

CHRISTINE KERDELLANT

GABRIEL GRÉSILLON

LES ENFANTS-PUCE

Comment Internet et les jeux vidéo
fabriquent les adultes de demain



DENOËL
IMPACTS

Extrait de la publication

Les Enfants-puce

**CHRISTINE KERDELLANT
GABRIEL GRÉSILLON**

Les Enfants-puce

**Comment Internet et les jeux vidéo
fabriquent les adultes de demain**

**DENOËL
IMPACTS**

**Ouvrage publié sous la direction
de Renaud de Rochebrune**

*En application de la loi du 11 mars 1957,
il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement
le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur
ou du Centre français d'exploitation du droit de copie.*

www.denoel.fr

© 2003, by Éditions Denoël
9, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris
ISBN : 2-207-25347.3
B 25347.9

À Jean-Max et Pierre-Alexandre

À Véronique

SOMMAIRE

Introduction

<i>Les enfants-puce seront-ils différents des adultes d'aujourd'hui?</i>	11
I. La machine à fabriquer des zombies	
<i>Les champions de la console et du micro seront-ils moins sociables?</i>	25
II. Du tout-cuit pour le QI	
<i>L'ordinateur et les jeux rendent-ils idiot... ou favorisent-ils le développement intellectuel des enfants?</i>	49
III. Perdus dans la poubelle géante	
<i>Que peut-on trouver de choquant sur le Net?</i>	71
IV. Les Rambo de la Nintendo	
<i>Les jeux violents rendent-ils les enfants violents?</i>	83
V. Je t'M, moa non plu	
<i>Une nouvelle façon d'aimer?</i>	113

VI. Les ratés de la cyberécole <i>Faut-il généraliser Internet et le cartable électronique en classe ?</i>	137
VII. Le coup d'État des bambins <i>Les technologies renversent-elles les rapports d'autorité ?</i>	159
VII. C'est Molière qu'on assassine <i>La génération Internet saura-t-elle encore écrire le français ?</i>	179
IX. L'ordinateur est-il sexiste ? <i>Le multimédia va-t-il accroître les inégalités entre filles et garçons ?</i>	203
X. Les drogués de l'ordinateur <i>Internet et les jeux vidéo engendrent-ils une dépendance ?</i>	219
XI. Du lèche-vitrines au <i>one-clic shopping</i> <i>Quels seront les comportements économiques des adultes de demain ?</i>	237
XII. Koa 29 docteur ? <i>Téléphone portable, ordinateur et console : quels risques pour la santé ?</i>	259
Conclusion <i>« Back to the trees » ?</i>	291
Notes et références bibliographiques	305
Annexes :	
1. <i>Petit manuel à l'usage des parents inquiets</i> ..	315
2. <i>Mini-glossaire SMS</i>	325
3. <i>Test</i>	329
4. <i>Glossaire des nouvelles technologies</i>	335
Remerciements	351

INTRODUCTION

Les enfants-puce seront-ils différents des adultes d'aujourd'hui ?

Ils passent des journées entières sur la PlayStation, découvrent l'amour en « chattant » en ligne, et donnent des leçons d'informatique à leurs profs. Leurs parents nés avec la télé, et leurs grands-parents de la génération TSF, comprennent mal ces gamins qui manipulent le Mac ou le PC comme le grille-pain ou la chaîne stéréo. Qu'aura-t-elle dans la tête, cette génération d'enfants-puce qui, dès le berceau, n'auront connu que les jeux vidéo, l'ordinateur, Internet et les SMS ? Sera-t-elle violente, égocentrique, irrespectueuse et antisociale, comme certains l'affirment déjà ? Sera-t-elle vraiment la « génération du zapping », incapable de soutenir son attention plus de quelques minutes, ayant oublié la signification des mots obstination ou effort ? Quels seront les réflexes de ceux qui n'auront joué au gendarme et au voleur

que sur des écrans bleutés, avec un tamagotchi pour animal de compagnie ?

