

Ordinateur

une dépendance ?

**Internet et les jeux en ligne : quelle
prévention pour les nouvelles addictions ?**

Acte de la journée d'étude du 27 nov 2006
organisée par le



**Rapport
EUROTOX :**

**Usages de drogues en
Communauté française**

**Quoi de neuf
depuis 2006 ?**

Rédacteur en Chef

Etienne CLEDA

La coordination de ce numéro a été assurée en collaboration avec Chloé Deltour et Carine Meert du CLPS Mons-Soignies.

Mise en page

MEDIA
animation
communication & éducation

Comité d'Accompagnement

- Marie ABSIL, Chargée de projets, Fedito bruxelloise.
- Philippe BASTIN, Directeur d'Infor-Drogues, Bruxelles.
- Line BEAUCHESNE, Professeure agrégée, Université d'Ottawa, Canada.
- Marc BUDO, Enseignant.
- Alain CHERBONNIER, Philologue, Licencié en Education pour la Santé, Question Santé asbl.
- Ariane CLOSE, Responsable de Projets, Modus Vivendi.
- Martine DAL, Prospective Jeunesse.
- Gérard DAVID, Formateur, Nadja, Liège.
- Christel DEPIERREUX, Responsable de la Collection Education pour la Santé de la Médiathèque de la Communauté Française de Belgique.
- Damien FAVRESSE, Sociologue, ULB-PROMES.
- Manu GONALVES, Assistant social, Coordinateur du Centre de Guidance d'Ixelles.
- Damien Kauffman, Prospective Jeunesse.
- Pascale JAMOULLE, Anthropologue au LAAP/UCL et au CSM Le Méridien, Bruxelles.
- Patricia Piron, Attachée à la Direction Promotion Santé, Ministère de la Communauté française.
- Micheline ROELANDT, Psychiatre.
- Gustave STOOP.
- Jacques VAN RUSSELT, Coordinateur Alfa, Liège, Président de la Fedito wallonne.

Couverture : Etienne SCHREDER

Dessins : Jacques VAN RUSSELT

Impression : Nuance 4, Naninne

Editeur responsable :

Jean-Guillaume Goethals

N° ISSN : 1370-6306



Les articles publiés reflètent les opinions de leur(s) auteur(s) mais pas nécessairement celles des responsables des «Cahiers de Prospective Jeunesse».

Ces articles peuvent être reproduits moyennant la citation des sources et l'envoi d'un exemplaire à la rédaction.

Ni Prospective Jeunesse asbl, ni aucune personne agissant au nom de celle-ci n'est responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations reprises dans cette publication.

Publication trimestrielle

Abonnement annuel (Frais d'envoi compris)

	Belgique	Autres pays
Institution	24 €	28 €
Personnel	20 €	24 €
Etudiant	15 €	20 €

Prix au numéro: 7 €

Numéro de compte bancaire : **210-0509908-31**



Prospective Jeunesse asbl

144 chaussée d'Ixelles - 1050 Bruxelles

Tél: 02/512.17.66 - Fax: 02/513.24.02

E-mail : cahiers@prospective-jeunesse.be

Site Internet : <http://www.prospective-jeunesse.be>



Avec le soutien de la Communauté Wallonie-Bruxelles
(Communauté française de Belgique),
de la Loterie nationale et de la Commission communautaire
française de la région de Bruxelles-Capitale.



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

DE LA RÉFLEXION À L'ACTION, GENÈSE D'UN COLLOQUE AUTOUR DE LA CYBERDÉPENDANCE

UN PROJET D'ÉQUIPE DU CENTRE LOCAL DE PROMOTION DE LA SANTÉ MONS-SOIGNIES

Queenie Halsberghe et Stephan Luisetto

Le 27 novembre 2006, le Centre Local de Promotion de la Santé Mons-Soignies organisait un colloque autour de la question « Ordinateur, une dépendance ? ». Interpellée par l'afflux de demandes d'acteurs de terrain à propos de l'addiction à Internet et aux jeux en ligne, son équipe a lancé différentes recherches afin de mieux comprendre ce qui lui est apparu comme une nouvelle question de santé publique. Le colloque a été l'occasion d'échanger des informations à propos des pratiques des jeunes face à l'ordinateur, de mieux définir le concept de « cyberdépendance », de découvrir des approches préventives et thérapeutiques mais aussi d'envisager la place des professionnels aux côtés de parents souvent inquiets.

Queenie Halsberghe et Stephan Luisetto sont directrice et président du Centre Local de Promotion de la Santé Mons-Soignies.

Mots-clés

- CLPS
- Ordinateur
- Cyberdépendance
- Santé publique
- Prévention
- Parentalité

L'année 2005 ou le début de la réflexion autour de la cyberdépendance au sein de l'équipe du CLPS Mons-Soignies

Fin 2005, l'équipe du CLPS Mons-Soignies a été conscientisée à la thématique de l'addiction à Internet et aux jeux en ligne suite à de nombreuses demandes émanant de divers acteurs de terrain qui ont constaté les dégâts que cette nouvelle addiction causait chez les jeunes : désocialisation, perte d'intérêt pour l'école, vol de cartes de crédit pour avoir accès aux jeux en ligne, augmentation du stress, perte du sommeil, conflits familiaux, diminution de l'activité physique et prise de poids, confusion entre le monde virtuel et le monde réel, développement de comportements violents ... Dès lors, nous avons pu constater que

nous nous trouvions face à une question de santé publique qui n'était pas encore assez explorée en Belgique.

Nous avons donc mis en œuvre une recherche poussée d'informations sur le sujet afin de voir comment répondre aux demandes des acteurs de terrain. Nous avons acquis plusieurs ouvrages et outils traitant de cette problématique et l'une de nos chargées de projets a entrepris la lecture de nombreux articles. Cette étude nous a permis de cerner quelques aspects de la cyberdépendance, un phénomène relativement nouveau.

Quelques repères statistiques

Une première recherche a permis de cerner statistiquement le sujet.

Un chiffre révélateur de l'ampleur de ce phénomène social et culturel est le nombre de demeures possédant cet outil : « A l'heure actuelle, deux ménages sur

trois environ disposent d'un ordinateur. La grande majorité (84%) de ces appareils sont équipés d'une connexion Internet »¹. Ainsi, nous sommes amenés à constater que parmi les lieux d'accès à Internet, ce lieu de vie arrive en tête. Cette dernière information peut être mise en lien avec un autre constat issu d'une étude du CRIOC : les jeunes sont de plus en plus nombreux à utiliser Internet (9 jeunes sur 10 en 2006 contre 7 jeunes sur 10 en 2003) et ils surfent principalement à domicile².

Nouvelle dépendance ou comportement social ?

Ensuite, il nous a paru important de nous pencher sur les différentes analyses réalisées sur le sujet. Comme souligné dans le titre, la cyberdépendance est un

phénomène relativement nouveau. Elle fait partie des « nouvelles addictions sans produit ». Ainsi, l'angle d'approche des spécialistes a changé puisqu'on passe d'une dépendance à un produit (alcool, drogues, médicaments, ...) à une dépendance comportementale. Ce n'est donc plus le substitut qui est mis en exergue, mais la relation que la personne entretient avec ce dernier.

A ce titre, plusieurs psychologues et psychiatres ont mis l'accent sur diverses caractéristiques de la personne dépendante comme l'incapacité à se contrôler, le plaisir lié à l'acte ou encore la répétition compulsive du comportement.

Bien souvent, le « cyberaccro » demeure dans le déni de sa dépendance. A cela s'ajoutent différents facteurs culturels et sociaux qui rendent cette dépendance silencieuse : l'absence de « produit »

Remerciements

Le Centre Local de Promotion de la Santé Mons-Soignies tient à remercier les différents partenaires sans lesquels ce colloque n'aurait pu avoir lieu.

Il est à noter que ce colloque n'a pu se tenir que grâce au soutien de divers ministres : la Ministre-Présidente de la Communauté Française, la Ministre de la Santé de la Communauté Française, le Ministre-Président de la Région wallonne, la Ministre de la Santé de la Région wallonne et le Ministre de l'Intérieur de la Région wallonne, ce qui nous a permis non seulement de faire appel à des experts français et suisses et ainsi de permettre aux acteurs présents de voir comment était traitée la problématique hors de nos frontières, mais aussi de garantir un accès démocratique au colloque et un accueil de qualité.

Nous tenons aussi à souligner la collaboration de la Ville de La Louvière qui a mis à notre disposition, pour la journée d'étude, les locaux ainsi qu'une personne du service La Louvière Ville Santé.

Cette journée est aussi le fruit du travail de l'équipe du CLPS Mons-Soignies dans toutes ses composantes : direction, équipe projet et équipe documentation.

Un merci tout particulier aux proches qui ont, d'une manière ou d'une autre, apporté une aide précieuse à l'aboutissement de cette journée. Et enfin, un tout grand merci à tous les participants, qui ont permis des échanges de qualité et sans qui, notre travail n'aurait pas de sens. ■



Rue de la Loi, 30
7100 La Louvière

Rue des Arbalestriers 100
7000 Mons

064 84 25 25

www.clps-mons-soignies.be

1 CRIOC, « Jeunes et nouvelles technologies », catalogue 359-06, Editeur responsable Marc Vandercammen, Bruxelles, 2006.

2 Idem.

consommable, le lieu privé qu'est la chambre, l'acceptation sociale du phénomène et sa valorisation (loi favorisant l'achat d'un ordinateur, introduction de cet outil dans les espaces éducatifs ...), le manque de contrôle de l'entourage, etc.

La cyberdépendance : un problème complexe

Très vite, nous avons pu remarquer la complexité du sujet.

En effet, la cyberdépendance recouvre une multitude de facettes. Par exemple, on dénombre diverses manières de développer une addiction dans le cadre de l'ordinateur et d'Internet. Chez les jeunes nous pouvons citer : la conversation assistée par ordinateur et l'addiction communicationnelle (plus communément appelé le « tchat »), les grands « cyberaccros » internautes (jeux en réseaux), la sexualité assistée par ordinateur (qui se traduit chez les jeunes par une consommation irrésistible de sites pornographiques) et l'achat compulsif (facilité par l'achat en direct ainsi que la disponibilité du commerçant - de jour comme de nuit).

Marc Valleur et Dan Velea estiment que : « C'est à cause de la recherche d'un refuge, d'une échappatoire à la réalité, que cette tendance à s'extraire du contexte réel pourrait devenir l'une des motivations intimes des cyberdépendants. Le remplacement du réel par le virtuel est leur seule manière concevable de vivre. »³

Evidemment, l'ordinateur et Internet deviennent, dans cette conception des choses, l'un des « canaux » de l'expression du mal-être chez la personne.

Des conséquences pas toujours anodines

Ce sont les conséquences de ces potentielles dépendances qui interpellent les acteurs de terrain.

Les effets de la cyberdépendance chez

les jeunes se ressentent tant en famille qu'à l'école. Les heures passées devant l'écran de l'ordinateur fatiguent et diminuent la concentration, l'obnubilation provoque un désintérêt général, le comportement compulsif incite le jeune à prendre des risques pour pouvoir se connecter, l'absence d'accès à un ordinateur pousse à des comportements agressifs ...

Même si le phénomène est encore rare et complexe, les dommages causés chez la personne se situent à de multiples niveaux : affectif, physique, psychologique, financier, scolaire, familial et professionnel.

Un colloque pour lancer le débat

Suite à cette recherche thématique, le Centre Local de Promotion de la Santé Mons-Soignies a décidé d'interpeller les professionnels et de répondre à quelques-unes de leurs attentes par l'organisation d'un colloque. Celui-ci s'intitulait : « Ordinateur : une dépendance ? » et avait comme sous-titre : « Internet et les jeux en ligne : quelle prévention pour les nouvelles addictions ? ».

Le premier objectif de ce colloque était de répondre au besoin d'information des acteurs de terrain. Pour ce faire, la matinée fut consacrée aux propos de 3 intervenants ayant étudié la problématique au départ d'approches différentes. Nous avons commencé par Monsieur Patrick Vernier, directeur de Media Animation, qui nous a fait part d'une enquête « Internet chez les jeunes : son utilisation et ses risques ». Ensuite, nous avons enchaîné avec Laurence Aufrère, thérapeute spécialisée du Centre du Jeu Excessif de Lausanne, avec « Comprendre la psychopathologie du jeu en ligne pour mieux la prévenir ». Et nous avons terminé par Michael Stora, psychologue clinicien du Centre Médico-Psychologique de Pantin pour enfants et adolescents, qui a abordé « La cyberdépendance en débat ».

3 Marc Valleur, Dan Velea, « Les addictions sans drogue(s) », dans *Revue Toxibase*, n° 6, juin 2002, p. 1-6.

Le Centre Local de Promotion de la santé de Mons-Soignies : portrait...

Asbl agréée par la Communauté Française, le Centre Local de Promotion de la Santé Mons-Soignies est une équipe féminine, dynamique et pluridisciplinaire de huit personnes travaillant dans la philosophie positive de la promotion de la santé, qui envisage la santé comme une ressource importante de la vie permettant à tout individu d'aller vers un bien-être à la fois physique, mental et social.

Occupant une position locale, neutre, naturelle de soutien et de ressource, adaptée tant sur le plan individuel que collectif, notre CLPS propose une offre de services riche et diversifiée à l'attention des (futurs) professionnels de la santé.

Son centre de documentation organisé et géré par une documentaliste et une conseillère en éducation pour la santé permet à toute personne ayant un intérêt pour la promotion de la santé de trouver dossiers pédagogiques, publications, articles mais aussi outils et formation à l'utilisation de ces derniers. Vous trouverez d'ailleurs un complément d'information à ce sujet dans les pages de ce cahier de Prospective Jeunesse.

Ayant dans ses missions la modération et l'animation de réunions ainsi que la coordination organisationnelle, vous trouverez auprès de l'équipe du CLPS Mons-Soignies, non seulement un appui logistique mais surtout un appui méthodologique (aide à la rédaction de projets, interface avec les services communautaires, accompagnement à la mise en place de projets, organisation de formations et de journées d'études).

Le CLPS, c'est enfin une volonté de mise en réseau, de création de liens entre les porteurs de projets par la création d'espaces de partage d'expériences et de pratiques, par la mise en place de groupes de travail et d'échange autour de thématiques préoccupant les acteurs du territoire (alimentation, addiction à internet, promotion de la santé des seniors, jeunes et assuétudés, adolescents et marchandisation du corps). ■

Vous trouverez dans les articles suivants le compte-rendu de leurs propos.

