



HAL
open science

Retrait social et usages du numérique.

Natacha Vellut

► **To cite this version:**

| Natacha Vellut. Retrait social et usages du numérique.. Adolescence, 2015. hal-01984827

HAL Id: hal-01984827

<https://hal.science/hal-01984827>

Submitted on 29 Jan 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

RETRAIT SOCIAL ET USAGES DU NUMERIQUE¹

INTRODUCTION

Le hikikomori est le nom donné au Japon à un retrait social à domicile de jeunes gens, plutôt de jeunes hommes, qui se soustraient des relations socialement habituellement attendues d'eux, que ces relations soient professionnelles, étudiantes, amicales ou amoureuses. Le phénomène est né au pays du soleil levant dans les années 1990, pays où les nouvelles technologies de l'information et de la communication représentent le premier des secteurs économiques, pays de l'internet à haut débit et bon marché. Depuis le milieu des années 1990 et pendant une dizaine d'années, le nombre d'article qui traitaient du hikikomori a suivi une pente ascendante parallèle à celle de la diffusion d'internet et des téléphones portables. Cette coïncidence territoriale et temporelle suffit-elle à établir un lien entre cette conduite de retrait à domicile et l'usage des outils numériques ? Et si ce lien existe, serait-il un lien de cause à effet ? A la lecture des témoignages que nous avons recueillis rien ne permet de l'affirmer. Un seul jeune rencontré explique s'être retiré parce qu'il était rivé à son ordinateur et ne parvenait plus à s'en détacher pour sortir de son domicile.

Je suis tombé addict à 13 ans sur le jeu Dofus. Ça a duré près de deux ans. Je sortais plus, j'allais plus en cours, etc. Je commençais à être déscolarisé. Après ça a suivi [le retrait social] on s'accroche au personnage et on veut le faire monter au maximum, du coup le temps il passe. [...] Je dirais en une semaine, deux semaines, je suis tombé addict. [...] Ouais, j'y pensais tout le temps. Je voulais que faire ça. Je voulais tout le temps jouer. Deux ans. Après les deux ans, j'ai changé de jeu. Ouais, j'ai changé de jeu et là après, j'étais encore addict à l'ordinateur quand même. C'était quoi ? C'était Counter Strike, c'est connu ! Je suis resté six mois sur ce jeu et depuis, je fais que de changer de jeu. Là, je joue presque plus. (Laurent, 17 ans, vient de sortir de 4 ans de retrait)

Notons cependant qu'au moment où Laurent tombait « addict » selon ses mots, il déménageait suite à la séparation de ses parents. Il apparaît donc difficile de cerner la cause de son retrait : le refuge dans le jeu n'aurait-il pas été une solution face aux conflits familiaux et au changement d'environnement ?

Le numérique ne nous semble donc pas être une cause du retrait social des jeunes. D'autres hypothèses, culturelles, psychopathologiques, économiques, démographiques, sont invoquées dans la littérature scientifique² pour expliquer ce retrait social des jeunes au Japon comme dans d'autres pays occidentaux. Le numérique favorise-t-il cependant le retrait ? Le prolonge-t-il ou, au contraire, permet-il d'en sortir ? Les avis divergent. Paré de tous les maux, le numérique précipiterait le jeune dans une réclusion pathologique à domicile. Il est vrai que certains portraits de joueurs excessifs ressemblent de façon troublante aux jeunes hikikomori :

¹ Nous utilisons le terme « numérique » pour qualifier ce qui est accessible par toute interface numérique et en référence à une définition proposée par Stéphane Vial qui récuse l'opposition trompeuse virtuel / réel dans son article : Vial, Stéphane. « Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique », *Psychologie clinique*, 2014/1, n°37, p. 38-51

² L'ouvrage collectif *Hikikomori, ces adolescents en retrait* paru chez Armand Colin en 2014 en donne une bonne synthèse.

ce sont des jeunes hommes, âgés de 14 à 25 ou 30 ans, souvent déscolarisés ou inactifs comme le souligne Mickael Stora³. A l'inverse, revêtu de ses charmes, le numérique favoriserait la préparation et l'anticipation de la vie adulte⁴ et permettrait au jeune d'acquérir des compétences fort utiles à une future insertion réussie. La longue interview par Serge Tisseron d'Elie Rotenberg⁵, qui a dirigé une des meilleures guildes françaises pour le jeu en réseau *World of Warcraft*, témoigne que les joueurs de jeux numériques acquièrent des compétences et un esprit de performance qui plaisent à beaucoup d'entreprises et leur ouvrent des opportunités professionnelles.

