

Enquête au point Ecoute prévention

ENQUETE AU POINT ECOUTE PREVENTION

« LES ADOLESCENTS ET LE VIRTUEL »

QUEL USAGE FONT LES ADOLESCENTS DES JEUX VIDEOS, DE L'ORDINATEUR ET DU TELEPHONE PORTABLE ?

Nous avons créé un questionnaire dans le but de mieux connaître les rapports des adolescents/es avec les nouveaux moyens de communication (téléphone, Internet) et les jeux. (cf. exemple de questionnaire ci-dessous).

51 adolescents/es ont participé à cette enquête. Nous allons vous présenter ce qui ressort de leurs usages des ces nouvelles technologies et des jeux.

BONNE LECTURE

En ce moment au point écoute, nous réfléchissons à l'utilisation que vous faites du virtuel.

QUESTIONNAIRE ANONYME

Pourriez-vous répondre à ces quelques questions ?

- Sexe : - Age :

- Jouez-vous à des jeux sur ordinateurs ou consoles ?

- Si oui lesquels ?

- Pouvez-vous dire en quelques mots ce que ces jeux vous apportent ?

- Allez-vous souvent sur internet ? Pour y faire quoi ?

- Avez-vous un blog, utilisez-vous MSN, Face book ?
 - Pourquoi est-ce important pour vous ?

- Le téléphone portable vous est-il indispensable ?
 - Si oui pourquoi

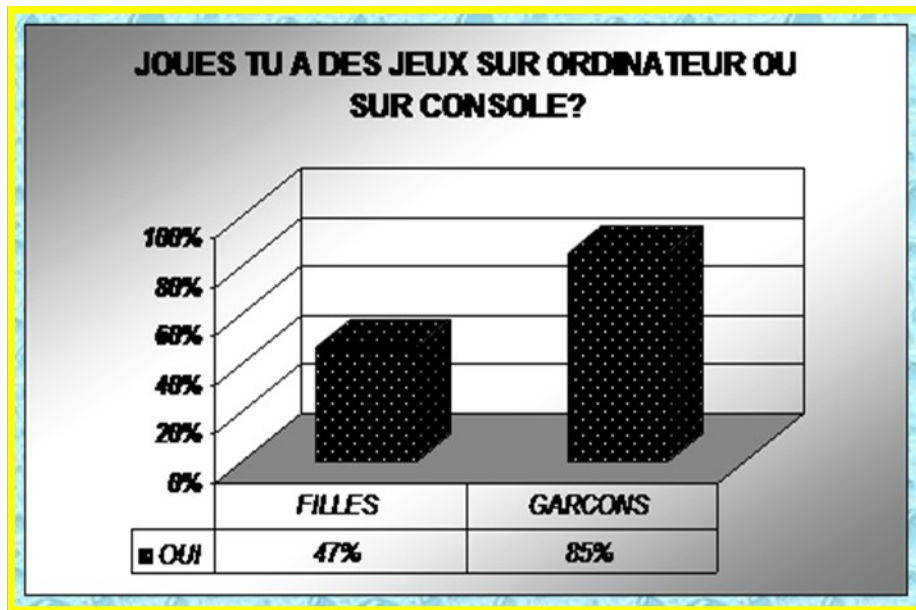
- Parfois les adultes reprochent aux adolescents de passer trop de temps sur l'ordinateur ?

- Qu'en pensez-vous ?

- Qu'est ce qui d'après vous serez l'indice que l'ordinateur prend trop de place dans votre vie ?

Merci de votre Participation.

Observons ce que trente huit filles et vingt trois garçons âgés entre 14 et 22 ans nous disent sur l'usage des jeux :



Dans notre petit échantillon, on peut constater que filles et garçons n'ont pas le même usage des jeux : on peut voir que 85 % de garçons jouent aux jeux sur ordinateur ou consoles contre 47 % des filles seulement.

Nous avons voulu savoir ce que les adolescents/tes trouvent dans les jeux sur ordinateur ou sur console. Alors nous leurs avons demandé ce que cela leur apportent.