Le deuxième objectif de l'équipe organisatrice était de lancer le débat et d'offrir un lieu de réflexion aux professionnels sur la question de la prévention. Afin de répondre adéquatement à cet objectif, l'après-midi fut organisée en ateliers :

- « Sur quels éléments peut-on se baser pour définir une cyberdépendance ? » ;
- « Quelles stratégies peut-on mettre en place afin de prévenir la cyberdépendance ? » ;
- « En quoi le développement de l'estime de soi est-il un moyen de prévention pertinent ? » ;

- et « Parents et ados face à la cyberdépendance : quel soutien les professionnels peuvent-ils développer ? ».

Les résumés des ateliers font eux aussi l'objet d'un article dans ce numéro.

Des pistes d'action

Suite à ce colloque et à ses conclusions, le CLPS Mons-Soignies a mis sur pied un groupe de travail intitulé « Les Toiles ». Gwladys Vaillant, notre chargée de projet « Point d'Appui Assuétude », qui anime le groupe de travail, nous fait part dans ce numéro des objectifs et du contenu des réunions, des perspectives et des projets menés. ■

L'ADDICTION AUX JEUX VIDÉO OU COMMENT TENIR LE MONDE DANS SON POING FERMÉ

Michael Stora

Depuis 2004, le mot « cyberaddiction » fait partie du dictionnaire médical Larousse. C'est la reconnaissance d'un véritable phénomène de société. Par sa pratique de la thérapie et de la psychanalyse, Michael Stora a construit un cadre d'analyse des usages intensifs et incontrôlés d'Internet et des jeux en ligne. Il explore ainsi comment cette addiction s'inscrit dans l'histoire de l'enfant et de sa relation à sa mère. Il remarque que le virtuel est devenu un nouveau terrain d'exploration et d'expérimentation pour les adolescents et conteste l'idée que la violence des images et la dépendance aux jeux conduisent à des passages à l'acte dans la réalité. Il souligne que s'il existe des pratiques excessives de jeux vidéo, elles vont durer quelques mois ou quelques années et se terminer. Il en appelle néanmoins à la vigilance des parents et des éducateurs face aux pressions du marché visant à retarder cet arrêt spontané¹.

Mots-clés

- Ordinateur
- Cyberdépendance
- Addiction
- Adolescence
- Parentalité
- Jeu vidéo
- Cannabis
- Psychanalyse

1. Le texte publié ici rend compte du propos de Michael Stora en ouverture de la journée d'étude de novembre 2006. Il a été publié une première fois dans l'ouvrage *Guérir par le virtuel. Une nouvelle approche thérapeutique* (Paris, 2005, p. 119-141). Il est republié ici avec l'aimable autorisation de l'auteur.

Un psychanalyste qui réfléchit à l'addiction, c'est-à-dire aux conduites de dépendance, se pose toujours la question suivante : pourquoi cette personne a-t-elle choisi tel objet d'addiction plutôt que tel autre ? Il part également du postulat qu'il existe des personnalités addictives, avec des structures mentales qui les conduiront à adopter des comportements compulsifs par rapport à des objets de plaisir. Le contexte familial peut évidemment favoriser ce genre de conduite. On considère que l'addiction fait partie des pathologies narcissiques, c'est-à-dire de l'estime de soi. En général, elles sont dues à une blessure dans la petite enfance, quand la relation précoce mère-bébé s'est mal passée, ou bien quand l'image du père en prend un coup. L'idéal du moi paternel est alors défaillant dans le discours de la mère ou dans la réalité sociale (chômage, alcoolisme).[...]

En latin, *addictere* signifie « avoir une dette ». La personnalité addictive entretient une dette inconsciente vis-à-vis de sa culpabilité, de ses fantasmes sadiques envers l'objet aimé, en premier lieu sa mère (en effet, on retrouve, dans les personnalités addictives, des enfants qui, dans les premiers temps de leur vie, ont eu des interactions malheureuses avec une mère en souffrance, souffrance dont ils se sentaient responsables). N'ayant pas, par la pensée, les moyens de baisser son niveau d'angoisse ou d'excitation mentale, la personne va donc trouver un objet extérieur pour calmer sa tension pour résoudre le conflit qui l'habite entre narcissisme et exigences pulsionnelles, le tout masquant un effondrement dépressif. Nous savons toute l'importance de la gestuelle du toxicomane qui lui permet d'éviter l'autre² : cette gestuelle donne la place d'un autre au corps étranger que le toxicomane s'injecte pour combler ses failles narcissiques.

Dans l'addiction aux images, et particulièrement aux jeux vidéo, on retrouve cette importance de la gestuelle de la main, métaphore de moi. Mais on observe aussi le surinvestissement de deux sens : l'ouïe et la vue. Ces sens mettent les choses à distance, contrairement aux sens proximaux que sont le goût, l'odeur et le toucher. De même que voir et entendre sont un moyen pour le bébé d'échapper à la séparation, le surinvestissement de la vision d'images serait une manière d'échapper à la séparation maternelle. Prendre l'autre par la vue, c'est le dévorer. Nourrir son regard d'images, entrer dans l'image, c'est aussi dévorer pour s'approprier et pallier un manque. L'addiction au virtuel peut aussi traduire le besoin de se venger de la tyrannie des images subies dans l'enfance, qu'il s'agisse des images télévisuelles ou des projections parentales.

Depuis 2004, le mot « cyberaddiction » fait partie du dictionnaire médical Larousse. C'est reconnaître qu'il s'agit d'un véritable phénomène de société. C'est ce qui définit l'*addict* selon Joyce McDougall : je te manipule comme j'ai été manipulé³ !

L'addiction aux jeux vidéo s'inscrit dans l'histoire de l'enfant et de sa relation à sa mère

Ainsi l'addiction aux jeux vidéo, qui concerne plus les garçons que les filles⁴, s'inscrit-elle dans l'histoire de l'enfant et de sa relation, suivant les cas, à une mère dépressive ou narcissique. Cette première triade mère dépressive-bébé-télévision peut conduire la personne, une fois adulte, à l'utilisation excessive de jeux vidéo avec une attirance particulière pour les jeux *off line* qui ont une histoire, c'est-à-dire un début, un milieu et une fin. Dans ce type de jeu, les ennemis ou les autres sont virtuels, fruits de

l'intelligence artificielle mise en place par le programmeur. Il s'agit d'images « repères ». D'où le plaisir que rencontrait un joueur à chercher les *bugs* du jeu, c'est-à-dire les failles techniques de cet autre, le programmeur : « Je me plaçais juste derrière le soldat qui ne me voyait pas et je m'amusais des défauts techniques du jeu. » Le joueur prend alors sa revanche contre cet autre (le programmeur en tant que figure paternelle symbolique).

Une deuxième triade, mère narcissique-bébé-image de soi, peut-être mise en lumière à partir de mes patients. Enfants, certains ont été privés d'images télévisuelles et poussés à lire très tôt. Encourageant une trop grande passivité, la télévision était bannie. Contrairement à la mère dépressive, la mère narcissique écrase progressivement l'enfant avec des idéaux de plus en plus élevés, qui le conduisent à un sentiment d'impuissance face à ces exigences. Cette mère, ou le substitut maternel, ne va pas « jouer le jeu » d'une valorisation narcissique dans l'émergence des pulsions. Une conduite addictive aux jeux vidéo peut en découler. Ce fut le cas de Thierry, seize ans, venu me consulter, poussé par ses parents.

Au premier rendez-vous, ceux-ci se trouvaient avec lui. Ne possédant que deux fauteuils et un divan, j'avais imaginé que Thierry laisserait ses parents s'asseoir sur les sièges confortables pour s'installer, lui, sur le divan. Il n'en fit rien. Thierry prit place sur mon fauteuil, sa mère assise face à lui et son père se retrouvant sur le divan. Les parents m'ont parlé à la fois de leur fierté d'avoir un fils diagnostiqué comme précoce, avec un QI de plus de 135, et leur désespoir face à sa décision d'arrêter le Lycée en seconde pour consacrer tout son temps à jouer à *Anarchy on Line*. Tout en écoutant ses parents, Thierry semblait les défier du regard tandis que père et mère baissaient le leur. Les adolescents, profondément narcissiques, cherchent toujours à être aimés malgré leur dé-

Pionnier dans l'usage du virtuel en thérapie, Michael Stora, psychologue clinicien et psychanalyste, reçoit des adolescents et des adultes accros au numérique (chat, internet, etc...), et utilise les jeux vidéo comme moyen thérapeutique auprès d'enfants souffrants de troubles du comportement. Il est le fondateur de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, dont le but est d'étudier et d'analyser la technologie numérique et ses interactions avec ses utilisateurs.

2 Par exemple, pour un « vrai » fumeur, le geste d'allumer une cigarette sert souvent à éviter la pensée ou la parole.

3 Joyce Mc Dougall, *Eros aux mille et un visages*, Paris, 1996.

4 Voir « *Accroweb : le site des accros à internet* » (<http://j.gautier.free.fr/>).



fauts, et « mettre à l'épreuve pour avoir la preuve », selon l'expression de Germaine Guex. Prenant conscience que les parents ne disaient rien de leur colère malgré mes encouragements, j'ai proposé à Thierry de passer dans la salle voisine. Eux qui semblaient résignés à leur silence entendu se mirent alors à clamer leur mécontentement et leur inquiétude face à leur fils parfois violent et rebelle qui enfant, était si « responsable » ! Ils recherchaient cet enfant surdoué, sage et à l'image de leur idéal.

Dès la première séance, Thierry m'a demandé à quel jeu je jouais. J'en ai évoqué certains qu'il connaissait, mais auxquels il ne jouait plus depuis qu'il avec découvert les jeux MMORPG (*Massive multi-player online role playing game*), où les personnages incarnés par chaque joueur se croisent, discutent, s'allient, s'affrontent, progressent ensemble dans des univers accessibles vingt-quatre heures sur vingt-quatre, que l'on nomme « mondes persistants ». Il s'était attaché à *Anarchy on Line*, un jeu en ligne sur Internet qui met en scène un futur inspiré de la culture cyberpunk. Il est possible d'y *chatter* et le joueur incarne un personnage qui a souvent pour origine la « *heroic fantasy* »⁵.

Un univers de plus en plus vaste, en perpétuelle évolution

Connaissant ce jeu, je demande à Thierry ce qu'il y trouve de plus intéressant. Il évoque d'emblée le contexte et l'esthétique du jeu, une forme de Moyen Âge futuriste : un univers de plus en plus vaste, en perpétuelle évolution, puisque les programmeurs et éditeurs ajoutent plusieurs fois par an de nouvelles extensions. Thierry pouvait aussi bien choisir d'incarner un troll — géant à la force de frappe importante — qu'un elfe — personnage plutôt féminin spécialiste de la dissimulation. Il optait donc, selon ses envies du moment et sa disposition psychique, pour la puissance ou la légèreté corporelle.

L'autre intérêt de ce jeu, et son danger, est qu'il ne finit jamais, l'histoire se construisant entre joueurs d'une même guild, c'est-à-dire d'un même clan. Les joueurs sont ainsi acteurs, metteurs en scène et scénaristes de l'univers dans lequel ils progressent. Mais l'intérêt ultime réside dans le sentiment de ne pas être seul face à son jeu. En effet, au moment où une personne joue, d'autres joueurs dialoguent grâce à un système de *chat* écrit. L'absence de limites temporelles et spatiales conduit à faire le parallèle avec

⁵ Univers mettant en scène des personnages féériques (sorciers, trolls, elfes, etc.) comme dans *Le Seigneur des anneaux*.

l'environnement profondément archaïque de la vie fœtale. Comme à la période du ventre maternel et de sa continuité première, le stade oral, le joueur devient, dans ces moments-là, immatériel, sans limite, intemporel et tout-puissant. Cependant, la guilde et sa hiérarchie ont une fonction contenant, avec le sentiment d'obligation et d'allégeance que le joueur se doit d'avoir envers les autres, ses semblables. Bien que Thierry refusât les règles de la vie familiale, il acceptait en revanche d'être présent à 23 h 30 devant son ordinateur pour rejoindre sa guilde lorsqu'une attaque surprise était prévue. Alors qu'il ne jugeait pas nécessaire de répondre aux exigences de ses parents, Thierry ressentait sa présence auprès de sa guilde comme indispensable pour mener à bien l'attaque. Il s'agit là peut-être d'un enjeu narcissique phallique, en lien avec l'idéal de moi adolescent (« ma présence est indispensable pour sauver le monde »), et non de la nécessité de satisfaire une exigence exogène surmoïque (obéir à la loi), qui aurait été de nouveau signe de son incomplétude.

Enfant surdoué, mais aussi aîné d'une fratrie de cinq frères et sœurs, Thierry a d'emblée été investi en tant que prolongation naturelle du narcissisme parental. Il est aussi le représentant de l'autorité paternelle, son père étant très absent non seulement à cause de son travail, mais aussi par son incapacité à se positionner comme instance surmoïque. Durant les séances, c'est sa mère qui a rempli cette fonction phallique d'autorité. Troublé quant à ses identifications sexuelles, Thierry a confié que son premier avatar avait une apparence féminine : c'était un elfe, être hybride. Cet élément confirmait la puissance phallique narcissique en jeu chez Thierry, qui se manifestait par sa bisexualité psychique (angoisse de castration), position propre au narcissisme (position d'indifférenciation sexuelle liée au refus de la rencontre avec l'autre) : Thierry possédait la puissance phallique

de la mère, cette dernière étant chargée des attributs masculins.

Au fil des séances, Thierry s'est davantage confronté à l'autorité parentale. Des réaménagements horaires sont parus possibles : pas plus de trois heures par jour devant l'écran, avec une pose de trente minutes entre chaque heure. Parallèlement à cette évolution, des signes de dépression, des insomnies et un début d'eczéma ont fait leur apparition. C'est à ce moment-là que Thierry a décidé de changer de personnage. Il a opté pour un soigneur, *healer*, qui occupe une place tout à fait intéressante : sans avoir de pouvoirs particuliers en termes de force, il est indispensable à sa guilde ; il soigne les autres pendant le combat, tout en étant protégé.

