



EDITO

Nous voilà devant un sujet inquiétant pour certains parents ! En effet un certain nombre

d'entre nous n'est pas à l'aise avec toutes les possibilités qu'offrent les nouvelles technologies de la communication.

Du coup, les problèmes qu'elles peuvent soulever, largement médiatisés, risquent de nous rendre raidés et intransigeants.

Or, si nous y regardons de plus près, toute activité comporte des inconvénients, voire même des dangers... comme le ski ou le patin à glace en ces temps d'hiver ! Il s'agit d'être réalistes : le phénomène est incontournable en dépit de nos peurs. Et de nous interroger comme nous le faisons dans ce numéro.

C'est l'occasion de mieux connaître le phénomène sous ses aspects positifs (le psychanalyste Serge Tisseron nous y aide), de lire (nous vous indiquons quelques titres) et peut être de nous initier à certains jeux pour les partager avec nos enfants.

Nous pouvons nous vivre chercheurs, apprenants, soit avec nos enfants -sans doute ravis que les rôles s'inversent-, soit avec d'autres parents.

Quel que soit le degré d'investissement que nous souhaitons y mettre, nous avons là un terrain privilégié de dialogue avec eux. Pour nous intéresser à ce qui les intéresse et ouvrir les yeux sur ce que blogs et autres messageries leur apportent de constructif. Mais aussi sans doute de dialogue un peu plus âpre, si nous ne démissionnons pas et observons nos enfants dans ce qui les épanouit ou les enferme. Et si nous le leur disons.

Je vous souhaite une très belle année 2009, riche en découvertes et moments heureux à partager avec vos enfants.

Agnès Rebelle
Présidente de PRH France

rencontre avec

SERGE TISSERON

« Le monde virtuel offre de nombreux aspects positifs »

Le psychanalyste, meilleur spécialiste français de cet univers, se veut rassurant : internet, jeux vidéo et téléphone portable sont aussi des outils très riches pour les enfants.



■ Pourquoi Internet est-il si déroutant pour les parents ?

Serge Tisseron : Pour la première fois, il s'agit d'une technologie qui n'a pas de mode d'emploi, dont l'usage est défini uniquement par l'utilisateur. On peut tout faire avec internet : communiquer entre personnes, accéder à une énorme banque d'informations, jouer en ligne. Comme ils n'ont pas connu toutes ces nouvelles technologies dans leur propre jeunesse, les adultes ont tendance à douter de leur utilité. En outre, l'évolution est si rapide, qu'ils ont l'impression de courir après sans jamais pouvoir les rattraper et redoutent que le fossé se creuse encore davantage entre leurs enfants et eux. C'est pourquoi ils ont tendance à en imaginer les usages les plus problématiques, plutôt que les aspects positifs. C'est particulièrement évident pour les jeux vidéo : les parents en achètent à leurs enfants et, en même temps, s'inquiètent de leurs effets.

■ Justement, nos enfants ne perdent-ils pas leur temps, quand ils jouent sur écran pendant des heures ?

S.T. : Ils préparent aussi leur avenir. Les jeux vidéo augmentent l'acuité visuelle et la coordination oeil-main, ce qui pourra s'avérer précieux demain quand nombre de métiers consisteront à piloter des robots. Ils favorisent la communication, en invitant les jeunes à entrer en contact avec des inconnus, tout en respectant des palliers : on parle d'abord avec les autres joueurs à travers son "avatar", c'est-à-dire le personnage qu'on s'est choisi, puis progressivement, on passe à la "vraie" vie. Lorsqu'ils sont pratiqués en ligne, les jeux vidéo initient également au travail de groupe, une aptitude très appréciée des entreprises. Enfin, ils permettent de donner une expression symbolique à son agressivité et, pour certains, de surmonter divers types d'angoisse, voire même de réaliser un petit psychodrame familial (jeu de rôles).

■ Que conseillez-vous aux parents ?

