

Cycle élémentaire
Année scolaire 2018-2019

Jounieh, le 26 octobre 2018
Réf. : Péd.113/18-19

Chers parents,

Nous vivons dans un monde où les écrans font partie intrinsèques de notre quotidien. C'est la raison pour laquelle, nous aimerions vous attirer l'attention sur **un réel danger qui menace vos enfants : les écrans sous toutes leurs formes** (*smartphone, iPhone, télévision, ordinateur, console de jeux*). Certes, ils peuvent être une source de culture, si vous contrôlez la nature de l'**émission** que visionnent vos enfants ou le **jeu** (si c'est un jeu éducatif) auquel jouent vos enfants, ainsi que sa durée, mais vous ne pouvez être partout à la fois et il est quasiment impossible de contrôler tous les supports visuels qui sont à leur portée et peuvent être plus nuisibles que bénéfiques, selon leur utilisation.

Si vous désirez que votre enfant puisse vous contacter en cas d'urgence, qu'il soit muni d'un téléphone portable de première génération qui n'a qu'une seule fonction, celle de faire ou de recevoir des appels. Veuillez noter que les smartphones sont **strictement interdits au lycée**, notamment à l'élémentaire, en particulier parce que **les conversations sur whatsapp peuvent mener au cyberharcèlement** ou harcèlement virtuel qui peut laisser des séquelles indélébiles sur la victime qui sert de « proie » à ses interlocuteurs. **Il y a des mots « revolver »** qui sont amplifiés dès qu'il s'agit d'un groupe de personnes qui s'adonnent à une partie de ping-pong, à ce niveau-là, et **qui peuvent mener au suicide ou à la violence envers autrui**. Ceci dit, le smartphone et **tous les appareils à support visuel sont à double tranchant** : ils ont une ouverture sur le monde et sa culture, certes, mais c'est cette même ouverture qui représente un réel danger, vu qu'aucune censure n'est instaurée et que par conséquent, elle donne accès à tout, tout le monde et... n'importe quoi, n'importe qui, à travers *Xbox, YouTube*, et toutes les plateformes de ce style qui existent en quantités industrielles. Il est primordial d'initier d'ores et déjà vos enfants aux dangers que comportent tous ces moyens de communication, en sachant que le lycée aborde ces sujets avec les enfants et qu'une **conférence dirigée par Kidproof aura lieu le 25 janvier 2019**, à ce sujet.

À ce propos, le **neuro-psychiatre français, Boris Cyrulnik**, dans un reportage intitulé *Les écrans : une menace pour nos enfants ?* affirme ce qui suit : « Les enfants sont hypnotisés par un *smartphone* et ils sont *addicts* en quelques jours. Ils deviennent *addicts* au *smartphone* qui les hypnotise, qui altère le développement cérébral. **Un smartphone ou un écran n'établit pas d'interaction. Mon écran d'ordinateur ne m'a jamais souri.** Or un enfant ou un bébé a besoin de sentir l'autre. Il a besoin d'apprendre à décoder ces gestes, ces mimiques pour se synchroniser avec l'autre. **C'est vite acquis 3h par jour et s'il y a trop d'écran, il n'apprend pas les interactions.** Il a un **trouble de l'empathie**, donc il est **soumis à ses pulsions**, comme on le voit aujourd'hui chez beaucoup d'adolescents, garçons et filles, qui **ne contrôlent pas leurs émotions** ; et qui **passent à l'acte ou bien contre eux-mêmes ou bien contre les autres.** »

Il en est de même pour les **jeux vidéo** : peu importe le type de jeu vidéo, **le risque de développer une dépendance est toujours présent**. L'équipe du site *naître et grandir* écrit que « de nombreuses études font un **lien entre la violence de certains jeux vidéo et l'éventail de comportements que l'enfant est susceptible d'adopter** par la suite. Le risque lié aux jeux vidéo violents est d'apprendre à l'enfant que parmi les solutions à un problème, plusieurs comportements violents sont possibles et efficaces, et

même valorisants. D'ailleurs, plus le jeu est réaliste, plus l'apprentissage est important, car l'enfant s'identifie facilement au personnage.