A cette période, Thierry parle de sa mère comme d'une femme très dure dont il craint parfois les crises. Il arrive un jour avec du noir sur la figure, dans un état proche de la clochardisation. Il m'annonce avec fierté qu'il « a pris sa mère au mot ». Alors que toute la famille se trouvait pour le week-end à Center Park, une crise a éclaté entre Thierry et ses parents, et sa mère lui a lancé : « Si c'est comme ça, tu n'as qu'à partir ! » Thierry a quitté Center Park sans prévenir et a marché jusqu'à la gare la plus proche qui se trouvait à quinze kilomètres. Plus de train ! Il s'est endormi sur un banc et, le lendemain matin, il a pris le premier train pour Paris. C'est dans ces conditions qu'il est arrivé à sa séance. Jubilant, Thierry explique le plaisir qu'il a ressenti à imaginer l'inquiétude de ses parents. Inquiétude réelle qu'ils lui ont exprimée par téléphone juste avant qu'il ne rejoigne mon cabinet !

Cette histoire traduit un désir d'autonomie et d'affirmation de soi. Mais on peut aussi l'interpréter comme un désir puissant de retrouver cette fusion narcissique à trois, hypothèse étayée par le motif de la crise : la mère avait ordonné à son fils de s'occuper de ses frères.

A la séance suivante, Thierry semble aller mieux. Il m'annonce qu'il a changé son avatar avec un copain et qu'il joue maintenant avec un troll, « monstre qui a le pouvoir de taper très fort ». Il souligne d'ailleurs que les trolls descendent des elfes, mais qu'il s'agit de la part obscure des elfes. Ainsi pris dans l'ambivalence symbolisée par le couple elfe-troll, il semble choisir le côté agressif.

Le jeu vidéo permet de faire un nouveau type de crise d'adolescence

A travers le cas de Thierry, on peut comprendre à quel point le jeu vidéo, ou plutôt l'interactivité - la relation de l'homme avec son ordinateur -, permet aux sujets déprimés d'enrichir leur moi par une mainmise sur un environnement en puissance. Le jeu vidéo représente alors l'interface entre l'équilibre narcissique et la maîtrise de l'objet. En changeant d'avatar, Thierry reste centré sur soi, tel Narcisse épris de sa propre image. Grâce au jeu vidéo, il trouve aussi un moyen de triompher, comme beaucoup de ses contemporains. Pour les *hardcore gamers*, autrement dit les drogués ou passionnés des jeux vidéo, la restauration narcissique se fait ainsi par la pulsion agressive, celle de la maîtrise. D'une manière générale, dans une problématique dépressive on peut s'en sortir par la pulsion agressive (sadique). La main est bien la métaphore de moi, le but étant de tenir le monde dans son poing fermé.

Ce n'est pas un hasard si beaucoup de jeunes qui jouent aux jeux vidéo fument des joints en même temps, associant ainsi la consommation de cannabis à l'immersion dans le virtuel. En accentuant la sensorialité, le cannabis amplifie le sentiment de présence dans l'image. Re-créateur du monde, le joueur utilise les images pour s'approcher de l'autre qui manque. Mais ce n'est pas le jeu vidéo en soi qui crée la dépendance, même si l'uni-

vers sans fin des jeux MMORPG possède une valeur addictive. La personne addictive a déjà en elle-même cette structure psychologique de toxicomanie qui la fait plonger dans un recours excessif aux jeux vidéo. Par ailleurs, l'adolescent a en lui une très grande violence. Il serait encore plus violent de l'empêcher de la faire émerger. Grâce à certains jeux, des jeunes se battent plus facilement dans la vie, apprennent à négocier ou à dire non. Accuser le jeu vidéo de tous les maux, c'est chercher le bouc émissaire d'une société qui engendre beaucoup de violence, de tensions et de frustrations. La loi du plus fort, la vengeance, l'ambition, être beau à tout prix, réussir : tout cela est véhiculé dans les jeux vidéo, à l'image de la société dans laquelle nous vivons. Que les jeunes fassent quelque chose de leur agressivité trop longtemps contenue en jouant à des jeux vidéo, comme Thierry l'a fait, me semble plutôt sain. Là, l'agressivité est canalisée. Elle a un objectif : tuer des extra-terrestres pour sauver la planète, par exemple ; cette agressivité se distingue donc de la violence gratuite. N'oublions pas que nous restons toujours dans le « faire semblant », le « faire comme si », à tel point qu'un adolescent m'a un jour confié : « Je n'ai pas peur des jeux vidéo, mais j'ai peur de la vie ! » Le jeu vidéo est un révélateur d'autre chose et je ne pense pas que cela vaille la peine de lui faire un faux procès. Sa valeur toxicomaniaque est la traduction d'un mal-être dans la réalité : « Les copines nous embêtent, au travail c'est trop dur, avec les parents ce n'est pas génial.. » Le jeu vidéo permet de faire un nouveau type de crise d'adolescence.

Enfin, si paradoxal que cela puisse paraître, les joueurs vont bien souvent chercher dans les jeux vidéo des cadres qu'ils ne trouvent pas dans la réalité, particulièrement dans les mondes persistants des jeux MMORPG qui proposent une hiérarchie implacable.



L'addiction aux jeux et la violence des images seraient-elles causes de drames dans la réalité ?

Violents, addictifs, abêtissants La liste des anathèmes jetés sur les jeux vidéo est impressionnante. J'aimerais que ces préjugés soient révisés. Il ne s'agit pas de naïveté de ma part, mais d'un désir d'affiner les appréciations. Quand, parmi les personnes les plus critiques à l'égard des jeux vidéo, je rencontre des programmeurs de jeux, comme cela m'est arrivé lors d'un colloque à Blois, je me demande quel sentiment de toute-puissance se cache derrière leur culpabilité lorsqu'ils dénoncent la violence des jeux qu'ils ont eux-mêmes créés ! Il m'importe donc d'évoquer une question qui me semble majeure : l'addiction aux jeux et la violence des images seraient-elles causes de drames dans la réalité ?

A Erfurt, en Allemagne, deux adolescents se munissent d'armes à feu et tirent à vue dans leur lycée. A Columbine, aux Etats-Unis — pays où la vente d'armes est tolérée —, même scénario. Plus ré-

cemment, en Angleterre, un adolescent, après avoir joué à *Manhunt*, jeu mettant en scène une chasse à l'homme, semble vouloir reproduire ce scénario et met en acte, dans le réel, ses pulsions meurtrières en tuant sauvagement un ami. Tous ces drames ne laissent pas indifférent, mais faut-il pour autant en rendre responsable les jeux vidéo ?

Le colonel Grossman, psychologue de l'armée américaine, estime que le jeu vidéo, fonctionnant uniquement par procédure, ferait de n'importe quel joueur de jeu de guerre un guerrier en puissance, c'est-à-dire un guerrier virtuel. Chacun de nous pourrait être un criminel en puissance, ou tout au moins un criminel virtuel. En cela, le jeu vidéo devient le lieu de projection de nos angoisses les plus archaïques. Il n'a rien inventé sur ce plan. Depuis Freud, nous savons bien que les enfants ne sont pas sages comme des images. Quiconque prend le temps de les observer dans leur découverte de la nature comprend aisément ce que Freud nomme le sadisme infantile. Comme Mélanie Klein l'a développé, l'enfant teste ses pulsions sadiques en attaquant les objets qu'il aime

et la réponse à ces attaques va soit le rassurer, soit l'inquiéter. Les enfants réalisent un fantasme profondément humain : la destructivité. Qui ne s'est jamais amusé à anéantir l'organisation quasi militaire d'une fourmilière ? Les enfants trouvent à travers les jeux un moyen de déployer toutes sortes de frustrations accumulées, mais aussi d'exprimer leur sentiment d'incomplétude à l'idée de ne pas être à la hauteur de l'adulte.

Ce n'est pas forcément le virtuel qui conduit à un passage à l'acte dans la réalité

Certes, il peut y avoir un effet pathologique sévère du jeu vidéo lorsqu'on observe un télescopage entre réel et virtuel. Ainsi, d'aucuns insistent sur le fait que les jeunes auteurs de la tuerie d'Erfurt jouaient souvent à *Counter Strike*, un jeu vidéo qui met en scène des terroristes et des antiterroristes dans des décors de champs de bataille urbains. Mais est-on vraiment assuré qu'il y a eu, en l'occurrence, télescopage entre réel et virtuel et ne doit-on pas s'interroger tout autant sur leurs structures psychiques et sur leur environnement familial ?

En effet, le télescopage entre réel et virtuel peut aussi avoir lieu dans la réalité. Point n'est besoin des jeux vidéo. Il arrive bien souvent que nous donnions à des événements réels une signification qu'ils n'ont pas, et que cela nous les rende encore plus insupportables. Je pense à cet adolescent de treize ans que j'ai reçu en psychothérapie après le décès de son père dû à un accident de ski. La thérapie aurait pu être envisagée uniquement comme un soutien face au deuil trop précocité et brutal, d'autant plus que cet adolescent fut le témoin de la chute de son père. Mais au bout de quelques semaines, l'adolescent put enfin évoquer le déroulement de cette journée fatale. Il me raconta qu'il s'était disputé vivement avec son père à propos de ses mauvais résultats scolaires. Parti devant, il avait tenté

de contenir sa rage contre son père qui ne cessait de le dévaloriser, alors que ce séjour devait être l'occasion d'un rapprochement. En pleurant à chaudes larmes, il me confia dans un élan, tel un innocent qui avouerait enfin sa culpabilité, que, juste après la dispute, il avait nourri des vœux de mort à l'égard de son père.

Cette confession ne suffit pas à calmer son angoisse écrasante de culpabilité : il se sentait réellement responsable de la mort, pourtant accidentelle, de son père. On pourrait remplacer le terme « réellement » par « virtuellement ». En effet, comme par magie, la pensée de cet adolescent avait eu, selon lui, un effet dans le réel. La pensée magique propre aux fonctionnements infantiles reste parfois présente chez certains adultes à travers la superstition. Un regard, une image, un fétiche percé d'épingles. Et voilà que le mauvais sort s'abat sur eux !

Ce type de régression, très présent dans certaines cultures traditionnelles qui laissent une grande place à l'irrationnel, peut se manifester dans les cultures occidentales sous la forme d'angoisses massives, et ce pour une raison simple : dans nos cultures, la superstition n'est plus contextualisée par une transmission intergénérationnelle qui lui confère le sens curatif attendu.

Cette confusion entre réel et virtuel chez ce fils se croyant coupable de la mort de son père, alors qu'il ne l'était en aucune manière, montre que l'on peut avoir peur de ses désirs comme on peut être attiré par ses craintes. Le fils n'est plus venu en consultation à partir du jour où il s'est cassé le bras. Ramené à la réalité par l'accident dont il venait lui-même d'être la victime, il a pris conscience de sa corporéité et compris que la mort de son père était elle aussi accidentelle.

Une expérience réalisée en Allemagne pour étudier l'impact des films d'horreur sur les enfants montre qu'ils ont une manière bien à eux de les digérer. Dans une première salle, les enfants regardaient

seuls un film d'horreur. Dans la seconde, ils se trouvaient en compagnie de leurs parents. Aussitôt la projection terminée, les enfants de la première salle s'emparèrent des objets à leur disposition et se mirent à rejouer certaines scènes du film. Dans la seconde, les enfants en furent empêchés par leurs parents : stressés, ceux-ci ne souhaitaient pas de sources d'excitation supplémentaire. Ils s'inscrivaient en fait dans une dynamique de protection maladroite puisque, sans le savoir, ils ont empêché les enfants de se réapproprier les images par le jeu.

A partir de quel moment devient-on accro aux jeux vidéo ?

Ne diabolisons donc pas à tort les jeux vidéo : ils permettent l'expression de l'agressivité latente qui existe chez tout individu et cela me semble plutôt sain. De toute façon, de mon point de vue, l'addiction à une drogue non dure comme la cyberaddiction est simplement un symptôme à prendre comme tel. Bien sûr, beaucoup de gens se demandent : « A partir de quel moment devient-on accro aux jeux vidéo ? » Dans un premier temps, les spécialistes se sont fixés sur le nombre d'heures passées à jouer. Aujourd'hui, on estime plutôt que quelqu'un est accro quand il y a rupture du lien social. Quand des personnes en viennent à se priver de nourriture ou de sommeil pour ne pas quitter leur jeu ou qu'elles craignent de s'arrêter même momentanément parce que « pendant ce temps-là on pourrait piller les ressources de la planète », il y a de quoi se préoccuper !

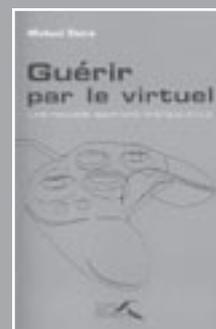
Pour les adolescents, paradoxalement, la rupture provisoire du lien social est importante pour qu'ils se construisent. Ce n'est pas sans difficulté pour les parents. Je me souviens d'une mère vivant seule avec son fils qui avait arrêté l'école à cause de son addiction aux jeux vidéo. Elle me disait : « Je suis rassurée qu'il reste à la maison plutôt qu'il soit dehors ! » C'était peut-être réaliste, mais d'une

grande violence : elle a fait de son fils un être protégé dans sa problématique addictive. Dans certains pays asiatiques, où la culture du jeu vidéo est beaucoup plus développée qu'en Occident, les parents tentent de rationaliser et de justifier de manière comparable les pratiques excessives. Au Japon, pour justifier la pratique des *otaku* (*hardcore gamers japonais*), ils se réfèrent à la tradition du samouraï qui veut que, pour se construire en tant qu'homme, il faut passer par une phase de solitude intense.

Ces exemples prouvent que le travail des parents est d'avoir des exigences qui vont mettre à mal le regard que l'enfant leur porte. Il est essentiel de pouvoir poser ce cadre contenant qui passe par des punitions ou des privations. Les parents doivent accepter de faire un travail de séparation avec leur adolescent et apprendre à être plus intransigeants pour qu'il gagne en autonomie. Pour le professeur Serge Minet, spécialiste de l'addiction en Belgique, soutenir les parents dans leurs capacités à poser une limite est très important.

Enfin, il me paraît capital de souligner que la particularité de l'addiction aux jeux vidéo réside dans l'expérience d'une narrativité. Celui qui fume une cigarette ou un joint est dans l'acte pur, il ne se raconte pas d'histoire. On peut donc se demander à quel point l'histoire est un moyen de donner un sens au geste car, dans l'addiction aux jeux vidéo, le geste n'est pas de l'ordre de la décharge, à l'image d'un *punching-ball*.

