





assistant numérique personnel, lecteur MP3, radio, appareil photographique numérique, connexion Internet...

Raisonnant à travers la catégorie d'écran (l'écran apparaissant ici comme ce qui fait série parmi les TIC), Lipovetsky et Serroy¹⁰ notent qu' « on est passé en moins d'un demi-siècle³⁵ -1.0,e2 b

l'écran à « la nouvelle puissance planétaire de l'écranosphère, à l'état

4. Internet

4.1. Définition et origines

Après avoir fait mention des principaux médias ayant marqué l'histoire de la modernité industrielle, il nous faut à présent insister sur la place – centrale – occupée actuellement par Internet dans le champ des TIC. Tout d'abord, derrière un vocable qui fonctionne aujourd'hui comme un mot-valise, il ne nous paraît pas inutile de clarifier quelques notions. Abréviation de l'anglo-américain *International Network*, Internet (abrév. : Net) est un réseau mondial de réseaux d'ordinateurs qui utilisent un protocole de communication commun (TCP/IP)¹³ pour obtenir l'interopérabilité entre réseaux utilisant des protocoles différents (Unix, Windows, Linux...). Avec Internet, les

téléphone mobile – a ainsi fait grande concurrence à la lettre manuscrite, sans pour autant la faire disparaître. Et, depuis plusieurs années maintenant, le volume mondial de courrier électronique dépasse celui du courrier papier.

Les forums de discussion

Conjointement au Web et au courrier électronique, les forums de discussion (*newsgroups*)





Les réseaux sociaux numériques

Enfin, les réseaux sociaux numériques (*social networks*) ne manquent pas d'occuper une



Dans la course à la performance technique, Sega (abréviation de Services Games) – le grand concurrent de Nintendo parmi les éditeurs de jeux vidéos – diffuse en 1990 en Europe une console de salon (Megadrive) aux effets graphiques et à la puissance de calcul plus élaborés que la NES de Nintendo²⁹

européen depuis 2005 au plus tard), on citera la Playstation 3, la Xbox 360 (de Microsoft) ou encore la Wii (de Nintendo).

Parallèlement au développement du parc des consoles de salon, les ordinateurs personnels se sont progressivement imposés dans l'industrie vidéoludique. Ainsi, distribué en 1977,



et des métropoles sur les zones rurales (les chiffres contemporains confirment ces constats). A ce sujet, les études sur le « fossé numérique »³⁸ ont mis en exergue les raisons économiques (coûts d'utilisation) et scolaires (analphabétisme) du non-équipement. Aussi, si la métaphore du « molair

taux d'équipement informatique avec connexion Internet (près de 60 %) dépasse celui de la télévision. A la lecture de ces chiffres, on constate clairement une démocratisation de

un carnet de bord (33 %), le téléchargement de films (32 %), la possession d'un carnet de bord (32 %) et la participation à des forums de discussion (15 %). Enfin, parmi les sites



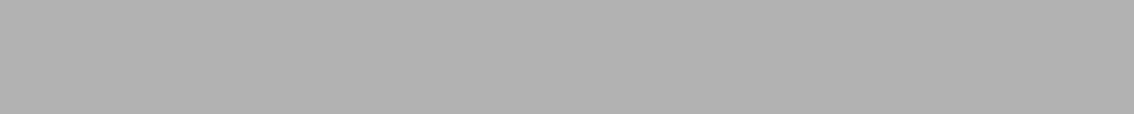




8.

De la construction de soi 34 l'heure d'Internet

de socialisation. Si l'individu est devenu l'acteur de sa propre socialisation, dans le même temps personne ne peut totalement s'inventer comme il le souhaite. Ne disposant que de quelques cartes en mains, chacun doit composer avec une série de dimensions de la vie sociale (héritage social...). Si cette dialectique (i.e. un «constructivisme relativisé») relève du truisme, il peut arriver qu'elle s'invalide dès lors même que la construction de soi est ici médiée par les nouveaux espaces numérisés. A travers deux applications, voyons comment Internet rend possible ce qu'on peut appeler un «constructivisme (plus ou moins) absolu» de soi. (1) Le *bavardage en ligne*. Si on accepte de laisser de côté les messageries



