

SERGE TISSERON

Peut-on établir un âge minimum pour accéder à la télé, à l'ordinateur, au jeu vidéo et au téléphone portable ? Est ce une question de stade de développement, de niveau d'apprentissage ?

Cela dépend du stade de développement. J'ai établi une règle simple que j'appelle la règle « 3, 6, 9, 12 ». Cela signifie qu'avant trois ans, l'enfant ne devrait pas du tout être exposé aux écrans, quels qu'ils soient. Plusieurs travaux ont montré qu'ils sont nuisibles au développement des jeunes enfants¹, et cela même en bruit de fond si le bébé joue dans une pièce où un écran est allumé sans qu'il le regarde². C'est pourquoi le 18 octobre 2008, soit deux jours après le début en France de la chaîne *Baby First*, j'ai lancé sur mon site une pétition contre la télévision pour les enfants de moins de trois ans en insistant sur le fait que c'est un problème de santé publique³. Le CIEM⁴ s'est associé à cette action et nous avons obtenu du CSA et du ministère de la santé que les chaînes de télévision à destination des bébés comportent un avertissement⁵. En plus, ce sont de très dangereuses machines publicitaires qui formatent très tôt le cerveau de l'enfant en l'incitant à réclamer les objets sur lesquels il reconnaît ses héros favoris. Avec le CIEM, nous avons également rencontré le directeur de Canal Sat pour le convaincre de ne pas renouveler le contrat de diffusion de *Baby First* à la prochaine échéance et il nous semble avoir été entendu. Cela montre que l'alliance des professionnels de la petite enfance et des associations familiales peut avoir un poids considérable. C'est elle qui a permis de

¹ Christakis D. et Zimmerman F., Enquête département de pédiatrie de l'hôpital pour enfants de Seattle (Washington), publiée dans la revue américaine *Journal of Pediatrics*, 4 April 2004, vol 113 ; 708-713).

² Tiffany Pempeck, Georgetown University, juillet 2008.

³ <http://www.squiggle.be/tisseron>. Lancée le 18 octobre, elle a reçu le soutien de près de 30 000 usagers et de la quasi totalité des associations de professionnels de la petite enfance.

⁴ Collectif interassociatif « Enfance et Média », créé en aout 2001, 28 place Saint Georges, 75009, Paris

⁵ Depuis le premier novembre 2008, les distributeurs sont obligés de porter à la connaissance de leurs abonnés l'avertissement suivant : « Ceci est un message du Conseil Supérieur de l'Audiovisuel et du Ministère de la Santé : regarder la télévision peut freiner le développement des enfants de moins de trois ans, même lorsqu'il s'agit de chaînes qui s'adressent spécifiquement à eux ». De la même manière, tous les supports de communication hors écran (tels que journaux des abonnés, Internet, etc.) doivent comporter cette mention : « Regarder la télévision, y compris les chaînes présentées comme spécifiquement conçues pour les enfants de moins de trois ans, peut entraîner chez ces derniers des troubles du développement tels que passivité, retard de langage, agitation, troubles du sommeil, troubles de la concentration et dépendance aux écrans. »

faire évoluer les choses. Il faut maintenant porter le problème à un niveau européen. Comme *Baby First* émet du territoire anglais, nous avons contacté l'équivalent anglais du CSA, mais il ne paraît guère pressé de bouger. Il faudrait qu'un psychiatre anglais lance une pétition comme nous l'avons fait en France...

Mais tout ça n'est qu'un moyen. Le but, c'est que les parents comprennent que la télévision perturbe la mise en place normale des repères du bébé. Son bon développement psychomoteur nécessite en effet que ses cinq sens soient toujours engagés ensemble. Or la télé ne sollicite que les yeux et les oreilles, et en plus, d'une façon qui ne prend pas en compte ses propres réponses. La télé, c'est personne !

Donc, pas d'écran avant 3 ans. Je précise quand même que cela ne vaut que dans l'état actuel de la technologie. L'arrivée d'écrans tactiles interactifs, assez comparables aux jeux de constructions, amènera peut être à revoir ce principe. Mais je précise aussi qu'après 3 ans, la consommation de télévision n'est pas anodine pour autant. Elle doit être limitée en durée. Avant cinq ans, regarder la télé au-delà d'une heure par jour n'apporte pas grand-chose à l'enfant et l'empêche surtout d'avoir d'autres activités. Il vaut aussi toujours mieux préférer les DVD qu'il choisit et revoit plusieurs fois de manière à comprendre progressivement le scénario.

Le deuxième élément de la règle : pas de jeu numérique avant six ans. Entre quatre et six ans, il est en effet très important d'avoir des activités avec ses dix doigts pour développer l'appréhension des trois dimensions de l'espace. C'est pourquoi cet âge est celui du collage, du pliage, du découpage et de la pâte à modeler. Si les apprentissages correspondant à ce stade ne sont pas faits, il sera très difficile de les faire ensuite. La firme Adobe, aux Etats-Unis, a d'ailleurs constaté que les jeunes informaticiens, pourtant bercés aux nouvelles technologies, avaient plus de mal que leurs collègues plus âgés à concevoir de nouveaux logiciels. La raison qu'ils ont trouvée est simple : c'est avec les mains qu'on apprend à penser. Adobe a donc mis en place des ateliers de « rééducation » où les jeunes ingénieurs bricolent des objets avec leurs dix doigts pour rattraper leur déficit. Cette campagne est placée sous le slogan : « Créez avec vos mains, pas d'un clic ! »⁶. Quand on voit que des pédiatres se prononcent pour les consoles de jeu pour les bébés, c'est de l'inconscience ! Et

⁶ Article du *New-York Times* paru dans le Cahier Supplément du *Monde* daté du samedi 13 septembre 2008. Titre original : « Using Hands to Create, Not Click ».

comme pour la télévision, il faut contrôler la durée. Deux heures d'écran par jour sont bien suffisantes, que l'enfant organise au choix entre console et télé.

A partir de neuf ans, l'enfant peut commencer à surfer sur Internet, à condition d'être accompagné. Avant cet âge, le danger vient du fait que la toile brouille des repères essentiels dans le développement psychique, notamment les repères intime-public.