L'expérience clinique démontre qu'il existe des pratiques excessives de jeux vidéo. Elles vont durer quelques mois ou quelques années et se terminer, à l'image des jeux *off line*, avec un début, un milieu et une fin, ou, pour les *MMORPG*, lorsque s'opère un épuisement de l'investissement du joueur dans le jeu. Cependant, le marché exerçant une pression démentielle qui n'est pas près de s'atténuer, la vigilance est de mise pour parents et éducateurs. ■



Guérir par le virtuel. Une nouvelle approche thérapeutique

Michael Stora,
Paris, 2005

Dans son livre «Guérir par le virtuel», Michael Stora nous présente sa pratique, celle d'utiliser les jeux « offline » et « online » comme objet thérapeutique avec ses patients tout en étayant son propos de cas cliniques.

Il brise les craintes que les gens peuvent éprouver vis-à-vis des jeux vidéo, considérant ces derniers comme la cause des problèmes de sociabilité et de violence des jeunes.

Face à une attitude de la sécurité à tout prix par rapport aux nouveaux médias, Michael Stora préconise un juste milieu : « montrer que les mondes numériques peuvent aider les enfants à grandir et les adultes à retrouver l'enfant qui est en eux à cheval entre illusions nécessaires et désillusions constitutives ».

JEU PATHOLOGIQUE : UNE NOUVELLE PATHOLOGIE ADDICTIVE ?

Laurence Aufrère

A travers l'exemple du jeu pathologique et des connaissances dont nous disposons à son sujet, Laurence Aufrère explore l'intérêt mais aussi les risques de considérer ces nouveaux comportements excessifs comme de nouvelles addictions, même si elles sont qualifiées « sans substance » ou « comportementales ». Plus largement nous nous interrogerons sur la pertinence du concept de « pathologies addictives ».

Laurence Aufrère est spécialiste clinique TCC jeu excessif, Consultante « jeu responsable ».

Lausanne - Suisse.

www.jeu-responsable.ch

laurence.aufrere@jeu-responsable.ch

Mots-clés

- Jeu pathologique
- Jeu excessif
- Thérapie cognitive
- Hasard
- Jeux d'argent
- Cyberdépendance
- Addictions avec et sans substance

1 Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C. et Doucet, C. (2000). *Le jeu excessif : comprendre et vaincre le gambling*. Québec : Les Éditions de l'Homme.

2 Walker, M.B. (1992). *The psychology of gambling*, New York, Pergamon Press.

A côté des nombreuses addictions avec substances, l'on observe des comportements addictifs sans substances. La cyberdépendance et le jeu pathologique en sont sans doute les fers de lance et sont des nouvelles pathologies qui viennent défier les professionnels qui œuvrent pour la santé publique. Ceci est d'autant plus vrai que ces troubles prennent ancrage soit dans un monde entièrement virtuel, par le biais d'internet, soit dans un monde qui allie aussi bien le réel que le virtuel, comme c'est le cas des jeux d'argent (jeux online, casinos, loteries).

Si les comportements excessifs ou les dérives auxquelles ils sont associés sont classés préférentiellement dans les pathologies addictives, ceci sous-entend-il qu'ils doivent être prévenus et pris en charge de la même manière que les addictions aux substances licites ou illicites ?... Cette question commence à faire débat, notamment auprès de certains spécialistes cliniques ou certains chercheurs du domaine du jeu excessif.

Pour pouvoir en débattre, il faut d'abord savoir que le jeu pathologique partage un certain nombre de caractéristiques avec les addictions et les obsessions-compulsions mais qu'il possède toutefois des spécificités propres¹. Ces dernières font l'objet d'une attention particulière

depuis une vingtaine d'années, que ce soit dans la recherche ou dans ses applications cliniques, notamment celles du champ de la psychopathologie cognitive et de la thérapie cognitive.

La théorie cognitive postule que la motivation du joueur est de gagner de l'argent². Elle stipule également que si celui-ci persiste de manière tout à fait paradoxale malgré ses pertes, c'est qu'il croit fortement qu'il va finir par gagner de l'argent au jeu. Cette croyance de gain monétaire excessive³ reposerait sur une erreur fondamentale⁴ que le joueur ferait vis-à-vis du hasard. Cette erreur maintiendrait le joueur dans une attente de gain monétaire en dépit des pertes, puisqu'il les considérerait plus comme des « absences de gain transitoires » que comme de véritables pertes⁵.

La thérapie cognitive du jeu excessif repose sur ces connaissances et sur ce principe fondamental du hasard et de son impact sur l'issue du jeu. Il semble également qu'en termes d'efficacité thérapeutique ces techniques soient prometteuses⁶. Ainsi, nous voyons que la prise en charge du jeu pathologique est totalement spécifique et qu'elle est très différente des prises en charges des addictions avec substances. Les connaissances spécifiques du jeu excessif devraient

donc être entièrement intégrées pour sa prévention si l'on veut établir des mesures de prévention pertinentes et ciblées pour ce trouble.

A la lumière de cet exemple-clé d'une pathologie dite « addictive », nous pouvons supposer qu'il en va de même pour la question de la cyberdépendance. De surcroît, nous devons ajouter qu'il serait sans doute prudent d'examiner les différentes facettes de cette addiction, notamment en termes de but à atteindre, sachant que la « dépendance à internet » revêt plusieurs finalités. En effet, un sujet peut être « addict » à différents objets qu'il consomme par le biais d'internet (les jeux d'argent en fait partie, les jeux virtuels, la pornographie, etc.). Internet n'est donc que le moyen de parvenir à l'objet de sa dépendance et l'on ne saurait concevoir que ces différents troubles revêtent les mêmes caractéristiques ni ne supposent les mêmes mesures de prévention ou de traitement. Ce constat pourrait remettre en question la notion même de cyberdépendance.

Ainsi, pouvons-nous encore parler des « pathologies addictives », si l'on tient

compte de la spécificité de chacun de ces troubles ? Quels sont les avantages d'une telle catégorie et quels en sont les risques ? Mon expérience clinique et du terrain me suggère trois risques importants :

- 1) les spécificités de ces troubles sont peu ou pas prises en compte,
- 2) ces troubles sont traités ou pris en charge comme de simples photocopies les uns des autres,
- 3) les diverses caractéristiques dites « communes » à ces différents troubles font l'objet d'une généralisation abusive, bien souvent sans preuve tangible.

Pour conclure, des réflexions plus approfondies à ce sujet doivent être développées car il en va des mesures de prévention et de soins que nous allons mener, avec toutes les répercussions qu'elles engendrent pour le patient et la politique sanitaire. Nous sommes donc au cœur d'un débat sérieux qui va bien au-delà d'un simple débat d'idées ou d'une simple concurrence théorique puisqu'il met en jeu des considérations directement liées à la santé publique tout en impliquant notre éthique professionnelle. ■



- 3 Aufrère, L. (2006). *Tragédies du jeu pathologique : les nuisances de l'optimisme*. Mémoire Master 1. Institut de Psychologie, Université Lumière Lyon 2 et Ladouceur, R. (2004). Perceptions among pathological and non-pathological gamblers, dans *Addictive Behaviors*, t. 29, p. 555-565.
- 4 Ladouceur, R., Paquet, C. et Dominique, N.L. (1996). *Examen d'une erreur fondamentale dans la perception du hasard*, dans *International Journal of Psychology*, t. 31-2, p. 93-100.
- 5 Ladouceur & al., 2000, Op. cit..
- 6 Toneatto, T. et Ladouceur, R. (2003). *Treatment of Pathological Gambling: A Critical Review of the Literature*, dans *Psychology of Addictive Behaviors*, t. 17-4, p. 284-292.

L'APPROPRIATION DES NOUVEAUX MÉDIAS ET DES NOUVEAUX MODES DE COMMUNICATION CHEZ LES JEUNES DE 12 À 18 ANS

Patrick Verniers

Internet, les téléphones mobiles et les jeux vidéo font partie de la vie des jeunes. Ils utilisent l'ordinateur principalement à domicile à côté de parents qui ont parfois moins de compétences qu'eux dans l'utilisation de ces nouveaux outils de communication. En 2006, une enquête européenne a exploré la manière dont les jeunes s'approprient les médias portables et en réseaux. Patrick Verniers a participé au volet belge de la recherche. Il en ressort que les enfants, beaucoup plus sages que beaucoup le craignent, se retrouvent fort seuls devant l'écran à la maison tandis que l'école porte peu d'intérêt à ces nouveaux médias. L'auteur lance un plaidoyer pour une nouvelle éducation aux médias qui aide chaque jeune à se construire son propre « univers multimédiatique ».

Patrick Verniers est directeur de Media-Animation asbl.

Mots-clés

- Ordinateurs
- Jeunes
- Parents
- Ecole
- Jeux vidéo
- Internet
- Education aux médias

Les dimensions de la « culture Web »

Internet semble déjà profondément implanté dans les foyers où les jeunes belges vivent. En effet, c'est à cet endroit que la plupart de leurs apprentissages et découvertes semblent se faire. Par l'usage qu'en font les jeunes, on observe que cette « culture web » se base essentiellement sur le fait d'être connecté rapidement aux autres. Cette communication est tribale, les jeunes semblent en effet communiquer presque toujours avec les personnes qu'ils connaissent déjà. L'apprentissage de cet outil se fait de manière très sauvage, ils apprennent à se servir d'Internet soit grâce aux pairs/amis, soit par eux-mêmes. Très rares sont les cas où l'école et les parents semblent avoir eu à jouer ce rôle. Le téléphone portable, surtout par la pratique du SMS, semble confirmer cette importance de rester en contact, de pouvoir

être joignable en permanence par sa tribu. Ce média, par la création de blogs essentiellement, permet aux jeunes de se mettre en scène.

En effet, ils expérimentent la réaction des autres membres de leur « tribu » par cet outil et font partager à cette dernière la manière dont ils souhaitent être perçus. MSN et l'email, par ailleurs, placent le jeune au sein d'une communication plus horizontale : par ces outils, il reste en contact avec ses pairs avec une volonté très forte d'être présent au sein de ce groupe, et de se mobiliser ensemble au moindre appel.

Les jeunes ne sont cependant pas dupes, ils déclarent savoir où ils peuvent surfer en sécurité et redoutent plus les accidents entre les mains inexpertes des plus jeunes, voire, même, des parents. Dernier aspect de la culture Web, elle est horizontale aussi en ce qui concerne l'acquisition des compétences. J'apprends par mes amis et leurs compéten-

ces seront les miennes. Mon modèle est souvent un aîné compétent. Les parents et mes professeurs sont rarement de bons guides.

L'essentiel se joue à la maison

Le choc d'Internet et ses effets se font surtout sentir à partir de moment où Internet entre dans le domicile. Les jeunes qui n'utilisent Internet qu'à l'école ou chez des amis présentent une appropriation qui reste nettement plus marquée par les croyances et les représentations sociales. A domicile, c'est vraiment l'usage propre et la personnalité du jeune, éclairés par les contacts entre pairs (amis) qui structurent les compétences, les croyances et les représentations.

Les parents semblent plutôt libéraux : les jeunes déclarent que ces derniers ne les empêchent pas outre mesure de pratiquer leurs activités sur le net (MSN, chat, email, jeu, visite de sites Internet et téléchargement). Ils ne semblent pas non plus très impliqués dans l'univers « Internet » de leurs enfants. Seul 20 % des jeunes belges discutent de leur pratique d'Internet avec leurs parents.

Aux yeux des jeunes les parents ne paraissent pas être de grands usagers d'Internet. Internet est plus souvent sujet familial de conversation là où parents et enfants le pratiquent.

La convergence familiale traditionnelle autour du téléviseur, déjà atténuée là où plusieurs téléviseurs sont disséminés dans le domicile, se trouve encore atténuée par le renforcement des communications avec les amis et amies, à travers le portable et la messagerie sur Internet.

Le public familial traditionnel, souvent intergénérationnel, est traversé, durant la vision des programmes télévisés, par d'autres réseaux de contacts soutenus entre pairs, à travers MSN et les SMS du portable. Ainsi s'imbriquent simultanément différents publics, croisant le présentiel avec le connecté.

Le blog, le média dont je suis le héros

Près d'un jeune belge francophone sur deux « blogge ». Phénomène ou mode passagère ? On peut observer que le modèle médiatique de la mise en évidence des vedettes sous les yeux du public se folklorise dans les pages personnelles et les blogs : ces sites dont je me fais le héros.

Cependant, le public premier de ces sites est constitué par les pairs (frères, soeurs, amis, amies, copains, copines, condisciples) qui réagissent généralement de manière positive, comme des « supporters ».

D'autre part ce genre médiatique folklorisé qui prend son modèle sur les langages des stratégies mass médiatiques, ne se développe plus sur fond de marketing ou de propagande, comme dans les médias, mais comme des dimensions de l'anthropologie sociale et de l'auto construction sociale des jeunes. Celui ou celle qui fait son blog ne cherche pas à conquérir un marché, mais, simplement, à prendre sa place dans la société.

Des jeunes très (trop ?) sages et des parents absents

La liberté du net ne produit pas certains de ces effets automatiques attendus. Là où l'adulte les attend impertinents et libertaires, les jeunes usagers d'Internet semblent plus conscients et respectueux des limites sociales de leur droit à l'expression (« il faut veiller à ne pas être méchant », « on fait vite du mal à quelqu'un, si on ne fait pas bien attention à ce qu'on dit »)

Là où l'adulte les attend explorateurs et fouineurs, les jeunes restent plutôt fidèles à leurs sites favoris et développent peu une vraie culture de la curiosité, si aucun éducateur ne les y pousse. L'appropriation est donc fortement personnalisée. Le déterminisme du dispositif

MEDIA
animation
ASBL
communication • éducation

Média Animation asbl est reconnu par la Communauté Française principalement dans deux domaines.

En tant que **Centre de ressources en éducation aux médias et multimédias** de l'enseignement libre de la Communauté française de Belgique. A ce titre, il s'adresse spécifiquement aux équipes éducatives.

En tant que **service général d'éducation permanente des adultes**. A ce titre, il développe un ensemble d'activités à destination du monde associatif et culturel.

