

La famille face à la révolution numérique

Serge TISSERON

Psychiatre, psychologue,

Chercheur associé HDR à l'Université Paris VII

<http://www.sergetisseron.com>

Une nouvelle situation culturelle : le livre et l'écran

- L'être humain a inventé l'écriture, puis **le livre**, pour prendre en relais et amplifier certaines de ses capacités mentales et sociales.
- Mais il a aussi inventé **les écrans**, et la culture qui leur est liée, pour prendre en relais et amplifier tout ce que la culture du livre imprimé laissait de côté.
- Ces deux cultures sont **partiellement indépendantes de leur support**
- Avec le numérique, et Internet, La culture des écrans elle prend son autonomie.
Elle devient « culture numérique »

Il en résulte quatre révolutions

- 1. Dans la relation aux savoirs**
- 2. Dans la relation aux apprentissages**
- 3. Dans le fonctionnement psychique**
- 4. Une révolution des liens et de la sociabilité**

MAIS: la culture des écrans est en train d'intégrer les acquis de la culture du livre: métissage (exemple: la time line sur facebook)

1. Une révolution dans la relation aux savoirs

La culture du livre : *une culture de l'Un*

- **Un seul** livre à la fois
- **Un seul** lecteur
- **Un seul** auteur
- **Un seule** tâche réalisée à la fois
- Chaque tâche est réalisée avec le souci qu'elle soit «**unique**»
- La relation aux savoirs s'exerce dans un **seul sens : vertical**

La culture des écrans : *une culture du multiple*

- **Plusieurs** écrans simultanés
- **Plusieurs** spectateurs
- **Plusieurs** créateurs (créations collectives)
- **Plusieurs** tâches sont menées en parallèle
- Les tâches sont toujours **inachevées et provisoires**
- La relation aux savoirs se déploie dans des **directions horizontales multiples** (sur le modèle Wikipédia)

2. Une révolution dans la relation aux apprentissages

La culture du livre : *centrée sur la temporalité et la mémoire*

Elle favorise :

- **Une pensée linéaire**
sur le modèle du langage
- **La mémoire événementielle**
- **Les apprentissages**
par pratiques répétitives
(l'assimilation selon Piaget)
- **La construction narrative**
fondée sur la temporalité

La culture des écrans : *centrée sur la spatialité et l'innovation*

Elle favorise :

- **Une pensée spatialisée,**
- **La mémoire de travail**
- **Les apprentissages**
par changement de stratégie et
inhibition des apprentissages
antérieurs:
(l'accomodation selon Piaget)
- **La construction narrative** par
analogies et contiguïtés

3. Une révolution dans le fonctionnement psychique

La culture du livre

- **L'identité : stable, unifiée,**
- **Mécanisme de défense privilégié : le refoulement des désirs** (modèle thermodynamique)
- **Donne un statut d'exception aux formes verbales de la symbolisation** : parole et écriture (le mot de symbolisation leur a d'ailleurs longtemps été réservé)

La culture des écrans

- **L'identité : définie en référence à l'espace social.**
- **Mécanisme de défense privilégié : le clivage entre diverses parties de la personnalité** (modèle «Windows» :)
- **Valorise les formes non verbales, imagées et sensori-motrices, de la symbolisation et de la communication,**

4. Une révolution des liens et de la sociabilité

La culture du livre

- **Les liens privilégiés sont de proximité physique et/ou généalogiques** (famille).
- **Désir d'extimité réduit aux proches** (famille et amis)
- **L'autorité est assurée par la reconnaissance que donne le pouvoir centralisé. La régulation repose sur une instance** qui pointe la **culpabilité** et punit.
- **L'expression des expériences intimes** s'oppose à l'appartenance de groupe et elle est mise en sourdine

La culture des écrans

- **Les liens privilégiés** sont organisés par le fait de **partager un intérêt**. Le réseau social est « glocal » (global et local).
- **Désir d'extimité élargi à la planète entière** (selfies, sexties...)
- **L'autorité est fondée sur la reconnaissance des pairs** : projets *bottom up*. **La régulation repose sur tous les participants** (culture de la **honte** capable de détruire la e-réputation).
- **L'expression des expériences intimes** renforce l'appartenance de groupe (*égocratie participative*)

**Ces deux cultures sont
absolument
complémentaires**

Parce que chacune a
ses dangers,
et ses avantages

DANGERS

La culture du livre

Réduction des
compétences
aux
apprentissages
par cœur

=> inhiber la
créativité

La culture des écrans

Dispersion (pensée
zapping)
personnalité
immergée dans
chaque situation
nouvelle, sans recul
cognitif ni temporel,
et donc sans
conscience de soi

AVANTAGES

La culture du livre

**Permet de
s'approprier sa
propre histoire
en s'en faisant
le narrateur**

La culture des écrans

**Favorise la
capacité
de faire face
à l'imprévisible**

CONSEQUENCE

Avoir intériorisé les repères temporels de la culture du livre est indispensable pour bénéficier du rapport aux écrans

Quelles conséquences pour la famille?

