

psychosociologie

Grandir à l'heure du numérique

PATRICE HUERRE*

Pédopsychiatre des hôpitaux,
psychanalyste, coordinateur
national de la pédopsychiatrie
du groupe Clinea, président
de l'Institut du virtuel

XANTHIE VLACHOPOULOU

Psychologue clinicienne,
docteur en psychologie,
secrétaire de l'Institut
du virtuel

Institut du virtuel,

Espace Andrée Chedid,
60 rue du Général Leclerc,
92130 Issy-les-Moulineaux,
France

■ La réalité virtuelle est au cœur de notre quotidien à tous les âges ■ La prolifération des écrans et leur usage de plus en plus précoce nécessitent une réflexion afin d'accompagner au mieux les enfants et adolescents dans leurs pratiques du virtuel moderne ■ Les professionnels de santé ont leur rôle à jouer en associant leurs connaissances de ces âges à une compréhension approfondie des enjeux des réalités virtuelles.

© 2014 Publié par Elsevier Masson SAS

Mots clés – apprentissage ; écran ; génération ; image de soi ; jeu ; réalité virtuelle ; socialisation

Growing up in the digital age. Virtual reality is at the heart of our daily lives at every age. The proliferation of screens and their use at an ever earlier age requires reflection on how to give the best possible support to children and teenagers with regard to their modern virtual practices. Health professionals have their role to play in combining their knowledge of these age groups with in-depth understanding of the issues surrounding virtual realities.

© 2014 Published by Elsevier Masson SAS

Keywords – game; generation; learning; screen; self-image; socialisation; virtual reality

S'il est un sujet qui fait polémique et dérouté les professionnels de l'enfance, il s'agit bien de celui des usages des écrans. La rapidité des changements technologiques a dépassé les capacités d'intégration d'une génération d'adultes, alors même que les plus jeunes s'en saisissent avec aisance dans de multiples domaines de leur vie. Il n'est donc pas étonnant que les idées reçues fleurissent sur ce terrain, alimentant les fantasmes de chacun dans le sens de la fascination autant que dans celui de la peur [1]. Les demandes de conseils des parents s'en trouvent amplifiées, cherchant à naviguer au milieu de réponses contradictoires. Le professionnel lui-même ne trouve que peu de références validées lui permettant d'apporter un éclairage à ceux qui s'adressent à lui.

Au risque d'établir un catalogue à la Prévert, relevons, dans les discours ambiants, les dangers évoqués : « Ça isole » ; « Ça fausse le rapport à la vraie vie, à la réalité » ; « Ça détourne des contraintes des apprentissages » ; « Ça rend violent » ; « Ça fait grossir et rend passif » ; « C'est dangereux par le risque de rencontres problématiques (pornographie, pédophilie...) malgré les filtres » ; « Il y a un risque d'addiction » ; etc. Sans prétendre réaliser le tour de la question [2], il est utile de s'arrêter sur quelques-unes de ces assertions.

LES JEUX SUR ÉCRAN

« Jouer aux jeux vidéos, ça fausse le rapport à la réalité, à la vraie vie », entend-on souvent. S'ajoute à cette

crainte, celle d'une confusion entre le réel et le virtuel pouvant conduire certains à de la violence et des passages à l'acte. Il est vrai que les avancées technologiques offrent aujourd'hui des images de plus en plus précises et esthétiquement remarquables, venant questionner notre rapport à la réalité qui ne se limite plus désormais à ce qui est tangible [3]. Les réalités virtuelles occupent une place de plus en plus grande dans nos vies. Pour autant, le virtuel moderne ne s'oppose pas au réel et se distingue en même temps de la réalité psychique venant finalement enrichir notre monde environnant [4].

■ **La question d'une confusion** possible entre le monde tangible dans lequel nous évoluons, notre réalité psychique et les mondes virtuels, nécessite une réflexion sur l'intégration des étapes du développement qui permettent une distinction des registres du réel, du fictif et de l'imagination chez l'enfant et l'adolescent [5]. Les impasses d'une telle délimitation renvoient à la psychopathologie, notamment la psychose. Elles interrogent, en tout cas, la capacité de jeu du sujet et les empêchements dans sa constitution. Et c'est précisément dans les premiers temps de la vie que se met en place, dans un environnement relationnel suffisamment bon et fiable, cette possibilité de "faire semblant" : le « On dirait que... », qui ouvre les histoires racontées aux enfants [6].

