

Informations préliminaires

Le présent rapport final rend compte des activités du GREA, menées dans le cadre du contrat «n°4977/10/SR/GREA_Etats des lieux», qui lie Infodrog et le GREA du 16.02.2010 au 20.02.2012.

Cet «Etat des lieux des besoins et des comportements des usagers et de leur entourage dans la pratique avec les écrans» est un projet pilote qui s'inscrit dans le cadre du mandat de l'OFSP «Online-Sucht: Bestandesaufnahme und Schnittstellenklärung für Prävention, Früherkennung und Frühintervention sowie Beratung und Therapie, Vertrag Nr. 09.007014» réalisé conjointement par le Fachverband Sucht et le GREA.

Le GREA n'est pas un organisme de recherche scientifique. Ce travail est le fruit d'une démarche empirique (enquête, évaluation), notre but est d'essayer de mettre en évidence des éléments nouveaux qui permettent d'alimenter les réflexions des praticiens, comme des chercheurs, sur ce thème complexe.

TABLES DES MATIERES

1. INTRODUCTION	3
2. OBJECTIFS.....	5
3. PUBLICS CIBLES, THEMES ET PARTENAIRES	6
4. ORGANISATION	7
5. RESULTATS	9
5.1 Les résultats de l'enquête	9
5.1.1. Profil des répondants	10
5.1.2. Les supports utilisés.....	13
5.1.3. Les pratiques des utilisateurs.....	14
5.1.4. Le temps passé devant l'écran.....	17
5.1.5. Perception des risques liés à l'utilisation des écrans	20
- La violence et les écrans.....	21
- Les contenus «très risqués» et «sans aucun risque»	22
- Les facteurs de risques	24
5.1.6. Perte de contrôle et prévention	26
5.2. Le forum de discussion	27
5.3. Le calculateur	28
6. CONCLUSIONS	30
ANNEXE I Le questionnaire "gamers" de Polymanga	Erreur ! Signet non défini.
ANNEXE II Le questionnaire "proches".....	37
ANNEXE III Les graphiques sur la perception des risques	43
ANNEXE IV Addiction Internet Test	55
ANNEXE V Le groupe d'experts	49

1. INTRODUCTION

La société dans son ensemble est concernée par la révolution technologique d'internet et des médias électroniques. C'est particulièrement vrai pour la jeunesse. En Suisse, 84% des jeunes utilisent aujourd'hui internet comme moyen de communication¹. Les professionnels de la santé, de l'éducation, de l'administration publique, de la police ou encore les milieux politiques sont confrontés à ce thème d'actualité.

Face à internet, on assiste à une situation sans précédent, où la jeune génération détient une meilleure connaissance et parfois également de meilleures compétences que ses aînés. Pour certains observateurs, nous nous trouvons dans une situation sociétale nouvelle; on parle de mutation psychosociétale². Cela dépasse de loin la seule problématique des addictions et de la santé. Le développement économique et industriel ainsi que les liens sociaux, notamment les enjeux éducatifs et le rôle de la famille, sont en effet également concernés.

Comme tout phénomène «nouveau»³ et inattendu, internet génère son lot de craintes et de confusions. En l'absence de références scientifiques suffisantes, chacun appréhende le phénomène à sa manière. Il règne alors un certain flou, tant au niveau de la compréhension des risques et des usages problématiques que de la terminologie adéquate pour en qualifier l'usage excessif. Dans le domaine des addictions, des demandes d'aide pour un usage excessif d'internet sont apparues ces dernières années, en particulier concernant le jeu vidéo, les jeux d'argent ou la cyberpornographie. On parle souvent de cyberaddiction, mais ce diagnostic est objet de controverse. Le terme de cyberaddiction est apparu en 1995 en tant que diagnostic psychiatrique (Goldberg), mais celui-ci ne refléterait pas forcément une réalité clinique bien identifiée; il n'a par ailleurs pas encore été inclus dans le projet de DSM-V⁴. Chez certains spécialistes, l'addiction à internet existe. Pour d'autres, plus proches de la jeunesse, on tend à considérer l'usage d'internet comme faisant partie de la vie des jeunes. Cette passion serait souvent éphémère.

L'utilisation du terme cyberaddiction qui est centré sur le trouble (addiction), fait penser que le phénomène se réduit aux comportements les plus problématiques, alors qu'il faudrait d'abord différencier les usages. Il n'existe pas en Suisse de données épidémiologiques sur l'usage excessif des médias électroniques. L'utilisation excessive d'internet est pourtant une réalité, comme l'attestent les quelque 200 demandes⁵ de traitement chaque année en Suisse romande.

Il n'y a pas que les chercheurs ou les spécialistes de la santé qui s'intéressent au thème de l'usage excessif des écrans. C'est un sujet qui préoccupe également les parents, l'école et les instituteurs, les éducateurs et animateurs en lien avec la jeunesse, la police, les spécialistes de la protection de l'enfance ou encore les milieux politiques. Dans cette constellation d'acteurs, il y

¹ 84% des adolescents (12 à 19 ans) interrogés dans l'étude JAMES sont inscrits sur au moins un réseau social. Willemse, I., Waller, G., & Süß, D. (2010). *JAMES – Jeunes, activités, médias – enquête Suisse* Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Zürich. P.29

² Voir par exemple: Jean-Paul Gaillard (2009), *Enfants et adolescents en mutation, mode d'emploi pour les parents, éducateurs, enseignants et thérapeutes*. ESF éditeurs, Issy-les-Moulineaux.

³ Internet n'est plus si nouveau, l'instrument a été mis entre les mains du grand public depuis le début des années nonante. Le premier navigateur web voit le jour en 1993.

⁴ G. Thorrens, D. Zullino, (2011). Une meilleure appréhension du concept de cyberaddiction. Illustré par le potentiel addictogène des jeux de rôle massivement multijoueurs en ligne, *Schweizer Archiv für Neurologie und Psychiatrie*. 162(6):232–8

⁵ Ce chiffre est une évaluation approximative et plutôt orientée vers le bas, obtenue auprès des centres spécialisés de Suisse romande qui ont développé une offre spécifique de prise en charge de la cyberaddiction. On parle ici de prestations de traitement ou de conseil.

a un groupe très concerné par les nouveaux médias mais peu entendu qu'il est important de prendre en considération: ce sont les utilisateurs. Cette enquête a pour but de leur donner la parole.

2. OBJECTIFS

Ce projet propose de compléter l'état des lieux réalisé par le Fachverband Sucht et le GREA dans le cadre du mandat «Online-Sucht: Bestandesaufnahme und Schnittstellenklärung für Prävention, Früherkennung und Frühintervention sowie Beratung und Therapie, Vertrag Nr. 09.007014», en y apportant le point de vue des utilisateurs.

Les deux objectifs principaux du projet sont de mieux connaître les pratiques des utilisateurs d'internet, ainsi que d'évaluer leurs perceptions sur les risques liés à une utilisation excessive. Partant du principe que des risques existent, nous avons également interrogé des utilisateurs sur leurs perceptions et besoins en termes de prévention. Pour communiquer avec les internautes, nous avons décidé d'utiliser les nouveaux médias (site internet, newsletter, forum, Facebook, etc.).

Objectifs principaux:

- Mieux connaître les pratiques des utilisateurs d'internet
- Evaluer les perceptions des utilisateurs sur les risques liés à internet et aux médias électroniques

Objectifs secondaires:

- Evaluer les perceptions et besoins de prévention des utilisateurs d'internet
 - Evaluer la pertinence d'utiliser des plateformes interactives pour communiquer avec les utilisateurs
-

3. PUBLICS CIBLES, THEMES ET PARTENAIRES

Le format de cette enquête ne permet pas d'entrer en contact avec tous les utilisateurs d'internet. Pour mener une enquête qui permette de récolter des données utilisables, il était donc nécessaire d'établir un groupe cible. Nous avons décidé de focaliser notre enquête sur les utilisateurs de jeux vidéo: les gamers. Ce choix repose sur deux considérations. D'une part, le thème des jeux vidéo représente une majorité des demandes qui aboutissent dans les centres spécialisés, que ce soit pour des traitements, des conseils, des informations ou de la prévention. D'autre part, le GREA collabore depuis quelques années avec Swiss Gamers Network (SGN) qui, comme son nom l'indique, est une association de joueurs de jeux vidéo. C'est par l'intermédiaire de SGN que nous avons pu organiser notre enquête auprès de ce public.

Swiss Gamers Network est une association à but non lucratif qui vise à réunir la plus large communauté de gamers. SGN comptait environ 4000 adhérents à fin 2011. Les activités de SGN consistent à organiser des tournois de jeux vidéo en réseau et faire de la prévention sur les risques liés aux jeux vidéo. Le site internet de SGN abrite un forum de discussion fréquenté par environ 1000 membres de l'association. SGN a aussi édité une brochure de prévention à l'intention des parents intitulée «Au secours: mes enfants jouent aux jeux vidéo !» ... Et mes parents n'y comprennent rien.

Les proches des internautes

Le développement des médias électroniques présente des caractéristiques nouvelles et intéressantes à observer en termes d'évolution sociétale (communication, économie, développement personnel, etc.). Comme nous l'avons déjà évoqué, la question générationnelle, en particulier familiale, est un thème majeur. À notre connaissance, aucune étude n'a été menée en Suisse sur les regards croisés des internautes et de leurs proches au sujet des pratiques d'internet. Via l'Association romande des Parents d'Elèves (APE), nous avons pu faire passer un questionnaire auprès de parents d'élèves, que nous avons sollicités en tant que proches d'internautes.

Les joueurs de poker

Le projet initial prévoyait également d'intégrer les milieux du poker, très actifs en Suisse romande. Le GREA et sa plateforme jeu étaient en effet en contact avec des clubs de poker, ainsi qu'avec les administrateurs d'un site internet pour joueurs de poker. Cependant, suite à un jugement du 20 mai 2010, le Tribunal administratif fédéral a renvoyé les tournois de poker dans les maisons de jeu. Les activités de poker sont retournées à une certaine forme de clandestinité et le contact avec ces milieux a été perdu. Nous avons donc renoncé à interroger les joueurs de poker sur leurs activités online.

Public cible principal:

- Les joueurs de jeux vidéo (gamers)

Public cible secondaire:

- Les parents d'internautes (proches)

Partenaires:

- L'association Swiss Gamers Network

4. ORGANISATION

Pour suivre le projet, un groupe d'experts a été constitué. Ce groupe est composé de sept professionnels spécialisés dans le domaine de la prévention ou du traitement des addictions comportementales, en particulier du jeu excessif.⁶

Le projet a été découpé en trois phases: récolte de données, résultats et analyse, reporting.

Pour récolter des informations auprès des internautes, nous avons établi une stratégie comprenant plusieurs activités et plusieurs outils:

- a. Un questionnaire «internautes»
- b. Un questionnaire «proches»
- c. Deux espaces de dialogue (forum + page Facebook)
- d. Un «Calculateur du temps consacré à l'activité de jeu vidéo en ligne»: création d'un nouvel instrument

a. Questionnaire «internaute»⁷

Un questionnaire comportant 17 questions a été établi par le groupe d'experts pour mener une enquête auprès des internautes. L'objectif du questionnaire était de récolter des informations sur les pratiques sur internet, la perception des risques ainsi que sur les éventuels besoins de prévention en la matière. Deux méthodes ont été utilisées pour la collecte des données. Un sondage sur papier lors de la manifestation Polymanga⁸ à Lausanne et un sondage en «ligne» sur le site de SGN (www.swissgamers.org).

Durant les trois jours de Polymanga, notre partenaire Swiss Gamers Network (SGN) exposait un stand où étaient organisées plusieurs sessions de tournois de jeux vidéo en réseau. Pour participer aux tournois, les joueurs devaient s'inscrire au stand de SGN. L'inscription était possible à condition de remplir notre questionnaire.

Une page spéciale a été développée sur le site de SGN pour notre projet. On y trouve le questionnaire en ligne, l'accès au calculateur (cf point c. ci-dessous), ainsi qu'un lien vers le forum de discussion: <http://swissgamers.net/index>.

b. Questionnaire «proches»

En collaboration avec l'Association romande des Parents d'Elèves (APE), un questionnaire à l'attention des «proches» des internautes, élaboré sur la base du questionnaire «internaute» a été créé. L'objectif était de cibler la perception des parents par rapport à l'utilisation qui est faite d'internet par leurs enfants. Ce questionnaire diffusé dans un cercle plus large d'adultes a été validé par l'Institut Universitaire de Médecine Sociale et Préventive (IUMSP) du CHUV de Lausanne.

c. Deux espaces de dialogue

Deux espaces de dialogue ont été développés en collaboration avec SGN pour rencontrer les gamers. Le premier a pris la forme d'un *forum de discussion* sur le site de SGN, où des questions spécifiques en lien avec la prévention du jeu excessif ont été po-

⁶ Voir annexe V composition du groupe d'experts.

⁷ Voir annexe I «le questionnaire internaute»

⁸ Polymanga est une manifestation qui réunit annuellement tous les amateurs de jeux vidéo, dessins animés et culture manga japonaise. L'édition 2011 a réuni 16'500 visiteurs en trois jours à Lausanne.

sées. Le second a été créé sur une page Facebook qui présentait l'activité générale de SGN et redirigeait les visiteurs intéressés sur le site internet de l'association⁹.

d. Un calculateur en ligne du temps consacré à l'activité de jeu

Le programme de consommation contrôlée d'alcool Alcochoix+¹⁰, diffusé en Suisse francophone par le GREA, propose à l'utilisateur de tenir un journal de bord de sa consommation. Ce type de programme postule que le bénéficiaire consomme encore et peut, en se fixant des objectifs et en suivant un accompagnement spécialisé, contrôler sa consommation. Le programme Alcochoix+ a innové en 2011 mettant à disposition un calculateur de consommation en ligne (journal électronique)¹¹.

Une adaptation de cet instrument a été élaborée pour permettre aux gamers de calculer leur temps de jeu en ligne. Les visiteurs de la page de notre projet sur le site de SGN avaient la possibilité de se tester en créant un compte d'utilisateur.



⁹ <http://www.facebook.com/pages/Swiss-Gamers-Network/211353482278644>

¹⁰ Le Programme Alcochoix+ est diffusé en Suisse romande par le GREA. Alcochoix+ est un outil qui permet de mesurer et de choisir sa relation à l'alcool. Il permet à certains consommateurs excessifs de mettre en place des stratégies pour modifier leur comportement afin d'améliorer leur qualité de vie: <http://www.alcochoix.ch/index.php>.

¹¹ http://www.alcochoix.ch/Dossier/calculer_consommation.php

5. RESULTATS

Ce chapitre présente les résultats de notre étude. Il est découpé en trois parties.

5.1. Les résultats de l'enquête

- 5.1.1. Profil des répondants
- 5.1.2. Les supports utilisés
- 5.1.3. Les pratiques des utilisateurs
- 5.1.4 Le temps passé devant l'écran
- 5.1.5 Les risques liés à l'utilisation des écrans
- 5.1.6. Perte de contrôle et prévention

5.2. Le forum de discussion

5.3 Le calculateur

5.1 Les résultats de l'enquête

Avertissement

Nous n'avons pas ici la prétention de réaliser une recherche scientifique et encore moins de produire des résultats chiffrés qui puissent servir de référence. Le but de cette enquête est d'abord de donner la parole aux personnes concernées par l'utilisation d'internet et des écrans. Nous avons choisi pour cela d'évaluer leur perception ou représentation des éventuels dangers liés à l'usage des médias électroniques. Les observations que nous avons faites ont comme seul objectif d'alimenter la réflexion et de nous aider à poser les bonnes questions.

Notre enquête comporte des limites qu'il convient de mentionner.

Le groupe des proches d'utilisateurs que nous avons constitué est essentiellement composé de parents, dont 62% sont universitaires ou ont fait le gymnase. Ces derniers ne sont donc pas représentatifs des parents en général. Nous utiliserons cependant invariablement le terme de *proches* ou de *parents* pour simplifier la lecture des commentaires.