- 1. La nouvelle relation aux savoirs**
- 2. La nouvelle relation aux apprentissages**
- 3. Le nouveau fonctionnement psychique**
- 4. Les nouvelles formes de sociabilité**

1. Tenir compte de la nouvelle relation aux savoirs, c'est :

- Donner à l'enfant une place d'acteurs dans une logique de communauté familiale**
- Valoriser la controverse et le débat**
- Passer des contrats avec lui**

2. Tenir compte de la nouvelle relation aux apprentissages, c'est :

- **Favoriser la construction des repères temporels et spatiaux dans la petite enfance** (éviter les écrans, respecter les rythmes, inviter l'enfant après 3 ans à anticiper ses activités et leur durée)
- **Inviter l'enfant à raconter ce qu'il voit et fait** (alterner la construction des repères spatialisés - jeux dans l'espace - et des repères temporels - histoires racontées)

3. Tenir compte de la nouvelle relation à l'identité, c'est :

- Inviter l'enfant après 6 ans à organiser et planifier son emploi du temps**
- Favoriser la complémentarité des trois formes de symbolisation (verbale, imagée et sensori motrices) en encourageant les formes de création qui les associent**

4. Tenir compte des nouvelles formes de sociabilité, c'est :

- **Encourager les activités de création, non numériques, puis numériques (appareil photo à 5 ans, logiciel « Scratch » en accès libre sur Internet, films au tél. mobile)**
- **Poser 3 questions à l'ado passionné de jeux vidéo**
 - **Joues-tu seul ou avec d'autres?**
 - **As-tu pensé à en faire ton métier?**
 - **Fabriques-tu des petits films?**

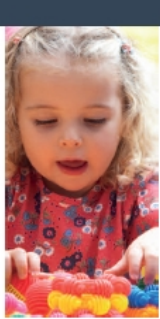
campagne des balises 3-6-9-12

Apprivoiser les écrans et grandir

3 - 6 - 9 - 12



Avant 3 ans
L'enfant a besoin de construire ses repères spatiaux et temporels



De 3 à 6 ans
L'enfant a besoin de découvrir toutes ses possibilités sensorielles et manuelles



De 6 à 9 ans
L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social



De 9 à 12 ans
L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde



Après 12 ans
L'enfant commence à s'affranchir des repères familiaux

“ J'ai imaginé les repères - 3-6-9-12 - comme une façon de répondre aux questions les plus pressantes des parents et des pédagogues. ”
Serge Tisseron
3-6-9-12. Apprivoiser les écrans et grandir, Ed. érès

Pas de TV avant 3 ans

Pas de console de jeu personnelle avant 6 ans

Internet après 9 ans

Les réseaux sociaux après 12 ans

À tout âge, limitons les écrans, choisissons les programmes, invitons les enfants à parler de ce qu'ils ont vu ou fait, encourageons leurs créations.



3 - 6 - 9 - 12, des écrans adaptés à chaque âge

Avant 3 ans

Je préfère les jeux traditionnels et les histoires lues ensemble à la télévision et aux DVD.

Je laisse à mon enfant le temps de s'ennuyer pour lui permettre d'imaginer ses prochains jeux.

À cet âge-là, la tablette, c'est fait pour jouer à deux.

De 3 à 6 ans

Je fixe des règles claires sur le temps d'écrans.

Je respecte les âges indiqués pour les programmes.

La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.

Je privilégie les jeux vidéo qu'on joue à plusieurs plutôt que ceux qu'on joue seul.

De 6 à 9 ans

Je fixe des règles claires sur le temps d'écrans, et je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait.

La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.

Je paramètre la console de jeux.

Je parle du droit à l'intimité, du droit à l'image, et des 3 principes d'Internet :

- 1) Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;
- 2) Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;
- 3) Il ne faut pas croire tout ce que l'on y trouve.

De 9 à 12 ans

Je détermine avec mon enfant l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.

Il a le droit d'aller sur Internet, je décide si c'est seul ou accompagné.

Je décide avec lui du temps qu'il consacre aux différents écrans.

Je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait

Je lui rappelle les 3 principes d'Internet.

Après 12 ans

Mon enfant - surfe - seul sur la toile, mais je fixe avec lui des horaires à respecter.

Nous parlons ensemble du téléchargement, des plagiat, de la pornographie et du harcèlement.

La nuit, nous coupons le WIFI et nous éteignons les mobiles.

Je refuse d'être son - ami - sur Facebook.

Diffusons cette affiche.

Nous ne modifierons notre relation aux écrans que tous ensemble.



CONCLUSION

**« *Laisser faire ce qu'il veut
à l'enfant qui n'a pas
développé sa volonté, c'est
trahir le sens de la liberté* »**

Maria Montessori

**Merci de votre
attention**

**Et bienvenue sur mon blog:
www.sergetisseron.com**