



# Conférence de Serge Tisseron

publié le 07/04/2011 - mis à jour le 11/05/2011

## Les adolescents et Internet

---

### *Descriptif :*

Résumé de la conférence de Serge Tisseron qui s'est déroulée mercredi 30 mars 2010 à l'Espace Matisse à Soyaux

---

Si nous n'y prenons garde, une fracture générationnelle va se produire entre les jeunes qui utilisent les nouvelles technologies et les adultes plus frileux.

Sur Internet, les règles sont radicalement différentes. Il y a un changement de paradigme.

La conférence va être bâtie autour de quatre thématiques : Internet et la relation aux autres, à soi-même, aux images et aux apprentissages.

#### 1. **Relation à soi-même :**

Dès la petite enfance, les images familiales sont mises à l'écran. Internet et si on prend pour exemple le blog, font que les jeunes montrent différentes facettes d'eux-mêmes en simultané. Ils créent le blog « famille », le blog des copains, le blog des intimes ... où ils se décrivent différemment. Il en est de même pour les jeux vidéo. Les enfants créent plusieurs avatars qu'ils utilisent suivant leur humeur, le moment de la journée ... Avec Facebook, les identités ont explosé.

Le web 1.0 permettait d'envoyer des messages au monde entier.

Le web 2.0 permet une interaction du message (comme le mur de Facebook). Sur un blog, la personne choisit ce qu'elle y met. Sur Facebook, le jeune se construit une identité mais les commentaires des autres sur le mur, sans contrôle possible, faussent parfois ce que l'Internaute voulait construire.

#### 2. **Relation aux autres :**

Naturellement, les parents proposent une identité à leur enfant.

Internet, lui, permet à l'enfant d'explorer des identités différentes par son âge, son sexe, le milieu socio-professionnel. L'enfant dans cette phase joue à se chercher ce qui est structurant quand on est préadolescent. L'enfant a alors le désir de produire en public des parties de lui sur Internet. Même lorsque l'enfant produit sur Internet, il considère que ce qu'il publie est intime.

Sur Facebook, l'enfant va essayer de valider des facettes de sa personnalité, chercher qui il est maintenant. Facebook est interdit au moins de 13. Certains élèves se vieillissent ce qui pourra poser des problèmes plus tard.

De plus, sur Facebook, les liens sont élastiques, modifiables et activables. Les jeunes confondent souvent captiver l'attention et parler de soi.

Le mot amis sur Facebook est une mauvaise traduction du mot friend en anglais qui a une connotation beaucoup moins proche qu'en France. Il vaudrait mieux le remplacer par contact.

#### 3. **Relation aux images :**

Le jeune est à la fois consommateur et producteur d'images.

Avec les images numériques tout est transformé (exemple : les avatars).

A la préadolescence, les adolescents jouent avec les images. Il y a les adeptes des jeux vidéos, les farceurs qui modifient les photos sur logiciel puis les mettent sur Facebook. Et enfin ceux qui harcèlent par exemple en dénudant une fille avec un logiciel de traitement d'images.

Maintenant, aucune image ne prouve rien.

Pour Serge Tisseron, il y a la règle des 3 – 6 – 9 – 12 :

- ▶ pas d'émissions télé jeunesse intéressante et donc télé inutile (avant 3 ans)
- ▶ Pas de jeux vidéos avant 6 ans.

- ▶ Internet accompagné à partir de 9 ans
- ▶ Internet seul à partir de 11 ou 12 ans.
- ▶ Il faut que l'école forme une pré-éducation aux images dès la maternelle avec par exemple le jeu des 3 figures (agresseur – victime – redresseur de tort) afin que l'enfant comprenne dès son plus jeune âge que tout n'est pas 0 ou 1 comme sur Internet. Cela lui permettra de prendre du recul face à l'environnement audiovisuel et le formera à la capacité de se mettre à la place de l'autre (l'empathie).
- ▶ Pour Internet se dégagent 3 règles pour l'adolescent : tout ce qu'on y met peut tomber dans le domaine public ; tout y restera actuellement ; tout y est indécidable et la confrontation des sources y est indispensable.

#### 4. **Relation aux apprentissages :**

Les jeux vidéos, dont notamment les jeux sérieux peuvent servir de stratégies éducatives et pédagogiques. L'intérêt du jeu vidéo pour l'enfant est que l'on peut tout essayer, on tâtonne, les erreurs ne sont jamais pénalisées. Aucune machine ne casse avec les NTIC. Quand on réussit, on est gratifié. Cette logique est valable au début du jeu, après moins. L'envie vient de la première gratification. C'est la logique de la motivation. L'enseignement, à contrario, est pensé dans le sens inverse.

Vous pouvez retrouver un article de Serge Tisseron : "Images numériques : accompagner, valoriser et coloniser les usages" dans la revue n°6 de l'Ecole Numérique (CNDP) aux pages 32 et 33.