S.T. Il y a deux manières de jouer. La première est surtout sensorimotrice : vous éprouvez une sensation et il faut cliquer très vite sur un bouton comme, par exemple lorsqu'un objet apparaît qu'il faut détruire ou dont il faut se saisir. Elle développe la rapidité de perception et d'action (Tétris, Mario Kart). Mais il existe une deuxième manière de jouer, davantage émotionnelle et narrative. Elle engage dans des épreuves plus compliquées, qui requièrent un temps de réflexion, voire même que chacun invente son propre parcours, sa propre narration. Je pense à des jeux comme Fable, Silent hill, Shadow of the Colossus, les Sims, etc.

Pour que les jeux vidéo soient intéressants, on peut jouer seul aux seconds, mais il faut jouer à plusieurs aux premiers. C'est pourquoi je déconseille les consoles portables, dont la puissance de calcul réduite ne permet que des jeux un peu "primaires" pratiqués en solitaire. Sans compter que l'enfant peut y être plongé en permanence, occultant tout le reste : en voiture,

il ne regarde plus le paysage. Sur Internet, on trouve à la fois des jeux de la première catégorie qui sont gratuits, avec des écrans de publicité surgissant non stop (Farm frenzy, Pirate, etc.) et des jeux en réseau généralement payants (World of Warcraft, Guild Wars, Dofus, etc.).

■ On parle beaucoup du danger pour les jeunes, de confondre le réel et le virtuel...

S.T. : C'est absurde. Le problème, qui touche beaucoup d'adultes, est plutôt inverse : ils pensent que les règles du virtuel sont celles du réel et dévoilent leur vraie identité, alors que tout ce qu'ils mettent en ligne peut être récupéré par des publicistes ou vu par leur employeur. Il faut avoir plusieurs pseudos, en changer, savoir que les amis de Facebook ne sont pas de vrais amis.

■ Mais nos enfants ne risquent-ils pas d'être tentés d'échapper ainsi à la réalité ?

S.T. : Tout le monde cherche à échapper à la réalité quand elle vous malmène. Ce risque menace à tout âge, les jeunes comme les adultes. Ils deviennent généralement joueurs excessifs après une déception grave : divorce des parents, rupture sentimentale, maltraitance subie au lycée, etc. De même que chez les adultes la dépendance s'installe après un chômage, un deuil ou le passage à la retraite. Malheureusement, tout le monde n'est pas égal du point de vue de sa capacité à en sortir. Certains reprennent pied après quelques mois, tandis que d'autres n'y arrivent plus : ils ont à la fois oublié leur traumatisme et le reste de l'existence.

■ A quel âge offririez-vous son premier téléphone portable à un enfant ?

S.T. : C'est aux familles de décider et l'âge ne me paraît pas le plus important. En revanche, les parents doivent savoir que le jour où ils donnent un téléphone mobile à leur enfant, cela va favoriser son éloignement. Souvent, ils s'imaginent l'inverse, qu'il sera plus facilement joignable à tout moment. Alors qu'ils doivent être prêts à cela : cet outil accélère le travail de séparation des enfants.

Propos recueillis par
Marie-Christine Colignon

Psychiatre et psychanalyste, Serge Tisseron est directeur de recherche à l'Université Paris X. Il travaille depuis vingt ans sur trois sujets principaux : les secrets de famille, les relations aux images et les nouvelles technologies. Il a publié de nombreux ouvrages sur ces thèmes. Les deux derniers : *Virtuel, mon amour* (février 2008) une analyse des nouveaux réseaux sociaux et *Qui a peur des jeux vidéo ?* (octobre 2008), tous deux aux éditions Albin-Michel.

LES DANGERS DE L'ADDICTION

Comment savoir si notre enfant est en danger ? Et comment réagir ?

