

AG AMOMA 53

« Vivre dans un monde hybride », le nouveau défi des générations

Vendredi 10 avril, l'Amoma (Association des membres de l'ordre du mérite agricole) de la Mayenne a tenu son assemblée générale à Laval. Au-delà des bilans statutaires, l'évènement a proposé une réflexion sur le rapport des jeunes au numérique, afin d'aider les aînés à mieux comprendre ce monde virtuel.



Stéphane Blocquaux, docteur en sciences de l'information et de la communication, est intervenu sur le rapport des jeunes au numérique, à l'invitation de l'Amoma.

C'est un « *sujet de société qui interpelle* ». Par ces mots, Jean-Paul Goussin, président de la section mayennaise de l'Amoma, a ouvert la conférence suivant l'assemblée générale de l'association, le 10 avril, au Crédit Agricole à Laval. Le constat de départ résonne comme une inquiétude partagée par de nombreux aînés. « *On a tous plusieurs écrans et on ne peut pas s'en passer* », souligne le président. Mais face à cette accélération, « *on a le sentiment que les choses deviennent compliquées et parfois un peu dangereuses* ». Pour éclairer ce sujet, l'association a invité Stéphane Blocquaux, docteur en sciences de l'information et de la communication à l'UCO d'Angers (49). Se définissant lui-même comme un

anthropologue du numérique, il a dressé le portrait de ce qu'il appelle « *la mutation anthropologique* ».

« S'échapper du monde réel »

Aujourd'hui, la fracture générationnelle est énorme. Pour les plus âgés ayant connu un monde avant le numérique, l'omniprésence des écrans est parfois difficile à concevoir. « *Le bonheur est dans le virtuel pour les nouvelles générations, loin de la nature mais rien de naturel* », décrypte le conférencier. Si autrefois un enfant forgeait son estime de soi dans un seul monde, il doit désormais le faire dans deux dimensions : le réel et le virtuel.

Le virtuel agit d'ailleurs très souvent comme un refuge.

L'intervenant invite à faire preuve d'empathie : « *On entend que les jeunes sont agressifs, mais regardez le monde qu'on leur propose.* » Les jeux vidéo et les avatars notamment deviennent un moyen de « *s'échapper du monde réel* », perçu comme trop anxiogène. Mais ce refuge a ses failles. « *Tous les problèmes de l'extérieur arrivent à la maison* », à commencer par le cyberharcèlement. L'hyperconnexion peut mener, à terme, à ce que l'enseignant nomme le « *nétaholisme* », une véritable cyberdépendance aujourd'hui très prise au sérieux.

« C'est impossible de couper »

Cette perte de contrôle se manifeste à travers les

jeux vidéo. Dans les univers virtuels, il n'y a plus de bouton pause. « *C'est impossible de couper, le jeu va avancer sans le joueur, avec un risque de bannissement s'il n'est pas toujours présent.* » Les jeunes perdent la notion du temps. Le constat est sans appel, « *les jeunes ne comptent plus le temps numérique* ». Et cela n'est pas sans conséquences : de plus en plus d'élèves, épuisés, dorment sur les tables.

Si les jeux classiques font perdre la notion du temps, les casques de réalité virtuelle (VR), en trompant tous les sens, illustrent le double visage de ces technologies. Capables de faire perdre leurs repères aux plus jeunes, ils ne sont pas à diaboliser. « *Le virtuel a aussi des vertus pédagogiques et instructives* », assure Stéphane Blocquaux.

« Rien ne s'efface sur Internet »

Outre la santé, les écrans exposent la jeunesse à de multiples menaces. D'une part, par ce qu'elle subit : « *55 % des jeunes ont déjà été confrontés à des images problématiques par inadvertance, que ce soit au racisme, à la nudité, etc.* » D'autre part, par ce qu'elle produit. Le sentiment d'impunité pousse à des dérives graves, allant des simples téléchargements illégaux jusqu'à des jeux très violents se rapprochant de l'apologie du terrorisme ou

des simulateurs d'agressions. « *La violence monte souvent d'un écran* », alerte Stéphane Blocquaux.

À cela s'ajoutent la pression des réseaux sociaux et la quête de célébrité. Mais cette visibilité a un prix : la traçabilité. « *Rien ne s'efface sur Internet.* » Des sites compilent toutes les traces numériques d'une personne, devenant un critère de sélection majeur pour les recruteurs. Une simple erreur de jeunesse, publiée sous le coup de l'impulsion, peut ainsi refaire surface des années plus tard. Des dérapages virtuels peuvent devenir de véritables obstacles pour l'emploi.

Les jeunes ne sont pas les seules cibles. Interpellé par une personne du public sur les récentes arnaques liées aux impôts, l'expert a tenu à rassurer : « *Il faut être vigilant, pas paranoïaque. C'est quand on demande de faire une manipulation qu'il y a un danger. Ce n'est pas la machine, c'est la manipulation humaine. La règle d'or est de se dire : je ne livre pas mes identifiants à distance.* »

« Allez discuter avec eux »

Face à tout cela, quelles sont les solutions ? Une « *veille parentale numérique s'impose* » : mettre en place un contrat clair, limiter les horaires, utiliser des logiciels de contrôle. « *Quand on dit non, on n'est pas des méchants parents ou grands-parents, il faut juste leur faire réaliser le temps qu'ils y passent* », analyse Stéphane Blocquaux.

La clé reste de ne pas juger, mais de faire un pas vers l'autre. « *Allez discuter avec eux, intéressez-vous à leurs jeux. Plus ils penseront que leur culture est respectée, moins ils seront agressifs.* » Une invitation au dialogue pour apprendre, ensemble, à « *vivre dans un monde hybride* ». C'est une manière pour ces aînés, parfois démunis, de retrouver leur rôle de repère et de prouver que la fracture numérique n'est pas une fatalité, mais un défi que la famille peut relever ensemble.

EUGÉNIE DOYEN



Le bureau de l'Amoma lors de l'AG du 10 avril : Christiane Denance (secrétaire adjointe), Jean-Paul Goussin (président), Florence Désillière (conseillère régionale), Hubert Raimbault (trésorier).