

L'univers médiatique de l'élève du primaire

Résumé de l'article paru dans *Vivre le primaire*, Vol. 16, n° 2, février 2003

Jacques Piette, Ph. D.

Président du conseil d'administration du Centre de ressources en éducation aux médias et professeur de lettres
Université de Sherbrooke

Par l'intermédiaire des médias, il est en rapport toujours plus fréquent avec une vaste **gamme** de points de vue et d'informations, dont plusieurs se **dif-férencient** de ce qu'il apprend de ses parents, de l'école ou des adultes qui l'entourent. Lorsqu'il entre à l'école, l'élève a déjà une grande expérience de l'univers des médias audiovisuels. Il est notamment très **familier** avec tout le domaine de la **production** médiatique pour enfants : films, émissions de télévision, albums de chansons.

Couplées à l'écoute de la télévision et au visionnement de vidéocassettes, la pratique des **jeux vidéo** et l'utilisation de **l'ordinateur** développent chez lui une sensibilité aiguë à la culture de **l'écran**. L'enfant adore **déchiffrer** l'univers des signes et des symboles qui l'entourent, dont bon nombre proviennent des médias.

L'enfant retrouve, dans son rapport avec ses camarades, des intérêts, des habitudes et des **comportements** liés aux médias, qui s'apparentent à ce qu'il vit chez lui, mais il est aussi mis en relation avec des perceptions et des attitudes qui ne correspondent pas toujours à celles de son milieu familial. Les murs de sa chambre se **tapissent** de photos d'artistes, de comédiens, d'athlètes, de héros, qui proviennent en très grande partie de **l'univers** des médias et qui témoignent de ses goûts et de ses aspirations personnelles. Il supporte de moins en moins le **matraquage répétitif** des annonces diffusées à la télévision. L'enfant de cet âge **ne s'intéresse** toujours pas beaucoup aux émissions d'information, qui appartiennent résolument encore pour lui au monde des **adultes** : les nouvelles sont toujours des mauvaises nouvelles et elles le « dépriment ».

Le jeu vidéo est très souvent une activité **solitaire**, mais il est aussi une occasion d'interaction et d'échange entre frères et sœurs, entre amis et même avec les parents, surtout les **pères**.

Dans Internet, on visite les sites des groupes **rock**, des dernières productions cinématographiques, des émissions de télévision **populaires**.

À **l'école**, des groupes se créent, des **leaders** émergent et s'imposent. Ils ont une influence importante sur ce qu'il faut regarder à la télévision, louer au club vidéo, entendre à la radio et visiter dans Internet.