

L'ordinateur, un nouveau terrain d'expérimentation pour les adolescents

Les écrans ont envahi notre univers. Téléphones portables et ordinateurs ont rejoint la télévision au rayon des ustensiles indispensables à l'homme et à la femme moderne pour s'informer, travailler ou se distraire. Quelle vie mènerions-nous sans eux ? Notre mode de vie en est devenu dépendant.

L'ordinateur, combiné à Internet, est un extraordinaire instrument d'invention, d'exploration, d'innovation. D'une certaine manière, nous assistons à l'émergence d'une nouvelle sous-culture, l'apparition d'un univers parallèle, un monde virtuel.

L'étrangeté de la nouveauté suscite questions et inquiétudes. Le Centre Local de Promotion de la Santé de Mons-Soignies a été interpellé par de nombreux acteurs de terrain eux-mêmes préoccupés par la place que prenait l'ordinateur dans la vie des adolescents qu'ils rencontraient. Pour y répondre, l'équipe du centre local a organisé une journée d'étude en novembre 2006. Depuis, la réflexion et le travail ont continué au sein du groupe « Les Toiles » qu'elle anime.

Soucieux d'évoquer la question de l'ordinateur, du virtuel et des questions que leurs usages suscitent en rapport avec les dépendances, Les Cahiers de Prospective Jeunesse ont proposé au CLPS de reprendre le contenu de la journée d'étude en publiant des actes dans un de ses numéros. C'est pour la revue une manière de soutenir le travail de qualité mené par un acteur de la promotion de la santé en pérennisant et en diffusant plus largement ses résultats.

La lecture des contributions publiées ci-après offre un point-de-vue nuancé quant aux risques de dépendance liés à l'usage de l'ordinateur par les adolescents. Si tous admettent qu'il existe de véritables cas d'addiction au virtuel, ils défendent l'idée que la fréquentation intensive voir excessive des jeux vidéo et d'Internet peut se lire comme une expression « normale » du cheminement des adolescents.

Comme l'écrit joliment Pascale Gustin, « la « marge » de la cité a toujours été occupée par les jeunes ». Elle propose de regarder le terrain du virtuel comme « une nouvelle forme de ce lieu de la marge où il est possible de faire des expériences mettant en jeu les métamorphoses de l'adolescence et la violence qui leur sont intrinsèques ».

Pour Michael Stora, la particularité de l'addiction aux jeux vidéo réside dans l'expérience d'une narrativité. « L'expérience clinique démontre que s'il existe des pratiques excessives de jeux vidéo, elles vont durer quelques mois ou quelques années et se terminer, avec un début, un milieu et une fin, ou lorsque s'opère un épuisement de l'investissement du joueur dans le jeu. »

L'étude européenne présentée par Patrick Verniers révèle que si la maison, surtout, puis l'école sont les lieux d'usage de l'ordinateur, les jeunes s'y retrouvent souvent seuls face à l'écran. Les adultes absents ou absorbés par leurs propres écrans sont aussi parfois ceux qui s'inquiètent le plus. Il semble dès lors que la question de la prévention déborde celle des risques liés aux pratiques des jeunes et interroge les adultes quant à leur disponibilité et leurs dépendances.

Etienne Cléda
Rédacteur en chef