



La Roche sur Foron, le 18 octobre 2010

Démons et merveilles de l'internet
Animation-débat avec Yann LEROUX
le 7 octobre 2010 – Salle le Parc
Partie « questions-réponses »

Animation-débat à l'initiative de la M.J.C. (Maison de la Jeunesse et de la Culture) de la Roche sur Foron et de l'A.D.E.P. (Amis et Défenseurs de l'École Publique).

Questions du public:

1. Pouvez-vous préciser ce que vous entendez par placard et grenier?

Le choix d'un objet se fait par rapport au monde interne, les matériaux numériques sont des espaces de dépôt. Le placard correspond au fait que l'enfant va s'investir dans le monde virtuel pour éviter momentanément de consacrer du temps à gérer ce qui le préoccupe. Il s'agit d'un sas de « décontamination » pour les émotions, des ressentis qui ne peuvent être traités dans l'immédiateté. Le grenier implique une persistance à tenir à distance lorsque tout échange ou dépôt avec l'environnement est absent ou impossible.

2. Que penser de l'état d'agressivité manifestée pendant un jeu vidéo sur 2-3 heures de temps?

L'état d'excitation pendant un jeu est banal et c'était déjà le cas lors de jeux comme le Monopoly. L'important est de pouvoir en discuter. Si toutefois l'enfant se trouve en échec répété lors d'un jeu vidéo, celui-ci perd sa caractéristique de jeu et il vaut mieux essayer de stopper l'enfant. Il est à ce moment préférable de proposer un temps de pause, plutôt qu'une interdiction ou un arrêt brutal de cet espace virtuel.

3. Existe-t-il des études, des statistiques sur le taux de suicides lié aux jeux vidéo?

Aucune étude ou recherche n'a, jusqu'ici, montré un lien entre les jeux vidéos et les suicides. Les espaces virtuels sont paradoxalement comme des groupes d'auto-thérapie, les enfants ou adolescents partageant leur difficulté commune ils le font avec les « chat », « blogs » ou « live ».

Le hic est que ces espaces sont des lieux « sauvages » où l'absence de modérateurs se ressent dans la crudité des propos. Il n'existe pas alors de régulation des mécanismes internes propres à la dynamique thérapeutique.

4. Doit-on fixer une limite de temps pour les jeux vidéo et que direz-vous aux élèves de 3ème demain?

La limite de temps est celle où le jeu n'est plus un jeu. Il est important de le repérer et de le faire repérer à l'enfant pour une autorégulation future. Après cela reste propre à chaque

dynamique familiale, à la latitude laissée au plaisir de l'enfant dans la famille.

Demain la discussion portera sur leur usage des mondes numériques, ce que les jeunes savent de l'identité numérique, leur connaissance des enjeux présents dans ces espaces virtuels.

5. Que faire quand le parent qui ne vit pas avec ses enfants est en contact avec ses enfants via facebook sous le statut « ami », a accès à tous les propos et s'en trouve mal à l'aise?

Un parent n'est pas un ami ! En conséquence il est important que le parent n'ait pas accès à l'intime de son enfant. Les réglages des paramètres de confidentialité peuvent être effectués sur Facebook afin de différencier ce qui est accessible à ses copains, ses parents, etc.

6. A quoi correspond le besoin de s'inscrire sur facebook d'un point de vue psychique?

Cela ne correspond à rien, c'est nouveau et c'est porté par Facebook. Cela dit il est possible de penser que l'inscription par invitation répond à l'instinct grégaire, à la sociabilité présents à l'adolescence. Les communautés de pensées s'inscrivent également dans des processus de séparation/d'individualisation. Il s'agit par ailleurs d'un endroit créatif où l'on se raconte par l'écriture, un monde d'élaboration et de construction symbolique mais aussi un monde régressif par l'utilisation de « smiley » ou abréviations émotionnelles (comme LOL ou MDR). C'est un monde polyphonique.

7. Les nouvelles technologies sont devenues la « nounou » des temps modernes, quel rôle doivent avoir les parents dans la séparation quand les enfants sont plus grands?

Le jeu vidéo comme « nounou » n'est qu'un sparadrap. C'est un moment de solitude vécu et non joué et encore moins un parasolitude. C'est plutôt l'écosystème familial qui est à discuter.

8. Quelques réflexions pour s'interroger sur l'intérêt porté à tel objet plus que tel autre, tel acte plus que tel autre.

Notion de partage, les espaces virtuels doivent être des zones de contacts supplémentaires qui n'excluent pas tout autre mode d'échange familial.

Il est primordial que les parents soient cohérents dans leur rapport à ces objets qui sont à considérer comme tout autre achat fait aux enfants. L'enfant s'interroge quand la zone de liberté est importante sur une activité qui a un coût (jeu entre 40 et 70 euros par ex.) alors que dans le même temps il se fait réprimander lorsqu'il ne prend pas soin de ses affaires (vêtements ou chaussures par ex.).

9. Via internet, l'enfant a accès à tout alors qu'il ne contrôle déjà pas son quotidien de manière autonome, (traverser la rue...). Que penser de ce décalage?

La première autonomie acquise est celle par rapport à soi et à son corps. Si celle-ci est en échec et que le décalage observé face à l'usage du virtuel est trop important, il y a risque de mise au placard pour l'enfant afin d'éviter de penser l'échec. La parole, le suivi sont importants.

10. Internet, par son côté marchand en accès direct, n'est-il pas une « nounou » plus dangereuse que la télévision?

Sur Internet nous retrouvons des marchands, des scientifiques et des utilisateurs lambda.

Soit nous sommes dans une position passive comme devant la télévision, soit nous sommes actifs par choix de l'outil en fixant le cadre d'usage (les paramètres peuvent privilégier une utilisation scientifique au côté marchand en remplaçant les bandeaux publicitaires par des bandeaux culturels par exemple).

11. Que doivent faire les parents « en retard » par rapport au monde numérique?

C'est un univers de pensée largement supérieur. Pas besoin de tout savoir pour réagir et pour s'intéresser. La réaction des parents face à une situation de non savoir est en soi une transmission. Une zone d'observation pour l'enfant: que fait mon parent devant une situation de non savoir? Il est important pour l'enfant de voir, percevoir le désir d'apprendre même chez l'adulte. Comment réagit le parent en apprentissage? Les réactions de l'enfant apprenant à son parent est un bon indicateur sur la manière dont on transmet à son enfant. Jeu de miroir intéressant. Quels apprenant avons-nous été ?

En conclusion:

Internet avec les jeux vidéos, les groupes de discussion, etc. sont autant d'outils qui montrent des aspects positifs et d'autres moins. En fait, ils révèlent les potentialités et les fragilités des utilisateurs et de leur personnalité. Surtout, c'est aux parents de réfléchir sur le fond et de toujours proposer de la parole sur tout cela.