Le phénomène multimédia est universel. Aucun pays développé n'y échappe. Chaque année, 24 milliards de dollars sont dépensés, dans le monde, pour les seuls jeux vidéo, et le secteur croît avec une santé insolente : 15 % par an. En France, 10 millions de personnes jouent sur écran, enfants et jeunes adultes confondus. Deux décennies ont suffi pour que cette nouvelle occupation « colonise » massivement les familles, *via* l'ordinateur ou la console. Au quatrième trimestre 2002, 9,5 millions de foyers possédaient un micro-ordinateur, selon l'institut de sondages Médiamétrie. Le chiffre avait progressé en dix-huit mois de presque 2 millions ! Les deux tiers des foyers avec enfants sont équipés, car les usages domestiques de l'ordinateur sont essentiellement ludiques. Quant à la console, elle équipe depuis dix ans un foyer sur deux. Comme son homologue américain ou japonais, le petit Français de douze ans qui ne connaît pas *Rayman* ou *Tomb Raider* passe pour un attardé dans la cour de récré.

Mais le « multimédia », ce n'est pas seulement l'utilisation de la console ou du micro pour jouer à *Quake*, *Harry Potter* ou aux *Sims*, même si le jeu à outrance constitue une des premières sources d'inquiétude des parents. Il recouvre aussi les autres usages de l'ordinateur, des CD-Rom éducatifs à Internet. La nouvelle économie a beau être passée de mode, la France s'est « internétisée » à pas de géant : en janvier 2003, 20 millions de Français se sont connectés

au réseau, du bureau ou de chez eux. Se vanter d'être scotché sur Internet est certes devenu moins tendance qu'à la fin du xx^e siècle, mais les connexions continuent de progresser à toute vitesse : 4 millions de foyers étaient reliés début 2001, et ils sont plus de 6 millions deux ans après, toujours selon Médiamétrie. Les jeunes sont évidemment les plus concernés : les moins de vingt-cinq ans représentent à eux seuls 32 % des surfeurs, à en croire NetValue, l'autre institut de référence en France. Et certaines statistiques comptabilisent même les enfants à partir de deux ans ! Quand ils n'ont pas accès à Internet chez eux, les gamins l'essaient à l'école ou chez des copains.

Autre outil technologique qui façonne les mentalités et les comportements, le téléphone portable est lui aussi plébiscité par les adolescents. En cinq ans, il est entré dans les mœurs... et dans plus de la moitié des foyers. Le téléphone avait beau exister depuis un siècle, le mobile en a renouvelé l'usage.

En revanche, nous ne nous intéresserons guère au DVD, qui a simplement remplacé les cassettes VHS en y intégrant, pour partie, l'interactivité des jeux vidéo. Il n'a pas, en effet, d'influence spécifique sur les mentalités des jeunes utilisateurs. Et nous nous intéresserons peu à un autre outil qui devait, à en croire les incondtionnels de la high tech, tuer le livre traditionnel : l'e-book. Car ce minuscule ordinateur aux allures de gros agenda électronique, sur lequel on peut télécharger une trentaine d'ouvrages, n'a pas connu le succès escompté. Et, en tout cas, pas celui

espéré par Jacques Attali ou Erik Orsenna, deux écrivains qui y avaient suffisamment cru pour s'investir personnellement dans le développement de cette nouveauté « révolutionnaire ». Cytale, le promoteur français de l'e-book, a dû déposer le bilan à la rentrée 2002. Les adultes de demain continueront donc probablement, pour longtemps encore, à tourner les pages des romans, et à humer avec bonheur l'odeur du livre neuf. Pourquoi, d'ailleurs, aurait-il fallu remplacer le bouquin de poche, ce miracle d'ergonomie et de plaisir condensé, par un « livre qui tombe en panne » ?

