

## Tekst 6

### «Plus on aime l'écran, plus on s'embête à l'école»



Quelle place tiennent l'ordinateur, les jeux vidéo ou le téléphone dans la vie des jeunes? Depuis deux ans, des chercheurs du CNRS, dirigés par la sociologue Dominique Pasquier, mènent une des premières grandes enquêtes européennes sur le sujet.

**Télérama:** *Votre enquête souligne le fossé entre des jeunes de milieu favorisé, pour qui la télé fait partie du paysage mais qui ont aussi accès à d'autres sources d'information, comme l'ordinateur, et ceux qui ne disposent que de la télé.*

**Dominique Pasquier:** Là aussi, comme pour la télévision, il existe 20. Chez les plus aisés, l'enfant trouve conseils et assistance auprès de ses parents, l'ordinateur est intégré dans la vie de la famille et contribue souvent à un renouveau des relations père/fils. On explore ensemble les possibilités de l'appareil. Dans les milieux pauvres, les parents économisent longtemps pour acheter un ordinateur, ils y placent beaucoup d'espoir, avec l'impression que c'est la clé de l'accès au savoir. Mais souvent, à l'usage, l'ordinateur se révèle 21: on l'utilise peu ou simplement comme une console de jeux, une machine à écrire. L'ordinateur se voit le plus souvent placé dans la chambre de l'enfant, qui doit se débrouiller seul s'il veut apprendre à l'utiliser.

*Que se passe-t-il du côté des filles?*

**D.P.:** Les filles s'intéressent moins que les garçons à l'ordinateur et aux jeux vidéo. Il est trop tôt pour tirer les conclusions définitives de notre enquête, mais il semble que l'on aille dans le sens d'une séparation des activités selon le sexe. Ces vingt ou trente dernières années, la télé a joué un rôle 22: même si les hommes et les femmes, les parents et les jeunes ne s'intéressent pas systématiquement aux mêmes programmes, ils regardent certaines émissions ensemble, ils en parlent. Or, aujourd'hui, c'est la fin des médias communs à tous. On voit apparaître un pôle féminin autour de la télé et du téléphone, un pôle masculin autour de l'ordinateur et des jeux vidéo.

L'ordinateur et les jeux vidéo favorisent 23. Cela vaut surtout pour les garçons. Ils vont l'un chez l'autre pour jouer, ils se passionnent pour la presse spécialisée, ils s'échangent toutes sortes de jeux. Un vrai joueur de jeux vidéo, même s'il passe des heures devant l'écran, n'est pas du tout solitaire, il a au contraire beaucoup de relations.

*On a l'impression d'une 24 entre des enfants assez traditionnels qui ne se passionnent pas pour les nouveaux médias ni pour la télé, qui lisent et aiment l'école, et les enfants très à l'aise avec plusieurs sources*

*d'information. Et qui, par contre, s'intéressent peu à la lecture, à l'école.*

**D.P.:** On voit se dessiner une tendance très nette: plus on consomme de médias, qu'il s'agisse de la télé ou de l'ordinateur, plus on 25 à l'école. Ceux qui aiment l'école, ce sont les lecteurs de livres. Les jeunes qui regardent peu la télé lisent davantage de livres, même si on peut évidemment aimer la télé et lire, regarder des débilités quand ils rentrent chez eux et être bons à l'école! Mais en règle générale les adolescents qui passent moins d'une demi-heure par jour à regarder la télé vont consacrer aussi peu de temps à l'ordinateur, aux jeux ou à Internet...

*Il y aurait donc des jeunes peu attirés par les écrans en général et d'autres très attirés?*

**D.P.:** Il semble qu'une partie des jeunes aient trouvé dans les nouveaux médias quelque chose

que l'école ne leur donne pas. Beaucoup d'hypothèses sont possibles. L'engagement physique devant sa console de jeux est bien différent de celui que demande 26. On peut penser que les jeux et l'ordinateur développent des processus mentaux complètement différents de ceux que nécessite l'enseignement. Pour ce qui est des jeux vidéo, on doit explorer, découvrir au hasard, même s'il y a des codes, tout semble ouvert, tandis que l'école est un univers tout différent, beaucoup plus strict. L'idéal, évidemment, est d'être à l'aise dans les deux univers. Ce qu'on apprend à l'école, la «culture générale» est une culture commune. Les jeux vidéo, eux, ne constituent pas une culture commune. 27, l'intérêt que l'on éprouve pour eux diminue vite, au-delà de 14 ans. Il faut bien, alors, trouver quelque chose à faire...

«Télérama»

## ■ Tekst 6 «Plus on aime l'écran, plus on s'embête à l'école»

*Kies bij iedere open plek in de tekst het juiste antwoord uit de gegeven mogelijkheden.*

- 1p **20** ■
- A un désordre familial
  - B un problème technologique
  - C un vrai préjugé
  - D une injustice sociale

- 1p **21** ■
- A assez coûteux
  - B bien pratique
  - C décevant
  - D simple

- 1p **22** ■
- A douteux
  - B émancipateur
  - C modeste
  - D unificateur

- 1p **23** ■
- A l'ambition
  - B l'intelligence
  - C la créativité
  - D le contact

- 1p **24** ■
- A coopération
  - B ressemblance
  - C séparation

- 1p **25** ■
- A s'amuse
  - B s'ennuie
  - C s'habitue
  - D se fait entendre

- 1p **26** ■
- A Internet
  - B la télé
  - C le sport
  - D le système scolaire

- 1p **27** ■
- A D'ailleurs
  - B Par conséquent
  - C Par exemple
  - D Pourtant