A douze ans, enfin, les enfants vont seuls sur Internet, d'ailleurs les enseignants leur demandent d'y travailler. Mais il est essentiel d'alterner les moments où l'enfant y va seul et ceux où on l'accompagne. Il ne faut jamais que l'enfant développe un rapport uniquement solitaire aux écrans. L'écran n'est pas seulement un espace à travers lequel on se socialise avec d'autres utilisateurs à distance, c'est aussi un support de communication pour des gens qui sont présents ensemble. C'est pourquoi je préconise trois conditions à l'usage des écrans à l'école : l'alternance du papier et de l'écran, l'alternance du travail solitaire et du travail en groupe face aux écrans, enfin l'utilisation à des fins d'apprentissage des outils qu'utilisent déjà spontanément les enfants, comme les lecteurs MP3, les téléphones portables et les consoles de jeu.

Vous voyez qu'avec les écrans, tout est question de moment. Pour bien en profiter, il ne faut pas les introduire trop tôt, et il ne faut évidemment pas non plus les introduire n'importe comment.

Avec le téléphone portable dont les fonctions recourent de plus en plus toutes celles des autres écrans, l'exposition devient quasiment permanente. Est-il temps de réévaluer les risques du portable que beaucoup de parents ont mis entre les mains de leurs enfants, en ne le considérant, à tort, que comme un téléphone ?

Vous avez raison, il devient le couteau suisse des nouveaux espaces numériques interactifs. Quand l'introduire ? Je ne dirai rien des questions de santé physique, que je connais mal. Mais du point de vue psychologique, le mieux est de l'introduire à un moment où l'enfant a conscience de franchir un cap, par exemple le passage du brevet élémentaire. Le problème, c'est que les parents font souvent une grave erreur. Ils pensent que ce cadeau leur permettra de maintenir une proximité avec leur enfant. Mais c'est exactement le contraire qui se passe. Aussitôt qu'il en a un, il s'éloigne encore plus vite d'eux, convaincu qu'il peut les appeler en cas de besoin. Et il répond à tout le monde, sauf à ses parents !

De nombreux parents refusent désormais de jouer le rôle de censeur, d'exercer une autorité qu'ils craignent d'être traumatisante. Comment trouver l'équilibre entre l'interdiction et la responsabilisation ?

Cet équilibre a toujours été à inventer, mais ce qui est nouveau, c'est qu'on se pose le problème. D'abord, ce qui tue l'enfant, ce n'est pas l'excès d'interdiction ou l'excès de responsabilisation, c'est l'indifférence. C'est pourquoi ces deux attitudes érigées en système ont chacune leurs réussites et leurs échecs. D'ailleurs, la responsabilisation aussi suppose une autorité : « Tu dois décider tout seul, je te l'impose ». De façon générale, les jeunes ont besoin de s'affronter à une autorité pour se structurer, mais elle ne peut plus prendre la même forme que par le passé. Autrefois, les parents pouvaient imposer leurs choix sans donner aucune explication : « Tu dois... ». Aujourd'hui, c'est impossible parce que les enfants sont très tôt confrontés à une multitude de références. Un enfant de quatre ans qui regarde la télévision découvre dans les dessins animés japonais un système de politesse japonais, dans les séries américaines une façon de parler ou de s'agresser, dans le film *Kirikou* des femmes qui se promènent avec les seins nus, etc... Du coup, l'enfant est désireux, très tôt, que les parents justifient leurs repères. C'est un changement radical. La seule forme d'autorité possible repose donc sur l'établissement d'un contrat avec des règles explicites. Un contrat où il faut préciser, bien sûr, ce qui est négociable et ce qui ne l'est pas. Mais il n'est plus possible, par exemple, de dire à un enfant qu'il ne doit pas répondre à son téléphone pendant les repas si l'un des parents le fait. Au début, l'enfant se soumet volontiers à un tel contrat parce qu'il se sent valorisé. Bien sûr, au fur et à mesure qu'il grandit, la négociation devient plus ardue. Mais l'aptitude à la négociation fait aussi partie des apprentissages. En revanche, une fois le contrat accepté, il faut s'y tenir et l'appliquer, je dirai, sans état d'âme. Car l'enfant qui rompt le contrat est capable de toutes les roueries affectives pour éviter la sanction. Mais malheur aux parents qui se laissent fléchir, car leur parole perd tout sens.

Faut-il récompenser l'enfant qui limite son temps passé devant un écran ?

Oui. Cela rejoint un autre problème au cœur de la question de l'autorité. On s'est aperçu que certains enfants sont peu sensibles aux punitions, auxquelles ils

réagissent même parfois par un surcroît d'agressivité, alors qu'ils sont très sensibles à la gratification. La bonne éducation repose autant sur la valorisation que sur la sanction. N'oublions aucun des deux !

La place des écrans au sein du foyer est déterminante. Où doit on mettre la télévision, l'ordinateur ? Faut-il interdire les écrans dans la chambre de l'enfant ?

Idéalement, il vaut mieux mettre les écrans dans une pièce partagée. Pour les jeux vidéo, les consoles de salon, comme la Wii, permettent de jouer en famille alors que les consoles portables favorisent l'isolement. Pour ce qui concerne la télé, elle est à éviter le matin avant d'aller à l'école et le soir avant les devoirs. Mais c'est souvent impossible à faire compte tenu du rythme de vie des parents, notamment s'ils partent travailler tôt le matin ou rentrent tard le soir. C'est pourquoi il vaut mieux se centrer sur l'essentiel, et pour moi, c'est la communication familiale. A la limite, je préfère une famille dans laquelle chacun regarde la télé de son côté, mais où on parle de ce qu'on a vu, à une famille qui regarde le même écran en silence. L'important, c'est d'apprendre à l'enfant à devenir un spectateur actif. Et il y a des choses simples à faire pour l'y aider.

D'abord, ne jamais regarder la télé en prenant le repas du soir. Ce sont en effet les programmes d'actualité qui sont les plus perturbants pour les enfants, et faire manger un enfant devant une télé allumée consiste à le prendre en otage devant son assiette. En outre, le temps du repas est idéal pour parler ensemble. Il ne s'agit pas de lui interdire les actualités non plus, mais s'il veut les regarder avec un adulte de la maison, il faut que ce soit son choix

Ensuite, quand les parents regardent la télé avec leur enfant – et il est souhaitable que ça arrive de temps en temps ! -, il vaut mieux qu'ils s'habituent à dire ce qu'ils pensent de ce qu'ils voient. Reformuler l'action, dire ce qu'on aime et ce qu'on n'aime pas, évoquer des souvenirs, pourquoi pas... Etre devant la télé, ce n'est pas comme d'aller au cinéma. Le message à faire passer, c'est que la télé, ce n'est pas seulement ce qu'on regarde, c'est aussi ce dont on parle.