Si les enfants de la maternelle ou du primaire sont au cœur de la révolution multimédia, ils ne sont pas les seuls concernés. Les frontières de cette « génération Nintendo » sont floues, car les nouveaux outils ne sont pas apparus en une nuit ; néanmoins on considérera, avec une part d'arbitraire, qu'elle regroupe les enfants nés après 1980, c'est-à-dire les enfants, les ados et une partie des *adulcents* (le terme qui désigne désormais les jeunes adultes). Leur point commun : même si certains se souviennent d'un monde sans portable et sans Internet, puisque les deux outils ont commencé à se répandre au milieu des années 90, tous ont grandi avec les jeux électroniques et n'ont jamais connu la machine à écrire. Lorsque nous évoquerons, au passage, des cas de personnes adultes, il s'agira de « pionniers », et nous ne nous intéresserons qu'à la valeur d'exemplarité – au bon ou au mauvais sens du terme – de leur comportement.

« Nous façonnons des outils et ces outils à leur tour façonnent nos esprits », écrivait dès 1964 Mac Luhan à propos de la télévision. À onze ans, aux États-Unis, un enfant a déjà assisté à 8 000 meurtres par petit écran interposé. Et le débat dure depuis trente ans : la télé rend-elle violent ? La plus vaste étude jamais menée sur le sujet, publiée à la mi-2002, a cru pouvoir répondre affirmativement. Des chercheurs de l'université de Columbia ont suivi un échantillon de sept cents familles pendant dix-sept ans. Leurs résultats : 45,2 % des hommes regardant la TV plus de trois heures par jour ont commis au moins une agression. Le taux n'est que de 8,9 % des hommes qui l'allument moins d'une heure par jour. Et chez les femmes, traditionnellement moins agressives, l'écart est tout aussi spectaculaire, comme on le verra au chapitre 4. Même si l'on peut se méfier des conclusions à tirer des études fondées sur de simples corrélations, les chiffres sont pour le moins parlants !

Les jeux vidéo – et, plus largement, les outils multimédia qui proposent des images proches de celles de la télévision – n'ont pas fait l'objet de telles études et les avis sont très partagés quant à la violence qu'ils généreraient. Pour les uns, les jeux multimédia ont des vertus cathartiques : à tuer par joystick interposé, on se libère de son stress. Pour les autres, ces scénarios forts en hémoglobine sont la pire des incitations à la violence, car ils la dédramatisent. Un ancien psychologue de l'armée américaine, David Grossman, soutient cette thèse qui alimente le débat outre-

Atlantique, mais que de nombreux psychologues français, il est vrai, réfutent. Le lieutenant-colonel à la retraite est formel : « Nous conditionnons nos enfants à tuer de la même manière que l'armée conditionne les soldats. Avec les mêmes armes. » Et de dénoncer l'emploi, par l'armée américaine, de certains jeux vidéo grand public à seule fin d'insensibiliser les jeunes recrues. Sans cet entraînement, assure le psychologue, seulement 15 % des fusiliers tireraient vraiment sur un ennemi s'ils l'avaient en ligne de mire. Bref, à l'en croire, on ne naît pas tueur, on le devient. Et grâce au jeu vidéo !

Si l'outil façonne l'esprit de celui qui l'utilise, il peut, à haute dose, l'aliéner. Juste derrière la violence, l'autre grande peur des parents est de voir chez leurs rejetons l'ordinateur tourner à l'obsession. Les virtuoses de la souris ne vont-ils pas finir « accros » ? Hanter les salles de jeu en réseau comme d'autres hantaient les fumeries d'opium, allumer leur micro comme on se fait une « piquouse » ? Aux États-Unis, des établissements médicaux spécialisés accueillent déjà les drogués du Net. À passer leurs nuits ou leurs journées à surfer ou à jouer, ces adultes ont perdu peu à peu le contact avec leur job et leur famille. Les cures de désintoxication de ces nouveaux junkies ressemblent à celles des alcooliques ou des héroïnomanes : on leur apprend à combler le manque. Les garçons de dix ou douze ans qui passent – c'est assez banal – cinq heures par jour devant leur écran sont-ils déjà les victimes consentantes de cette nouvelle « toxicomanie sans drogue » ? Sur ce sujet, les experts

et les médecins ont déjà une dizaine d'années de recul, et apportent, on le verra, de vraies réponses nées de l'expérience.