Le jeu Fortnite, par exemple, est actuellement un phénomène de pop culture qui irrigue toutes les conversations de cour de récré et des réseaux sociaux. Si le jeu a autant de succès, c'est avant tout parce qu'il est gratuit – moyennant inscription –, et disponible sur (presque) toutes les plateformes possibles : PC, Mac, consoles de salon, consoles portables et téléphones mobiles sous iOS et Android. Et grâce à son système dit de « cross platform », les 125 millions de joueurs enregistrés peuvent s'affronter quel que soit leur support.

Le principe de ce mode de jeu ? Simplissime : une centaine de joueurs en slip sont parachutés sur une carte, à chacun de s'équiper avec l'armement le plus meurtrier et conforme à son style de jeu pour mieux s'entretuer dans la joie et l'allégresse. Le gagnant est le dernier encore debout, celui qui aura survécu aux assauts ennemis, toujours plus intenses et rapprochés à mesure que la carte se réduit à peau de chagrin. S'ils incarnent, en somme, les pendants interactifs les plus populaires du film Battle Royale, réalisé en 2000 par Kinji Fukasaku, ils ne sont pas les premiers du genre.

Les parents et les enseignants se sont dits préoccupés par le fait que les élèves sont distraits et détournés du travail scolaire parce qu'ils jouent à Fortnite.

Pour Marie Danet, psychologue clinicienne spécialisée et maître de conférence à l'Université Charles de Gaulle Lille 3, « il est important de rappeler, en préambule, que cela ne concerne pas tous les élèves. Mais la puissance de la force compétitrice dans Fortnite peut tout à fait happer certains élèves en difficulté dans les apprentissages, qui ressentent alors une valorisation. En conséquence, cette gratification de compétence peut les maintenir dans le jeu, pour retrouver dans Fortnite ce qu'ils n'arrivent pas à atteindre en classe. Il y a là un effet boomerang qui risque d'aggraver les difficultés qu'ils rencontrent par ailleurs. Par essence, l'adolescent est dans l'excès, dans la transgression de l'interdit, le test des limites. Là où il faut s'inquiéter, c'est quand ça se répercute dans les différents cercles de sa vie ou sur sa santé physique. Le jeu n'est pas le problème, mais plutôt un révélateur de ses difficultés en tant qu'individu fragilisé. À travers leurs avatars, les ados peuvent se forger une identité qui leur correspond davantage, poursuit-elle. Fortnite, pour eux, c'est un peu l'idée de correspondre à un autre soi. Les constructions d'avatars numériques sont d'ailleurs parfois utilisées en psychothérapie ayant recours au jeu pour des exercices de renforcement de l'estime de soi. » - extraits de l'article de Julien Foussereau / 14 octobre 2018 / Télérama.

Un autre jeu à partir duquel Fortnite a grandement été influencé est PlayerUnknown's Battleground (PUBG pour les intimes). C'est un jeu qui a popularisé ce principe de « combat à mort » quelques mois auparavant, en s'inspirant lui-même des romans Hunger Games et du film Battle Royale. Mais, à l'inverse du rendu réaliste et anxiogène de son concurrent, Fortnite a choisi de décliner une imagerie « cartoonesque », dénuée d'effusion sanglante. Les armes affichent un design rondouillard et les costumes des joueurs sont souvent rigolos (voire volontairement ridicules). Du coup, le système d'évaluation européen des jeux vidéo, le PEGI, se contente de le déconseiller aux moins de douze ans, alors que PUBG est déconseillé aux moins de treize ans.

