



Gameplay, Cybermanie, Blogosphère, etc.

“Virtuel addict”

“ Jeux vidéo, chat, blog,... si des dangers existent pour ceux qui en deviennent accros, il faut raison garder, comprendre que nombre de joueurs, chatteurs, lewebloguers, y trouvent le moyen de se forger une image de soi jusque là défailante, et mesurer, surtout, combien la culture du virtuel annonce de nouvelles façons de penser et d'agir. Saisir, en conséquence, le formidable enjeu que représente, pour chacun de nous, l'apprentissage de ces “machines à rêves”, ...y compris la capacité de savoir leur résister.

Olympio propose une réflexion sur le sujet à l'heure où le concept d'addiction au virtuel prend forme, et le fait en direction d'un large public en usant - comme cette équipe sait le faire - de l'interactivité et de créations visuelles... inspirées par les aventures de Don Quichotte chez qui la lecture compulsive des livres de chevalerie avait éradiqué la perception du réel. ”

Michael STORA Psychologue et psychanalyste,
co-fondateur de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH),
auteur de “Guérir par le virtuel” (Presses de La Renaissance).

Présentation lors du colloque
JEUNES PARENTS MÉDIAS
de la Fédération Nationale
des Écoles des Parents
et des Éducateurs.



Les débats portent sur l'impact psychique de la banalisation des “machines à rêves” (consoles et jeux “on line”, chats et MSN, web et blogs, mobiles et smartphones,...) et sur les effets possibles : positifs autant que négatifs.

On s'interroge sur ce qui peut être à l'origine d'un usage compulsif et en quoi, cela peut être révélateur de souffrances et de difficultés.

Loin de tout lamento anti-technique, les vertus du recours à l'imaginaire sont relevées : esprit

de découverte et capacités d'observation, mémorisation, aide à l'analyse,... et, surtout, insertion salutaire dans un univers en pleine mutation.

Les parents et éducateurs, souvent trop étrangers à cet univers, sont incités à rejeter les attitudes de démission ou de diabolisation, au profit d'un rôle de modération et d'orientation, et à mesurer combien leur implication peut les aider eux-mêmes à mieux appréhender une culture numérique en devenir.

Citoyenneté, droits et devoirs, laïcité, éducation routière, promotion de la santé, prévention des toxicomanies, des comportements à risques, des incivilités et de la violence, mise en cause des attitudes racistes ou sexistes, insertion professionnelle, construction européennes, sensibilisation à l'environnement, accompagnement parental, etc.

42 OUTILS D'ANIMATION COLLECTIVE

Documentation gratuite et tarifs sur simple demande par mail
ou : 24 rue Lapostol 92150 Suresnes - Fax : 01 42 04 01 80