Même lorsqu'on n'est pas « accro », n'y a-t-il pas un risque à baigner dans cette culture de la simulation ? Ne risque-t-on pas de confondre, à terme, inonde virtuel et monde réel ? « Les plus branchés ne s'interrogent plus sur la véracité du cybermonde, avoue Sherry Turkle, la papesse américaine du multimédia, psychanalyste et professeur au fameux MIT (Massachusetts Institute of Technology). Ils prennent tout ce qui s'y passe pour acquis. Ils n'ouvrent jamais le capot pour voir ce qu'il y a dessous. La culture classique avait l'avantage de vous donner des instruments analytiques pour vous aider à comprendre le pourquoi et le comment. » Mais le monde virtuel est tellement plus confortable ! On peut y changer impunément d'âge ou de sexe (des hommes se font passer pour des femmes pour mieux les approcher, des fillettes de dix ans doublent la mise...), ou s'identifier à son héros favori le temps d'un jeu. On y est si bien, finalement, que certains ont déjà pu se demander si les adultes du **xxi^e** siècle auront encore besoin de contacts physiques.

L'amour, en tout cas, est omniprésent sur le réseau des réseaux. Et sous toutes ses formes. On peut y trouver l'âme sœur, pratiquer la SAO (la sexualité assistée par ordinateur) mais aussi découvrir la théorie du rapport amoureux. Si toutes les générations ont eu leur Larousse médical ou leur encyclopédie familiale – qui n'y a pas appris les secrets de sa naissance

avant que ses parents ne se décident à aborder le sujet? –, ceux qui auront biberonné à l'Internet auront été plus gâtés. Le web regorge de sites pseudo-médicaux qui répondent à toutes les questions obsédantes – de la taille normale ou pathologique des seins à la technique du baiser à pleine bouche en passant par tout ce qu'il faut savoir sur la grossesse non désirée.

Mais en tapant les mots sensibles, les curieux peuvent aussi atterrir sur des sites nettement moins contrôlés. La magie et l'horreur du web, ce n'est pas qu'il vous emmène dans le monde, mais qu'il amène le monde dans votre maison. Plus rien ne compte : ni le couvre-feu familial, ni le quartier où vous habitez, ni votre porte fermée à double tour. D'un clic de souris, votre petit garçon peut se retrouver dans un sex-shop, chez les pédophiles ou les néo-nazis *. Internet est un vaste cloaque dans lequel on trouve tout, y compris ce qu'on ne cherche pas. Mais la force publique peut difficilement interdire ces sites qui « mettent le poison à la portée de tous », comme le disait le procureur Ernest Pinard dans son réquisitoire contre... *Madame Bovary* en 1857. Quels risques courent vraiment les internautes en herbe? Peut-on les limiter? Il existe, comme nous le verrons, des parades et des logiciels qui peuvent constituer une première barrière.

Une barrière... sauf si les petits génies de l'informatique contournent les interdits parentaux avec des

* Voir chapitre 3.

outils de « pro ». Car la technologie est aussi un formidable défi à toutes les formes d'autorité. Les gamins de dix ans la maîtrisent mieux que leurs parents, et ce phénomène est en soi un événement. Pour la première fois peut-être dans l'histoire de l'humanité, ce sont les enfants qui apprennent des choses révolutionnaires à leurs parents. Les rapports d'autorité ne vont-ils pas en être bouleversés ? Les fondements de l'éducation remis en cause ? Et d'abord, Internet est-il pédagogiquement correct ? Il est entré à petits pas dans les écoles, grâce à quelques enseignants précurseurs, mais certains évoquent déjà des classes où chaque élève travaillerait à son rythme, sur l'ordinateur, avec, en guise de répétiteur, un logiciel adapté à son niveau : peut-on craindre que le micro prenne un jour la place du professeur ? Là encore, les expériences actuelles permettent, sinon de répondre, du moins de lever un coin du voile.

