

LES DANGERS DE LA CYBERADDICTION ?

LE 22 JUILLET 2010 JEAN-NOËL LAFARGUE

Un nouveau projet de loi prévoit de lutter contre la "cyberaddiction". Mais cette dernière existe-t-elle ? N'est-elle pas qu'un nouvel épisode de l'inflation législative ? Cette initiative est en tout cas révélatrice d'une angoisse parentale vieille comme le monde.

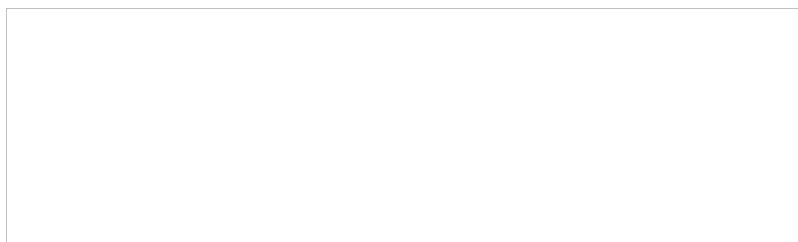
Internet a eu un effet secondaire désastreux et tout à fait mesurable : l'inflation législative.

Une irrépressible inflation législative

Autrefois, l'activité des députés se découvrait dans le Journal Officiel de la République Française, un document totalement public mais à qui personne, dans la pratique, n'accédait. Et puis il y a eu Internet, avec des sites officiels tels que **Journal-officiel, Assemblée – Nationale** et **Legifrance**, et d'autres moins officiels tels que **Députés Godillots** et **Nos Députés**. Avec ces sources, la surveillance de l'activité des députés n'est plus une affaire de politiques et de journalistes, ça devient un loisir ouvert à qui le veut. **Les députés qui assumaient leur mandat sans jamais rien faire étaient autrefois les plus protégés, aujourd'hui ce sont les plus exposés**, on peut vérifier qu'un tel rate toutes les séances, n'a posé que deux questions en cinq ans et n'a participé à aucun projet de loi. Cette surveillance du député est parfois injuste, car elle ne porte pour l'essentiel que sur ce qui peut être comptabilisé, or on peut imaginer que, comme dans de nombreux métiers, il n'y a pas que ce que l'on compte qui compte.

Reste que nos parlementaires, fragilisés, stressés (notamment depuis l'épisode Hadopi), se sentent forcés de déposer projet de loi sur projet de loi et de s'inscrire à mille et un groupes parlementaires. Les lois s'accumulent, doublonnent, se contredisent, suivent l'actualité sans distance (« *un fait divers, une loi* », comme l'écrit **Maître Eolas**) et s'avèrent souvent complètement inapplicables, au point que nombre d'entre elles ne sont pas promulguées (c'était le cas de 60% des lois votées depuis 2006, selon *Le Canard enchaîné* du 27/08/2008) ou ne sont pas applicables du fait de décrets évasifs quand aux moyens à employer pour les faire respecter.

On peut craindre qu'il naisse de tout ça une grande confusion et une incompréhension entre les législateurs, les instances juridiques et les citoyens.



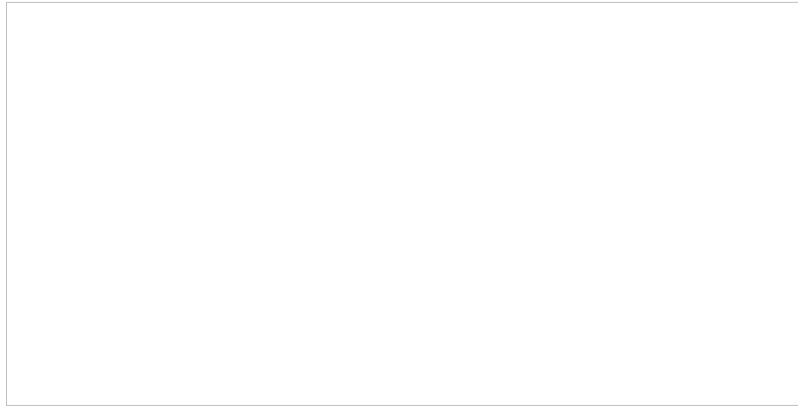
Une énième loi contre les dangers des nouvelles technologies

Le 2737^e épisode de cette tragédie¹ qu'est notre démocratie vient d'être enregistré auprès du président de l'Assemblée nationale mardi dernier, il s'agit d'**un projet de loi** « *visant à mieux garantir le droit à l'éducation à la santé, à responsabiliser les pouvoirs publics et les industries de jeux vidéo dans l'éducation à la santé et la protection des enfants et des adolescents contre la cyberaddiction* »².