■ **Dès l'âge de 6 mois, le bébé manifeste un appétit à l'égard du monde** et une envie d'apprendre très importante. Le bain de langage dans

* Auteur correspondant.
Adresse e-mail :
patricehuerre@yahoo.fr
(P. Huerre).

L'enfant et les écrans

lequel il évolue lui permet l'acquisition ultérieure de la parole, dans la relation qu'il a avec les figures parentales (ou équivalents) investies affectivement. C'est à cette époque encore qu'il commence à s'appuyer sur un objet intermédiaire, le "doudou", pour différer la satisfaction de ses besoins, jusqu'à pouvoir jouer, vers un an, avec les images qu'il se fait de ce qu'il attend, ouvrant ainsi la possibilité d'émergence du langage oral.

C'est pourquoi, à ces âges, l'exposition aux écrans de télévision et autres DVD est vivement déconseillée, mettant le bébé dans une position passive et hors relation face aux images et à la parole, tandis que l'usage de tablettes visuelles et tactiles accompagné par un adulte proche peut contribuer à l'éveil au monde des écrans, en bénéficiant de supports ludiques précieux.

I Vers l'âge de 2 ans, l'enfant parvient progressivement et de mieux en mieux à faire une distinction entre les objets dans leur dimension réelle et dans leur dimension imaginaire. L'arrivée du langage vient soutenir cette activité de fiction et permet ainsi une symbolisation – représentation de l'objet. L'enfant peut se représenter un objet absent. Les jeux d'imitation et de simulation prennent leur place, le dessin intéresse, y compris sur support numérique.

Le développement cognitif et psychomoteur s'appuie sur le jeu qui lui permet d'expérimenter le monde qui l'entoure, de faire la différence entre ce qui est réellement présent et ce qu'il imagine. Là encore, l'expérimentation et la pratique des supports numériques, dans un cadre ludique, accompagnées par des adultes, sont très précieuses pour simuler, par une image, un environnement réel.

I Entre 3 et 6 ans, l'enfant commence à avoir accès à des jeux plus élaborés, notamment en intégrant, à partir de l'âge de 4 ans environ, des croyances et des capacités pour anticiper l'effet de ses actions de façon plus précise. Le jeu de "faire semblant" devient prédominant, consolidant la reconnaissance de la permanence de l'objet. Il a besoin d'expérimenter des situations ludiques variées, ce qui ne serait pas le cas s'il était laissé seul face aux supports numériques, risquant de s'isoler dans des activités répétitives : cela ne serait plus du jeu !

I Dans la période de latence et de préadolescence, le jeu peut venir répondre à la curiosité de l'enfant orientée vers les apprentissages et la tentative de compréhension plus profonde du monde qui l'entoure. Il permet également de canaliser par une expression déplacée (sublimer)

les tensions ressenties, tout en restant "sage comme une image" ou, du moins, en tentant de l'être. Les outils numériques peuvent compléter utilement la gamme des supports de jeu, par la diversité de l'offre et l'attractivité des scénarios proposés. Les jeux vidéo contribuent, à ces âges, à améliorer les capacités d'attention visuelle, dès lors que leur pratique reste limitée dans le temps et non exclusive. Ils sont même utilisés à présent par certains professionnels dans les soins aux enfants hyperactifs ou souffrant de troubles autistiques...

Toutefois, il importe aussi, à ces âges, d'initier les enfants à la fabrication des images afin qu'ils puissent identifier les coulisses de leur conception, ainsi qu'au langage informatique, ce qui semble enfin envisagé dans les programmes scolaires à venir.

