

Magazine → Numérique

Ces écrans qui les gouvernent

Éducation

De plus en plus nombreux à demander de l'aide, désarmés face à la présence tentaculaire des écrans. Anne Peymirat, coach parental, publie *Débranchez vos enfants ! À l'intention des parents*.

INTERVIEW

Roxane Pouget

roxane.pouget@centrefrance.com

Vous avez répété vingt fois à votre ado d'éteindre son portable avant de passer à table. Auparavant, vous aviez bataillé ferme pour les devoirs. Dès le matin, subtilisé la télécommande à la petite dernière qui grugeait avec son petit déj' devant les dessins animés. Au passage, vous vous êtes égaré devant les clichés en bikini de votre cadette sur son compte Facebook en dépit de vos avertissements. Au bord de la crise de nerfs ? Évitez la panique grâce à Anne Peymirat, coach parental, qui publie *Débranchez vos enfants !* Paroles d'experte.

■ **Quel est le problème fondamental posé par les écrans ?** Leur omniprésence. Plus il y en a, plus l'enfant est tenté, plus il y passe du temps. Dès lors, lui demander d'arrêter devient un problème. Depuis une dizaine d'années, l'on me demande de plus en plus de traiter ce sujet dans mes consultations : comment mieux gérer les écrans à la maison ? Une



TENTATION. L'écran c'est trop tentant pour laisser l'enfant se débrouiller seul et miser sur la confiance. Surtout à l'heure des devoirs ! PHOTO LA MONTAGNE

source de difficultés croissante pour les parents constatée de manière directe lorsqu'il s'agit d'en limiter l'utilisation. Ou indirecte quand apparaissent des problèmes scolaires liés au manque de temps consacré aux devoirs ou au défaut de concentration.

■ **Leur pouvoir d'attraction ?** La diversité des propositions. Quels que soient les centres d'intérêt de l'enfant, il trouve une offre répondant à sa demande. Ludique, facile d'accès et dédiée à son âge. Qui satisfait aussi bien les tout petits avec des dessins animés que les enfants scolarisés avec des séries, des jeux... Enfin, les ados

et leur besoin d'appartenance et d'identification au groupe sur les réseaux sociaux. Sans oublier les consoles et les jeux vidéo qui séduisent, notamment, les garçons.

■ **Quel danger majeur ?** La tension engendrée au sein de la famille. En conséquence, la qualité de la relation à l'enfant en pâtit. En ce qui concerne les dangers liés à l'usage, l'impact sur les résultats scolaires pour les plus grands mais aussi les plus petits. Trop de temps consacré à l'écran ne les aide pas à développer leurs capacités. Il faut également retenir les effets néfastes sur le sommeil. Utiliser les écrans tard le soir affecte

la qualité du repos, donc le comportement de l'enfant. Aussi, les cas de harcèlement, les mauvaises rencontres...

■ **Les avantages ?** L'amusement. Et tous les parents ont envie que leurs enfants s'amuse. C'est aussi une source d'apprentissage formidable et de découverte en dehors du cercle familial. Un outil qui, par ailleurs, peut être au service de la famille et des échanges, en abrogeant la distance par des échanges de photos ou de conversations. Partager des centres d'intérêt à travers la pratique de jeux en commun.

■ **Une verrue dans la mis-**

■ **Un coach pour les parents, un paradoxe ?** Davantage absorbés par leur activité professionnelle, et sensibles aux diverses publications concernant leur mission, les parents sont aujourd'hui plus ouverts à l'idée de prendre une aide extérieure d'autant que la charge éducative se complique. L'objectif de mon approche est de les amener à réfléchir et de leur redonner un rôle central dans le respect de leurs convictions. ■

REPÈRES

Parution

Débranchez vos enfants ! Les clés pour trouver le bon équilibre ! First & Éditions. 189 pages, 9,95 €

Auteur

Diplômée d'HEC, Anne Peymirat est coach parental et a créé l'agence « Parentalité-Conseil et Formation. » Elle intervient auprès de grandes entreprises dans leur démarche de parentalité.