Pour tenter d'y voir plus clair dans ces liens supposés entre retrait social des jeunes et usage du numérique, nous avons analysé des entretiens biographiques de recherche avec des jeunes en retrait, tant japonais que français, et avons mené de longs entretiens ciblés sur les usages numériques de certains d'entre eux. L'étude de ces données produit un tableau riche, nuancé, complexe et finalement très ambivalent des usages numériques des jeunes en retrait social.

I LES USAGES DU NUMERIQUE PENDANT LE RETRAIT

Les publications sur le monde numérique des adolescents peuvent donner l'impression de se focaliser sur le seul usage des jeux vidéo. Il faut reconnaître que les jeux vidéo se sont particulièrement développés avec les technologies numériques. De plus, les jeux vidéo peuvent être à la croisée de deux pathologies potentielles : le jeu pathologique, décrit dans des manuels psychiatriques comme le DSM⁶, et la cyberaddiction ou la dépendance au monde numérique, pathologie dont l'existence comme la définition sont controversées⁷. Ainsi, les cyberaddictions des jeunes, quand et si elles existent, sont souvent reliées aux jeux et à leurs caractéristiques d'excitant sensori-moteur chronophage.

Je faisais rien de mes journées. Je jouais, jouais, jouais ou être sur l'ordinateur. [...] Je joue surtout à des RPG, pas les jeux en ligne. [...] C'était des jeux uniquement en solo. Sinon des jeux d'action, jeux d'aventure. C'était surtout des jeux qui me prenaient minimum 40 heures, à finir [...] En février, je me réveillais vers 12 heures-13 heures. Ma mère m'avait laissé un plat cuisiné, je le mettais au micro-onde. Je faisais mon petit repas avec du surgelé ! J'allais manger devant l'ordinateur. Ensuite, une fois que j'avais fini, j'allumais ma console. Je jouais, je jouais, je jouais. Donc, 14 heures, 15 heures, 16 heures, 17 heures, 18 heures, 19 heures, 20 heures. Ma mère rentrait à 20 heures. [...] Vers minuit, ma mère me demandait si elle dormait dans ma chambre, si, moi, je passais une nuit blanche sur la console, ou si, moi, je retournais dans ma chambre faire nuit blanche sur l'ordinateur et, elle, elle dormait dans le salon. C'était le seul choix de ma vie à cette époque-là. (Armand, 18 ans, 3 ans de retrait)

Si cet usage, chronophage, des jeux vidéo peut exister, les entretiens que nous avons menés témoignent d'un usage numérique par les jeunes en retrait social beaucoup plus protéiforme que cette attention aux jeux vidéo ne pourrait le faire entrevoir.

Il existe un usage que nous pourrions qualifier d'acquisition de culture générale.

³ Stora, Mickaël. « Tout objet de plaisir peut devenir une addiction », *La santé de l'homme*, 2008, n°396, p.4-6

⁴ Lire, dans la prolongation des travaux de Serge Tisseron, l'article de Tordo, Frédéric. « Le virtuel psychique, une anticipation en tension vers l'actualisation », *Psychologie clinique*, 2014/1, n°37, p.25-37

⁵ Tisseron, Serge. « Interview d'Elie Rotenberg », *Adolescence*, 2012/1, n°79, p.63-87.

⁶ Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

⁷ Lire en particulier les contributions de Marc Valleur et Serge Tisseron dans *Addictologie clinique* sous la direction d'Eric-Pierre Toubiana.

Je suis beaucoup sur Internet sur mon iPod, que ce soit pour regarder des vidéos, que ce soit pour regarder des films, que ce soit pour regarder des séries, que ce soit lire. Finalement, je passe un peu ma journée dessus. [...] Je suis quelqu'un, faut toujours que je lise un livre, que je regarde un film, que j'écoute de la musique. (Kilian, 16 ans, 1 an ½ de retrait).

Le numérique est le moyen, et un moyen puissant, de s'intéresser à tout ce qui peut intéresser. Il permet à chacun, jeune ou non, en retrait social ou non, d'acquérir une culture qui lui est propre, qui s'enrichit d'intérêts individuels pouvant être partagés via internet. Le numérique représente une porte ouverte sur la connaissance, une source illimitée d'informations.