Dans chaque hémisphère de notre cerveau figurent de petits noyaux reliés par des voies nerveuses, dont la stimulation procure une sensation consciente de plaisir, de dynamisme ou de bien-être. L'ensemble est souvent appelé «système de récompense et de punition». S'il n'est pas stimulé, en effet, une sensation désagréable de manque apparaît, de frustration, de déplaisir, de mal-être ou d'insécurité. Par chance, de nombreuses activités entraînent cette stimulation : manger, boire, dormir, pratiquer sa sexualité, un sport, une activité créative, etc. Certains comportements apportent même un surcroît de stimulation, comme le fait de regarder un film à suspense, de chercher à résoudre une énigme, mais aussi de consommer de l'alcool, de fumer du tabac ou une drogue illicite... ou de jouer à des jeux vidéo.

Certaines personnes commencent ainsi un jour à s'auto-stimuler et deviennent progressivement dépendantes de l'influx nerveux produit, souhaitant le voir durer parce qu'il agit sur l'aire de plaisir de leur cerveau.

Des facteurs de vulnérabilité

Nous ne sommes pas égaux face à ce danger d'escalade. Il existe en effet différents facteurs de vulnérabilité.

- Certains sont liés au produit. Ainsi la cyberaddiction peut "piéger" parce qu'elle se présente sous forme d'un défi excitant à relever : on redoute des pertes, on espère des gains, on éprouve des sentiments de victoire et, insensiblement, on a de plus en plus de mal à quitter le jeu.

- D'autres facteurs de risque sont liés à la personnalité. Certains d'entre nous, pour une cause en partie génétique, auraient une aire de récompense "sous-stimulée" qui les rendraient plus vulnérables à la dépendance. Mais cela ne suffit pas, des éléments psychologiques fragilisent aussi. Difficulté de relation avec les autres, timidité, manque d'estime de soi, réactions émotionnelles excessives et faible résistance au stress entraînent une tendance au repli sur soi qui aggrave encore les problèmes personnels et entretient les sentiments négatifs. Beaucoup de jeunes passent par des phases

d'insécurité, de doute sur leur identité, d'intériorisation qui n'ont rien de pathologiques. Ces "symptômes" deviennent plus inquiétants quand ils s'installent dans la durée, s'accompagnent d'un désinvestissement scolaire ou relationnel et d'agressivité.

Adopter la bonne attitude

L'environnement joue aussi un rôle. Evidemment, il n'y aurait pas d'addiction si l'on n'avait pas accès au "produit", mais il est impossible aujourd'hui pour un enfant de ne pas entrer en contact avec les jeux vidéo. L'attitude des parents peut néanmoins influencer. S'ils observent qu'un jeune passe de plus en plus de temps avec un jeu virtuel, laisseront-ils faire passivement ? Il ne suffit pas non plus de se mettre en colère, d'annuler l'abonnement à Internet ou de confisquer la console. De telles mesures autoritaristes peuvent même obtenir le résultat inverse, "braquant" le jeune qui trouvera des voies détournées pour continuer à jouer.

Si l'on pense qu'un jeune est en train de se faire piéger, il faut avant tout travailler la communication pour l'aider à en prendre conscience. Qu'il réalise qu'il y consacre de plus en plus de temps et d'énergie, qu'il a sans doute abandonné d'autres activités au détriment du jeu et qu'il passe en tous cas à côté d'autres domaines intéressants de la vie : bref, l'inviter à discerner si son investissement dans le jeu en vaut la chandelle. Il est important également de lui proposer de diversifier son réseau amical et ses activités. En effet, décrocher d'une activité virtuelle, comme de toute dépendance, engendre une frustration et un réel inconfort. Développer d'autres motivations, d'autres sources de plaisir, aide à s'en sortir : progressivement, le jeune découvre que le jeu l'intéresse moins, tandis qu'autre chose prend un peu plus d'importance dans ses choix et dans sa vie. Certes, au début, ce ne sera pas aussi "génial", mais la délicate période du sevrage peut aussi être vécue comme un défi : celui de donner plus de sens à sa vie à travers un autre domaine. Il est bon qu'un proche, ou un conseiller en relation d'aide, accompagne cette recherche.