Regardons ce qu'ils nous répondent le plus fréquemment (ces réponses sont triées par ordre de fréquence) :

Pour les adolescents les jeux leurs permettent :

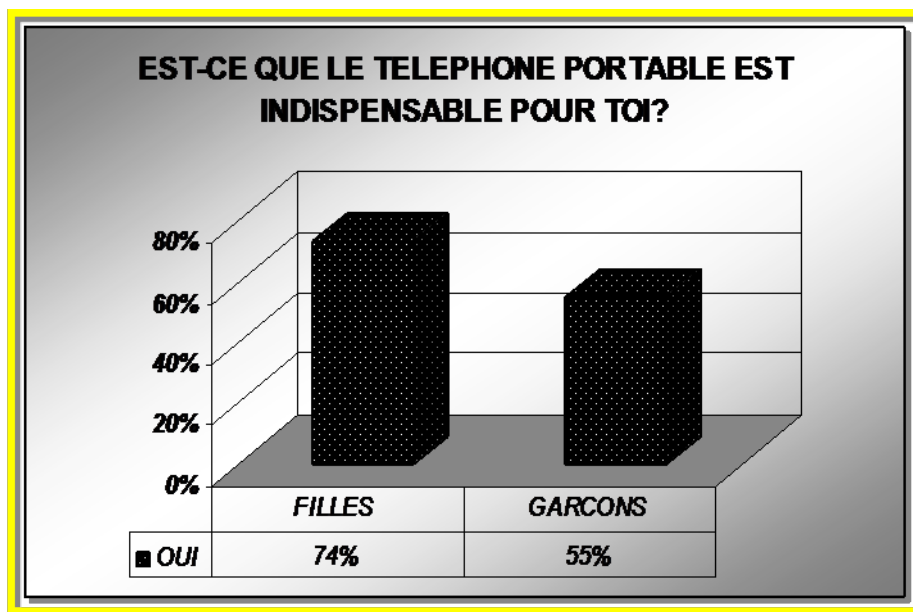
- 1) De se distraire et de s'amuser...
- 2) De passer le temps...
- 3) De décompresser...
- 4) De réfléchir...
- 5) D'avoir des bons réflexes...
- 6) La gloire d'être le 'boss' de mon serveur...

Notons que les jeux sur l'ordinateur ou console sont principalement reconnus par les adolescents de par la dimension propre « du jeu » : celle d'être une source d'amusement

et de joie, donc de plaisir. Ainsi, le jeu serait une occupation qui apporte de la distraction : se distraire est se détacher, se séparer, détourner l'attention d'un objet. Les jeux peuvent être conçus comme un espace dont les adolescents disposent en dehors des contraintes et occupations habituelles.

Pour certains adolescents il s'agirait aussi de trouver à travers le jeu un sentiment positif de soi comme l'exprime le souhait « être le meilleur ». Il semblerait que nombreux jeux nécessitent un apprentissage (comme les jeux de combat ou de stratégie, les jeux des courses, ou les MMORPG¹) et peuvent mettre à mal les capacités des joueurs mais aussi peuvent valoriser leurs talents. Ce type de jeux propose des défis, de la difficulté et de la compétition...Ce sont ces aspects ludiques de la pratique des jeux qui seraient aussi recherchés par les adolescents.

Observons ce que filles et garçons pensent du téléphone portable :



Dans notre échantillon on observe que pour la majorité des adolescentes/s le téléphone portable est un objet considéré comme indispensable.

Toute fois, on peut remarquer que pour la plupart des filles (74%) le téléphone portable est quelque chose d'indispensable tandis que cette tendance n'est pas aussi marquée chez les garçons.

Nous avons voulu savoir pourquoi ces adolescents/tes trouvent que le téléphone portable est indispensable. Observons maintenant ce que filles et garçons ont répondu :

¹ Massively Multiplayer on-line rôle playing-game, en français ça donne « jeu de rôle en ligne massivement multi joueur ».

On peut voir que pour les garçons le téléphone portable n'a pas toute à fait la même fonction que pour les filles. Chez eux la nécessité du téléphone portable est définie plus par la fonction de « conserver un lien » avec des personnes qui sont loin ou dans certaines circonstances; tandis que chez les filles le téléphone portable serait plus un outil permettant de communiquer avec ses proches. C'est à dire comme un autre espace de mise en lien avec les autres.