On peut tout apprendre, il y a une culture un peu infinie sur l'ordi. Tu cherches un truc, tu le tapes, tu le trouves. Moi, je suis très curieux, on pourrait aussi croire le contraire, mais je suis très curieux. C'est vrai que quand je sais pas quelque chose, je le tape sur Internet. Et après, t'apprends des choses. (Gébril, 18 ans, 4 ans de retrait)

Je regarde l'actualité parce que ça m'intéresse. L'actualité aussi dans ce qui me passionne, donc le sport, les musiques, les jeux, tout ce qui est nouvelles technologies. (Francis, 26 ans, 5 ans de retrait)

Le jeune en situation de retrait social n'est donc pas forcément un jeune désintéressé du monde, dépourvu de curiosité. C'est juste qu'il inverse un mouvement spatial jusque-là obligé : plutôt que de sortir dans le monde parce qu'il s'intéresse au monde, il fait entrer le monde chez lui, dans sa chambre, via les outils numériques. Le numérique permet d'éviter les espaces communs, sociaux, sans pour autant se détourner du monde.

Plusieurs jeunes en retrait ont témoigné d'un usage citoyen des interfaces numériques.

Alors quand je suis sur mon ordinateur, je consulte souvent le site chanel 2 (www.2ch.net). Il y a souvent des débats sur la politique et la société actuelle. Et c'est vrai que quand je lis ce genre de chose, je me dis souvent la politique et la société sont les sources de problèmes. [...] Quand le gouvernement a changé, mes doutes ou mes insatisfactions vis-à-vis de la politique ont disparu dans un premier temps [...] (Keiji, interviewé à Nagoya, 23 ans, 3 ans de retrait, dont l'une des rares sorties consiste à aller voter)

Le numérique est pourvoyeur d'informations, et même de formations. C'est un outil didactique, éducatif. Il existe évidemment la possibilité de poursuivre ses études par correspondance, avec le CNED⁸ qui s'est adapté aux nouvelles technologies et a rendu tout échange électronique. Plusieurs jeunes rencontrés ont bénéficié de cet enseignement à distance pour poursuivre ou reprendre leurs études malgré leur retrait social. L'usage éducatif du numérique peut cependant se passer de toute institution. Un hikikomori célèbre au Japon, Takehiko Kikuchi, est ainsi devenu professeur d'anglais grâce à son apprentissage solitaire de la langue durant ces 7 années de retrait social. Il a écrit plusieurs livres sur son expérience et son expertise dans l'apprentissage de cette langue étrangère.

Quentin, 20 ans, sorti d'un retrait de 4 ans de retrait, a profité de son retrait pour apprendre la musique dont il voulait faire son métier. *J'ai récupéré des cours, mais aussi des sons, des enregistrements audio [...] aujourd'hui je télécharge des partitions pour plusieurs instruments pour mes cours de musique. (Quentin, 20 ans, sorti d'un retrait de 4 ans)*

Je m'entraînais en anglais, en espagnol et j'essayais un peu le japonais aussi, par des forums, des informations. (Kilian, 16 ans, 1 an ½ de retrait).

⁸ Centre National d'Enseignement à Distance

Natsume, hikikomori japonais de 27 ans, qui connaît plusieurs périodes de retrait, s'est servi, quant à lui, d'internet pour apprendre à piloter des avions grâce à des logiciels de simulation de pilotage aérien. C'est le domaine où, devenant « *le pilote de génie* » selon ses propres termes, il parvient à supplanter son frère pour lequel il éprouve une rivalité douloureuse. Grâce à cet apprentissage, il détourne un avion « IRL », *in real life*, blesse son pilote et se retrouve en prison...

Ces témoignages illustrent à quel point le monde numérique n'est ni positif, ni négatif en soi, ni émancipateur, ni pathologique en soi, il est une ressource, et une ressource gigantesque, susceptible de multiples usages.

La sexualité est aussi un des thèmes d'apprentissage du numérique envisagé comme éducatif.

Je dirai même que 80% d'internet [c'est sexuel], c'est énorme, la pornographie est omniprésente, ce qui fait que les gens sont beaucoup plus libérés sexuellement. Alors (rires) je ne dis pas qu'ils ont beaucoup d'actions ! (Kilian, 16 ans, 1 an ½ de retrait)

J'essayais de me projeter. Les copains commençaient à draguer, je ne pouvais pas, ça prenait une autre, ça prenait une plus grande dimension pour moi. Ma recherche sur internet devenait importante, trop importante. Les trucs pornos montrent la vie sexuelle comme elle n'est pas. J'aurai pu être trop influencé [...] Aujourd'hui ça fait peur, les jeunes filles au collège sont plus crues, plus provocatrices. (Quentin, 20 ans, sorti d'un retrait de 4 ans)

A la lecture de ces deux citations, nous ne pouvons qu'être frappés du contraste : l'un se sent libéré par les informations sexuelles qui circulent sur internet, il souligne l'ouverture d'esprit des internautes et la tolérance vis-à-vis d'autres sexualités qu'hétérosexuelles, tandis que Quentin se vit plutôt prisonnier des représentations qui circulent sur le net qu'il juge obscènes et brutales et dans lesquelles il ne se reconnaît pas.

