

Serge Tisseron

« 3-6-9-12 » et au delà

L'éducation ne consiste pas en effet à aider et à protéger l'enfant, mais à lui apprendre à s'auto protéger et à s'auto diriger. Sans ces deux possibilités, il n'y a pas de liberté possible. C'est pourquoi les écrans doivent être encadrés dès l'enfance et l'enfant éduqué aux médias.

1. La règle « 3-6-9-12 »

Pour que l'enfant puisse profiter au mieux des écrans, il convient de les lui proposer au bon moment. J'ai proposé dans ce but une règle simple à comprendre et à appliquer que j'ai nommée « 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).

1. Pas d'écran avant 3 ans

Depuis 1999, l'Académie Américaine de Pédiatrie déconseille de mettre les enfants de moins de deux ans devant la télévision et demande que les enfants plus grands n'y soient pas exposés plus de deux heures par jour (American Academy of Pediatrics, Media Education, 1999). De nombreux travaux montrent en effet que l'enfant de moins de trois ans ne gagne rien à la fréquentation des écrans ...

2. Pas de console de jeu personnelle avant 6 ans

Les jeux numériques ont un très fort pouvoir attractif, et aussitôt qu'ils sont introduits dans la vie de l'enfant, ils accaparent très vite toute son attention. Cela se fait évidemment aux dépens de ses autres activités, et notamment d'apprentissages manuels indispensables au développement des régions cérébrales chargées de la perception en trois dimensions. Il vaut donc mieux éviter que l'enfant ait une console de jeu personnelle avant 6 ans.

3. Pas d'Internet accompagné avant 9 ans

La fréquentation d'Internet ne confronte pas seulement l'enfant aux risques de rencontrer des images à contenu hyper violent ou pornographique. Elle brouille aussi constamment deux formes de repères qu'il est en train de construire et qui lui sont indispensables : la distinction entre espace intime et espace public et la notion de point de vue. La première n'est acquise qu'aux alentours de la 7^{ème} ou 8^{ème} année et elle est essentielle pour relativiser les documents trouvés sur Internet ou décider de ce qu'on peut y montrer de soi-même. Quant à la notion de point de vue, elle permet de comprendre que plusieurs personnes peuvent avoir des points de vue différents sur le même sujet. Là encore, cette notion est indispensable pour aller sur Internet sans danger.

4. Pas d'Internet seul avant 12 ans

Quand l'enfant grandit, la protection proposée au jeune enfant doit s'accompagner d'un discours qui l'invite non seulement à ne pas faire certaines choses, mais aussi à mettre des mots sur les raisons pour lesquelles il devra apprendre à s'en protéger. La protection qui lui est prodiguée doit bien se garder d'opposer sa faiblesse à la force supposée de l'adulte. Mieux vaut en particulier ne jamais dire à l'enfant qu'on lui interdit de voir certains programmes « parce qu'il est encore petit » et que c'est « réservé aux adultes ». On produirait l'effet exactement opposé. Dans son désir « d'être grand », l'enfant s'empresserait de regarder ce qu'on lui interdit pour se prouver à lui-même qu'il n'est pas aussi jeune que ce que l'adulte le croit !

5. Une règle nécessaire, mais pas suffisante

Si la règle « 3-6-9-12 » est nécessaire pour proposer un cadre à des parents déroutés, elle n'est évidemment pas suffisante à elle seule pour protéger les enfants des dangers des images. Cadrer le temps d'écran, et cela à tout âge, est essentiel. Entre 3 et 5 ans, l'enfant n'a rien à gagner à passer plus d'une heure par jour devant un écran. Par ailleurs, l'enfant doit bénéficier d'une éducation qui lui donne des repères théoriques pour comprendre les conditions de production de production des divers médias (notamment pour ce qui concerne les jeux vidéo), et aussi leurs divers usages (par exemple, tous les usages actuels de la photographie)

2. Une pré éducation aux images dès la maternelle

La consommation précoce de télévision est la source de nombreux problèmes de mieux en mieux connus¹. L'un d'entre eux est le risque pour l'enfant de figer précocement son développement identificatoire dans une posture unique, notamment comme agresseur ou victime. Du coup, ces enfants ont le plus grand mal à se mettre à la place de l'autre. Une expérimentation menée en 2007 et 2008 a montré que des activités de jeu de rôle, menées par les enseignants des Maternelles selon un protocole très précis appelé *Le Jeu des Trois Figures*, permettent de lutter contre ce danger, à condition que les enfants soient invités à jouer successivement chacun des rôles : agresseur, victime ou redresseur de tort. Ceux qui ont tendance à s'enfermer dans certains profils - notamment les postures d'agresseur et de victime – sont invités à éprouver d'autres positions possibles et les expérimenter. Ils se décollent de leurs identifications enkystées et retrouvent une marge de manœuvre - ou, pour le dire autrement, de liberté - sans qu'aucun d'entre eux ne soit stigmatisé. Cette activité a d'autant plus sa place à l'école maternelle qu'elle correspond parfaitement à quatre des six objectifs que les directives ministérielles lui assignent : développer le langage oral, la socialisation, l'imagination et l'expression corporelle. Mais elle en remplit en outre trois

¹ Tisseron S. (2009), *Les dangers de la télé pour les bébés*, Toulouse : Eres.

autres : elle permet aux enfants de prendre du recul par rapport à l'environnement audiovisuel problématique auquel ils sont confrontés ; elle réintroduit la distinction entre le « pour de vrai » et le « pour de faux », qui a disparu du paysage audiovisuel, mais qui est essentielle à l'être humain ; enfin, elle développe la capacité d'empathie².