La différence la plus notable entre PUBG et Fortnite est évidemment le design. D'un côté, on a PUBG et ses graphismes réalistes relativement détaillés pour un jeu en ligne, et d'un autre, Fortnite qui abore un style plus coloré et « cartoonesque ».

Aussi, la carte de PUBG est beaucoup, beaucoup plus grande que celle de Fortnite. En plus d'être plus vaste, l'île a également une plus grande diversité dans ses paysages. Le choix d'une grande map

par PUBG apporte un élément essentiel au déroulement d'une partie : une pression constante. Ne pas croiser d'autres joueurs pendant plusieurs minutes fait, doucement mais sûrement, grandir le stress et les rares affrontements en sont d'autant plus palpitants. La carte de Fortnite est, quant à elle, plus petite pour le même nombre de joueurs. Inévitablement, les joueurs se croisent plus facilement et il y a rapidement de la baston ! Les parties de Fortnite sont, par conséquent, plus courtes (20 minutes).

Si certains préféreront l'aspect réaliste et sans pitié de PUBG, le déroulement des parties semble tout de même bien lent une fois qu'on a mis les mains sur Fortnite qui propose une expérience de jeu plus fun, plus dynamique, mais aussi moins frustrante dans la défaite. Seul le skill compte et il ne faut pas espérer se cacher pendant toute la durée de la partie pour l'emporter !

Le seul point fort de PUBG et qui peut sembler manquer dans Fortnite est la présence de véhicules. Il faut admettre que se balader dans les plaines sur une moto ou dans un buggy a son charme. Néanmoins, Fortnite compense largement ce manque par la mécanique de construction totalement absente dans PUBG ! Construis des passerelles, des barricades ou même un château si ça te chante. C'est marrant et ça a, mine de rien, un immense potentiel stratégique !

En termes d'audiences et de connexions, PUBG s'est désormais complètement fait dépasser par Fortnite. En attendant de savoir si PUBG pourra survivre au succès de son concurrent, on ne pourra que constater que l'un et l'autre reposent sur le même principe ultra prenant qui entraîne le joueur à redémarrer sans cesse une nouvelle partie. Jusqu'au jour où l'arrivée d'une nouvelle mécanique de jeu encore plus addictive enverra PUBG et Fortnite au cimetière des shooters massivement multijoueurs. – extraits de l'article de Julien Foussereau / 21 avril 2018 / Télérama et extraits de l'article de Cyril / 16 janvier 2018 / Gamezine.

QUE SE PASSE-T-IL DANS LE CERVEAU DE VOTRE ENFANT À CE MOMENT-LÀ ?

« Nécessaire à l'activité normale du cerveau, la dopamine est un messager chimique lié, entre autres, à l'attention, au plaisir et à la motivation. **Lorsqu'un enfant joue à des jeux vidéo pendant une longue période, la dopamine contenue dans son cerveau est alors utilisée.** Par la suite, le cerveau a besoin d'un certain temps pour refaire ses réserves. Comme **le manque de dopamine rend moins attentif, plus émotif et parfois même agressif,** il faut vous attendre à ces comportements lorsque votre enfant a joué pendant une longue période à des jeux vidéo.

Il existe aussi des jeux multijoueurs qui se jouent sur Internet avec des joueurs inconnus, de tous les âges. Ces joueurs peuvent converser entre eux, et comme leurs discussions ne sont pas encadrées, elles pourraient ne pas convenir à un enfant. Il est donc primordial de rester attentif à ce que vit l'enfant. »

Nous tenons à vous signaler que le Lycée libano-allemand se soucie du danger des écrans envers ses élèves et qu'il prend les mesures nécessaires à cet effet, en instaurant un plan préventif, avec la collaboration de ProtectED et de plusieurs professionnels.

Merci de votre attention.

Mireille DIB FARHAT
Responsable pédagogique

P.-S. — Nous nous retrouvons dans l'impossibilité de vous communiquer une version allemande de ce document. Veuillez nous excuser de cet inconvénient qui n'est que temporaire.