Une autre manière d'inciter l'enfant à devenir un spectateur actif est de l'inviter à choisir ce qu'il a vraiment envie de voir. On peut même lui fabriquer des « tickets de télé » qui correspondent à une heure ou une demi heure, et que l'enfant utilise à sa guise. C'est une idée semblable qui a inspiré le « Défi des 10 jours pour voir

autrement », lancée en mai 2008 par Serge Hygen à l'école du Ziegelwasser à Strasbourg⁷. Un projet que les médias ont résumé comme « la semaine sans écrans ». En fait, il ne s'agissait pas d'empêcher les enfants de regarder la télé ou de jouer aux jeux vidéo, mais de les inviter à choisir les programmes qu'ils avaient vraiment envie de voir. Parallèlement, des parents et des éducateurs les invitaient à découvrir d'autres activités. Cette expérience a été un grand succès. Elle devrait être encouragée partout et soutenue par le Ministère de l'Education Nationale ! Pour ceux qui sont intéressés à l'organiser dans leur école, la revue *Non Violence actualité* y a consacré son numéro de janvier février 2009⁸.

Avec les nouvelles technologies, les enfants sont devenus des experts qui peuvent en apprendre aux parents. Est-ce une opportunité d'enrichir l'échange ou est-ce au contraire un fossé qui se creuse ?

Le risque de fracture générationnelle me paraît en effet plus préoccupant que celui de fracture sociale, bien que je ne le minimise pas. En pratique, ça veut dire qu'on aurait d'un côté des jeunes qui maîtrisent de mieux en mieux les nouvelles technologies parce qu'ils ont grandi avec, et de l'autre des adultes qui ont tendance à les diaboliser parce qu'ils ne les comprennent pas. La place des jeux vidéo dans la famille est exactement le reflet de ce conflit. En plus, le risque de fracture générationnelle est d'autant plus grand que l'utilisation des nouveaux outils transforme les façons de penser et de sentir. Il ne faut toutefois pas dramatiser : il y a moins « une fracture » que « des fractures », dans la mesure où des disparités existent entre les jeunes eux-mêmes selon les technologies avec lesquelles ils ont grandi. Il faudrait d'ailleurs parler de «Toujours Nouvelles Technologies». Par exemple, l'arrivée des écrans tactiles perturbe les ados qui ont grandi avec la bonne vieille télécommande. La fracture principale, c'est entre ceux qui sont curieux et ceux qui sont craintifs et méprisants. Pour y remédier, chacun doit accepter d'avoir quelque chose à apprendre des plus jeunes. Ce n'est d'ailleurs pas un phénomène

⁷ Ce projet était inspiré du "Défi de la dizaine sans télé ni jeu vidéo" du Québec, lui-même inspiré par le programme SMART ("Student Media Awareness to Reduce Television") mis au point et testé par Thomas Robinson en 1999 en Californie (USA). Cet auteur a montré que la réduction du temps de télévision entraînait une diminution de la violence verbale et physique, et même une baisse de l'obésité.

⁸ www.nonviolence-actualite.org

nouveau. Les enfants des immigrés comprennent souvent les règles du pays d'accueil plus vite que leurs parents. Nous sommes tous des immigrés de culture numérique !

L'addiction aux écrans est elle une réalité psychologique ?

Le mot d'addiction porte beaucoup de confusions. On l'emploie aussi bien pour désigner l'usage de substances toxiques et des comportements, et à la fois pour les adultes et les adolescents. Pourtant, rien ne prouve que tout ça soit la même chose. Mais c'est un mot qui incarne bien le malaise de notre civilisation. Les garde-fous religieux n'existent plus, alors on se tourne vers la médecine pour en fixer de nouveaux. L'addiction est en train de remplacer le péché et le médecin le prêtre. Quand une partie du corps médical affirme par exemple que tout ce qui fait plaisir peut devenir une addiction, on est dans l'idéologie. Jean Pol Tassin, au collège de France, a en effet bien montré que le circuit du plaisir et celui de la dépendance sont distincts : tout ce qui fait plaisir ne risque pas de provoquer une addiction, et on peut développer une dépendance à une substance peu utilisée et moyennement appréciée.⁹

Je reviens à la distinction entre adultes et ados. Chez les adultes, l'addiction est une pathologie bien spécifique : c'est quand quelqu'un ne peut plus s'empêcher de faire quelque chose, même s'il le souhaite. A partir de là, on peut parler d'« addiction au jeu » ou de « jeu pathologique » pour désigner des personnes qui ne peuvent pas s'empêcher de jouer même si cela perturbe gravement leurs activités professionnelles et sociales. Et pourtant, les chercheurs en neuro sciences nous disent que « le jeu ne rend pas dépendant »¹⁰. C'est que la dépendance au jeu est elle-même sous la dépendance d'un autre facteur : elle ne se développe que chez des individus dont la réactivité est modifiée par des substances toxiques ou des troubles psychiques. Les implications thérapeutiques sont considérables : pour soigner ces patients, il faut se préoccuper d'abord de l'addiction aux substances toxiques ou des troubles psychiques sous jacents, et pas du jeu lui même.

⁹ Jean Pol Tassin, « Le jeu, une drogue comme les autres ? », *Pour la Science*, n° 372, octobre 2008. Cet auteur distingue le circuit de la dopamine, impliqué dans le plaisir, et le système noradrénaline-sérotonine, impliqué dans la perte du contrôle de l'impulsion.

¹⁰ *Jeux de hasard et d'argent, Contexte et addictions*, Expertise INSERM, juillet 2008.

Mais tout cela n'est valable que pour les adultes. Les circuits cérébraux qui permettent le contrôle des impulsions ne s'établissent en effet qu'à la fin de l'adolescence, voire à l'entrée dans l'âge adulte. Ils sont sous l'effet de nombreux facteurs, génétiques et environnementaux, mais il est impossible de prévoir chez un jeune à quel âge ils vont se mettre en place, même si on essaye, par l'éducation, que ce soit le plus tôt possible ! Le mot « addiction » qui désigne la pathologie d'un adulte qui a perdu le contrôle de ses impulsions ne peut donc pas s'appliquer à ces adolescents qui ne l'ont pas encore acquis. C'est comme si on disait d'un bébé d'un an qui ne marche pas encore qu'il est « paralysé ». Un adolescent qui ne peut pas se retenir de jouer même quand il sait qu'il devrait travailler n'est pas un « addict », mais tout simplement un ado normal ! D'ailleurs, l'immense majorité des ados gros joueurs réduisent leur temps de jeu à la fin de leur crise d'adolescence, quand ils accèdent au contrôle de leurs impulsions. Attention donc à ne jamais parler d'addiction au jeu à l'adolescence.

