

Face à la culture métissée des écrans, ce sont les parents qui sont déroutés

► **SOCIÉTÉ** Alors que la Suisse cherche à mieux contrôler les jeux vidéo violents, le psychiatre, psychanalyste et docteur en psychologie Serge Tisseron tord le cou à bon nombre de préjugés sur le rapport des enfants et des adolescents aux nouvelles technologies

Lors d'une conférence donnée le 25 mars dernier à Delémont, à l'invitation de l'Association interprofessionnelle des intervenants en matière de maltraitance des mineurs (Aiimm), le spécialiste Serge Tisseron, directeur de recherches à l'Université Paris X Nanterre, a clarifié quelques points sur «La famille à l'épreuve des nouvelles technologies».

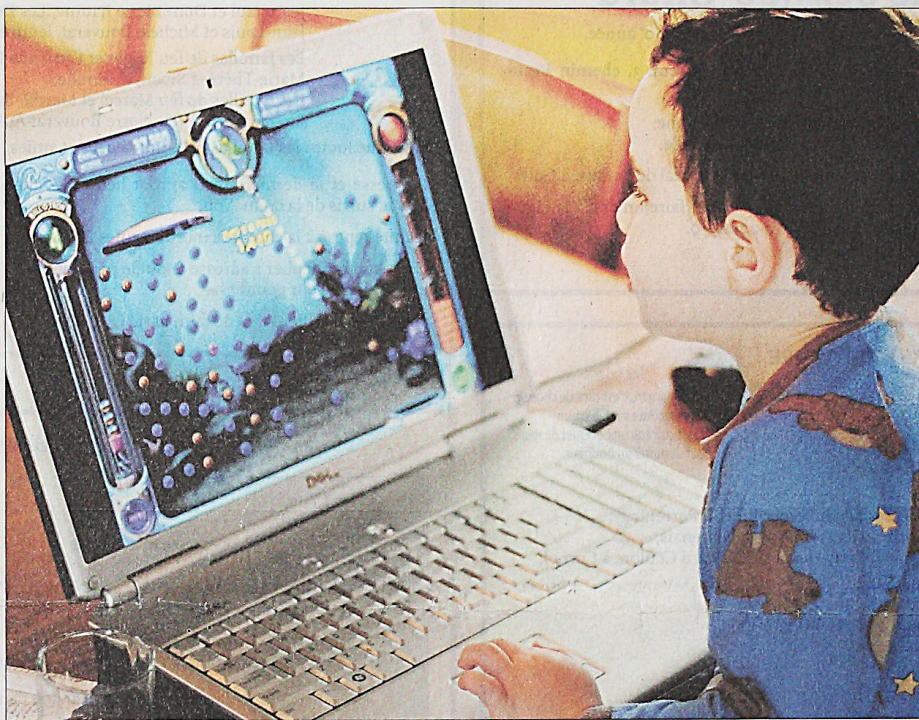
A contre-courant de nombreux politiques, qui voient trop de maux aux jeux vidéo, et particulièrement aux jeux violents, il estime que les nouvelles technologies apportent un plus à l'enfant. Encore faut-il que les parents prennent la peine de s'y intéresser. Mais ceux-ci ont plutôt tendance à s'inquiéter du contenu, sans vraiment chercher à comprendre l'attrait de leur progéniture pour leur nouveau passe-temps.

Les causes de la violence ne se trouvent pas dans les jeux

«Les jeux violents rendent violents les gens portés sur la violence», assure Serge Tisseron. «On dit que les jeunes qui passent trop de temps devant leur ordinateur, leur console, sur internet, risquent de confondre fiction et réalité. Mais ce n'est pas le cas, sauf pour une minorité de malades. Car oui, confondre le virtuel et la réalité est une maladie. Qui touche le même pourcentage de personnes qu'au début du siècle.»

Il ajoute que ce sont essentiellement les adultes qui entrent dans le domaine virtuel en pensant qu'il est réel. «Les enfants font la part des choses, et savent qu'internet est un monde virtuel, où l'on ne fait que mentir, pour se protéger.»

Les nombreuses études tendant à mettre en lumière le rapport entre la violence chez les jeunes et les jeux vidéo, très en vogue il y a trois ans aux Etats-Unis, ont toutes été invalidées, rappelle Serge Tisseron: «Elles ont été menées auprès d'enfants qui avaient déjà des prédispositions à la violence. Aujourd'hui, on ne sait pas quelles sont les conséquences de



Les enfants développent de nombreuses aptitudes en jouant sur un ordinateur, affirme Serge Tisseron.

CC CARBON NYC

l'utilisation de ces jeux. Mais il n'y a pas de raisons de penser que ça puisse rendre violent.»

Au contraire, les adeptes de jeux vidéo développent sans le savoir des aptitudes et des réflexes qui leur seront nécessaires dans le monde des technologies de demain, soutient Serge Tisseron, qui illustre: «Un couple est venu me consulter, avec son enfant. Ce dernier passait 40 heures par semaine sur un jeu en réseau, ce qui inquiétait évidemment ses parents. J'ai questionné l'enfant. Dans son jeu, il endossait un rôle de responsable des ressources humaines et dirigeait une équipe de 60 joueurs, bien réels. Comme son père... Le couple est tombé des nues.»