Concernant les utilisateurs, nous nous sommes centrés sur des joueurs de jeux vidéo: les gamers. Les conditions du remplissage du questionnaire étaient particulières, puisque les gamers interrogés étaient obligés de participer à l'étude pour s'inscrire au tournoi organisé par SGN à Polymanga. Ce tournoi étant la raison principale de la venue de ces gamers à cette manifestation. Nous avons observé sur place quelques réticences chez certains répondants, comme un réel intérêt chez d'autres gamers, manifestement heureux que l'on s'intéresse à leur activité et qu'on leur donne la parole. Il est donc possible que certains questionnaires aient été remplis de manière plutôt hâtive. Nous ne pensons cependant pas que cela fausse les résultats.

Pour commenter les résultats, nous avons comparé, ou plutôt mis en perspective, les réponses des groupes identifiés (*gamers* et *proches*). À noter qu'il n'y a pas de corrélation directe entre les réponses des gamers et celles des proches, dans le sens où les gamers évaluent leur propre comportement alors que les proches évaluent le comportement de leurs propres enfants qui n'ont pas répondu au questionnaire.

En fonction des quelques données sociodémographiques que nous avons obtenues, nous savons que nous ne sommes pas représentatifs de l'ensemble des jeunes, ni des parents, comme cela vient d'être mentionné. À titre indicatif, lorsque nous parlons des jeunes ou des gamers,

cela correspond principalement à des garçons (= 85% des répondants), âgés d'environ 18 ans. Pour les *parents* ou *proches*, notre échantillon était composé de 89% de femmes.

Précisons encore que nous n'avons pas recolté d'informations sociodémographiques autres que le sexe et l'âge avec le questionnaire internaute, c'est une lacune. Le questionnaire proche, réalisé par la suite, est plus complet.

Quelques remarques encore au niveau des termes utilisés dans ce projet. Le mot «écran» est utilisé ici comme un terme générique qui signifie à la fois internet, ordinateur, Smartphone et télévision, c'est-à-dire l'ensemble des médias électroniques. Lorsque l'on parle d'internet, on parle en général de connexion «on line». Dans le cas qui nous intéresse, nous avons considéré de la même façon les jeux on line et off line. Quant à la notion de «sites de rencontre», elle sera utilisée pour parler des réseaux sociaux. Malgré les précisions apportées, il est possible que certains répondants aient interprété la notion de «site de rencontre» comme le champ des questions liées à la pédocriminalité, ce qui n'était pas notre intention.

La question des «risques» est une partie importante de notre enquête. Il faut préciser qu'on ne se réfère à aucune échelle de risque, ce qui signifie que les personnes interrogées ont forcément répondu subjectivement sur la notion de risque.

Il est encore nécessaire de préciser que nous n'avons pas utilisé de logiciels professionnels pour calculer les résultats. Les questionnaires en ligne ont été réalisés à l'aide des formulaires automatisés de la plateforme google docs. La synthèse des résultats a été générée automatiquement par cette plateforme. Pour comparer et utiliser les résultats, il a été nécessaire de les faire migrer sur Excel. Concernant les questionnaires récoltés à Polymanga, ils ont été remplis de manière manuscrite. Il a donc fallu les transposer dans Excel et organiser la synthèse des résultats. Bien que ce travail ait été réalisé minutieusement, quelques erreurs de calcul ne sont pas complètement exclues.

L'analyse des données recueillies lors de cette enquête porte essentiellement sur les données obtenues à l'aide des questionnaires. Les autres outils déployés (forum de discussion et calculateur), bien que prometteurs, n'ont pas permis d'obtenir des informations pertinentes supplémentaires.

5.1.1. Profil des répondants

Pour réaliser notre enquête, deux questionnaires ont été créés. L'un pour interroger les «gamers», l'autre les «proches» d'utilisateurs d'internet. Trois settings ont été choisis pour cela, l'un durant le festival Polymanga «en dur», les deux autres «en ligne» via le site de SGN et par e-mail auprès de l'Association romande des Parents d'Elèves (APE).

Retour du questionnaire «internautes»

Le questionnaire «internautes» Polymanga a trouvé un écho très intéressant. Tous les répondants remplissaient systématiquement un questionnaire lors de leur inscription aux tournois organisés par SGN pendant le festival. Quelques membres du groupe d'experts ont participé sur place au sondage, ce qui a occasionné des échanges avec les gamers, ce qui a permis d'apporter quelques informations supplémentaires pour l'analyse des résultats. Quelque 270 questionnaires remplis à la main par les gamers ont ainsi été récoltés.

Le questionnaire «internautes» a également été mis en ligne sur le site de SGN et diffusé via une newsletter aux membres de SGN.

Une communication supplémentaire a été glissée lors de la diffusion du questionnaire proche via l'Association romande des Parents d'Elèves (APE). Il était proposé aux proches de transmettre le questionnaire «*internautes*» à leurs enfants. Nous verrons dans la section ci-dessous que cette stratégie a apporté une surprise intéressante.

Le nombre de questionnaires réceptionnés via le site de SGN est de 34, via les membres d'APE est de 78. Au final, 112 questionnaires internautes en ligne ont été retournés.

Le nombre total de questionnaires «internautes» récolté est donc de 382.

Retour du questionnaire «proches»

Le questionnaire a été envoyé via une communication par e-mail au secrétariat de l'Association romande des Parents d'Elèves. Cette dernière a ensuite géré la diffusion auprès des sections locales. Soixante-trois (63) questionnaires proches nous ont été retournés.

Comme mentionné précédemment, les membres de l'APE avaient également la possibilité de transmettre le questionnaire «internautes» à leurs proches (cf. annexe II). Nous avons pensé toucher ainsi principalement les enfants ou adolescents des répondants. Cependant, nous avons observé que les parents ont eux-mêmes rempli le questionnaire «internautes» et très peu les enfants. De manière inattendue, nous avons bénéficié d'une nouvelle catégorie de répondants, non ciblée au départ: les internautes adultes.

	Polymanga	Site internet (SGN)	Association romande des Parents d'Elèves (APE)	Total
Questionnaire interneute	n = 270	n1 = 34 n1 + n2 = 112	n2 = 78	382
Questionnaire proches	0	0	n = 63	63

Figure 1. Nombre de répondants par type de questionnaire

Grâce au sondage effectué à Polymanga, nous pouvons isoler notre groupe cible principal: les *gamers*. C'est essentiellement sur ce groupe que nous avons basé notre analyse. Avec le questionnaire «proches» et le questionnaire en ligne «internaute», nous pouvons définir trois groupes supplémentaires de répondants: les *proches*, les *internautes de plus de 35 ans (> 35)*, les *internautes de moins de 35 ans (< 35)*. Cette division nous a semblé pertinente au vu des enjeux générationnels qui sont observés par les spécialistes.¹²

Voici, ci-dessous, une présentation des quatre groupes analysés:

Groupe gamers

Sur 270 répondants, il y a 15% de femmes. La majorité des répondants (70%) est âgée entre 15 et 20 ans et pratique depuis au moins trois ans des jeux vidéo en ligne (âge moyen: 18,1 ans). La faible proportion de femmes ayant participé à ce questionnaire est à mettre en lien avec le rapport JAMES (2010) qui démontre que «*les jeux informatiques et vidéo font l'objet d'une forte différence en fonction du sexe, les garçons s'y adonnant bien plus fréquemment que les filles*»¹³.

¹² Valleur, M. (2006). L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente ? *Enfances & Psy*, 31, 125-133.

¹³ Willemse, I., Waller, G., & Süss, D. (2010). *Jeunes – activités – médias – enquête Suisse. Rapport sur les résultats de l'enquête JAMES 2010*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. (p. 18).

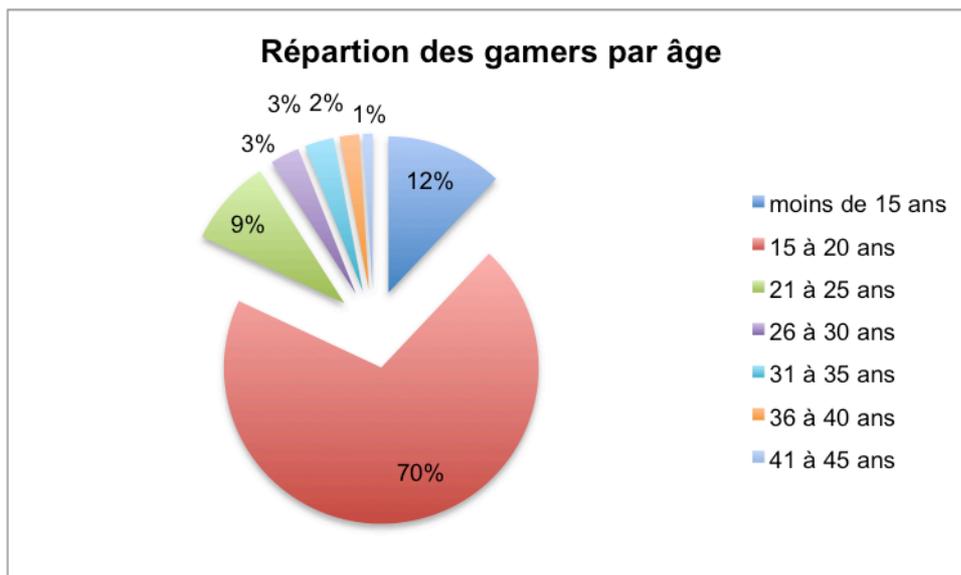


Figure 2

Groupe proches

Les personnes qui ont répondu aux questionnaires «proches» (n=63) sont pour 89% des femmes. La moyenne d'âge est de 43 ans. L'âge moyen des personnes pour qui les proches ont répondu au questionnaire est de 15,1 ans, en majorité des garçons qui jouent aux jeux vidéo. Le groupe «proches» est donc composé essentiellement de mères de famille.

Le niveau de formation de l'échantillon sondé est plutôt élevé: 49% ont achevé une formation universitaire ou HES et 13% ont fait une maturité. Ce n'est pas représentatif de la population en général qui compte la moitié moins de femmes qui ont achevé une formation supérieure (24,1% des 35-44 ans)¹⁴.

Groupe internautes

Le groupe des répondants au questionnaire en ligne (n=112) est constitué en partie des proches qui ont répondu au questionnaire par rapport à leurs propres activités sur internet. Pour exploiter les résultats de ce groupe de répondants, nous avons choisi de les séparer en deux sous-groupes: «les plus de 35 ans» et «les moins de 35 ans».

Sous-groupe internautes de moins de 35 ans

Nous ne connaissons pas précisément la composition de ce groupe hétérogène. On y trouve certainement des gamers qui ont répondu via le site de SGN, mais peut-être aussi des internautes lambda qui ont reçu une information par des canaux privés que nous n'avons pas actionnés nous-mêmes.

Sous-groupe de plus de 35 ans

Dans ce groupe, on retrouve une majorité de proches qui ont choisi de répondre directement au questionnaire internautes. Du reste, la moyenne d'âge est presque la même que le groupe *proche* (43,5 vs 43,3 ans) et le groupe est également majoritairement composé de femmes.

¹⁴ Office fédéral de la statistique – OFS 2011.
(http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/fr/index/themen/20/05/blank/key/gleichstellung_und/bildungsstand.html)

Questionnaire	Âge moyen
1. Questionnaire «proches»	43.3
2. Questionnaire «internaute» en ligne	43.5
	25.1
	38
3. Questionnaire «internaute» Polymanga	18.1

Figure 3. Moyenne d'âge des répondants par type de questionnaire

5.1.2. Les supports utilisés

L'étude JAMES (2010) relève que «trois quarts des adolescents interrogés possèdent leur propre ordinateur avec accès à internet»¹⁵. Nous pouvons lier cette information avec notre recherche. Nous avons en effet observé auprès du groupe *gamers* que 46.3% des répondants n'utilisent pas d'ordinateur familial et 24.2% que rarement. Si l'on isole les *gamers* plus jeunes, à savoir *les moins de 15 ans (n= 54)*, on remarque que 33% d'entre eux n'utilisent *pas du tout* et 26% *un peu*, l'ordinateur familial. Cette donnée est intéressante, car l'une des informations régulièrement transmises aux parents de la part des milieux de la prévention consiste à recommander que l'accès à internet soit mis à disposition dans un lieu commun de l'habitation.

Si la plupart des gamers utilisent, indépendamment de leur âge, un ordinateur personnel plutôt que familial, la console de salon reste le support le plus utilisé par les *gamers* (voir figure 4). Les données recueillies montrent également que le téléphone portable (smartphone, natel, etc) est très peu utilisé par les gamers. Cela correspond au résultat d'une étude réalisée en Suisse sur l'utilisation du téléphone portable chez les jeunes¹⁶ qui indique que le téléphone portable ne sert que rarement au gaming hors ligne et presque jamais au gaming en ligne (internet). D'autres utilisations sont privilégiées (musique, messagerie, etc).

Il faut cependant noter que la question de l'utilisation du smartphone ou de la tablette portable est en pleine évolution. Le monde des jeux vidéo est divisé en deux grands marchés: les jeux vidéo vendus «en boîte» et les jeux accessibles par téléchargement. Parmi ces produits dématérialisés, il y a notamment les jeux destinés aux téléphones mobiles. Ce marché, qui propose des jeux spécifiques et attire un certain type d'utilisateurs, est en forte expansion¹⁷. Notre échantillon de gamers fait plutôt partie de la catégorie d'utilisateurs qui achètent des jeux en magasin («en boîte») et qui jouent prioritairement sur console. L'écart entre ces deux mondes se réduit de plus en plus toutefois. Les grands producteurs de jeux vidéo développent de nouveaux produits qui visent à intégrer les divers supports. Ainsi, Microsoft vient d'annoncer une prochaine révolution dans le secteur des consoles de salon en vendant un logiciel qui permettrait de relier la console XBox 360 (58,7 millions de consoles vendues dans le monde)¹⁸ à un smartphone ou à une tablette numérique. De même, Nintendo (Wii), numéro un des ventes de consoles de salon dans le monde, a annoncé la prochaine mise sur le marché d'une nouvelle tablette de contrôle portable conçue pour jouer¹⁹.

¹⁵ Willemse, I., Waller, G., & Süss, D. (2010). *Jeunes – activités – médias – enquête Suisse. Rapport sur les résultats de l'enquête JAMES 2010*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. (p. 23).

¹⁶ Waller, G & Süss, D. (2012). *Handygebrauch der Schweizer Jugend: Zwischen engagierter Nutzung und Verhaltenssucht*. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Zürich. p. 42

¹⁷ <http://www.24heures.ch/high-tech/jeux/Le-smartphone-vient-narguer-les-consoles/story/26673668>

¹⁸ <http://www.24heures.ch/high-tech/La-Xbox-360-fusionne-avec-smartphones-et-tablettes/story/31198998>

¹⁹ *ibid.*

Etant donné leur accessibilité quasi permanente, ainsi que l'attractivité des prestations proposées, dont les jeux, le téléphone mobile et la tablette numérique sont des supports dont l'utilisation va continuer de croître et, par voie de conséquence, qui feront augmenter le temps passé devant l'écran et les risques d'utilisation excessive.

