans sortir puisqu'elle reste là, à côté, en sécurité, et dans le calme.

Le jeu est le seul compromis possible dans cette situation et la manière la plus confortable de gérer la situation. Et de manière général, il est satisfaisant car l'enfant reste à côté sans que les parents aient besoin de s'en occuper lorsqu'ils sont fatigués ou autre. L'enjeu est donc simple : il s'agit de choisir entre le confort et le conflit.

Mais le paradoxe est que les parents trouvent très satisfaisante cette solution dans certaines situations, comme pendant les longs trajets, et plus du tout lorsque les notes s'en trouvent moins bonnes.

### 3. 2. La société en mutation et ses paradoxes

La question de fond est celle de la transmission. La peur que le jeu, ou l'addiction mène à la perte de l'individu, et empêche la transmission de continuer. Cette question doit être articulé avec l'évolution de la société.

La société a beaucoup changée en peu de temps. Et comme, l'homme est devenu propriétaire de lui-même depuis la révolution, il doit désormais s'assumer et il est devenu responsable.

Exemple de changement ces dernières années, à travers la timidité. Là où le réseau social permettait à toute personne de se construire, il s'agit aujourd'hui de ne compter que sur soi-même pour chaque besoin. Quand quelqu'un était timide au début du XX siècle, il n'était pas handicapé dans la société. Sa famille élargie, ses amis, la communauté religieuse... lui trouvaient de quoi travailler, ou lui permettaient de rencontrer quelqu'un et de fonder une famille.

Aujourd'hui, on vit dans une société désinhibée où tout est centré sur l'individu, et sur sa performance. Quand on est timide, on devient immédiatement handicapé pour répondre à ses besoins.

Et on remarque d'ailleurs que tous les joueurs excessifs sont des handicapés de la relation, timides.

Pour trouver une source d'amour, on ne peut plus ou peu se tourner vers la religion, ni s'accrocher à la notion de nation, ni compter sur les relations au travail, avec souvent une famille élargie éloignée, et même son compagnon risque à tout moment de partir.

La seule source d'amour fiable ? Les enfants !

Se pose alors la question de pouvoir éduquer ses enfants quand on est dépendant de leur amour, et quand on est en conflit avec leur père ou leur mère... ?

Une autre pression se situe au niveau des angoisses des parents. De tout temps, et quelques aient été les époques, les parents se sont toujours dits que s'ils en avaient bavé pendant leur vie, ce serait mieux pour leurs enfants. Mais dans le contexte actuel, personne n'en ait plus sûr. La pression augmente. Et elle augmente de partout où il y a moins de place : moins de place dans le monde du travail...

La rupture technologique est telle que le fossé des générations se situe aussi au niveau de la technique, complètement inaccessible pour la plupart des parents. Une métaphore consisterait à imaginer que les enfants actuelles savent conduire la voiture (les NTIC) sans en avoir passé le permis, et

donc, sans en avoir acquit les règles, les codes, et tout ce qui constitue la sagesse. Tandis que les parents ont la sagesse, mais sont incapable de conduire.

La place de l'échange dans les familles vient aussi interroger la question de la transmission. Est-ce que les familles co-habitent ou vivent ensemble ? Prennent-elles les repas ensemble ou séparément ? Font elles des activités ensemble ?

Les NTIC permettent d'éviter le regard de l'autre, de se mettre en lien. Ainsi on fait l'économie de l'autre. Freud aborde l'addiction en l'articulant avec le concept de la masturbation : « je n'ai pas besoin de l'autre pour me satisfaire, pour prendre du plaisir, et je peux ainsi l'annuler ou le remplacer par quelque chose que je pense pouvoir contrôler. Ainsi, si l'autre me déçoit, car trop proche ou trop éloigné, je le substitue avec l'objet... »

Dans un monde où tout devient précaire, le jeu vidéo est rassurant.

Encore faut-il pour le psychologue déterminer quelle fonction du jeu prédomine chez le joueur ?

Joue-t-il pour :

- Faire l'économie de l'autre, et ainsi tenter de contrôler l'objet de plaisir ?
- Travailler sur ses angoisses ?
- Créer, inventer ?
- Prendre du plaisir ?...

### 3. 3. L'exemple du MMORPG

Les MMORPG sont la simulation d'une vie rêvée : une vie héroïque dans un monde fantastique, infantile, où chacun a une mission, et donc, n'est pas livré à lui-même comme dans la société. La solidarité, contrairement à la société, est très forte, et la capacité de s'identifier aussi.

Comme par exemple lorsqu'un joueur échoue dans une mission pendant laquelle un magnifique chevalier vient le secourir. Il sait qu'il pourra bientôt lui ressembler, puisqu'il s'agit d'un programme qui garantit le résultat.

Plus on passe de temps, plus on est reconnu et bon. Le jeu est facile dans le sens que l'avenir est assuré avec l'index temps. Contrairement aux jeux FPS comme Counter Strike, où il s'agit d'être rapide et précis pour être bon. Et où il est très fréquent de tomber sur plus fort et de perdre toutes les 30 secondes. Dans cet univers frustrant, il est presque impossible de devenir addict.

Mais le problème des MMORPG est que les espaces ne communiquent pas entre vie réelle et vie virtuelle. Quand on est aimé dans la vie virtuelle, on ne l'est pas forcément dans la vie réelle, et parfois au contraire.

Le MMORPG a justement une fonction compensatoire : le jeu est basé sur le principe du rêve américain, car au début on est rien, et avec le temps, on est sûr d'être en haut. C'est une pyramide sociale sans la forme de pyramide, car en haut, il y a de la place pour tout le monde.

L'illusion (éty. *Entrée dans le jeu*) de ce type de jeu est le postulat que ce monde existe et que le joueur est un héros.

Les principes des MMORPG :

- **Univers persistant** : la vie continue dans le jeu, avec ou sans le joueur, car le jeu fonctionne 24H sur 24 tous les jours de la semaine. Il y a toujours des gens qui évoluent dans le jeu pendant que le joueur arrête. Le monde est infini et il reste toujours des choses à découvrir, des nouvelles missions...
- **Certitude** : le jeu est rassurant. Tout est garanti : il n'y a pas d'injustice, pas de discrimination, pas d'erreur possible, pas de rivalité (chacun a sa place dans la *guild*).

Je travaille une heure dans le jeu, j'ai un certain nombre de pièces d'or, qui que je sois... Je travaille une heure sur ma dissertation, je ne suis pas sûr d'avoir une bonne note : mon prof peut ne pas m'aimer...

L'adolescent peut se nommer lui-même, se désaffilier. Alors qu'au lycée, il peut porter le même prénom que plusieurs autres, le même nom que d'autres et sembler tout ce qu'il y a de plus banal. Le joueur est unique, il a un rôle, il a une fonction. Et on a besoin de lui. Il y a interdépendance.

Dans la réalité, quand est-ce que la société nous signifie qu'elle a besoin de nous ?

- **Hermétisme des deux mondes réel et virtuel** : hermétique à dessein. Ils ne doivent pas communiquer parce que compensatoires. Un enfant peut être un guerrier dans WOW et compenser une fragilité face à l'adversité qui existe à l'école. Un enfant peut être soigneur dans le jeu et avoir une mère qui a une sclérose en plaque...

Le seul moment où les deux mondes se rejoignent est celui où les joueurs vendent leur personnage de WOW dans la réalité.

- **La communauté** : beaucoup de joueur s'y retrouvent et partagent une illusion commune et qu'ils valident ensemble avec ce qu'il s'y passe. Ce qui se négocie dans le jeu, c'est de l'amour et de l'estime de soi. La dépendance se joue au niveau de l'amour des autres dans le jeu : l'amour idéalisé.

### 3.4. Modèle clinique du joueur

#### a) *Le boulimique d'image*

Celui qui consomme énormément d'images, pas spécifiquement le jeu vidéo. Ça peut être les séries, les mangas, les films... Il y a un défaut de l'imaginaire important et une difficulté de la mentalisation chez ces jeunes en général. Idée de se remplir. Beaucoup d'inhibition. Il peut y avoir des troubles plus importants, dont des éléments psychotiques...

#### b) *La stase narcissique ou le syndrome de Peter Pan*

On parle là d'un arrêt du narcissisme, d'un arrêt du développement de l'adolescent. Ces enfants ne peuvent pas grandir et se séparer de la famille.

Il s'agit là d'un évitement de la sexualité génitalisée. Ce sont généralement des ados qui n'ont pas de vie sexuelle, du moins épanouies. Ce sont des garçons qui ont généralement peur des femmes, avec des fantasmes de latence qui perdurent : *l'auto-engendrement* (fait de se créer soi-même) et *l'homophilie* (créer des liens qu'avec des personnes du même sexe).

Il y a en général une forte dépendance à la mère (parfois leur père). Ces situations peuvent être très variable : d'une situation « légère », où le problème est pris dès le début, à des situations extrême où le « couple mère-enfant » (puisqu'il s'agit souvent de famille mono-parentale) est dans la violence verbale et parfois même physique. Il y a difficulté pour la mère d'élaborer, de penser une séparation avec son fils et d'accepter de le voir grandir. Ce qui entraîne des réactions de type : « maman a raison : si elle ne veut pas que j'aille dehors, c'est parce que je ne suis pas assez fort pour y aller ! ». Il y a là une complaisance maternelle.

Dans les situations que T. Gaon a rencontrées, il y a toujours un des deux parents qui a une **complaisance inconsciente**, qui est très content que l'enfant ne grandisse pas et ne se sépare pas. Souvent, la mère projette beaucoup sur l'enfant, ce qui entraîne une difficulté sur l'idéal du moi et le moi idéal de celui-ci : c'est-à-dire qu'il y a un décalage entre l'estime que l'enfant a de lui et ce que l'on attend de lui, qu'il résout en jouant. Ainsi, il dit à sa mère : « celui que tu veux que je sois, ce « petit prince idéal », ce n'est pas moi, c'est lui, mon avatar ! » Il répond au désir maternel ou paternel en jouant, et donc se nie lui-même tout autant que ces parents le font.

Difficulté de se séparer mais aussi d'être en tête à tête dans un rapport incestueux. Là encore, le jeu est un évitement, de la mère inquiète, donc intrusive et incestueuse.

Séparation inenvisageable pour l'ado, car

- Ou il estime ne pas être capable de se séparer (car sa mère ne l'estime pas ou ne lui en offre pas la possibilité en le surprotégeant et en lui évitant continuellement toute frustration au point où il ne peut envisager vivre sans elle).
- Ou il estime que ses parents n'en sont pas capables (exemple des parents malades où l'enfant est le soutien). En général, dans le jeu, ils prennent le rôle d'un personnage qui gère, qui s'occupe des autres.

Au final, ils se séparent sans se séparer, **ils font le mur virtuellement** mais ils ne le font pas. C'est un **compromis** avec leurs parents.

Peut-on parler là d'addiction ?

En tant que psychologue, T. Gaon ne s'intéresse pas à cette question, parce que ça ne lui apporte rien. Ça décrit éventuellement une tendance générale, mais ça ne sert à rien dans la clinique. Ce qui compte, c'est la fonction que cela prend pour le jeune. Qu'est-ce qu'il cache ? Qu'est-ce qu'il protège dans le virtuel ? Son enfance ? Ses imagos parentaux ?

Ce sont des enfants qui sont très handicapés pour faire face à la réalité et qui passent leur temps à l'esquiver.

Dans le modèle de l'addiction, **l'objet masque le sujet**, c'est pourquoi il est piège, car dans la clinique, c'est le sujet qui compte.

C'est précisément la tendance médiatique que d'accuser le jeu au lieu de s'intéresser au joueur. Il est vrai que le jeu permet ce retrait de la réalité chez certains ados, mais les joueurs ne sont pas pour autant tous dans la pathologie.

### c ) Le processus thérapeutique

Il existe un groupe de recherche créé par des professionnels de la cyber-addiction à Marmottan, dont T.Gaon fait parti.

Trois modèles thérapeutiques :

- Familial : un thérapeute suit les parents et un autre l'enfant.
- Systémique
- Analytique

Ces deux dernières permettent d'aider facilement et assez rapidement beaucoup de situations, elles sont très pertinentes.

Il existe aussi des groupes de parole :

- **Pour les parents**, puisqu'ils sont souvent démunis. Ils ont souvent du mal à élaborer la séparation. Dans le groupe, ils arrivent à se soutenir.
- **Pour les enfants** : notamment quand c'est difficile en individuel.

Quant aux thérapies individuelles avec l'enfant, **l'alliance thérapeutique** est primordiale et il suffit d'avoir un minimum de connaissance sur le jeu pour la travailler. Par exemple, en les questionnant dès le premier entretien sur leur camp : *Horde* ou *Alliance* ? L'ado se sent rassuré, car il rencontre un adulte qui connaît le jeu, et ses parents aussi, voyant que le psychologue va pouvoir parler le même langage.

Dès cet entretien, il ne faut jamais perdre de vue qu'il y a une **complaisance de l'un des parents**, même si elle n'est pas encore visible.

## d ) La question de la violence

Aucune étude scientifique crédible ne présente aujourd'hui de corrélation positive entre la pratique d'un jeu vidéo violent et la tendance à devenir violent dans la réalité.

C'est un débat qui a en fait déjà eu lieu, à la sortie du film *Scarface* en 1932. Il a soulevé une énorme polémique sur le fait que des gangsters puissent apparaître comme des héros. D'ailleurs, en 1934, ils ont créé un organisme de censure pour tous les films, interdisant entre autre que « la sympathie du spectateur » ne soit « jetée du côté du crime, des méfaits, du mal ou du péché ».

Par contre, on sait que la criminalité aux Etats-Unis n'a cessé de diminuer ces trente dernières années alors que les jeux vidéo violents n'augmentaient. On sait aussi que la plupart des jeunes qui ont fait des massacres dans les écoles n'étaient pas des joueurs de jeu vidéo. A part les tueurs de *Colombine*, mais eux étaient traités pour des problèmes lourds par ailleurs.

Utiliser le jeu vidéo pour expliquer la violence est une manière de faire l'économie d'autres questionnements plus fondamentaux.

Par contre, on sait que les jeunes, ou moins jeunes, qui sont déjà violent, consomment de la violence. Comme d'habitude. Si quelqu'un est d'humeur assez gaie, il écoutera plutôt de la *samba*, s'il est quelqu'un de dépressif, il écoutera plutôt du *Brel*.

Il est évident que pour expliquer la violence, le contexte social, la famille... sont des facteurs plus pertinent que le jeu vidéo. On pourrait même dire que le nombre de mots présents dans le vocabulaire d'un ado donne plus d'indication sur la violence que s'il pratique le jeu vidéo (le film *L'esquive* le montre bien).

Bizarrement, alors que la moyenne d'âge du jeu vidéo est de 26 ans, on continue de l'attribuer uniquement aux ados.

Par rapport à GTA, ce qui est intéressant, c'est que c'est l'un des seuls jeux qui est amoral. C'est-à-dire que le héros est un vrai méchant, et que le contexte proposé dans le jeu impose la violence du personnage. Ce jeu fonctionne d'ailleurs sur une stratégie : ils ont réussi à le vendre précisément parce qu'il a été interdit.

Un jeune de 12 ans, que T.Gaon reçoit, joue à GTA. Pendant les entretiens, il s'est aperçu que le jeune s'investissait plus dans les missions du jeu qui peuvent être positive (mission d'ambulancier, de policier..) que les autres, et qu'il tentait d'être le plus juste possible dans le jeu. Il perçoit ce jeu comme la retranscription du rêve américain, où le personnage ne désire rien d'autre qu'avoir une femme et une belle maison.

Evidemment qu'il y a aussi la fonction cathartique du jeu : utiliser le jeu pour se défouler, ou pour s'identifier à l'agresseur alors qu'à l'école on est l'agressé. Beaucoup de conflits peuvent se résoudre ainsi.

L'exemple le plus significatif en est le Japon, l'une des sociétés les plus contraignantes pour l'individu. Dans les jardins publics, pour faire du toboggan, on peut voir une centaine d'enfants de 6 ou 7 ans qui font la queue, en file indienne, sans qu'aucun d'entre eux essaie de doubler.