Le numérique permet aussi, simplement, d'occuper le temps particulier du retrait, ces longues journées répétitives décrites par les jeunes hikikomori. L'ennui est en partie neutralisé par cette occupation qui ne semble pas connaître le temps : « surfer » ou jouer sur son ordinateur, tablette ou téléphone mobile. Le numérique devient occupationnel.

Je restais souvent chez moi tout seul, enfin dans ma chambre en tout cas. Je sortais pas, je restais sur l'ordinateur. [...] Je suis resté chez moi tout seul à rien faire, à rester sur l'ordinateur, à écouter de la musique sans trop dire bonjour à mes parents, juste le matin « bonjour » et « bonne nuit ». » (Cédric, 20 ans, sorti d'un retrait de 2 ans ½)

J'étais dans l'ordinateur, c'est tout. (Laurent, 17 ans, 4 ans de retrait)

A côté de cet usage du numérique qui apparaît comme un usage solitaire, comblant le temps qui passe, existe un usage créateur de liens qui fait surgir une temporalité, celle de la rencontre avec autrui, qui nécessite à minima un temps partagé.

Les amis du collège par exemple, eux, je les vois plus. On se voit pas du tout même. On se retrouve dans les jeux vidéo, en fait. [...] Quand je suis tout seul, au bout d'un moment je me lasse. Entre amis, je me lasse moins vite. (Mathieu, 18 ans, 1 an de retrait)

On pouvait discuter avec des gens qu'on connaissait pas mais je n'ai pas tenté. Je chattais avec mes potes que je connaissais d'avant. (Quentin, 20 ans, sorti d'un retrait de 4 ans)

Ces jeunes témoignent avoir conservé des liens amicaux grâce aux liens numériques, via les jeux ou des interfaces de discussion, tandis que d'autres jeunes créent de nouveaux liens via le numérique.

J'avais rencontré des amis de tous les âges, de toutes les origines, même des Canadiens. C'était sympa.[...] Il y a des gens avec qui je discute depuis des mois, je sais même pas comment ils s'appellent, leur âge, où ils vivent. [ça vous manque pas de ne pas savoir cela ?] Pas du tout. Je préfère. (Kilian, 16 ans, 1 an ½ de retrait)

Le numérique permet aussi d'établir des liens avec une communauté, comme cela a été documentée pour des communautés liées aux troubles du comportement alimentaire, le « mouvement ana », « mia » ou « thinspiration ».⁹

Pour les gens qui sont un peu dans cette situation d'identité sociale, qui sont des rejets de la société... [...]Donc si vous voulez, pour les gens qui sont un peu rejetés de la société, c'est très bien, au moins tout le monde est un peu... Tout le monde est uni dans la merde ! C'est un peu ça ! Il y a de la camaraderie, témoigne Kilian, 16 ans dont 1 an ½ de retrait, qui échange avec d'autres jeunes hommes comme lui, coincés à domicile, se plaignant de n'avoir pas de petite amie.

L'usage du numérique peut même permettre ces rencontres amoureuses qui incitent les jeunes à sortir de leur isolement et de leur retrait comme plusieurs d'entre eux en ont témoigné.

[C'est quelqu'un que vous aviez rencontré comment ?] Par Internet. Par des jeux. [Vous avez commencé à parler par Skype, par Internet ?] Oui, par Skype. [Et ensuite vous vous êtes rencontrés physiquement ?] Oui. A des expositions, par exemple à la Japan Expo. » (Louis, 16 ans, 4 ans de retrait, la rencontre avec cette jeune fille le conduit à quelques sorties puis il arrête de la fréquenter et son retrait se poursuit).

Olivier, 15 ans, en retrait depuis 3 ans, fera aussi la connaissance de sa petite amie via un jeu numérique. Cette rencontre sera à l'origine de la fin de son retrait. Ils étaient tous les deux des personnages missionnés pour des quêtes dans un jeu en ligne et ont commencé à se parler dans le cadre du jeu, puis hors du jeu et finalement se sont rencontrés, d'abord au cinéma.