Dr. Thomas Wallenhorst
psychiatre, addictologue, formateur PRH

"Pendant trois ans, j'ai joué douze heures par jour"

« Depuis le collège, j'avais des relations très difficiles avec les autres, petit et maigre, j'étais devenu le bouc-émissaire. Quand j'ai eu accès aux jeux en ligne, j'ai d'abord joué à "Empires", une heure puis deux ou trois tous les soirs. J'étais "bon" à ce jeu, ça regonflait ma confiance en moi. En outre, moi qui n'avais pas d'amis, je me retrouvais inclus dans un groupe de joueurs, avec lesquels j'échangeais, y compris par contacts téléphoniques réguliers. Grâce à l'un de ces amis, je me suis mis sur "World of Warcraft". Le but est de faire évoluer son personnage au sein d'une équipe, mais l'univers continue à changer pendant que vous n'y êtes pas. Quand ça ne va pas trop bien dans votre vie, c'est tellement mieux que dans la réalité !, on a envie d'y être tout le temps. Je ne pensais plus qu'au jeu, même en cours, et j'ai fini par abandonner le lycée

en terminale.

L'année suivante, j'ai quand même accepté des cours par correspondance et j'ai eu le bac au rattrapage. Je me suis inscrit en fac de médecine, mais je n'y ai pas mis les pieds. J'avais beau être suivi par un psychiatre et sous antidépresseurs, je restais cloîtré dans mon appartement, à jouer. Jusqu'à ce que je prenne conscience du danger de me retrouver à la rue, sans diplôme. A force de rester assis toute la journée, j'avais des douleurs aux épaules, une sciatique, les yeux très secs. J'ai réalisé qu'à vingt ans, j'étais comme quelqu'un qui boit ou qui se drogue. J'ai eu peur. Ma famille m'a aidé à cette prise de conscience. Leurs mises en garde ont fini par résonner dans ma tête plus fort encore que le jeu. »

Loup-Alexis 21 ans

A tant communiquer, qu'ont-ils donc à se dire ?

Face à l'invasion des nouvelles technologies dans le quotidien de nos enfants, j'avoue être tour à tour amusée, intriguée, agacée et, parfois, inquiète.

Ils deviennent tous accros des messageries à ne plus savoir s'en passer. Quand ils sont connectés, plus rien ne semble exister autour d'eux et ils perdent la notion de temps.

Ce besoin d'être en présence sur-multipliée avec des amis, de maintenir un lien quasi-continu avec eux, cet empressement à rallumer portable, ordinateur dès la sortie des cours pour découvrir qui a pensé à eux, m'interpelle : une communication illimitée dans un langage le plus court possible qui m'échappe.

J'ai conscience que ces accessoires incontournables ont des bienfaits : permettre à l'adolescent de piocher ici et là des réponses et de se trouver par la même occasion, éviter l'isolement à un âge où le besoin d'appartenir à un groupe est important. Mais je crains aussi que les jeunes d'aujourd'hui se confient plus à leurs amis qu'à leur famille. Dans cette cyberrévolution, je me sens donc appelée à la vigilance, afin de ne pas abandonner mon rôle de référent au sein du foyer.

Il y a de quoi être désespérée par l'évolution ultra-rapide de ces nouvelles technologies et le manque de maîtrise de tous ces outils renforce l'inquiétude.

N'est-ce pas la première fois que les choses s'inversent...ce sont nos enfants qui nous transmettent ce nouvel apprentissage. A nous de grandir dans des cours de soutien ou de rattrapage. En ce qui me concerne la tâche risque d'être illimitée...j'en suis bien DSL (désolée).

Danièle,
maman de cinq enfants
de 15 à 25 ans

Abonnez-vous à La Lettre de PRH

Vous découvrez la lettre de PRH, support d'informations, d'échange d'idées et d'expériences pour tous ceux qui s'intéressent au développement de la personne et à l'évolution de la société vers plus d'humanité.

