

SERGE TISSERON :

« LES JEUNES ET LES ECRANS »

Compte-rendu réalisé par Frédéric Willem lors de l'intervention de M. Tisseron le 29 octobre 2009, à l'Espace Duesberg de Verviers, dans le cadre de la journée « Ecran @ Plat ».

Introduction

D'abord, le psychiatre Serge Tisseron a cadré ses propos, en insistant sur la spécificité belge du terme « assuétude ». Ce mot, particulier à la Belgique, désigne l'habitude à consommer et se distingue du terme « accoutumance » qui, lui, évoque plus particulièrement une réaction de l'organisme. Les mots « addiction » et « dépendance » (utilisés en France) semblent peu adéquats pour caractériser le thème étudié lors de cette journée car ils renvoient à une perte de contrôle des impulsions chez l'adulte (ne pas pouvoir s'empêcher de faire), impulsions qui ne sont pas encore mises en place chez l'ado. Dès lors, le terme « assuétude » semble être une meilleure porte d'entrée pour étudier les comportements et la relation que les jeunes développent face aux écrans.

Ensuite, Serge Tisseron a dressé les grandes lignes de son exposé : les nouvelles technologies induisent chez les jeunes de nouveaux comportements qui dessinent peu à peu une nouvelle culture. Ce n'est plus celle du livre, mais bien celle des écrans.

Les bouleversements en jeu concernent la représentation de soi, la relation aux autres, le rapport aux images qu'on voit et qu'on fabrique, la relation à l'espace, au temps et à la connaissance.

I. L'écran comme miroir des métamorphoses : les identités multiples

1. Grandir autrement: le stade des écrans

- Tout enfant a affaire aujourd'hui à deux séries d'images de lui-même: celle que continuent à lui renvoyer les miroirs qui l'entourent (qui est inversée) et celle que lui renvoient les photographies et les films faits par ses parents et visionnés sur la télévision ou l'ordinateur familial (qui sont redressées).
- En grandissant avec ces deux séries d'images de lui-même qui sont différentes, l'enfant renonce à l'idée qu'une image puisse le représenter absolument, et pense que chacune rend visible une facette de lui.
- Il se familiarise avec l'idée d'avoir plusieurs identités.

2. Le jeu avec les identités multiples : pseudos, avatars et blogs

- Les jeunes explorent leurs diverses identités dans le but de mieux cerner le foyer virtuel de leur personnalité, qui reste pour chacun à jamais inconnu.
- * Dans les chats et les jeux en réseau, ils possèdent plusieurs «avatars» qui leur permettent d'explorer plusieurs identités.
- * De même, un jeune ne se crée jamais un seul blog, mais plusieurs en parallèle (un «sombre», un «joyeux», etc).
- * Le désir est d'être partout, et tout, à la fois
- * Mais c'est aussi le désir de découvrir laquelle de ces identités multiples est la mieux reconnue, avec l'objectif de la privilégier.

II. La relation aux autres

1. Le désir d'extimité

Espace Public Numérique M@lmedia – Novembre 2009

<http://malmedia-eqn.be>

La distinction «intime-publique» est une distinction extérieure, définie par le collectif. Pour rendre compte de ce qui se passe pour chacun, j'ai proposé la distinction «intime-extime». Intimité et extimité sont deux façons complémentaires de construire l'estime de soi et l'identité. Les internautes mettent sur la toile des fragments de leur intimité, physique ou psychique, afin d'en éprouver la valeur.

2. Etre remarqué plutôt qu'aimé

Intériorisation du système Google

CONSEQUENCE: il est important de ne pas stigmatiser un jeune dans une posture. Exemple d'un préado fier de dire: «Je suis le meilleur de ma classe en provocation» alors que cela lui avait été dit comme un reproche

3. Avancer masqué: réapprendre la pudeur

4. S'engager, se désengager d'un simple clic

5. Des familles virtuelles : «Ma famille, c'est Internet».

* Les communautés virtuelles sont parfois plus réelles pour ceux qui les partagent que leur environnement proche «Internet m'apporte beaucoup de choses: de l'amitié, de l'amour, vivre en communauté», déclare un internaute. Un autre déclare à ses parents: «Ma vraie famille, ce sont les inconnus que je fréquente sur Internet!»