Plutôt œcuménique, ce projet de loi émane d'un peu tous les bords politiques (quoique majoritairement à gauche me semble-t-il) et a été forgé à l'occasion d'une session du « parlement des enfants » : les scolaires d'une classe d'école primaire d'un village de l'île de la Réunion se prononcent pour qu'on les empêche d'abuser du jeu vidéo.

Cette situation confirme à mon sens une intuition que j'ai toujours eue : quand on demande aux enfants de « jouer aux grands » (citoyenneté, réponse à des concours), ces derniers font des propositions qui **se rapportent à ce qu'ils savent ou croient qu'on aimerait qu'ils veuillent plutôt qu'à ce qu'ils voudraient eux-mêmes**. Le rapport qui sépare l'autorité pédagogique (parents, enseignants) de l'enfant pousse ce dernier à répondre à ce

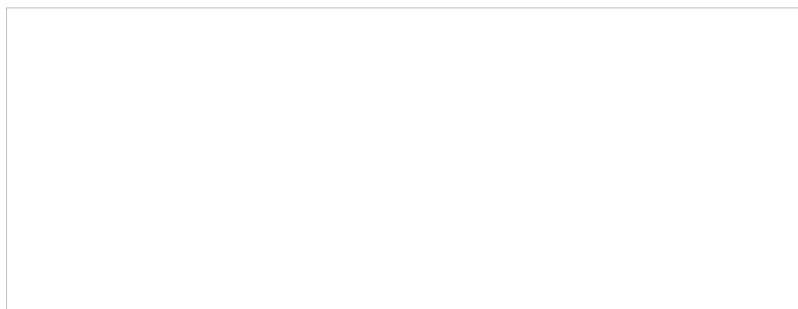
genre de sollicitation de manière impersonnelle.



La cyberaddiction existe-t-elle vraiment ?

Si ce projet de loi passait, il ferait entrer la notion de **cyberaddiction** dans le code civil, sans la moindre justification scientifique de la réalité effective d'une pratique pathologique du jeu vidéo chez les enfants, malgré une description parfaitement effrayante : « *Les conséquences sont alors très graves : fatigue visuelle, asociabilité, agressivité, nervosité, vertiges, troubles de la conscience et de l'orientation, voire crises d'épilepsie et nausées, repli sur soi, échec scolaire, perte de la notion du temps, déshydratation et sous-alimentation* ». On se croirait dans un mauvais épisode de la série *L'Instinct*.

Pourtant, aucune étude en psychiatrie ou en psychologie n'a donné de consistance à ce poncif du jeu vidéo qui rendrait forcément « accro »³ et aurait, le cas échéant, une nocivité comparable à celle du tabac, de l'alcool, ou encore des jeux d'argent... que l'on vient de libéraliser sur Internet.



La « cyberaddiction » n'est qu'une nouvelle forme d'une antique angoisse des adultes, celles de voir leur progéniture se passionner de manière obsessionnelle à un loisir quelconque : « *ne lis pas toute la journée tu vas t'abimer les yeux* », « *ne lis pas Tintin, lis Jules Verne* », « *ne lis pas des mangas, lis Tintin* », « *ne regarde pas la télé tout le temps* », « *arrête de t'enfermer pour écouter des disques* », etc.

Il est logique de recommander aux enfants d'éviter toute pratique excessive, ou du moins, ça semble faire partie du métier de parent. Mais faut-il en faire une loi pour autant ? Ce projet de loi qui affirme que « *jouer sur console, sur ordinateur, téléphone portable ou sur Internet à des jeux vidéo n'est pas complètement négatif* , à condition d'en mesurer l'usage et la durée » propose rien moins que de contraindre les éditeurs à imposer aux jeunes joueurs des pauses régulières d'une demi-heure.

