

Préambule: Le résumé suivant est rédigé à partir de notes prises au vol. Des erreurs ou fautes de frappe sont possibles. Les diapositives de l'orateur sont normalement disponibles sur le site Internet <http://dea.hug-ge.ch/enseignement/formcontinue.html> le nom d'utilisateur est "formationcontinue" et le mot de passe est "pediatrie", en minuscules et sans accents.

Colloque de Pédiatrie Lausanne-Genève du 5 juin 2012

Deuxième heure:

L'adolescent et les nouvelles technologies: un problème? Quelles limites?

Orateur: Dr R Barbe, HUG

Il ne sera pas parlé des dangers d'Internet comme la pédophilie, la cybercriminalité, la cyberpharmacie et autres.

On parle de TIC technologies informatique et communication et de NTIC nouvelles technologies informatiques et communication.

Il s'agit des téléphones, SMS, mail, blog, Internet réseau et aussi des jeux vidéos (jeu d'action(tuer), jeu de stratégie (coût), jeu de rôle en réseau (massively multiplayer online role playing game)). Il existe même des jeux avec sensations sensori-motrices.

Les chiffres estimés (en France) sont que plus de 50% des foyers sont équipés avec un ordinateur, dont 60% avec Internet, 30% des foyers ont une console de jeu fixe, 14% une console portable. Un joueur peut passer 20 à 30heure par semaines, il y aurait 13 millions de joueur en France.

Concernant le téléphone mobile, c'est plus difficile de quantifier.

Il y a une modification du rapport au monde, pas forcément moins bien.

Les TIC amènent une modification de la dimension temps (immédiateté) et espace (pas d'expérience de séparation, diffusion planétaire).

Il y a aussi modification du rapport culture-connaissance, en passant de la culture du livre à celle de l'écran. Le livre a une culture du sens, de la narration ; le livre a un début et une fin, ce qui est absent sur l'écran. Il est beaucoup plus facile d'arrêter de lire, de fermer un livre que d'arrêter de surfer. Internet n'a pas d'ordre ; le raisonnement est intuitif.

Avec les nouvelles technologies. il y a plusieurs stimuli en même temps (télévision, radio, devoirs)

Il existe une modification du rapport au monde, entre monde réel et virtuel : image virtuelle, objet virtuel, monde virtuel, réalité virtuelle (immersion complète dans le monde virtuel).

Il existe des phénomènes de virtualité augmentée : dans un paysage réel, apparition d'objet virtuel numérique, donc réalité mixte. Cela peut poser un problème pour ceux qui n'ont pas un bon ancrage au réel.

Extimité : désir de dévoiler sa vie intime sur les réseaux par exemple ; on peut gérer ses amitiés. L'extimité n'est pas synonyme d'exhibitionnisme. Cela peut poser des problèmes. Il y a une nécessité de gérer ce que l'on peut montrer ou non.

A l'adolescence, le corps change, la pensée change, il y a possibilité de mise en action. Le développement cérébral se poursuit jusqu'à 20-24 ans, puis il y a un phénomène de pruning. Il est nécessaire de négocier avec les adolescents.

Il existe un conflit de génération : les parents sont en crise de milieu de vie. Les questionnements des adolescents peuvent déclencher une crise (objectifs réalisés,

satisfaction personnel) ce d'autant que c'est le moment où les grands-parents redeviennent dépendants. Beaucoup de parents ne veulent pas s'intéresser aux NTIC. Les parents de ces adolescents sont issus d'une génération où le fait d'avoir des enfants n'était pas une priorité, les règles étaient imposées, la relation très paternelle. Les enfants de cette génération de parents sont considérés comme précieux, les familles sont beaucoup plus associatives, les règles sont négociées.

De 1955 à 1968, on parle de génération baby boom ou génération X.

De 1992 à 1999, on parle de génération Internet ou millénium.

« Nos jeunes aiment le luxe, ont de mauvaises manières et n'ont pas de respect pour les personnes de notre âge ». Qui a dit cela ? C'est Socrate en 400 avant JC. Cela illustre que le conflit générationnel n'est pas un phénomène nouveau.

Dans une étude française, 71% des jeunes estiment que l'échange face à face est nécessaire. Il est estimé qu'un jeune passe 2 heures et demi de discussion « de visu ». Les nouvelles technologies amènent une prolongation de cette communication, une source d'information et pas forcément une pathologie.

Il est estimé que l'on peut passer 5h30 sur les NTIC. 92% des jeunes emploient les SMS, 54% les réseaux, 12% l'email.

Les adolescents sont plus vulnérables, avec une forte addiction problématique, un surinvestissement des NTIC au détriment de la relation physique ; cela peut devenir un refuge; il y a besoin d'accompagnement.

Les adolescents présentent une activation pulsionnelle pubertaire, avec sexualisation des liens, la proximité devient dangereusement excitante. Face au risque de fusion ou d'abandon, les NTIC permettent de garder le lien.

Les NTIC permettent :

Une esquivance du problème du corps, renforce le narcissisme et l'idéal

Un support identitaire

Des nouveaux modes d'entrée en relation avec les pairs

Une esquivance du problème de séparation

Winnicott: l'imagination est un statut proche de l'expérience transitionnelle. La créativité peut être augmentée, il y a risque de dépendance. La technologie devient envahissante et peut tuer l'espace transitionnel (zone de création)

Freud: briseurs de soucis: utile pour s'échapper (se substitue à la réalité), avec de nouveau risque de bascule vers la dépendance

Il existe une vulnérabilité résultant de l'interaction sujet/produit/environnement. Les caractéristiques psychiques de l'individu jouent un rôle.

La typologie familiale a aussi un rôle à jouer: l'enfant reste à la maison pour jouer, ce qui rassure les parents puisqu'il n'est pas exposé à l'extérieur, mais cela peut favoriser l'addiction.

Cyberdépendances: 3 à 8% des joueurs sont dépendants. Il y a une imperfection des échelles d'évaluation, mais les critères ne sont pas clairs (quantité? répercussion sur l'école? sur l'environnement? quel mode de faire?)

Que faire?

Il faut discuter avec l'adolescent, qu'en pense-t-il? Que cherche-t-il? (Contacts? quel avatar choisit-il? pourquoi?)

Il y a une place pour la prévention (place des portables, des consoles de jeu, etc.)

Axes de prévention (Serge Tisseron)

Au niveau des familles, des pédagogues:

- cadrer
 - ne pas introduire précocement les nouvelles technologies
 - donner une éducation entre ce qui est intime et ce qui est public.
- Il faut valoriser la production d'image. Montrer l'autre face de la violence (mesures de protection, place des victimes)

Au niveau des collectivités publiques:

- favoriser le dialogue, surtout entre générations, donner confiance
- des espaces polyvalents sont nécessaires
- donner une place pour les valeurs du corps (jeu de rôle), pour l'empathie

Il est possible de développer des jeux vidéos pour favoriser certains apprentissages (serious game), de faire un travail en équipe à plusieurs

Il faut rendre l'enfant vigilant et attentif aux dangers de la toile (nombreux sites disponibles)

En conclusion:

- c'est un phénomène en marche
- il s'agit plus d'un révélateur de pathologie plutôt que d'un incitateur de pathologie
- les nouvelles technologies offrent aussi des potentialités nouvelles sur lesquelles s'appuyer

Compte rendu du Dr V. Liberek

vliberek@bluewin.ch

Transmis par le laboratoire MGD

colloque@labomgd.ch