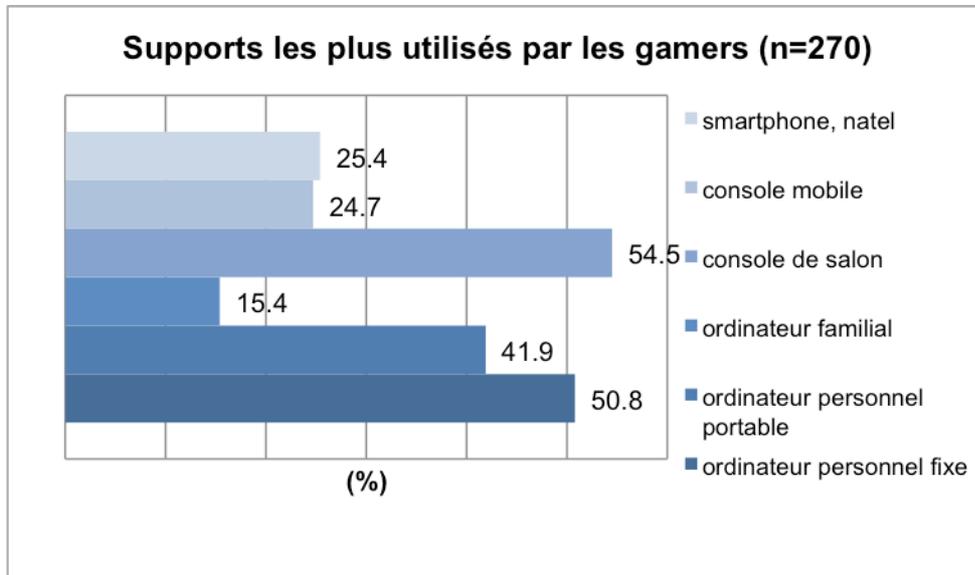


Figure 4

5.1.3. Les pratiques des utilisateurs

Les activités pratiquées

Il est intéressant de noter que les activités les plus pratiquées en ligne par notre groupe de gamers concernent d'abord la recherche d'information (58.4%), suivie de près par les jeux vidéo (58.1%), puis par les réseaux sociaux (37.4%, voir figure 5). Les gamers ont été interrogés lors d'une manifestation centrée sur une activité ludique. Il est donc possible qu'ils n'aient pas bien compris le sens de cette question qui renvoie plutôt à l'organisation de loisirs, aux travaux en lien avec l'école ou encore aux activités professionnelles. Cependant, la recherche d'information qui représente l'activité la plus pratiquée par les gamers ne correspond pas forcément aux idées reçues qui voient le gamer utiliser son écran essentiellement pour son activité de jeu.

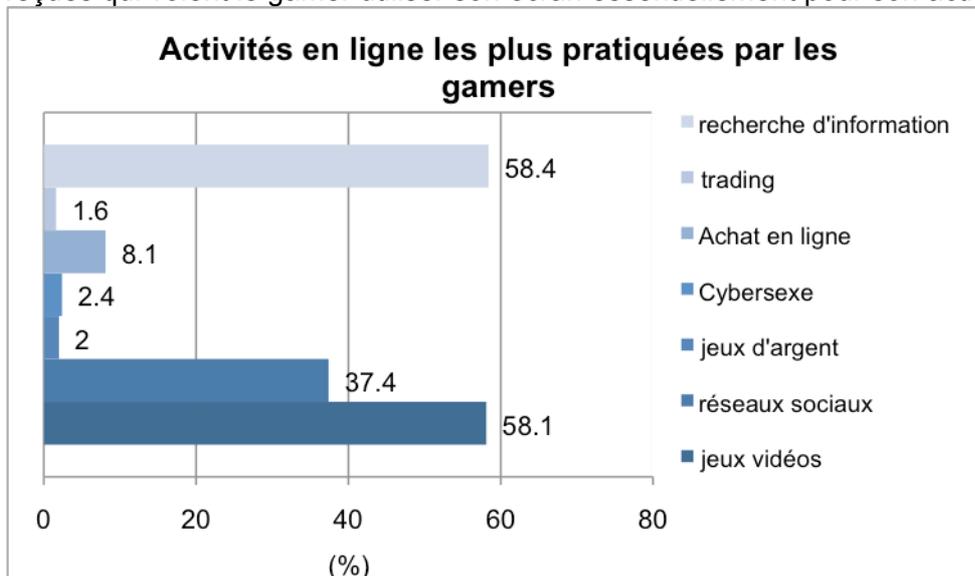


Figure 5

Les activités les moins pratiquées par notre échantillon sont les jeux d'argent, le cybersexe et le trading. Ils sont respectivement 80%, 81,2% et 88% à ne jamais effectuer de telles activités sur internet.

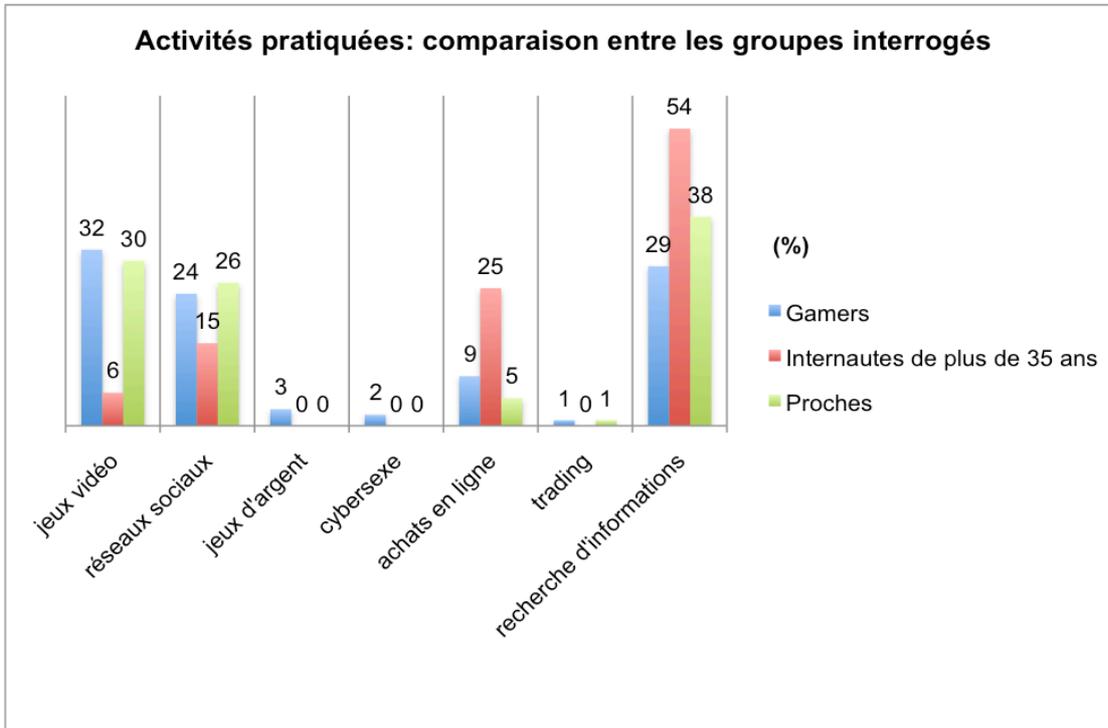


Figure 6. Le graphique ci-dessus correspond aux réponses: activités «très pratiquées» et «souvent pratiquées», parmi possibilités suivantes: «très», «souvent», «un peu», «jamais», «sans avis».

Si l'on compare les résultats des *gamers* avec les *proches* et les *internautes de plus de 35 ans* (figure 6), il est intéressant de noter que la perception des *proches* de l'utilisation d'internet par leurs enfants (pour rappel en majorité des garçons, âgés d'environ 15 ans et amateurs de jeux vidéo) ne s'éloigne globalement pas des réponses des gamers. Les parents voient leurs enfants un peu plus rechercher de l'information et légèrement moins jouer aux jeux vidéo ou utiliser les réseaux sociaux que ce que les gamers mentionnent. Cependant, les parents qui ont répondu au questionnaire sont des parents qui s'intéressent à la pratique d'internet de leur enfant. Plusieurs proches ont du reste mentionné dans leurs commentaires qu'ils dialoguaient avec leurs enfants à propos de l'utilisation d'internet. Une récente étude allemande²⁰ a démontré que les parents de formation supérieure ont plus de ressources pour aborder les questions d'utilisation excessive d'internet au sein de la famille. Ce constat correspond à ce que nous avons relevé dans notre étude. Par conséquent, la question qui peut être soulevée ici concerne les parents de revenus et de formation plus modestes. Comment ces derniers sont-ils équipés pour faire face à l'utilisation des écrans au sein de la sphère familiale ? L'étude allemande montre qu'il y a là un groupe à risques et recommande de réfléchir à la mise en place de prestations spécifiques visant à soutenir ces familles²¹.

²⁰ R. Kammerl, L. Hirschhä user, M. Rosenkranz, C. Schwinge, S. Hein, L. Wartberg und K. Uwe Peter- sen, *EXIF - Exzessive Internetnutzung in Familien*, Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Berlin, 2012 (<http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/EXIF-Exzessive-Internetnutzung-in-Familien.property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf>)

²¹ Ibid

Les motivations

Nous avons également essayé de définir les motivations qui sous-tendent l'utilisation d'internet. Pour ce faire, les sondés devaient citer les motivations qui les poussent à agir concernant l'activité la plus pratiquée. Les motivations à choix étaient: *le plaisir, s'évader, rencontrer des gens, la compétition et gagner de l'argent*. Les répondants devaient par ailleurs évaluer chaque motivation en choisissant une des propositions suivantes: *beaucoup, souvent, un peu, pas du tout, sans avis*.

Les résultats du groupe gamers montrent que les activités pratiquées sur internet apportent beaucoup de plaisir (figure 7). Ils sont 72% à l'indiquer. De plus, 33,3% des sondés estiment que le web permet de s'évader. Quant à l'esprit de compétition, il est cité par 30,2% des répondants comme ayant un rapport direct avec leurs motivations à surfer. Ils ne sont que 6,1% à utiliser régulièrement internet en espérant gagner de l'argent. Enfin, 14,3% des sondés indiquent qu'internet constitue un moyen efficace pour rencontrer de nouvelles personnes.

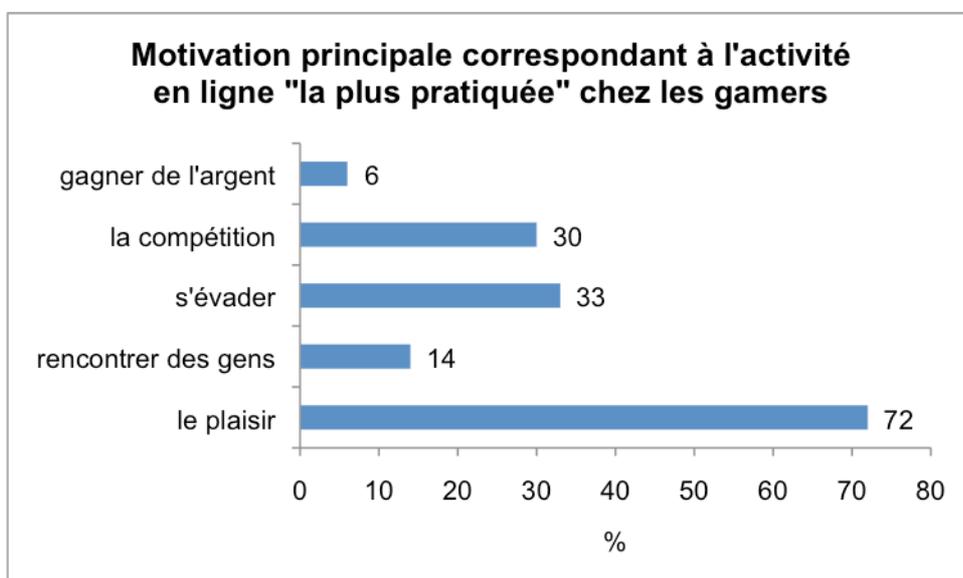


Figure 7. Le graphique ci-dessus correspond aux réponses «beaucoup», parmi les possibilités suivantes: «beaucoup», «souvent», «un peu», «pas du tout», «sans avis».

Les proches estiment également que c'est le plaisir qui constitue la principale motivation de leur enfant pour être devant l'écran. C'est intéressant car l'activité la plus pratiquée mentionnée par les parents était la recherche d'information (figure 6). Il y a là peut-être de la part des parents des difficultés à répondre à cette question; il sont d'ailleurs 11,3% à ne pas pouvoir y répondre (sans avis), contre 3,3% seulement chez les gamers.

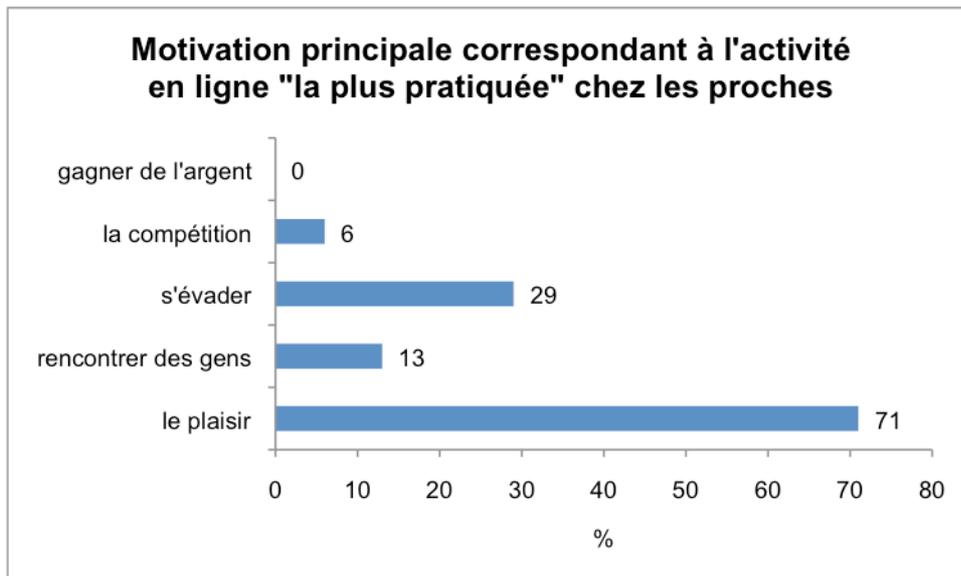


Figure 8. Le graphique ci-dessus correspond aux réponse «beaucoup», parmi les possibilités suivantes: «beaucoup», «souvent», «un peu», «pas du tout», «sans avis».

5.1.4. Le temps passé devant l'écran

La définition de l'addiction du GREA ne se réfère à aucune quantification, mais à des notions plus subjectives, à savoir, la souffrance combinée à la perte d'autonomie de l'individu par rapport à un produit ou un comportement. Si à l'heure actuelle, les spécialistes ne sont pas forcément d'accord sur une définition de l'addiction à internet, et si en matière de jeux vidéo la quantification du temps n'est pas le critère le plus représentatif, ce dernier reste un élément intéressant. Le Dr Yasser Khazaal des Hôpitaux Universitaires de Genève (HUG) a traduit et fait valider scientifiquement une échelle pour évaluer l'addiction à internet, il s'agit de l'Internet Addiction Test (AIT)²² (cf. annexe IV). Ce questionnaire comporte vingt questions dont six concernent directement la notion de temps passé devant l'écran, ce qui représente le tiers du questionnaire. Le nombre de minutes ou d'heures passées devant l'écran est un indicateur important pour évaluer si l'usage d'internet est excessif. C'est également le critère qui est porté au centre des commentaires par les parents ou les instituteurs qui s'inquiètent de l'usage excessif d'internet chez les jeunes. Nous avons donc demandé à nos échantillons de population d'évaluer le temps passé devant l'écran lors des jours de semaine et lors des jours de congé. Il leur a ensuite été demandé de qualifier ce temps passé devant l'écran («adapté», «un petit peu exagéré», «excessif» ou «très excessif»).

Les gamers interrogés représentent le groupe qui passe le plus de temps devant l'écran, en moyenne 4 heures par jour de semaine et 5,7 heures par jour de congé, de week-end ou de vacances (figure 9 et 10). Si l'on observe la perception qu'ont les proches de l'utilisation d'internet par leurs enfants, on peut voir que c'est assez proche du groupe d'internautes de moins de 35 ans. Il est intéressant de constater que les internautes de plus de 35 ans passent moins d'heures sur internet pendant un jour de congé que pendant la semaine. Ces derniers ont dit utiliser presque exclusivement internet pour la recherche d'information. Cela laisse supposer que ce groupe se sert d'internet à des fins professionnelles, donc plutôt la semaine.

²² Y. Khazaal, J. Billieux, G. Thorens, R. Khan, Y. Louati, E. Scarlatti, F. Theintz, J. Lederrey, M. Van Der Linden, and D. Zullino, *French Validation of the Internet Addiction Test*, Cyberpsychology & Behaviour, 2008.