Peut-on au moins parler de dépendance ?

Je l'ai d'abord cru, mais c'est malheureusement plus compliqué. On peut parler de dépendance au jeu vidéo si on réduit ce mot à désigner un simple comportement répétitif, une sorte d'habitude excessive qui n'a pas de valeur pathologique en soi, mais qui serait plutôt un signe d'alerte, un peu comme la masturbation excessive (mais à partir de quel moment l'est elle ?) Par opposition, le mot « addiction » serait une pathologie correspondant à une modification de l'état physiologique. Le problème, c'est que pour certains chercheurs en neurosciences, c'est exactement le contraire, et que pour d'autres, les deux mots sont synonymes ! En plus, la grande majorité des psys qui parlent de dépendance la conçoivent comme une maladie et se situent dans la ligne des grands plans nationaux de soin et de prévention. Ils oublient que le jeu seul n'a pas le pouvoir de rendre dépendant et que tout peut changer très vite chez l'adolescent au moment où il accède à la possibilité de contrôler ses impulsions. D'ailleurs, la plupart du temps, l'enfermement dans le jeu vidéo est le moyen privilégié par un jeune pour fuir sa famille et faire sa crise d'adolescence. Or la crise d'adolescence n'est pas une maladie. On ne la soigne pas, on l'accompagne. En plus, ce mot de dépendance a des effets catastrophiques

sur les parents. Dès qu'ils l'entendent, ils pensent et qu'ils n'ont plus rien à faire et que c'est au docteur de guérir.

C'est pourquoi je préfère maintenant parler de « jeu excessif à l'adolescence ». Il peut s'agir d'une passion d'adolescence, mais aussi de la façon personnelle qu'a un jeune de gérer une dépression, un défaut d'estime de soi, une phobie sociale ou des perturbations familiales. Mais quel ado ne vit pas l'une ou l'autre de ces difficultés ? Mais le plus grave, dans ces deux mots « addiction » et « dépendance » appliqués aux adolescents et aux écrans, c'est de nous faire croire que nous savons de quoi nous parlons. Dès que nous le prononçons, nous pensons les choses sur le modèle des autres formes de dépendance ou d'addiction. Un modèle essentiellement quantitatif : consommer un peu, ça va, beaucoup, ça craint et l'addiction guette. Mais avec les nouvelles technologies, dont les jeux vidéo font évidemment partie, on change de repères. Le raisonnement uniquement quantitatif, un peu, beaucoup, trop, n'est pas suffisant. Il faut penser en termes qualitatifs. Par exemple, comprendre pourquoi un adolescent choisit à un moment donné de s'enfermer dans un type de jeu plutôt que dans un autre. Et surtout, il faut construire ce que j'appelle une « clinique de l'aval » plutôt qu'une « clinique de l'amont ». Plutôt que de décrire des difficultés ou un profil psychologique qui orienteraient vers le jeu, il est bien plus intéressant de se demander ce qui se passe pour celui qui fait ce choix. Souvent, il ne se coupe pas des relations avec les autres, il en choisit de plus satisfaisantes pour lui, dont les repères sont différents. Il n'est pas dans un « moins » de relations, mais dans un relationnel différent, qui transforme peu à peu sa façon de penser et de sentir. Si nous gardons cela à l'esprit, nous pouvons considérer ces jeunes autrement que comme des déprimés ou de handicapés de la relation ou de l'estime d'eux-mêmes. Ils sont les expérimentateurs d'un nouveau monde et ils ont quelque chose à nous apprendre. Et quand on voit les choses ainsi, ça change évidemment tout dans la façon dont on les suit en thérapie. Et c'est aussi beaucoup plus intéressant !

Quels sont les signes qui doivent alerter les parents ? Le nombre d'heures passées devant l'écran est-il un indicateur ?

Le nombre d'heures est un critère important, mais pas suffisant. Par exemple, j'ai vu la semaine dernière un garçon de 15 ans qui joue 40 heures par semaines à *World*

of Warcraft. Certes, il ne fait pas de sport et il ne sort pas beaucoup, mais ses résultats scolaires sont très bons. Ce genre de jeunes a toujours existé. Quand j'étais ado, je passais tout mon temps à lire des bandes dessinées et si les jeux vidéo avaient existé, je les aurais sans doute préférés ! Ce jeune est par ailleurs chef de Guilde. C'est à dire qu'il élabore des stratégies et dirige une troupe d'une soixantaine de joueurs. Quand on sait que son père est directeur des ressources humaines dans une grande entreprise, on voit bien la continuité. Le fils s'initie à ce que fait son père. Bien sûr, nous avons mis en place un programme de réduction du temps d'écran à 25 heures hebdomadaires. J'ai également insisté auprès des parents pour qu'ils se portent garants de ce contrat. A cet âge là, le contrôle des impulsions est difficile et le contrat doit être établi autant avec les parents qu'avec le jeune. Je crois que je m'oppose sur ce point à la politique pratiquée par le centre Marmottan, où les contrats sont passés avec les jeunes seuls. A mon avis, c'est leur faire une confiance qu'ils ne peuvent pas tenir.

Il faut aussi bien sûr veiller à ce que l'enfant ne joue pas à des jeux qui ne sont pas de son âge. Les parents doivent respecter et faire respecter la norme PEGI¹¹ qui fixe à chaque jeu un âge limite. Mais cadrer ne suffit pas, il faut aussi que les parents apprennent à accompagner leur enfant en parlant avec lui de ce qu'il a vu, ou de ce qu'il joue. C'est une bonne occasion pour eux de faire d'une pierre deux coups : mieux connaître leur enfant, et comprendre qu'il existe des jeux dans lesquels on apprend des choses, comme je le montre dans *Qui a peur des jeux vidéo?*¹²

Si le temps passé devant l'écran n'est pas un bon critère pour alerter les parents, quels sont ils ?