Guide

L'ouvrage d'Anne Peymirat est préfacé par Serge Tisseron, psychiatre. Spécialiste du numérique, membre depuis 2015 de l'Académie des technologies. Ce guide, structuré en trois parties, a pour objectif de permettre au parent de trouver des informations pour mieux appréhender les écrans (études scientifiques, sites, témoignages) ; d'identifier ses propres règles en phase avec ses convictions ; d'apprendre avec des recommandations simples et des exemples comment les faire respecter sans heurt.



Jeux vidéo

Jouez dans votre canapé et dans le train avec la Switch

Avec la nouvelle console deux en un de Nintendo, vendue depuis le 3 mars autour de 300 €, continuez votre partie où vous voulez.

Fini le temps où, installé dans votre canapé, vous deviez arrêter de jouer en raison d'un rendez-vous. Dans le meilleur des cas, vous deviez changer de support et lancer une autre partie.

Avec la Switch, il suffit de prendre la tablette installée dans un socle branché à un téléviseur, pour emmener avec vous la Princesse Zelda ou Mario dans le train, le bus ou chez le médecin. L'autonomie varie alors de trois à six heures.

Le passage d'un mode à l'autre se fait automatiquement. Il faut juste appuyer sur trois boutons pour que le changement s'opère si vous jouez. Vous pouvez également la poser sur une table grâce à un

trépied. Les deux manettes, qui pourraient en gêner certains par leur petite taille, peuvent se clipser sur les côtés de la tablette, mais également être assemblées pour ne former qu'un seul joystick. Elles contiennent un détecteur de mouvements alors que celle de droite possède en plus une caméra infrarouge. Ainsi, elles peuvent s'utiliser à la manière des Wiimotes de la Wii, en faisant de grands gestes.

Démarrage en trombe

La prise en main de cette console hybride, au design sobre et soigné, est très facile. Elle bénéficie d'une interface claire et intuitive. Sa principale limite réside dans ses capacités graphiques, loin de rivaliser avec la PS4 de Sony ou la Xbox One de Microsoft. En revanche, en mode nomade, elles sont excellentes grâce à l'écran tactile de



HYBRIDE. Le passage d'un mode à l'autre est quasi instantané.

6,2 pouces (13,5 x 7,5 cm).

La Switch marque pour Nintendo le retour des cartouches, un format plus solide et plus facile à transporter que les CD. Elles sont d'ailleurs à peine plus grandes qu'une carte mémoire d'appareil photo.

Même si elle a réalisé un

démarrage en trombe en France (105.000 exemplaires en quatre jours), il faut encore attendre pour savoir si les joueurs ont définitivement adopté ce concept de console de salon portable. À moins que ça ne soit l'inverse. ■

Benjamin D'Hainaut
Twitter : @Benja89D

Zelda toujours plus haut

Pour son lancement, la Switch dispose d'un candidat sérieux au titre de jeu de l'année 2017.

Tout est gigantesque dans « The Legend of Zelda : Breath of the Wild » : l'intrigue, les missions, les décors ou encore le monde ouvert dans lequel on peut passer des dizaines d'heures. Le jeu donne un tel sentiment de liberté que vous aurez l'impression d'écrire votre propre scénario. Se déplacer à cheval, en surfant sur son bouclier ou en volant avec un mini-delta-plane est très grisant. Et faire la cuisine devient ludique.

Les quelques imperfections graphiques, dues



essentiellement aux limites techniques de la console, sont vite balayées par le souffle épique et la direction artistique. La technique du cell shading pour les graphismes, qui fait ressembler le jeu à un dessin animé, renforce son côté onirique. Incontournable. ■

B. D'H.

« The Legend of Zelda : Breath of the Wild » (Nintendo), sur Switch et Wii U (70 €).