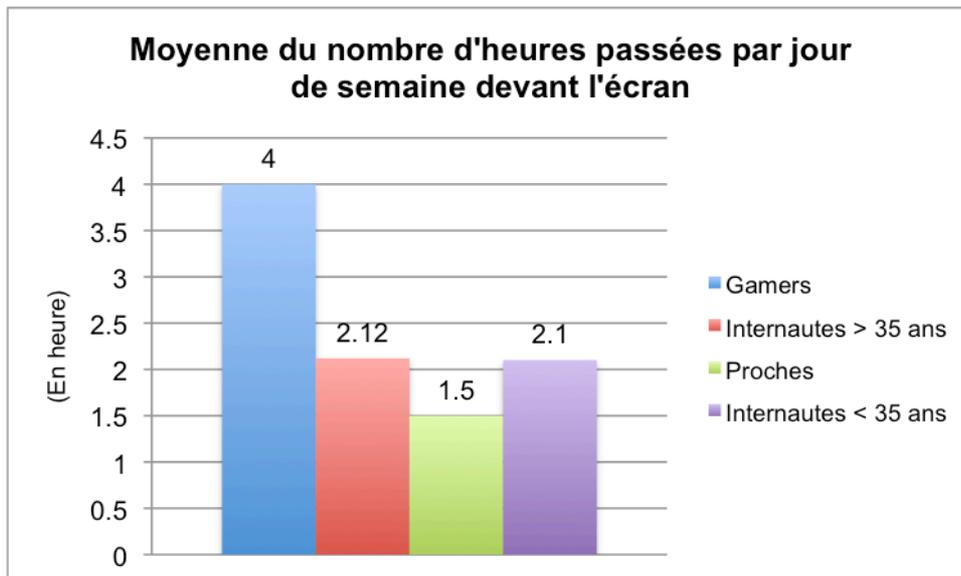


Figure 9

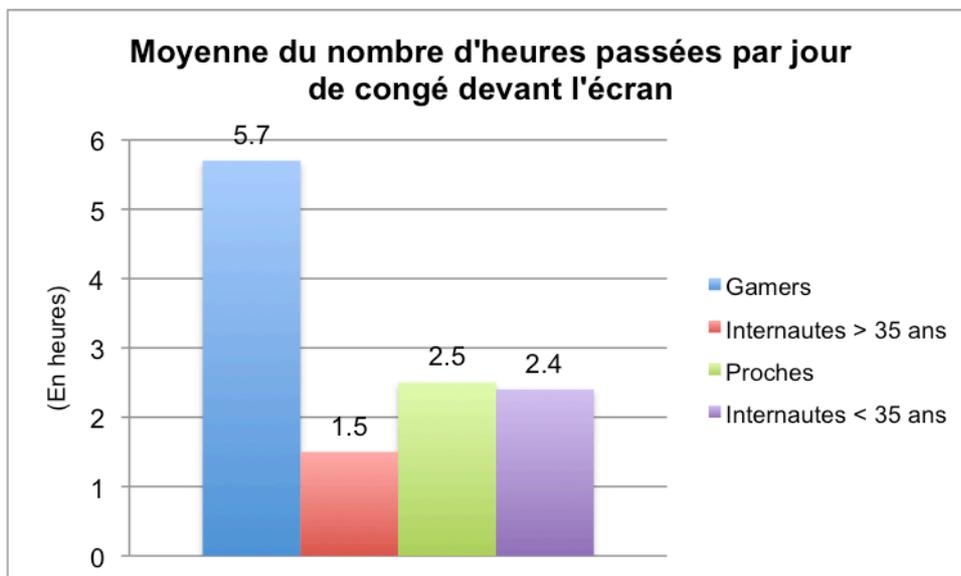


Figure 10

A titre informatif (pas de graphique présenté), nous avons isolé les réponses des répondants des groupes *gamers* et *proches* qui ont mentionné le jeu vidéo comme activité «très pratiquée». On constate que le nombre d'heures, avec une moyenne de 6,9 heures par jour de congé pour les gamers, est plus élevée que les proches qui évaluent le nombre d'heures à 4,9 heures, ce qui représente près du double de la moyenne pour toutes activités confondues.

Le temps passé devant l'écran est-il adapté ?

Nous avons ensuite demandé aux personnes interrogées d'évaluer de façon qualitative le temps passé devant l'écran. Les réponses possibles vont de «adapté» à «très excessif» (figure 11). On constate que les gamers considèrent que le temps passé devant l'écran est adapté pour 44% d'entre eux; 17% reconnaissent que le temps passé en ligne est excessif voire très excessif. 38% considèrent que le temps passé en ligne est un peu exagéré. Il est difficile de savoir ce qu'il y a derrière la réponse «un petit peu exagéré», comme nous n'avons pas obtenu de précision sur cette question spécifique, nous faisons l'hypothèse que ces répondants n'estiment pas être

dans l'usage excessif, mais qu'ils conviennent qu'ils jouent un peu trop. Cette prise de conscience est intéressante, elle montre que les gamers sont capables de prendre du recul par rapport à leur activité, quand bien même ils la pratiquent très fréquemment.

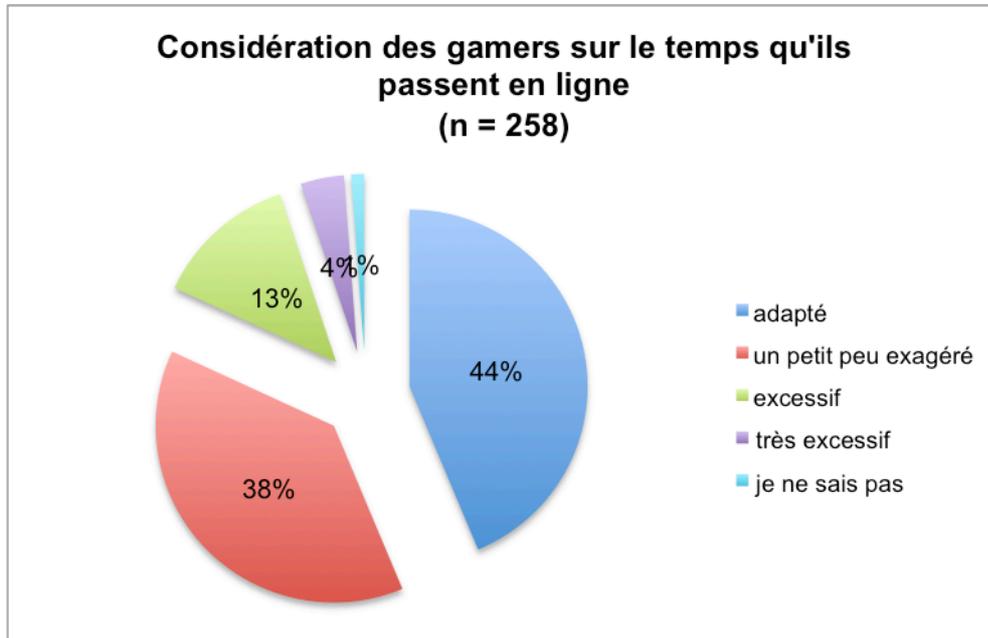


Figure 11

Les proches évaluent le temps passé par leur enfant de façon assez identique, il n'y a pas de grandes différences avec les gamers (figure 12).

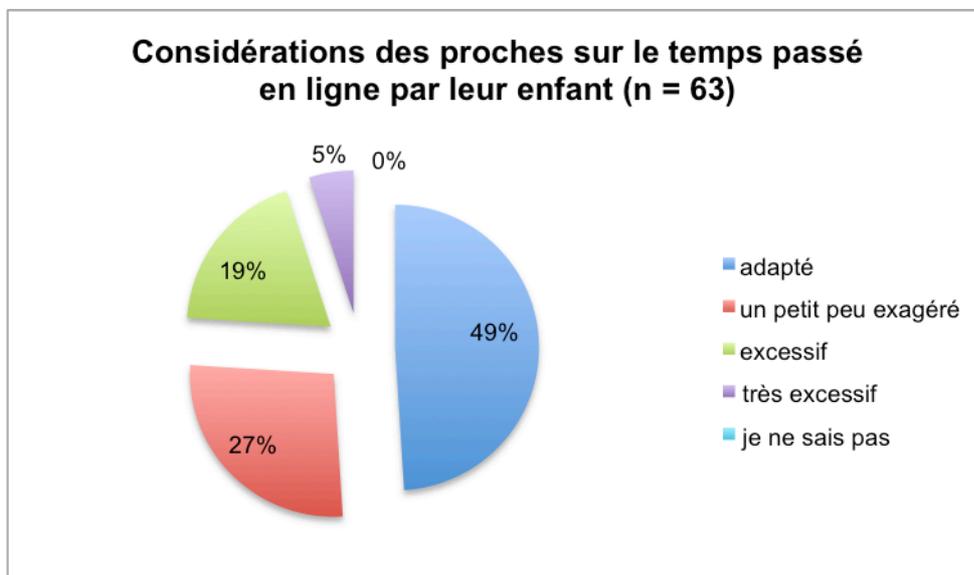


Figure 12

Les grands joueurs

Si l'on isole les gamers qui jouent plus de 10 heures par jour en semaine et en congé (voir figure 13, lignes 1 et 2), on observe que, dans les deux cas, semaine ou week-end, la majorité des répondants estime que leur pratique est adaptée (respectivement 37% et 44%). Ce constat peut paraître inquiétant étant donné l'important nombre d'heures passées à jouer.

Nous relevons en outre qu'un certain nombre de ces «grands joueurs» reconnaissent que leur pratique est «excessive», voire «très excessive» (30 à 35% (figure 14). En comparant aux autres groupes, on remarque que plus le joueur joue longtemps, plus il est potentiellement conscient qu'il joue de manière excessive, voire très excessive. Cette remarque reste à vérifier, ce que nous n'avons pas fait dans ce projet, mais si c'était le cas, en termes de prévention ou de réduction des risques, cette prise de conscience d'une pratique excessive est intéressante.

Evaluation du temps passé en ligne par groupes cibles						
	Adapté	Un petit peu exagéré	Excessif	Très excessif	Je ne sais pas	Total en %
1. gamers + de 10h en semaine (n=23)	44	26	15	15	0	100
2. gamers + de 10h en congé (n=24)	37	28	21	14	0	100
3. proches (n=63)	49	27	19	5	0	100
4. gamers (n=258)	44	38	13	4	1	100

Figure 13. Chiffres indiqués en %

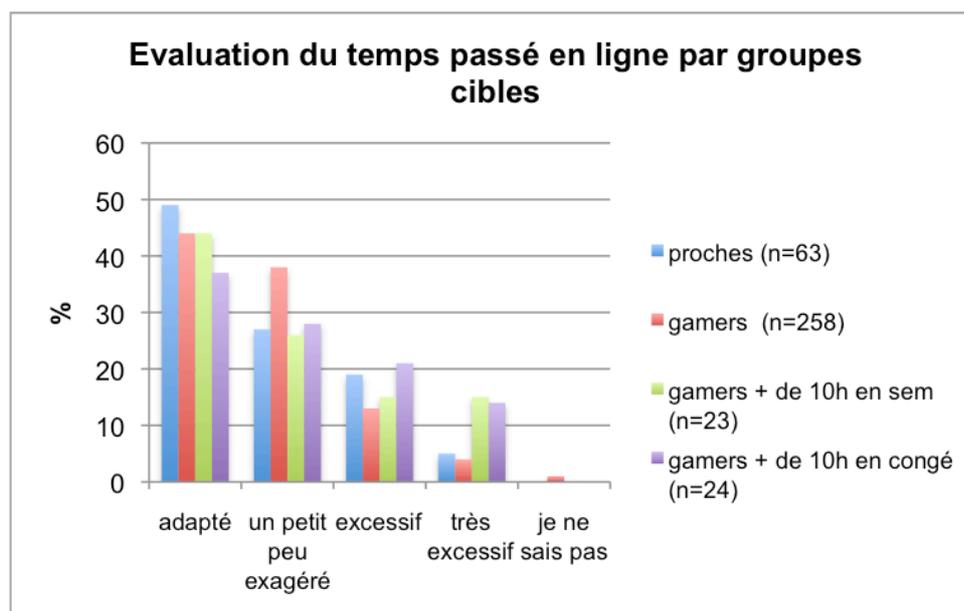


Figure 14

5.1.5. Perception des risques liés à l'utilisation des écrans

Pour évaluer la perception des risques, nous avons d'abord demandé quelle était leur perception du risque de l'activité devant l'écran en général, sans distinction de contenu (figure 15). En comparant les gamers avec les proches, on constate que 76% des gamers reconnaissent que les activités pratiquées sur internet comportent des risques, alors qu'ils sont 97% chez les proches. Ces résultats n'ont rien d'étonnant si l'on considère que les parents s'inquiètent pour leurs enfants. À noter que les gamers ne sont que 19% à penser qu'il n'y a aucun risque. Pour les proches, seuls 3% (2 personnes) partagent cet avis.

Si l'on regarde les gamers qui pratiquent beaucoup les jeux vidéo (n=147), les résultats sont quasiment identiques. Ce qui ne permet pas de mettre en évidence un groupe à risque.

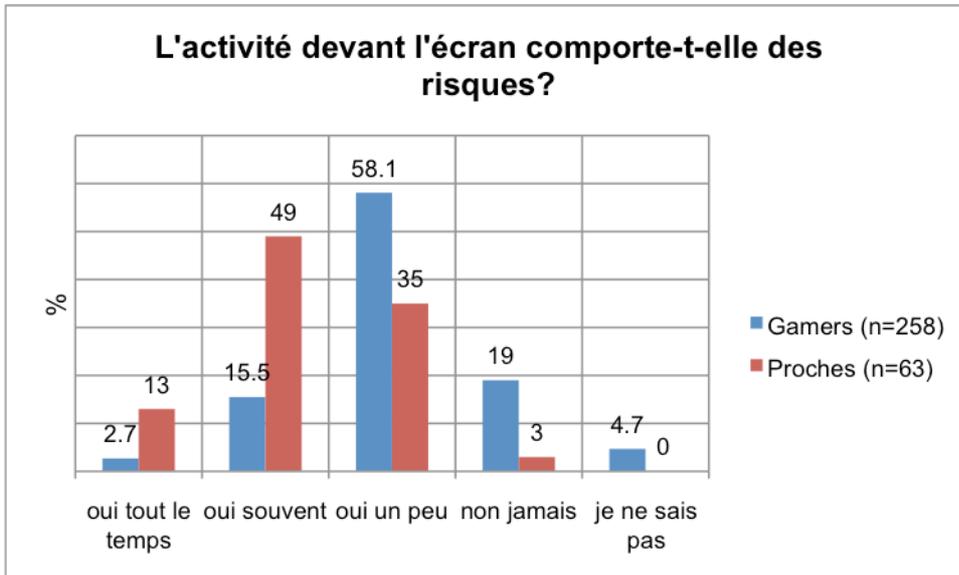


Figure 15

Nous avons ensuite proposé aux personnes interrogées une liste de cinq contenus: la violence, les contenus sexuels, les réseaux sociaux, les jeux d'argent et les jeux multiplayer (figures 16, 17, 18, et annexe III). Nous leur avons demandé d'indiquer le degré de risque qu'elles estiment, sur une échelle allant de «très risqué», «risqué», «légèrement risqué» à «sans aucun risque». Les contenus que nous avons sélectionnés correspondent aux contenus mentionnés lors des consultations dans les centres spécialisés de traitement²³, ainsi qu'à ceux évoqués par les professionnels lors de leur rencontre avec des parents, instituteurs, animateurs, etc.