C'est aussi le pays le plus productif pour les jeux violents, films et autre.

De fait, malgré ce que l'on pourrait croire, on vit dans une société de moins en moins violente et où on doit être autonome et se gérer soi-même beaucoup plus qu'avant. Donc effectivement il y a des lieux où on va se dépenser, où on va compenser.

## 4. Restitution des points forts de l'enquête menée par l'ANPAA du Rhône auprès des jeunes du département du Rhône : « l'usage de l'Internet et des jeux vidéo ».

Par **Anne-Laure Chantelot**, chargée de prévention, A.N.P.A.A. 69  
et **Gaëlle Sotin**, responsable formation et animation, A.N.P.A.A 69.

### 4. I. Méthodologie de l'enquête

#### a) Origine de l'enquête

Une demande croissante des parents et intervenants médico-sociaux et éducatifs sur cette thématique, un thème de plus en plus souvent abordé par les jeunes lors de nos séances de prévention et qui génère des questionnements et inquiétudes pour le grand public.

A partir de ce constat, quelques questions se posèrent :

- S'agit-il d'un phénomène seulement médiatique ?
- Existe-t-il réellement une « cyberaddiction » ?
- Peut-on définir des critères d'usage simple, d'usage nocif et de dépendance ?
- Quand doit-on s'interroger et s'inquiéter sur la pratique d'un adolescent ?
- Quelles sont les limites à poser pour limiter les risques de ces pratiques ?
- Quels objectifs se donner sur cette thématique lors de nos séances de prévention ?

D'où la nécessité pour nous d'établir un état des lieux des pratiques en matière d'Internet et de Jeux vidéo...

#### b) Méthodologie d'enquête

- **Public cible** : les jeunes de 11 à 20 ans
- **Echantillon** : 1 008 jeunes
- **Secteur géographique** : le Rhône
- **Lieux de passation de l'enquête** : établissements scolaires et structures hors scolaires
- **Sélection du public** : échantillonnage aléatoire

Le questionnaire fut élaboré en équipe (de prévention et de soin)

- Anonyme
- Objectif principal : ***Faire l'état des lieux des pratiques des jeunes de 11 à 20 ans en matière d'usage d'Internet et de Jeux vidéo***
- Elaboration d'un protocole de passation
- Pré-test réalisé sur 56 jeunes : 31 jeunes de 14 ans et 25 jeunes de 17 ans
- Adaptation du questionnaire en fonction des remarques et difficultés rencontrées lors du pré-test.

#### c) Enquête

##### ■ Répartition géographique :

Lyon, Villeurbanne, Oullins, la Mulatière, Rillieux la Pape, Givors, Brignais, St Symphorien / Coise, Villefranche sur Saône, Anse, Beaujeu.

##### ■ 15 structures différentes :

4 collèges (publics, privés), 7 lycées (publics, privés, professionnels), 1 école primaire, 1 MFR (Maison Familiale Rurale), 1 IUT, 1 centre social.

## d) Echantillonnage

- Sélection des **15 structures** réparties sur l'ensemble du département du Rhône.
- Tirage au sort **aléatoire** d'un échantillon de population sur chaque structure (20% de la population)

ex : 4 classes tirées au sort pour un établissement de 20 classes.

- Tirage au sort d'un échantillon de « remplacement » (en cas de grève, de stage...).

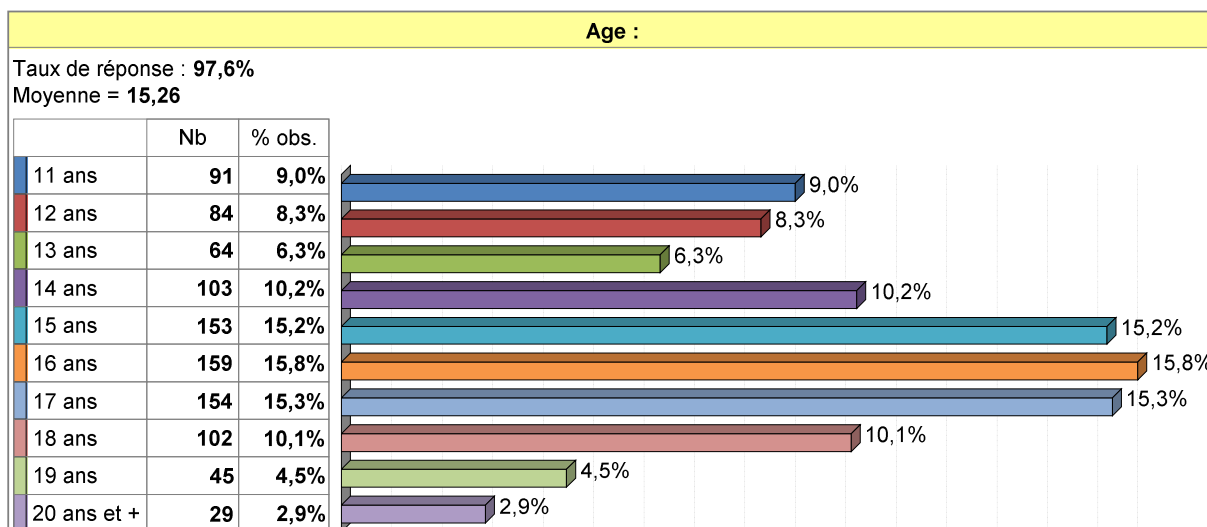
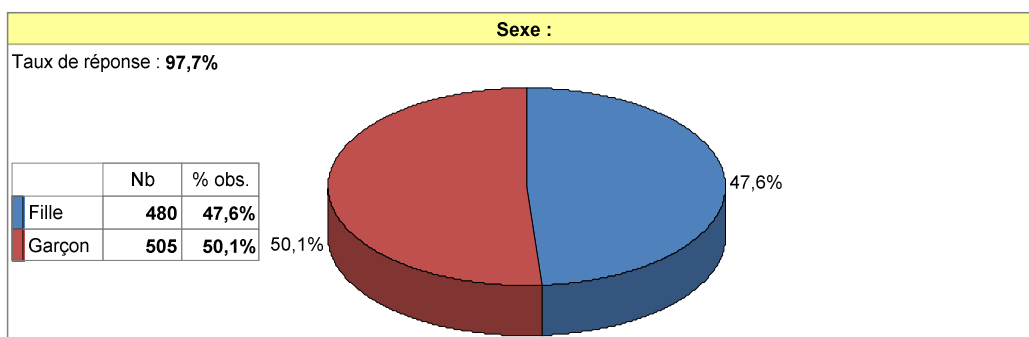
## e) Protocole de passation

- Accord sollicité auprès de l'**inspection académique et des établissements** (chef d'établissement) ;
- Remise d'un lot de questionnaires à un **référént** ;
- Lecture d'une **consigne** par le référént aux jeunes ciblés ;
- Remplissage des questionnaires **anonymes** et restitution au référént ;
- Renvoi des lots de questionnaires à l'ANPAA et **saisie**.

## 4. 2. Les résultats à plat de l'enquête

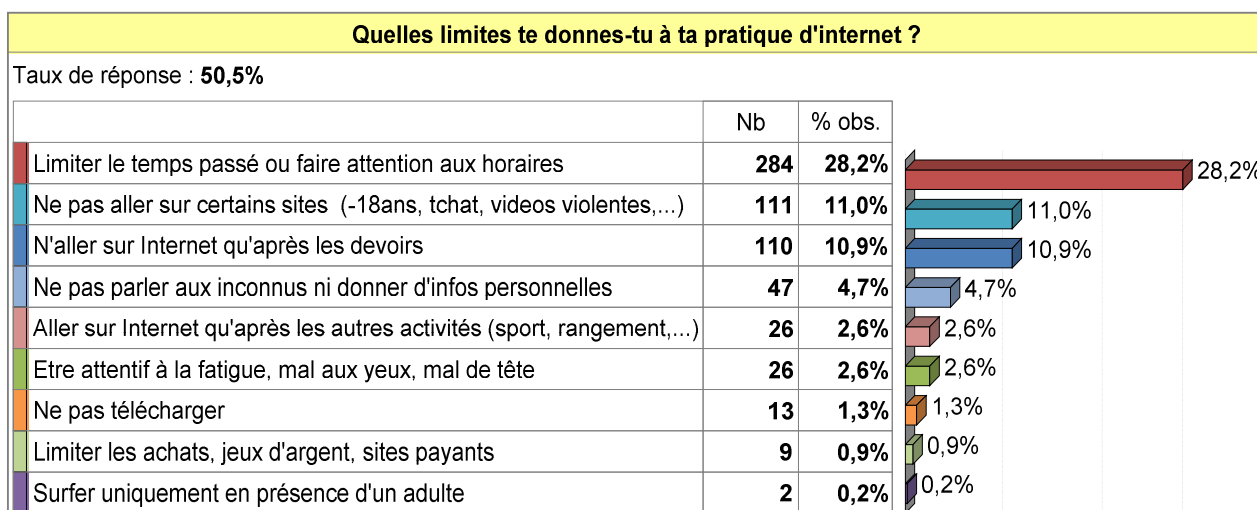
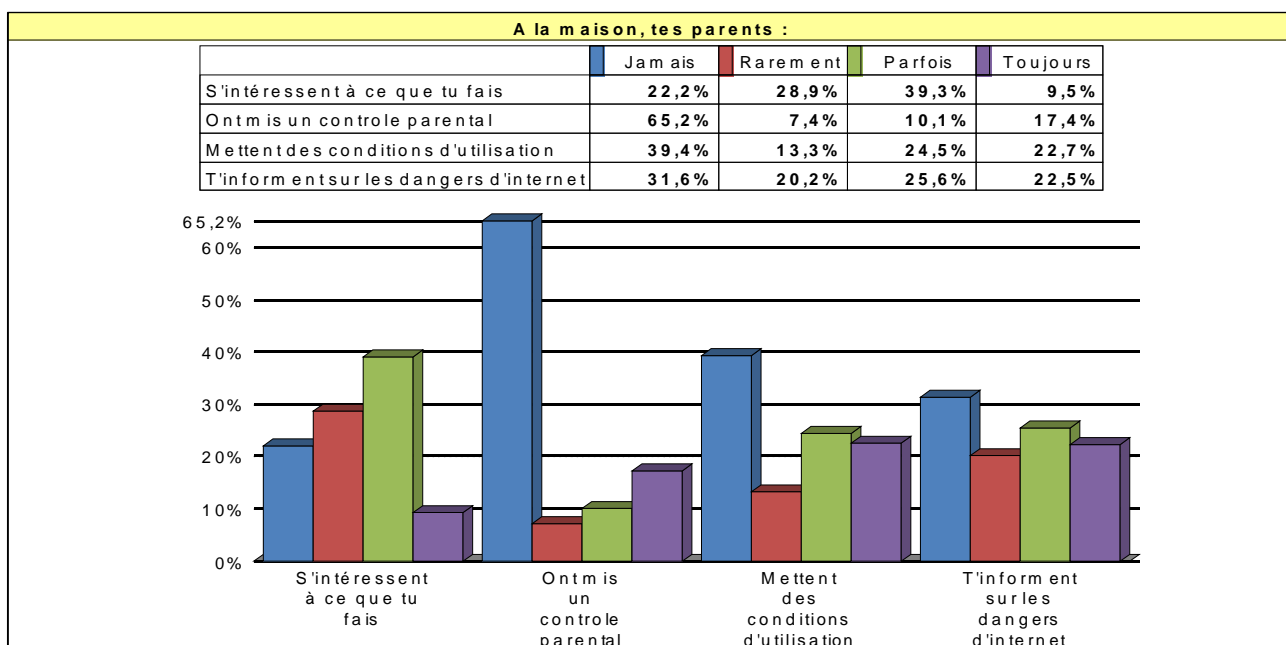
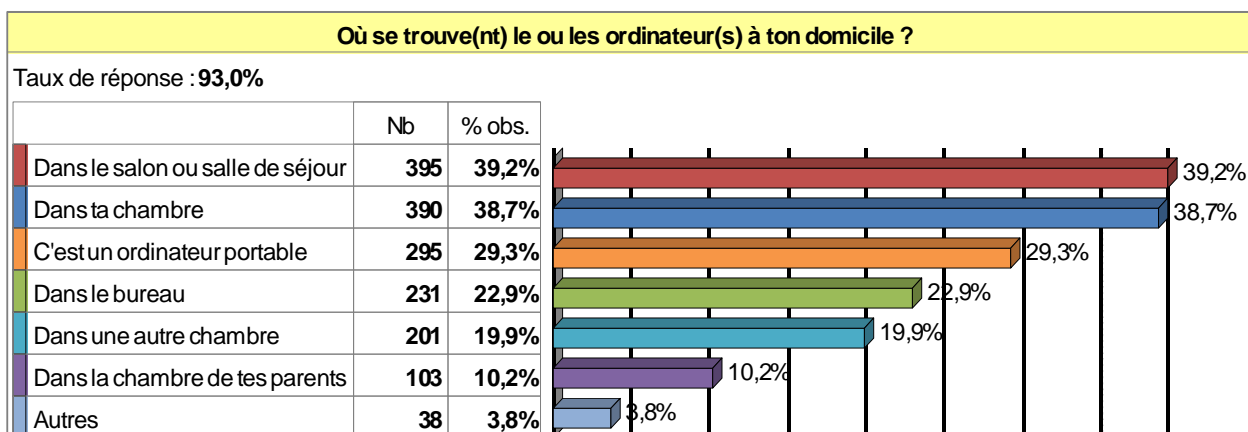
### a) Notre population

1008 jeunes...



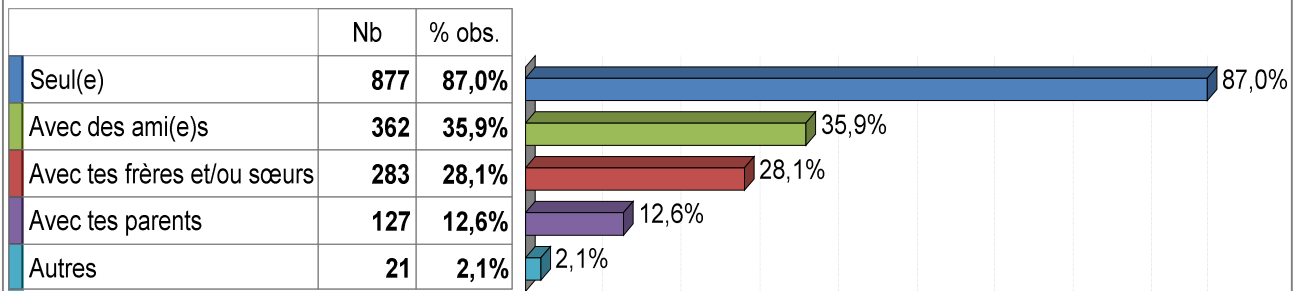
## b) Les resultats concernant l'enquête

Les jeunes ont massivement une **connexion** à 93,5%.



