

# « DE L'UTILITE A LA DERIVE : LA PLACE DES ECRANS DANS LA VIE DES ENFANTS »

Avec **Matthieu MELCHIORI**, conseiller éducatif et auteur du livre «**Parents, ados, on se détend**», paru aux éditions **Flammarion**. Ce sujet passionnant a été l'occasion d'accueillir de nombreux participants pour ce dîner débat.



## Contexte

Comme toute activité, les écrans doivent être utilisés par les enfants et adolescents dans un cadre adapté.

Ceux-ci posent la problématique de la règle, mais aussi de la question de la frustration.

Les parents doivent savoir faire usage d'une réponse/sanction cohérente.

Il convient de noter que les jeux vidéo ont été reconnus comme une addiction par l'Organisation Mondiale de la Santé, et que la privation peut engendrer des réactions extrêmement violentes de la part des enfants dépendants.

## Les bonnes pratiques

Pour ce qui est du téléphone, on peut considérer qu'un enfant qui entre en 6<sup>e</sup> peut en avoir un; Attention, cela doit rester un outil pour communiquer avec sa famille et ses proches; aussi nul besoin d'acheter le dernier iPhone!

Il est indispensable de le paramétrer pour limiter les usages abusifs et de le couper à 21h.

La console n'a pas sa place dans la chambre de l'enfant, elle doit être au salon.

Les parents doivent interdire les abonnements aux jeux en ligne, qui peuvent créer des addictions.

Message de l'intervenant à l'attention de ceux-ci : **«on n'a pas à se justifier des règles que l'on pose!».**

Concernant les réseaux sociaux, qui peut véritablement les gérer???? Quand on sait qu'ils sont responsables de la dépression de nombreux adultes et qu'ils sont parfois un engagement à la schizophrénie (entre la vie réelle et la vie idéalisée, il y a parfois un monde ...)?

Ceux-ci ne doivent être accessibles aux adolescents qu'à partir du lycée. En effet, un enfant n'est pas en capacité de se défendre face à ce monde virtuel.

**Matthieu Melchiori indique qu'il va mettre en place un «stage» à l'attention des jeunes addicts (7 jours en montagne pour rompre avec le numérique).**

## Les dangers des écrans

De nombreuses études montrent que ce monde virtuel crée un déficit de l'attention et de l'imagination ; aussi, il y aura de moins en moins d'artistes ou de créatifs.

On note également un retard du langage chez les jeunes enfants consommateurs de jeux sur écran. Pour autant, la société pousse à la création de super-gamer et la création d'une discipline e-sport !

De plus, ce monde virtuel entretient le règne de l'enfant roi, qui adopte un réflexe d'immédiateté : aujourd'hui, il préfère 1 heure d'écran à un paquet de bonbons.

Si les plus petits sont fortement impactés, il y a également des dangers pour les plus grands : déficit de la motivation, de la culture, ... Cela a notamment pour conséquence de créer une hyperactivité chez eux, ou encore une dispersion mentale, avec une difficulté à fixer leur attention.

Face à ces dangers, les parents doivent faire face et cela peut parfois être difficile quand les enfants sont devenus «accros». **Il faut organiser le changement et pour revenir à une utilisation raisonnable et responsable des écrans, il faut parfois 2 ans.**

**Cela implique d'être un parent fiable et juste; et on peut noter qu'une telle attitude est souvent bien perçue par ces jeunes qui sont à la recherche de valeurs.**

Pour ce qui est de l'hyperactivité diagnostiquée chez certains adolescents, ce sont le plus souvent des phénomènes d'anxiété.

Pour Matthieu Melchiori, il existe peu d'enfants violents; et s'ils le sont, ce n'est pas à cause des jeux vidéos, mais plutôt parce qu'on ne leur a pas appris les limites à respecter.

Il a aussi noté que les enfants à haut potentiel intellectuel sont souvent très lucides sur les dangers de la console et cherchent à s'en extraire.

## Le bon compromis à trouver

L'écran peut présenter une utilité, dès lors que c'est un outil d'apprentissage; mais il ne remplacera jamais les copains, les parents, ...

***L'ouvrage «La fabrique du crétin digital» de Desmurget met en évidence l'appauvrissement intellectuel lié à l'usage du numérique et des jeux vidéos. Cependant l'usage du numérique pourrait être utile, notamment pour le développement d'échanges entre collégiens, lycéens de différents pays.***

Pour que tout se passe bien à la maison, il faut également que les parents donnent l'exemple!

La télévision a évolué lentement et a laissé aux parents le temps de s'adapter et de mettre en place de «bonnes pratiques»; ce n'est pas le cas aujourd'hui avec les réseaux sociaux, car tout va très, trop vite. On note d'ailleurs que la télévision est de moins en moins regardée par les enfants ...

***Aujourd'hui, la parentalité est en difficulté, notamment du fait de ces nouvelles technologies, et cela vaut pour toutes les classes de la société.***

***Les enfants doivent être accompagnés dans leur apprentissage de la vie d'adulte, ils doivent acquérir des compétences sociales, mais aussi un savoir-faire.***

***Il faut donc réussir à les rendre maîtres de leurs usages, les valoriser et leur expliquer que la normalisation n'est pas nécessairement une bonne chose.***