La violence et les écrans

En examinant les résultats par rapport aux contenus violents (figure 16), les gamers sont 43% à juger que ces contenus sur internet sont sans aucun risque. Ce résultat est intéressant car le thème de la violence fait l'objet d'une controverse importante. Le Parlement suisse, par la voie du Conseil des Etats, a demandé au Conseil fédéral de réfléchir à la possibilité d'interdire les jeux vidéo violents. Le lien de causalité entre la consommation de jeux vidéo violents et des passages à l'acte ne repose sur aucune donnée scientifique fiable; cette position est symptomatique d'une difficulté pour les adultes d'appréhender ce sujet. L'interdiction, dans le but de protéger les plus jeunes, risque d'être contre-productive, si elle ne correspond pas à un besoin réel. D'une part, une interdiction n'empêchera pas l'accès aux jeux qui circulent déjà sur internet et dans les réseaux privés; d'autre part, l'âge moyen des joueurs de jeux vidéo étant de 33 ans, une interdiction pour tous paraît excessive. Le résultat de 43% des gamers qui estiment que les contenus violents sur internet sont sans aucun risque, s'inscrit donc peut-être dans un contexte où ils se sentent stigmatisés, on peut interpréter cette réponse comme une sorte de revendication. L'association Swiss Gamers Network qui suit de près l'évolution du débat politique sur cette question, soutient l'idée d'une meilleure réglementation des jeux vidéo, notamment en instaurant

²³ G.Thorens, Y. Khazaal, D. Zullino, *Qui consulte pour quels résultats ?* Département de psychiatrie, Hôpitaux Universitaire de Genève, présentation d'un poster au 7^e congrès de l'Encéphale, septembre 2009 à Paris.

un contrôle plus contraignant sur l'application de la norme PEGI²⁴, qui reste pour l'instant la seule mesure pour réguler le marché des jeux.

Comme illustré ci-dessous, cette question des contenus violents sur internet divise les générations. On remarque en effet clairement que les gamers et les proches ne sont pas du tout d'accord sur la notion de «sans aucun risque». Cette réponse nous indique qu'il y a encore du chemin à faire de part et d'autre pour comprendre ce que vivent les uns et les autres.

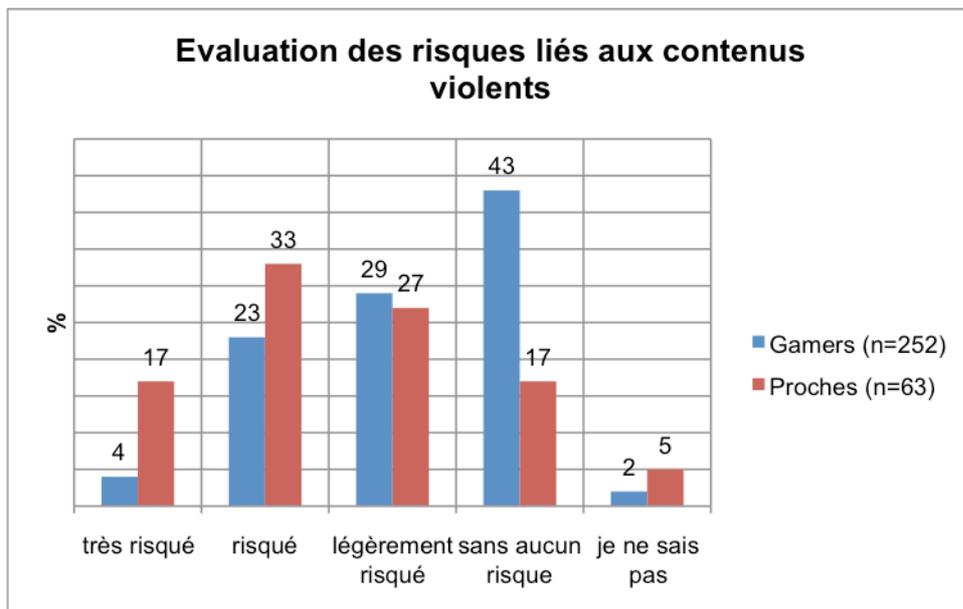


Figure 16

Les contenus «très risqués» et «sans aucun risque»

Pour les autres contenus spécifiques que nous avons étudiés (contenu sexuel, réseaux sociaux, jeux d'argent et jeux multiplayer), nous présentons uniquement les classements des contenus jugés «très risqués» et «sans aucun risque». Les graphiques détaillés peuvent être consultés dans l'annexe III.

Concernant les contenus à risque (figure 17), les proches sont particulièrement inquiets des thématiques qui concernent la violence comme cela vient d'être décrit, mais également des contenus traitant de l'argent ou de la sexualité.

Les sites de rencontres et les jeux d'argent sont les deux seuls contenus considérés plus risqués par les jeunes que par les parents. Si les jeux d'argent hors ligne (casino, loterie) sont réglementés en Suisse, il n'en va pas de même pour les activités de jeux d'argent (gambling) sur internet: paris sportifs, poker, casino en ligne, etc. Des fenêtres surgissantes de sites de jeux d'argent en ligne sont fréquentes lorsque l'on se promène sur le web. Le volume d'activité des jeux d'argent en ligne est très important, on parle de 8 milliards d'euros de chiffre d'affaires, en 2012, en Europe. Cette forte présence sur internet peut impressionner. Concernant les sites de rencontres (réseaux sociaux) qui sont considérés comme plus risqués chez les gamers que chez les proches, on peut faire l'hypothèse que les jeunes qui pratiquent ce type d'activités (ré-

²⁴ Le système de classification par âge PEGI: Pan-European Game Information est un système européen d'information sur les jeux, destiné aux acheteurs de jeux vidéo.
<http://www.pegi.info/fr/index/>

seaux sociaux), sont toujours plus nombreux²⁵ et se rendent mieux compte des risques potentiels de ce type d'outil.

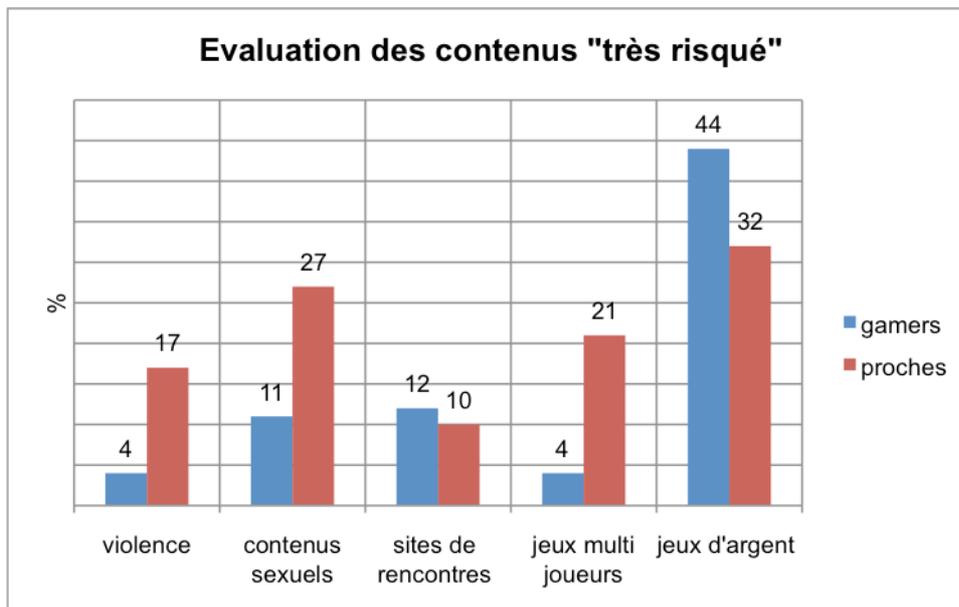


Figure 17

Concernant les contenus jugés «sans aucun risque» (figure 18), on remarque que la différence entre le groupe gamers et le groupe proches est très importante. Globalement, les jeunes considèrent les activités sur internet nettement moins risquées que les adultes. Ces différences sont marquées pour tous les contenus, sauf pour les jeux d'argent comme nous venons de le constater. Nous sommes ici au cœur du débat: les jeunes se développent selon des modes de communication et des loisirs que les parents peinent à comprendre.²⁶ Là où les jeunes voient un risque, les adultes voient un grand risque. Là où les jeunes ne voient aucun risque, les adultes au contraire en voient. Il est urgent qu'un dialogue puisse s'instaurer entre les générations, pour que les expériences et représentations respectives puissent être discutées et débattues.

²⁵ Willemse, I., Waller, G., & Süss, D. (2010). *JAMES – Jeunes, activités, médias – enquête Suisse* Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Zürich. P.32

²⁶ J.-P. Gaillard, *Enfants et adolescents en mutation – Mode d'emploi pour parents, éducateurs, enseignants et thérapeutes*, ESF éditeur, 2009

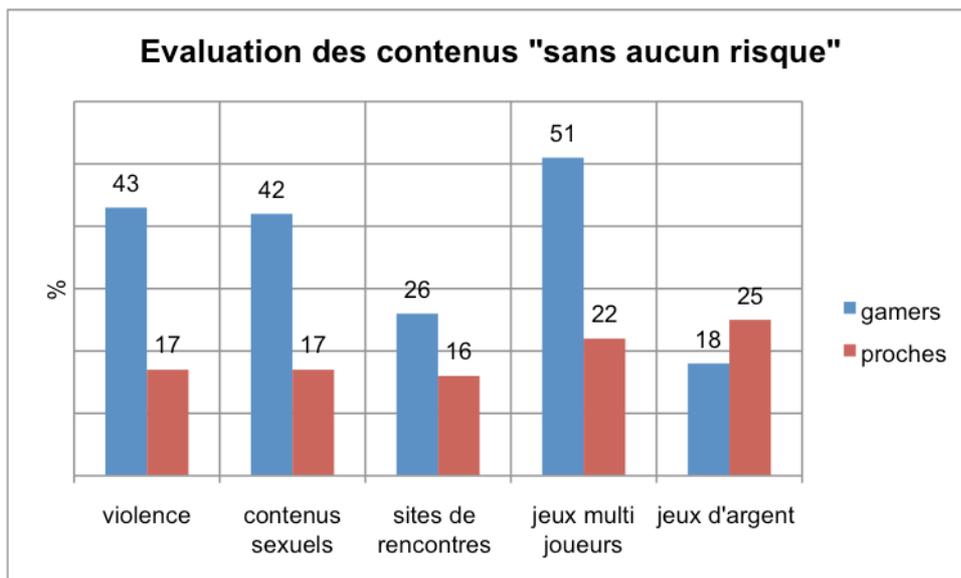


Figure 18

Facteurs de risques

Pour compléter cette partie sur les risques, nous avons encore essayé de savoir quels sont les facteurs éventuels à l'origine de la prise de risque, en d'autres termes, quels sont les paramètres qui peuvent être reliés à un éventuel usage excessif d'internet. Nous avons posé la question suivante: «Selon vous, les risques liés à l'usage excessif d'internet sont plus causés par: le comportement de l'utilisateur, l'environnement de l'utilisateur, l'offre des opérateurs ou les médias ?».

Les réponses des trois groupes sont très homogènes et, de manière plutôt surprenante, on remarque que le groupe des gamers (figure 19) est celui qui considère que c'est avant tout l'utilisateur qui est responsable en cas de prise de risque. Il y a là une forme de réalisme et de maturité, qui est à relever. Les proches et les internautes de plus de 35 ans placent également l'utilisateur comme premier responsable, mais de manière moins significative (figures 20 & 21).

En prenant en compte également les réponses qui concernent l'environnement de l'internaute, ces résultats démontrent que c'est d'abord auprès de *l'utilisateur* et son *environnement* que les problèmes peuvent émerger. Si l'on considère que l'environnement de l'utilisateur se compose de la famille, des amis et du milieu scolaire ou professionnel, les efforts d'information et de prévention dans ces sphères-ci semblent justifiés.

Le fait que les répondants mentionnent de façon assez claire que les *opérateurs* et les *médias* ont également une part de responsabilité sur la question des risques doit nous faire réfléchir si l'on regarde l'absence de régulation qui entoure ce marché. Ici aussi la question des enjeux économiques ne peut pas laisser indifférents les consommateurs que nous sommes tous. À titre illustratif, les prévisions économiques nous apprennent que le marché mondial du jeu vidéo (gaming) passera de 51,4 milliards en 2008 à 73,5 milliards en 2013, ce qui signifie une croissance de 7,4% par an²⁷. On dit que l'industrie du jeu dépasserait bientôt celle de la musique²⁸. La question d'une éventuelle réglementation de ce marché, au vu des dangers potentiels qui le menacent, est donc légitime.

²⁷ Le Monde, le 26 juillet 2009. <http://playtime.blog.lemonde.fr/2009/06/26/735-mds-de-dollars-le-marche-du-jeu-video-en-2013/>

²⁸ Le Monde, le 26 juillet 2007. http://www.lemonde.fr/technologies/article/2007/06/26/les-jeux-video-supplantent-l-industrie-de-la-musique_928317_651865.html

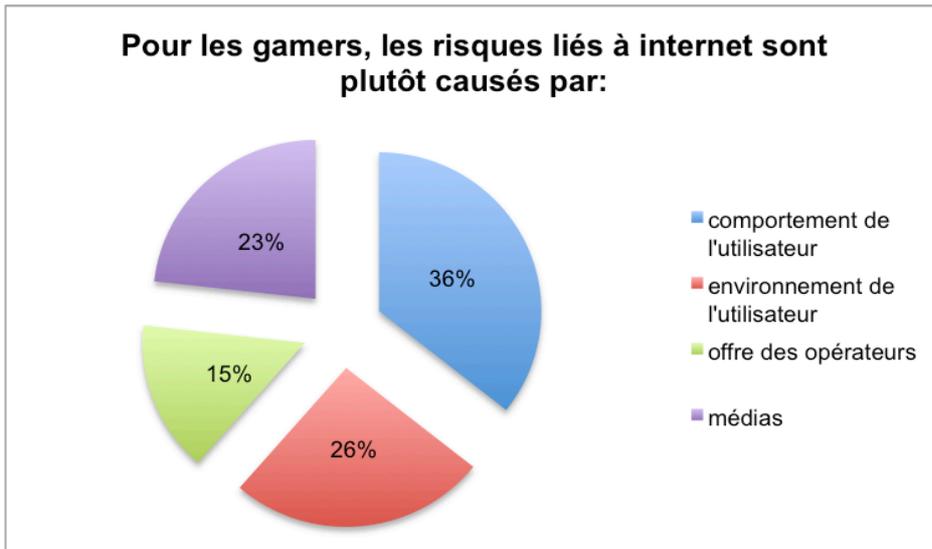


Figure 19

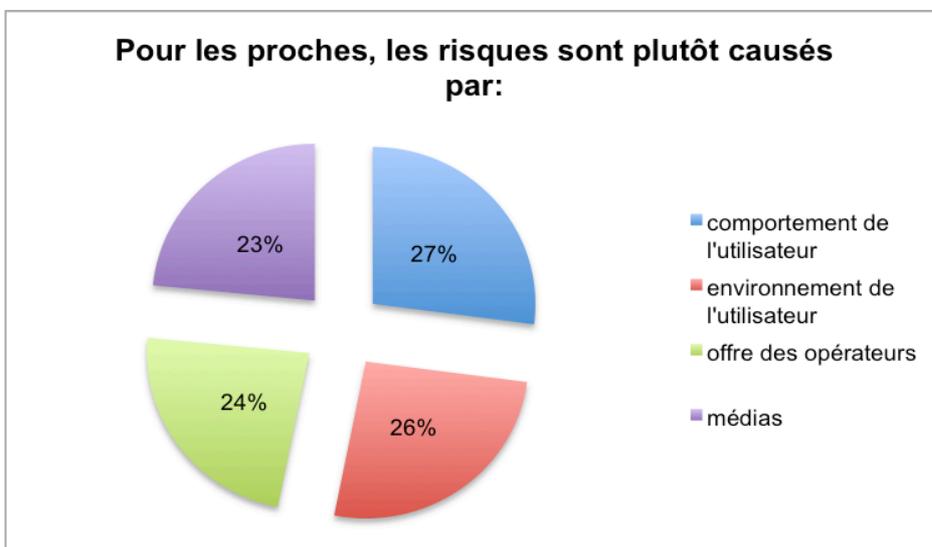


Figure 20

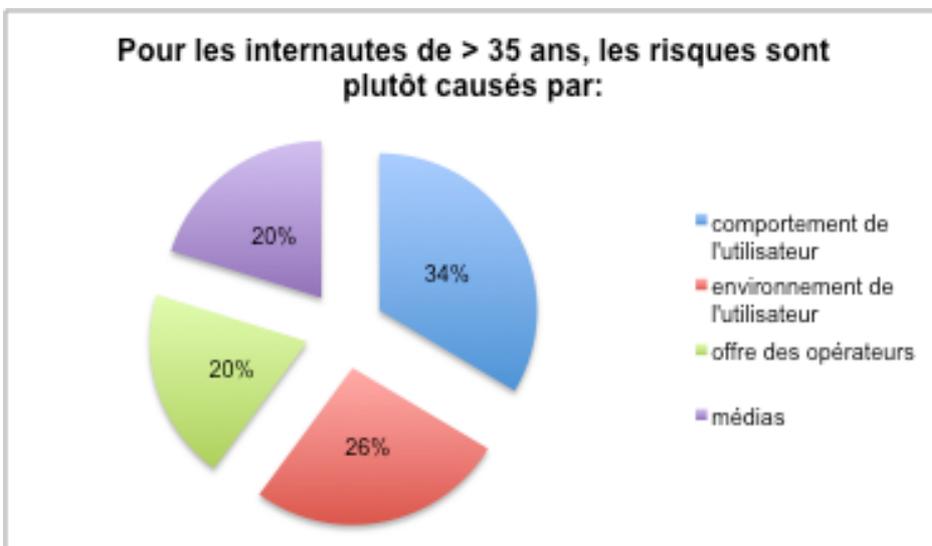


Figure 21

5.1.6. Perte de contrôle et prévention

Nous avons également interrogé les internautes et les proches sur la notion de «perte de contrôle» de la pratique des écrans. La question a été formulée ainsi: «Certaines personnes peuvent parfois perdre le contrôle du temps ou inverser le sens des priorités en restant trop longtemps devant l'écran. Qu'en pensez-vous?».