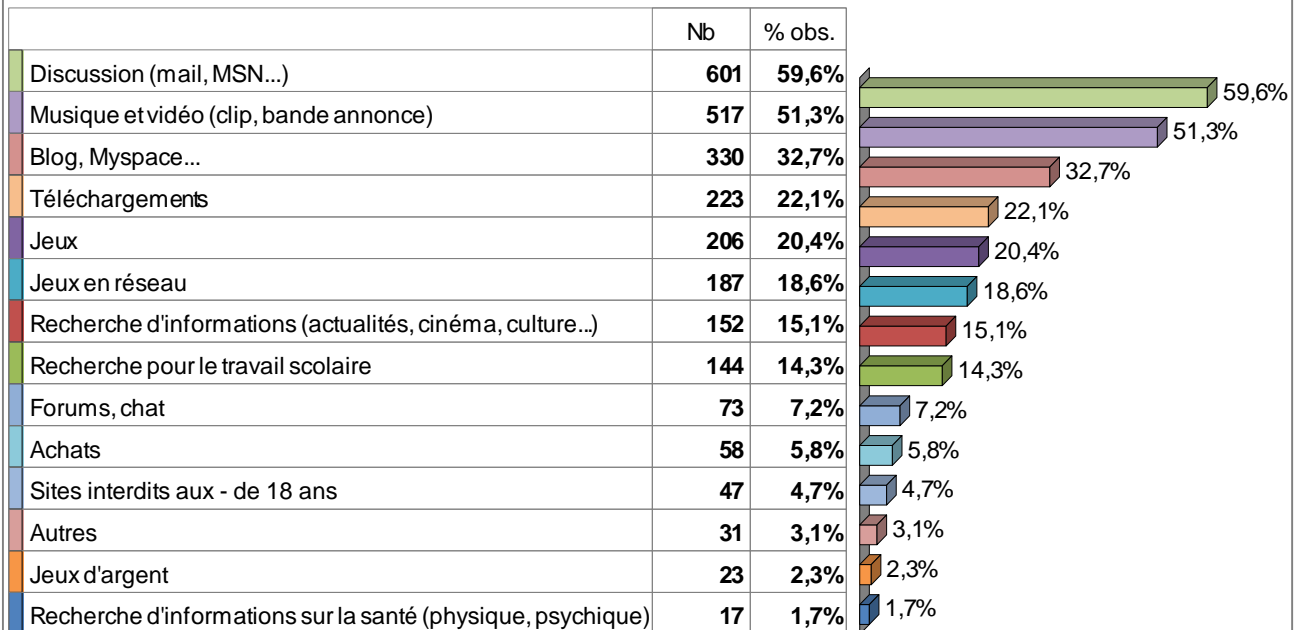
### Tu utilises Internet le plus souvent :

Taux de réponse : **93,3%**



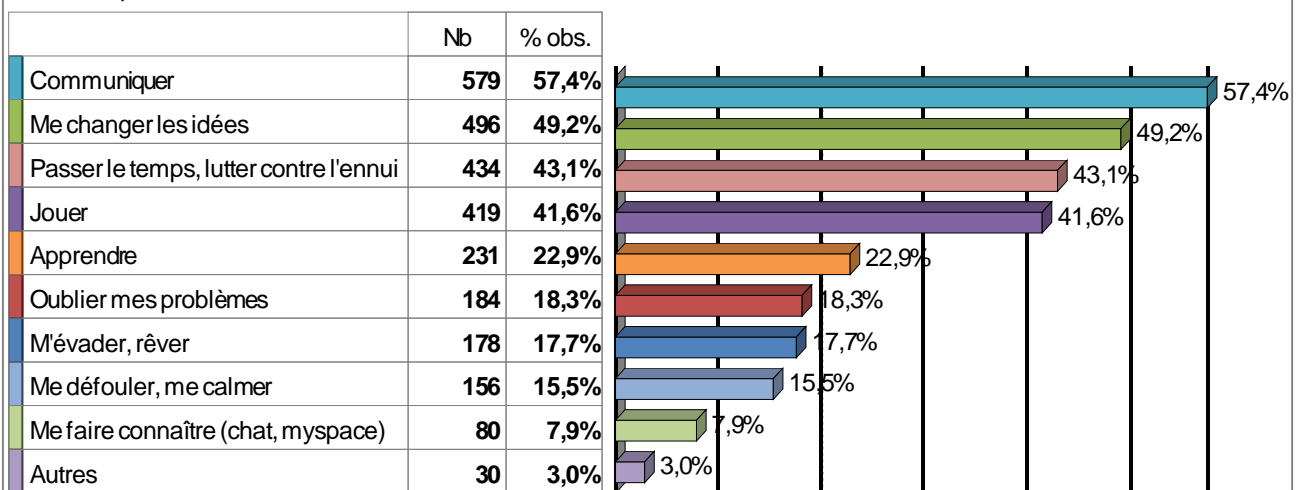
### Quelles sont tes 3 activités préférées sur Internet ?

Taux de réponse : **87,6%**



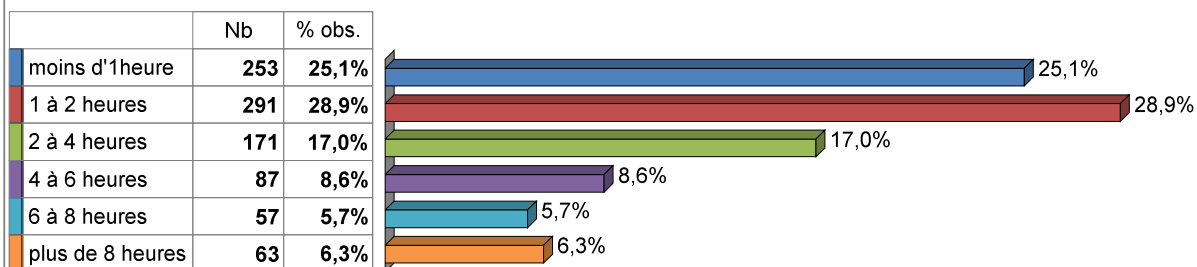
### Que recherches-tu dans ces activités ?

Taux de réponse : **93,0%**



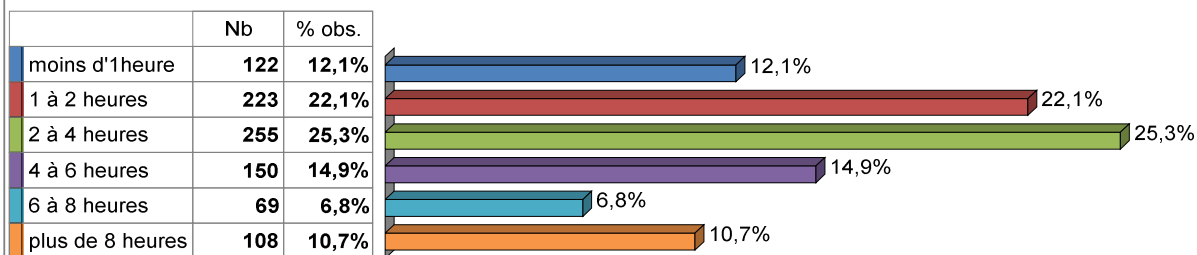
### Heures passées sur internet la semaine

Taux de réponse : 91,5%



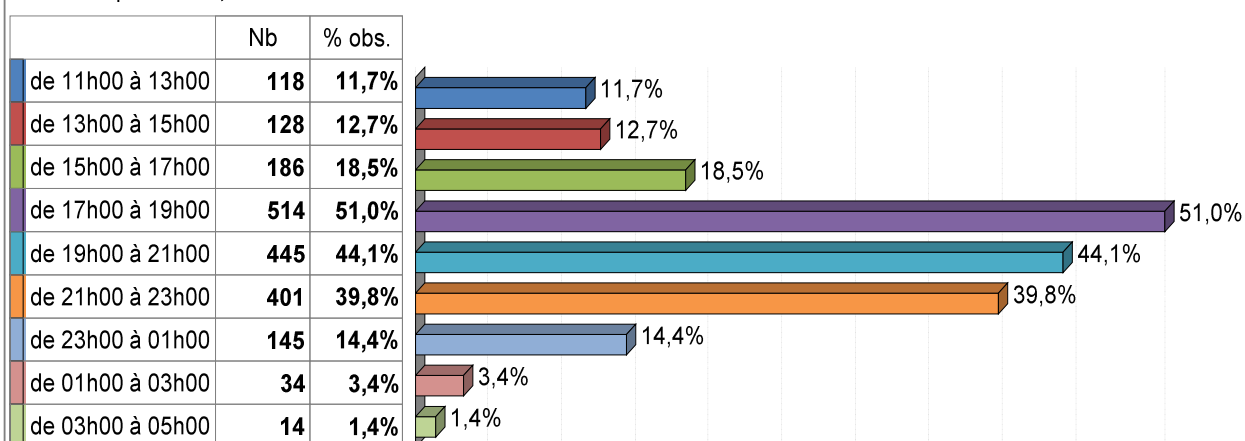
### Heures passées sur internet le week-end

Taux de réponse : 92,0%



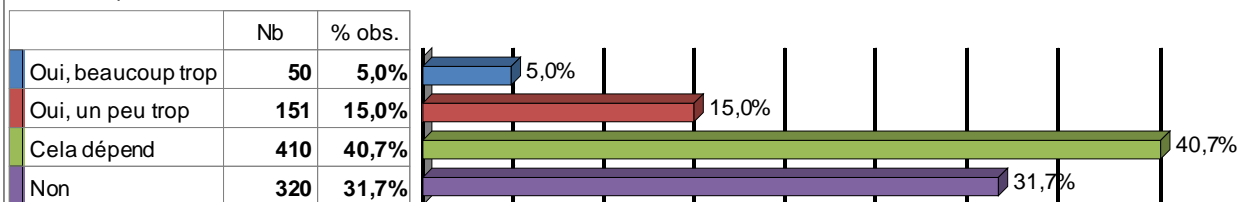
### A quel moment de la journée passes-tu le plus de temps sur Internet ?

Taux de réponse : 90,5%



### Penses-tu y consacrer trop de temps ?

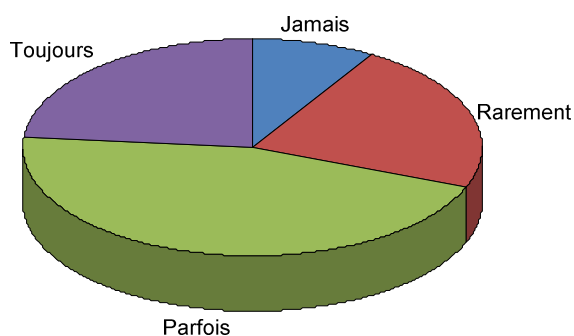
Taux de réponse : 92,4%



### Restes-tu en ligne plus longtemps que tu ne l'avais prévu ?

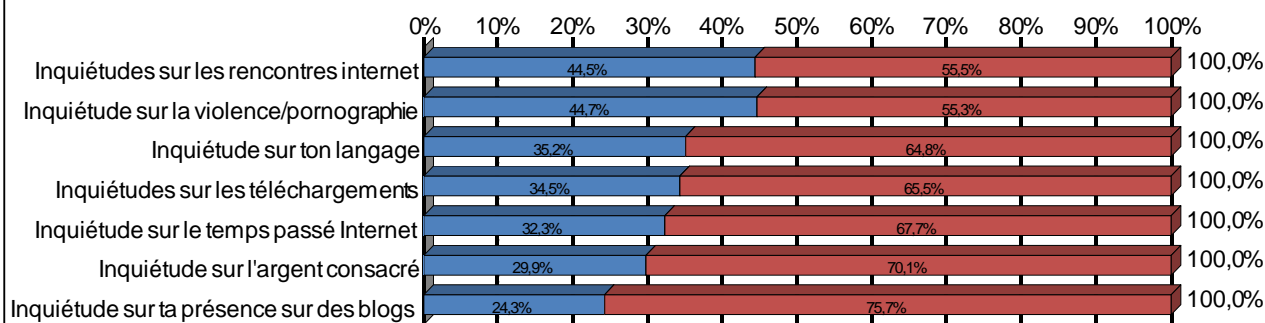
Taux de réponse : **92,3%**

	Nb	% obs.
Jamais	80	7,9%
Rarement	210	20,8%
Parfois	423	42,0%
Toujours	217	21,5%



### Tes parents s'inquiètent-ils sur :

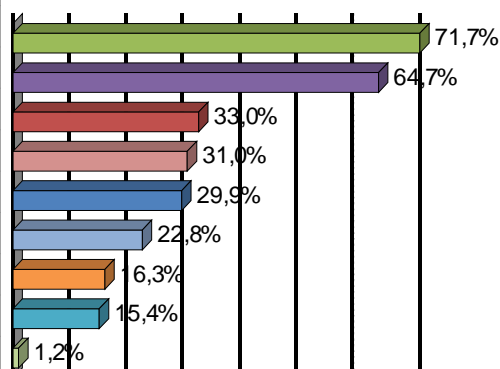
	oui	non
Inquiétudes sur les rencontres internet	44,5%	55,5%
Inquiétude sur la violence/pornographie	44,7%	55,3%
Inquiétude sur ton langage	35,2%	64,8%
Inquiétudes sur les téléchargements	34,5%	65,5%
Inquiétude sur le temps passé Internet	32,3%	67,7%
Inquiétude sur l'argent consacré	29,9%	70,1%
Inquiétude sur ta présence sur des blogs	24,3%	75,7%



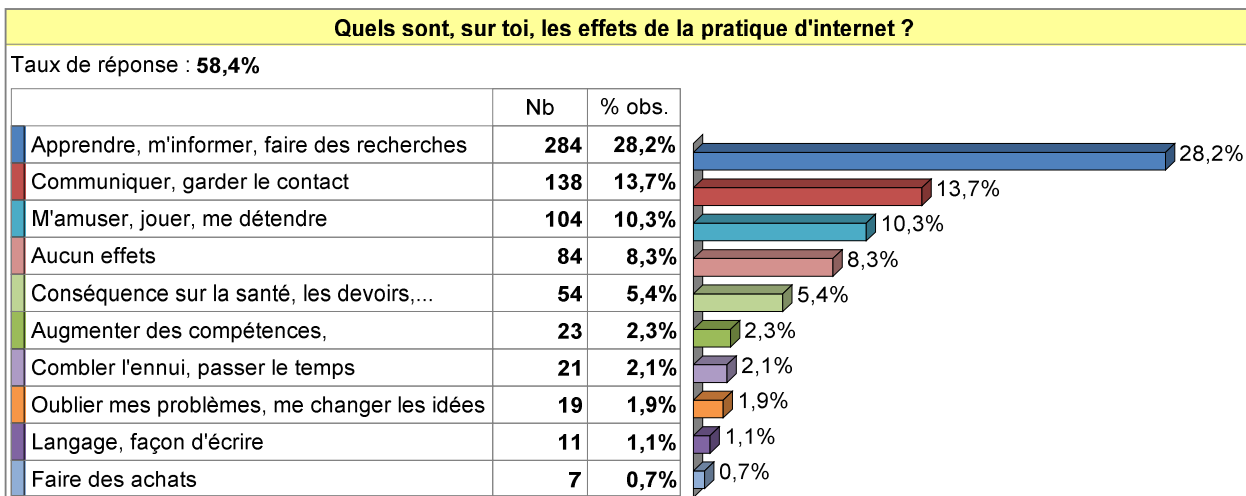
### As-tu certaines craintes par rapport à Internet comme :

Taux de réponse : **88,4%**

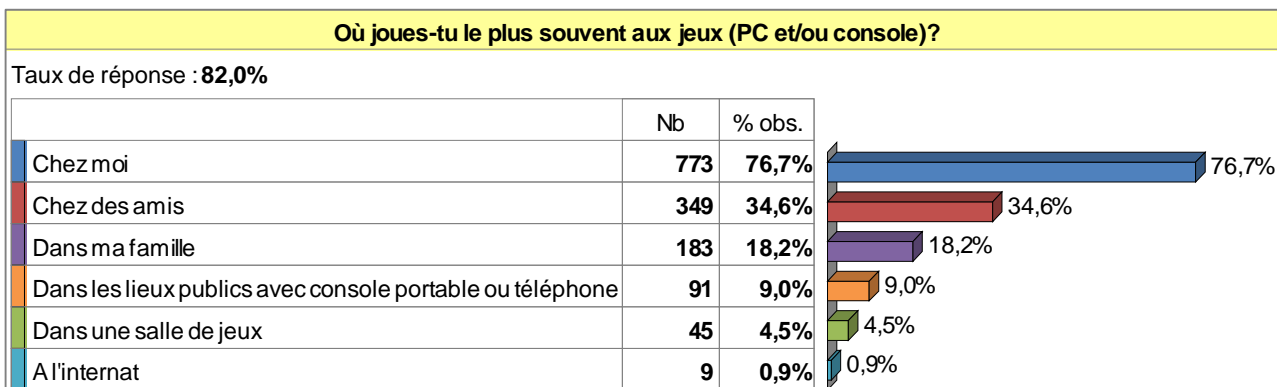
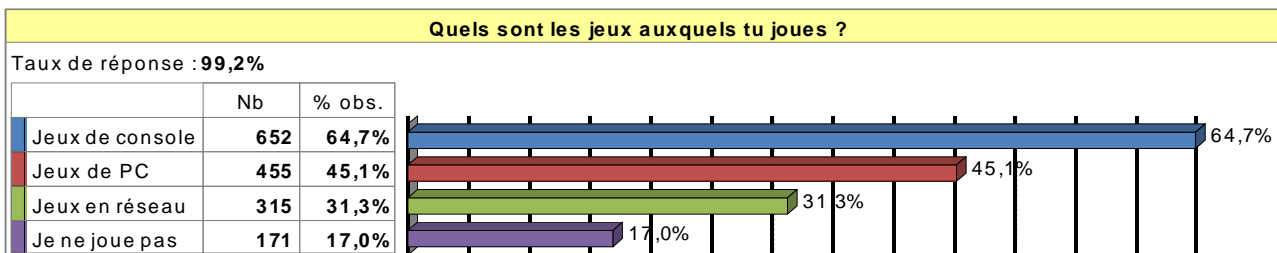
	Nb	% obs.
Recevoir des spams ou des virus	723	71,7%
Te faire pirater	652	64,7%
Faire de mauvaises rencontres	333	33,0%
Etre victime de rumeurs, de diffamation	312	31,0%
Apparaître sur des blogs ou des vidéos sans le savoir	301	29,9%
Etre confronté(e) à des images pornographiques	230	22,8%
Etre confronté(e) à des images violentes	164	16,3%
Etre mêlé(e) à des disputes ou à des altercations	155	15,4%
Autres	12	1,2%



60 % des jeunes considèrent **qu'Internet a des effets positifs**, alors que 25% pensent au contraire que leur pratique d'Internet n'a pas d'effet positif sur eux.