I Lorsqu'arrive l'adolescence, le jeu peut avoir différentes fonctions, mais il reste souvent fortement intriqué à la tentative de négociation du jeune avec les sollicitations pulsionnelles pressantes et la possibilité d'être en lien avec ses pairs. Ainsi, les adolescents peuvent jouer de façon régressive en cherchant à s'accrocher au monde de l'enfance et retarder le début du travail coûteux du processus adolescent, ou y avoir recours en y cherchant un appui pour faire face aux principales préoccupations de ce passage :

- **séparation-individuation ;**
- **gestion des pulsions ;**
- **relation aux autres ;**
- **image de soi-narcissisme.**

Là encore, se déployer dans des univers virtuels en jouant recèle des vertus évidentes en complément des autres occasions de jeu qui s'offrent à eux dans la vie quotidienne¹.

RELATIONS AUX AUTRES ET SOCIALISATION

L'usage des écrans, selon certains, « *isole* » (*encadré 1*), « *rend violent* » (*encadré 2*), « *expose à des rencontres dangereuses* », est lié à « *un risque d'addiction* » [7]. Reprenons les étapes du développement relationnel.

I Le bébé et le très jeune enfant cherchent assez tôt une certaine intersubjectivité, même si dans les premières années de la vie un égocentrisme fondamental, notamment dû à la difficulté à reconnaître l'intentionnalité et le ressenti de l'autre, limite les interactions à des jeux médiatisés par des objets ou à des comportements de mimétisme, sans pouvoir vraiment parler d'un jeu

NOTES

¹ Quelle surprise, pour un adolescent en suffisamment bonne santé, que d'entendre de la part de ses parents qu'il pourrait confondre les morts qui s'additionnent sur l'écran avec de "vraies" tueries, du fait de son engagement dans un combat virtuel sans pitié !

Le jeu ne fait que révéler, dans les rares faits divers dans lesquels il est incriminé, une personnalité problématique, sans en être évidemment la cause.

² Dans le rapport au corps, à ses formes comme à ses compétences, des jeux comme la Wii® ou la Kinect®, par exemple, peuvent être d'excellents supports ludiques partagés en famille ou dans un lieu de vie de jour, afin d'éviter, là encore, les situations passives préférentielles conduisant à l'oubli du corps et, par grignotage en prime, aux risques accrus d'obésité.

³ Un selfy est une photo de soi prise avec son téléphone portable, généralement pour la partager sur des réseaux sociaux.

⁴ Wikipedia® serait la source unique d'informations, crédibles *a priori*, car trouvées sur écran.

ENCADRÉ 1

Le risque d'isolement

■ Les mondes virtuels et leur attractivité

amènent à poser la question d'un isolement possible, voire d'un rapport addictif à ces univers pixélisés [8]. En effet, ces mondes vastes et les possibilités quasiment illimitées d'accès à des informations et à des rencontres peuvent exercer une grande force attractive sur les enfants et adolescents. La notion du temps se trouve par ailleurs perturbée par l'immersion dans les univers virtuels et ces activités s'avèrent souvent chronophages, de par la captation qu'exercent les images et la stimulation constante qu'elles offrent.

■ **Cependant, la question de l'isolement et du manque de limites** dans l'utilisation des écrans est à envisager en lien avec l'éducation et le rôle régulateur des parents face à l'attrait irrésistible du plaisir occasionné par cette activité.

■ **L'isolement et l'addiction sont aussi à étudier sous l'angle de la psychopathologie** et de causes sous-jacentes révélant des fragilités poussant à cet usage particulier du virtuel. Comme toujours en matière d'abus, il importe de les considérer comme une rencontre entre un sujet humain singulier, avec ses fragilités, et une offre qui répond artificiellement à ses failles ou carences.

authentique avec son partenaire. C'est évidemment un âge où la présence réelle de personnes de référence est indispensable dans l'usage des écrans. Il n'est pas question de faire de ces supports des baby-sitters, au risque d'enfermer le petit enfant dans un mode de relation à l'objet problématique.