Concernant le groupe des *gamers*, ils ne sont que 11% à n'être «pas du tout d'accord» avec cette affirmation. Cela signifie donc que près de 90% des *gamers* interrogés reconnaissent qu'il est possible de perdre le contrôle de l'utilisation de l'écran (figure 22). En d'autres termes, la dangerosité d'internet et des écrans n'est pas niée par les utilisateurs.

La réponse des proches est également sans équivoque. En effet, aucun des parents interrogés n'a répondu à la question par «pas du tout». Tous pensent que les écrans peuvent être potentiellement dangereux, dont 78% qui en sont convaincus (figure 22). Cela renforce l'impression que les parents sont aujourd'hui inquiets face à l'utilisation d'internet et médias électroniques.

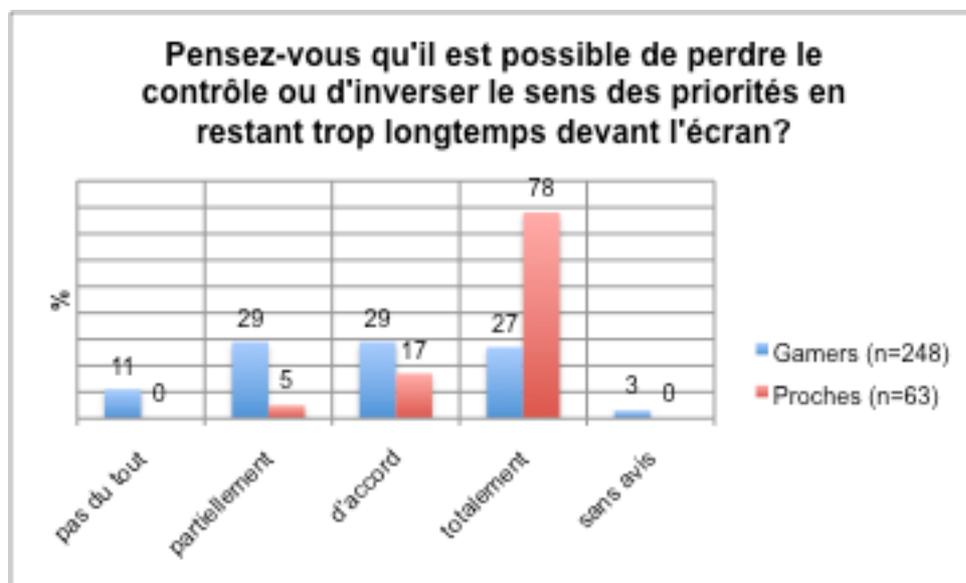


Figure 22

Nous avons encore demandé l'avis des personnes interrogées par rapport à la question de la prévention. L'idée de départ était de savoir si les utilisateurs estiment que la prévention peut être utile pour limiter les risques d'un usage excessif des écrans. La question posée a été formulée ainsi: «Que pensez-vous de l'affirmation suivante: prévenir les risques liés à l'usage d'internet est une action nécessaire».

Les gamers interrogés sont 64% à être «totalement d'accord» ou «d'accord» avec l'idée que la prévention est utile pour prévenir l'usage excessif des écrans (figure 23). Cependant, plus d'un tiers des gamers restent sceptiques («partiellement d'accord») ou «pas du tout» d'accord avec cette idée. Il est nécessaire de prendre en considération cette proportion de gamers sceptiques, car ils représentent un type d'internaute qui est probablement moins réceptif au message de prévention, mais pas moins susceptible de développer un usage excessif. Des messages de prévention secondaire, voire des prestations de réduction des risques, devraient donc également être envisagés. Il faut considérer que l'univers des jeux vidéo est souvent associé, à tort ou à raison, à l'addiction et aux comportements violents. Cette méfiance de l'opinion publique

sur les jeux vidéo envoie des signaux négatifs aux gamers, qui se sentent stigmatisés. Plusieurs d'entre eux, plutôt des grands joueurs, ont évoqué la notion de tabou, autrement dit de ne pas oser dire qu'ils sont gamers par crainte des jugements négatifs.

Du côté des proches, les réponses sont très claires. Presque tous (95%) pensent que la prévention peut être utile, ce qui doit maintenant encourager les spécialistes à poursuivre leurs travaux.

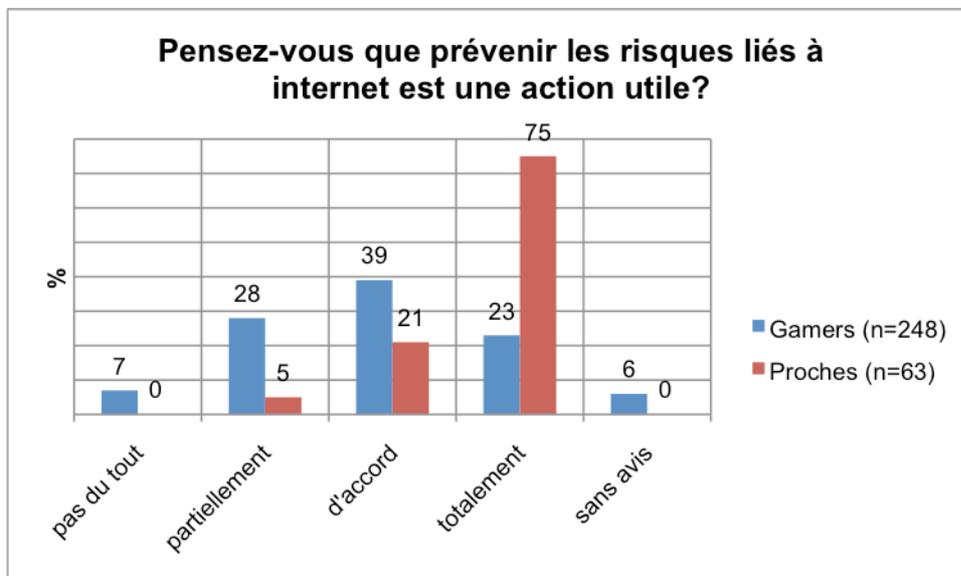


Figure 23

5.2. Le forum de discussion

Le forum, qui a été spécialement créé pour le projet, présentait des questions élaborées par le groupe d'experts. L'animation et la modération étaient menées par des membres du comité de SGN. L'objectif était d'apporter des éléments qualitatifs, sous forme de discussion avec les gamers, en vue de compléter les données recueillies par les questionnaires. Cependant, le forum qui a été mis en place sur le site de SGN n'a pas fonctionné. Nous n'avons qu'une dizaine de messages.

Il est probable que les questions posées ne correspondaient pas aux besoins des gamers, ces derniers utilisant en effet plutôt le forum pour échanger sur leurs résultats et les dernières nouveautés du domaine. Le forum de SGN a pourtant déjà fait l'objet de discussions animées sur des thèmes liés aux dangers des jeux vidéo. Connaissant une légère baisse de fréquentation, il nécessiterait, selon les dires de ses auteurs, un renouvellement. C'est une des raisons qui pourraient expliquer les difficultés rencontrées. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle une page Facebook a été réactivée.

	Voyez-vous un risque à l'utilisation d'Internet (en général) et des Jeux vidéo (en particulier) ?	0	0	Aucun message
	Quels types de jeux sont les plus attractifs ? Pourquoi ?	2	3	Ven Jan 20, 2012 2:46 pm Founet 
	Y a-t-il des gens dans votre entourage qui suivent vos activités sur Internet ?	0	0	Aucun message
	Rencontres-tu parfois des difficultés à arrêter de jouer ?	1	4	Jeu Mar 08, 2012 1:09 pm Founet 
	Est-ce que tu trouves le calculateur (lien) utile pour gérer ton activité de jeu ?	0	0	Aucun message
	As-tu des propositions pour aider les personnes qui sont accros à Internet (Jeu vidéo ou autres) ?	1	2	Ven Jan 20, 2012 2:49 pm Founet 

Figure 24. Les six questions postées sur le forum du site de SGN pour stimuler la discussion

5.3. Le calculateur

En utilisant le même canal de diffusion que le forum, à savoir le site de SGN, le projet de calculateur du temps passé en ligne n'a pas non plus rencontré de succès probant. Cinq comptes seulement ont été ouverts. Il s'agirait peut-être de développer un support différent, plus facile d'accès et plus intuitif.

Nous pensons que ce type d'instrument reste une idée valable. Les contacts que nous avons eus avec certains gamers confirment qu'ils se questionnent souvent sur le temps passé en ligne. Les résultats de l'enquête ont du reste démontré que les gamers reconnaissent que le temps passé devant l'écran peut être excessif. Le GREA va poursuivre ces travaux dans ce sens.

Voici le calculateur en quelques illustrations.

- ACCUEIL
- RELEVÉ DES HEURES
- MES OBJECTIFS
- SUPPRESSION D'HEURES
- HISTORIQUE
- MES STATISTIQUES
- CHANGER MOT DE PASSE
- DÉCONNEXION
- VERS SWISS GAMERS NETWORK

MES OBJECTIFS

Sélectionne chaque semaine tes objectifs : en cliquant sur le lundi de la semaine voulue et en remplissant les 3 cases ci-dessous.

juin		2012				
lun	mar	mer	jeu	ven	sam	dim
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
« Précédent		Suivant »				

Heures de jeu **pour la semaine**: heures

Heures de jeu maximum **par jour**: heures

Nombre de jours sans jeu: J

Mon objectif du 28.11.2011 au 04.12.2011

Heures de jeu pour la semaine : **47.2**
Heures de jeu au maximum par jour : **4**
Jours sans jeu : **3**

Figure 25. Remplir ses objectifs personnalisés

ACCUEIL

RELEVÉ DES HEURES

MES OBJECTIFS

SUPPRESSION D'HEURES

HISTORIQUE

MES STATISTIQUES

CHANGER MOT DE PASSE

DÉCONNEXION

VERS SWISS GAMERS NETWORK

RELEVÉ DES HEURES DE JEU

Note tes heures de jeu. Si tu le souhaites, tu peux indiquer à quel type de jeu tu as joué.

Date d'utilisation: [Open Calendar](#)

Je n'ai pas joué à un jeu vidéo ce jour-là

Aujourd'hui :

1. j'ai joué

2. j'ai joué

3. j'ai joué

FIXER MES OBJECTIFS

Mes objectifs

EVALUER MON TEMPS DE JEU

Relevé des heures
Suppression d'heures

VOIR MES STATISTIQUES

Mes statistiques

Figure 26. Relever quotidiennement les heures passées devant l'écran

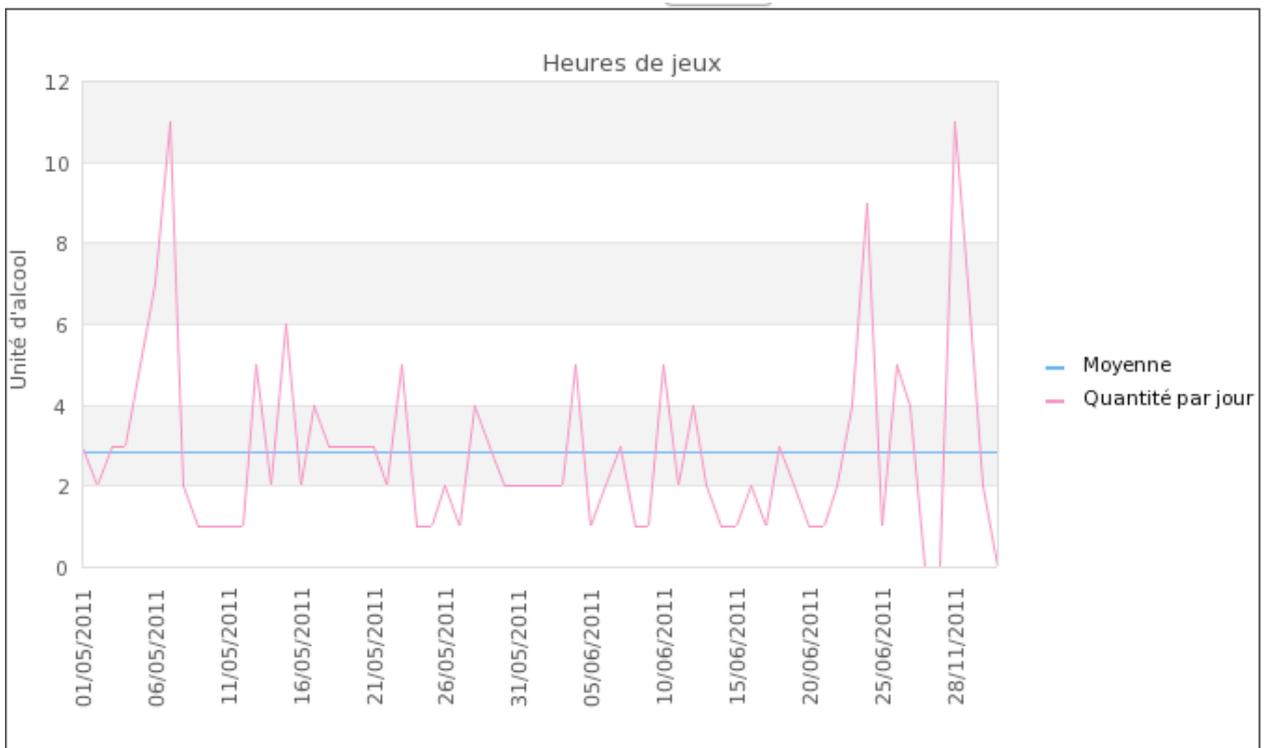


Figure 27. Consulter ses statistiques et comparer avec l'objectif de départ

6. CONCLUSIONS

Il est aujourd'hui établi que les sociétés modernes vivent connectées entre elles. Il en va de même pour les individus. Internet existe depuis près de 30 ans et matérialise cette hyperconnectivité. Les jeunes, les «digital natives», vivent avec les mondes numériques quotidiennement et les utilisent depuis leur naissance dans tous les domaines d'activités possibles (loisirs, école, métier, etc.). Les adultes, «digital migrants» ont migré plus tardivement et ne développent de fait pas le même rapport aux médias électroniques, qu'ils apprennent à adopter et à intégrer progressivement dans leur quotidien professionnel et personnel. Cette fracture numérique devient le nouveau réceptacle où s'exprime le conflit intergénérationnel.

Santé, sociologie, philosophie ou encore politique s'emparent du sujet, les nouveaux médias deviennent un thème de société. Face à l'émergence d'un marché prometteur, l'industrie liée au monde digitale se développe. Pendant ce temps la jeune génération poursuit son apprentissage expérientiel et devient de plus en plus experte. Les supports changent, l'ordinateur familial est remplacé par un ordinateur personnel portable, une tablette numérique ou le téléphone portable. On s'isole physiquement pour mieux communiquer, on télécommuniqué !