Il est toutefois possible d'avoir un usage intense et prolongé du numérique et ne rencontrer personne... *Là, la dernière année où ça s'est passé [le retrait], juste avant de venir au [centre de soins], j'allais pas du tout bien. Les nuits, je pleurais et tout. Je commençais à lâcher l'ordinateur et je connaissais personne.* (Laurent, 17 ans, vient de sortir de 4 ans de retrait).

II LES QUALITES DU NUMERIQUE POUR LES JEUNES EN RETRAIT

Le numérique est créatif et surprenant

Il peut y avoir quelque chose de génial, vous rafraichissez la page d'un clic, vous tombez sur n'importe quoi, le meilleur comme le pire. Il y a un effet de surprise, on ne sait jamais sur quoi tu peux tomber. Tu peux tomber sur des trucs atroces ou des trucs nuls, c'est vrai que la créativité est assez énorme. (Kilian, 16 ans, 1 an ½ de retrait)

⁹ Lire en particulier un article du Monde du 3 novembre 2014.

Il est aisé d'imaginer qu'un jeune retiré à domicile, plongé dans un temps répétitif, menacé par l'ennui du quotidien, peut se sentir interpellé et vivifié par le numérique événementiel qui s'actualise en une fraction de seconde.

Le numérique est un espace de liberté d'expression

[IRL : in real life] on s'intéresse trop aux sentiments des gens, vous voyez ce que je veux dire, on essaye d'offenser personne, d'être très politiquement correct, beaucoup de gens n'aiment pas ça, ça devient... si on commence à s'auto-censurer pour n'offenser personne... c'est triste je trouve. [...] on ne dit rien, on n'offense personne, on devient des masses amorphes. Enfin voilà quoi... [...] des discussions qui ne seraient pas possibles ou très mal vues, sont possibles sur internet [...] Enfin l'anonymat sur internet permet beaucoup de discussions qu'on pourrait pas avoir autre part, c'est pour ça que c'est bien ! [...] 4Chan [forum anonyme anglophone, constitué d'un réseau d'imageboards, c'est-à-dire basé principalement sur le partage d'images] c'est un peu une baston en permanence. (Kilian, 16 ans, 1 an ½ de retrait)

Le numérique est un espace d'expression de l'agressivité

Sur 4chan il n'y a pas de modération [...] tout le monde dit ce qu'il pense même les pires choses possibles [...] Tu fais une blague un peu raciste, comme tu peux pas le faire en vrai, t'es content, t'as fait ta petite blague raciste, tu te sens fort. (Kilian, 16 ans, 1 an ½ de retrait)

Peu de jeunes ont témoigné avec une telle lucidité de leur usage du numérique. Nous faisons l'hypothèse que compte tenu de l'agressivité qui sous-tend le retrait social (agressivité explicitement décrite dans le cadre de prises en charge ou documentée par des faits-divers au Japon) et du temps passé et mobilisé dans l'espace numérique, ce dernier peut constituer un lieu effectif d'expression de l'agressivité. Très peu de RPG, *role playing game* (jeux de rôle) ne sont pas concentrés sur la bataille, imprégnés de combats, animés de quêtes qui mobilisent des qualités de combattant, des caractéristiques de « guerrier » comme disent souvent les joueurs. Et l'agressivité ne s'exprime pas exclusivement dans ces univers ludiques. Dans le cadre de forums, l'absence de modération, comme l'anonymat qui peut libérer des propos hargneux, comme l'absence de visages, visage qui au sens de Lévinas exige la responsabilité (ce que je vois d'abord de l'autre c'est son visage qui m'interpelle et m'oblige à un positionnement éthique), toutes ces caractéristiques possibles sur le net autorisent une expression de l'agressivité qui n'est pas/plus permise dans l'espace public.

Le numérique est facile, disponible

Du coup, la journée, je suis sur des jeux vidéo, vu que c'est facile de jouer aux jeux vidéo. (Mathieu, 18 ans, 1 an de retrait).

L'ordinateur c'est facile. Si j'avais pas eu le choix, s'il n'y avait pas eu le CNED, est-ce que je ne serai pas retourné à l'école plus rapidement ? Quand on est ado on ne réfléchit pas plus que cela. (Quentin, 4 ans de retrait)

Le numérique devient un partenaire fiable du jeune en retrait, un partenaire « facile », on peut l'utiliser, le délaissier, le reprendre, sans explication, sans justification, il est toujours disponible, il ne se rebelle pas, ne s'oppose pas : c'est un outil qu'on manipule à sa guise.