par l'utilisateur. (1) En transformant le chat en une plateforme de rencontres, Draelants⁷⁷ note que c'est la conception du dialogue pluriel correspondant à l'idée de base du concepteur d'*Internet Relay Chat* (i.e. la référence en matière de protocoles de *chat*) qui est ici mise en tension par certains utilisateurs. (2) Sollicité par le site de ventes aux enchères *eBay* à produire une analyse des comportements d'achat de ses utilisateurs (2007, *Le monde d'eBay*, « *le goût du jeu, l'appât du gain* »), le psychanalyste Serge Tisseron a par exemple noté que loin d'uniquement chercher à faire des affaires, la recherche d'une rencontre comptait aussi parmi les logiques d'usage du dispositif. (3) En devenant habiles dans la pratique des jeux vidéo, le même Tisseron⁷⁸ note que les filles – rappelons l'hiatus entre les représentations culturelles que véhiculent leurs agences de socialisation et les représentations culturelles





Malheureusement, le concept de « cyberdépendance » s'inscrit dans cette dynamique, il peut même être qualifié de cas d'école. En effet, une quantité impressionnante de termes ont été créés à ce sujet ces dernières années, principalement anglo-saxons : *Internet addiction, cyberaddiction, internetomania, netcompulsion, pathological internet use, problematic internet use, compulsive internet use, netaholic, net addiction, computer-mediated communication addiction, internet dependency, Internet addictive behavior, etc*^{90/91}. Nous assistons à un véritable festival des néologismes ! Peut-être coTpt-il intéressant et conscientisant d'en faire un lexique, mais il est surtout urgent de se demander pourquoi une telle frénésie⁹².

1.1. Le concept de « cyberdépendance »

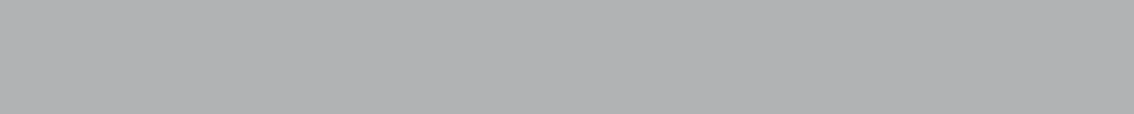
Tout a commencé aux États-Unis dans le courant des années quatre-vingt-dix, période durant laquelle les universités américaines ont constaté l'utilisation massive faite de l'Internet par

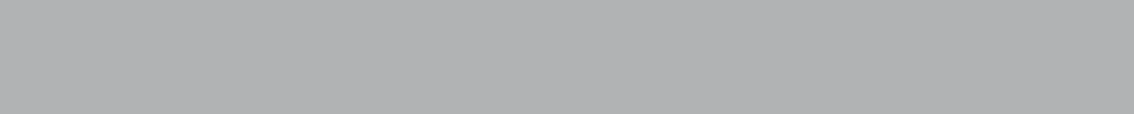


Nous constatons encore une fois que la question n'est pas simple. Il s'agit à la fois de faire reconnaître la souffrance de sujets confrontés à une « aliénation », par les professionnels, les proches et les pouvoirs publics, sans rentrer dans un cycle d'infirmité progressive et sans déresponsabiliser personne à la place qui est la sienne.









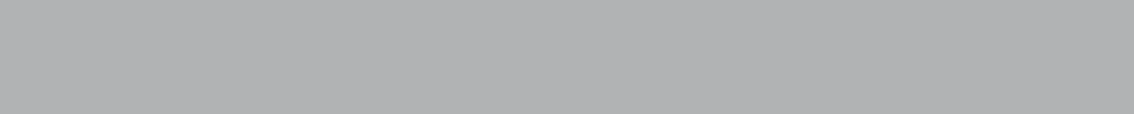
Notons enfin que la « cyberdépendance » n'est pas répertoriée dans les manuels internationaux de classification des maladies tels que le CIM 10 de l'OMS ou le DSM-IV-TR de l'APA.