* Les jeunes vont chercher sur Internet non seulement des pairs, mais aussi des tuteurs qu'ils perçoivent à la fois comme adultes, et mieux informés sur les nouvelles technologies que leurs parents

* Internet ne permet pas seulement de se rêver une famille, il invite chacun à se la créer et à interagir avec ses autres membres... parallèlement à sa famille réelle (fin du roman familial).

CONSEILS:

*dire que c'est normal d'avoir envie de rencontrer pour de vrai les gens rencontrés dans le virtuel. Mais ce risque nécessite un maximum de précautions.

* Nécessité d'une éducation à la différence intime / public dès le primaire

6. Apprendre avec les pairs

Résultats d'une étude de l'université de Berkeley¹

* Les jeunes utilisent principalement les médias en ligne pour se connecter avec leurs amis, et pas pour rencontrer des étrangers

* Parmi les gens qu'ils connaissent et avec lesquels ils se connectent, les jeunes se connectent plus avec leurs pairs qu'avec les adultes

* Les jeunes qui utilisent les nouveaux médias sont plus disposés à apprendre de leurs pairs que des adultes et des enseignants

* Les adultes peuvent toutefois avoir une influence importante sur les jeunes en leur fixant des objectifs d'apprentissage et de réalisation (sur le modèle des «maîtres» dans les jeux vidéo en réseau)

Question: comment adapter l'enseignement à cette nouvelle situation ?

III. Spectateur et acteur des nouvelles images

1. Rien n'est vrai, rien n'est faux, tout est cadré

Les jeunes ne se posent plus guère aujourd'hui la question qui préoccupait si fort leurs aînés: les images sont elles «vraies » ou «fausses»? Ils l'ont remplacée par une nouvelle interrogation qui a l'avantage de correspondre aussi bien aux documentaires qu'aux fictions: Comment les images ont elles été fabriquées ?

D'où leur intérêt pour les making of, ces programmes qui accompagnent aujourd'hui la plupart des films sortis en DVD et qui expliquent les trucages et les effets spéciaux

Ce questionnement est en outre encouragé chez eux par le fait qu'ils deviennent eux-mêmes des producteurs d'images, notamment de celles qu'ils mettent sur leurs blogs.

2. Fabriquer ses images: Happyslapping et Machinima

Espace Public Numérique M@lmedia – Novembre 2009

<http://malmedia-eqn.be>

* Le Happy Slapping n'est pas une agression filmée, mais une agression perpétrée avec l'intention de la filmer pour la montrer. Le passage à la télévision est indispensable à sa validation. Il est de plus en plus rare car il est de plus en plus facile de fabriquer du faux «happyslapping».

* Les Machinima sont des courts métrages fabriqués à partir de séquences de jeux vidéo – notamment le jeu Movies[1].,

* Les films faits au téléphone mobile ou piratés dans des fictions commerciales. * Ces productions font partie de la nouvelle culture que les adultes doivent connaître et valoriser. Conseils: Apprendre aux enfants leur droit à leur image («Demande moi mon avis !», «Qu'est ce que tu vas faire de la photo?») Valoriser leurs productions

3. Des rituels indispensables

•Le passage de l'enfance à l'adolescence, puis à l'âge adulte, est un moment difficile et important pour les jeunes. Mais il n'existe plus de rituel proposé par les adultes pour le symboliser.

•Il est essentiel de réinventer aujourd'hui de tels rituels, notamment scolaires, par exemple à l'occasion des examens

•Mais il est également essentiel de connaître les rituels d'image que les jeunes s'inventent, notamment autour des jeux vidéo.

•Reconnaître la valeur de ces rituels, et l'encourager, c'est éviter que les jeunes s'inventent des rituels initiatiques dans la réalité, beaucoup plus dangereux.