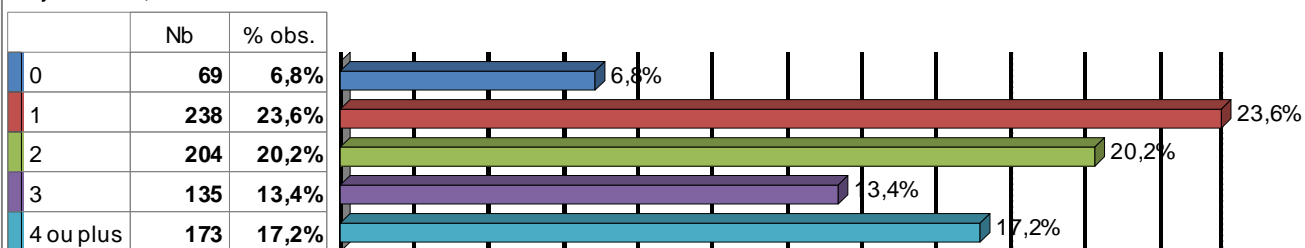
### c) Les résultats concernant les jeux vidéo



### Combien y a t-il de console de jeux à ton domicile que tu utilises actuellement ?

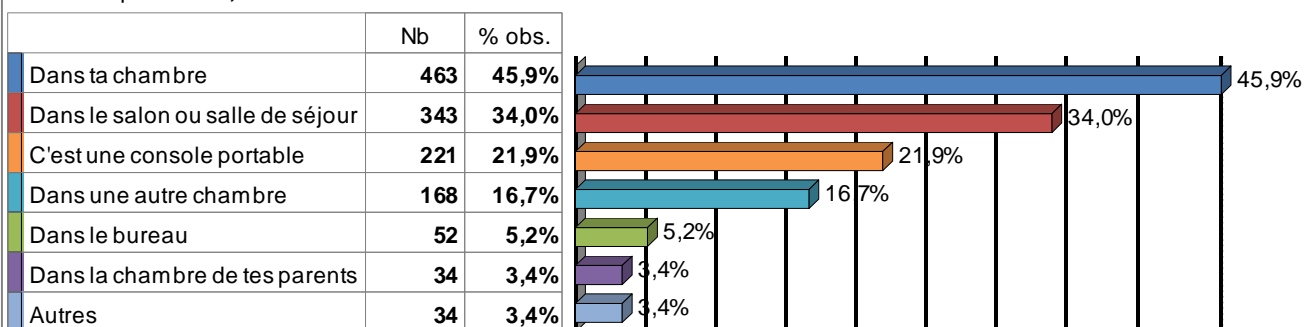
Taux de réponse : 81,3%

Moyenne = 2,13



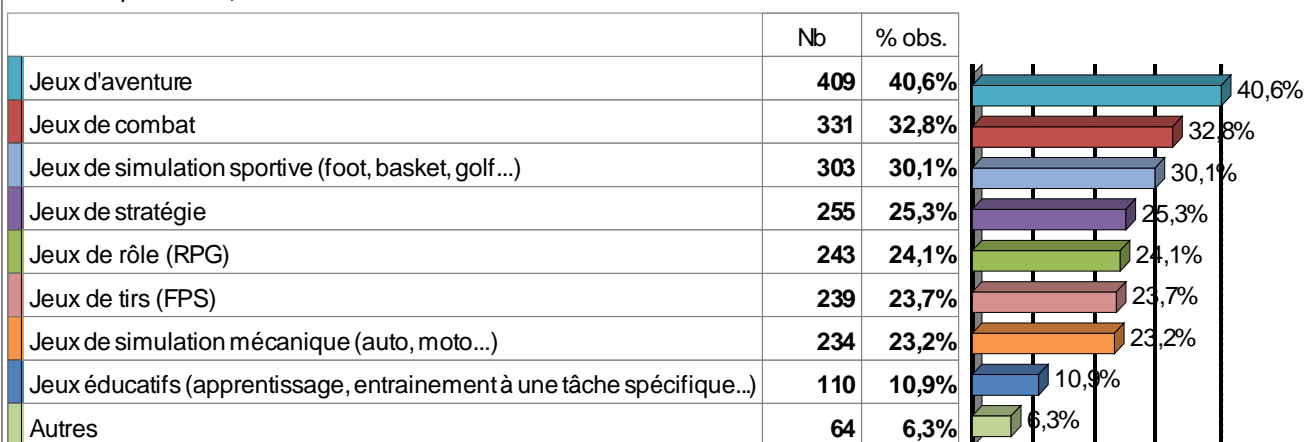
### Où se trouve(nt) la ou les console(s) à ton domicile ?

Taux de réponse : 77,1%



### Quels sont tes 3 types de jeux préférés ?

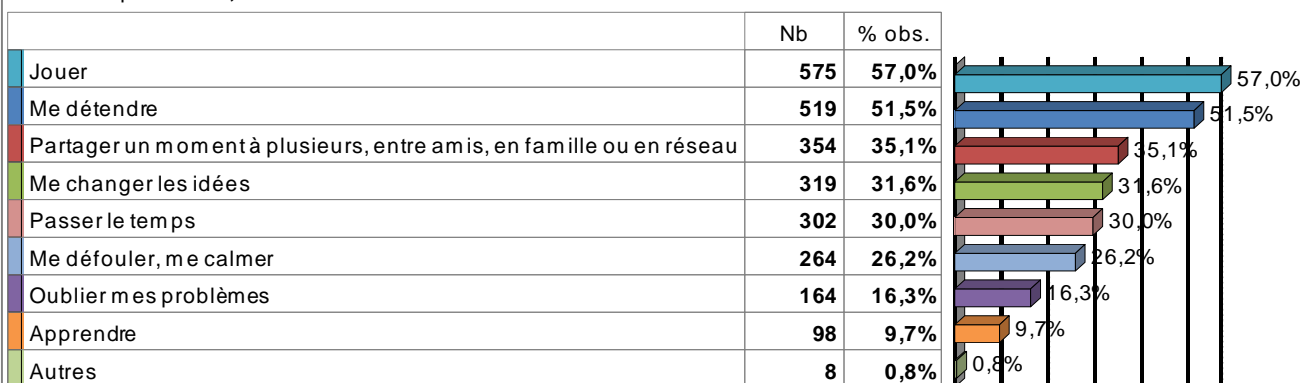
Taux de réponse : 78,1%



Notons que les jeux de rôle et jeux de tirs (MMO) viennent en 5ème et 6ème positions.

### Que recherches-tu dans ces activités ?

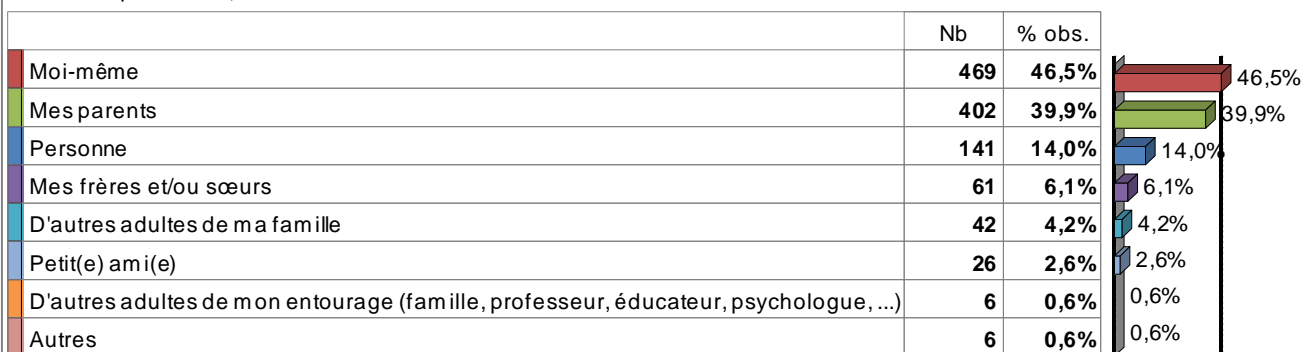
Taux de réponse : **81,1%**



Malgré cela, ils sont plus d'1/4 à utiliser les jeux pour se défouler et se calmer et 16 % pour oublier leurs problèmes.

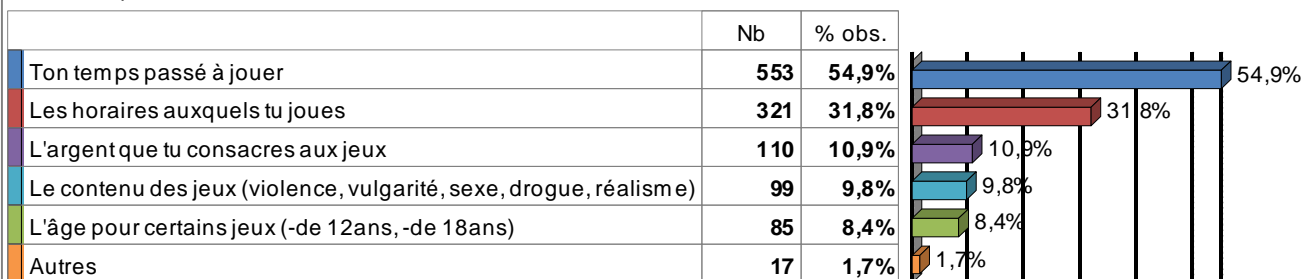
### Qui te donne des limites à tes pratiques de jeux vidéo (PC et ou console) ?

Taux de réponse : **81,4%**



### Ces limites concernent :

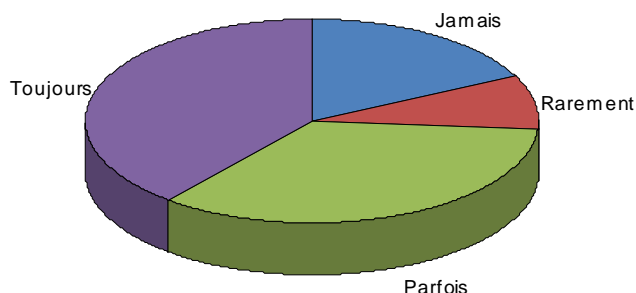
Taux de réponse : **71,1%**



### Suis-tu ces recommandations ?

Taux de réponse : **75,7%**

	Nb	% obs.
Jamais	135	13,4%
Rarement	65	6,4%
Parfois	265	26,3%
Toujours	298	29,6%



**Pourquoi suis-tu ou non ces recommandations ?**

**[Obéissance à ces limites] = "Jamais"**

Taux de réponse : **45,2%**

	Nb	% obs.
Ces limites ne servent à rien	<b>28</b>	<b>20,7%</b>
Auto-recommandations déjà mises en place (sortir, voir des amis, devoirs, emploi du temps)	<b>16</b>	<b>11,9%</b>
Jouer me fait du bien	<b>8</b>	<b>5,9%</b>

**Pourquoi suis-tu ou non ces recommandations ?**

**[Obéissance à ces limites] = "Rarement"**

Taux de réponse : **44,6%**

	Nb	% obs.
Ces limites ne servent à rien	<b>8</b>	<b>12,3%</b>
Jouer me fait du bien	<b>7</b>	<b>10,8%</b>
Auto-recommandations déjà mises en place (sortir, voir des amis, devoirs, emploi du temps)	<b>5</b>	<b>7,7%</b>

**Pourquoi suis-tu ou non ces recommandations ?**

**[Obéissance à ces limites] = "Parfois"**

Taux de réponse : **55,1%**

	Nb	% obs.
Par respect et acceptation des règles parentales	<b>31</b>	<b>11,7%</b>
Auto-recommandations déjà mises en place (sortir, voir des amis, devoirs, emploi du temps)	<b>27</b>	<b>10,2%</b>
Ne pas voir le temps passer	<b>19</b>	<b>7,2%</b>

**Pourquoi suis-tu ou non ces recommandations ?**

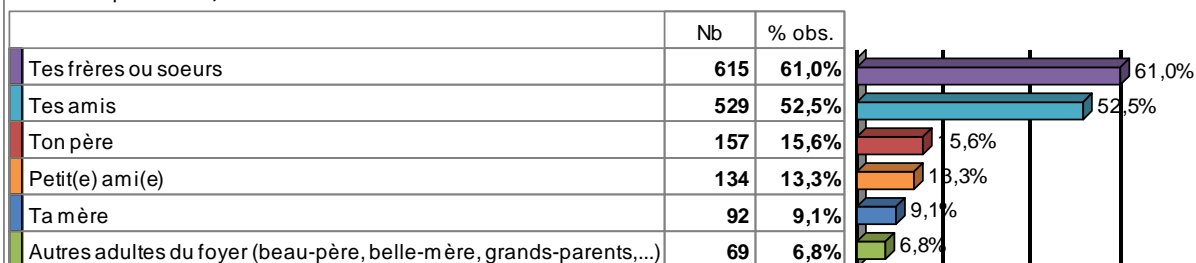
**[Obéissance à ces limites] = "Toujours"**

Taux de réponse : **65,1%**

	Nb	% obs.
Auto-recommandations déjà mises en place (sortir, voir des amis, devoirs, emploi du temps)	<b>53</b>	<b>17,8%</b>
Par respect et acceptation des règles parentales	<b>52</b>	<b>17,4%</b>
Conséquence sur le bien être (santé physique, psychologique)	<b>36</b>	<b>12,1%</b>

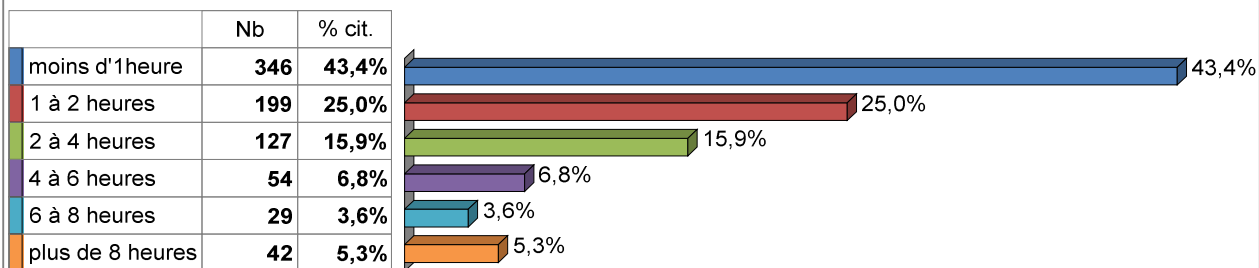
**Autour de toi, qui joue aux jeux vidéo (PC et/ou console) ?**

