

Les consoles consolent...

Au-delà de l'addiction, il existe de réelles raisons liées au quotidien ou à l'état émotionnel qui font qu'un jeune – et même une personne adulte – va passer un grand nombre d'heures devant les écrans.

Une situation familiale compliquée et qui fait souffrir, un lieu de vie qui empêche l'intimité, une vie scolaire et/ou sociale difficile, etc. J'ai souvent pu constater, dans des configurations où la vie se fait à deux – famille monoparentale, couple – que les écrans permettaient alors d'avoir une fenêtre ouverte sur l'extérieur, avec d'autres personnes avec qui échanger. C'est très fréquent lorsque, par exemple, l'enfant n'a, à la maison, que son parent comme unique interlocuteur. Cela se vérifie encore plus chez l'adolescent – déjà dans une démarche d'émancipation de son parent – qui cherche à « marquer son territoire » en se réfugiant dans sa chambre et devant des écrans auxquels l'adulte n'a qu'un accès très limité, en termes d'utilisation et même de compréhension. Un refuge dans un autre refuge.

L'adolescence est véritablement une période où le jeune recherche des codes d'identification aux autres jeunes, des repères, une sensation de liberté. Un espace protégé, impénétrable – et c'est encore mieux si leurs parents n'ont pas les codes !

Une autre configuration familiale où les écrans ont une fonction écran : les familles recomposées. Pas facile d'accueillir chez soi un beau-père ou une belle-mère et leurs progénitures. Ou d'avoir un petit frère, une petite sœur né(e) de la nouvelle union de son parent. Les places sont redistribuées – comme le sont les pièces, les espaces de vie tels que le salon et la cuisine, colonisés par cette nouvelle famille. L'enfant – et surtout l'adolescent – ne veut qu'une chose : garder son espace à lui. Garder quelque chose de sa

« vie d'avant ». Et au-delà de sa chambre, c'est davantage son ordinateur, son écran de jeu, son téléphone qui est désormais son territoire. Celui-là, au moins, il est impénétrable ! Hop – l'adolescent saute dans son écran et échappe ainsi à la nouvelle dynamique familiale dans laquelle il ne parvient pas ou ne souhaite pas prendre sa place. Dont il n'a pas eu le choix. Désormais, devant son écran, c'est lui qui contrôle et qui organise sa vie comme il l'entend.

Les consoles consolent. Des chagrins, des peurs de grandir, des peurs du changement. Elles gardent les personnes dans un espace-temps toujours ludique, à jeunesse éternelle – où le seul enjeu est de jouer, de se divertir. Une des fonctions du jeu est d'oublier le réel ou de le dépasser dans ses difficultés et les peurs qu'il procure. Nous jouons pour nous dépasser, dépasser nos peurs, pour rester enfants toujours, pour être heureux – mais aussi pour oublier que l'on est malheureux.