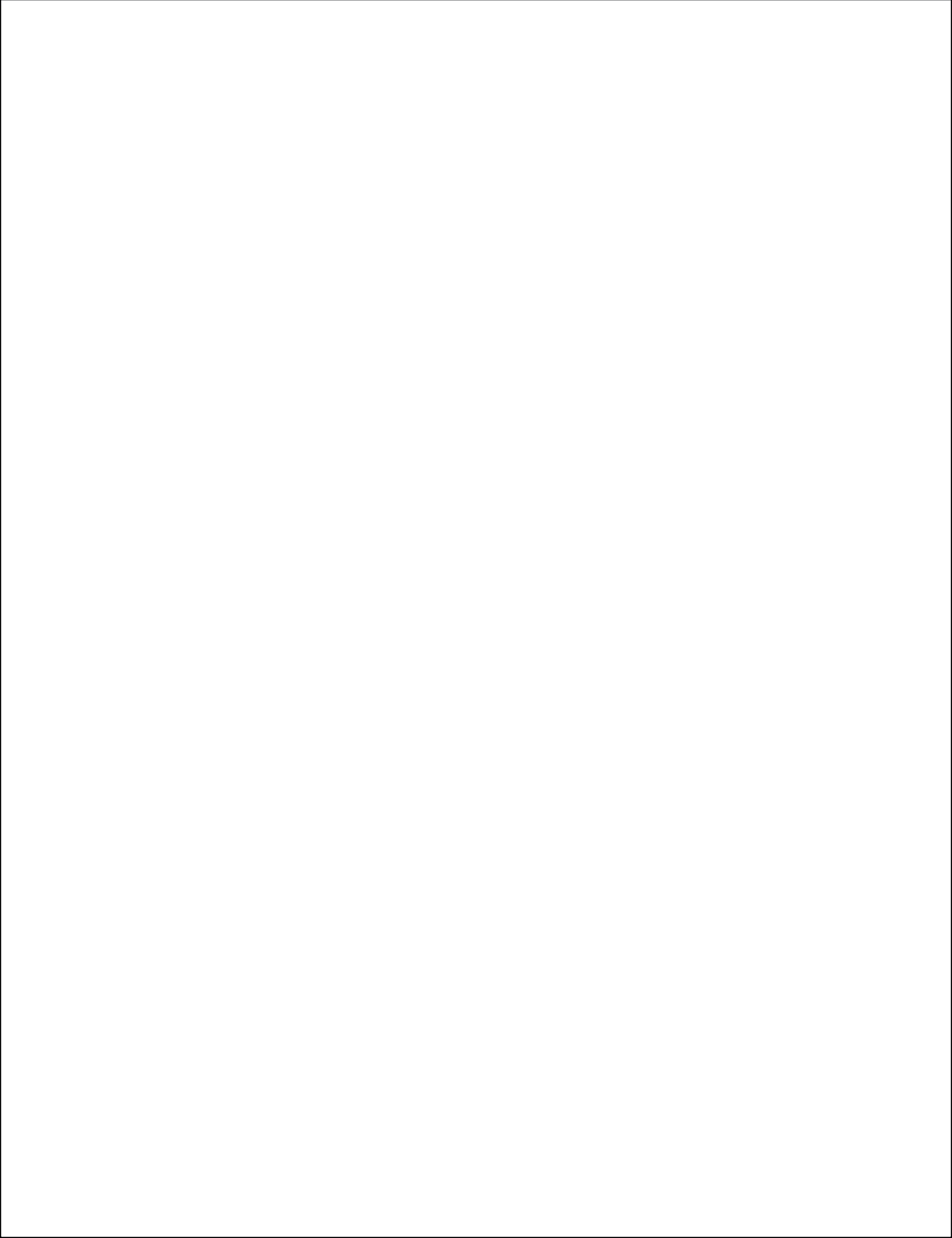
2.1. Les grilles diagnostiques¹¹⁸

Aviel Goodman développe en 1990, dans l'article *Addiction : definition and implications*