La baisse des relations sociales est souvent mise en avant. En réalité, elle est très difficile à évaluer car certains jeunes ont de nombreux contacts à travers les écrans. C'est le malentendu classique entre des parents qui affirment que leur enfant passe 4 heures à jouer tous les soirs, et l'adolescent qui lève les yeux aux ciel et dit que ses parents ne comprennent rien puisque sur 4 heures, il passe une bonne partie du temps à parler avec ses copains. Le virtuel, ce n'est pas l'imaginaire, on peut y vivre

¹¹ *Pan European Game Information*

¹² Tisseron S., *Qui a peur des jeux vidéo?* 2008, Paris: Albin Michel.

de vraies relations, sauf qu'elles sont à distance. Cette forme de relation est d'ailleurs presque normale à l'adolescence.

Finalement, le critère le plus important, c'est la chute des résultats scolaires. Et puis il faut toujours penser à demander aux ados gros joueurs s'ils ont pensé faire leur métier dans les professions du jeu vidéo. Si le jeune répond oui, ça prouve qu'il pense sérieusement à son avenir. Et comme ces métiers recrutent, c'est bon signe. Si au contraire, il répond quelque chose comme « Non, je préfère jouer », c'est plutôt inquiétant et il ne faut pas hésiter à demander une consultation psy. Mais certainement pas en disant au jeune : « Tu es malade, on va t'emmener voir un docteur qui va te soigner » ! Il est préférable que les parents disent qu'ils ne comprennent rien à ce que fait leur enfant, qu'ils ont besoin d'être aidés, et que pour cela, ils vont aller ensemble en consultation familiale. Et le plus souvent, en quelques entretiens, tout est résolu.

Les filles sont elles autant exposées que les garçons au risque d'un usage excessif ?

Pour les garçons, les jeux vidéo sont devenus le nouvel habit de la crise d'adolescence. Les filles, elles, font le plus souvent cette crise sur les sites de discussion du type MSN. Mais les fabricants font tout pour les séduire en concevant des jeux où l'on peut « chatter » ou créer son propre univers. Il existe d'ailleurs déjà deux jeux auxquels elles jouent plus que les garçons : Les *Sims 1* et les *Nintendogs*. Elles sont également de plus en plus présentes dans les jeux en réseau. Or, dans ces jeux, chacun peut choisir d'incarner un personnage de l'autre sexe. Du coup, chaque joueur est invité à s'identifier aux postures relationnelles des deux sexes et on peut se demander de quelle façon cela contribuera, dans les années qui viennent, à réduire les différences psychiques sexuées.

On évoque souvent la désaffection des enfants et des ados pour la télévision au profit d'internet. En réalité, les usages s'additionnent et se superposent. Les jeunes font face à plusieurs écrans simultanément. Comment leur cerveau s'en trouve-t-il modifié ?

Oui, l'adoption de nouvelles pratiques n'abolit pas les anciennes. La sociologue Dominique Pasquier a montré que les jeunes utilisent les SMS, Internet et le

téléphone pour communiquer des informations de nature différente¹³. Le plus difficile à comprendre pour les adultes, c'est que même quand les jeunes font les mêmes choses qu'eux, ils les font différemment parce que leur technologie de référence a changé. Comme le dit Régis Debray, l'être humain a l'idéologie de ses technologies¹⁴. En d'autres termes, ses façons de percevoir son identité, ses relations, le pouvoir et même Dieu changent quand la technologie de référence change. Or les enfants ont cessé, en quelques années de grandir dans une culture du livre pour grandir dans une culture des écrans. Dans la première, dont le modèle est la culture « troisième République », les contraires s'excluent. Rien ne peut être à la fois une chose et son contraire. C'est la culture du « ou bien, ou bien ». Vous êtes de droite ou bien de gauche, et vous ne pouvez lire qu'un seul livre à la fois. D'ailleurs, quand j'avais 14 ans, on me disait toujours de ne pas commencer deux livres en même temps. Je devais prendre un seul livre à la bibliothèque, le finir, et c'est seulement ensuite que je pouvais emprunter le suivant.

Au contraire, la culture des écrans est celle du « à la fois, à la fois ». Ce n'est pas une culture de l'exclusion, mais de la juxtaposition. D'ailleurs, avec *Windows*, on se trouve toujours devant plusieurs « fenêtres » en même temps. Du coup, on continue à lire, mais tout a changé. Le style même des ouvrages s'adapte à la culture des écrans, voire au téléphone mobile, on ne lira pas forcément moins, mais on lira autrement.

Cette évolution n'est pas négative en soi. Elle permet notamment de mieux comprendre la place des images. Elles sont pour chacun d'entre nous un moyen d'organiser et de construire ses représentations personnelles du monde - ce que j'appelle un moyen de symbolisation – exactement au même titre que le langage parlé ou écrit, et que les gestes et les mimiques. Cette évolution nous révèle aussi une complexité des images que la culture du livre nous cachait. Prenons l'exemple de la photographie que j'ai étudié¹⁵. Depuis son invention au milieu du XIX^e siècle, elle a toujours mêlé de façon indissociable la fiction et la réalité. Mais la culture du livre empêchait de comprendre cette particularité. Il fallait choisir : l'image était soit « vraie », soit « fausse ». C'est aussi ce que disait Françoise Dolto en distinguant à la

¹³ Pasquier D., 2005, *Cultures lycéennes, la tyrannie de la majorité*, Paris: Ed Autrement.

¹⁴ Notamment Debray R., 1994, *Manifestes médiologiques*, Paris : Gallimard.

¹⁵ Tisseron S., 1996, *Le mystère de la chambre claire, photographie et inconscient*, Paris: Les Belles Lettres (rééd Flammarion 1999)

télévision « les programmes pour de vrai » (les actualités), et « les programmes pour de faux » (les fictions).

Aujourd'hui, la culture des écrans nous permet de penser le statut mixte de toutes les images, y compris celles de la photographie argentique : à la fois fictions et réalité, vraies et fausses en même temps. Et les jeunes qui sont producteurs de leurs propres images comprennent cela très tôt. Evidemment, cette complexité est parfois angoissante et chacun est plus ou moins tenté de se chercher une communauté qui se porte garante de la vérité de ce qu'il a envie de croire vrai : on entre ainsi dans une société de communautés de croyances.

L'écran de l'ordinateur connecté à Internet bouleverse également la représentation des savoirs. On est passé de l'étagère de livres à l'hypertexte. Les enfants sont ils bien préparés ?