Pour les filles le téléphone portable est indispensable parce que...	Et que disent les garçons ?
1) Il permet de communiquer...	1) Permet de garder le contact avec les amis qui sont loin...
2) Permet de joindre la famille ou les amis...	2) Etre joignable partout...
3) Joindre quelqu'un en cas de problème..	3) Pouvoir joindre des personnes dans certaines circonstances...
4) Pour écouter de la musique...	
5) Pour prendre constamment des nouvelles..	

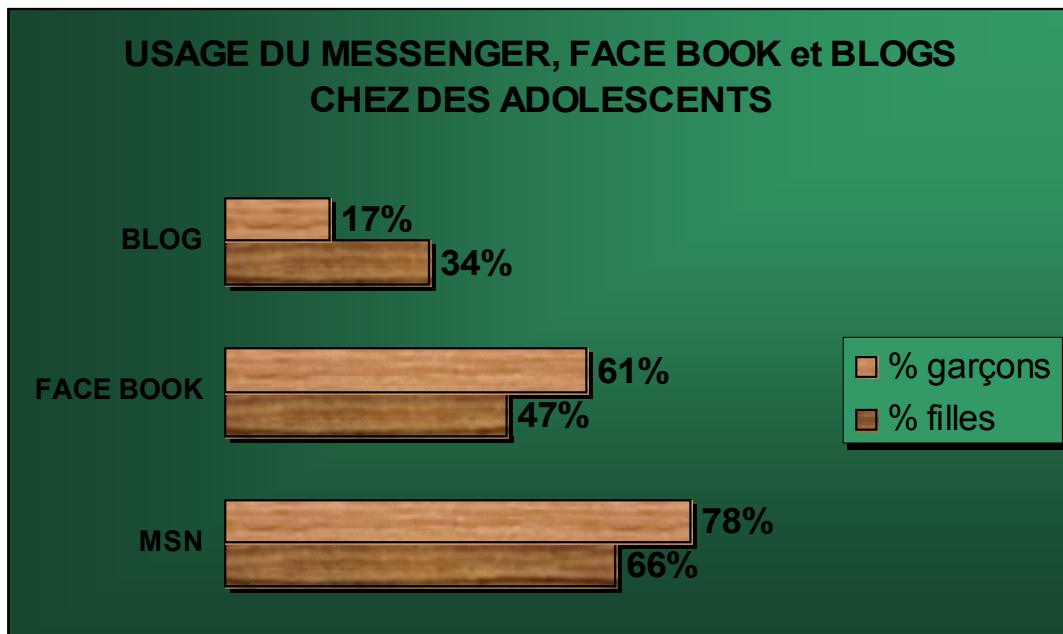
Une adolescente de 17 ans nous dit : « si je ne l'ai pas j'ai l'impression d'être coupée du monde, de mes amis... ».

Peut être que d'appeler ou être appelé devient la même chose que d'être en lien, c'est-à-dire n'est pas être seul/e.

Dans notre enquête il apparaît que Internet est utilisé par tous les adolescents/es sans exception. Que ce soit pour des recherches d'informations, pour regarder la programmation des cinémas ou des séries, pour écouter de la musique ou pour communiquer avec d'autres personnes, « surfer » sur Internet est un exercice pratiqué par tous les jeunes.

Une enquête réalisée par l'UNAF (Union National des Associations Familiales) montre que sur les 16 millions des français qui utilisent la messagerie Messenger, 3 millions ont moins de 18 ans. Cela nous montre que toutes les tranches d'âges utilisent Internet mais que les adolescents sont particulièrement attachés à ce mode de communication.

Regardons maintenant de plus près comment filles et garçons de notre petit échantillon utilisent différemment la messagerie Messenger (MSN), le Blog ou Facebook.