Avenue E. Mounier 100
(3^e étage)
B - 1200 Bruxelles
BELGIQUE
02 242 57 93

info@media-animation.be
<http://www.media-animation.be>

technique semble peu dominant dans les usages des jeunes. Chacun évolue d'une manière personnelle, liée à bien d'autres facteurs que la seule puissance de la navigation sur les réseaux. Apparemment, la machine propose et l'utilisateur dispose.

L'école doit revoir sa copie

La conclusion la plus frappante de l'ensemble de cette étude réside dans le fossé marqué entre les usages de l'Internet à la maison et à l'école. Les jeunes déclarent ne jamais (41,5%) ou rarement (35,3%) utiliser Internet au sein de leur établissement scolaire. Lorsqu'ils utilisent Internet, les élèves déclarent surtout l'utiliser dans le cadre de travaux spécifiquement scolaires : documentation, langues. Il est généralement interdit, dans de nombreux établissements scolaires, de discuter sur MSN (72,3%), de chatter (72,7%), d'envoyer des mails (51,9%), de jouer en ligne (67,1%) ou de visiter certains sites (66,6%).

L'interaction entre l'institution scolaire et le jeune ne semble pas développée au sujet d'Internet. Les élèves ignorent souvent s'il existe une charte qui règle l'usage d'Internet à l'école (42,7%) ou si leurs professeurs s'y connaissent dans ce domaine (38,2%). 46% des élèves ne discutent jamais (et 32,5 % rarement) d'Internet avec leurs professeurs ou éducateurs.

Lorsque l'on demande l'avis des jeunes sur ce que l'école devrait faire en matière d'Internet, une grosse minorité pense qu'il serait important que l'école leur apprenne à trouver de bons sites (46,9%), à les aider à juger de la validité des informations qu'ils y trouvent. L'école devrait encore, donner un meilleur accès à Internet et apprendre aux jeunes comment trouver rapidement de l'information sur Internet.

Malgré des plans d'équipement ambitieux, malgré une formation continue des enseignants, les usages à l'école restent

très épisodiques et sans aucune mesure avec le développement des usages dans la vie du jeune.

L'étude Mediapro invite dès lors les responsables éducatifs à réinventer complètement leur rôle. Après examen de la manière dont Internet et les technologies portables et en réseau se trouvent appropriés par les jeunes, il ne semble pas qu'il faille envisager une éducation spécifique au TIC ou aux multimédias. Ce sont d'ailleurs les compétences techniques qui semblent poser le moins de problèmes aux jeunes.

Pour une nouvelle éducation aux médias

La nouvelle éducation aux médias consiste, selon nous, à prendre en compte les médias dans la complexité de leur enchevêtrement dans des dispositifs d'usages et d'appropriations qui diffèrent considérablement d'un jeune à l'autre. Le paysage médiatique n'est plus une géographie commune, mais une ville (contrairement à un village), au sens où chaque citoyen se construit, dans la même ville médiatique, un village numérique qui est le sien.

L'éducation traditionnelle aux médias consiste souvent à analyser et à comparer des médias, des programmes et des émissions (ou articles). Logiquement, la nouvelle éducation au média prendrait, de plus, en compte l'analyse et la comparaison de ces « complexes multimédias » : des architectures singulières et fortement personnelles qui, en prolongeant les sens physiques, associent différents médias en les combinant de manière complémentaire et cohérente. Ces architectures révèlent, à leur façon, les nouvelles typologies de la personnalité et de l'identité individuelle et sociale. « Regarde tes connexions et tu comprendras qui tu es » pourrait être une des maximes de cette nouvelle éducation. C'est donc fondamentalement que l'école et les milieux éducatifs doivent repenser leur rapport aux technologies et le rôle qu'ils

doivent y jouer. Un bon départ serait de construire un projet éducatif sur la base des usages réels des jeunes.

Comment accompagner les jeunes dans l'appropriation qu'ils font des technologies ?

C'est en rapport à cette question que parents, enseignants et éducateurs se

doivent de porter des réponses originales et très certainement aussi complexes que la manière dont les jeunes se créent en temps réel leurs univers multimédiatiques singuliers. ■



« média + appropriation »

En 2006, plus de 9000 jeunes issus de neuf pays européens - Belgique, Danemark, Estonie, France, Grèce, Italie, Pologne, Portugal et Royaume-Uni, ont été interrogés dans le cadre d'une recherche appliquée en éducation aux médias : Mediapro (« média + appropriation »).

Le principe de cette étude était d'interroger en profondeur les jeunes sur leurs usages réels des technologies mais aussi de tenter de percevoir quelles étaient leurs représentations mentales à partir de l'analyse de la manière dont ils parlent de leur expérience médiatique. Il s'agissait de quitter le domaine des « discours » économiques et éducatifs sur les technologies et les jeunes pour s'intéresser à ce que les jeunes disent eux-mêmes de leur environnement multimédiatique.

La méthodologie utilisée a été articulée autour d'une étude quantitative complétée par des entretiens semi-directifs des catégories principales d'utilisateurs.

En Belgique, ce sont plus de 900 jeunes qui ont été interrogés et ensuite interviewés par le Grems (Groupe de recherche en médiation des savoirs de l'UCL) et Média Animation asbl (centre de ressources en éducation aux médias).

L'étude complète est disponible dans sa version internationale en ligne sur: <http://www.mediapro.org>

Un numéro de la collection « Les dossiers de l'éducation aux médias » portant sur les résultats belges et les recommandations éducatives sera disponible en septembre 2008 (www.media-animation.be). ■

ENRICHIR LE DÉBAT À PARTIR D'EXPÉRIENCE

RAPPORT DES ATELIERS DU COLLOQUE « ORDINATEUR : UNE DÉPENDANCE »

Chloé Deltour

L'après-midi du colloque « Ordinateur : une dépendance ? » était consacrée à quatre ateliers. Ils avaient pour objectif d'enrichir le débat à partir d'expériences d'acteurs de terrain. Ci-dessous un compte-rendu résumé des échanges auxquels ont donné les exposés des acteurs de terrain.

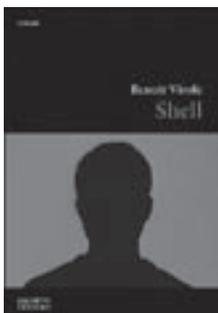
Chloé Deltour est chargée de projet au sein de l'équipe de Centre Local de Promotion de la Santé Mons-Soignies.

Mots-clés

- Ordinateur
- Cyberdépendance
- Parents
- Adolescence
- Prévention
- Estime de soi

Shell

de Benoît Virole



Benoît Virole est psychanalyste. Il est l'un des meilleurs connaisseurs en France des mondes virtuels et a été le premier à les utiliser dans son travail d'analyste. Il est l'auteur, chez Hachette Littératures, de *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles* (2003) et de *L'Enchantement Harry Potter. Psychologie de l'enfant nouveau* (Pluriel, 2002). *SHELL* est son premier roman.

Lorsque Gabriel, jeune professeur d'histoire de l'art, entre par hasard dans une salle de jeux vidéo

en ligne, sa vie bascule. Fasciné par un écran, par un jeu, *New World Ecstasy* (NWE), et par la beauté renversante d'un visage, celui de Shell, personnage virtuel créé par Eddie, jeune joueur qui propose à Gabriel de l'initier aux tentations de *Second Life*.

Tout dérape alors. Eddie est retrouvé assassiné et Gabriel, happé par cette « seconde vie », n'a désormais plus qu'une obsession, retrouver Shell dans l'immensité du jeu... Pour cela il crée Faust, son avatar, oubliant sa vie réelle, sa femme, ses cours et sa maladie étrange et incurable qui lui fait perdre connaissance par intermittence.

Les écrits de Benoît Virole sont accessibles en ligne sur le site : <http://pagesperso-orange.fr/virole> ■

Atelier 1

Sur quels éléments peut-on se baser pour définir une cyberdépendance ?

Avec Geneviève Isaac du Service de l'Aide à la jeunesse et Laurence Aufrère du Centre du Jeu excessif.

Les professionnels réunis lors de cet atelier ont démarré la discussion autour des notions de peur et d'ignorance du monde des adultes face à l'ordinateur et à l'Internet. Le point de vue des parents, enseignants ou autres, est donc tronqué, d'après eux, par une méconnaissance du sujet.

Se rajoute au débat la question du plaisir, de la passion et des limites. Les parents ont du mal à asseoir une autorité et à établir des repères dans un domaine qui leur échappe.

La discussion s'est ensuite orientée sur la notion même de cyberdépendance et est arrivée à la conclusion que « la cyberdépendance serait l'utilisation d'Internet de manière excessive pouvant engendrer une ou plusieurs addictions ».

Atelier 2

Quelles stratégies peut-on mettre en place afin de prévenir la cyberdépendance ?

Avec Samuel Tourbez d'Epicéa (Lille) et François Rifaut co-auteur de « L'Internet rend-il accro ? ».

Dès le départ de l'atelier, deux axes de prévention ont été abordés par

les participants. D'une part, un axe qui s'intègre davantage dans une approche de santé publique et qui vise à une prévention globale, regroupant toutes les addictions. Et d'autre part, un axe lié à l'intervention thérapeutique, et qui s'orienterait plus vers une distinction entre les différentes addictions.

Au-delà de ces axes, une autre stratégie concernait les parents en tant que premier agent de prévention. Ainsi, il serait utile de renforcer l'éducation et la formation. Par exemple, un moyen pertinent serait de pouvoir s'appuyer sur des personnes ressources au sein même des écoles.

Pour le groupe, une des clés de réussite de ces actions de prévention serait d'assimiler le jeune aux différentes démarches.

Atelier 3

En quoi le développement de l'estime de soi est-il un moyen de prévention pertinent ?

Avec Jacques Pirenne des Joueurs Anonymes de Liège et Cathy Hubert, sophrologue.

Le groupe s'est très vite mis d'accord sur le fait que l'estime de soi est un moyen de prévention pertinent mais qu'il n'était pas suffisant. Il s'agit plutôt de savoir comment favoriser l'émergence et le développement de l'estime de soi chez les jeunes. Plusieurs pistes ont été soulevées : l'écoute, le respect, la reconnaissance, l'acceptation des qualités et des défauts, l'amour et l'esprit critique.

Un aspect très important à retenir est que l'estime de soi fluctue, elle n'est jamais acquise mais évolue au fil du temps. Ainsi, elle se travaille tout au long de la vie, de la maternelle au supérieur, dans le monde du travail, sur les différents lieux de vie.

Atelier 4

Parents et ados face à la cyberdépendance : quel soutien les professionnels peuvent-ils développer ?

Avec Yaël Liebkind de Carrefour Prévention (Lausanne) et Pascale Gustin co-auteur de « Des dinosaures au pays du Net ».

Plusieurs réflexions ont été apportées par les différentes personnes ressources. Avec le premier intervenant, Madame Liebkind de Carrefour Prévention (Lausanne), nous nous sommes attardés sur la formation des parents aux nouvelles technologies, ainsi qu'à la nécessité d'interpeller les enfants dès leur plus jeune âge sur la question. Ensuite, le Crioc a présenté plusieurs outils pédagogiques sur le thème dont les participants pourraient se servir lors d'animation. Et enfin, Pascale Gustin a exposé les grandes idées reprises dans son ouvrage « Des dinosaures au pays du Net » en mettant l'accent sur l'enfant et ses capacités.

En conclusion, le groupe a surtout mis en avant le potentiel des jeunes. En effet, les adultes ont tendance à oublier leur capacité d'esprit critique. ■

PARENTS ET ADOS FACE À LA CYBERDÉPENDANCE

QUELQUES RÉFLEXIONS NOMADES D'UN THÉRAPEUTE D'ENFANT

Pascale Gustin

Avant l'adolescence, il y a le temps de l'enfant et du bébé. Eux aussi grandissent dans un contexte culturel où nous sommes aspirés à consommer plus d'images et à aller plus vite, à être toujours en mouvement, toujours en contact. Pascale Gustin s'intéresse à ces plus petits et s'interroge quant à l'effet des nouvelles technologies sur le développement du psychisme de ceux qui ne parlent pas encore.

Selon elle, si l'image est un support essentiel qui rend possible la pensée, encore faut-il en sortir pour construire des représentations intérieures. C'est le travail de la pensée, une pensée qui ne se fait pas sans une certaine expérience de la solitude et de l'absence. Seule cette expérience, en outre, permet de vaincre la difficulté d'éteindre la lumière fascinante des écrans ... difficulté qui n'est pas propre aux ados.

Pascale Gustin est Psychologue et psychothérapeute au Service de Santé Mentale « Le Chien Vert » à Woluwé-St-Pierre.

Mots-clés

- Ordinateur
- Télévision
- Enfance
- Lien social
- Education
- Solitude

En prolongement de tout ce qui a été dit durant cette journée fort passionnante, je souhaiterais vous proposer quelques réflexions nomades. Nomades en ce sens qu'elles sont légèrement décalées par rapport à ce qui a été dit jusqu'à présent. Et d'abord, je vous proposerai d'éteindre ce grand écran qui est resté allumé constamment puisque les conférenciers de ce matin et les témoins de cet atelier ont tous utilisé des « images » pour soutenir leur exposé. Ici même, nous pouvons ainsi constater comment cet écran allumé capte notre regard. C'est à quelques réflexions sur cette « captation » que je vous invite puisque c'est à partir de ma réflexion sur les écrans et leur incidence sur le développement du tout petit enfant que j'ai été invitée comme témoin dans cet atelier.

D'abord, je voudrais pointer qu'en traitant du rapport des adolescents à l'ordinateur, nous ne nous intéressons qu'au

sommet de l'iceberg. On s'intéresse beaucoup aux adolescents alors que, dans son exposé de ce matin, Patrick Verniers nous a bien montré le récent et très net abaissement de la fréquentation du Net à ceux qu'il appelle les « tout petits ». Ces tout petits, ce sont pour lui les enfants entre 7 et 9 ans alors que pour moi, le tout petit, c'est le bébé et l'enfant de moins de 4 ans. C'est d'ailleurs à cet enfant en deçà de 4 ans que je me suis intéressée dans mon livre « Des dinosaures au Pays du Net »¹, à cet enfant immergé dès sa naissance dans un environnement culturel où il est impossible d'échapper aux images. A cet enfant nourri, bercé, élevé dans la luminosité captivante des pixels. Si j'en parle ici, c'est parce que je pense que la cyberdépendance des adolescents doit nous conduire à nous interroger plus en amont, quant à l'effet de ces nouvelles technologies sur la qualité des interactions précoces et

sur le développement du psychisme de « l'infans », de ce petit enfant qui ne parle pas encore, qui ne dispose pas encore du recours aux mots pour organiser ses perceptions.

