

MÉDIAS & USAGES NUMÉRIQUES

ÉDUCATION À L'IMAGE



OUVRAGES

FAUT-IL INTERDIRE LES ÉCRANS AUX ENFANTS ?

Bernard Stiegler et Serge Tisseron – Mordicus – 2009



« Faut-il interdire les écrans ? Du au moins limiter leur accès ? La violence à la télévision ou dans les jeux vidéo influe-t-elle sur les comportements ? Nos enfants deviennent-ils dépendants ? Les écrans constituent-ils un frein à leur développement intellectuel et émotionnel ? Influencent-ils leur réussite scolaire ? Pour répondre à ces questions, Bernard Stiegler, philosophe, considère que l'usage des écrans par la jeunesse pose désormais « un véritable problème de santé publique ». Face à lui, Serge Tisseron, psychiatre, psychanalyste, travaille depuis des années sur les effets des images violentes sur les enfants. **Deux approches, deux points de vue, pour vous aider à savoir que penser de ces écrans, nouveaux « amis » de vos enfants. »**

APPRIVOISER LES ÉCRANS ET GRANDIR

Serge Tisseron – ERES – 2013

Disponible à Cinéma Parlant



« **Les usages des écrans ne peuvent pas être les mêmes à chaque étape de la vie.** La **règle « 3-6-9-12 »**, qui s'appuie sur des âges clés dans l'évolution de l'enfant, constitue une feuille de route pour un usage raisonné des écrans, de la naissance à la majorité, et au-delà. En effet, confrontés à la fois aux propositions des industriels et aux exigences grandissantes de leurs enfants, les parents ne savent plus sur quelles règles se baser pour répondre à leurs sollicitations. La règle « 3-6-9-12 » répond à leurs questions les plus urgentes. Mais on se tromperait si on croyait que son but est seulement de fixer des limites à la consommation des écrans. Leur stigmatisation serait tout aussi absurde que leur idéalisation. Cet ouvrage a pour but d'aider les parents et les pédagogues à les utiliser pour le meilleur et à éviter leurs pièges. Afin que nos enfants apprennent non seulement à se protéger et se diriger dans les écrans, mais aussi à les utiliser pour renouveler le monde. »

LES JEUX VIDÉO, ÇA REND PAS IDIOT

Yann Leroux – FYP – 2012

Disponible à Cinéma Parlant



« Plus de 40 % de la population joue aux jeux vidéo.

Les femmes représentent 52 % des joueurs.

63 % des Français de plus de 10 ans ont joué aux jeux vidéo.

L'âge moyen des joueurs, aujourd'hui de 35 ans, est en constante augmentation.

C'est le divertissement préféré des Français, et la première industrie culturelle dans le monde. En une poignée d'années, les jeux vidéo se sont positionnés comme une locomotive de l'économie numérique. Ce succès tient à des logiques de marché que les éditeurs de jeux savent habilement exploiter. Mais cette explication ne suffit pas !

Les **jeux vidéo** ont pu prendre cette place grâce à leurs qualités propres. Ils sont devenus un média incontournable parce qu'ils sont des **objets de plaisir pur**. Ils sont des **manières de se mettre en lien avec soi-même et avec les autres**. Mais ils sont aussi plus que cela. Ils sont une manière d'appivoiser le futur. »

MANUEL À L'USAGE DES PARENTS DONT LES ENFANTS REGARDENT TROP LA TÉLÉVISION

Serge Tisseron – Bayard – 2004



« Accompagner nos enfants dans leur découverte des images n'est plus un choix, mais une nécessité. Ils sont en effet plongés dans ce monde de plus en plus tôt, par les livres, les panneaux publicitaires, et bien entendu la télévision. Et que les parents parlent ou se taisent, c'est toujours à partir de leurs réactions que les enfants construisent leurs premiers repères.

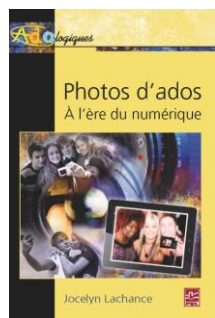
Comment les aider à bien remplir ce rôle essentiel ? Serge Tisseron répond ici aux questions de Brigitte Canuel, celles que se posent tous les parents. Du ventre de la mère à l'adolescence, de l'album de photographies familiales aux jeux vidéo, de la violence télévisuelle à la première séance de cinéma, **comment protéger nos enfants au mieux sans nuire à leur curiosité ?**

Ce manuel ne se contente pas de donner une liste de réponses, il propose aussi des pistes – et des mises en garde – originales pour que parents et enfants profitent ensemble des images. Car c'est pour eux une formidable occasion de rester proches ! »

PHOTOS D'ADOS À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Jocelyn Lachance – PUL – 2013

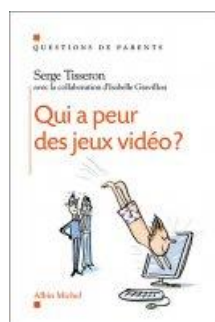
Disponible à Cinéma Parlant



« C'est bien connu : la jeune génération d'aujourd'hui est la première à avoir grandi sous l'œil de l'appareil numérique avec autant d'intensité, mais aussi avec un appareil personnel dans les mains. D'ailleurs, il semble que rien n'échappe à l'œil de ces appareils numériques manipulés par les jeunes : ni les relations sexuelles, ni les épisodes de défonces, pas plus que les bagarres ou les agressions... Or, avant de comprendre les risques liés aux usages numériques, il importe de saisir comment il joue un rôle dans la vie des plus jeunes depuis quelques années. A partir du discours de jeunes adultes au sujet de leur adolescence, **cet ouvrage montre comment les usages de cet appareil s'inscrivent dans le contexte plus large d'une jeunesse hypermoderne aux prises avec des questionnements traditionnels : comment s'autonomiser ? Comment rencontrer l'autre ?** »

QUI A PEUR DES JEUX VIDÉO ?

Serge Tisseron – Albin Michel – 2008



« [...] Pour beaucoup d'enfants, ces jeux ne sont plus des mondes, ils deviennent le monde. Du coup, certains parents finissent par les voir comme un monstre tapi derrière l'écran familial, prêt à dévorer leur progéniture ! On parle même d'addiction... sans voir que ces jeux sont aussi très riches pour les enfants.

Serge Tisseron aide ici les parents à y voir plus clair :

Quelles compétences les jeux vidéo développent-ils ? En quoi aident-ils l'enfant à surmonter ses soucis ? Comment savoir s'il est « accro » ? Que faire pour le décrocher de son écran ? Comment prévenir les excès avant l'adolescence ?

La culture de nos enfants passe désormais par les jeux vidéo. **Leur passion pour ces nouveaux espaces n'est pas un problème médical, mais éducatif et pédagogique. C'est pourquoi il est essentiel que les parents s'y intéressent.** »

SELFIE : un nouveau regard photographique

Bertrand Naivin - L'Harmattan - 2016

Disponible à **Cinéma Parlant**



« Il est devenu commun de considérer le selfie comme un autoportrait photographique. Et pourtant, le passage du self-portrait au selfie révèle un nouveau regard photographique. L'image de soi devient alors dialogique et permet au Petit Poucet 2.0 que nous sommes de garder la trace de lui-même dans un présent menacé par le terrorisme, et face à un futur annoncé comme apocalyptique.

Le selfiste ne se sonde plus, il ne se présente plus à l'autre qui regardera plus tard la photographie ; il se vérifie.

Cet essai se propose d'analyser l'obsession de rester avec soi à travers les trois grands moments photographiques que furent l'apparition de Kodak, du Polaroid et du smartphone. »