

Serge TISSERON

Psychiatre, psychanalyste, Directeur de Recherches à  
l'Université Paris X

## **Les adolescents et les médias: nouvelle culture et propositions**

**Les nouvelles technologies induisent chez les jeunes  
de nouveaux comportements qui dessinent peu à  
peu une nouvelle culture.**

**Ce n'est plus celle du livre, mais des écrans.**

Les bouleversements en jeu concernent

- \*la représentation de soi,
- \*la relation aux autres
- \*le rapport aux images qu'on voit et qu'on fabrique,
- \*la relation à l'espace, au temps et à la connaissance

# I. L'écran comme miroir des métamorphoses : les identités multiples

## *1. Grandir autrement : le stade des écrans*

- Tout enfant a affaire aujourd'hui à **deux séries d'images de lui-même** : celle que continuent à lui renvoyer les miroirs qui l'entourent (qui est inversée) et celle que lui renvoient les photographies et les films faits par ses parents et visionnés sur la télévision ou l'ordinateur familial (qui sont redressées).
- En grandissant avec ces deux séries d'images de lui-même qui sont différentes, l'enfant renonce à l'idée qu'une image puisse le représenter absolument , et pense que chacune rend visible une facette de lui.
- Il se familiarise avec l'idée d'avoir **plusieurs identités**.

## *2. Le jeu avec les identités multiples : pseudos, avatars et blogs*

- Les jeunes explorent leurs diverses identités dans le but de mieux cerner le foyer virtuel de leur personnalité, qui reste pour chacun à jamais inconnu.
  - \* Dans les *chats* et les jeux en réseau, ils possèdent plusieurs « avatars »<sup>1</sup> qui leur permettent d'explorer plusieurs identités .
  - \* De même, un jeune ne se crée jamais un seul *blog*, mais plusieurs en parallèle (un « sombre », un « joyeux », etc).
  - \* Le désir est d'être partout, et tout, à la fois
  - \* Mais c'est aussi le désir de découvrir laquelle de ces identités multiples est la mieux reconnue, avec l'objectif de la privilégier.

1. Le mot désigne en sanscrit les multiples incarnations du Dieu Vichnou sur terre

## II. La relation aux autres

### *1. Le désir d'extimité*

La distinction « intime-publique » est une distinction extérieure, définie par le collectif. Pour rendre compte de ce qui se passe pour chacun, j'ai proposé la distinction « intime-extime ». Intimité et extimité sont deux façons complémentaires de construire l'estime de soi et l'identité. Les internautes mettent sur la toile des fragments de leur intimité, physique ou psychique, afin d'en éprouver la valeur.

### *2. Etre remarqué plutôt qu'aimé*

Intériorisation du système Google

CONSEQUENCE: il est important de ne pas stigmatiser un jeune dans une posture.  
Exemple d'un préado fier de dire: «Je suis le meilleur de ma classe en provocation » alors que cela lui avait été dit comme un reproche

### *3. Avancer masqué: réapprendre la pudeur*

### *4. S'engager, se désengager d'un simple clic*

1. S.Tisseron, L'Intimité surexposée, Paris, 2001 (réed. Flammarion)

## *5. Des familles virtuelles : « Ma famille, c'est Internet »*

- \* Les communautés virtuelles sont parfois plus réelles pour ceux qui les partagent que leur environnement proche
  - « Internet m'apporte beaucoup de choses : de l'amitié, de l'amour, vivre en communauté », déclare un internaute. Un autre déclare à ses parents : « Ma vraie famille, ce sont les inconnus que je fréquente sur Internet ! »
- \* Les jeunes vont chercher sur Internet non seulement des pairs, mais aussi des tuteurs qu'ils perçoivent à la fois comme adultes, et mieux informés sur les nouvelles technologies que leurs parents
- \* Internet ne permet pas seulement de se rêver une famille, il invite chacun à se la créer et à interagir avec ses autres membres... parallèlement à sa famille réelle (fin du roman familial).