Notre souhait : vous accompagner dans votre recherche et garder le contact après les temps forts de formation.

THÈME DU PROCHAIN NUMÉRO :

• « **RENCONTRER L'AUTRE :
UNE CHANCE** »

Pour vous abonner, obtenir d'anciens numéros ou offrir un abonnement, rendez-vous sur le site de PRH : www.prh-france.fr : rubrique "Actu"

Tél : 09 75 61 42 87

DEVONS-NOUS FAIRE CONFIANCE À NOS ENFANTS ?

Certainement. Mais que signifie "faire confiance" ?

Et comment, en même temps, poser les limites nécessaires ?

« La confiance en l'homme libère ce qu'il a de meilleur en lui », disait un chef d'entreprise. Faire confiance à un enfant ou à un adolescent, c'est appeler chez lui sa capacité à essayer, à oser se risquer dans du nouveau ; c'est lui donner le sentiment qu'il est vu dans ses forces, ses possibilités ; c'est lui permettre de se responsabiliser et, par-dessus tout, le mettre sur le chemin de la confiance en lui. Il est fondamental pour la croissance d'un enfant, comme d'un adulte d'ailleurs, de posséder une foi profonde dans tout ce qu'il recèle comme potentiel, comme richesses inscrites en lui.

La confiance n'est pas "aveugle"

Cependant, il a beau avoir foi en son développement, jamais un papa ou une maman ne permettra à son enfant de trois ans de traverser seul une route à grande circulation, car il doit aussi tenir compte de ses capacités réelles face à la situation. La confiance est une mise en œuvre de la foi qui doit être modulée selon les réalités du moment : situation extérieure, dispositions de l'enfant, vie familiale, expériences concrètes, etc. Il y a un possible à vivre, mais avec des limites, variables selon les âges et susceptibles d'évoluer.

Dans le domaine des nouvelles technologies, faire confiance nous engage aussi à nous ouvrir au réel : nos enfants sont à l'aise dans cet univers. Nous pouvons même nous appuyer sur cette aptitude pour les aider à développer certains traits de leur identité. Je pense à cet adolescent refusant de lire tout livre ou document « papier », mais prêt à faire des comptes-rendus oraux à toute la famille à partir d'un article trouvé sur le net. Il lit, peut-être pas comme nous le souhaitons, il n'en développe pas moins ses capacités de mémorisation, de synthèse, de curiosité ; il prend sa place dans la famille, heureux d'être reconnu dans ses centres d'intérêt.

C'est aussi le cas de Pierre, adolescent de 13 ans, qui manque de confiance dans ses capacités relationnelles et reste en retrait dans sa classe. Ses parents découvrent qu'il « chatte » avec des garçons de 14 et 15 ans d'une autre classe : ravi, il donne son point de vue, se sent exister, intéressant. Lorsque l'été arrive et que la famille se retrouve dans un Club de vacances, le premier réflexe de Pierre est de se mettre à l'écart : il refuse de rejoindre le groupe d'adolescents, prétextant qu'il ne les connaît pas. Ses parents lui rappellent alors qu'il a noué connaissance avec des garçons qu'il ne connaissait pas via le « chat » et son plaisir d'être en relation. Pierre accepte de jouer le jeu et les deux semaines de vacances passent trop vite, car il s'est fait de bons copains... avec lesquels, il va pouvoir rester en contact par internet ou le téléphone portable. Prenant goût à la communication, peut-être se risquera-t-il à tenter des relations plus directes avec ses camarades de classe ?

Manque de confiance en eux ou en nous ?