En choisissant, dans cette enquête, de donner la parole aux utilisateurs et aux proches, nous espérons pouvoir apporter des précisions sur la manière dont les internautes perçoivent leur propre utilisation d'internet et des médias électroniques. Nous avons pour cela réussi à sonder un groupe de joueurs de jeux vidéo (gamers) (n=270) et un groupe de parents (n=63).

Les résultats principaux que nous avons obtenus, montrent que 86% des gamers interrogés, qui ont 19 ans de moyenne d'âge, sont «d'accord» ou «partiellement d'accord» avec l'idée selon laquelle il est possible de perdre le contrôle ou d'inverser les priorités en restant trop longtemps devant un écran. Ils sont aussi 39% à être «d'accord» et 23,2% à être «totalement d'accord» avec le fait que prévenir les risques liés à l'usage d'internet est une action nécessaire. Nous avons encore observé que les principales activités des gamers sont autant les jeux vidéo que la recherche d'informations; que 72% d'entre eux s'adonnent à leur activité préférée essentiellement par plaisir ; ou encore que le temps passé devant l'écran est de 4 heures en moyenne par jour de semaine et jusqu'à 5,7 heures durant les jours de congé. Selon notre sondage, les gamers considèrent, pour 44% d'entre eux, que leur temps passé devant l'écran est «adapté» ; 17% reconnaissent cependant que le temps passé en ligne est excessif, voire très excessif. En analysant les réponses des joueurs qui jouent 10 heures et plus en moyenne par jour de semaine (9% des répondants) et 10 heures et plus durant les jours de congé (15%), on observe qu'ils sont encore 44% à considérer que le temps passé devant l'écran est «adapté». Ce sous-groupe de grands joueurs représente un échantillon de 4 à 6 %. Ils sont potentiellement à risque. Ces grands joueurs sont cependant deux fois plus nombreux que le groupe gamers à considérer leurs pratiques comme «excessives», voire «très excessives». Ce résultat est intéressant, il démontre que les joueurs sont en majorité conscients des dangers potentiels d'une utilisation excessive des écrans.

Cette pratique «éclairée» se confirme au regard des réponses concernant les risques perçus. En effet, 76% des gamers reconnaissent que les activités pratiquées sur internet comportent des risques. Ils considèrent aussi en grande majorité, à 69%, que ces risques sont surtout liés au comportement de l'utilisateur. Nous ne sommes pas ici dans les représentations usuelles où l'on considère le joueur excessif déconnecté de la réalité. En termes de prévention ou de réduction des risques, cette conscience des utilisateurs que leurs pratiques comportent des risques est encourageante.

Nous avons également pu sonder un échantillon de parents (n=63). Nous avons observé que si des différences existent, il y a également des points communs. C'est notamment le cas sur la question de la responsabilité en cas de mésusage des écrans. Les deux groupes interrogés considèrent, en majorité à 63% pour les gamers et à 53% pour les parents, que *le comporte-*

ment de l'utilisateur et l'environnement de l'utilisateur influent sur les risques d'usage excessif. Ce constat soutient l'idée des spécialistes qui pensent que la prévention de l'usage excessif doit passer par l'amélioration du dialogue entre les jeunes et les adultes, en particulier au sein de la sphère familiale et à l'école.

Les différences repérées entre les deux groupes concernent la perception des contenus à risque. C'est notamment le cas concernant la violence. Les joueurs ont une nette tendance à considérer les contenus violents comme «peu risqués» voire «sans aucun risque». Cette perception est inverse chez les parents. Ce décalage existe également au sujet des contenus sexuels et des sites multi joueurs. Ces thèmes sont fortement médiatisés et souvent présentés comme un danger pour la jeunesse, ce qui vraisemblablement contribue à générer des points de vue excessifs. Les spécialistes qui rencontrent des parents lors de soirées de prévention ont du reste comme premier objectif de dédramatiser la situation en redonnant une lecture objective du phénomène.

Cette enquête met en évidence que les gamers sont conscients des risques générés par leur utilisation d'internet. Il est probable que ce réalisme soit partagé par les jeunes en général. Ce constat doit inciter les personnes qui s'intéressent à la prévention des risques liés aux médias électroniques, à faire appel aux utilisateurs ou du moins à s'intéresser de près à leurs expériences, afin d'enrichir leurs connaissances pour développer des moyens de prévention performants. Ce type d'expérience est déjà mené en Suisse romande²⁹. Nous pensons également que les utilisateurs peuvent être d'un apport important à l'élaboration de supports de réduction des risques. Les jeunes vont poursuivre leur quête numérique, les produits vont continuer de se développer. Entre mesures structurelles et projets ciblés, la prévention et la réduction des risques des usages excessifs des médias électroniques doit encore se développer.

Face à internet, la protection de la jeunesse est devenue un enjeu majeur, beaucoup d'acteurs se mobilisent. Entre dramatisation et prévention, loisirs et réglementation, un risque de confusion s'installe. L'usage excessif d'internet est une réalité, mais les champs d'intervention doivent encore être clarifiés. Si l'utilisation des nouveaux médias révèle des enjeux intergénérationnels importants, les jeunes comme les parents doivent être intégrés au processus de clarification, ceux-ci aideront à mieux comprendre les problèmes et à développer des réponses adaptées, comme c'est déjà le cas dans le domaine du traitement. Il doit en être de même pour les programmes de prévention et de réduction des risques. La diversité des acteurs et des thèmes liés aux nouveaux médias rend parfois la situation confuse, mais les travaux sur l'intervention précoce ont montré que les professionnels des addictions ont développé un savoir-faire dans la résolution des problèmes complexes.

²⁹ Une telle expérience est en cours en Suisse romande à Genève. L'association Rien Ne Va Plus, invite des joueurs à témoigner de leurs expériences dans des séances d'information et de prévention aux parents.

Questionnaire sur l'utilisation d'internet: loisirs ou danger ?

Merci de nous donner 7 minutes de votre temps.

Nous faisons actuellement une étude sur l'utilisation d'internet et notamment sur les risques d'usages excessifs des jeux vidéo en ligne. Nous souhaitons pour cela vous donner la parole, l'avis des utilisateurs est très important pour mieux comprendre cette activité, dédramatiser ce phénomène et développer des messages de prévention adéquats.

Toutes les données recueillies seront traitées confidentiellement et utilisées uniquement dans le cadre de cette enquête.

Cette étude fait partie d'un mandat de l'Office fédéral de la santé publique (OFSP): "Etat des lieux sur l'usage problématique d'internet en Suisse".

1. Genre

- homme
 femme

2. Âge

Merci d'indiquer votre âge ci-dessous

3. Je pratique des activités en ligne depuis

- moins de 6 mois
 6 à 12 mois
 1 ans
 2 ans
 3 à 5 ans
 5 à 10 ans
 10 à 15 ans
 plus de 15 ans

4. Quelle est l'activité que vous pratiquez le plus en ligne?

Cocher ci-dessous la case correspondante de "jamais pratiqué" à "très pratiqué".

	jamais pratiqué	un peu pratiqué	souvent pratiqué	très pratiqué	je ne sais pas
jeux vidéo	<input type="radio"/>				
réseaux sociaux (sites de rencontre, facebook, twitter, etc.)	<input type="radio"/>				
jeux d'argent	<input type="radio"/>				
cybersexe	<input type="radio"/>				
achats en ligne	<input type="radio"/>				
trading (bourse)	<input type="radio"/>				

**Commentaires:****5. Par rapport aux activités "très pratiqué" que vous avez mentionnées à la question précédente; vous la pratiquez plutôt pour:**

	pas du tout	un peu	souvent	beaucoup	sans avis
le plaisir	<input type="radio"/>				
rencontrer des gens	<input type="radio"/>				
s'évader	<input type="radio"/>				
la compétition	<input type="radio"/>				
gagner de l'argent	<input type="radio"/>				

Commentaires:**6. Question pour les gamers (joueurs): à quels types de jeux jouez-vous ?**

	jamais pratiqué	un peu pratiqué	souvent pratiqué	très pratiqué	je ne sais pas
FPS (First Person Shooter, Call Of Duty, etc.)	<input type="radio"/>				
Plateformes (Mario, etc.)	<input type="radio"/>				
STR (Stratégie Temps Réel: StarCraft, Ruse, etc.)	<input type="radio"/>				
Aventure ou Point&Click (Runaway, GTA4, etc.)	<input type="radio"/>				
Action (Tomb Raider, Uncharted, etc.)	<input type="radio"/>				
Sport (FIFA, Grand	<input type="radio"/>				

Turismo, etc.)	<input type="radio"/>				
Musique (Keytar Hero, Battle of the Bands, etc.)	<input type="radio"/>				

Commentaires:

7. Quels types de support utilisez-vous pour votre activité en ligne?

Cochez les cases correspondantes pour chaque proposition allant de "jamais" à "très utilisé"

	jamais	un peu utilisé	souvent utilisé	très utilisé	sans avis
ordinateur personnel (écran fixe)	<input type="radio"/>				
ordinateur personnel (portable)	<input type="radio"/>				
ordinateur familial	<input type="radio"/>				
console de salon (PS3, Xbox360, Wii)	<input type="radio"/>				
console mobile (Nintendo DS, PSP, etc.)	<input type="radio"/>				
smartphone ou natel	<input type="radio"/>				

Commentaires:

8. Combien d'heures passez-vous en ligne en moyenne dans un jour de semaine.

9. Combien d'heures passez-vous en ligne en moyenne par jour de congé (vacances, loisirs, week-end).

10. Vous diriez que le temps que vous passez en ligne est:

adapté

- un petit peu exagéré
- excessif
- très excessif
- je ne sais pas

Commentaires:

11. Est-ce que vous dépensez de l'argent pour votre activité sur internet?

- oui
- non

Pouvez-vous indiquer ci-dessous le montant approximatif mensuel

12. Pour celles et ceux qui ont répondu OUI à la question précédente: "Tenez-vous un budget pour vos dépenses en ligne?"

- oui
- parfois
- non

Commentaires:

13. Selon vous, l'activité devant l'écran peut-elle comporter des risques?

- non, jamais
- oui, un peu
- oui, souvent
- oui, tout le temps
- sans avis

14. Quels risques percevez-vous pour vous-même dans les contenus suivants?

Cocher ci-dessous les cases correspondantes de "sans aucun risque" à "très risqué"

	sans aucun risque	légèrement risqué	risqué	très risqué	je ne sais pas
la violence	<input type="radio"/>				
les contenus sexuels (images, vidéos, etc.)	<input type="radio"/>				
les sites de rencontre (chat, facebook, twitter, etc)	<input type="radio"/>				
les jeux multiplayer	<input type="radio"/>				
les jeux d'argent	<input type="radio"/>				

Commentaires:

15. Selon vous, les risques liés à l'usage d'internet sont plutôt causés par:

	pas du tout d'accord	partiellement d'accord	d'accord	totalemment d'accord	sans avis
le comportement de l'utilisateur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
l'environnement de l'utilisateur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
l'offre des opérateurs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
les médias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Commentaires:

16. Que pensez-vous de l'affirmation suivante: "Certaines personnes peuvent parfois perdre le contrôle du temps ou inverser le sens des priorités en restant trop longtemps devant l'écran"

- pas du tout d'accord
- partiellement d'accord

- d'accord
- totalement d'accord
- sans avis

17. Que pensez-vous de l'affirmation: "Prévenir les risques liés à l'usage d'internet est une action nécessaire":

- pas du tout d'accord
- partiellement d'accord
- d'accord
- totalement d'accord
- sans avis

MERCI BEAUCOUP d'avoir répondu à ce questionnaire. Votre avis est précieux et contribue à améliorer la compréhension et la prévention dans le domaine de l'utilisation des nouveaux médias.

Envoyer

Fourni par [Google Documents](#)

[Signaler un cas d'utilisation abusive](#) - [Conditions d'utilisation](#) - [Clauses additionnelles](#)

Utilisation d'internet: loisirs ou dangers ?

Questionnaire destiné aux "proches" des internautes.

Merci de nous donner 5 minutes de votre temps!

Nous faisons actuellement une étude sur l'utilisation d'internet et notamment sur les risques d'usages excessifs des jeux vidéos en ligne. Nous souhaitons pour cela vous donner la parole. L'avis des utilisateurs comme celui de leurs proches sont très importants pour mieux comprendre cette activité et construire des messages de prévention adéquats.

Pour cela nous avons préparé deux questionnaires, un pour les internautes (par exemple un jeune), un autre pour les proches (par exemple les parents).

Le questionnaire ci-dessous s'adresse à un proche.

Si vous voulez remplir un questionnaire destiné aux internautes, ou le proposer à vos enfants, vous trouver celui-ci sous le lien suivant:

<https://docs.google.com/spreadsheets/viewform?hl=fr&formkey=dHB6YUdSaXJvdHJNV2htdXVfR2gz3c6MQ#gid=0>

Cette étude fait partie d'un mandat de l'Office Fédéral de la Santé Publique (OFSP): "Etat des lieux sur l'usage problématique d'internet en Suisse".

Cette enquête a été validée par l'IUMSP (Institut Suisse de Médecine Sociale et Préventive du CHUV).

Cette enquête est anonyme, toutes les données recueillies seront utilisées uniquement dans le cadre de cette enquête.

Pour toute question sur ce projet, vous pouvez prendre contact avec Frédéric Richter au Groupement Romand d'Etudes des Addictions: f.richter@grea.ch

***Obligatoire**

1. Genre *

- homme
 femme

2. Âge *

Merci de sélectionner votre âge dans la liste ci-dessous

14 (ou moins de 14 ans) 

3. Veuillez indiquer votre dernier niveau de formation *

- Ecole obligatoire
 Apprentissage ou école professionnelle
 Gymnase, Lycée
 Université, HES
 Autre :

4. Vous êtes proche d'un-e internaute. Vous répondez à ce questionnaire en tant que: *

- parent
 frère ou soeur
 famille éloignée
 ami-e

collègue de travail

Autre :

5. Merci d'indiquer votre structure familiale (personnes vivant sous le même toit). Cochez ce qui convient *

Parents

Père

Mère

Autre :

Enfants *

	0	1	2	3	4
Garçon(s)	<input type="radio"/>				
Filles	<input type="radio"/>				

Commentaires

6. Vous remplissez ce questionnaire en pensant à: *

Vous pouvez remplir un deuxième questionnaire au sujet d'un autre enfant. Il suffit de recommencer l'opération une fois le premier questionnaire "envoyer"

votre garçon

votre fille

mon conjoint(e)

Autre :

Merci d'indiquer l'âge de cette personne *

(Inscrire par exemple 14 pour "14 ans")

7. Selon vous, quelles sont les activités les plus pratiquées par votre "proche" *

Cochez ci-dessous la case correspondante de "jamais pratiqué" à "très pratiqué".

	jamais pratiqué	un peu pratiqué	souvent pratiqué	très pratiqué	je ne sais pas
jeux vidéo	<input type="radio"/>				
réseaux sociaux (sites de rencontre, facebook, twitter, etc.)	<input type="radio"/>				
jeux d'argent	<input type="radio"/>				
cybersexe (visionnement d'images ou de	<input type="radio"/>				

vidéos)					
achats en ligne	<input type="radio"/>				
trading (bourse)	<input type="radio"/>				
recherche d'information	<input type="radio"/>				

Commentaires:

8. Par rapport aux activités "très pratiquée" que vous avez mentionnées à la question précédente, vous pensez que votre "proche" pratique cette activité plutôt pour: *

Cochez ci-dessous les cases correspondantes.

	pas du tout	un peu	souvent	beaucoup	je ne sais pas
le plaisir	<input type="radio"/>				
rencontrer des gens	<input type="radio"/>				
s'évader	<input type="radio"/>				
la compétition	<input type="radio"/>				
gagner de l'argent	<input type="radio"/>				

Commentaires:

9. En moyenne, à combien estimez-vous le temps passé quotidiennement en ligne par votre "proche" LORS D'UN JOUR DE SEMAINE? *

Sélectionnez dans la liste ci-dessous le nombre d'heures - en moyenne - par jour

10. En moyenne, à combien estimez-vous le temps passé quotidiennement en ligne par votre "proche" LORS D'UN JOUR DE CONGE (vacances, congés, week-end)? *

Sélectionnez dans la liste ci-dessous le nombre d'heures - en moyenne - par jour

Commentaires

11. Vous diriez que le temps passé en ligne par votre "proche" est: *

- adapté
- un petit peu exagéré
- excessif
- très excessif

je ne sais pas

Commentaires:

12. Selon vous, l'activité devant l'écran peut-elle en général comporter des risques? *

- non, jamais
 oui, un peu
 oui, souvent
 oui, tout le temps
 je ne sais pas

13. Selon vous, quels risques percevez-vous pour votre proche dans les contenus suivants? *

*

Cochez ci-dessous les cases correspondantes de "sans aucun risque" à "très risqué"

	sans aucun risque	légèrement risqué	risqué	très risqué	je ne sais pas
la violence	<input type="radio"/>				
les contenus sexuels (images, vidéo, etc.)	<input type="radio"/>				
les sites de rencontre et réseaux sociaux (facebook, ichtat, etc.)	<input type="radio"/>				
les jeux multiplayer	<input type="radio"/>				
les jeux d'argent	<input type="radio"/>				

Commentaires:

14. Selon vous, les risques liés à l'usage d'internet sont plutôt causés par: *

	pas du tout d'accord	partiellement d'accord	d'accord	totalemnt d'accord	sans avis
le comportement de l'utilisateurs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
l'environnement de l'utilisateurs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
l'offre des opérateurs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
les médias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Commentaires

15. Que pensez-vous de l'affirmation suivante: "Certaines personnes peuvent parfois perdre

le contrôle du temps ou inverser le sens des priorités en restant trop longtemps devant l'écran" *

- pas du tout d'accord
- partiellement d'accord
- d'accord
- totalement d'accord
- sans avis

Commentaires:

16. Parlez-vous avec votre "proche" de son activité sur internet? *

- non, jamais
- oui, un peu
- oui, souvent
- oui, tout le temps
- sans avis

17. Que pensez-vous de l'affirmation suivante: "Prévenir les risques liés à l'usage d'internet est une action nécessaire". *

- pas du tout d'accord
- partiellement d'accord
- d'accord
- totalement d'accord
- sans avis

Commentaires:

MERCI BEAUCOUP d'avoir répondu à ce questionnaire. Votre avis est précieux et contribue à améliorer la compréhension et la prévention dans le domaine de l'utilisation des nouveaux médias.