On nous a bien dit que ces technologies vont croissant. L'équipement des foyers s'est considérablement étendu et l'ordinateur y est omniprésent. Ceci introduit la deuxième chose que je veux repérer. C'est que nous nous inquiétons beaucoup des pratiques des adolescents alors que nous n'interrogeons pas notre propre pratique à nous, adultes. Dans de nombreuses familles, les parents font également du « multi-écrans », du « multitâches » : télévision ou radio allumée, ils « gsment » tout en pianotant sur l'ordinateur portable, en cuisinant, tout en écoutant leurs enfants. Des enfants en consultation nous rapportent ainsi les difficultés qu'ils ont parfois à rencontrer leurs parents tant ceux-ci sont littéralement « pris » par l'ordinateur. Ce à quoi le travail à domicile n'arrange rien.

On a parlé dans cet atelier de l'attention à prêter aux rythmes biologiques. Je voudrais vous montrer que cette « aspiration visuelle » va de pair avec cette affaire de rythmes biologiques. Je pense qu'avec le développement des nouvelles technologies, nous sommes amenés à habiter autrement notre corps et le monde qui nous entoure. C'est-à-dire que nous habitons un lieu géographique qui n'est plus nécessairement centré et organisé à partir de lieux repérables, à commencer par le lieu où nous vivons. Nous habitons également la vitesse, une vitesse qui déborde la vitesse du vivant biologique. Pensons aux autoroutes de l'information, à la labilité des structures familiales, professionnelles, aux transformations radicales que notre économie mondiale fait subir au climat et à la biodiversité. Pensons à l'industrialisation du vivant avec les procréations médicalement assistées, les recherches sur le clonage. Mon propos est de dire que cette affaire de dépendance aux jeux et au Net

s'inscrit dans un contexte culturel plus vaste où nous sommes aspirés à consommer plus d'images et à aller plus vite, à être toujours en mouvement, toujours en contact. Le contact permanent ne signifiant évidemment pas qu'il existe du lien : qu'il s'agisse de lien social ou de lien psychique de la pensée.

Un enfant ne construit pas seul son appareil à penser

Je voulais apporter quelques réflexions sur cela. Le rôle des professionnels de la santé mentale est peut-être de rappeler qu'un enfant ne construit pas seul son appareil à penser. Sa créativité, sa liberté s'origine dans un lien vivant et assez fiable où il va pouvoir faire des expériences corporelles, émotionnelles, relationnelles. À travers ce lien, il va apprendre à relier ces expériences, les choses rencontrées à des mots et s'initier au langage. Ceci lui permettra également d'habiter le monde où il vit et d'essayer de l'influencer, de mettre sa créativité à l'œuvre.

Les études sur les adolescents insistent bien sur le recours à leur appareil critique, à leur capacité de jugement pour parer à la dépendance. Analyser les informations ou images, vérifier les sources, en penser quelque chose de personnel, comprendre comment le message est construit, être attentif à ce que l'enfant produit lui-même d'un point de vue émotionnel, rester branché sur ses rythmes biologiques, rester en lien avec l'entourage « réel » humain pour pouvoir ... débrancher à temps, sortir du jeu. Or, il me semble important de rappeler que cet appareil critique ne se construit pas sur du vide. Avant l'adolescence, il y a le temps de l'enfant et du bébé. Comme professionnel, je dirais : « Prenez soin de ce temps-là. Prenez soin de ce que vous proposez comme environnement culturel au tout petit. Ne le laissez pas seul à ce moment-là face aux écrans. Ne débordez pas son appareil psychique de stimulations dont il ne sait encore que faire. Ne

1 Des dinosaures au Pays du Net, mai 2006, in Collection « Temps d'arrêt », diffusion Communauté Française de Belgique dans le cadre de la campagne Yapaka, disponible également sur www.yapaka.be

l'enveloppez pas - du fait de votre propre pratique quotidienne de la télévision ou de l'ordinateur - de cette lumière hypnotisante. Permettez lui de faire des expériences où il peut éprouver l'absence de contact comme un lieu qui est bon, qu'il puisse exister par lui-même dans sa solitude faute de quoi, nous produisons des enfants qui ont constamment besoin de contact, d'excitation, de stimulation ». Car il est évidemment plus facile et gratifiant de marcher, sauter ou plonger dans l'écran en actionnant la commande de la PlayStation dans un jeu de Tomb Raider que de rendre vivant des Playmobils en plastique rigide et de projeter, dans la simulation de leurs mouvements rigides, le mouvement virtuel de votre corps !

Le travail de la pensée ne se fait pas sans une certaine expérience de la solitude

Je pense fondamental le rapport aux images. L'image est un support essentiel qui rend possible la pensée. Mais encore faut-il aussi sortir de l'image et que ce « jeu », cette expérience rendue possible par l'image nourrisse un récit, nourrisse des représentations intérieures. C'est quand même cela aussi qui rend notre statut d'humain passionnant : c'est le travail de la pensée, une pensée qui ne se fait pas sans une certaine expérience de la solitude et de l'absence. Je donnerai comme illustration ce que nous propose Siri Hustvedt dans son essai intitulé *Yonder* (publié chez Actes Sud). Animée du projet d'écrire sur l'œuvre de Vermeer et alors qu'elle visite une exposition qui lui est consacrée à Washington, cette écrivain va se trouver captivée par une des toiles du peintre, *le collier de perles*. Elle passe des heures à l'observer, au point d'y entrer, de l'habiter. Tour à tour, elle en devient la fenêtre (absente du tableau), la jeune femme, son interlocuteur (absent lui aussi). Puis pour écrire, elle doit s'abstraire du tableau, le quitter physiquement afin de le laisser vivre dans

le souvenir qu'elle en garde. Là surgit alors en elle, le collier. Ce collier comme objet central qui occupe l'espace entre la jeune femme et la vitre, entre la jeune femme et son interlocuteur. Siri Hustvedt occupe alors ce lieu qui n'est pas montré d'entrée de jeu par le peintre : entre « ici » et « là ». Et cette expérience va lui servir d'embrayeur pour associer sur ses propres expériences infantiles, lui rappelant son propre rapport aux objets et aux espaces. On voit bien ici que c'est dans la coupure d'avec l'image, dans l'alternance de sa présence/absence que cet écrivain se met à penser l'image, associe et construit son texte personnel. Nourrir ce genre d'expérience, que j'aime qualifier de « culturelle », permet peut-être quand l'ordinateur s'éteint de ne pas se sentir vide, seul ou si peu vivant, états que bien des jeunes disent pourtant éprouver lorsqu'ils se trouvent contraints d'arrêter de jouer ou de surfer.

Que chacun reste dans sa génération

Dernier point : je m'interroge sur le bien-fondé de ce mouvement actuel qui propose aux parents d'adolescents de jouer aux jeux vidéos avec leurs jeunes, de s'informer de ce qu'ils font sur le Net, de s'intéresser à leurs blogs. En leur proposant d'en connaître quelque chose, on développe cette idée qu'il faudrait que les parents soient sur ce terrain-là avec leurs ados. Je pense effectivement important de ne pas être aveugle. Ne pas faire comme si ce terrain là n'existait pas. Mais je pense aussi que les adolescents ont par définition besoin d'explorer un territoire qui échappe à leurs parents. Il y a là quelque chose d'irréductible. On ne peut donc être dans la surprotection. Comme l'a dit l'intervenante du CRIOC, il faut passer de la notion de « danger » à celle de « risque » et aider les ados à avoir des outils pour s'appropriier ce qui sera leur monde à eux avec les risques qu'il comporte. Le paysagiste Gilles

Clément et d'autres montrent bien que la « marge » de la cité a toujours été occupée par les jeunes : bord de fleuve, cité banlieue, lisière de forêt, terrain vague sont autant de lieux de duels, de confrontations, de courses automobiles, de conduites exploratrices et ordaliques. Peut-être le terrain du virtuel est-il 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. Autrement dit, je pense important que chacun reste dans sa génération. Dans les années 70, il ne nous aurait pas plu d'aller à un concert de Renaud entre papa et maman. Il ne nous viendrait pas non plus à l'idée, au nom de leur sécurité, d'accompagner aujourd'hui les adolescents dans leur initiation sexuelle. ■



Des dinosaures au pays du Net

Pascale Gustin partage sa pratique de psychologue et psychothérapeute entre *Le Chien Vert*, un service de santé mentale bruxellois et *Le milieu périnatal*. Partant de sa pratique clinique et d'un vaste travail d'enquête mené auprès de collègues thérapeutes pour enfants, elle a écrit « Des dinosaures au pays du Net », un texte de référence à destination des enseignants, des éducateurs et des parents, publié dans la collection « Temps d'arrêt » (Yapaka).

Pascale Gustin explore la relation ambiguë que nous nouons avec l'environnement « non humain ». Cet environnement constitué de paysages, d'objets, de machines se trouve aujourd'hui saturé d'écrans, d'images et de stimulations de tous ordres tant auditives que visuelles ou kinesthésiques. Nous vivons dans un univers où tout va très vite, où le mouvement est permanent et où le progrès technologique accompagne le bébé dès sa vie in utero.

Faisant l'hypothèse que ces technologies modernes modifient radicalement notre rapport au monde et notre construction identitaire, l'auteur propose d'analyser les effets de cet environnement sur les modalités d'exercice de l'intime et de l'« être ensemble » ainsi que sur le rapport au temps et à la pensée.

L'analyse s'ouvre sur quatre axes : le rapport de la technique à la pensée, son rapport à la nature via le travail de la culture, le rapport de la vitesse à l'espace et enfin celui du corps à la machine.

Elle interroge ainsi les effets d'un tel environnement sur le développement psychique de l'enfant ; cet enfant nourri, bercé, élevé dès le berceau dans la luminosité captivante des pixels. De même qu'Obélix est tombé dans la potion magique quand il était tout petit, le bébé arrive ainsi au monde, au diapason de cette poussée technologique.

Si l'enfant en acquiert incontestablement la maîtrise technique, l'adulte a sans doute pour mission d'être un « passeur de sens » afin de ramener cet univers virtuel aux conditions nécessaires à l'éducation et au « vivre ensemble ». Encore faut-il qu'il en possède l'abécédaire et qu'il accepte de partir en explorateur de ces nouvelles contrées. Comment les dinosaures que nous sommes en la matière peuvent-ils donc explorer ces nouveaux territoires culturels sans céder ni à la cécité ni au désenchantement ni à la menace d'un accident généralisé ? ■



Des dinosaures au pays du Net est publié dans la collection « Temps d'arrêt » qui met à disposition des intervenants des textes de référence sur des sujets en lien avec le développement de l'enfant et de l'adolescent au sein de sa famille et dans la société.

Ces livres sont diffusés gratuitement.

Le livre broché est disponible en contactant :

Yapaka, Ministère de la
Communauté française,
02/ 413 25 69
ou yapaka@yapaka.be.

Le texte est également téléchargeable sur :

www.yapaka.be (rubrique
« professionnels »,
« publications » ou via le lien
[www.yapaka.be/files/
professionnels/ta/
ta_le_net.pdf](http://www.yapaka.be/files/professionnels/ta/ta_le_net.pdf)).

LE JEU EXCESSIF EN GÉNÉRAL ET DANS LA CYBERDÉPENDANCE EN PARTICULIER

Jacques Pirenne

Le jeu excessif est reconnu aujourd'hui comme étant une pathologie, une assuétude, une dépendance (sans produit). Il s'articule dans de nombreux répertoires : loteries, casinos, salles de jeux, machines à sous, jeux de cartes, paris sportifs ou autres ... Il suffit qu'il y ait une mise et que le résultat soit aléatoire pour qu'on puisse parler de « jeu de hasard ». A toutes ces activités de jeu, vient s'ajouter aujourd'hui l'usage de l'Internet et ses risques spécifiques.



Infos et contact : <http://users.skynet.be/joueurs/>

Jacques Pirenne :
Joueurs Anonymes

Mots-clés

- Joueurs Anonymes
- Jeu de hasard
- Dépendance
- Neuro-transmetteur
- Internet

Le jeu excessif concerne des individus, en général émotionnellement fragiles, qui ne maîtrisent plus l'argent qu'ils sont en mesure de dépenser à partir du moment où ils ont commencé à jouer.

On considère que 3 à 4 % de la population générale est concernée, mais à l'intérieur du milieu des adeptes du jeu, cette proportion monte à 60 % (sauf peut-être pour les loteries à tirage).

Le processus du jeu excessif peut être décrit comme suit : le joueur engage une mise. S'il perd, ce qui est le cas le plus fréquent, il se libère immédiatement de l'amertume rencontrée par une nouvelle mise dont il est certain, dans son esprit, qu'elle sera gagnante et qu'elle gommara les pertes précédentes. Et ainsi de suite. Il est émotionnellement pris : il perd la notion du temps, de l'espace, du milieu relationnel ou des nécessités pressantes. Il produit en quantité un neuro-transmetteur, auquel nous donnerons le nom générique de « dopamine », qui va accentuer son trouble et son excitation provoquant ainsi à l'occasion sueurs et tremblements. Si le joueur gagne, le plus souvent cet argent servira à faire durer le phénomène. Le joueur « atterrira » lorsqu'il se retrouvera sans un sou. Ce sera le moment de l'abattement et de la détresse. Jusqu'à une occasion prochaine qu'il recherchera.

On considère qu'il y a jeu pathologique lorsque l'individu engage une mise dé-

mesurée par rapport à l'usage normal de l'argent et lorsqu'il le fait dans la répétition.

A toutes ces activités de jeu, vient s'ajouter aujourd'hui l'usage de l'Internet qui représente un grand danger pour les populations. En effet, toutes les formes de jeux (casinos, cartes, paris) y sont représentées avec un risque accentué pour deux raisons fondamentales. D'abord, c'est le jeu à la maison, à disposition permanente, jour et nuit, sans devoir faire de déplacement (phénomène de pulsion immédiatement satisfaite). De plus, il est géré dans un contexte de « non-droit » puisque les sociétés d'exploitation sont souvent installées dans des paradis fiscaux (Costa-Rica, Malte, etc.) et travaillent souvent sans règle et sans éthique. Par exemple, la pratique d'allocation de jetons gratuits, pour appâter le chaland, interdite dans tous les pays, a cours sur le Net, sans risque de répression. Et ce n'est qu'un exemple.