Face aux nouvelles technologies, nous ne sommes plus nécessairement les « formateurs », l'enfant devient bien souvent notre guide. Cette inversion des

rôles peut provoquer en nous un malaise : crainte de ne plus être respecté, de se sentir dépassé, etc. Nous risquons alors de ne pas leur faire confiance par manque de confiance en nous. Nos peurs peuvent en effet induire deux comportements peu constructifs :

- la capitulation : on laisse l'enfant seul et l'on ne s'en mêle plus, c'est son domaine. Mais un fossé se crée, car une grande partie de sa vie nous échappe et, plus grave, le jeune ne se sent plus intéressant pour nous. Pourquoi ne pas lui manifester plutôt notre admiration devant cette complémentarité des générations ?

- la peur de ne pas comprendre ces technologies et la crainte des dangers qu'elles recèlent peut nous conduire, à l'inverse, à vouloir tout interdire ou tout contrôler, sans laisser à l'enfant son espace de liberté. Il va peut-être se soumettre, mais risque de se sentir différent des autres jeunes et de vivre un réel malaise intérieur, l'amenant à se replier sur lui-même. Il peut aussi être tenté de passer davantage de temps chez ses copains pour profiter de ce que nous lui refusons et nous n'aurons plus aucune vérification possible sur ce qu'il vit. Une position aussi rigide n'illustre pas un juste exercice de l'autorité, mais relève de la prise de pouvoir.

Trouver le "juste milieu"

Il existe une voie médiane qui permet de respecter le jeune, tout en tenant compte de la réalité technologique, avec ses richesses et ses dangers. Elle va s'appuyer sur la confiance établie, mais en l'articulant avec la mise en place d'un cadre. Car il est une règle fondamentale : l'autorité, en posant des limites et des interdits, crée un environnement de sécurité pour le jeune. Or, en tant qu'éducateurs nous sommes responsables de la sécurité de nos enfants, sécurité matérielle, mais aussi psychique.

Principe de base : manifester de l'intérêt et chercher toujours à établir le dialogue. Si l'on choisit de mettre en place un logiciel de contrôle parental (qui permet de bloquer l'accès à des sites indésirables ou de limiter les horaires d'utilisation sur la télévision, internet ou les téléphones portables), il est important d'expliquer pourquoi. Par ailleurs, un contrôle automatique n'exclue pas d'observer ce qui se passe. « Je me permets de temps en temps de vérifier l'historique de ce qu'a regardé ma fille de 14 ans », reconnaît ce papa. Dans d'autres familles, l'ordinateur reste dans une pièce commune, où chacun peut passer et jeter un coup d'œil et l'on invite les enfants à exprimer ce qui a pu les surprendre, les gêner...

Des règles sont nécessaires concernant la durée d'utilisation, liées au travail scolaire, au respect des heures de repos, etc. De même, nous devons enseigner les bases du « civisme » à nos enfants : on ne téléphone pas à minuit, on n'oublie pas qu'Internet est un espace public, etc. Mais n'oublions pas non plus de proposer autre chose à vivre : jeux de société "ordinaires", sorties culturelles, promenades dans la nature, cinéma en famille, etc., en faisant confiance à la capacité de tous à goûter simplement le bonheur d'être ensemble.

Madeleine Caminade

COMPRENDRE INTERNET

Les jeunes semblent scotchés à l'écran de leur ordinateur (ou de leur téléphone mobile). Mais qu'y font-ils ?

Blog.

41 % des 12-15 ans possèdent cette sorte de journal (pas très) intime, à la fois espace d'échange et vitrine de leur univers.

- + les jeunes mettent en forme leur monde intérieur, en faisant souvent preuve de créativité.
- pour intéresser et s'attirer des visites, ils ont tendance à faire de la provocation (poses suggestives). Gare aux poursuites judiciaires si on insère n'importe quoi (propos diffamatoires contre un prof, photo publiée sans autorisation). Pour se protéger des personnes mal intentionnées, ne jamais révéler d'informations permettant de vous localiser.

Chat.

Espace de discussion public dans lequel les participants conversent au moyen d'outils de messagerie instantanée.

- + cela permet de nourrir sa curiosité et d'établir des relations ni trop proches ni trop lointaines.

