INTERNET ET JEUX VIDÉO

L’ENFANT AU RISQUE VIRTUEL

TISSERON Serge, MISSONNIER Sylvain, STORA Michael
Dunod, 2006, 2009,
Essais

Internet, blogs, chats, messagerie instantanée, jeux vidéo, réseaux... Le développement des nouvelles technologies a bouleversé nos habitudes sociales. En même temps, les écrans sont devenus capables de nous inviter à un dialogue avec eux. Ils ne proposent plus seulement de regarder des images, mais nous font renouer avec les échanges interactifs précoces qui associent un bébé et un adulte dans des gestes, des mimiques et des vocalises partagés.
Ces usages s'accompagnent de formes inédites de socialisation, mais aussi de désocialisation. Quel est leur rôle dans la construction de la personnalité et ses dysfonctionnements ? En quoi accompagnent-ils les repères de l'identité ou y font-ils obstacle ? Qu'est-ce qui pousse certains enfants à s'y précipiter ? Quelles attentes y satisfont-ils et quels risques encourent-ils ?
Une nouvelle culture se cherche. Elle s'accompagne certes de nouvelles pathologies, mais n'exclut pas un usage autothérapeutique de ses possibilités.