Bien des initiatives sont prises pour aider le joueur dans le cadre des organisations sociales, médicales ou des groupes de bénévoles. Encore pourrait-on espérer une attitude clairvoyante de nos élites, qui se feraient tout aussi soucieuses des dégâts engendrés par le jeu que des profits de toute sorte, sans nier que les ressources fiscales sont nécessaires à la vie de la Société.

Tout est question d'équilibre. ■

EDUCAUNET

UN OUTIL DE SENSIBILISATION AUX RISQUES LIÉS À L'USAGE D'INTERNET

Antonella Deiana

Suite à un appel à projets européen, en 2001-2002, dont le sujet était les risques sur Internet, Média Animation a créé l'outil **Educaunet**, véritable coffret de jeux destinés aux publics de l'enseignement primaire et secondaire.

La démarche qui y est proposée se base sur une sensibilisation des jeunes à l'environnement d'Internet, mais vise aussi à leur permettre de porter un regard critique sur ce média et d'être capable de naviguer en toute sécurité sur le web.

Le coffret contient une vingtaine d'activités diverses permettant d'aborder la thématique par divers biais. Toutes les citer serait fastidieux mais retenir :

- la **publicité d'AOL**, d'une dizaine de secondes, le visionnage permet de parler des dangers d'Internet, et de ces « armures de sécurité » : performants ? judicieux ?

Public : adolescents, parents

- Le jeu « **Cyberfamille** » : sur base du jeu des sept familles, les joueurs doivent reconstituer l'environnement d'Internet.

Public : 9-11 ans

- **Têpatoa** : jeu de cartes où les joueurs reçoivent un pseudonyme et un profil et doivent découvrir qui se cache sous les pseudos. Cette activité ludique permet de montrer certains problèmes du tchat.

Public : adolescents

- **Internet on en parle** : jeu de rôles où les participants, d'après un profil type, se mettent dans la peau d'un accro d'Internet ou d'une personne réticente.

Public : adolescents, adultes ■

Antonella Deiana est documentaliste attachée au CLPS Mons-Soignies

Mots-clés

- Internet - Adolescence
- Outils pédagogiques
- Documentation

Ce coffret est disponible au CLPS Mons-Soignies et est fort apprécié des PMS et PSE parce qu'il aborde de manière concrète la question de l'usage d'Internet sans stigmatisation et sans tomber dans le sécuritaire.

Le Centre de documentation du CLPS des arrondissements de Mons-Soignies : un service à la disposition de tous les professionnels et futurs professionnels de la santé.

Outre l'aide méthodologique, l'accompagnement de projet, la mise en place de réseaux d'acteurs, les formations outils et méthodologiques, les séances d'informations thématiques, le Centre Local de Promotion de la Santé de Mons-Soignies offre un service documentaire important. Disposant d'un grand nombre d'outils

d'animation (jeux de plateau, supports multimédia), d'ouvrages et de dossiers pédagogiques sur des thèmes de santé très variés, tels que l'alimentation, les assuétudes, l'estime de soi, l'hygiène mais aussi le sida, la prévention des accidents, etc., le Centre de documentation est accessible à toute personne désireux mener un projet, une action, une animation en (promotion de la) santé, qu'elle soit professionnelle de la santé (PMS, PSE, infirmières, etc.) ou non (éducateurs, futurs enseignants, éducateurs, citoyen lambda, etc.).

A côté de ce travail d'appui aux acteurs du territoire, l'équipe de documentalistes propose des for-

mations ludiques et interactives qui permettent une réelle appropriation des outils présentés.

Horaires : lundi et mercredi de 14h à 17h et de 9h à 17h les autres jours ; (en-dehors de ces heures : sur rendez-vous).

Modalités de fonctionnement :

Caution : 5 € pour un ouvrage, 15 € pour un outil.

Durée du prêt : 15 jours.

Deux implantations :

30 rue de la Loi, 7100 La Louvière (Delphine Carlier et Antonella Deiana).

Rue des Arbalestriers 100, 7000 Mons (Jahida Rémichi) ■

DES PROFESSIONNELS EN RÉSEAU SUR LA TOILE

UN ESPACE D'ÉCHANGES ET D'EXPÉRIENCES AUTOUR DE LA QUESTION DE L'INTERNET ET DES JEUNES

Gwladys Vaillant

Suite au colloque « L'ordinateur, une dépendance ? », un groupe d'échanges, d'actions et d'expériences a vu le jour. Il rassemble des professionnels de la santé (la santé étant envisagée ici sous son angle global) préoccupés par la question de l'Internet et des jeunes. Cet article présente la naissance de cette initiative, avant de rendre compte du cadre de travail et, enfin, des actions de ce groupe.

Gwladys Vaillant est chargée de projets Point d'Appui aux écoles en matières d'assuétudes, CLPS Mons-Soignies et Animatrice du groupe Les Toiles.

Mots-clés

- Ordinateur
- Cyberdépendance
- Assuétudes
- Famille
- Jeunes
- Ecole
- Virtuel

Le groupe « Les Toiles » est actuellement composé de :

Katia Derycke et Katty Jaumotte
Régionale du CAL, Picardie laïque asbl - Rue de la Grande Triperie 44, 7000 Mons

Alain Legrand
Psychologue indépendant
Rue Victor Cuvelier 2,
7190 Ecaussinnes

Anne-Catherine Letroye
Service de prévention de la ville de Mons - Rue du Hautbois 56, 7000 Mons

De la genèse du projet

Il y a un an, nous nous questionnions sur une thématique tout à fait d'actualité : « Les nouvelles addictions ».

Un groupe de travail autour de la question de la dépendance à l'ordinateur, et plus particulièrement à l'Internet, est né. Nous avons baptisé ce groupe « Les Toiles » ...

Pourquoi ce nom ?

Selon Wikipédia, une toile synonyme de WWW (World Wide Web), « ou encore communément appelé le Web, est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet et qui permet de consulter, avec un navigateur, des pages mises en ligne dans des sites. L'image de la toile vient des hyperliens qui lient les pages web entre elles ».

Créer des liens autour de ce thème, c'est un des souhaits du groupe. Composé de psychologues, médiateurs scolaires, animateurs, travailleurs de rue, assistants sociaux, il organise des actions auprès des publics jeunes, adultes et autres professionnels.

Pour le groupe, Internet est avant tout un outil formidable, permettant l'éveil et la curiosité de chacun d'entre nous... Un espace de rencontre et de recherche en constante évolution avec son temps, un lieu où il paraît facile de créer des liens professionnels et personnels. Cependant des questions nous taraudent : quelle est la frontière entre le réel et le virtuel ? Où se situe la limite ? Quand peut-on dire

que nous basculons vers la dépendance ? Y a-t-il des signes ?

De notre cadre de travail

Les objectifs de ce groupe sont donc multiples :

- Avoir une démarche de prévention en milieu scolaire (jeunes et enseignants) et en milieu familial en ce qui concerne l'Internet (utilisation de l'ordinateur, dépendances,)
- Se concerter entre professionnels sur les dépendances à Internet, aux jeux vidéo, etc...

Ces objectifs peuvent se décliner différemment :

- Découvrir et proposer des outils déjà réalisés qui abordent le sujet.
- Créer des animations, des supports de communication, ou des outils pédagogiques à destination de divers publics cibles : les parents, les enseignants, les jeunes afin de permettre un regard critique sur l'utilisation des médias.

Le groupe a aussi besoin de se ressourcer et de connaître les professionnels qui interviennent auprès du public dans ce domaine; c'est pourquoi, nous organisons des rencontres avec des acteurs spécifiques du domaine des médias et autour de la découverte d'outils pédagogiques et ludiques.

De nos échanges à l'action

Au travers de la construction de supports de communication, le groupe souhaite avant tout :

- Proposer des pistes d'actions et des conseils et non pas des solutions toutes faites autour de la cyberdépendance et de l'utilisation de l'ordinateur (jeux vidéos, tchat) ;
- Sensibiliser et outiller les enseignants, les professionnels de l'enfance et les parents à la cyberdépendance (outils pédagogiques) ;
- Proposer des savoir-faire et des savoir-être sans être moralisateur : (conseiller aux parents les jeux, renseigner sur la gestion du temps, les filtres parentaux, ...)
- Appréhender les facteurs de risques ;
- Développer l'esprit critique des publics jeunes et adultes ;
- Lister les personnes ou organismes ressources qui permettent une réflexion autour de ce thème et peuvent traiter des situations de cyberdépendance.

Dans ce cadre, une initiative est menée dans une école secondaire autour de la cyberdépendance.

En effet, des animations autour du thème de la dépendance en général, permettront d'aborder plus particulièrement les usages d'Internet et de l'ordinateur. L'école met en place, lors des heures de cours, des activités animées par un service spécialisé en matière d'assuétudes en collaboration avec le PMS, et en pré-

sence de l'enseignant. Après concertation avec le Point d'Appui Assuétudes du Centre Local de Promotion de la Santé de Mons-Soignies, le service spécialisé en matière d'assuétudes, l'équipe éducative et le PMS, il a été décidé de créer sur le site de l'école un forum consacré au thème de la cyberdépendance et de permettre aux élèves d'interagir sur ce sujet. Un questionnaire sera rempli en ligne par les élèves pour aborder leur consommation de l'Internet sans jugement et de façon ludique.

Mais pour le groupe constitué, cela n'était pas suffisant. Effectivement, nous touchons les élèves dans le milieu scolaire mais qu'en est-il du milieu familial?

C'est pourquoi l'initiative se poursuivra avec les parents. Ceux-ci recevront par courrier un questionnaire qui abordera les usages de l'Internet à la maison autant pour les adultes que pour les jeunes qui y vivent...

Le groupe Les Toiles travaille à l'élaboration de ce questionnaire et s'inscrit dans cette dynamique d'animation dans les classes... Animations qui se construisent au sein du groupe.

Derrière ce travail d'animation, germe la volonté de créer un projet qui se poursuivra sur la prochaine année scolaire avec la même classe de jeunes... ■

Miria Melillo

Asbl MJT Espace Jeunes
Rue Ferrer 114,
7170 La Hestre

Françoise Taminiau

Indigo - Rue Sylvain Guyaux
62, 7100 La Louvière

Laetitia Pagniau

APP de La Louvière
Accrochage Scolaire
Rue du Gazomètre 50,
7100 La Louvière

Aurélien Henry

AMO Ancrage
Rue Lamir 27, 7000 Mons

Pour tout renseignement concernant ce groupe de travail, vous pouvez contacter le Centre Local de Promotion de la Santé des Arrondissements de Mons-Soignies : 064 84 25 25

Internet rend-t-il accro ?

Deschryver, Benoît et Rifaut, François, Editions Labor, 2005.



Dans cet ouvrage écrit à 4 mains, les deux auteurs, l'un assistant social et sexologue, l'autre gradué en sciences humaines appliquées et licencié en sciences de la famille et de la sexualité, se penchent sur le cas des utilisateurs « accros » d'Internet, particulièrement les usagers des jeux en ligne et des sites pornographiques ou des forums de rencontre. Les auteurs ne tombent jamais dans le discours sécuritaire et prohibitif. Selon eux, Internet est avant tout un médiateur. Les chapitres, présentés sous forme de questions, permettent une ébauche de réflexion, de réponse aux demandes des lecteurs.

Un livre « pratico-pratique » pour toutes les personnes, professionnelles ou non, qui souhaitent s'informer sur le sujet. ■

USAGE DE DROGUES EN COMMUNAUTÉ FRANÇAISE

QUOI DE NEUF DEPUIS 2006 ?

Miguel Rwubusisi et Maïté Pozza

Pour la quatrième fois, Eurotox publie un rapport socio-épidémiologique sur l'usage de drogues (légal et illégal) en Communauté française de Belgique. Ce document de 160 pages rend compte du cadre légal et organisationnel de la politique des drogues menée sur ce territoire, de la situation épidémiologique et des démarches menées en prévention, promotion de la santé et réduction des risques, et des débats sociétaux et politiques liés à ces sujets. Cet article présente les tendances épidémiologiques marquantes pour 2006 et analyse une évolution législative nouvelle instituant, entre autres, les Points d'appuis.

Miguel Rwubusisi et Maïté Pozza sont chargés de projets à Eurotox asbl.

Mots-clés

- Eurotox
- Drogues
- Cadre légal
- Epidémiologie
- Prévention
- Promotion de la santé
- Milieux festifs
- Prison
- Points d'appuis

1 Le milieu festif correspond aux différents événements couverts par les acteurs de réduction des risques liés à l'usage de drogues. En 2006, des données ont été récoltées auprès de 2313 personnes lors de 76 événements et ce, grâce à 12 associations.

2 Attention : il s'agit des personnes qui ont eu un contact direct avec l'une des associations de Réduction des risques, et non pas de l'ensemble des personnes présentes dans le milieu festif

LES TENDANCES ÉPIDÉMIOLOGIQUES MARQUANTES

L'usage des drogues dans des groupes spécifiques

En milieu festif¹

De 2003 à 2006, parmi les personnes rencontrées à l'occasion d'actions de réductions de risques en milieu festif de la Communauté française et à Bruxelles, on constate une augmentation de 9% d'usagers de drogues (en ce compris l'alcool)². A l'analyse de l'évolution des produits, on constate une diminution de la consommation (au cours de l'événement) du cannabis et de l'ecstasy et une augmentation de la consommation du speed, des amphétamines et de l'alcool.

En 2006, hormis l'alcool et le tabac, le produit le plus consommé est le cannabis (28% des personnes rencontrées). Les usagers de drogues par injection représentent moins de 3% des personnes rencontrées.

En rue³

Parmi les personnes rencontrées lors des opérations Boule-de-Neige, on constate

une très légère diminution d'usagers de drogues (en ce compris l'alcool) de 2003 à 2006. La consommation du cannabis, de la cocaïne, de l'héroïne et de la méthadone illégale est relativement stable depuis 2003, contrairement aux autres produits, dont la consommation historique tend à diminuer.

En 2006, le produit le plus consommé est le cannabis (75% des personnes rencontrées). Les injecteurs représentent 53% des personnes rencontrées.

Plus de la moitié des personnes rencontrées (58%) déclarent avoir fait le test de dépistage du sida.