Si vous avez encore des remarques ou des précisions, vous pouvez le faire ci-dessous. Vous pouvez recommencer l'opération et remplir un deuxième questionnaire pour un autre enfant. Vous pouvez aussi proposer à votre enfant ou un proche de remplir le questionnaire destiné aux internautes (lien en introduction).

Envoyer

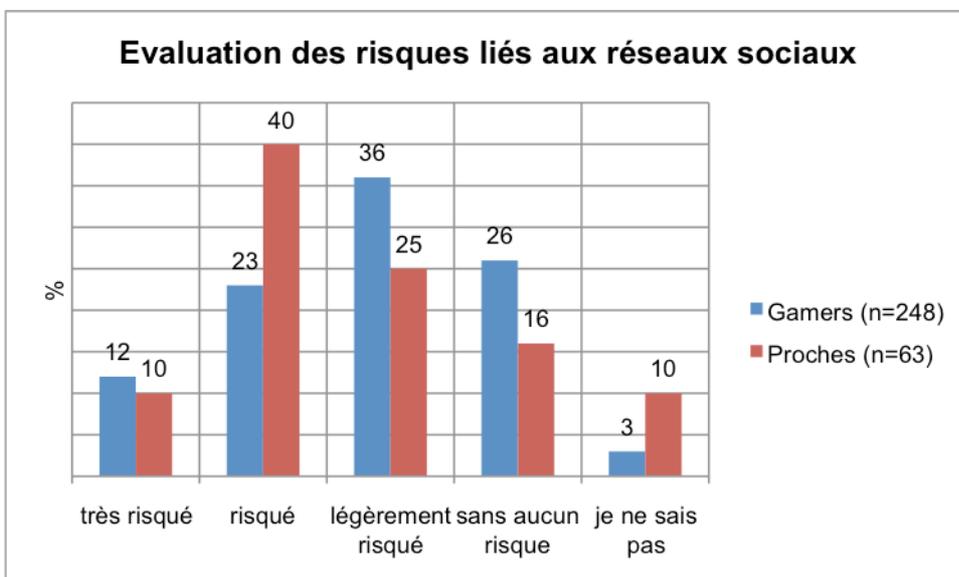
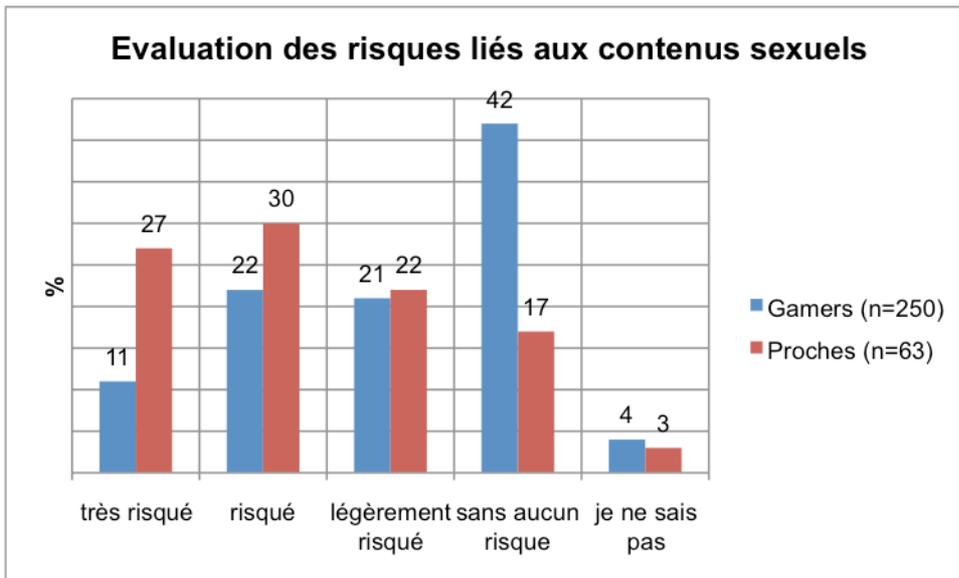
Fourni par [Google Documents](#)

[Signaler un cas d'utilisation abusive](#) - [Conditions d'utilisation](#) - [Clauses additionnelles](#)

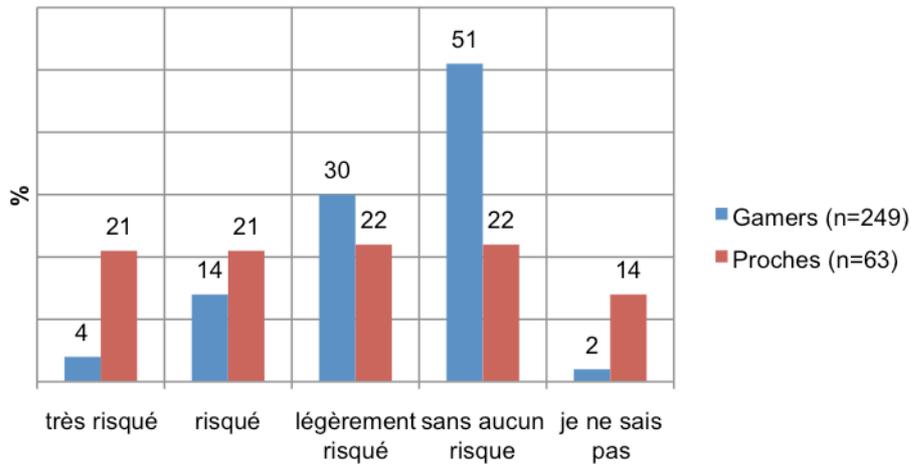
ANNEXE III

Perception des risques

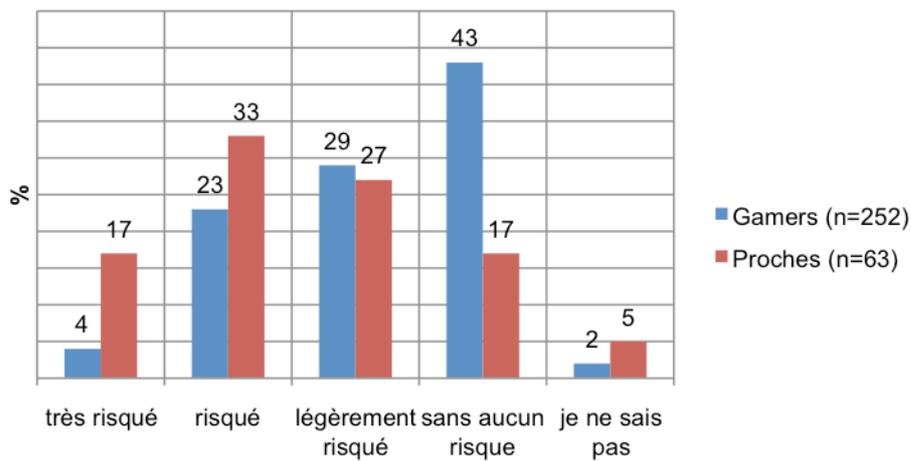
Graphiques détaillés par catégories de risque et types de contenus pour le groupe «proches» et le groupe «gamers».



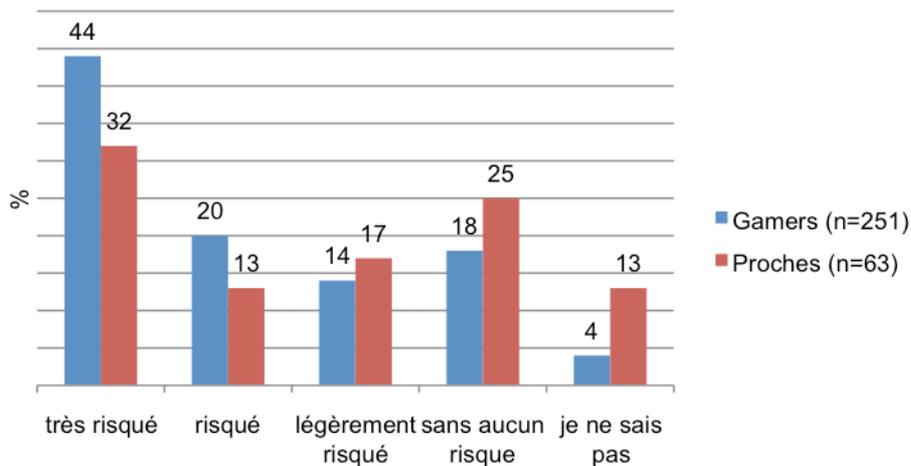
Evaluation des risques liés aux jeux multiplayer



Evaluation des risques liés aux contenus violents



Evaluation des risques liés aux jeux d'argent



ANNEXE IV

INTERNET ADDICTION TEST (IAT)

Version du 23.10.06

Traduction française par Delphine Sreekumar du IAT créé par Kimberley Young qui en a le copyright

Copyright © netaddiction.com 2006 Center for Internet Addiction Recovery, P.O. Box 72, Bradford, PA 16701, 814-451-2405 (phone), 814-368-9560 (fax), contact us

Afin d'évaluer votre niveau d'addiction à Internet, veuillez répondre aux questions suivantes en utilisant cette échelle de mesure

1 = Rarement

2 = Occasionnellement

3 = Fréquemment

4 = Souvent

5 = Toujours

1. Vous arrive-t-il de rester sur Internet plus longtemps que vous en aviez l'intention au départ ?

1 = Rarement

2 = Occasionnellement

3 = Fréquemment

4 = Souvent

5 = Toujours

Pas applicable

2. Vous arrive-t-il de négliger des tâches ménagères afin de passer plus de temps sur Internet ?

1 = Rarement

2 = Occasionnellement

3 = Fréquemment

4 = Souvent

5 = Toujours

Pas applicable

3. Vous arrive-t-il de préférer l'excitation/l'amusement d'Internet à l'intimité de votre partenaire ?

1 = Rarement

2 = Occasionnellement

3 = Fréquemment

4 = Souvent

5 = Toujours

Pas applicable

4. Vous arrive-t-il de vous faire de nouvelles relations avec des utilisateurs d'Internet ?

1 = Rarement

2 = Occasionnellement

3 = Fréquemment

4 = Souvent

5 = Toujours

Pas applicable

5. Vos proches vous reprochent-ils que vous passez trop de temps sur Internet ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

6. Arrive-t-il que vos notes ou vos devoirs scolaires souffrent du temps que vous passez sur Internet ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

7. Vous arrive-t-il de regarder d'abord votre messagerie avant d'accomplir une chose nécessaire et urgente ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

8. Arrive-t-il que vos performances au travail ou votre productivité souffrent à cause d'Internet ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

9. Vous arrive-t-il d'être sur votre défensive ou de refuser de répondre si quelqu'un vous demande ce que vous faites sur Internet ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

10. Vous arrive-t-il de chasser les soucis de votre vie quotidienne par la pensée réconfortante d'aller sur Internet ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

11. Vous arrive-t-il de vous réjouir du moment où vous irez de nouveau sur Internet ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

12. Vous arrive-t-il de penser que la vie sans Internet serait ennuyeuse, vide et sans joie ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

13. Vous arrive-t-il de répondre d'un ton brusque, de crier ou de vous montrer agacé si quelqu'un vous dérange pendant que vous êtes sur Internet ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

14. Vous arrive-t-il de manquer de sommeil parce que vous êtes resté tard sur Internet ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

15. Lorsque vous n'êtes pas sur Internet, vous arrive-t-il d'y penser activement ou rêver y être ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

16. Vous arrive-t-il de vous dire "juste encore quelques minutes" lorsque vous êtes sur Internet ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

17. Vous arrive-t-il d'essayer de diminuer le temps que vous passez sur Internet sans y arriver ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours

Pas applicable

18. Vous arrive-t-il de cacher aux autres combien de temps vous avez passé sur Internet ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

19. Vous arrive-t-il de choisir de passer plus de temps sur Internet plutôt que de sortir avec des proches ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

20. Vous arrive-t-il de vous sentir déprimé, de mauvaise humeur ou énervé lorsque vous n'êtes pas sur Internet, puis de vous sentir mieux lorsque vous y êtes ?

- 1 = Rarement
- 2 = Occasionnellement
- 3 = Fréquemment
- 4 = Souvent
- 5 = Toujours
- Pas applicable

Après avoir répondu à toutes les questions, additionnez les nombres de chaque réponse pour obtenir un score final.

Plus votre score est élevé, plus grand est votre niveau d'addiction à Internet et plus importants les problèmes qui en découlent

Voici une évaluation générale de votre score:

20 - 49 points: Vous êtes un utilisateur d'Internet moyen. Vous surfer sur Internet un peu trop longtemps parfois, mais vous gardez le contrôle de votre utilisation.

50 - 79 points: Vous rencontrez des problèmes occasionnels ou fréquents en raison de votre temps passé sur Internet. Vous devriez considérer leur impact sur votre vie quotidienne.

80 - 100 points: Votre utilisation d'Internet cause des problèmes importants dans votre vie. Vous devriez évaluer l'impact du temps passé sur Internet sur votre vie quotidienne. Nous vous conseillons de vous préoccuper de résoudre les problèmes directement provoqués par votre utilisation d'Internet.

Annexe V

Composition du groupe d'experts:

Yaël Liebkind, coordinatrice de l'association Rien Ne Va Plus à Genève

Niels Weber, psychologue, membre du comité de Swiss Gamers Network

Valérie Wenger Pheulpin, chargé de prévention pour la Fondation Neuchâtel Addiction

Juliane Torrent, chargée de prévention pour l'association REPER à Fribourg

Yasser Khazaal, médecin à la division addictions des Hôpitaux Universitaire de Genève, membre de la Société Suisse de Psychiatrie Sociale

Cyrill Gerber, intervenant en addiction, Santé bernoise.

Gislaine Carron Acone, responsable du centre de prévention du jeu excessif d'addictions-valais.