Non malheureusement. Car pour surfer sur Internet sans tout mélanger ou exposer dangereusement son intimité, il faut avoir solidement installé en soi deux repères : la capacité de penser que toute information relève d'un point de vue, et la distinction entre espace public et espace intime. Le problème est que ces deux repères se constituent lentement chez l'enfant alors qu'ils sont constamment brouillés sur la toile. Avant l'âge du collège, il risque donc d'y confondre apparence et réalité, d'y croire n'importe quoi, ou d'y livrer son intimité sans se rendre compte des risques qu'il court. C'est pourquoi je conseille de ne jamais laisser un enfant seul sur Internet avant douze ans et de multiplier les échanges avec lui sur ce qu'il y trouve. Rappelez vous la règle « 3, 6, 9, 12 ».

Qui est en charge dans la société d'éduquer les enfants aux nouveaux usages qui découlent de ce monde numérique ?

Les parents et l'école ont chacun leur rôle à jouer. Tout d'abord, il faudrait que la distinction entre espace intime et espace public fasse l'objet d'un apprentissage explicite, dès l'école primaire. Un apprentissage dans lequel on rappellerait constamment qu'Internet est un espace public. Cela fait maintenant plusieurs années que je propose d'écrire au dessus de chaque ordinateur : « Tout ce que vous écrivez ici peut tomber dans le domaine public ». Cela éviterait bien des déboires...

Il serait bon aussi d'éduquer les enfants au droit à leur propre image. Qu'ils soient invités à dire, aussitôt qu'ils voient un appareil photo tourné vers eux : « Demande moi mon autorisation ! » et « Qu'est ce que tu vas faire de l'image? ».

Mais en même temps, il faut se souvenir que la nouvelle culture est inséparable de l'éducation par les pairs. Elle n'est plus verticale, elle est horizontale. Voyez l'encyclopédie *Wikipédia* où chacun contribue à la communauté des savoirs. Une récente étude menée par l'Université de Berkeley montre que les jeunes attendent bien plus de leurs camarades que des adultes en termes d'apprentissage, même s'ils pensent que ceux-ci sont mieux placés pour leur fixer des objectifs¹⁶. Il faut donc que l'école favorise les débats et les échanges contradictoires. En France, nous sommes très en retard sur ce point : la plupart des intellectuels veulent bien faire des conférences, mais pas débattre alors qu'Internet nous a déjà fait entrer dans un autre monde.

Cette importance donnée aux pairs a aussi pour conséquence de nous faire sortir d'une société placée sous le primat du père pour entrer dans une autre placée sous le primat du groupe, voire du maternel. Du coup, la culpabilité ne fonctionne plus. Voyez ce qui s'est passé avec la loi Hadopi. Elle a visé à réintroduire la punition et la culpabilité, c'est-à-dire de la loi paternelle, dans le système Internet, mais ça ne marche pas. Il y a une culpabilité à voler, mais pas à télécharger, même si on dit aux jeunes que c'est pareil, parce qu'Internet change les références. Dans la communauté des pairs, c'est la honte qui est l'affect régulateur, pas la culpabilité. En 1992, j'ai écrit un livre sur le passage de la culpabilité à la honte¹⁷ et je m'aperçois qu'avec Internet, la honte reprend une importance considérable. Par exemple, dans un jeu en réseau comme *World of Warcraft*, si le chef de Guilde donne rendez-vous à 21 heures à ses troupes et que l'un des joueurs arrive à 21h05, il ne va pas être culpabilisé et puni : on a trop besoin de lui pour ses compétences. Mais le groupe va lui faire honte. C'est pourquoi la nouvelle économie des écrans est à la fois intrapsychique et relationnelle de façon indissociable. Si on parle d'économie psychique, on se situe encore dans la logique freudienne de la Monade, c'est à dire que nous aurions tous un esprit dans notre tête. En réalité, l'esprit circule entre les

¹⁶ <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>

¹⁷ Serge Tisseron, *La Honte : Psychanalyse d'un lien social*. éd. Dunod, 1992

individus à travers leurs relations. Avec Internet, la pensée est moins dans la tête que jamais. Comme disait Lacan, « ça pense ».

Où se situe la récompense ?

C'est toujours la reconnaissance par le groupe. Sur *Second Life*, elle est extrêmement superficielle. Quel que soit ce que vous disiez, c'est toujours « LOL », « super », « génial ». Mais dans les jeux en réseau, il y a vraiment le sentiment de se sentir utile aux autres joueurs, en les aidant au combat ou par le cadeau de pièces d'armement dont on n'a pas soi-même besoin. Et c'est aussi le moteur de toutes les productions personnelles mises Internet, qu'il s'agisse de photographies, de films faits au téléphone mobile ou de *machinima*, qui sont de petits films fabriqués à partir de séquences de jeux vidéo. Il ne s'agit pas d'exhibitionnisme, mais de ce que j'ai appelé le désir d'extimité¹⁸, c'est-à-dire le désir de faire reconnaître son originalité intime. Parce que dans une société comme la nôtre où chacun est invité à se découvrir, la reconnaissance par les autres est essentielle. Sinon, c'est l'angoisse d'être nul ! Malheureusement il y a énormément de choses mises sur *Internet* et le succès y est rare. C'est pourquoi il est très important que les adultes connaissent et valorisent les productions des jeunes. Ils en ont besoin, et cela contribuera à réduire la fracture générationnelle.

Selon une étude américaine, les adolescents, aux Etats Unis, envoyaient, au début 2008, en moyenne 80 textos par jour. Le double de l'année précédente.

Ce sera probablement encore plus l'an prochain.

Certains enfants mettent le téléphone sur leur table de nuit pour être avertis d'un nouveau message. Que révèle au fond cette frénésie pour les SMS et quels en sont les risques ?

Certains le mettent même dans leur lit, contre eux, comme un nouveau doudou ! Le mobile, qui était d'abord un outil pour communiquer avec les autres, devient un

¹⁸ *L'Intimité surexposée*, 2001, Paris: Ramsay, réédition Hachette, 2003 (prix du livre de télévision 2002)

interlocuteur à part entière, et il le sera plus encore quand il proposera des jeux vidéo. Mais ces dangers sont un dommage collatéral de leurs avantages, un mésusage. Regarder par exemple la place d'un réseau comme *Twitter*. La plupart des infos qui s'y trouvent sont sans importance, du genre « je mange des frites et je trouve que c'est bon ». Mais beaucoup de nos échanges quotidiens ne sont pas beaucoup plus intéressants et le désir de communiquer n'en a jamais été condamné pour autant. En revanche, pendant la dernière crise iranienne, *Twitter* a permis aux opposants de s'informer mutuellement et d'informer le monde en s'échangeant des informations. C'est la synthèse qui a fait l'événement. Ma petite expérience n'a pas beaucoup d'intérêt, mais peut s'avérer essentielle si toute une communauté partage la même préoccupation.