Taux de réponse : **79,5%**



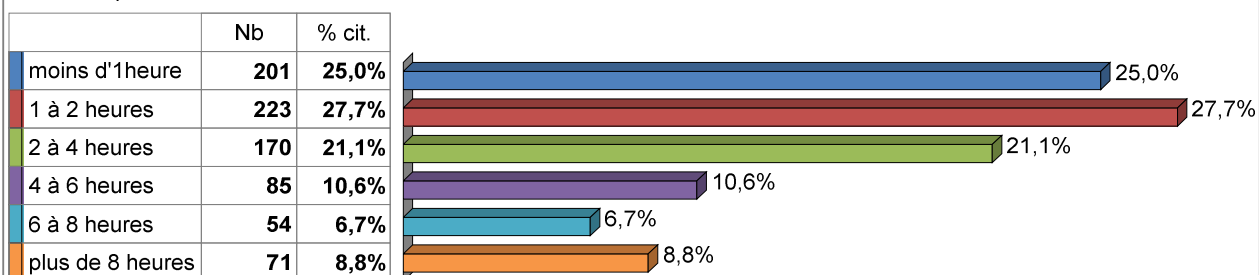
### Heures passées à jouer la semaine

Taux de réponse : 79,1%



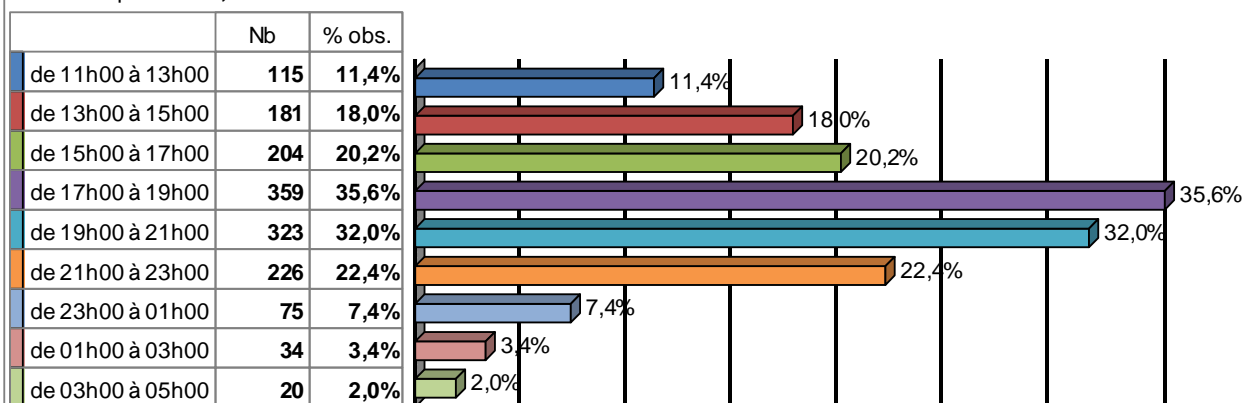
### Heures passées à jouer le week end

Taux de réponse : 79,8%



### A quelles heures de la journée passes-tu le plus de temps à jouer ?

Taux de réponse : 77,6%

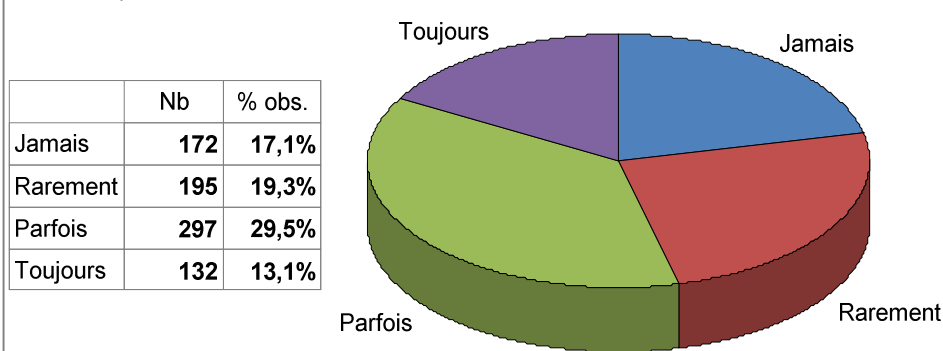


A l'instar d'Internet, les plages horaires les plus fréquentées par les jeunes sont celles de **17 à 19 h** (35,6 %) et de **19 à 21h** (32 %).

Notons que les plages du déjeuner sont plus fréquentées que pour Internet.

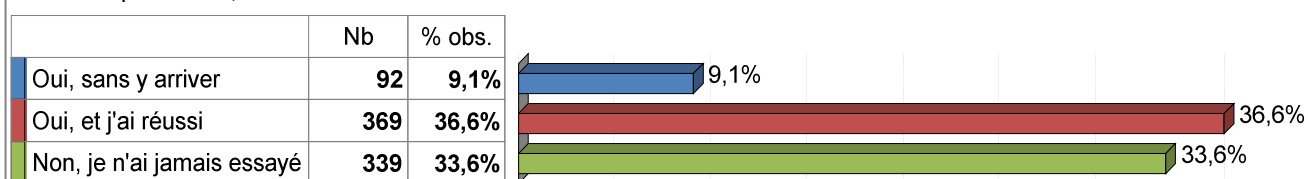
### T'arrive t-il de passer plus de temps à jouer que tu ne l'avais prévu au départ ?

Taux de réponse : 79,0%



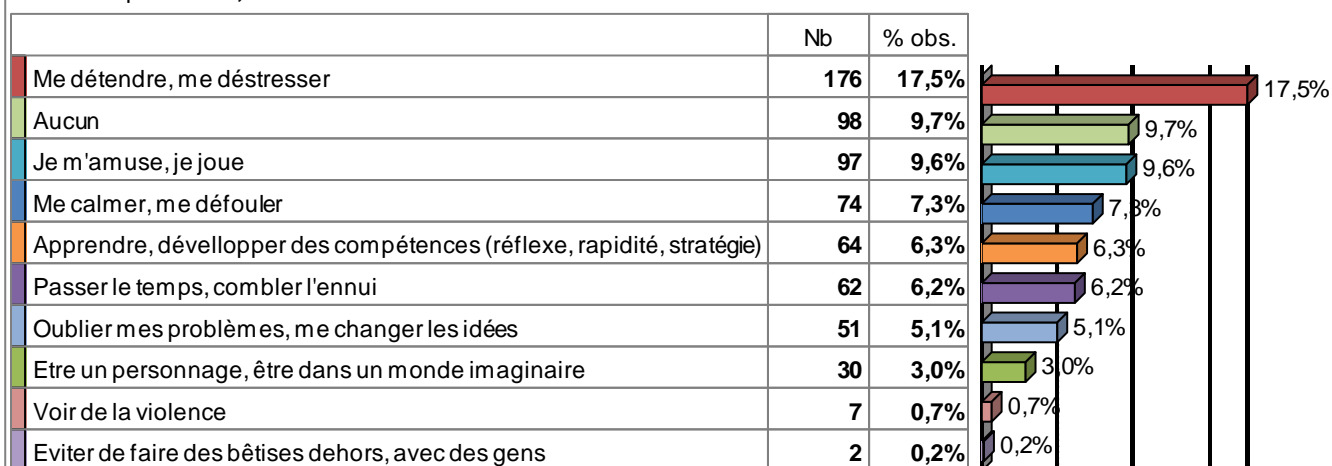
### As-tu déjà tenté de limiter ton temps passé sur les jeux vidéo ?

Taux de réponse : 79,4%



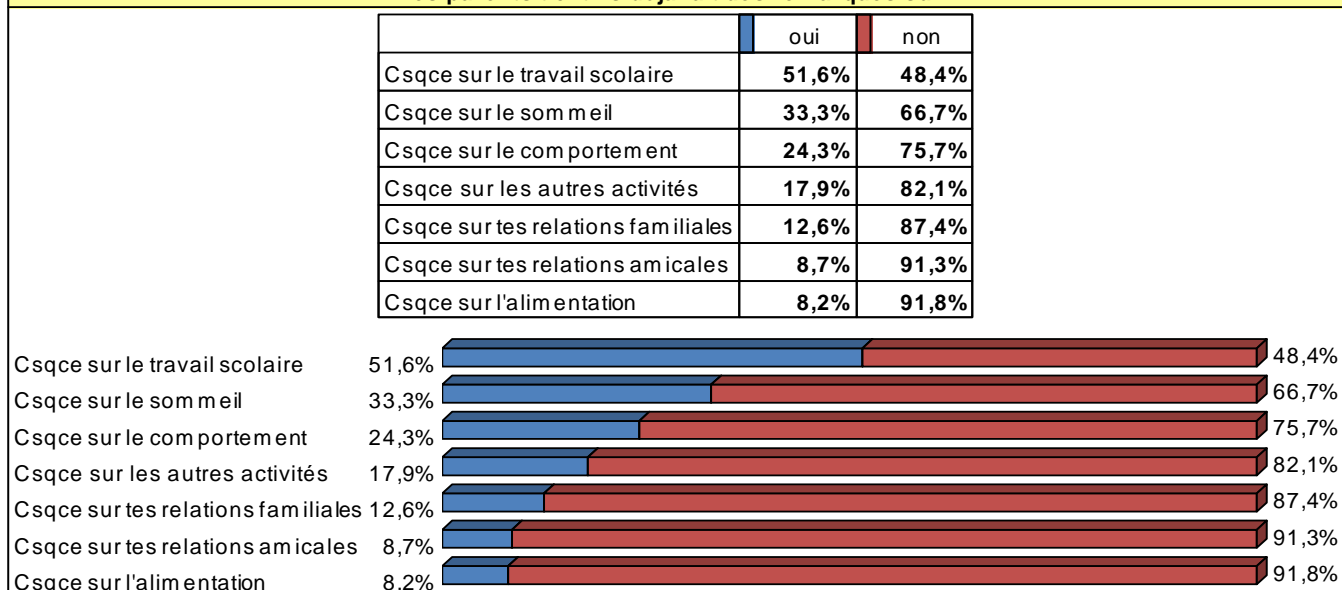
### Quels sont les effets positifs des jeux vidéo sur toi ?

Taux de réponse : 51,0%



Le fait d'oublier ses problèmes est moins représenté que pour Internet (5,1 % contre 18,3 %) ainsi que le fait de se calmer et défouler (7,3 % contre 15,5 %)

### Tes parents t'ont-ils déjà fait des remarques sur :

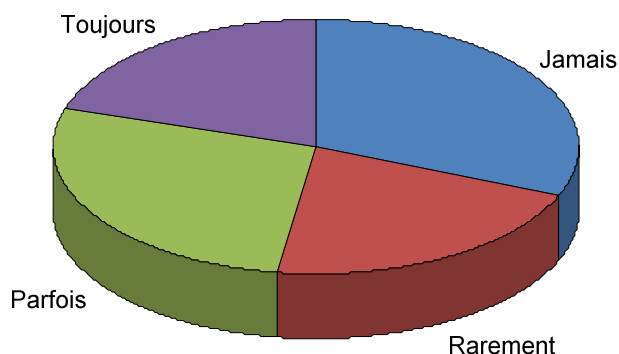


Les parents font des remarques plutôt sur les conséquences de la pratique des jeux vis-à-vis du **travail scolaire** et du **sommeil** et nettement moins sur les relations familiales, amicales et l'alimentation.

### Selon toi, ces inquiétudes sont-elles justifiées ?

Taux de réponse : 71,8%

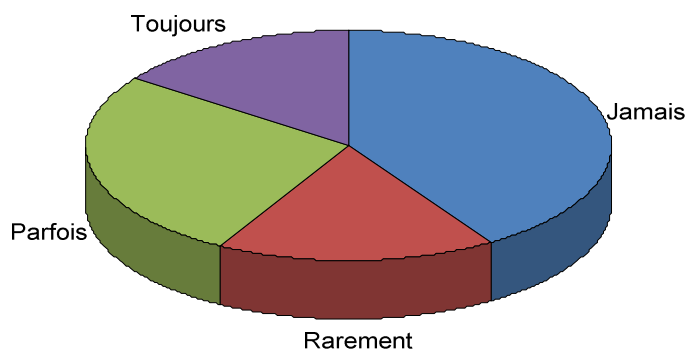
	Nb	% obs.
Jamais	227	22,5%
Rarement	152	15,1%
Parfois	200	19,8%
Toujours	145	14,4%



### Est-ce que ces remarques t'ont fait réfléchir sur ta pratique des jeux vidéo (PC et/ou console) ?

Taux de réponse : 72,7%

	Nb	% obs.
Jamais	300	29,8%
Rarement	126	12,5%
Parfois	197	19,5%
Toujours	110	10,9%



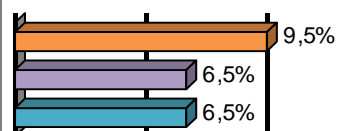
Pour 14,4 % des jeunes, ces inquiétudes sont **toujours justifiées** et pour 10,9 % les font **toujours réfléchir**

### Pourquoi ces remarques te font-elles on non réfléchir ?

[D'accord avec ces inquiétudes] = "Parfois"

Taux de réponse : 38,0%

	Nb	% obs.
Prise de conscience et réflexion sur la pratique (ce n'est pas la vraie vie)	19	9,5%
Chacun fait ce qui lui plaît (mode de vie, pratique,...)	13	6,5%
Respect des parents qui ont raisons et qui s'inquiètent	13	6,5%

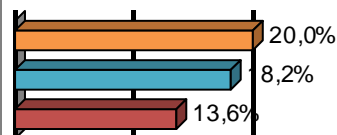


### Pourquoi ces remarques te font-elles on non réfléchir ?

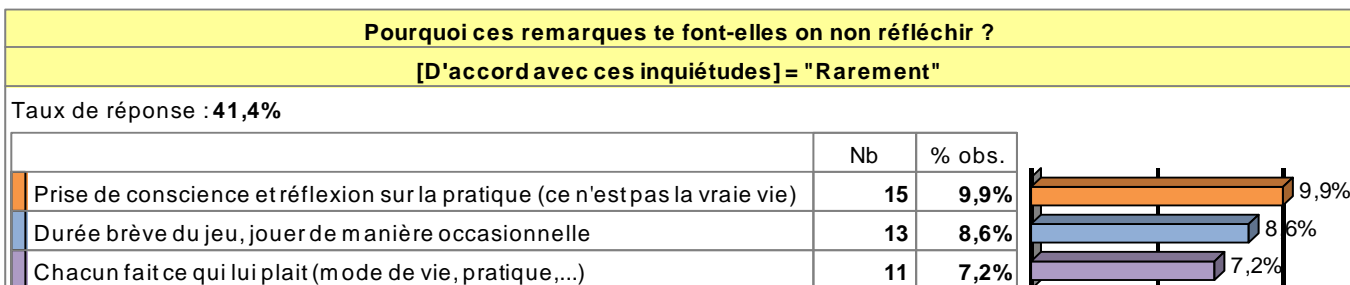
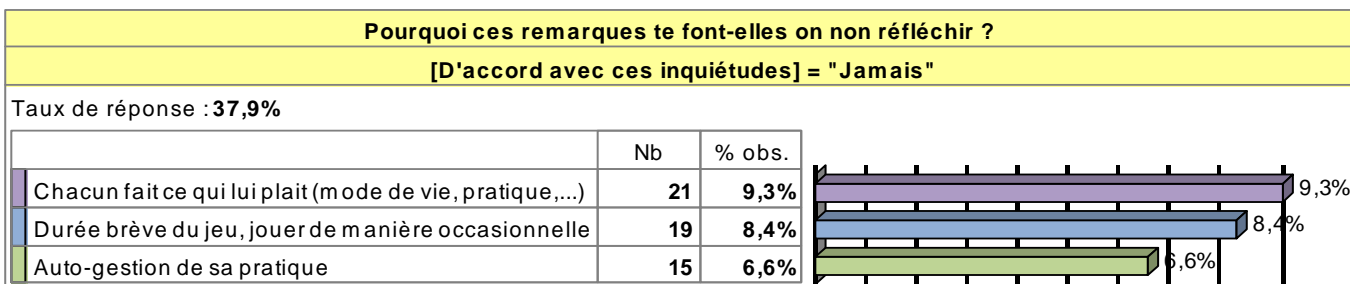
[Réflexion suite à ces remarques] = "Toujours"

