

Contributions fribourgeoises en psychologie
Volume 8

Patricia M. Greenfield – Jean Retschitzki

L'enfant et les médias

Les effets de la télévision,
des jeux vidéo et des ordinateurs

ÉDITIONS UNIVERSITAIRES FRIBOURG SUISSE

Traduit partiellement de l'anglais par Jean Retschitzki

Originally published in English by William Collins Sons & Co. Ltd.
under the title: Mind and Media

© Patricia Marks Greenfield 1984

The Author asserts the moral right to be identified as the Author of this work.

Publié avec l'aide du Conseil de l'Université de Fribourg Suisse
et du Rectorat de l'Université de Fribourg Suisse

Les originaux de ce livre,
prêts à la reproduction,
ont été fournis par le co-auteur.

© 1998 by Editions Universitaires Fribourg Suisse
Imprimerie Saint-Paul Fribourg Suisse

ISBN 2-8271-0812-7
1422-4240 (Contrib. frib. psychol.)

Table des matières

Avant-propos	9
Préface	11
1 Les médias électroniques	15
Le message du média	17
2 La compréhension des films et de la télévision	21
L'acquisition de l'alphabetisation télévisuelle	25
Utilisation des formes et formats de la télévision pour améliorer l'apprentissage...	28
Connaissance de formats plus complexes	29
3 Télévision et apprentissage	31
Mouvement et apprentissage	31
Habiletés spatiales	34
Ajuster la télévision à l'enfant	35
Un paradoxe	37
4 Télévision et réalité sociale	39
Les stéréotypes sexuels	39
Groupes minoritaires	43
Images d'autres pays	44
L'impact d'un seul film	44
Reconnaissance des personnages et identification	46
Connaissance, sentiment et comportement	47
Apprendre à devenir un consommateur	49
La télévision en tant que réalité	50
Ce que les parents peuvent faire	52
Ce que les écoles peuvent faire	53

5 Utilisation de la télévision pour l'éducation compensatoire... 55

Sesame Street et les enfants défavorisés	56
The Electric Company: enseignement de la lecture	57
Télévision, interaction avec un adulte, et fossé culturel	59
Télévision et éducation au Niger	59
Compatibilité culturelle	60

6 Comparaison de l'écrit, de la radio et de la télévision 63

L'écrit et les processus intellectuels	64
Alphabétisation et interaction sociale	66
Comparaison de l'écrit, de la radio et de la télévision	67
Différences de style verbal	68
Les médias et nos sens	71
Le sens intérieur: l'imagination	73
Impulsivité par opposition à réflexion et persévérance	76
Implications pour l'enseignement et la socialisation	77

7 Jeux vidéo 79

La popularité des jeux vidéo: lien avec la télévision	80
D'autres raisons pour l'attrait des jeux vidéo	82
Le problème de la violence	83
Aptitudes nécessaires pour les jeux vidéo	85
Des défis hiérarchisés	96
Jeux du futur	97

8 Ordinateurs 101

Liens avec la télévision	101
Logiciels d'apprentissage	103
Traitement de texte	108
Programmation	115
Perspectives	120

9 Enseignement multimédia 121

Influencer la manière de regarder la télévision à la maison	122
La télévision à l'école	123
La télévision au service de l'imprimé	125
Plaidoyer pour l'enseignement multimédia	128
Les nouvelles technologies vidéo	133
L'enfant comme producteur	134
Conclusions	136

10 Nouvelles données sur les jeux vidéo 139

Bref historique	139
Jeux vidéo et ordinateur	141
Différents types de jeux	142
Effets des jeux vidéo	146
Que peuvent faire l'école, les parents ?	157

11 Nouvelles tendances dans l'utilisation des ordinateurs 161

Evolution ou révolution ?	162
Diversité des applications pédagogiques	163
Nouveaux développements dans les applications	165
Télématique, messagerie, réseaux	169
Hypertextes / hypermédias	175
Effets de l'utilisation de l'ordinateur	179
Conclusion	182

12 Environnement médiatique 183

Télévision et vidéo	184
Jeux et jouets	191
Les clips vidéo	194
Alphabétisation aux médias	196
Réseaux - World-Wide-Web	197
Multimédia	201
Conclusion	203

Références 205**Index des auteurs 223****Index des matières 229**

Avant-propos

Le livre de Patricia Greenfield, publié sous le titre «Mind and media», a rencontré un succès important dans le monde anglo-saxon, et il a ensuite été traduit en plusieurs langues (italien, allemand, espagnol, portugais, japonais, etc.), mais n'avait jamais été publié en français.