■ **Lorsqu'arrive le temps de la scolarité primaire**, les relations affinitaires sont encore plus d'actualité, et les copains et copines prennent une place importante dans la vie des enfants en leur offrant la possibilité, par la même occasion, d'explorer et de découvrir l'autre dans ses différences. Les enfants restent souvent regroupés par sexe, partageant des activités et centres d'intérêt communs. Parmi ces intérêts, figurent bien entendu les écrans, dont l'usage manifestement attractif pour leurs parents stimule leur curiosité. Le partage, entre amis, de jeux praticables à plusieurs peut alors, dans un temps préalablement établi et limité, contribuer à faciliter une socialisation précieuse.

■ **À l'adolescence**, même si l'amitié prend des formes et occupe des fonctions assez différentes chez les jeunes adolescents et chez ceux plus âgés, un point central est bien leur besoin de constituer des cercles d'amis. Ce groupe de pairs, étayage pour l'émancipation de l'influence des parents, permet également au jeune de bénéficier d'une socialisation et d'un soutien précieux pour la traversée pubertaire. Chez les jeunes adolescents, l'autre est avant tout investi comme une personne de confiance, puis pour les adolescents plus âgés comme quelqu'un avec qui partager des expériences communes.

Le conformisme des usages apparaît comme un mode de reconnaissance générationnelle, et peut induire des pratiques problématiques visant à garantir une place dans le groupe d'appartenance. Cela est d'autant plus risqué si l'adolescent est vulnérable. Le harcèlement et l'exposition de soi sans bien en mesurer les risques, par exemple, font partie des problèmes qu'il importe de prévenir en les inscrivant dans une démarche pédagogique et éducative, tant à la maison qu'à l'école. De même, le visionnage d'images pornographiques (recherchées ou subies) peut donner une représentation troublante et déformée de la sexualité à l'âge où elle pose tant question.

ENCADRÉ 2

L'exposition à la violence

■ **Un autre sujet d'inquiétude** est fréquemment évoqué, par les médias en particulier la violence, avec deux cas de figure opposés :

- **l'impact des images violentes**, représentant une effraction potentielle pour des jeunes qui ne sont pas encore en mesure d'élaborer ni de prendre le recul nécessaire face à elles. L'image peut alors, dans certains cas, servir de stimulant, voire de représentation, d'un passage à l'acte agressif ;
- **la possibilité offerte à l'enfant, par le scénario violent, d'une mise en scène de sa propre violence interne** dans la continuité de ce que peuvent offrir d'autres objets culturels contribuant aux tentatives de sublimation des pulsions agressives ; avec toute l'utilité personnelle et sociale de tels déplacements.

L'enfant et les écrans

A contrario, des jeunes inhibés qui vivaient “autrement” leur isolement de façon extrêmement douloureuse peuvent virtuellement soutenir une intégration sociale par les réseaux sociaux, le temps d’une maturation suffisante pour s’exposer dans la “vraie vie” [9]. De même, la virtuosité dans les jeux vidéo et les exploits possibles dans ces univers rassurent certains, tant l’image qu’ils ont d’eux-mêmes est fragile, en leur donnant ainsi une place parmi les autres.

LES LIENS AVEC LES PARENTS ET GRANDS-PARENTS

■ **La “génération Internet” se trouve dans une position inédite** : elle maîtrise de façon intuitive les nouvelles technologies en créant une asymétrie renversée en termes de connaissance des nouveaux outils numériques. Certains adultes pensent ainsi que leur position parentale ou leur rôle éducatif ne pourrait plus s’exercer comme ils en avaient l’idée et l’expérience. Cette confusion entre les changements de forme et les besoins de fond est problématique. Elle suscite de nombreuses demandes de conseils d’adultes ne sachant que répondre aux requêtes ou exigences de leurs enfants en la matière, et qui ont un sentiment d’incompétence. Par ailleurs, cela génère des inquiétudes nombreuses en matière d’usage : ne courent-ils pas de risques en exposant leur vie personnelle sur les réseaux sociaux ? Et Internet ? Ne seront-ils pas des victimes de pédophiles ou autres profiteurs de leur crédulité ? Ne vont-ils pas décrocher des études au profit d’une immersion dans des univers les préparant mal à la rencontre avec les réalités du monde ? Sans compter les conflits au quotidien à propos du temps passé devant l’écran, des SMS envoyés et reçus durant les repas ou au milieu d’un échange avec les parents...

