

Durée : entre 1 h et 1 h 30

Sujet

L'ado techno sapiens trop accro à l'écran ?

Télévision, ordinateur, téléphone mobile et console de jeux... Suréquipés, les jeunes passent de plus en plus de temps devant les écrans : 4 h 17 en moyenne par jour pour les 16 à 20 ans, selon une enquête de l'agence G2 Paris, « Les technonatives », à paraître en janvier.

Les plus jeunes ne sont pas en reste. « Les collégiens de 12 à 15 ans accaparent aujourd'hui davantage que les lycéens les nouveautés en ligne », commente Catherine Ducerf, responsable Consojunior de TNS Media Intelligence. Les comportements de près de 2 000 jeunes de 8 à 19 ans ont fait l'objet d'une étude intitulée « Ados techno sapiens », parue le 12 novembre. Elle révèle que 41 % des 12-15 ans créent ou gèrent un blog (souvent, ou de temps en temps), contre une moyenne de 28 % pour l'ensemble des 8-19 ans, 21 % jouent en ligne à des jeux en réseau multijoueurs, contre 16 % pour les 8-19 ans. C'est, un peu plus tard, à 16 ans, que les jeunes vont le plus sur MSN, la messagerie instantanée, puisqu'ils sont 80 % à l'utiliser régulièrement à cet âge, contre 61 % de l'ensemble des 8-19 ans. Cette explosion des pratiques en ligne, qui se cumulent à la télévision et aux jeux off line (non connectés à Internet) inquiètent les parents. « Mon enfant passe-t-il trop de temps devant l'ordinateur ? Quels sont les risques pour sa santé ? Comment contrôler ce qu'il fait ? Quelles limites lui imposer ? »... Ils sont de plus en plus nombreux à frapper à la porte des psychiatres pour demander des conseils.

Dans ce contexte, les spécialistes de l'enfance et de l'adolescence préconisent une mesure de bon sens : limiter la consommation quotidienne d'écran. En ce qui concerne la durée, les recommandations varient, en fonction de l'âge du jeune d'une part, mais aussi en fonction des experts. D'une heure maximum par jour pour les enfants de 7 ans, jusqu'à deux heures maximum pour les ados, selon certains, voire trois ou quatre heures, selon d'autres. « Il est important que le jeune ait d'autres activités, comme le sport, la lecture, explique Serge Tisseron, psychiatre-psychanalyste. Cela devient préoccupant quand il s'intéresse de moins en moins à autre chose que l'ordinateur. Des résultats scolaires à la baisse doivent aussi alerter les parents. »

Martine LARONCEIE, Le Monde, janvier 2009, reprise d'un article du 14 novembre 2007

1. Dégagez les idées principales du texte.

Notation : 5 points dont 1 pt pour l'orthographe

2. Donnez deux conséquences d'une utilisation trop intensive de l'ordinateur chez le jeune et argumentez. Notation : 7 points dont 2 pts pour l'orthographe

Corrigé

Réponse à la question 1

Le texte parle du phénomène de la dépendance à l'outil informatique, que l'on constate de plus en plus aujourd'hui, spécialement chez les jeunes de 12 à 15 ans. Avec l'existence de plus en plus de moyens électroniques, les jeunes ont tendance à aller sur le net de manière excessive, ce qui inquiète beaucoup les parents. Les spécialistes de la santé, quant à eux, conseillent de limiter ces pratiques selon des règles. En effet, la fréquence et le temps de l'utilisation des outils informatiques dépendent de l'âge. Mais, on constate que les jeunes consacrent beaucoup de temps à la télévision et à l'utilisation de l'ordinateur et que les résultats scolaires sont à la baisse.

Réponse à la question 2

Les moyens d'accès à internet étant de plus en plus à la portée, l'utilisation de l'outil informatique se fait de plus en plus fréquente chez les jeunes. Cette dépendance est une grande source d'inquiétude pour les parents et les spécialistes de la santé, surtout qu'un accès aux contenus inappropriés ou même dangereux a été constaté.

L'excès de l'utilisation de l'ordinateur ou de tout autre outil informatique, appelé cyberdépendance, peut engendrer une addiction à l'écran, surtout pour les jeunes. Ce phénomène d'addiction peut être relié à l'addiction aux jeux en réseau appelée « Cyberjeu », à l'utilisation des sites à caractère pornographique nommée « Cybersex », à la dépendance aux relations virtuelles établies par le moyen des réseaux sociaux et des logiciels de discussion « Cyberdépendance relationnelle », etc.

Il y a certains signes qui ont été relevés et qui permettent de desceller cette forme d'addiction. L'un des premiers symptômes de cette dépendance est cette plaisance et bien-être que ressentent les utilisateurs lorsqu'ils se retrouvent devant leurs écrans. On constate également que ces utilisateurs n'arrivent pas à s'empêcher d'utiliser l'ordinateur ou de réduire leur temps d'utilisation de l'outil informatique, ce qui représente un autre signal d'alarme démontrant une dépendance. On peut également noter un désir, voire un besoin, d'augmentation de l'utilisation de cet outil, qui se fait de manière progressive. Cette dépendance et cet excès de l'utilisation de l'écran représentent un réel danger sur les rapports sociaux et familiaux, car la personne qui en est sujette se retire petit à petit de la vie sociale et s'emprisonne dans sa vie virtuelle. Cet excès provoque notamment chez l'individu l'insomnie, car il a du mal à se séparer de l'écran, ce qui réduit ses capacités physiques et mentales, chose visible dans les résultats scolaires qui baissent. De plus, les personnes cyberdépendantes consacrent de moins en moins de temps à leur repas, par conséquent la nutrition n'est plus normale.

L'addiction à l'ordinateur peut également engendrer de réels problèmes psychiques. Les personnes cyberdépendantes se retirent du monde réel et vivent dans le monde virtuel de leur ordinateur ce qui peut créer une confusion entre les deux mondes. Certains jeux-vidéos agressifs peuvent avoir un impact majeur sur le Gamer qui continue à incarner son personnage dans la vraie vie, il devient alors plus excité et agressif, voire dangereux. L'ordinateur donne accès à toutes les images de violence qui existent dans le monde, que ce soit par les jeux-vidéos brutaux ou par des vidéos accessibles sur le net, ce qui peut rendre la personne insensible à la violence. Outre la violence, internet donne accès à un grand nombre

de sites à caractère pornographique et le contrôle de l'âge n'est pas au point. Les jeunes ont donc accès à ces sites sans limites. Leur éducation sexuelle se fait donc de manière erronée.

La cyberdépendance et addiction à part entière, comme la drogue, il faut donc la traiter comme une maladie qui nécessite une thérapie, voire même une forme de sevrage. Pour les plus jeunes, qui ne sont pas encore tombés dans l'excès, il faut contrôler leur utilisation de l'outil informatique.