Nous observons que sur le 38 filles interrogées sur la question de l'usage de Messenger plus de la moitié d'entre elles (66%) utilise Messenger alors que sur les 23 garçons plus de trois quart (78%) utilisent MSN. Aussi, les garçons sont plus nombreux que les filles à avoir un profile Facebook. Par contre, il semblerait que le Blog soit plus une affaire des filles puisque celles-ci sont deux fois plus nombreuses que les garçons à s'en servir.

Nous avons voulu savoir pourquoi c'est important pour les filles et pour les garçons le Messenger, le Blog ou Facebook. Regardons ce qu'ils nous répondent :

C'est important parce que...

- 1) Cela permet de garder des contacts avec des amis qui sont loin...**
- 2) Cela permet de parler à des amis, de communiquer...**
- 3) C'est un passe temps...**
- 4) C'est un divertissement...**

Il semble que ces espaces d'interface soient davantage une extension des relations que les jeunes entretiennent déjà avec leurs amis. Ainsi, Messenger, le blog ou Facebook constituent pour ces jeunes un espace de communication et de socialisation plutôt réservé au réseau des intimes.

Une adolescente de 15 ans nous dit « *Exposer sa vie sur la toile il n'y a pas de but à ça...* »

Comme n'importe quelle activité celles que l'on peut faire avec l'ordinateur (Jeux Videos, Facebook, Messenger, Mails) peuvent prendre une place plus ou moins importante dans la vie de tous les jours. Pour les adolescents, qu'est ce qui leur signal que l'ordinateur prendrait trop de place ?

Regardons maintenant ce qu'ils nous répondent :

Les filles trouvent que l'ordinateur prend trop de place dans leur vie quand :	Les garçons trouvent que l'ordinateur prend trop de place quand...
1) on veut y aller tout le temps, et qu'on ne sait pas s'arrêter...	1) on perd des amis ou quand on ne veut plus voir ses amis...
2) on se renferme sur soi même...	2) Il n'y pas d'autre activité à part l'ordinateur...
3) on annule un projet pour jouer à l'ordinateur...	3) On ne voit pas le temps passer...(ne pas arriver à gérer son temps de jeu)
4) on oublie de manger ou lorsqu'on prend du temps sur notre sommeil...	4) On ne sort plus de chez soi pour jouer...
5) on a plus d'amis réels mais virtuels...	5) On a des mauvais résultats scolaires...
6) on ne fait que parler et penser à ça...	
7) Ça devient Une habitude dont on ne peut se passer...	

Il semble que les filles sont plus attentives (sensibles) que les garçons aux conséquences d'un usage excessif de l'ordinateur. En effet, on retrouve chez les filles la majorité des

réponses des garçons plus d'autres aspects. Elles semblent plus « à l'écoute » des signes de malaise ou de ce qui peut être envahissant quand l'ordinateur est trop présent.

Elles le décrivent comme le moment où un seul et unique intérêt compte, celui d'aller sur l'ordinateur. Les garçons eux évoquent « les mauvais résultats scolaires » comme signe d'excès. Cela nous fait penser que ce sont les mots des adultes qui alertent les garçons plutôt que leur propre ressenti.

Bibliographie

- Leray M. (Oct. 2005) PAEJ : Les enjeux d'une prise de position en fonction de « tiers ». Point Ecoute Prévention. Toulouse.
- Faure F. (juin 2005) Document : Présentation des dispositifs des Mesures de rappel à la loi et des mesures de réparation, fait dans l'objet d'une réunion au Parquet de Toulouse.

Références

- Jeammet P, (2002), L'adolescence. Ed. Solar.
- Mc Dougall J, (1989), Théâtres du corps. Les psychosoma en psychanalyse. Ed. Gallimard.
- Marty F, Herre P, (2004), Cannabis et adolescence. Les liaisons dangereuses. Ed. Albin Michel.
- Pedinielli JL, Bernoussi (2007), Les états dépressifs. Ed. Colin.
- Rogé B, Chabrol H (2003) Psychopathologie de l'enfant et de l'adolescent. Ed. Belin.
- Roussillon R (2007), Manuel de psychologie et de psychopathologie clinique général. Paris, Masson.

LUCIANA FORTE,
Stagiaire Psychologue Clinicienne
JUN 2009