■ **Pourtant, l’aisance des jeunes avec le virtuel moderne ne signifie pas qu’ils soient des mutants**. Il n’est qu’à observer les métros, bus ou trains aujourd’hui pour remarquer la concentration de nos contemporains face à leurs smartphones... Il serait cependant faux de penser que les enfants ou adolescents n’ont pas besoin d’être accompagnés dans l’usage du numérique du fait de leurs compétences en la matière. Ils ont toujours les mêmes besoins affectifs, ainsi que de limites et de

protection. Le rôle éducatif reste le même : peu importe le support dont il est question. L’instauration de limites face à des activités ludiques, mais aussi le rôle de protection face à des dangers potentiels sont indispensables pour le développement des jeunes.

■ **Toutefois, au-delà de ces aspects potentiellement négatifs, il faut également considérer les ouvertures et avantages inédits** que permettent les outils numériques contemporains. Quel parent n’est pas heureux de pouvoir communiquer en direct avec son enfant lorsqu’il s’inquiète d’un retard, ou veut faire passer ou recevoir un message urgent ?

Les perspectives de partage et de communication par l’intermédiaire des nouveaux médias sont riches et peuvent, par exemple, permettre le maintien du lien à distance. Ainsi, avec des grands-parents qui se trouvent loin géographiquement ou avec le parent durant le temps où l’enfant ne réside pas chez lui, Skype® et d’autres outils de communication à distance peuvent faciliter la continuité de la relation. L’éclatement familial et la dispersion géographique de nombreuses familles trouvent ainsi des possibilités de compensation. Sans parler des “rattrapages” relationnels que ces outils permettent après un conflit entre parents et enfant. Ce qui ne pourrait se dire en direct passe plus aisément parfois par SMS, en particulier ce qui relève de la sphère affective.

■ **La place qu’occupent les outils numériques est, de fait, de plus en plus importante dès le début de la vie**. Les smartphones font partie du paysage familial de tout enfant et la multiplication de leurs possibilités les rend aujourd’hui quasi indispensables. Des échanges téléphoniques aux photos et musiques, des films aux jeux, ils sont revendiqués activement dès l’entrée chez “les grands”, au collège, comme signe visible de leur autonomisation encore expérimentale. Cela nécessite un apprentissage antérieur de leur usage et une contractualisation parents-adolescents permettant de le réguler.

L’IMAGE DE SOI ET LE RAPPORT AU CORPS

■ **Construire son identité et s’approprié l’image de son corps** est un enjeu central du



© Charlotte Moreau/Elsevier Masson

Il ne faut pas oublier l'importance de la mobilisation corporelle dans la découverte de soi.

développement de l'enfant et de l'adolescent. Les jeux impliquant la motricité y contribuent, dès les débuts de la vie. La connaissance de soi débute très précocement, sans pour autant que l'enfant n'accède à une véritable conscience de soi. Le test du miroir de René Zazzo démontre que l'enfant parvient, dès 18 mois, à localiser directement une tache sur son nez en regardant le miroir, mais que la reconnaissance et la conscience de soi ne sont pas entières avant environ 4 ans [10]. La conscience de soi et, par conséquent, l'affirmation de soi, caractérisent cette période de la vie. Les enfants consolident la conscience de leur corps en passant de la connaissance des parties visibles de celui-ci à la perception de leur visage comme il est reflété, par exemple dans un miroir. Les supports numériques du type photo ou film, désormais à la portée de tous, y compris des plus jeunes, apportent leur contribution à cette expérimentation d'une image de soi, modulable et transformable de surcroît [11]. Il est aujourd'hui aisé techniquement

de jouer de son apparence, de la déformer comme de l'embellir. Dans ces conditions, l'identité numérique contribue à enrichir le champ des expériences du petit enfant.