Taux de réponse : 60,0%

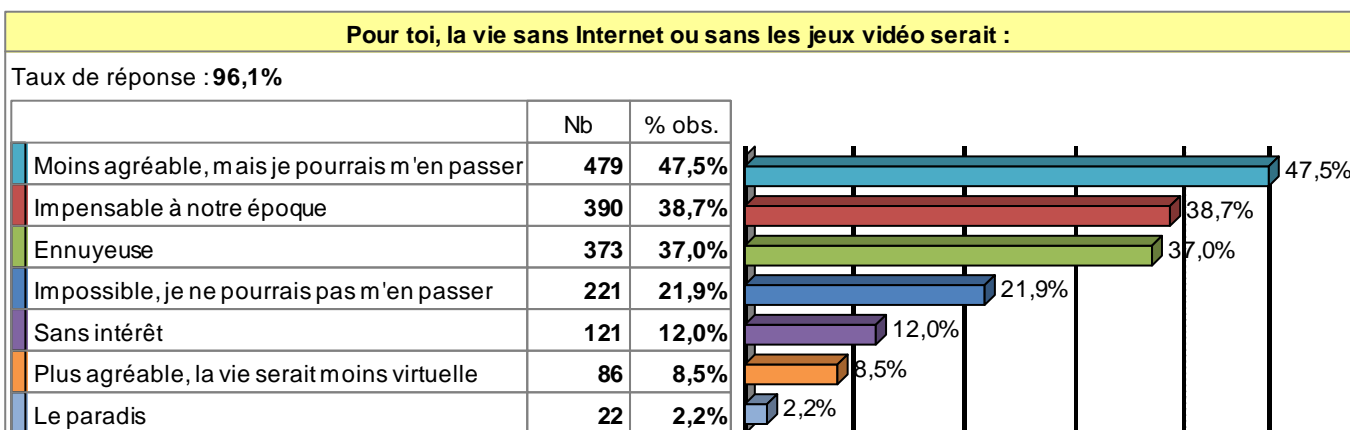
	Nb	% obs.
Prise de conscience et réflexion sur la pratique (ce n'est pas la vraie vie)	22	20,0%
Respect des parents qui ont raisons et qui s'inquiètent	20	18,2%
Conséquences sur la santé (fatigue, mal aux yeux, psychologique...)	15	13,6%



Les remarques des parents permettent aux jeunes de réfléchir sur leur pratique des jeux grâce à **une prise de conscience** et au **respect des parents** qui ont raison et qui s'inquiètent.



Parmi les 22 % qui considèrent à l'inverse que ces inquiétudes ne sont jamais justifiées et les 30 % que cela ne fait pas du tout réfléchir, les raisons évoquées sont de l'ordre de la **liberté de choix et d'action**



Sans Internet et les jeux vidéo, 47,5 % des jeunes considèrent que la vie serait **moins agréable, mais qu'ils pourraient s'en passer**, contre 22 % qui estiment que la vie serait **impossible, qu'ils ne pourraient pas s'en passer**.

Notons que pour 8,5 % des jeunes, **la vie serait au contraire plus agréable** car moins virtuelle.

## 4. 3. Les éléments les plus significatifs d'analyse croisée des résultats

### a) Spécificités liées à l'âge

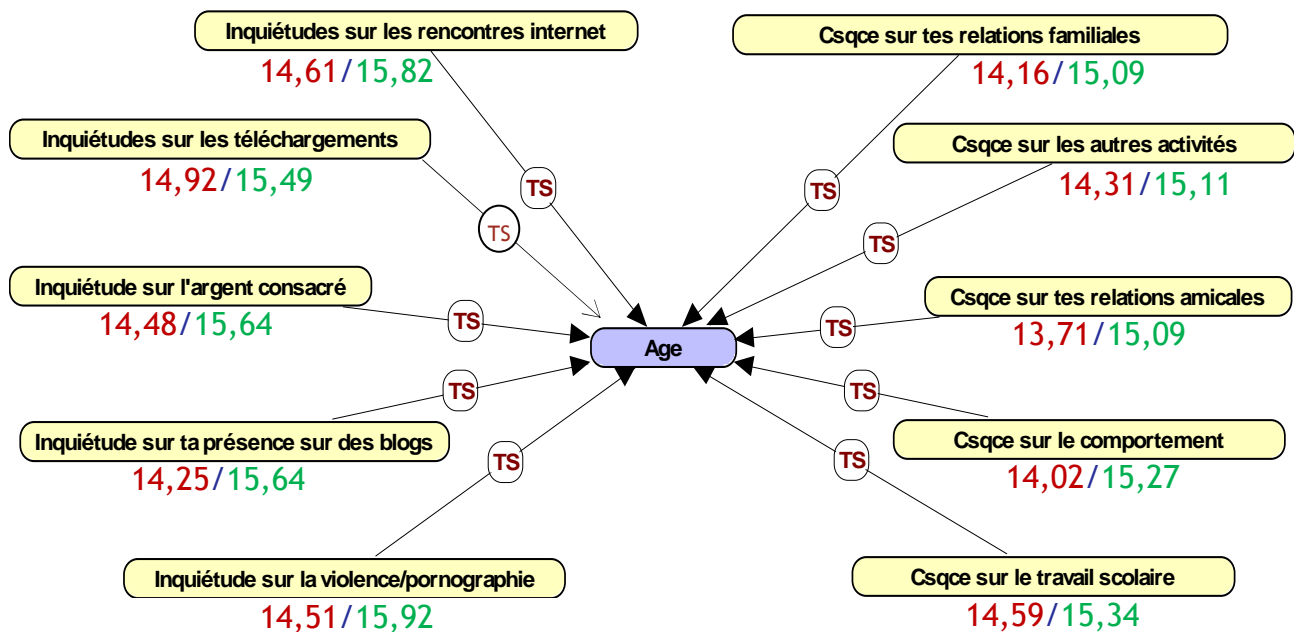
L'âge est un critère lié de manière très significative à l'usage d'Internet et des jeux vidéo, comme le montre les tableaux suivants.

<b>Variables liées à l'âge de manière très significative</b>	<b>Chez les plus jeunes</b>	<b>Chez les plus âgés</b>
<b>Lieu du PC (m = 15,41)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans la chambre des parents</li> <li>- Dans une autre chambre</li> </ul>	- Dans sa propre chambre
<b>Les autres utilisateurs d'Internet (m = 15,24)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avec les frères et sœurs</li> <li>- Avec les parents</li> </ul>	- Avec les amis
<b>Les craintes des adolescents vis-à-vis d'Internet (m = 14,97)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire des mauvaises rencontres,</li> <li>- Etre mêlé à des disputes, bagarres</li> <li>- Etre confronté à des images violentes ou porno (crainte aussi sur-représentée chez les filles)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recevoir des spams ou des virus (crainte aussi sur-représentée chez les garçons)</li> <li>- Se faire pirater</li> </ul>
<b>Les activités préférées sur Internet (m = 15,31)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les jeux en réseau</li> <li>- Les jeux</li> <li>- Les jeux d'argent</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les recherches d'infos</li> <li>- Les téléchargements</li> <li>- Les forums, chats et blogs</li> </ul>
<b>Ce qui est recherché dans la pratique d'Internet (m = 15,32)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oublier ses problèmes</li> <li>- Jouer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre</li> <li>- Communiquer</li> <li>- Me changer les idées</li> </ul>

<b>Variables liées à l'âge de manière très significative</b>	<b>Chez les plus jeunes</b>	<b>Chez les plus âgés</b>
<b>Lieux de jeux (m = 14,83)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans la famille</li> <li>- Dans les lieux publics avec console portable</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A l'internat</li> <li>- Avec des amis</li> </ul>
<b>Les autres joueurs (m = 14,95)</b>	- Avec tes parents	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avec les amis</li> <li>- Avec les petit(e)s ami(e)s</li> </ul>
<b>Les types de jeux utilisés (m = 14,97)</b>	- Jeux d'aventure	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les jeux de stratégie</li> <li>- Les jeux de tirs (FPS)</li> </ul>
<b>Les limites données par : (m = 14,72)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les parents</li> <li>- Les frères ou sœurs</li> <li>- Les autres adultes de la famille</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Moi-même</li> <li>- Personne</li> <li>- Les petit(e)s ami(e)s</li> </ul>
<b>Objet des limites données (m = 14,65)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'âge recommandé pour les jeux</li> <li>- Le contenu des jeux (violence, sexe, drogue)</li> </ul>	- Argent consacré aux jeux

La moyenne d'âge des jeunes déclarant que leurs parents s'inquiètent de leur usage d'Internet est très significativement plus basse

De la même manière, la moyenne d'âge des jeunes déclarant que l'entourage s'est déjà inquiété des conséquences de leur pratique des jeux vidéo est très significativement plus basse.



### b) Spécificités liées au genre

Le genre est un critère lié de manière très significative à l'usage d'Internet et des jeux vidéo :

Variables liées au genre de manière très significative		Chez les FILLES	Chez les GARCONS
Activités sur Internet	Sur-représentées	Blogs, myspace...	Jeux en réseau
	Sous-représentées	Jeux en réseau Sites interdits aux - de 18 ans	Blogs, myspace...
Effets recherchés sur Internet	Sur-représentés	Communiquer	Jouer
	Sous-représentés	Jouer	Communiquer
Temps consacré à jouer la semaine et le week-end	Sur-représenté	< 1 heure	> 8 heures
	Sous représenté	> 8 heures	< 1 heure

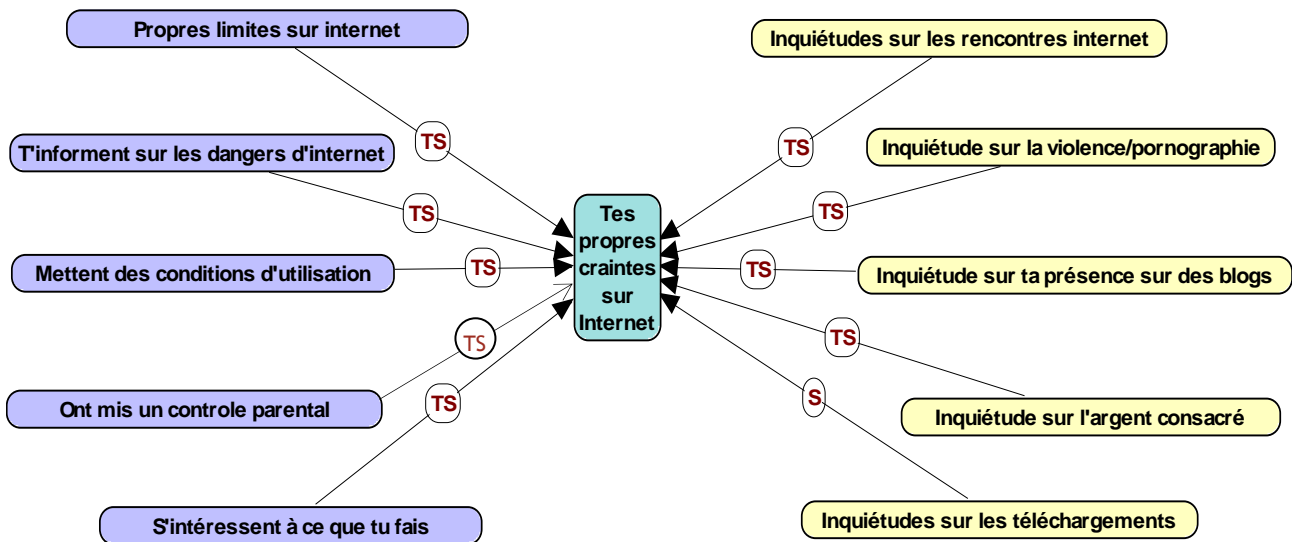
### c) Spécificités liées aux parents

#### Internet :

Les craintes des jeunes vis-à-vis d'Internet (notamment concernant les images violentes, la pornographie, le risque de mauvaises rencontres et de disputes) sont très significativement liées aux limites posées par les parents et aux propres inquiétudes parentales.

- Les parents qui mettent le plus de conditions à l'usage de l'ordinateur sont ceux dont le PC se trouve dans le salon ou dans la chambre parentale.

- Inversement, les jeunes dont le PC se trouve dans leur chambre ont des parents qui mettent moins de conditions d'utilisation.
- Plus les jeunes disent passer du temps sur Internet, plus ils déclarent que leurs parents :
  - ne s'intéressent jamais ou rarement à ce qu'ils font,
  - et ne mettent jamais ou rarement des conditions à l'usage d'Internet.