Socialisation, stimulation de l'imagination, agilité visuelle, coordination, apprentissage de la confrontation à des situations nouvelles, réactivité face à l'imprévisible, initiation aux techniques du virtuel sont autant d'atouts développés par les joueurs, énumère le directeur de recherche. «Mais bien sûr, aller jouer dehors est tout aussi important», sourit-il.

Communication souvent déficiente

La communication est parfois problématique entre parents largués et enfants joueurs. Serge Tisseron estime que tout est question de dosage, de règles et de discussions. Malheu-

reusement, beaucoup de parents se sentent rapidement largués dans leurs tentatives de suivre leur enfant dans les méandres des nouvelles technologies.

► Conseils

■ Petits trucs à l'attention des parents

Serge Tisseron a profité de son passage à Delémont pour donner des pistes aux nombreux parents présents, et pour répondre à quelques-unes de leurs inquiétudes générées par l'utilisation des nouvelles technologies que sont l'internet, les jeux vidéo, le téléphone portable, par leurs enfants.

ÂGE: en ce qui concerne l'âge d'exploration des nouvelles technologies, le psychiatre explique que tout est question de dosage. Mais il avance une théorie dite des 3-6-9-12. «Avant 3 ans, pas d'écrans, pas de télévision. Car le temps passé devant une télévision est du temps de jeu perdu. Et à cet âge, le jeu «physique» est essentiel au développement. Avant 6 ans, pas de console personnelle, afin d'éviter que l'enfant ne réduise sa coordination motrice à deux doigts et oublie de se socialiser. Avant 9 ans, pas d'internet en solo. On peut permettre à l'enfant d'explorer un jeu vidéo que l'on connaît, mais sur l'internet, il faut l'accompagner. Dès 12 ans, on peut le laisser se former aux nouvelles technologies. Tout en essayant de ne pas être dépassés nous-mêmes.»

PORNOGRAPHIE: si un jeune enfant tombe sur un site pornographique, il va être secoué et vous en parler, affirme le psychologue. Il faut lui expliquer que ce n'est pas la réalité. Et surtout ne pas lui dire: «Tu es choqué parce que c'est pour les grands.» Mais plutôt: «Moi aussi ça me choque, ce sont des gens qui font cela pour choquer.» Si l'adulte donne des repères, l'enfant s'en remettra sans mal.

SANG: les flots de sang dans les jeux choquent les parents, pas les enfants: «Prenez la peine d'essayer de jouer. Vous verrez que si vous vous focalisez sur l'hémoglobine plutôt que sur le monstre suivant, vous avez toutes les chances de voir votre personnage se faire tuer. Les enfants savent cela.»

TÉLÉVISION: «Il faut éviter l'erreur typique de punir un adolescent qui a joué trop longtemps devant son ordinateur en lui interdisant son jeu, tout en le laissant végéter devant la télévision», sourit le spécialiste. DDG



Serge Tisseron est entre autres l'auteur du célèbre ouvrage *Tintin chez le psychanalyste*. PHOTO DANIELE LUDWIG

Apprentissage et «googlisation»

«Nous sommes passés de la culture du livre à la culture des écrans», affirme Serge Tisseron. Un livre est lu en principe de la première à la dernière page, de A à Z. Mais dorénavant, nous vivons à l'époque des écrans multiples (téléphone portable, appareil photo, télévision, console de jeux, ordinateur, etc.)

Ainsi, les jeunes sautent d'un support à l'autre et modifient les stratégies d'apprentissage. «L'apprentissage scolaire est logique. Il faut échafauder des hypothèses et les vérifier de façon concrète. La progression de l'apprentissage à travers les nouvelles technologies n'est rien d'autre que du tâtonnement. Un jeune essaie, se trompe, essaie autrement, trouve, et c'est ainsi qu'il progresse. Il faut se rendre à l'évidence que ces deux formes d'apprentissage se juxtaposent», selon le spécialiste.

La relation aux images a aussi beaucoup évolué chez les enfants et les adolescents. Ils sont venus des producteurs d'images, avec leurs photos, leurs avatars, leurs petites

animations (machinimas), leurs films réalisés à l'aide du téléphone portable (pocket movies). Un univers créatif qui modifie le rapport de l'enfant aux écrans.

Identités multipliées

La «googlisation» de l'estime de soi, comme l'explique Serge Tisseron, a changé la relation aux autres. «Dans le moteur de recherche Google, le site qui apparaît en haut de liste n'est pas forcément le plus pertinent, mais le plus consulté. Imaginons un enfant qui grandit en intériorisant Google. Il voudra séduire le plus grand nombre, être en tête de liste lui aussi. En bien ou en mal.» C'est ainsi que les jeunes multiplient leur identité, sur des blogs, des jeux, des «chat». Se servir, explorer et s'identifier à plusieurs apparences, même extravagantes ou sombres, est courant aujourd'hui. Il ne faut pas s'en inquiéter, rassure Serge Tisseron.

DDG