

**Serge Tisseron**

**La nouvelle culture des écrans  
Comment dissuader les mauvaises pratiques et encourager les bonnes**

**Résumé :**

Les technologies numériques nous font passer brutalement d'une culture du livre à une culture des écrans. Or ces deux cultures façonnent des repères totalement différents. Celle du livre privilégie le modèle d'un seul livre ouvert à une seule page : les contraires s'excluent, c'est un monde du « ou bien/ou bien ». A l'opposé, la culture des écrans fait cohabiter plusieurs écrans ouverts en même temps : les contraires ne s'excluent pas, c'est un monde du « à la fois / à la fois »

Les jeunes qui en sont les principaux utilisateurs et leurs familles en sont évidemment les premiers touchés. Mais ces bouleversements affectent aussi en profondeur plusieurs autres domaines : la perception de soi et la construction de l'identité, les attentes vis à vis d'autrui, le rapport aux images et les formes de l'apprentissage. L'ensemble de ces changements représente une véritable révolution anthropologique.

Comment cerner la frontière entre les pratiques qu'on peut considérer comme normales et celles qui relèveraient de la pathologie ? Cette question fait aujourd'hui l'objet de débats d'autant plus passionnés que les usages évoluent très vite, et que bien des critères jugés pertinents il y a dix ans ne le sont plus aujourd'hui. En outre, s'agissant d'Internet, le problème vient de la difficulté de définir ce qu'on appelle « dépendance » aussitôt qu'on aborde des comportements qui n'impliquent pas de substances. Les mots addiction, dépendance, compulsion et obsession, sont souvent utilisés de manière interchangeable. En outre, ils n'ont parfois pas la même signification en anglais et en français.

C'est d'ailleurs pourquoi aucune des deux principales classifications internationales des maladies mentales (la CIM de l'Organisation Mondiale de la Santé, et le DSM<sup>1</sup> de l'*American Psychiatric Association*) ne reconnaissent l'existence d'une « addiction » ou d'une « dépendance » à Internet ou aux jeux vidéo. Mais bien qu'il soit impropre d'utiliser les mots « addiction » et « dépendance » pour désigner les pratiques pathologiques des nouvelles technologies, celles-ci existent bien.

Des moyens de la faire évoluer positivement les choses existent. Certains dépendent de la famille, d'autres des structures scolaires et d'autres encore des pouvoirs publics.

Plusieurs mesures simples peuvent être prises pour protéger les enfants, et aussi pour réduire l'influence dangereuse sur les jeunes esprits. Ces mesures concernent deux domaines : le contrôle de l'accès aux médias, et l'éducation et l'accompagnement.

---

<sup>1</sup> *Diagnostic and statistical manual*

Mais si l'enfant doit être protégé et guidé, n'oublions pas que ces deux objectifs sont subordonnés à un troisième : l'autonomie. L'éducation consiste à aider l'enfant à grandir. C'est cet objectif qui doit primer sur tous les autres. En éducation, le but est moins de protéger l'enfant que de lui apprendre à se protéger lui-même, et il est moins de le diriger que de lui permettre de s'orienter lui-même plus tard dans les diverses circonstances de la vie. C'est pourquoi, en matière de protection de l'enfance, la question de l'âge est essentielle. La même attitude protectrice peut être éducative à un certain âge et anti-éducative à un autre.

Pour que l'enfant puisse profiter au mieux des écrans, il convient de les lui proposer au bon moment. Il existe pour cela des repères d'âge à respecter que j'ai regroupés dans une règle que j'appelle « 3-6-9-12 ». En pratique, cette règle signifie : pas d'écran avant trois ans, pas de console de jeu personnelle avant six ans, pas d'Internet accompagné avant neuf ans et pas d'Internet seul avant douze ans (ou avant l'entrée au collège). Ces repères sont nécessaires, mais évidemment pas suffisants.

Pourtant, les dangers d'Internet sont si nombreux et si imprévisibles que nous ne pouvons pas rêver de construire un monde dans lequel les enfants n'y courent aucun risque. Il nous faut donc les rendre capables de faire face à tous les risques... avec un maximum de précautions.

### **Ouvrages sur le sujet**

*Virtuel, mon amour ; penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies*, 2008, Paris : Albin Michel

*Qui a peur des jeux vidéo ?*, 2008, Paris : Albin Michel (en collaboration avec Isabelle Gravillon)

*Les dangers de la télé pour les bébés*, 2009, Toulouse : Eres

*L'empathie, au cœur du jeu social*, 2010, Paris : Albin Michel