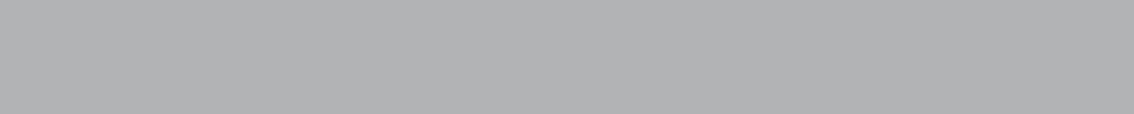
Block (2008)¹³¹, dans sa proposition d'inclusion de « l'Internet Addiction » dans le DSM-V, reprend les catégories de Young. Il résume en expliquant que celle-ci inclut les usages *online and/or offline* de l'ordinateur et décrit trois sous-types : (1) le jeu excessif ; (2) la dé-
»argee56[ete56[et nec-Roizaa5Tmual63[ds63[dsualTextFd 4252 4(a(atégs lizpoeteme)2a)s. Tdmf9











autres pays, montre que l'âge moyen de ceux-ci est de 23 ans. La moitié d'entre eux sont encore aux études et 10 % sont à la recherche d'un emploi.

Ceci nous amène à penser que les contingences matérielles, psychosociales et adminis-

4. Approche statistique et essais de modélisation

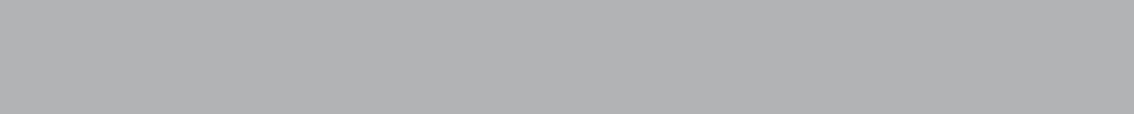
Avant de présenter différents modèles explicatifs, d'obédience cognitivo-comportementaliste, de ce que nous appelons les usages problématiques des TIC (principalement Internet et les jeux vidéo), nous développerons les résultats d'un certain nombre de travaux basés sur une approche statistique. Ceux-ci sont organisés en fonction de grandes thématiques fréquemment associées aux TIC (*les passions, l'isolement social, les comorbidités, les spécificités des TIC*). Ce passage en revue, à l'allure impressionniste, nous permettra de mieux comprendre et de pouvoir discuter en connaissance de cause les essais de modélisation.

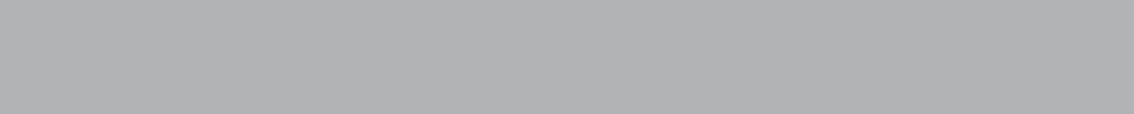
4.1. Internet et les jeux vidéo comme passion

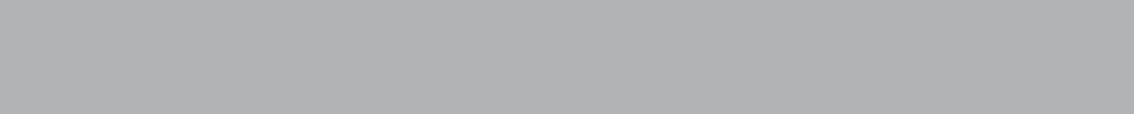
Vallerand et coll.