Twitter est il en train de prendre le relais des SMS ?

En France, pas actuellement¹⁹. Mais les ados d'aujourd'hui ont grandi avec les SMS. Il faut voir ce qui se passera à la génération suivante qui aura grandi avec *Twitter*.

En valorisant l'expérience de soi, nous cherchons finalement à ne pas être oubliés.

Exactement. Avec ces technologies, nous sommes dans l'illusion de rester toujours en contact. On n'apprend plus à être seul. On peut le regretter, comme on peut regretter que l'être humain ne supporte plus le froid. Nos ancêtres avaient cette capacité. Nous, nous sommes irrémédiablement devenus dépendants de nos vêtements. De la même façon, nous avons aujourd'hui le téléphone mobile dans notre main, et demain, probablement, nous aurons une puce greffée quelque part dans le corps pour communiquer à distance. C'est un peu la même chose. Nous n'avons plus peur d'être dépendant de nos vêtements en hiver, et nous ne craignons plus, dans quelques années, d'utiliser les technologies pour lutter contre le sentiment de solitude. Comme l'a bien montré Leroi-Gourhan²⁰, l'être humain a d'abord inventé des machines qui ont prolongé ses performances musculaires, puis sa mémoire. Mais aujourd'hui, avec le numérique, elles visent à satisfaire ses désirs les plus fous,

¹⁹ Voir « Les jeunes sont "accrocs" aux nouveaux médias, mais ne veulent pas payer », *Le Monde*, Vendredi 17 juillet 2009.

²⁰ André Leroi-Gourhan (1911 - 1986), ethnologue, archéologue et historien français, spécialiste de la préhistoire. Il fut un penseur de la technologie et de la culture.

par exemple être présent à plusieurs endroits en même temps ou communiquer avec le genre humain dans son entier. Des désirs qui passaient jusque là pour être réservés à Dieu.

Mais il y a un revers de la médaille. Ces technologies ne permettent pas seulement de communiquer avec tout le monde à tout moment, mais de communiquer avec plusieurs personnes en parallèle à leur insu, et aussi de quitter la relation sans préavis ni explication, d'un simple clic. On peut même invoquer une rupture du réseau, une panne de batterie ou un bug ! La conséquence, c'est que d'un côté, on rêve que les nouvelles technologies évitent la solitude et la séparation, mais que d'un autre côté, elles augmentent la frustration en nous retirant sans cesse ce que pourtant elles nous promettent. Les liens sont de plus en plus précarisés, et cela s'accompagne d'un état croissant d'insécurité psychique qui n'a rien à voir avec l'insécurité réelle. La sécurité, entendue au sens classique de sûreté, n'a jamais été aussi grande qu'aujourd'hui, mais l'insécurité psychique n'a probablement jamais été aussi vive. Parce que tout change très vite, mais aussi parce que le désir qui fait acheter des nouvelles technologies n'est pas un désir sexuel, mais un désir de sécurité, et qu'il est constamment contredit par leur usage.

Les technologies numériques favorisent, semble-t-il, l'intuition, le pragmatisme, l'empirisme. On tâtonne, on essaye, on s'adapte, on réagit. C'est assez contraire à ce que le système scolaire valorise.

Les jeunes d'aujourd'hui ne sont pas moins performants, mais leurs performances sont différentes. L'orthographe continue à chuter, mais on entend cette plainte depuis que l'école existe. En revanche, les performances visuelles sont meilleures. Le QI visuel - qui mesure par exemple la capacité de repérer deux images semblables parmi beaucoup d'autres - augmente régulièrement. De même, l'apprentissage par tâtonnement et essai - erreur, qui a toujours joué un grand rôle dans la vie sociale, est valorisé par les jeux vidéo. Au risque de créer un quiproquo : il faut expliquer aux jeunes qu'il existe deux modes d'apprentissage afin qu'ils ne les confondent pas : à l'école, on réfléchit et on construit une hypothèse ; dans les jeux

vidéo, on tâtonne ! Mais le plan gouvernemental pour la création de *Serious game*²¹ risque de modifier rapidement les données du problème.

Quels sont les effets de la multiplication des écrans et de la culture du zapping sur la capacité d'attention des enfants et des adolescents ?

D'ores et déjà, les jeunes sont « multi tâches ». Bien sûr, faire plusieurs choses en même temps empêche souvent de les faire bien. Mais nous sommes dans une période de transition. Prenons un exemple dans le passé. Jusqu'à la fin du moyen âge, l'être humain n'a pas su lire autrement qu'à haute voix. Les jeux vidéo sont actuellement une école pour la gestion de plusieurs tâches en parallèle. Personne ne sait de quoi seront capables les enfants de demain.

Qu'en est-il de l'attention que l'on porte aux autres ? Résiste-t-elle au zapping généralisé ?

Début 2009, Patricia Greenfield a alerté sur le danger que les jeux vidéo diminuent la capacité d'empathie des nouvelles générations en se substituant progressivement à la lecture. Pour elle, l'enfant qui joue à un jeu vidéo dans lequel le héros doit délivrer la princesse n'est invité qu'à bien combattre, alors que celui qui lit un roman est invité à imaginer ce que l'héroïne ressent²². Du coup, il développerait moins la faculté de se mettre à la place de l'autre, de ressentir ses émotions, voire ses souffrances. Mais n'oublions pas que la capacité d'empathie existait avant l'apparition du roman. En outre, le risque n'existerait que si la communication virtuelle remplaçait complètement la communication réelle. Or les adolescents vont de préférence sur Internet rencontrer les camarades de leur âge qu'ils connaissent déjà, et ils font alterner ces échanges avec des rencontres réelles²³. Tant qu'on a des relations réelles qui impliquent le corps et les sens, la capacité d'empathie n'est pas menacée. C'est pourquoi il faut partout encourager ces activités.

²¹ Ce plan destiné à développer en France la création de jeux vidéo consacrés aux apprentissages a été lancé par Nathalie Kociusko Moriset en juillet 2009, avec un appel d'offre portant sur 30 millions d'euros.

²² Quotes : Facebook et al risk « infantilising » the human mind-Media-guardian.co.uk
"Unlike the game to rescue the princess, where the goal is to feel rewarded, the aim of reading a book is, after all, to find out more about the princess herself".