3. Accompagner la découverte des médias numériques

Les enfants doivent être préparés dès la fin de l'école primaire à affronter le paysage audiovisuel.

1. D'abord, ils doivent pour cela bénéficier de **repères théoriques**, sur les spécificités et les usages privilégiés des diverses formes d'images (par exemple, tous les usages actuels de la photographie), sur les conditions de production des divers médias qui les utilisent (et notamment des jeux vidéo), et sur les modèles économiques qui les soutiennent.

Ces repères théoriques concernent en outre les trois règles essentielles à connaître pour aller sur Internet: « Tout ce qu'on y met peut tomber dans le domaine public », « Tout y restera actuellement (tout au moins dans l'état actuel de la technologie) », et « Tout y est indécidable », autrement dit « Rien n'y est vrai ou faux *a priori*, et la confrontation des sources y est indispensable

2. Cette formation doit aussi leur donner des **repères pratiques**, notamment autour de la différence entre espace intime et espace public. Il serait bon aussi d'éduquer les enfants à dire, aussitôt qu'ils voient un appareil photo tourné vers eux : « Demande moi mon autorisation ! » et « Qu'est ce que tu vas faire de l'image? ».

3. Enfin, les institutions éducatives doivent favoriser les **usages encadrés** des outils utilisés par les jeunes: consoles de jeu, lecteurs MP3 téléphones portables : pour re-motiver tous les élèves, pour renouveler l'approche des élèves en difficultés par une personnalisation des apprentissages, pour développer des compétences avancées comme l'esprit d'initiative et la capacité de coopérer et pour préparer les futurs citoyens aux conséquences sociales du virtuel

4. Enfin, elle doit **valoriser les productions** des jeunes, comme les *Machinima* filmés à l'intérieur d'un jeu vidéo ou d'un univers virtuel, et les *Pocket films* tournés au téléphone mobile. Sans oublier de leur faire confiance dans l'organisation de ces rencontres, éventuellement en leur confiant un budget. Cette valorisation peut en outre favoriser le dialogue intergénérationnel autour d'elles, par exemple par des journées annuelles du *Machinima* dans les écoles, les quartiers ou les municipalités. Il est en effet impérieux de créer les conditions d'un dialogue intergénérationnel autour des écrans. Cela peut se faire

²: Tisseron S. (2010), *L'Empathie, au cœur du jeu social*, Paris : Albin Michel.

par la création de Maisons des images, ou, plus simplement, en organisant des événements qui favorise la création, montrent aux parents les productions de leurs enfants et encouragent la communication intergénérationnelle. Cela pourrait prendre la forme d'une Journée – ou d'une semaine – locale « des quatre écrans »³, associant des productions qui engagent les écrans des téléphones mobiles, de télévision, d'ordinateur et de cinéma. Il ne s'agit pas de créer des manifestations nationales (et encore moins internationale), mais de favoriser le dialogue parents –enfants au niveau d'une école, d'un quartier, d'une région.

Pour en savoir plus :

1. Sur les écrans en général : Tisseron S, <http://www.squiggle.be/tisseron>.

2. Sur le jeu des Trois figures

Un manuel pratique : Tisseron S. (2011) *Le Jeu des Trois Figures en classes maternelles*, Paris: Fabert (téléchargeable sur <http://www.yapaka.be>)

Un ouvrage sur l'empathie: Tisseron S. (2010) *L'Empathie, au cœur du jeu social*, Paris: Albin Michel

Un article : Tisseron S. (2010) Prévention de la violence par le « Jeu des trois figures », *Devenir*, Volume 22, Numéro 1, 2010, pp. 73-93.

Trois liens :

* Serge Tisseron – Vidéo – durée 6 :15 <http://www.yapaka.be/professionnels/video/faire-des-jeux-de-role-des-lecole-maternelle>

* *La prévention de la violence à l'école maternelle*, documentaire de Philippe Meirieu -26 min http://www.capcanal.com/capcanal/sections/fr/videos/cap_infos_primaire/maternelle/violence_maternelle

* Les résultats complets de la recherche sur <http://www.yapaka.be>

3. Sur la télé et les bébés

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

4. Une affiche : est téléchargeable sur le site Internet du CSA (Conseil Supérieur de l'Audiovisuel). Elle conseille notamment : « Pas d'écran avant trois ans » et « la télé, c'est mieux quand on en parle » : http://www.csa.fr/protection_mineurs_TV/index.html

³ Dont j'ai proposé la création en 2004, à la suite d'un groupe de travail réuni à mon initiative, dans le cadre de l'Académie des Sciences Morales et Politiques.