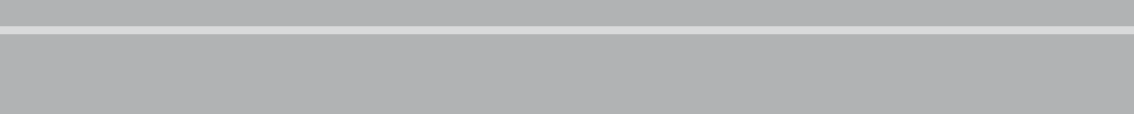






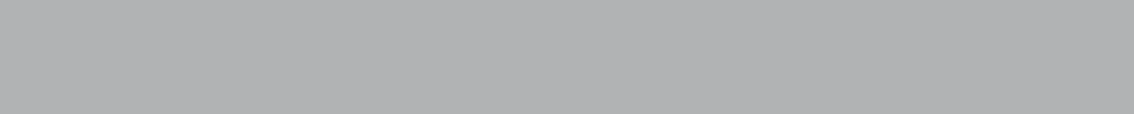








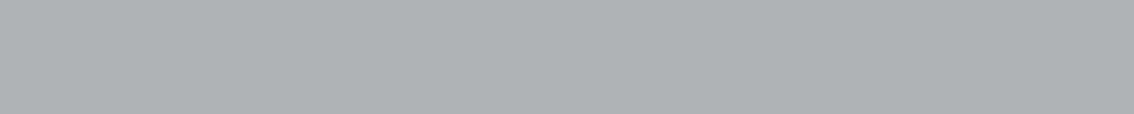
ils ne se montrent pas spécialement stressés par le travail scolaire et ne changent pas plus d'école que les autres. Notons néanmoins que les joueurs présentent plus d'absentéisme, alors que ce n'est pas le cas des amateurs de télévision.



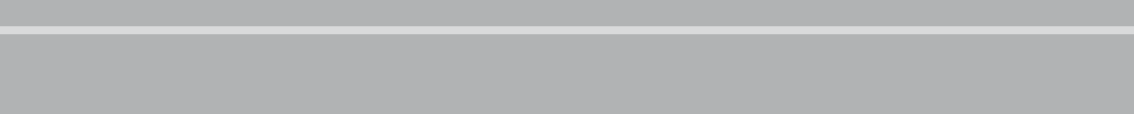
matière clinique, l'étiologie est généralement à envisager dans une logique du cas par cas lorsque nous voulons appréhender les situations dans toute leur complexité.

Tout d'abord, constatons que la fréquentation assidue des mondes virtuels est généralement associée à une volonté plus ou moins consciente d'échapper à la réalité. Les passions obsessives pour les jeux vidéo résulteraient d'abord d'*un refus de l'investissement du monde réel comme espace de réalisation de soi*²⁴

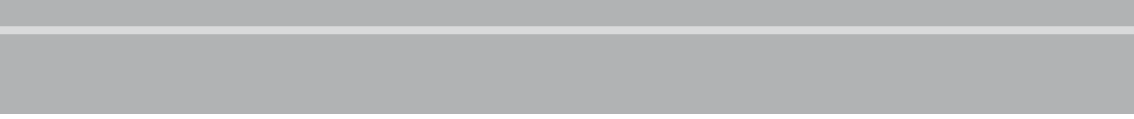


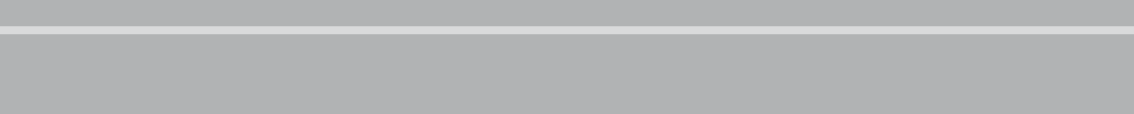


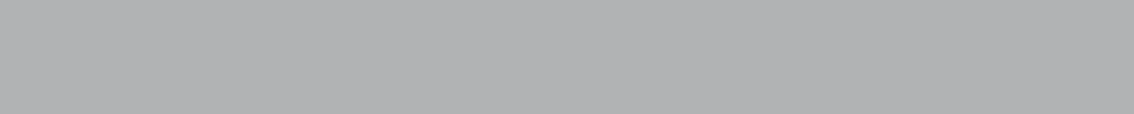
Carole Rivière, tout en insistant sur les aspects particuliers de chaque situation de passion obsessive pour Inter