Depuis que je suis petit, ce qui se passe, c'est que j'adore être sur l'ordinateur, jouer, faire des choses [...] Là [pendant le retrait] je l'avais à 100 %. Voilà, je pouvais faire ce que je voulais, quand je voulais. [...] Sans l'ordi, il y a plus rien, quoi. J'ai un ordi là, mais dans un

mois, je l'ai plus parce qu'il sera sans doute mort. Donc moi, je me pose la question : qu'est-ce que je vais faire sans ordi ? Sachant que c'est un peu ce qui me fait tenir la journée. [...] Mon premier réflexe quand je me lève, c'est d'ouvrir mon ordinateur. [...] Je joue, je regarde des mangas, des choses comme ça (Gébril, 18 ans, 4 ans de retrait)

III LE NUMERIQUE, UNE POSSIBLE CONTRE-CULTURE ADOLESCENTE

L'idée d'une contre-culture spécifique à l'adolescence semble aujourd'hui plus difficile à cerner et définir du fait d'une frontière poreuse et mal délimitée entre l'adolescence et la vie adulte. Il nous semble que les jeunes en retrait mobilisent cependant cette notion de contre-culture du fait même de leur retrait qui les place en dehors de la communauté sociale. Nous remarquons qu'ils ont des usages spécifiques du numérique ou plutôt des non-usages spécifiques. Ils n'usent pas des réseaux sociaux comme beaucoup de leurs pairs, comme beaucoup d'utilisateurs numériques plus âgés. Aucun n'a de page *Facebook*, n'a de compte *Twitter*, et encore moins de page *LinkedIn* ou *Viadeo*.

Francis témoigne qu'il ne va plus sur *Facebook* alors qu'il utilisait ce réseau avant son retrait. *[Vous avez une page Facebook ?] Oui, j'ai mais je l'utilise plus trop, plus trop.* (Francis, 26 ans, 5 ans de retrait)

Quentin, 20 ans, sorti d'un retrait de 4 ans, témoigne lui aussi qu'il n'utilisait pas les réseaux sociaux pendant son retrait : *Aujourd'hui [j'utilise] les réseaux sociaux mais c'est pour mon travail, être en contact avec mes élèves.*

C'est sans doute dans ce refus de l'usage disons communicationnel, dans ce refus de s'inscrire dans des liens sociaux médiatiquement valorisés que les jeunes en retrait expriment une conduite qui leur est particulière.¹⁰

Il faut imaginer vraiment cette atmosphère un peu de contre-culture, nous dit Kilian. Il y a un peu de tout [sur internet] et c'est rassurant. Ça fait plein d'opinions politiques de partout et c'est super. [...] Quand on s'intéresse un petit peu à la politique, surtout dans le monde en ce moment, tout le monde dit un peu la même chose avec des noms différents, [...] C'est des gens qui se révoltent un peu contre le système, qu'ils soient de droite ou de gauche, sur ce forum [4chan], ils se révoltent un petit peu sur ce truc aseptisé, politiquement correct, où tout le monde dit la même chose. Il y a plus de hargne, il y a plus de conviction. (Kilian, 16 ans, 1 an ½ de retrait)

Le numérique apparaît alors comme une possible contre-culture avec ses valeurs, et surtout deux principes : l'anonymat et le refus de toute censure, y compris morale.

Sur internet personne ne sait qui tu es, ce qui fait que tu peux être n'importe qui... [...] on peut parler de tout et de n'importe quoi sans risque de jugement, d'où la force de l'anonymat. (Kilian, 16 ans, 1 an ½ de retrait)

Kilian, comme Francis, ont expressément témoigné de leur refus de la censure, leur refus de l'impossibilité dans l'espace public de « s'engueuler », de dire des insultes, leur revendication de la possibilité de désaccords. Le numérique leur est nécessaire car ils y sont libres de dire ce qu'ils veulent. Ils ne supportent pas l'idée de censure et encore moins de censure légale. Si on

¹⁰ Les réseaux sociaux comme *Facebook* valorisent les individus par le nombre, la qualité, la réactivité de leurs contacts. Ce sont ces réseaux dont les jeunes en retrait ne font pas usage.