■ **Toutefois, il ne faut pas oublier l'importance de la mobilisation corporelle dans la découverte de soi** et éviter l'immobilisation prolongée devant un écran, faisant perdre des occasions de découvertes – *via* la motricité éprouvée –, des potentialités physiques et relationnelles dont les enfants disposent à ces âges.

La communication à distance, notamment celle par avatars interposés, pourrait contribuer à l'oubli de son corps et à une négligence de son apparence dans une passivité motrice limitant les gestes du corps à ceux de la main, si l'enfant était laissé seul face à ces expériences, au détriment des autres situations qui s'offrent dans la vie réelle.

Lorsque la période précédente se déroule suffisamment bien, l'enfant va pouvoir se décentrer de lui et de son corps, et investir les apprentissages à l'entrée dans la scolarité primaire.

■ **Cette période dite "de latence" se caractérise par une sublimation des pulsions** et une déssexualisation du corps. C'est l'âge idéal pour une sensibilisation aux avantages et aux risques que présentent Internet, les jeux vidéo, les réseaux sociaux... En effet, l'enfant est encore attentif aux messages en provenance des adultes, en même temps que curieux de découvertes. La place des adultes est déterminante, autant comme informateurs que comme partenaires de jeux ou guides dans les mondes virtuels.

La méfiance qui caractérisait jusqu'il y a peu les parents face à ces outils s'estompe chez les plus jeunes parents et professionnels qui en sont eux-mêmes familiers depuis leur enfance².

■ **Mais c'est également l'âge auquel certains messages préventifs peuvent utilement être dispensés**, qu'ils concernent "l'extimité" (terme inventé par Serge Tisseron pour désigner l'intimité exposée sur Internet [12]) du virtuel et l'évaluation, si difficile pour l'enfant et l'adolescent, des effets différés qu'elle peut avoir, ou encore du risque d'exposition – recherché ou subi – à des images violentes ou pornographiques. Ce risque doit être évoqué afin d'éviter, en cas de rencontre imprévue, les effets traumatiques d'un visionnage vécu comme coupable et entraînant des sentiments de honte, plutôt qu'une ouverture à un dialogue avec les parents.

■ **L'avènement de la puberté vient "chambouler" l'adolescent** en transformant son corps d'enfant en celui d'un adulte. Les signes sexuels

L'enfant et les écrans

de la puberté précipitent un travail d'intégration de ce nouveau corps avec des exigences pulsionnelles pressantes. La transformation, souvent rapide et non linéaire, fragilise les jeunes qui doivent faire avec une image d'eux-mêmes qui n'est pas toujours harmonieuse et, en tous cas, le plus souvent différente de celle dont ils rêvent. Ils en questionnent la normalité. C'est dans ce temps que les recherches se déploient, y compris les plus hasardeuses, cherchant des réponses aux énigmes transitoires qui se posent à eux. La base de confiance dans les adultes et les messages préventifs antérieurs sont évidemment déterminants pour que la nécessaire expérimentation adolescente ne conduise pas à des impasses ou à des risques mal évalués. Une grande part de ces recherches d'un soi encore mystérieux passe par la comparaison aux autres du même âge. Cela perpétue l'attrait qu'exercent les réseaux sociaux, au

risque de prendre pour modèle des présentations de soi construites par d'autres pour soutenir une image défaillante par ailleurs [13]. Cela explique aussi la mise en image de soi largement diffusée par certains avec l'espoir de retours sur image gratifiants, sans toujours bien mesurer l'impact de retours agressifs ou moqueurs, voire d'un harcèlement s'établissant sur ce que le jeune expose de lui, devenant le contributeur involontaire de son malheur. Le rôle des adultes pour tenter d'identifier des modes de sortie de ces dynamiques est déterminant, tant il est vrai qu'elles peuvent conduire à des mouvements dépressifs ou des idées suicidaires comme seule issue imaginable.

Le rôle des adultes pour tenter d'identifier des modes de sortie de ces dynamiques est déterminant, tant il est vrai qu'elles peuvent conduire à des mouvements dépressifs ou des idées suicidaires comme seule issue imaginable.