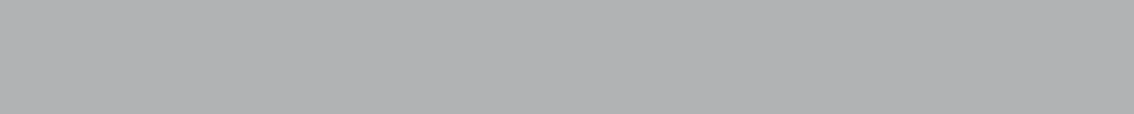












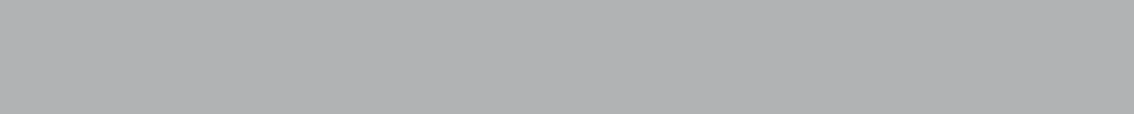


rajouter à cela une forme de désensibilisation aux situations d'agression (elles se banalisent). Autrement dit, la modification de ces schèmes de connaissances à valence agressive modifie la structure de personnalité du sujet (variables personnelles du modèle à court terme). Celui-ci est plus agressif que ce qu'il n'aurait été s'il n'avait pas joué autant aux jeux vidéo. Cette modification de la personnalité a des répercussions sur la façon dont l'entourage va répondre au sujet, il y a création d'un cercle vicieux.

Exposition répétée à des jeux vidéo violents :
Apprentissage, répétition et renforcement des
structures de connaissances liées à l'agression.

Attitudes et

Le GAAM a été testé par ses concepteurs dans deux expériences différentes, l'une sur le court et l'autre sur le long terme. Celles-ci démontrent à leurs yeux la pertinence du modèle. C'est ainsi qu'ils constatent que, en « laboratoire », les étudiants (227 élèves de première année en psychologie dans une université américaine) qui ont joué à des jeux vidéo violents ont des comportements plus agressifs que ceux qui ont joué à des jeux vidéo non violents. De la même façon, dans une seconde expérience, les étudiants qui ont le plus joué à des jeux vidéo violents dans les années qui précèdent le testing sont plus que les autres engagés dans des comportements ou interactions violents. Selon les auteurs, l'impact de la variable





... En revanche, ces jeux risquent de troubler davantage les enfants dont les parents sont eux-mêmes marginalisés, exclus du lien social, déculturés et dévalorisés : les « valeurs » proposées par ces jeux risquent alors de rencontrer un terrain d'autant plus facile à occuper que peu de repères fiables et sécurisants y auront été préalablement installés. Mais est-



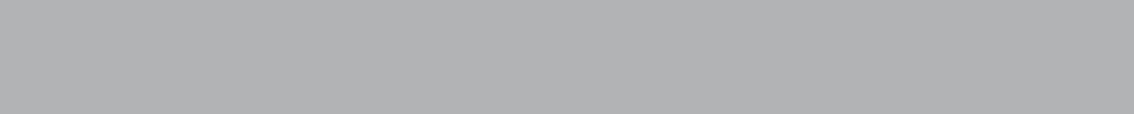


pouvoir fixer des limites claires³³⁸ ; les normes PEGI³³⁹ constituent une aide précieuse dans ce sens. Elle implique également qu'une communication entre parent et enfant permette ce que nous pourrions appeler la coconstruction de sens autour de ces usages et de ces contenus. Les questionnements, les émotions, les excitations que l'enfant va rencontrer doivent pouvoir trouver des mots et s'inscrire dans un contexte de signifiants qu'il construira avec ses pairs, mais aussi avec ses parents. Les compétences techniques de l'enfant (parfois









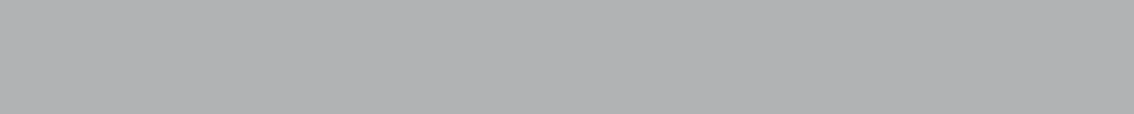




79. Internet c'est vous : les nouvelles pratiques de l'Internet social (2008), Bruxelles, Média Animation.
80. Jauréguiberry F. (2002), « Internet comme espace inédit de construction de soi », in Jauréguiberry F., Proulx S. (dir.), *Internet : nouvel espace citoyen ?*, Paris, L'Harmattan, pp. 223-244.
- 81.







8. Generalized Problematic Internet Use Scale (GPIUS) – Caplan (2002)

Indiquez votre niveau d'accord ou de désaccord avec l'énoncé, sur une échelle allant de 1

