

Téléphone Maison

Les extra-terrestres : en voilà un sujet qui interroge, fascine et passionne l'humain depuis longtemps – peut-être même depuis toujours. On les imaginait tout verts ou en poulpe, ou les deux en même temps, pourquoi pas ! Ils traverseraient l'espace à bord de soucoupes volantes. Nous les attendions le nez pointé en scrutant le ciel. Mais ce n'est pas par là qu'ils ont fait leur entrée dans notre réalité. C'est dans nos maisons, derrière la porte fermée de leur chambre, que nous les découvrons ! Non pas traversant le ciel dans un vaisseau spatial – mais allongés sur leur lit, un téléphone à la main, connectés au Cloud !

Les Enfants Téléphone sont, à plus d'un titre, les véritables extra-terrestres pour leurs parents, grands-parents et arrière-grands-parents ! Enfants de leurs parents bien sûr, ils sont aussi les enfants du numérique. De cette technologie galopante, ils maîtrisent tous les codes, les langages, les raisonnements mêmes. Ils vivent autant – si ce n'est plus – du côté du virtuel que du réel. On les entend d'ailleurs souvent utiliser l'expression IRL (phonétiquement, on entend « irréel » alors qu'en réalité cela signifie *In Real Life*) pour préciser qu'ils parlent de quelque chose qui est dans la vie réelle. Aujourd'hui la distinction est nécessaire car il existe bel et bien deux mondes : le réel et le numérique.

Le voyage se fait à bord d'un smartphone. Il en existe de plusieurs modèles, de plus en plus sophistiqués, de plus en plus performants – de véritables bolides qui traversent l'espace géographique et l'espace-temps comme une sorte de téléportation. Les E.T sont à la fois en famille et ailleurs, connectés à un objet qui les garde à la maison mais qui les emmène aussi loin, trop loin de chez eux et de leurs parents. Un peu à la façon d'un transformer, ils revêtent des skins (avatars) aux multiples pouvoirs pour incarner des personnages de jeu. Ils connaissent bien mieux les univers virtuels que le

monde dans lequel ils sont censés vivre.

Cette réalité-là – la vie réelle, le monde – effraie les adolescents de par ses contraintes, ses limites et ses frustrations. Alors ils se réfugient dans leurs espaces numériques. La seule chose qui les motive est de rentrer à la maison directement après les cours et de s'enfermer dans leur chambre et dans leurs écrans : un intérieur à l'intérieur d'un intérieur, pendant 5 heures par jour en moyenne. Depuis leur lit ou leurs fauteuils de gamer, ils engloutissent du contenu numérique comme un bébé ingurgiterait son biberon. Ils se remplissent pour combler le vide, l'ennui – comme ils disent. Car s'il est un mot qui revient très souvent dans leurs propos quant à leur besoin d'utilisation des écrans, c'est bien celui-là : l'ennui. Nos jeunes s'ennuient dans une vie où il faut faire des efforts et ne pas maîtriser le temps qui la rythme. La frustration leur est insupportable. Tant qu'à être perdus dans le monde réel, ils choisissent de s'égarer dans des univers pixelisés qu'ils dirigent depuis leur écran tactile ou leurs manettes.

À leur décharge, les E.T ont pour la grande majorité des parents eux-mêmes très utilisateurs d'écrans – pour leur plaisir et pour le travail aussi. Le télétravail montre aux E.T le spectacle de parents scotchés durant des heures, jours et parfois nuits devant leurs écrans. Des parents serviables et corvéables à merci – des esclaves de leur écran pour la bonne raison de travailler. Aujourd'hui, les jeunes revendiquent, au même titre que leurs parents, l'accès aux écrans. Les parents sont à court d'arguments, se sentant coupables et impuissants de présenter un tel exemple à leurs enfants.

Enfants du numérique, il est incontestable que nos jeunes maîtrisent les écrans mieux que leurs aînés. Ils excellent même. De cette aptitude naturelle, ils revendiquent auprès de leurs parents le droit à l'utilisation de leurs écrans sans limites. Ils ne comprennent pas pourquoi se voir fixer un

temps restreint, un contrôle parental – alors qu'ils sont les maîtres des écrans et leurs parents de médiocres connaisseurs. De cette conviction, les E.T ont pris le pouvoir à la maison, mettant en échec toute tentative parentale de limitation. Ils savent réinitialiser les box, ce qui leur permet de faire sauter les programmations de restriction et déverrouiller les codes secrets. Ils ne font pas l'économie du chantage – ne plus se rendre au collège ou au lycée en cas de suppression de leur téléphone, casser des objets dans la maison, insulter leurs parents ou avoir des gestes violents. Le terrorisme extra-terrestre est entré dans les foyers.

Il est temps de se ressaisir ! Qui achète le téléphone ? Qui paie le forfait ? Qui paie l'abonnement internet ? Certainement pas les enfants. Ce sont les parents qui sont les propriétaires de cet objet et de ses fonctionnalités. Comment est-il possible alors que ce soient les enfants qui dictent les règles et se posent en maîtres, réclamant leur téléphone comme un dû ? Comment comprendre aussi l'amputation dont les adolescents accusent leurs parents lorsqu'on leur retire leur écran – alors qu'ils ont, heureusement pour la grande majorité, la chance d'être des jeunes en bonne santé et pourvus de tous leurs membres ? Il est temps – et plus qu'urgent – de remettre de la réalité et de la raison au sein de nos foyers. Car tout cela, au-delà de la situation d'addiction, laisse entendre une grande problématique de parentalité, de relation et de position parents-enfants.

Rappelons aussi que le téléphone portable est en général remis à l'enfant par le parent pour son entrée en sixième – moment où il acquiert l'autonomie de se déplacer seul pour aller au collège et en revenir. Le parent est ainsi rassuré d'être connecté à son enfant et de savoir où il est en temps réel. Les adolescents ne traînent plus en bande après les cours – ils errent pour jouer en réseau sur leur écran depuis la maison. Les parents ne perdent plus leurs enfants dans la rue, mais dans leur maison ! À une pièce près, ils n'ont jamais été

si loin d'eux. La question n'est pas comment les faire rentrer chez eux – mais comment les en faire sortir pour retrouver la réalité.