veut insulter quelqu'un dans la rue on doit pouvoir le faire. Dans l'espace numérique, on n'est pas forcément soumis à un contrôle ni même à un auto-contrôle de ses opinions, à ce politiquement correct véhiculé selon eux par les médias traditionnels et qu'ils jugent trop homogénéisant, trop uniforme. La liberté d'expression, la liberté de ton, la possibilité de l'agressivité mais aussi de l'humour, le refus de la censure comme du jugement, l'absence d'évaluation (bien que le fait que ce que l'on poste soit ou non pris en considération par d'autres internautes constitue, en soi, une évaluation), la créativité et l'éphémérité sont constitués en valeurs et fondent un numérique idéologique, possiblement partagé par ces jeunes en retrait. Une conférence en juillet 2011 à Barcelone¹¹ définissait cette culture internet en analysant l'activité des internautes sur le forum *4chan* et son sous-forum */b/*. Les auteurs notaient que l'éphémérité favorisait la créativité et la participation des internautes et que l'anonymat procurait une identité de groupe à la différence des identités « individuelles » permises par exemple sur *Facebook*. Ils concluaient sur l'opposition presque terme à terme entre les modèles d'identité et d'archivage (permanence des données) de grands acteurs du net comme *Facebook* et *Google* et l'anonymat et l'éphémérité de communauté comme *4chan*. Cette contre-culture de l'anonymat, de la liberté totale d'expression et de l'éphémérité s'oppose à une culture plus communicationnelle, de valorisation de l'identité individuelle basée sur la séduction et le paraître. Cette contre-culture serait congruente avec la conduite de retrait social qui s'origine d'un refus ou d'un évitement des liens sociaux habituellement proposés aux jeunes, ces liens sociaux très valorisés dans une modernité à forte composante relationnelle et aux valeurs individualistes.

CONCLUSION : LE NUMERIQUE, PROTEIFORME, INCONTOURNABLE ET AMBIVALENT

L'usage, ou plus précisément les usages du numérique apparaissent protéiformes et incontournables dans l'étude du retrait social. Même si le temps investi est variable d'un jeune à l'autre, aucun d'entre eux n'est déconnecté des interfaces numériques. Les usages, ludique, éducatif, occupationnel, citoyen, socialisant (même de façon anonyme), sont nombreux et divers. Ils peuvent même constituer une contre-culture.

Le numérique apparaît finalement pour ces jeunes profondément ambivalent, « reposant et effrayant » à la fois.

Reposant car il évite les embarras de l'identité¹². Beaucoup (tous ?) les jeunes en retrait social ont des difficultés à « poster » sauf si leurs messages sont parfaitement anonymes. Ils craignent la réaction ou la non-réaction des autres internautes. Si ceux-ci ne répondaient pas, n'aimaient pas, ne les trouvaient pas intéressants, etc. ? Dans le monde numérique, les jeunes en retrait peuvent être anonymes, ne pas se présenter, ni comme sexué (et l'usage de l'anglais écrit dans beaucoup de contextes numériques permet d'esquiver facilement cette question de l'identité sexuée), ni comme provenant de tel endroit, étant de tel âge, etc. Ils se reposent de l'identité à ce moment de l'adolescence où elle est incertaine.

Le numérique est aussi reposant car les relations y sont médiés, par un objet, un jeu, un thème. Le contenu semble se suffire à lui-même. Il constitue un objet-tiers. Kilian donne l'exemple

¹¹ Bernstein, Michael S. *and al.* "4chan and /b/ : An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community", in *ICWSM 2011 (Fifth International Conference AAAI on Weblogs and Social Media)*, Barcelona, July 17-21, 2011

¹² En référence à l'ouvrage de Vincent Descombes. (2013). *Les embarras de l'identité*. Paris : Gallimard, collection NRF Essais

de l'histoire dont il est friand. Il peut lancer un fil de discussion sur un point d'histoire sans connaître ses interlocuteurs, peu importe leur âge, leur sexe, leur milieu social, leur pays d'appartenance, peu importe de plaire ou non, il est débarrassé de tous ces éléments d'identité. Il a alors de « vraies » conversations, les « meilleures », sur ce qui l'intéresse vraiment, avec des personnes dont il sait juste qu'elles s'y intéressent réellement aussi. Avec ces objets médiateurs, les jeunes en retrait sont débarrassés de la contingence de la rencontre pour la rencontre.