En prison⁴

Un peu moins d'un tiers (30%) des personnes rencontrées déclarent avoir consommé de la drogue (hors alcool) en milieu carcéral. Il s'agit principalement du cannabis, de l'héroïne et des médicaments (somnifères, tranquillisants). Les injecteurs représentent 4% des personnes rencontrées.

Moins d'un tiers (29%) ont fait le test de dépistage du sida. Notons que 9% des personnes rencontrées se sont fait tater en prison.

L'indicateur de demandes de traitement ⁵

En 2006, l'âge moyen des personnes ayant fait une demande est de 33 ans (min. 14 - max. 76 ans). Les demandes sont faites par une majorité d'hommes (79%) et de belges (67%). Environ un demandeur sur trois (28%) ne possède pas de diplôme ou a terminé uniquement le niveau primaire. Un quart (16%) des demandeurs déclarent ne pas avoir de source de revenu ; 31% bénéficient d'un revenu de remplacement, 26% relèvent du chômage, 22% dépendent d'un tiers (famille, amis) et 19% sont autonomes. Deux tiers des demandeurs (68%) disposent d'un logement et 34% vivent seuls.

Les opiacés restent à l'origine de la moitié des demandes (50%) suivis de l'alcool (19%), du cannabis (13%) et de la cocaïne (12%). L'âge moyen de la première consommation du produit principal, chez les personnes qui ont fait une première demande de traitement, se situe aux alentours de 18 ans.

Prix des drogues en rue ⁶

A travers les chiffres globaux, nous observons une augmentation du prix de tous les produits, excepté l'héroïne. Dans certaines régions, on a pu observer en été des prix particulièrement bas pour celle-ci, attirant d'ailleurs l'attention des médias. Cette tendance isolée, bien qu'interpellante, doit être interprétée avec une grande prudence. En effet, aucune information n'était disponible sur la quantité du produit vendu ni sur sa qualité. De plus, d'autres facteurs interviennent, tels le « packaging ». Autrement dit, un « pakson » n'a pas nécessairement le même poids à Bruxelles qu'à Namur. Le prix varie aussi selon la source d'achat et la disponibilité du produit.

A terme, grâce à ces données, nous souhaitons affiner l'axe « santé publique » afin de mieux comprendre le rôle du prix des drogues sur le comportement des

usagers et en déduire ainsi l'accessibilité des drogues.

LA PRÉVENTION DES ASSUÉTUDES EN MILIEU SCOLAIRE : RÊVE OU RÉALITÉ ?

Le rapport 2007 consacre un chapitre important à l'actualité législative de l'année. Il propose, par exemple une analyse détaillée de la circulaire créant les désormais célèbres « Point d'appuis ».

La prévention des assuétudes à l'école a donc à présent sa circulaire, qui est une initiative commune aux ministres Arena (alors aux manettes tant à la présidence qu'à l'enseignement en Communauté française) et Fonck (ministre de la santé en Communauté française)⁷. Cette réappropriation de la responsabilité de la prévention des assuétudes par l'école dans l'école (plutôt que « par le ministère de l'Intérieur » dans l'école) était déjà souhaitée dans la note politique fédérale de 2001 sur l'usage de drogues. Autant dire qu'elle est la bienvenue !

Les quatre points suivants sont abordés par la circulaire :

A. L'approche de la prévention des assuétudes en milieu scolaire

Pour commencer, l'intervention d'adultes-relais auprès des élèves est préconisée (enseignants, directions, éducateurs, médiateurs, PSE et PMS), en plus des acteurs de promotion de la santé proprement dits.

B. Les objectifs de la prévention en matière d'assuétudes

On trouve dans ce paragraphe l'idée déjà ancienne de favoriser le développement et la confiance en soi du jeune afin qu'il puisse se responsabiliser et se positionner face à la consommation de drogues. Exit les messages qui prônent l'abstinence pure et simple et ont fait preuve d'inefficacité.

eurotex

Eurotox remplit depuis 2000 les missions d'Observatoire Socio-Epidémiologique Alcool-Drogues en Communauté française de Belgique et de Sous-Point focal belge de l'observatoire Européen des Drogues et Toxicomanies (OEDT).

Avenue Emile de Béco 67,
1050 Bruxelles
02 644 22 00
eurotex@skynet.be

3 La rue correspond aux opérations Boule-de-Neige dites « classiques » coordonnées par l'asbl Modus Vivendi. En 2006, 3 opérations ont été menées et ont permis de rencontrer 357 personnes.

4 Une enquête a été menée en 2006 dans toutes les prisons belges et a permis d'interviewer 10% de la population carcérale. TODTS S., HARIKA F., POZZA M., LECLERCQ D., MICALESSI M., *Usage de drogues dans les prisons belges, monitoring des risques sanitaires 2006*, Modus Vivendi, Bruxelles, 2007.

5 Il s'agit d'un des 5 indicateurs épidémiologiques créés par l'Observatoire Européen des Drogues et Toxicomanies (OEDT), constitué de 20 variables. Il permet d'avoir une estimation du nombre et du profil de personnes ayant fait une demande de traitement auprès d'un centre spécialisé en toxicomanies et donne une image du paysage des centres spécialisés. En 2006, pour la Communauté française et Bruxelles, 3754 demandes ont été enregistrées dont 587 premières demandes.

C. *Les méthodes et les critères de qualité de l'action préventive*

Dans l'ensemble, la circulaire semble donc inspirée par des « méthodes qui proscrivent le recours à l'émotionnel et au sensationnel, à la peur et à la menace ». On notera avec intérêt le souci d'information des parents et des familles afin d'assurer la continuité et la cohérence du discours des adultes.

D. *Les structures et les services-ressources en Communauté française*

Parmi les relais associatifs proposés par la circulaire, on note la création de « points d'appui » prévus dans les CLPS⁶, lesquels sont au nombre de 9. Les autres relais sont, outre les « associations actives dans le domaine de la

prévention », les deux FEDITO, mais encore des « acteurs spécialisés » menant de « nombreuses actions préventives ». C'est entre ces « acteurs spécialisés » et les établissements scolaires (y compris les structures PMS et PSE) que le gouvernement entend renforcer la collaboration via les points d'appui. Ceux-ci auront aussi la tâche concrète de réaliser un « Guide pratique de l'intervention associative en matière de prévention des assuétudes en milieu scolaire ».

La tâche est ample, et il faut espérer que les moyens alloués seront à sa hauteur, car il n'a été prévu à la base qu'un APE/ACS (et pas toujours à plein-temps), fourni par la région pour chaque point d'appui, ce qui risque de réduire leur marge de manoeuvre. ■

6 Eurotox, en tant que Sous Point Focal belge, réalise chaque année une enquête sur le prix réel des drogues en rue et ce, grâce à la centralisation par les associations de première ligne de données fournies par les usagers. Dans la mesure du possible, 10% du public des associations est interrogé.

En 2006-07, nous avons obtenu des informations pour 4 partenaires à Bruxelles, 4 dans le Hainaut, 1 à Liège, 1 à Namur. Notons que certaines limites dans l'enquête doivent nous pousser à faire un examen prudent des résultats (la petitesse des échantillons, l'estimation visuelle du poids, le manque d'information sur les conditions d'achat et sur la qualité des produits).

7 Circulaire n° 1552 (19/07/2006).

8 Centres Locaux de Promotion de la Santé.

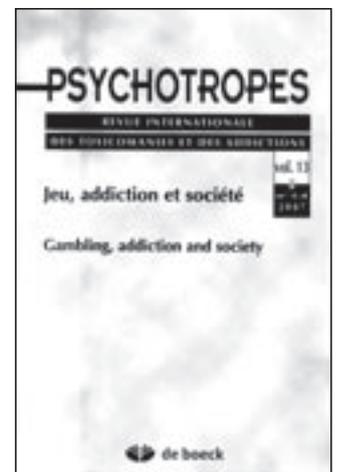
Jeu, Addiction et société

in *Psychotropes. Revue internationale des toxicomanies et des addictions* - Vol. 13, n° 3-4, 2007.

La revue *Psychotropes* traite des différentes conduites de dépendance et des problématiques qui en découlent. Elle a pour axe central l'étude de l'usage et de l'abus des « drogues ». Elle tente de rendre compte des grands courants de pensée, mais également de l'extrême diversité des pratiques suscitées à travers le monde par l'effort de recherche, de prévention et de soin.

Sa livraison de décembre 2007 a pris corps autour d'une journée d'étude organisée au Centre Médical Marmottan en janvier 2007, complétée par d'autres contributions afin de constituer ce dossier sur l'articulation entre « Jeu, addiction et société ».

Dans ce numéro, l'article de Camélia Louachen, Laurent Plancke et Martine Israël (p. 153-175) rapporte les résultats d'une enquête exploratoire faite auprès de 444 collégiens quant à leurs attitudes et temps passé devant écrans (internet, jeux vidéo, télévision). L'étude met en exergue l'importance du « contrôle parental qui, lorsqu'il est absent, tend à accroître le risque d'avoir un usage excessif des écrans ». Elle souligne aussi que « l'utilisation d'internet s'inscrit dans les nouveaux modes de sociabilité des jeunes : quatre sur cinq utilisent la toile, souvent ou très souvent, pour discuter, participer à des forums ou *chater*. Si l'on ajoute à ces modes de communication la téléphonie, il est possible de confirmer le besoin très fort des jeunes d'être en lien avec leurs pairs ». Les auteurs proposent de mener ce type d'enquête sur un échantillon de plus grande taille et suggèrent que des « programmes de réduction des risques (auprès des jeunes) soient mis en oeuvre en association étroite avec leurs parents ». ■



Les Cahiers de Prospective Jeunesse : titres parus

	N°	
1996	1	Pratiques judiciaires en matière de consommation de produits illicites
1997	2	Privé ou public : quels espaces de liberté ?
	3	Ecole et prévention (tome 1)
	4	Ecole et prévention (tome 2)
	5	Les situations des jeunes adultes (18 - 25 ans)
1998	6	Ecole et prévention (tome 3)
	7	La question du plaisir, le plaisir en question (tome 1)
	8	La question du plaisir, le plaisir en question (tome 2)
	9	La question du plaisir, le plaisir en question (tome 3)
1999	10	La question du plaisir, le plaisir en question (tome 4)
	11	Economie souterraine ou économie des exclus ? (tome 1)
	12	Economie souterraine ou économie des exclus ? (tome 2)
	13	Drogues et prison (tome 1)
2000	14-15	N° double — Drogues de synthèse : de la prévention des risques aux risques de la prévention (actes de la journée d'étude d'Eurotox du 3.12.1999)
	16	Drogues et prison (tome 2) et Eco. souterraine ou éco. des exclus (tome 3)
	17	Drogues et cultures
2001	18	Cannabis et autres drogues : la dépénalisation en questions (tome 1)
	19	Les alicaments : entre nutriments et médicaments
	20	Cannabis et autres drogues : la dépénalisation en questions (tome 2)
	21	Cannabis et autres drogues : la dépénalisation en questions (tome 3)
2002	22	La famille (tome 1)
	23	Le secret professionnel
	24	La famille (tome 2)
	25	Ecole (tome 1) : radioscopie du monde enseignant
2003	26	Monde du travail et psychotropes
	27	La réduction des risques (tome 1)
	28	La réduction des risques (tome 2)
	29	Ecole (tome 2) : à l'école des jeunes
2004	30	Contextes et consommations
	31	Santé et prévention : braderie ou promotion ?
	32	Actes du colloque « jeunes et alcool » du 18 mai 2004
	33	Le tabac
2005	34	Santé et communication : info ou intox ?
	35	Fête et psychotropes
	36	Pauvreté, contrôle social et (dé)stigmatisation (tome 1)
	37	Pauvreté, contrôle social et (dé)stigmatisation (tome 2)
2006	38	Enjeux de lois
	39	Dépendances : assuétudes, addictions, toxicomanies... ?
	40	Quand la prison s'ouvre... aux partenariats
	41	Soigner les usagers de drogues 1970-2006
2007	42	Parents-enfants : quand la justice s'en mêle
	43	Soutien à la parentalité : les besoins
	44	Soutien à la parentalité : les ressources
	45	Précarité et réseaux
2008	46	Représentations, préjugés, stéréotypes : des leviers pour agir
	47	Ordinateur, une dépendance ?

Sommaires : www.prospective-jeunesse.be/cahiers

Commandes : 02 512 17 66 ou cahiers@prospective-jeunesse.be

S O M M A I R E

Editorial

Etienne Cléda

1

DOSSIER : ORDINATEUR, UNE DÉPENDANCE ?

INTERNET ET LES JEUX EN LIGNE : QUELLE
PRÉVENTION POUR LES NOUVELLES ADDICTIONS ?

ACTE DE LA JOURNÉE D'ÉTUDE DU 27 NOVEMBRE 2006
ORGANISÉE PAR LE CLPS MONS SOIGNIES

- De la réflexion à l'action : genèse d'un colloque
autour de la cyberdépendance
Queenie Halsberghe et Stephan Luisetto (CLPS Mons-Soignies) 2
- L'addiction aux jeux vidéo, ou comment tenir le monde
dans son poing fermé
Michael Stora (Observatoire des Mondes Numériques
en Sciences Humaines) 6
- Jeu pathologique : une nouvelle pathologie addictive ?
Laurence Aufrère (jeu-responsable.ch - Suisse) 14
- L'appropriation des nouveaux médias et des nouveaux
modes de communication chez les jeunes de 12 à 18 ans
Patrick Verniers (Média-Animation) 16
- Enrichir le débat à partir d'expérience
Chloé Deltour (CLPS Mons-Soignies) 20
- Parents et ados face à la cyberdépendance :
quelques réflexions nomades d'un thérapeute d'enfant
Pascale Gustin (SSM « Le Chien Vert ») 22
- Parole des Joueurs Anonymes
Jacques Pirene 26
- Educaunet : un outil de sensibilisation aux risques
liés à l'usage d'internet
Antonella Deiana (CLPS Mons-Soignies) 27
- Des professionnels en réseau sur la Toile : un espace d'échanges et
d'expériences autour de la question de l'Internet et des jeunes
Gwladys Vaillant (CLPS Mons-Soignies) 28

RAPPORT EUROTOX 2007

- Usage de drogues en Communauté française.
Quoi de neuf depuis 2006 ?
Miguel Rwubusisi et Maïté Pozza (Eurotox) 30