Le succès rencontré par cet ouvrage s'explique en premier lieu par le fait qu'il traite de manière simple des questions importantes relatives à l'effet des différents médias sur les enfants et les adolescents, questions qui, après avoir surtout préoccupé les pays anglo-saxons où les médias électroniques se sont développés plus rapidement, sont depuis plusieurs années discutées également dans les pays francophones. Comme l'ouvrage était destiné à un large public, incluant aussi bien les parents et les enseignants que les spécialistes des sciences de l'éducation, la barrière de la langue a constitué un obstacle certain, empêchant ainsi de nombreuses personnes de prendre connaissance d'un point de vue original sur ces problèmes d'un grand intérêt. Nous sommes donc heureux de pouvoir enfin combler cette lacune et présenter cet ouvrage au public francophone.

Mais en préparant cette traduction nous sommes arrivés à la conclusion qu'il était indispensable d'actualiser le contenu, vu la vitalité du domaine qui a connu des évolutions impressionnantes au cours des dernières années. Parmi les plus significatives on peut mentionner l'émergence dans le grand public de la communication par les ordinateurs (Internet, World Wide Web) préparant le terrain pour les autoroutes de l'information, l'apparition des ordinateurs multimédias et les premières expériences de réalité virtuelle.

Nous avons donc décidé de ne pas toucher aux neuf chapitres originaux, si ce n'est en actualisant les références bibliographiques dans la mesure du possible; ces chapitres font l'objet de la première partie de ce livre. La deuxième partie est formée de trois nouveaux chapitres qu'il nous a semblé utile d'ajouter pour traiter des évolutions récentes dans les domaines où cela s'imposait. Ces chapitres concernent respectivement les jeux vidéo, qui ont connu en dix ans des évolutions spectaculaires (chapitre 10), l'ordinateur, dont les modèles d'aujourd'hui n'ont qu'une faible ressemblance avec les premiers micro-ordinateurs des années 80 (chapitre 11), et divers aspects des

relations entre les médias et la réalité sociale, que nous avons regroupés sous le terme général d'environnement médiatique (chapitre 12). Ces chapitres ont été rédigés en collaboration étroite entre le soussigné et Patricia Greenfield, notamment lors de deux rencontres à UCLA durant l'hiver 95-96; il faut relever que pour le dernier chapitre, l'apport de l'auteur de «Mind and media» a été prépondérant, alors que pour les deux précédents, c'est celui du traducteur qui a été dominant.

Nous espérons que cet ouvrage permettra aux lecteurs de se forger une opinion éclairée sur des questions essentielles de notre temps. La sensibilité des auteurs aux questions culturelles les incite à considérer l'environnement médiatique dans lequel évoluent les enfants et les adolescents comme une nouvelle culture, dont certains aspects sont prometteurs, même s'il faut se garder de susciter des attentes excessives qui ne pourraient qu'être déçues, mais dont les limites et les risques ne doivent pas être sous-estimés. Si ces chapitres pouvaient en outre contribuer à susciter de nouveaux travaux de recherche, l'un des buts de cette publication serait atteint.

Nous tenons à remercier chaleureusement différentes personnes qui, à différentes périodes et de diverses manières nous ont assistés dans la préparation de ce livre. Nous avons bénéficié des réflexions et des suggestions de plusieurs chercheurs de pointe dans le domaine. Michael Cole à San Diego, Doreen Nelson et Yasmin Kafai à Los Angeles nous ont permis d'entrer en contact avec des expériences très intéressantes. Sur le plan technique, Pierre-François Coen a contribué à faciliter le traitement des illustrations; Diego Corti nous a fait profiter de ses connaissances en matière de logiciels; Andrée Mizitrano a assuré avec diligence divers travaux de secrétariat. Enfin Martine Borgognon et Véronique Zbinden ont bien voulu relire de manière critique le manuscrit et se charger avec une grande précision de la réalisation des index. Que chacune et chacun trouve ici l'expression de notre profonde gratitude.