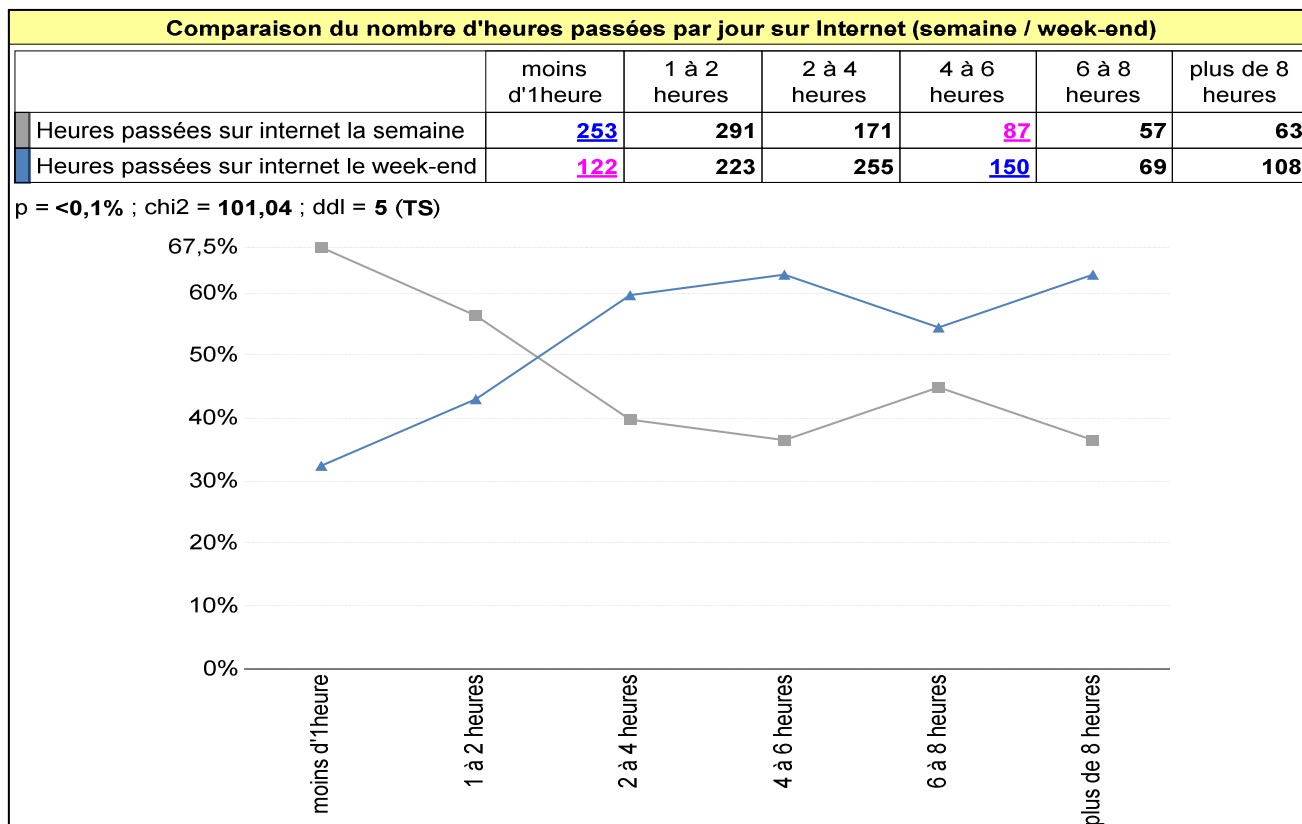


### Jeux vidéo

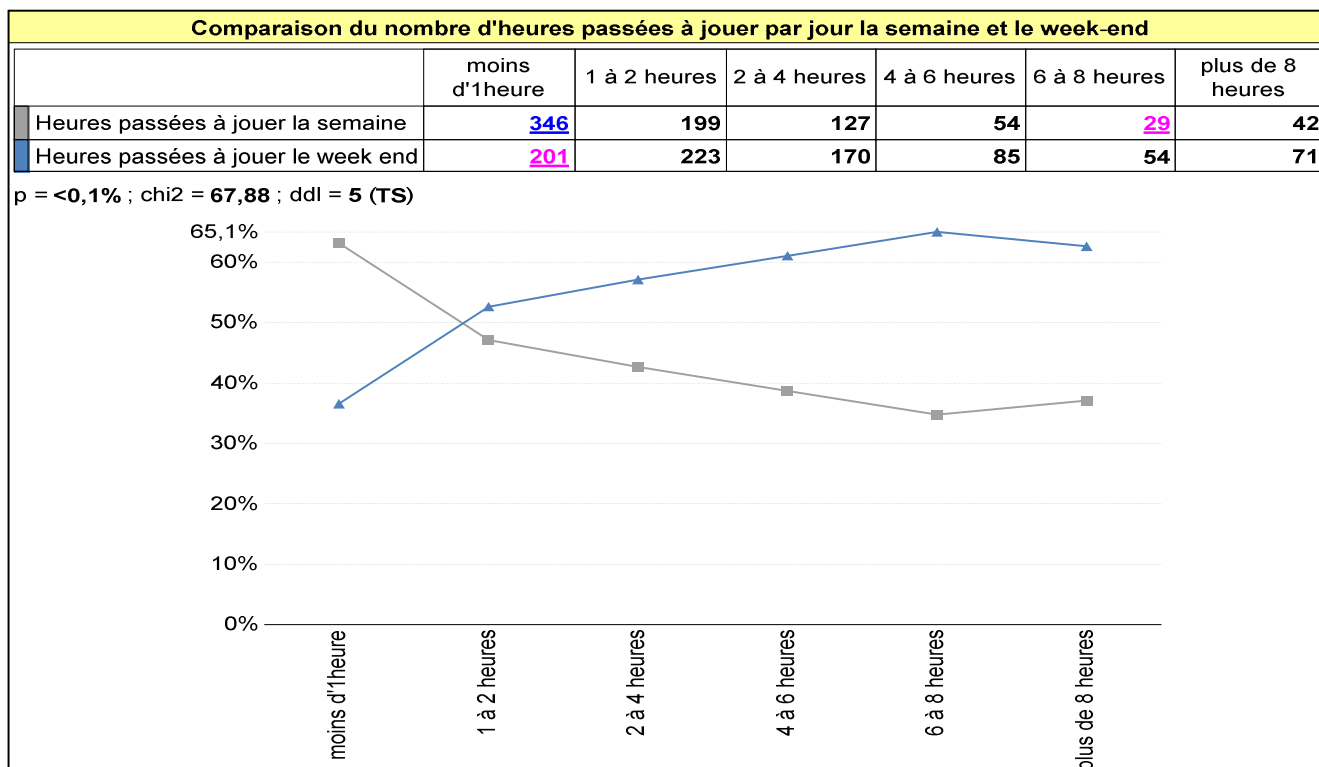
- En ce qui concerne les limites données aux jeux, on peut établir une corrélation entre la personne qui donne ces limites et l'objet qu'elles concernent :
  - Le jeune lui-même : la limite concerne l'argent consacré aux jeux
  - Les frères et sœurs : la limite concerne l'âge recommandé
  - D'autres adultes de la famille : la limite concerne le contenu
- Les horaires de jeux dépendent de qui donne les limites :
  - Les parents :
    - horaires de jeux sur représentés : 17h00 à 19h00
  - Personne :
    - horaires de jeux sur représentés : 21h00 à 03h00

### d) Spécificités liées au temps

Les temps passé sur Internet s'inverse entre la semaine et le week-end.



Egalement, le temps passé à jouer s'inverse entre la semaine et le week-end



- Les jeunes qui mettent **le plus de limites** à leur pratique d'Internet sont ceux qui n'y consacrent pas plus d'une heure par jour la semaine et moins de deux heures par jour le week-end.
- Inversement, il y a une corrélation entre le fait de ne **jamais ou rarement se mettre des limites** et le fait de surfer plus de 8h par jour la semaine et le week-end, et sur des plages horaires tardives (après 21h).
- Ceux qui passent **moins d'une heure** par jour la semaine et le week-end sont sur représentés sur la plage horaire 11h00-15h00 et sous représentés sur la plage 21h00 à 01h00 du matin.
- Plus les jeunes ont un **nombre important de consoles**, plus ils déclarent y passer du temps. Ils sont aussi plus nombreux à déclarer que la vie sans les jeux et Internet serait impossible.

Les horaires sur Internet dépendent également de l'activité effectuée :

- ❖ Jeux : sur-représentation de 13h00 à 19h00
- ❖ Recherche pour travaux scolaires : sur-représentation de 17h00 à 19h00
- ❖ Blogs, myspace : sur-représentation de 21h00 à 01h00 du matin
- ❖ Jeux d'argent : sur-représentation de 23h00 à 01h00 du matin
- ❖ Sites interdits aux moins de 18 ans : sur-représentation de 23h00 à 05h00 du matin

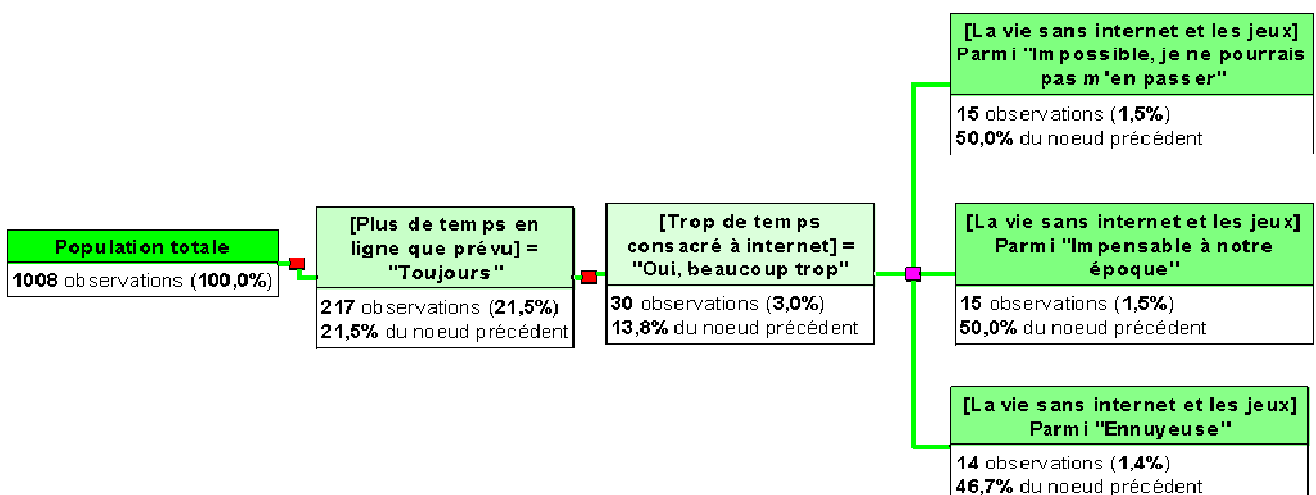
Il existe une corrélation entre le type de jeux auquel ils jouent et le temps passé à jouer par jour :

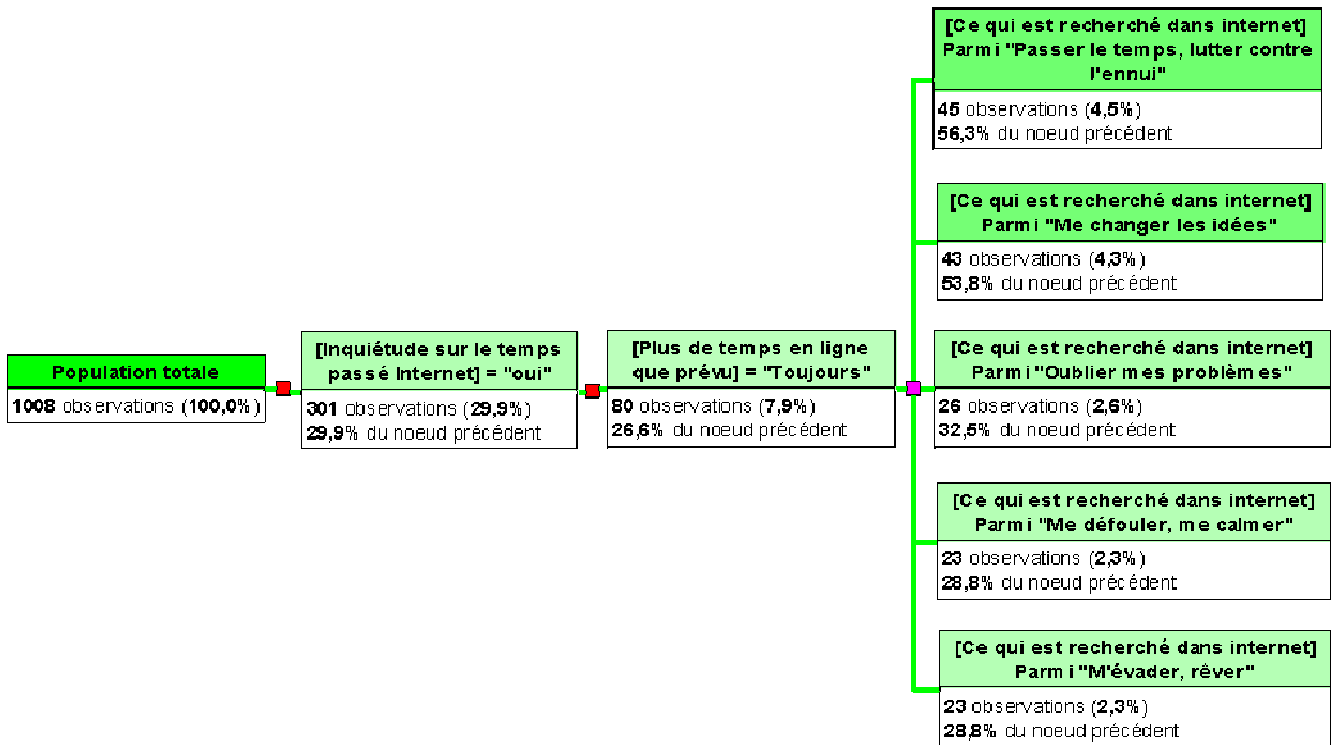
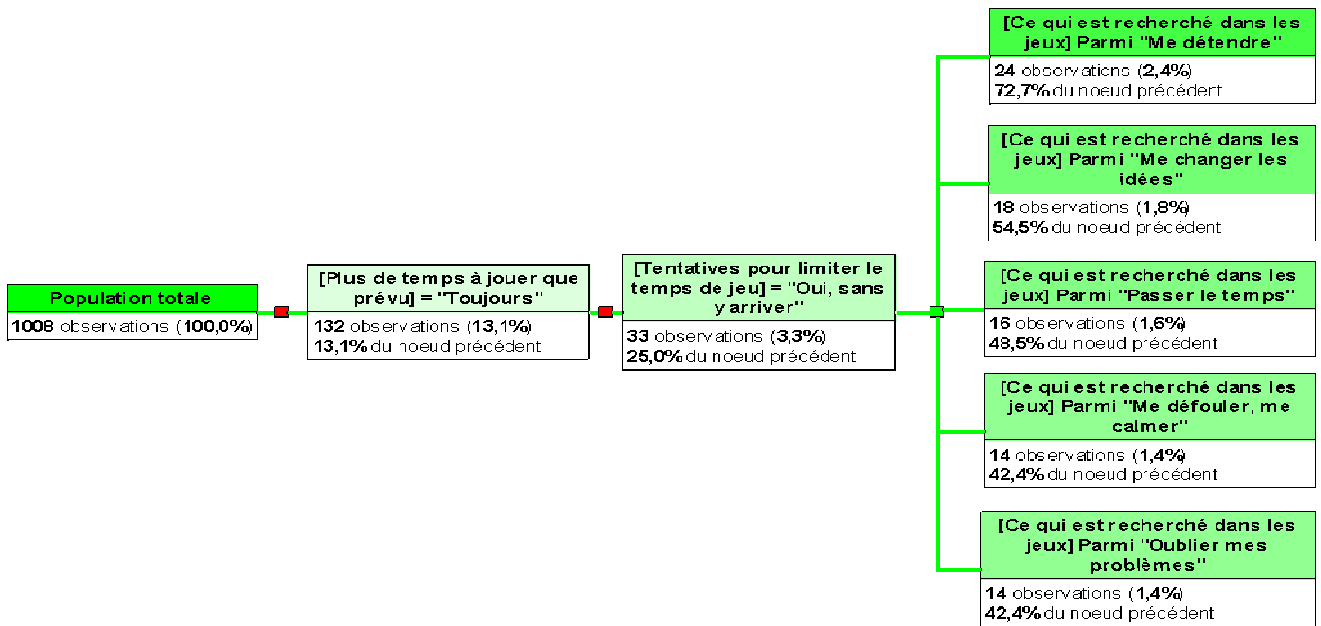
- ❖ Jeux éducatifs : moins d'une heure par jour ;
- ❖ Jeux de tirs : de 6 à 8 heures par jour.