■ **Mais en même temps que ces risques sont à prendre en compte**, n'oublions pas que pour la plupart des jeunes, moins vulnérables (l'immense majorité des adolescents est en bonne santé !), les mises en image de soi contribuent à la reconnaissance d'une identité en construction et servent de support ludique, souvent mis en scène de façon humoristique, à cette élaboration. L'inflation des selfies³ est très représentative de ce phénomène !

LE RAPPORT AUX APPRENTISSAGES

Un accès à des informations quasiment sans limites

et une hyperstimulation de la curiosité peuvent-ils avoir un impact sur les apprentissages ? Disperser l'attention ? Détourner les élèves du "droit chemin" de l'enseignement traditionnel, de la lecture et des efforts requis pour apprendre, voire conduire à un échec ou à un absentéisme ?

■ **L'ère du numérique, avec Internet comme symbole de l'illimité**, mènerait chez les jeunes à un moindre intérêt pour l'acquisition de connaissances et les pousserait à ne pouvoir faire le tri dans le flux d'informations reçues, faute d'un esprit critique suffisant. Ils risqueraient égale-

ment de ne pas approfondir et de se contenter de connaissances superficielles⁴.

■ **La liste des griefs adressés aux technologies numériques** pourrait encore être allongée, à juste titre dans certains cas où elles occupent une place quasi exclusive et ce, dès la première enfance d'une part, puis chez les enfants et adolescents plus vulnérables psycholo-

giquement d'autre part. Mais dans les autres cas, force est de constater qu'elles font partie de notre univers et modifient notre manière d'accéder à l'information, qui n'est plus établie seulement et une fois pour toutes par des experts qui auraient autorité, mais résulte de la confrontation de points de vue faisant progressivement et transitoirement émerger celui qui sera retenu ; chacun, experts y compris, apportant sa pierre à l'édifice.

■ **Mais n'est-ce pas ainsi que l'enfant, en grandissant, apprend ?** La vérité initiale provenant des parents se teinte de doutes progressifs au fur et à mesure que l'univers de référence s'ouvre à d'autres, jusqu'à l'adolescence, où, *a priori*, les parents et adultes ayant autorité sont sujets à caution, par rapport aux pairs et autres sources d'informations. C'est dire que les formes de transmission mutent vers une interactivité exigée avec une remise en question permanente de l'information. Le sens critique se développe : inconvenient à la maison et à l'école, mais avantage dans la vie ? Chacun en jugera...

■ **Le fait est que les jeux à vocation pédagogique et éducative fleurissent** et que des logiciels aident même à sélectionner, dans cette jungle, ce qui serait le plus adapté à un enfant

RÉFÉRENCES

- [1] Tisseron S, Missonnier S, Stora M. (dir.). L'enfant au risque du virtuel. Paris: Dunod; 2006.
- [2] Bach JF, Houdé O, Léna P, Tisseron S. L'enfant et les écrans : un avis de l'Académie des sciences. Paris: Éditions Le Pommier; 2013.
- [3] Missonnier S, Lisandre H. (dir.). Le virtuel : la présence de l'absent. Les Ulis: Éditions EDK; 2003.
- [4] Huerre P. Les images pourraient-elles prendre la place de l'imagination ? Le Carnet Psy. 2013;174:20-3.
- [5] Virole B. Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles. Paris: Hachette littératures; 2003.
- [6] Winnicott D. Jeu et réalité. Paris: Gallimard; 1971.
- [7] Vlachopoulou X, Missonnier S. Passion virtuelle. La psychiatrie de l'enfant. 2014;57:181-206.
- [8] Stora M. Les écrans, ça rend accro... Ça reste à prouver. Paris: Hachette Littératures; 2007.
- [9] Marty F, Missonnier S. Adolescence et monde virtuel. Études. 2010;413:473-84.
- [10] Zazzo R. Miroirs, images, espaces. In : Mounoud P, Vinter A. La reconnaissance de son image chez l'enfant et l'animal. Paris: Delachaux et Niestlé; 1981:77-110.
- [11] Tisseron S. Psychanalyse de l'image. Des premiers traits au virtuel. Paris: Dunod; 1997.
- [12] Tisseron S. L'intimité surexposée. Paris: Ramsay; 2001.
- [13] Gutton P. La virtualité et ses conduites. Adolescence. 2004;22:147-54.
- [14] Huerre P. (dir.). Faut-il avoir peur des écrans ? Paris: Doin; 2013.