Fribourg, juillet 1998

Jean Retschitzki

Préface

Ce livre représente la conjonction de beaucoup d'aspects de ma vie personnelle et intellectuelle. L'un des fils conducteurs de ma carrière de chercheuse a été la problématique «langage et pensée»: Quelle est la relation psychologique entre le langage et d'autres modes de pensée? Dans le cas de ce livre, la question s'est élargie pour devenir: «Quelle est la relation entre les moyens de communication et le développement de la pensée?»

Au Sénégal, en 1963-64, j'ai eu l'occasion d'observer l'introduction de la scolarisation et de l'alphabétisation dans une culture à tradition orale. Pour la première fois, je ne pouvais plus considérer l'écrit, en tant que moyen de communication, comme acquis, alors qu'il était presque une seconde nature dans ma propre culture. Mes recherches sur les autres médias ont débuté en relation avec l'introduction de programmes radiophoniques pour les enfants sur KPFK, la station de radio Pacifica à Los Angeles. Mes collègues et moi-même avons comparé les effets de la radio avec ceux de la télévision. D'un point de vue théorique, l'écrit et la radio fournissent un cadre naturel pour mettre en évidence la différence introduite par la télévision qui a pris la relève de ces anciens médias pour beaucoup de fonctions. Cette perspective comparative fait l'objet du chapitre 6.

L'invitation à écrire ce livre m'est parvenue au moment où mon fils, Matthew, me faisait pénétrer dans l'ère de l'ordinateur. J'étais curieuse d'apprendre en quoi consistaient les micro-ordinateurs et ce qui arrivait aux enfants qui, comme Matthew, étaient fascinés par eux. J'avais d'abord envisagé un chapitre sur les enfants et la technologie informatique qui aurait constitué une conclusion futuriste à ce livre. Mais le futur est arrivé plus vite que je ne l'avais anticipé; et l'unique chapitre que j'avais planifié a donné naissance à un petit frère. Au fur et à mesure que Matthew me guidait dans le monde des jeux vidéo, ce qui avait été conçu comme une section du chapitre sur l'ordinateur, s'est développé comme un chapitre à part entière.

Ces deux chapitres ont été difficiles à écrire parce je ne pouvais pas les traiter en spécialiste. Dans le domaine des jeux vidéo, il n'y avait même aucun expert que j'aurais pu consulter. Je ne pouvais approcher le sujet que comme une anthropologue arrivant

dans une culture étrangère. Je m'interrogeais sur la nature des motivations et des capacités des enfants appartenant à la culture vidéo/informatique, capacités qui me faisaient défaut, en tant que membre d'une autre culture. Je me demandais pourquoi des savoir-faire si simples et évidents pour mon fils, étaient difficiles et parfois impossibles pour moi. Les réponses que j'ai trouvées figurent au chapitres 7 et 8.

Sans l'aide généreuse que j'ai reçue de différents côtés, je n'aurais pas pu mener à bien ce projet. Durant la recherche, j'ai reçu l'aide importante de: Valeria Lovelace et Mary Smith du «Children's Television Workshop»; Midian Kurland, Jan Hawkins, Samuel Gibbon, Cynthia Char et Karen Sheingold du «Bank Street Center for Center and Technology»; James Levin, un pionnier de la recherche sur les enfants et l'ordinateur au «Laboratory of Comparative Human Development», de l'Université de Californie à San Diego; Sherman Rosenfeld, un spécialiste de l'apprentissage non formel dans le domaine des sciences et de la technologie; et de Thomas Malone, du «Xerox Palo Alto Research Center», auteur de la première recherche expérimentale sur les enfants et les jeux vidéo.

Le plaisir que j'ai éprouvé en écrivant ce livre provient des nombreuses personnes avec lesquelles j'ai pu en discuter. J'ai parlé de la première version avec mon voisin et ami Andy Weiss, réalisateur de films et observateur des médias, qui m'a non seulement soutenu, mais fourni des exemples provocateurs que j'ai intégrés dans les versions ultérieures. Pendant que j'étais en train de rédiger, Matthew suivait un cours de 9ème degré en anglais qui combinait films et littérature. Ce cours, les réactions des élèves à son égard, et les discussions avec l'enseignant très bien informé qui l'avait conçu Jim Hosney (formateur à l'«American Film Institute», comme à la «Crossroads School»), ont contribué à confirmer et à amplifier mes idées sur le rôle éducatif de la télévision et du cinéma. Mes conversations avec Tom Baum, un vieux camarade de lycée, qui est maintenant auteur de scénario à Hollywood, ont été stimulantes et agréables. Winifred White, membre du département des programmes pour enfants de NBC, m'a donné un point de vue différent sur ces émissions, de même que certaines informations très utiles.

