

Culture numérique: nouveaux adolescents et responsabilités adultes

A l'occasion de la 1^{re} Journée nationale des compétences médias, le 27 octobre à Fribourg, le psychiatre Serge Tisseron s'est félicité que l'accent n'ait pas été mis sur les risques de la culture numérique. Il a surtout donné des pistes aux adultes pour encadrer les enfants et les adolescents.



► Pour Serge Tisseron, la relation aux écrans est en train de fonder une nouvelle culture. Et celle-ci bouleverse beaucoup de choses: la relation à soi, aux autres, aux images, au réel, à l'espace, au temps, à la connaissance... «Cette culture n'est ni pire ni meilleure que la précédente», assure le psychiatre. «Elle peut satisfaire autant le désir de réciprocité et d'échange que le désir d'emprise.»

Il faut veiller à gérer deux éléments clés de cette culture: les *links* (liens) et les *leaks* (fuites).

A l'ère du web 2.0, Serge Tisseron observe que les enfants et les adolescents attendent beaucoup de leurs pairs à peine plus âgés en termes d'initiation et d'introduction aux choses de la vie. Le choc des cultures est flagrant: alors que le modèle scolaire est hypothético-déductif, le modèle de l'ordinateur est intuitif et inductif. Pas question de jouer un modèle contre un autre, souligne Tisseron, mais il faut expliquer cette différence. Et quand bien même les bambins prétendent tracer leur chemin tout seuls, forts de leurs acquis techniques, les familles doivent cadrer et accompagner.

Serge Tisseron préconise la règle 3-6-9-12 ainsi. Inutile de mettre les enfants devant les écrans avant l'âge de 3 ans, car il n'y a pas de bons programmes ni de bons DVD à leur intention. Il n'est pas souhaitable non plus d'offrir une console de jeux personnelle à des enfants avant leurs 6 ans révolus. Internet pourra faire l'objet de découverte accompagnée à partir de 9 ans. L'exploration en solitaire se justifiera à partir de 12 ans. Le temps d'écran devra cependant être rappelé à tout âge.

Comment accompagner des enfants dans l'univers numérique? D'abord en leur rappelant que tout ce qu'on met sur internet peut tomber dans le domaine public et que tout ce qu'on y met y restera éternellement. Enfin, en soulignant que tout ce qu'on y trouve est indécelable (il est très difficile de distinguer le vrai du faux).

Quels adultes prennent la peine de faire raconter aux enfants leurs expériences lors des jeux vidéo? Ce serait pourtant très profitable. Dès les classes enfantines, il faudrait, selon Tisseron, privilégier des dispositifs qui donnent une grande place au corps, à la parole et à l'empathie, avec la mise en place de jeux de rôles. Face à la brutalité de certains contenus, les adultes ont le devoir de montrer l'autre face de la violence. Il leur appartient de «mettre l'accent sur la

compassion, de valoriser l'entraide et les entreprises réparatrices. La réalité est souvent inhumaine, mais il est toujours possible d'y répondre de manière humaine.»

Selon le psychiatre et psychanalyste, les écoles ont un rôle «essentiel» à jouer. C'est à elles qu'il incombe selon lui de «donner des repères sur les modèles économiques et marketing des divers médias». C'est à partir d'exemples vécus que les enseignants peuvent «expliquer le droit à l'intimité et le droit à l'image». Les écoles tireront le plus grand profit de semaines thématiques, comme la Semaine des médias à l'école ou la Semaine pour apprendre à voir autrement, en interrogeant les usages de chacun. L'intégration des nouvelles technologies avec des usages encadrés permet aux écoles de travailler avec de nouveaux outils, pour «re-motiver tous les élèves et personnaliser les apprentissages». Enfin, souligne Serge Tisseron, la valorisation des productions médiatiques des jeunes (films courts métrages, podcasts radio) permet de «lutter contre la fracture générationnelle».

Si le contrôle et l'emprise sur les usagers sont des dérives à ne pas négliger, la culture numérique mérite aussi d'être présentée comme «support possible d'une formidable empathie».