IV. La relation au réel et à la connaissance

1. Bouleversement du rapport à l'espace et au temps

Le proche devient lointain et le lointain devient proche: la place du corps change

2. Vrai ou faux, c'est moi qui décide

* Sur Internet, chacun est invité à décider du statut de ce qu'il rencontre: validité des informations, véracité des identités, authenticité des propos...,c'est l'utilisateur qui tranche.

* Le déni y devient d'une extrême banalité: la perte y est niée d'un simple «clic», l'absence d'un être cher peut être immédiatement compensée par l'appel à un nouveau partenaire, et la mort même y est toujours provisoire.

* Comme le déni est un mécanisme difficile à tenir seul –il faut une sacrée force de caractère pour penser qu'une chose n'existe pas quand tout le monde dit qu'elle existe autour de soi! –, la société du déni est forcément une société des groupes de croyance.

3. Apprendre autrement

Le modèle de connaissance privilégié par les ordinateurs est intuitif et inductif. Il s'oppose au modèle scolaire de connaissance qui est hypothético déductif

Il consiste à tâtonner et à rectifier au fur et à mesure.

Il ne s'agit pas de comprendre pour agir, mais d'agir pour comprendre

L'erreur fait partie du processus d'apprentissage

Il est difficile aux élèves de passer d'un modèle à l'autre (c'est à dire de leur usage des nouvelles technologies aux apprentissages scolaires proposés selon un modèle traditionnel)

Il faut leur expliquer cette différence et reconnaître la place de l'erreur dans le processus d'apprentissage

4. Préparer les élèves à un avenir dans lequel de nombreuses données seront sous forme non écrite ?

* aider les élèves à inventer de nouveaux outils (apprentissage de la programmation pour des machines de plus en plus puissantes [un milliard de fois plus puissantes dans trente ans] et de moins en moins préprogrammées).

* accompagner les élèves dans le passage de la passivité à l'interactivité

Espace Public Numérique M@lmedia – Novembre 2009

<http://malmedia-eqn.be>

de l'interactivité à la fabrication
puis de la fabrication à la création

V. Quelques axes de prévention

1. De la part des familles et des pédagogues

La règle 3-6-9-12

- * Ne pas mettre délibérément l'enfant en contact d'un écran avant l'âge de 3 ans
- * Eviter l'usage des consoles avant l'âge de 6 ans.
- * L'initier à Internet (accompagné) seulement à partir de 9 ans. Cadrer, mais aussi accompagner l'usage des NTIC.
- * Le laisser surfer seul sur Internet seulement à partir de 12 ans (mais en mettant des contraintes)

Autres

- * Ne pas les introduire précocement pour favoriser d'autres apprentissages
- * Faire une éducation à la distinction intime / public, et au droit de l'enfant à son image,
- * Valoriser les productions d'images des jeunes
- * Montrer l'autre face de la violence: Mettre l'accent sur la compassion, valoriser l'entraide de la protection des victimes et les entreprises réparatrices (La réalité est souvent inhumaine, mais il est toujours possible d'y réagir de façon humaine)

2. De la part des collectivités publiques

- * Valoriser les créations d'images et favoriser le dialogue intergénérationnel autour d'elles (par exemple par des journées annuelles du Machinima dans les écoles, les quartiers ou les municipalités).
- * Faire confiance aux jeunes dans l'organisation de ces rencontres
- * Créer des espaces
 - polyvalents (permettant la coexistence et la rencontre, dans un même lieu, d'usagers de générations et d'intérêts différents)
 - éphémères et susceptibles d'être détournés (par exemple des friches provisoires transformées en terrains d'aventure)
 - à la fois réels et virtuels(sous la forme d'espaces ouverts aux échanges sur un site virtuel)
- * Privilégier des dispositifs qui donnent une grande place au corps, à la parole et à l'empathie
 - comme la mise en place d'activités de jeu de rôle dès les classes maternelles