### CONSEILS:

- \* dire que c'est normal d'avoir envie de rencontrer pour de vrai les gens rencontrés dans le virtuel. Mais ce risque nécessite un maximum de précautions.
- \* Nécessité d'une éducation à la différence intime / public dès le primaire

## *6. Apprendre avec les pairs*

### Résultats d'une étude de l'université de Berkeley<sup>1</sup>

- \* Les jeunes utilisent principalement les médias en ligne pour se connecter avec leurs amis, et pas pour rencontrer des étrangers
- \* Parmi les gens qu'ils connaissent et avec lesquels ils se connectent, les jeunes se connectent plus avec leurs pairs qu'avec les adultes
- \* Les jeunes qui utilisent les nouveaux médias sont plus disposés à apprendre de leurs pairs que des adultes et des enseignants
- \* Les adultes peuvent toutefois avoir une influence importante sur les jeunes en leur fixant des objectifs d'apprentissage et de réalisation (sur le modèle des « maîtres » dans les jeux vidéo en réseau)

Question: comment adapter l'enseignement à cette nouvelle situation

1. <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>

# III. Spectateur et acteur des nouvelles images

## 1. *Rien n'est vrai, rien n'est faux, tout est cadré*

Les jeunes ne se posent plus guère aujourd'hui la question qui préoccupait si fort leurs aînés : les images sont elles « vraies » ou « fausses » ? Ils l'ont remplacée par une nouvelle interrogation qui a l'avantage de correspondre aussi bien aux documentaires qu'aux fictions : **Comment les images ont elles été fabriquées ?**

D'où leur intérêt pour les *making of*, ces programmes qui accompagnent aujourd'hui la plupart des films sortis en DVD et qui expliquent les trucages et les effets spéciaux

Ce questionnement est en outre encouragé chez eux par le fait qu'ils deviennent eux-mêmes des **producteurs d'images**, notamment de celles qu'ils mettent sur leurs blogs.

## 2. Fabriquer ses images : Happy slapping et Machinima

- \* Le *Happy Slapping* n'est pas une agression filmée, mais une agression perpétrée avec l'intention de la filmer pour la montrer. Le passage à la télévision est indispensable à sa validation. Il est de plus en plus rare car il est de plus en plus facile de fabriquer du faux « happy slapping ».
- \* Les *Machinima* sont des courts métrages fabriqués à partir de séquences de jeux vidéo – notamment le jeu Movies [\[1\]](#).,
- \* Les *films faits au téléphone mobile* ou piratés dans des fictions commerciales.
- \* Ces productions font partie de la nouvelle culture que les adultes doivent connaître et valoriser.

### Conseils:

Apprendre aux enfants leur droit à leur image (« Demande moi mon avis ! », « Qu'est ce que tu vas faire de la photo? »)

Valoriser leurs productions

[\[1\]](#) L'un des plus célèbres est celui qu'a réalisé un jeune Français sous le titre *The french democracy*..

### *3. Des rituels indispensables*

- Le passage de l'enfance à l'adolescence, puis à l'âge adulte, est un moment difficile et important pour les jeunes. Mais **il n'existe plus de rituel proposé par les adultes pour le symboliser** .
- Il est essentiel de **réinventer aujourd'hui de tels rituels**, notamment scolaires, par exemple à l'occasion des examens
- Mais il est également essentiel de **connaître les rituels d'image** que les jeunes s'inventent, notamment autour des jeux vidéo.
- Reconnaître la valeur de ces rituels, et l'encourager, c'est éviter que les jeunes s'inventent des rituels initiatiques dans la réalité, beaucoup plus dangereux.

## *4. Une évolution de plus en plus précoce vers l'extrême*

L'environnement audio visuel ultra violent produit des effets opposés selon la personnalité et l'environnement de chacun

- \* Certains spectateurs y voient une raison d'avoir recours à la violence dans des situations quotidiennes.
- \* d'autres deviennent encore plus défaitistes et résignés aux risques d'agression qui les menacent.
- \* D'autres développent au contact des images violentes des réflexes constructifs et réparateurs

Mais dans tous les cas, cet environnement violent produit **un enkystement précoce des identifications, dès la maternelle**, avec un risque accru de passage à l'acte chez certains enfants, et de soumission chez d'autres<sup>1</sup>

1. Tisseron S. *Virtuel, mon amour*, Albin Michel, 2008

## *5. Bandes et communautés*

Ceux dont les médias accroissent le sentiment d'insécurité cherchent la protection de ceux qui seraient susceptibles de les protéger... même si c'est au risque d'être soi-même les premières victimes de leur violence : ce sont les bandes comme dispositifs de persécution organisés

Les bandes se cherchent des signes distinctifs : couleur de peau, origine ethnique, religion, etc. Cela favorise le repli communautariste.

## *6. L'attachement aux marques*

- \* Les marques deviennent un véritable partenaire, une sorte de « doudou » qui réconforte et qu'on ne veut plus lâcher. (C'est pour cette raison que les marques cherchent à entrer le plus tôt possible dans la vie des enfants afin de s'offrir à eux comme des partenaires privilégiés stables et rassurants).
- \* Les marques créent aussi des liens de parenté fraternelle entre ceux qui ont le sentiment de vivre les mêmes émotions personnelles et collectives à travers certains produits (c'est pourquoi les adolescents détournent partiellement vers les marques leur désir de se reconnaître dans des communautés)
- \* Les marques cultivent un imaginaire de la filiation qui les constitue en véritables « familles », avec une dimension horizontale (les pairs) et verticale (les ancêtres).

