

L'enfant au risque des pratiques numériques : vers une éducation au virtuel

Stéphane BLOQUAUX

Docteur en sciences de l'information et de la communication
Chercheur permanent au LICIA (Langages, interactions culturelles,
identités et apprentissages) - UCO - Angers
Chercheur associé au LAMPA (Laboratoire arts et métiers ParisTech Angers)
Équipe de recherche « Présence et innovation » EA1427

Résumé : La disponibilité des enfants au numérique semble construire les conditions d'une certaine *errance*, qui rend notamment possible l'accès à des images à caractère pornographique. Notre hypothèse est que les frontières de l'enfance et de l'adolescence sont fragilisées par ce type d'expérience – celle du virtuel – qui prend une part très significative de leur temps. Cet article se propose de faire état de deux recherches scientifiques menées d'une part sur la thématique de la cyberaddiction (ou netaholisme) et d'autre part sur celle du cybersexe. Il conviendra alors de réfléchir aux diverses formes que pourrait prendre une véritable éducation au virtuel.

Mots-clés : Cyberdépendance - Cybersexe - Éducation au virtuel - Jeunes - Mésusages numériques - Netaholisme.

Children endangered due to Digital Usage. Re-adapting Education for a virtual world

Summary: Children being available to digital seems to show up a form of *wandering attitude* likely to induce access to pornography and cybersex. Our idea is that the frontiers between childhood and teen-age years are weakened by that virtual experience, a significant and absorbing part of their everyday life. The purpose of this article is to report on two scientific research axes carried out on the theme of cyber-addiction (netaholism) on the one hand and on that of cybersex on the other hand. It is thus necessary to consider the various forms that such a true education on virtual reality could take.

Keywords: Cyber-addiction - Cybersex - Education on virtual reality - Netaholism - Numerical misuses - Youth.

L'EFFORT national d'insertion des outils numériques dans le système éducatif et l'explosion des pratiques de connectivité nomade individuelle ont permis sans nul doute d'accélérer le phénomène d'informatisation sociale, rendant le cyberespace plus accessible que jamais, principalement auprès des plus jeunes générations. Les usages des technologies numériques par les « *natifs du numérique* » (Premsky, 2001) conduisent à un nouveau type d'expérience qu'on peut qualifier de virtuelle, en tant qu'elle conjoint la projection dans un espace visuel et sonore de synthèse et la projection identitaire de l'utilisateur (dans des avatars, dans des scènes