Internet constitue une vaste encyclopédie. Une bibliothèque gigantesque. Mais le réseau ne rassemble pas pour autant le savoir universel. Car toute parole s'y vaut. On y trouve le pire et le meilleur, non hiérarchisé, ou trié par des inconnus. Et personne, sinon parfois les enseignants, pour en discuter ou apprendre à s'en servir. L'école est le dernier rempart contre la « fracture Internet » ; elle doit jouer son rôle pour éviter que seuls les enfants des foyers aisés apprivoisent la technologie tandis que les autres subiraient un handicap supplémentaire. Le joue-t-elle vraiment aujourd'hui ? Les profs, mais aussi les

ministres, anciens ministres ou responsables de l'Éducation nationale, nous ont donné leur réponse.

S'ils sont moins respectueux des hiérarchies, quel genre d'employés et de cadres seront les bébés de la PlayStation? Quand n'importe qui peut envoyer un mail à son patron, quand l'information est partagée grâce aux Intranet, ces réseaux internes à l'entreprise *, l'entreprise pyramidale, avec son PD-G inaccessible et ses petits chefs dont l'autorité repose sur la détention des informations, tanguent sur ses bases. On imaginait, à l'époque pas si lointaine où Jacques Chirac apprenait en urgence à utiliser Internet et s'acquitait avec les start-up parisiennes, que le fonctionnement des jeunes pousses contaminerait leurs vieilles consœurs. C'était en 1999. Mais les cravates sont revenues, et la Bourse a brûlé ce qu'elle avait adoré. Plus personne n'ose dire aujourd'hui que les enfants du multimédia vont aplatir les hiérarchies, repenser le management ou développer le travail en réseau. À tort, peut-être.

La passivité face aux médias, quoi qu'il en soit, n'est plus de mise. C'est une idée reçue aux États-Unis, où les moins de quinze ans auraient quelque peu délaissé la télévision au profit de l'ordinateur et d'Internet : leur consommation de télé aurait baissé de deux heures par semaine en cinq ans. Une comparaison cruelle, longtemps en vogue outre-Atlantique,

* Pour tous les mots de l'univers multimédia qui ne sont pas totalement courants pour le néophyte, on se reportera au glossaire (annexe 4, à la fin de l'ouvrage).

Les jeux vidéo, Internet et le téléphone portable sont-ils dangereux pour les enfants ? En quoi les enfants-puce, ceux qui auront connu dès l'âge du biberon l'ordinateur et la console, seront-ils différents des adultes que nous sommes aujourd'hui ? Les jeunes « accros » aux jeux électroniques seront-ils plus violents, moins sociables, moins intelligents que leurs aînés ? Découvrir l'amour et le sexe sur Internet est-il perturbant ? Les inconditionnels des mails et des texto sauront-ils toujours écrire en bon français ? Accepteront-ils encore l'autorité de ces parents et de ces profs auxquels ils donnent déjà des leçons d'informatique ?

En s'appuyant sur l'expérience de pays plus avancés dans la « démocratisation » du multimédia, sur les études scientifiques existantes et sur l'avis des meilleurs spécialistes français ou étrangers, sur les observations et les recommandations des enseignants et des psychothérapeutes, les auteurs brossent un portrait très vivant de l'homme que nous préparent les technologies numériques. Ils font le tri entre les idées reçues, les purs fantasmes et les dangers réels d'Internet et des jeux vidéo. Mais ils montrent aussi que les nouvelles générations disposent d'atouts inédits.

Ce livre, nourri d'anecdotes et de témoignages étonnants, est le plus complet et le plus utile jamais écrit sur ce sujet brûlant pour tous ceux qui veulent comprendre cette nouvelle culture. Et préparer l'avenir en s'interrogeant sur celui de leurs enfants.

Christine Kerdellant a dirigé la rédaction de plusieurs journaux (L'Entreprise, Newbiz, Le Figaro Magazine) et a déjà publié de nombreux ouvrages, notamment Les Nouveaux Condottiere (Calmann-Lévy) et Le Prix de l'incompétence (Denoël).

Gabriel Grésillon, HEC, collaborateur du Figaro, est un ancien du mensuel Newbiz.

Photo de couverture :
© Mug Shots/Corbis.

B 25347.9  04.03
ISBN 2.207.25347.3
20 €



Extrait de la publication