# IV. La relation au réel et à la connaissance

## *1. Bouleversement du rapport à l'espace et au temps*

Le proche devient lointain et le lointain devient proche: la place du corps change

## *2. Vrai ou faux, c'est moi qui décide*

- \* Sur Internet, **chacun est invité à décider du statut de ce qu'il rencontre** : validité des informations, véracité des identités, authenticité des propos..., c'est l'utilisateur qui tranche.
- \* **Le déni y devient d'une extrême banalité** : la perte y est niée d'un simple « clic », l'absence d'un être cher peut être immédiatement compensée par l'appel à un nouveau partenaire, et la mort même y est toujours provisoire.
- \* Comme le déni est un mécanisme difficile à tenir seul – il faut une sacrée force de caractère pour penser qu'une chose n'existe pas quand tout le monde dit qu'elle existe autour de soi ! –, **la société du déni est forcément une société des groupes de croyance.**

### *3. Apprendre autrement*

Le modèle de connaissance privilégié par les ordinateurs est intuitif et inductif. Il s'oppose au modèle scolaire de connaissance qui est hypothético déductif

Il consiste à tâtonner et à rectifier au fur et à mesure

Il ne s'agit pas de comprendre pour agir, mais d'agir pour comprendre

L'erreur fait partie du processus d'apprentissage

Il est difficile aux élèves de passer d'un modèles à l'autre (c'est à dire de leur usage des nouvelles technologies aux apprentissages scolaires proposés selon un modèle traditionnel)

Il faut leur expliquer cette différence et reconnaître la place de l'erreur dans le processus d'apprentissage

#### *4. Préparer les élèves à un avenir dans lequel de nombreuses données seront sous forme non écrite ?*

- \* aider les élèves à inventer de nouveaux outils (apprentissage de la programmation pour des machines de plus en plus puissantes [un milliard de fois plus puissantes dans trente ans] et de moins en moins préprogrammées).
- \* accompagner les élèves dans le passage
  - de la passivité à l'interactivité
  - de l'interactivité à la fabrication
  - puis de la fabrication à la création

# V. Quelques axes de prévention

## *1. De la part des familles et des pédagogues*

- \* **Reconnaître la différence de plus en plus grande entre le développement émotionnel et l'acquisition des NTIC**
- \* **Cadrer, mais aussi accompagner l'usage des NTIC**
- \* **Ne pas les introduire précocement pour favoriser d'autres apprentissages (pas avant six ans ?)**
- \* **Faire une éducation à la distinction intime / public, et au droit de l'enfant à son image,**
- \* **Valoriser les productions d'images des jeunes**
- \* **Montrer l'autre face de la violence:** Mettre l'accent sur la compassion, valoriser l'entraide, la protection des victimes et les entreprises réparatrices (*La réalité est souvent inhumaine, mais il est toujours possible d'y réagir de façon humaine*)

## *2. De la part des collectivités publiques*

- \* **Valoriser les créations d'images** et favoriser le dialogue intergénérationnel autour d'elles ( par exemple par des journées annuelles du Machinima dans les écoles, les quartiers ou les municipalités).
- \* **Faire confiance** aux jeunes dans l'organisation de ces rencontres
- \* **Créer des espaces**
  - **polyvalents** (permettant la coexistence et la rencontre, dans un même lieu, d'usagers de générations et d'intérêts différents)
  - **éphémères** et susceptibles d'être détournés (par exemple des friches provisoires transformées en terrains d'aventure)
  - **à la fois réels et virtuels** (sous la forme d'espaces ouverts aux échanges sur un site virtuel )
- \* **Privilégier des dispositifs qui donnent une grande place au corps, à la parole et à l'empathie** – comme la mise en place d'activités de jeu de rôle dès les classes maternelles

### *3. Fabriquer et utiliser des jeux vidéo pour favoriser certains apprentissages (« serious game »)*

- \* En géographie et histoire
- \* Dans les disciplines scientifiques (possibilité de faire des expérimentations virtuelles)
- \* Dans les pratiques de **soutien à des élèves en difficulté** pour lesquels les pédagogies traditionnelles sont inefficaces
- \* Pour favoriser **le travail en équipe** (à l'école, un ordinateur pour trois enfants plutôt qu'un par enfant)