Hilde Himmelweit, une pionnière de la recherche sur les enfants et la télévision, m'a fourni des informations importantes sur l'histoire de la recherche dans ce domaine et sur le point de vue britannique. Mallory Wober, de l'«England's Independent Broadcasting Authority», a généreusement comblé les lacunes de ma connaissance de la télévision britannique par l'envoi de documents et par ses réponses à mes questions. Il m'a aussi aidée à repenser certains problèmes épineux.

Susan Chipman, du «National Institute of Education», m'a fourni une critique très pointue et très utile des chapitres sur l'ordinateur et m'a aimablement envoyé des documents permettant de répondre aux questions qu'elle soulevait, tout cela en respectant les contraintes temporelles excessives que je lui avais imposées. Karen Sheingold m'a aussi incitée à modifier le chapitre 8, tant par ses commentaires que par l'envoi des derniers rapports non publiés du «Bank Street Center for Children and Technology».

Gavriel Salomon m'a fait des commentaires sur un chapitre, m'a envoyé des documents nouveaux et intéressants, et il a bien voulu répondre à mes questions sur ses recherches. Aimée Dorr m'a procuré des documents difficiles à trouver. Sylvia Scribner a lu entièrement la première version; ses commentaires m'ont à la fois donné le sentiment que j'étais sur la bonne piste et fourni des suggestions extrêmement utiles pour la révision.

Jessica Beagles-Ross a été une collègue fidèle durant toute la recherche sur la radio et la télévision, financée par le «National Institute of Education». Elle a également lu les premières versions de plusieurs chapitres et a initié et mené à bien une analyse de données qui a sensiblement modifié le chapitre 5. Wendy Weil, une vieille amie, coéquipière de canoë, et agent littéraire par excellence, m'a donné d'excellents conseils sur plusieurs points cruciaux. Paul Riskin a réalisé habilement les copies d'écran destinées à illustrer le chapitre sur les jeux vidéo. Richard Stengel a trouvé le titre du livre.

Mes parents, David et la regrettée Doris Marks, m'ont soutenue durant toute la rédaction et m'ont fait des remarques sur plusieurs chapitres. Ma mère a aussi participé comme assistante de recherche bénévole au projet sur la radio et la télévision, codant avec précision de grandes quantités de données.

D'autres personnes ont bien voulu lire les premières versions de différents chapitres: Edward Palmer, Thomas Malone, Laurene Meringoff, Kathy Pedzek, Jerome Johnston, Gordon Berry, Sherman Rosenfeld, et mes éditeurs Eric Wanner, Helen Fraser, Barbara Lloyd, Jerome Bruner, et Michael Cole. De plus le feedback positif d'Eric dans les premières phases et sa constante disponibilité m'ont donné le courage et l'enthousiasme pour terminer le projet. Camille Smith, ma correctrice de manuscrit, a su rendre le livre accessible à un plus large public, en dépit du fait qu'elle avait affaire à un auteur capricieux qui n'aimait pas que son bébé subisse une importante intervention chirurgicale.

Mes enfants, Lauren et Matthew, ont accepté d'être négligés pendant que j'étais en train d'écrire. Ils ont même pris une part active au projet. Lauren a fait des photos pour le livre, des recherches bibliographiques et des courses, même lorsqu'elle n'en avait pas envie. Matthew m'a montré comment pratiquer les jeux vidéo, m'a présenté de nouveaux jeux intéressants, a lu des chapitres, a fait des corrections du manuscrit sur l'ordinateur, a traité des chapitres avec le programme de correction, a réuni les références et a aidé à réaliser les illustrations pour le chapitre sur les jeux vidéo. Et ce qui est le plus important, il a été une source constante de soutien moral jusqu'à la fin.

J'aimerais exprimer mes remerciements et ma reconnaissance pour toutes ces contributions. J'espère que chaque personne qui a contribué sera satisfaite du résultat final de tous nos efforts.

P.M.G.