POUR EN SAVOIR PLUS

- Huerre P. Place au jeu : jouer pour apprendre à vivre. Paris: Nathan; 2007.
- Huerre P. (dir.). Cybercultures. Enfances et psy. 2012;55.

*Déclaration d'intérêts
Les auteurs déclarent
ne pas avoir de conflits
d'intérêts en relation
avec cet article.*

donné, selon ses besoins, son âge, son projet... et ce, dès le plus jeune âge, accompagné par un adulte investi, à la découverte de musiques, de formes, de couleurs, d'animaux, de situations inédites. Par la suite, des enfants et des adolescents rebelles aux apprentissages peuvent retrouver le plaisir de découvrir et d'apprendre, *via* certaines applications qui, sans qu'ils ne le mesurent, font appel à des compétences cognitives sous-utilisées dans le système traditionnel. La palette de l'offre s'élargit, la nouveauté numérique n'effaçant en rien les avantages éprouvés des autres propositions.

■ **Certains psychologues et pédopsychiatres** expérimentent même avec succès l'usage de certains jeux pour diminuer le déficit attentionnel d'enfants hyperactifs, ou encore pour des apprentissages sociaux utiles à de jeunes patients présentant des troubles du spectre autistique. Leur usage comme médiation thérapeutique commence à prendre place dans les dispositifs de soins pour enfants et adolescents.

ESPACE INTERMÉDIAIRE D'UN NOUVEAU GENRE

Pour que les idées reçues concernant les écrans et leur usage par les enfants et adolescents s'avèrent pertinentes, il importe d'avoir à l'esprit quelques données de base.

■ **Les outils numériques et leurs productions imagées occupent désormais**, qu'on le déplore ou non, une place irréversible dans la vie quotidienne. Il importe donc d'en favoriser un usage positif par un apprentissage précoce de la relation aux images, aux supports tactiles en particulier, pour, au fil de la maturation de l'enfant, aider à identifier les ressorts de la construction de fictions imagées et d'univers virtuels. De même, il faut faire enfin place à une pédagogie et une éducation adaptées à chaque âge, en matière d'usage des écrans, tant par rapport aux aspects quantitatifs (temps passé, horaires d'utilisation...) que qualitatifs (risque de rencontre avec des images violentes et pornographiques, modalités de recherche d'informations, développement du sens critique à l'égard des images à une époque où elles peuvent si aisément être transformées...).

■ **N'oublions pas que ces outils du quotidien** (smartphones, tablettes tactiles, ordinateurs...) ne sont que des outils, et que c'est leur usage qu'il importe d'enseigner afin d'en tirer les profits indéniables qu'ils peuvent occasionner, et

éviter, autant que possible, les risques auxquels ils peuvent exposer. Ces risques représentent une motivation supplémentaire pour que les professionnels se saisissent de ces questions [14]. C'est dire qu'ils devraient avoir une place beaucoup plus grande dans les dispositifs d'accueil et d'aide pour les enfants et adolescents, et que les professionnels devraient s'en saisir comme des compléments précieux des moyens dont ils disposent déjà. Ils pourraient ainsi transmettre des modalités d'utilisation profitables et prévenir les mésusages.

■ **Cela suppose la mise en place d'actions de sensibilisation**, d'information et de formation des professionnels de l'enfance, afin qu'ils soient des points d'appui dans l'appropriation par l'enfant des avantages que les écrans peuvent comporter. Tout cela doit bien entendu être adapté aux âges et aux fragilités plus ou moins grandes des enfants concernés.

■ **Ainsi, l'écran ne devrait plus "faire écran" entre adultes et enfants**, mais servir de surface de projection partagée, d'espace intermédiaire d'un nouveau genre, ajoutant ses avantages aux autres médiations familiales déjà bien identifiées et transmises dans les pratiques professionnelles. ■