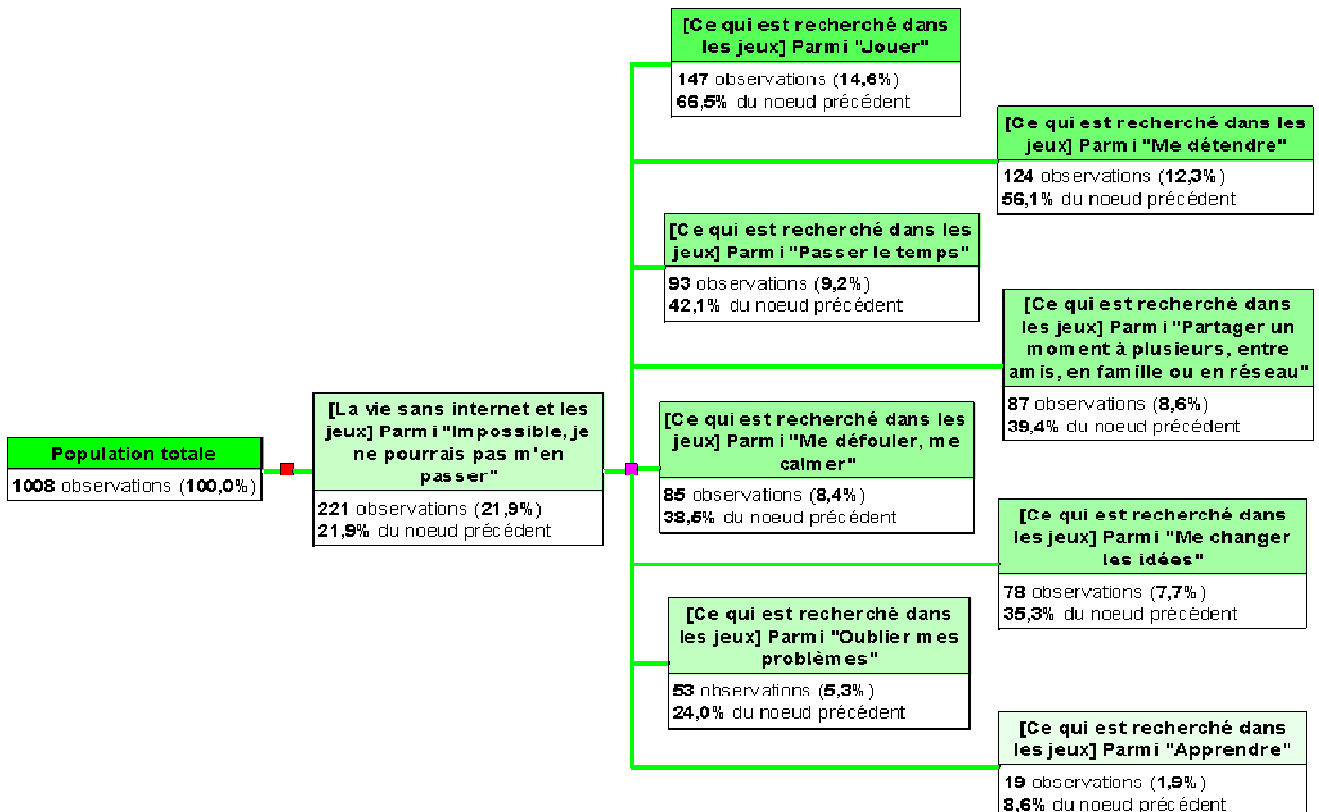
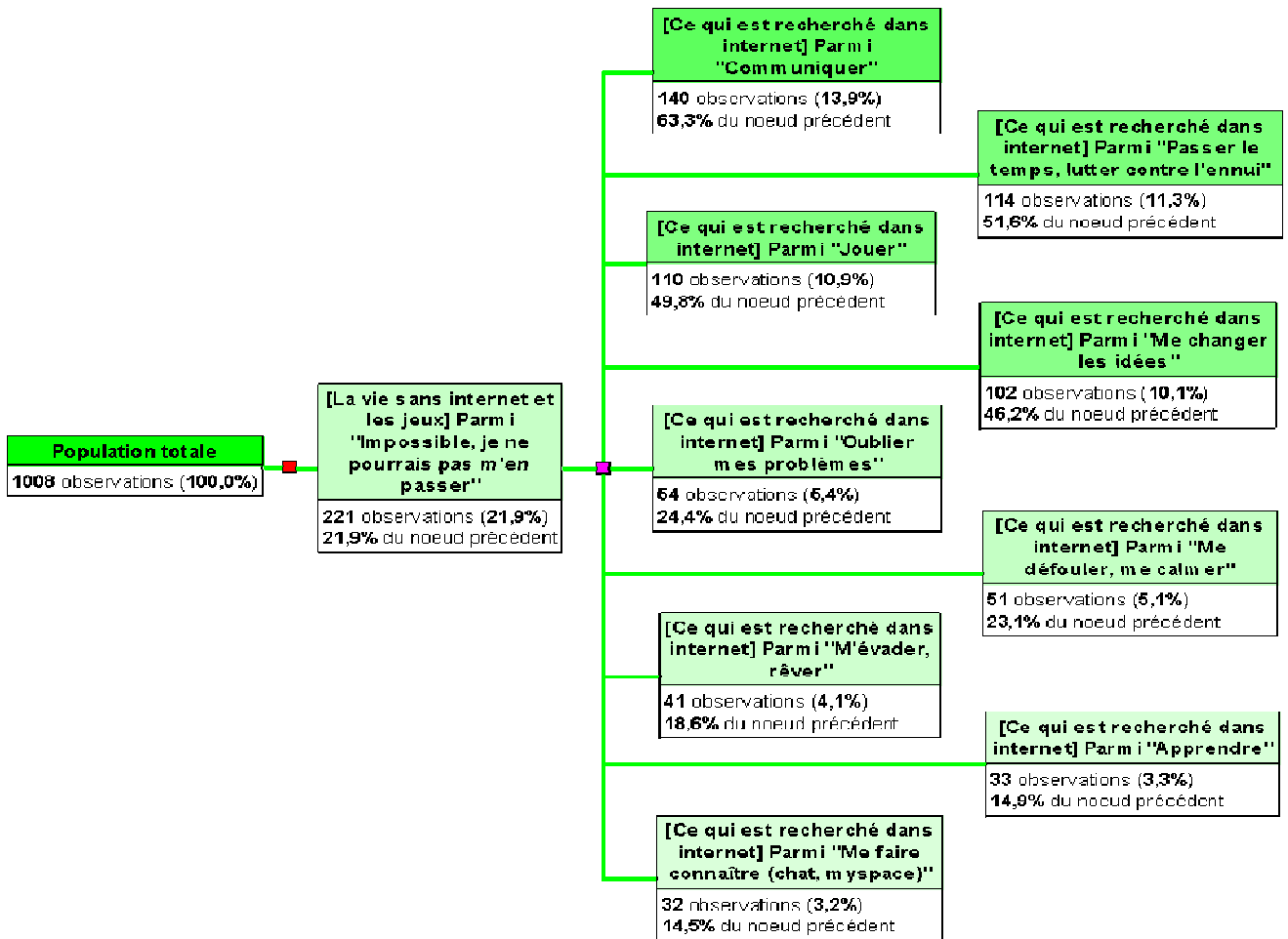
## 4. 4. Les questions qui restent à débattre

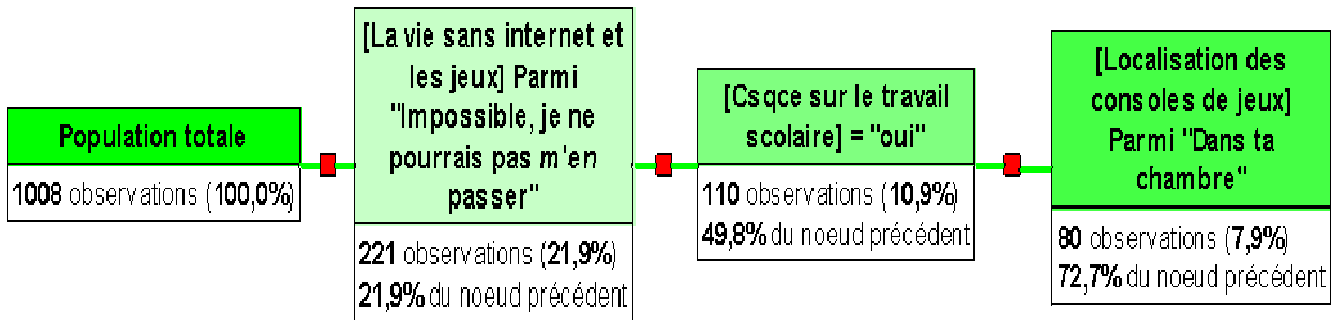
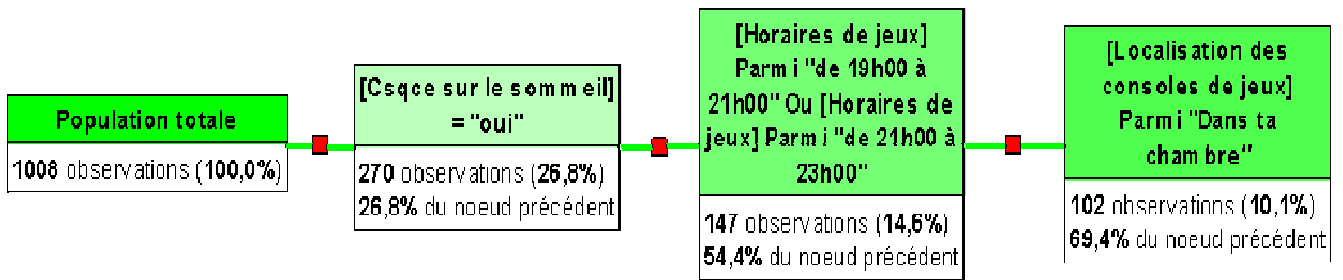
### Usage simple, usage nocif, addiction ?

- Les jeunes qui passent plus de 8h/jour sur Internet pas semaine et le week-end sont sur représentés sur la plage horaire 23h00 à 05h00 du matin.
- Les jeunes surfant plus de 6h/jour la semaine et le week-end disent passer souvent ou toujours plus de temps en ligne que prévu et se mettent jamais ou rarement des limites.









## 5. Débat des professionnels.

Selon les colloques, les professionnels intervenants dans le débat de l'après-midi n'étaient pas les mêmes.

Etaient présents, sur la totalité des départements :

**Elisabeth Rossé**, psychologue, Centre Marmottan, Paris.

**Yann Calandras**, psychologue, A.N.P.A.A. Villefranche.

**Frédéric Villetorte**, psychologue au centre de planification et d'éducation familiale de Décines

**Claudie Bismuth**, médecin addictologue à Lyade Lyon et l'A.N.P.A.A. 69.

**Thomas Gaon**, psychologue à l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), Paris.

**Frank Desbat**, adjudant chef, commandant de la BPDJ de l'Ain (Brigade de Prévention de la Délinquance de la Jeunesse)

**Elisabeth Ferret**, coordinatrice, école des parents de l'Ain.

Etant très différents à chaque colloque, les débats ne seront pas restitués, mais nous pouvons donner quelques éléments de réflexions...

### 5. I. Internet et la sexualité en quelques chiffres...

Une étude a été faite sur l'addiction sexuelle publiée dans : *Cordonnier V., "Cybersexe et addiction : quelle thérapie ?"*, *Sexologies 15*, 2006

L'enquête a été mise en place sur un site Internet dédié à la sexualité, et en cinq semaines (mars 2005), 20 000 questionnaires ont été remplis par les utilisateurs. 7588 dossiers furent exploitables, avec une réponse complète à 74 items, et pour plus de 1100 d'entre eux, des commentaires spontanés ont été ajoutés par les sondés. Une analyse a pu être menée sur l'utilisation d'Internet et ses conséquences sur le comportement sexuel des utilisateurs. Presque 90 % des réponses exploitables concernent les hommes. Certains demandent clairement une prise en charge thérapeutique. Si Internet et l'addiction sexuelle étudiée ne développent pas véritablement une nouvelle « maladie », il n'en demeure pas moins un outil très utilisé pour les addicts au sexe.

On peut en retenir notamment plusieurs points intéressants :

- Les moments de connexion interviennent pour moitié la nuit
- Les  $\frac{3}{4}$  des sondés se connectent avec une préoccupation sexuelle
- 61% des sondés se masturbent
- 10 % d'entre eux vont se révéler cybersexedépendants
  - Le cybersexe est devenu leur pratique sexuelle la plus satisfaisante 54%
  - Internet a vraiment changé leur sexualité 48%
  - Avec une banalisation du sexe 72%
  - Ils se sentent coupables de surfer sur Internet 58%

## 5. 2. Les risques de l'utilisation d'internet via la sexualité

Vivre avec Internet est donc apprendre à vivre avec des risques, sans en exagérer l'importance ni les sous-estimer. Ils sont essentiellement au nombre de cinq :

### • Sex-addict et voyeurisme

Les adolescents confrontés à des images à caractère pornographique peuvent développer une fixation à l'imagerie pornographique. Mais de fait, ceux concernés révèlent avoir des problèmes d'ordre affectif au préalable.

On parle d'une même hiérarchisation des usagers que pour les addictions avec produits mais dépendance que psychologique :

- Les utilisateurs pour qui il s'agit d'un divertissement,
- les utilisateurs à risque,
- les utilisateurs compulsifs.

### • Hyperérotisation

Le plaisir est privilégié par rapport à la relation : Chez le jeune homme (puisque nous avons un gros pourcentage d'hommes), une trop grande habitude de la masturbation et de réflexes conditionnés par exemple, vont lui être défavorables lors du coït, pendant lequel les sensations seront beaucoup moins fortes et le plaisir décevant. Il va alors se retourner vers ce qu'il connaît et lui procure du plaisir, la masturbation face à son écran d'ordinateur, avec des supports de plus en plus évocateurs.

### • Perversion

Le grand danger reste la pédophilie. Les jeunes les plus vulnérables sur le plan émotionnel ou en décrochage scolaire et social représentent une proie aisée pour les pédophiles via le net..

### • Risques médicaux (IST, VIH)

La sexualité par internet donne l'impression d'être plus « sûre », La question se pose alors lorsque ces jeunes rencontrent dans la réalité les partenaires avec lesquels une relation a été entamée sur le net. Les jeunes recherchant leurs partenaires par ce biais déclarent avoir rencontré, au cours des 12 derniers mois, plus de partenaires sur le net qu'ailleurs. Ce moyen de rencontre est très attractif pour ceux qui préfèrent exercer leur sexualité dans l'ombre, évitant les obstacles sociaux de la rencontre. On remarque en effet que les partenaires rencontrés par internet sont plus souvent du même sexe que ceux rencontrés dans la vie. Le web serait un moyen d'explorer des pratiques diverses qui peuvent se révéler plus risquées (en termes de MST en particulier) et nécessitent, comme pour toute relation sexuelle d'ailleurs, une protection efficace.

### • Traumatisme

Environ 12 % des garçons et 27 % des filles auraient été victimes d'une sollicitation sexuelle sur internet non souhaitée au cours de la dernière année.

La découverte de sites pornographiques n'arrive souvent pas en concordance avec le développement affectif de l'enfant. Le risque essentiel est que l'enfant croie que cette image de la sexualité correspond à la réalité, voire qu'il devra pratiquer « tout cela » pour être dans la norme.

### 5. 3. Les avantages de l'utilisation d'internet

- Satisfaire leur curiosité, leurs envies de défi et leurs besoins de satisfactions érotiques
- Expérimenter leur relations sociales
- Assouvir un besoin de transgression

### 5. 4. La demande d'aide

- **La famille**

Comme pour toutes ses découvertes, l'enfant attend des adultes un cadre rassurant et structurant qui lui permette de se créer des repères.

- **Réel/virtuel**

Apprendre à nos enfants à distinguer le vrai du faux, la fiction de la réalité. « Ce n'est pas parce que quelqu'un rencontré sur Internet dit avoir 10 ans que c'est vrai. Tu ne le vois pas, et il peut écrire n'importe quoi. » Ceci commence d'ailleurs dès le plus jeune âge : en décodant avec l'enfant les flux d'informations et de publicité qui sont déversés par les médias.

- **La protection**

Apprendre aux enfants à ne pas donner son adresse ni accepter de rendez-vous sans en parler à ses parents. A ceux-ci ensuite d'organiser une éventuelle rencontre car il n'y a pas de raison de principe pour que le virtuel reste cantonné au virtuel.

- **Les filtres**

Les meilleurs filtres sont ceux qui se transmettent dans la relation entre adultes et enfants. Car une barrière extérieure restera toujours franchissable et, dans ce registre, la créativité des enfants ou adolescents est un talent qu'il faut leur reconnaître. Ici comme dans d'autres domaines, la priorité est d'apprendre aux enfants à intégrer des limites intérieures.

## 6. Bibliographie :

Afin d'accompagner les participants dans leurs questions et recherches futures, Nadine Chamard, chargée d'Information au CIRDD Rhône-Alpes, Centre d'information régional sur les drogues et les dépendances, a mis à leur disposition une Bibliographie : *Usages d'Internet et des Jeux vidéo* ; proposant une sélection de publications à destination du grand public et des professionnels, disponibles au CIRDD, et également sur le site Internet [www.cirdd-ra.org](http://www.cirdd-ra.org) à cette adresse :

[http://www.cirddra.org/img\\_biblio/7\\_CIRDD\\_RA\\_Biblio\\_UsagesInternetJeuxvideo\\_avril09.pdf](http://www.cirddra.org/img_biblio/7_CIRDD_RA_Biblio_UsagesInternetJeuxvideo_avril09.pdf)

Un Dossier Web : *Usages d'Internet et des jeux vidéo / Cyberdépendances* recensant exclusivement des ressources accessibles sur Internet, complète cette information. Il est publié à cette adresse : [http://www.cirdd-ra.org/img\\_dweb/dossier3\\_cyberdep.html](http://www.cirdd-ra.org/img_dweb/dossier3_cyberdep.html)