Mais le numérique est aussi « effrayant » car ces jeunes peuvent imaginer se passer du monde réel : il suffirait d'avoir des capteurs pour ressentir des sensations qu'on ne ressent pas encore. Un numérique effrayant car il pourrait constituer une vraie vie parallèle comme c'était l'ambition de *Second Life* si *Second Life* n'avait pas été phagocyté par divers fétichistes sexuels... Ainsi le numérique peut favoriser ou prolonger le retrait social.

Kilian témoigne que sans internet et les jeux vidéo, il serait devenu dingue. Mais il dit aussi que s'il n'avait pas eu internet et les jeux vidéo, il serait sorti plus tôt et plus rapidement, lui qui se vit comme claustré et ne prend l'air que pour sa prise en charge thérapeutique.

Si j'avais eu l'ordinateur dans ma chambre [l'ordinateur se trouvait dans le salon, ce qui l'obligeait à sortir de sa chambre et à le consulter en présence d'autres membres de la famille], et si j'avais pu contacter et rencontrer des filles sur internet, je ne serai peut-être pas sorti de mon retrait ! (Quentin, 20 ans, 4 ans de retrait)

L'exemple de la santé illustre l'usage ambivalent du numérique

J'allais sur des sites médicaux, je cherchais à mettre des mots sur ce que je ressentais mais ça finissait par m'inquiéter sur des choses que je n'avais pas, des maladies, des trucs au cerveau, maintenant je dis à ma copine de ne pas regarder sur internet quand elle a mal quelque part. (Quentin, 20 ans, sorti de 4 ans de retrait)

Au début, j'allais plus au collège parce que, je sais pas, j'avais mal au ventre, je vomissais. Ouais, j'étais malade. Ça a fait ça pendant à peu près deux semaines. Au bout de deux semaines, j'avais toujours la même chose, donc j'ai regardé sur Internet et c'est là où j'avais vu justement que tout le monde parlait de... que c'était justement une phobie scolaire. Après, j'en ai parlé à ma mère et après, on est allés à la Maison de Solenn. (Olivier, 15 ans, 3 ans de retrait)

Dans un cas le numérique est source d'angoisse, d'autant que Quentin semble se vivre seul et démuné face aux informations de santé diffusées sur le net, il est sans relais de confiance dans cette navigation ; dans l'autre cas, le numérique devient passerelle et accès au soin et se constitue comme tiers, intermédiaire de confiance entre Olivier et le monde. Le numérique peut ainsi être néfaste comme bénéfique : tout dépend des contextes de son usage.

RESUME

Les usages du numérique de jeunes français et japonais en retrait social (hikikomori) est exploré grâce à l'étude d'entretiens biographiques de recherche. Leurs usages sont divers : ludique, occupationnel, éducatif, socialisant, voire militant si le numérique se constitue en une contre-culture prônant l'anonymat et la liberté d'expression. Le numérique apparaît ambivalent quant à ce retrait social des jeunes : favorisant aussi bien leur sortie que leur installation dans le retrait.

MOTS CLES

Retrait social des jeunes (hikikomori), usages du numérique, contre-culture internet

BIBLIOGRAPHIE

Bernstein, Michael S. *and al.* « 4chan and /b/ : An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community », in *ICWSM 2011 (Fifth International Conference AAAI on Weblogs and Social Media)*, Barcelona, July 17-21, 2011

Descombes, Vincent. (2013). *Les embarras de l'identité*. Paris : Gallimard, collection NRF Essais

Fansten, Maïa, Figueiredo, Cristina, Pionnié-Dax, Nancy et Vellut, Natacha (sous la direction) (2014). *Hikikomori, ces adolescents en retrait*. Paris : Armand Colin.

Stora, Mickaël. « Tout objet de plaisir peut devenir une addiction », *La santé de l'homme*, 2008, n°396, p.4-6

Tisseron, Serge. « Interview d'Elie Rotenberg », *Adolescence*, 2012/1, n°79, p.63-87.

Tisseron, Serge (2011). Les cyberaddictions. In : Eric-Pierre Toubiana, *Addictologie clinique*. Paris : Presses Universitaires de France, p.524-562

Tordo, Frédéric. « Le virtuel psychique, une anticipation en tension vers l'actualisation », *Psychologie clinique*, 2014/1, n°37, p.25-37

Valleur, Marc (2011). Le jeu pathologique. In : Eric-Pierre Toubiana, *Addictologie clinique*. Paris : Presses Universitaires de France, p.464-523

Vial, Stéphane. « Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique », *Psychologie clinique*, 2014/1, n°37, p. 38-51