- le principe étant de rencontrer des inconnus, il faut se méfier si l'on souhaite passer à une rencontre réelle : sur le net, on avance masqué.

MSN est en théorie plus sécurisée : on échange avec des gens proches, dont on a rentré le contact.

Forum.

Ces services, souvent liés à un site, permettent d'envoyer des messages sur des sujets variés. Moins immédiats, les échanges restent affichés en permanence.

- + ils rassemblent autour de centres d'intérêt communs
- il ne faut pas croire tout ce qu'on y lit ; déception souvent amère si l'on passe à la rencontre réelle

Recherches

Les jeunes font aussi un usage studieux d'Internet.

- + le web offre une inépuisable source d'informations

- à nous de leur apprendre le discernement dans l'utilisation des informations récoltées (regarder qui est l'auteur du texte : site personnel ou source officielle ?) et à se les approprier : pas de simple copier-coller.

Réseaux d'échanges :

MySpace, Facebook sont parmi les adresses les plus fréquentées par les jeunes.

- + Sur sa page personnelle, on rédige son profil et des centaines d'amis viennent à vous, avec lesquels on peut échanger aussi bien un cours, de la musique que des opinions.
- La "sécurité" est limitée (photos récupérées à l'insu de leur propriétaire) et il ne faudrait pas consacrer plus de temps à ses amis virtuels que réels.

Marie-Christine Collon,

Tenter l'expérience des "jours sans écran" ?

En novembre 2007, le Cap, association mulhousienne de prévention des addictions, a invité 6 000 lycéens du Haut-Rhin à passer "deux jours sans écran". L'expérience a été reprise à Strasbourg en mai dernier : les parents de quelque 250 élèves du primaire leur ont proposé de s'en tenir éloignés

autant que possible pendant dix jours pour voir "s'il n'y a pas autre chose de bien". Dans un carnet de bord, les enfants devaient noter, au fil de chaque journée, ce qui leur semblait facile ou non. Une idée à reprendre en famille ?



BIBLIOGRAPHIE

L'enfant au siècle des images, de Claude Allard, éd. Albin Michel, 19 €.

Comment les images animées que proposent le cinéma, la télévision et les jeux vidéo interfèrent-elles dans la vie psychique de l'enfant ? Claude Allard, psychiatre de formation psychanalytique, apporte des éléments de réponse. Il met en garde : en favorisant le maintien dans l'irréel et en proposant des modèles d'identification, le « syndrome d'imprégnation audiovisuelle » a une influence grandissante sur l'organisation psychique des adultes de demain.

Les écrans, ça rend accro... ça reste à prouver, de Michael Stora, éd. Hachette Littératures, 12 €.

A tous ceux qui considèrent les écrans comme dangereux, Michael Stora, psychologue et psychanalyste, démontre qu'ils représentent aussi une culture à part entière et offrent une incroyable occasion de réparer une image de soi défailante.

Lâche un peu ton ordinateur !, de Béatrice Copper-Royer et Catherine Firmin-Didot, éd. Albin Michel, 8 €.

Comment mettre nos enfants en garde contre les mauvaises rencontres, les sites violents ou pornographiques ? Comment les aider à se détacher de l'écran pour mieux gérer leur temps ? Psychothérapeute réputée, spécialiste de l'enfance, B. Copper-Royer encourage les parents à intervenir et leur donne de précieux conseils.

Le virtuel vole-t-il l'enfance de nos jeunes ?, tel est le thème du prochain numéro de *L'enfant et la vie*, un magazine alternatif pour les éducateurs et les parents chercheurs (parution janvier 2009). Il complétera et actualisera un précédent dossier de 10 pages *Parents et enfants, apprenons à décrypter les messages des médias* (encore disponible contre 2 € en timbres).

Pour s'abonner : enfantetlavie.fr ou 03 20 43 10 76 ou encore contact@enfantetlavie.fr.