Il est amusant que l'on craigne si fort la perte de réalité et l'isolement social qui toucherait les enfants au contact de mondes imaginaires (car c'est toujours ce qui est visé : roman, bande dessinée, télévision, mélomanie, jeu), c'est-à-dire **échappant à l'empire des adultes**... Mais que personne n'aie l'idée de se pencher sur le cas des parents abusifs qui inscrivent de force leurs rejetons à des activités sportives intensives dans le but souvent cruellement irréaliste d'en faire les champions qu'ils auraient rêvé d'être.

Et pendant ce temps-là, notre charmante secrétaire d'État au Numérique investit des millions d'euros dans les « *serious games* », c'est-à-dire des jeux pédagogiques qui pour la plupart servent à entraîner des adultes à tout un tas d'activités fantaisistes et souvent néfastes à l'espèce humaine telles que le développement personnel, le management, le boursicotage et, bien sûr, la guerre.

Tous les jeux vidéo sont sérieux, sauf les *serious games*.

Lire ailleurs : **La recette de l'addiction au jeu vidéo (coût faible, niveau CM2)** / Game in society.

(illustrations : diverses campagnes publiques ou associatives de protection de la jeunesse face aux dangers du « numérique ». On goûtera particulièrement la communication de l'association e-enfance pour qui les joies d'Internet sont les jeux, le harcèlement et le happy slapping et qui diffuse un clip sur un jeune internaute qui n'a pas d'amis dans la « vraie vie » en proposant à ses semblables de discuter de leurs problèmes avec... un robot.)

Billet originellement publié sur **Le Dernier Blog** sous le titre "Cyber-addiction".

Crédit photo CC Flickr : **Gnack Gnack Gnack**.

1. « Chaque fois que vous entendez le mot démocratie, associez-lui le mot tragédie ! » disait récemment J.-L. Godard. [↔]
2. Remarqué par Astrid Girardeau / The Intemets [↔]
3. Lire par exemple ce qu'en dit Yann Leroux / IntemetActu — qui rappelle entre autres que les premiers consommateurs de jeu vidéo sont les trentenaires —, ou Serge Tisseron dans *Qui a peur des jeux vidéo ?* [↔]

FOOBAR

le 22 juillet 2010 - 20:10 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



"nombre d'entre elles ne sont pas promulguées (c'était le cas de 60% des lois votées depuis 2006, selon Le Canard enchaîné du 27/08/2008)"

La Constitution ne permet pas qu'une loi définitivement voté ne soit pas promulguée.

A mon avis il s'agit du nombre de loi qui ont eu au moins une lecture et qui ne sont ensuite pas mises à l'ordre du jour de l'autre assemblée.

La réforme de la Constitution qui donne plus d'autonomie au parlement pour l'ordre du jour devrait réduire le nombre de loi bloquée en navette.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

GABYU

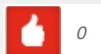
le 23 juillet 2010 - 2:58 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



La Chine est là encore en avance, elle propose des cures de désintoxications pour les jeunes internautes. Au vu des quelques études réalisées, on peut aisément comprendre ce besoin. J'en avais justement postée une sur mon blog <http://www.gabyu.com/2007/12/11/une-etude-sur-la-vie-sociale-sur-internet-et-les-jeunes-internautes-chinois/>

Le résultat escompté n'est surement pas a la hauteur des espérances, car, bien plus qu'une addiction, il s'agit surtout d'un comportement de rejet de la société actuelle, du monde des adultes comme tu le soulignes bien dans ton post.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

OLIVIER@GAMEINSOCIETY

le 28 juillet 2010 - 14:09 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



@foobar : de toutes façons c'est :

1. une proposition de loi, or 90% des lois sont issue de projets de loi (donc du gouvernement).
2. une proposition de loi morte parmi une myriade de propositions de loi pour administrer le jeu vidéo depuis le début des années 1990

Les chances que cela passe sont a priori très faibles en l'état. Par contre, avec le paquet sur la dépendance qu'on va nous servir tout chaud à la rentrée, il y a de fortes chances que les jeux vidéo et internet aient leur petit article.

Pour rappel, ils nous avaient déjà fait le coup avec la réforme de l'hôpital : <http://www.gameinsociety.com/post/2009/02/24/Le-systeme-PEGGY>

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

REGNAULT

le 30 août 2010 - 10:32 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Pour lutter contre la cyberaddiction, il existe, SuperVigil : un contrôle parental un peu "spécial" sur <http://www.supervigil.com>
Ce nouveau logiciel ne bloque pas les enfants, mais trace à la seconde près leur faits et gestes sur l'ordinateur. Il les surveille en permanence et envoi aux parents un rapport détaillé par email tous les jours de leurs activités sur l'ordinateur (internet ou non), sans être trop intrusif sur les contenus des pages lues, et ni de leurs conversations. Le logiciel permet aussi de limiter le temps passé sur l'ordinateur et de contrôler les horaires d'accès afin d'éviter les addictions. Les parents savent enfin ce que font leurs enfants sur l'ordinateur, et combien de temps ils y passent, ils peuvent enfin établir le dialogue et l'ordinateur peut passer du salon à la chambre ! Les logiciels de "contrôle parental" sont quasi tout le temps désinstallés, car ils sont trop bloquants. Internet, c'est la nouvelle cours d'école, où les enfants peuvent être la cible des autres, et subissent insultes et moqueries indélébiles, sans que les parents ne le sachent. Avec SuperVigil, soyez vigilant et soyez au courant !! C'est une autre philosophie fondée sur la confiance entre le parent et l'enfant. "tu as le droit de tout faire, mais je suis au courant". On cherche à responsabiliser l'enfant.
Ce logiciel fonctionne sur Internet et permet aux parents de modifier les paramètres de n'importe quel ordinateur à distance et en temps réel. SuperVigil aide les parents à jouer leur rôle de surveillance dans la cyber-vie, rôle qu'ils effectuent déjà dans la vie réelle

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

FOOBAR

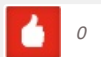
le 30 août 2010 - 10:37 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Je sais pas pourquoi, mais le "tu as le droit de tout faire, mais je suis au courant", je trouve ça largement pire...

Et le droit à la vie privée ? Bref cybervigil, c'est pas pour moi.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

REGNAULT

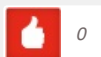
le 30 août 2010 - 10:52 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



la vie privée est respectée au maximum, car le logiciel sait rester le moins intrusif possible :

- sur facebook on connait les pages consultées mais pas leur contenus*
- sur MSN, on sait avec qui ils discutent, mais on ne connait pas le contenu des conversation*
- pour les emails seuls les sujets sont enregistrés*
- etc.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

QUICHE

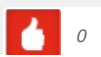
le 12 janvier 2011 - 18:18 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Bonjour à tous,

Je vis avec un addict à Second Life. L'addiction à l'internet existe réellement. Toute sa vie est sur Second Life, plus rien d'autre. C'est impressionnant, jusqu'à 15-20 heures par jour devant l'ordinateur et tous les symptômes des autres addictions associés.

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

JEAN-NO

le 12 janvier 2011 - 18:49 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



@Quiche : Il y aurait cyberaddiction si Internet était la cause du mode de vie de votre ami. Mais n'est-ce pas plutôt le symptôme ? Je veux dire que si vous vous mettez à second life, pensez-vous que vous aurez la même expérience ? Si vous vous mettez à la cocaïne, vous deviendrez forcément dépendant. Au tabac aussi. Car ces produits rendent dépendant n'importe qui, ou du moins, la plupart des gens, pour des raisons neurologiques précises et bien connues. En revanche, la plupart des gens maîtrise parfaitement son rapport à Second Life, ou autres, il n'existe à ce jour pas de preuve d'une addiction.

VOUS AIMEZ



VOUS N'AIMEZ PAS



LUI RÉPONDRE

2 pings

Les tweets qui mentionnent Les dangers de la cyberaddiction ? » Article » OWNI, Digital Journalism -- Topsy.com le 22 juillet 2010 - 19:42

[...] Ce billet était mentionné sur Twitter par damien douani, Aurélien Fache, ATP, Philippe Destremp, lilibook et des autres. lilibook a dit: Ouh j'ai peur ! RT @owni: [#owni] Les dangers de la cyberaddiction ? <http://goo.gl/fb/aedOd> [...]

Les « vieux » complètement dépassés par la technologie | Madparadox le 22 juillet 2010 - 20:51

[...] 2737e épisode de cette tragédie1 qu'est notre démocratie vient d'être enregistré auprès du président de l'Assemblée [...]