²³ <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>

Le principal reproche aux programmes de télévision, aux jeux vidéo et à certains sites Internet et la plus grande source d'inquiétude pour les parents porte sur la représentation de la violence et de la sexualité... Des chercheurs ont calculé qu'un enfant américain qui consomme 3 heures de télévision par jour aura été témoin avant 12 ans d'environ 8000 meurtres. Comment se digère cette violence ?

Ces chiffres sont bien sûr alarmants, et on peut penser que la seule chose qui nous protège en France de massacres semblables à celui de Columbine aux Etats-Unis, c'est que la possession d'armes y est sévèrement contrôlée.

Mais les conséquences de cette exposition à la violence des écrans sont encore discutées. Pour ce qui concerne les jeux vidéo, les résultats sont controversés²⁴. Et pour ce qui concerne la télévision, une majorité d'études confirme l'impact des modèles violents sur les comportements²⁵, tandis qu'un petit nombre le minimise²⁶. Mais nous savons aussi qu'un enfant qui grandit dans une famille sans violence présente moins de risques d'intérioriser les modèles violents vus dans les médias qu'un enfant confronté à la violence dans sa propre famille. Tout se joue à chaque fois dans la correspondance ou la contradiction entre d'un côté les images violentes, et d'un autre la personnalité de l'enfant et son environnement.

C'est pourquoi les effets de la violence des médias sont très différents selon les individus. C'est ce qu'a montré une étude que j'ai dirigée entre 1997 et 2000, pour le compte des ministères de la culture, de la famille et de l'éducation nationale²⁷. On s'est aperçu que les mêmes images violentes peuvent influencer les enfants différemment. Il y a d'abord ceux qui y voient une légitimité à utiliser la violence pour résoudre leurs problèmes quotidiens. Ces enfants manquent en général de repères familiaux, avec des parents en situation précaire et dévalorisée, et leur monde intérieur est très souvent en miettes. Une deuxième catégorie d'enfants est constituée par ceux qui s'identifient aux victimes. Sous l'effet des images violentes,

²⁴ Une méta-analyse de 2007 portant sur 25 études défavorables fait état des biais méthodologiques (Ferguson, C. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior* 12, 470–482).

²⁵ Pour une recension des études correspondantes, voir Bermejo Berros J., 2007, *Génération télévision, la relation controversée de l'enfant à la télévision*, Bruxelles: De Boeck.

²⁶ Pour une recension des études correspondantes, voir Tremblay R., 2008, *Prévenir la violence dès la petite enfance*, Paris : Odile Jacob.

²⁷ Recherche menée sur 200 enfants âgés de 11 à 13 ans. Résultats consultables dans *Enfants sous influence. Les écrans rendent-ils les jeunes violents ?* Armand Colin, 2000.

ils deviennent de plus en plus défaitistes et déprimés et finissent par considérer que la violence qui leur est faite est une fatalité. Enfin, il existe une troisième catégorie d'enfants qui réagit à la violence des écrans en développant le désir de la réduire. Ces enfants s'engagent dans des rêveries de réparation et souvent dans les métiers qui y correspondent : médecin, juge, thérapeute... C'est pourquoi les images ne rendent pas les enfants violents, mais peuvent rendre violents plus tôt et de façon plus brutale ceux qui ont tendance à l'être. Ce n'est pas rassurant, mais ce n'est pas la même chose. Du coup, il faut faire en sorte que le plus grand nombre possible d'enfants s'engagent dans le troisième groupe, et pour cela, il faut insister sur l'autre face de la violence, c'est-à-dire la compassion, l'entraide et la solidarité qui s'y manifestent toujours plus ou moins. Le problème des images - et d'ailleurs aussi celui de certaines chansons -, n'est pas que la violence y soit trop présente, parce que le monde est hyper violent. Le problème, c'est qu'elle n'est présente qu'à travers sa face sombre, l'agression. Mais si l'autre face de la violence n'existait pas, l'espèce humaine aurait disparu depuis longtemps ! Le message à faire passer est donc que la réalité est souvent inhumaine, mais qu'il est toujours possible d'y réagir de façon humaine.

Mais jusque là, on est toujours dans « l'effet modèle », qui ne concerne que les enfants en âge de comprendre les enjeux de ce qu'ils voient. Chez les enfants plus jeunes, l'important, c'est ce que j'appelle « l'effet déséquilibre ». L'enfant ne comprend rien, mais il éprouve des émotions intenses qui l'insécurisent terriblement parce qu'il ne sait pas à quoi les rattacher. Alors il se cramponne à celui des personnages dont il se sent le plus proche et il s'identifie à lui du début à la fin. C'est ainsi que la télévision « gèle » la première identification privilégiée du tout petit. Au lieu d'apprendre à jouer tous les rôles, comme dans ses jeux spontanés, il s'enkyste dans une identification exclusive. En pratique, ça veut dire qu'un enfant qui a tendance à se percevoir plutôt comme dominant sous l'effet de sa famille fixe ce rôle comme un repère identitaire fort capable de calmer ses angoisses, et celui qui se sent plutôt suiveur ou victime se fixe lui aussi dans ce rôle. Et la violence est inévitable aussitôt que l'un et l'autre se rencontrent parce que les rôles sont écrits d'avance. C'est pour lutter contre ce danger que j'ai mis en place, en 2007 et 2008, dans des classes maternelles du Val d'Oise, puis de La Croix rousse à Lyon, un programme de recherches pour essayer de rendre de la liberté à ces enfants qui s'identifient déjà exclusivement à un agresseur ou à une victime dès l'âge de quatre

ans. Pour cela, nous avons proposé à des enseignants des maternelles de pratiquer chaque semaine dans leur classe une séance de jeu de rôle bien particulière. Les enfants y sont invités à construire des petits scénarios à partir de ce qu'ils ont vu à la télévision, puis à le jouer selon un protocole précis centré sur les trois figures de l'agresseur, de la victime et du sauveteur. J'ai appelé pour cette raison cette méthode « le jeu des trois figures »²⁸. En testant tous les enfants, ainsi que ceux d'autres classes qui n'avaient pas bénéficié de cette activité, nous avons montré que ceux qui en avaient bénéficié avaient évolué différemment en cours d'année. Ils s'identifiaient beaucoup moins aux victimes et aux agresseurs, et ils faisaient plus souvent appel aux adultes pour les aider à régler leurs conflits. Il existe donc un moyen simple et peu coûteux d'agir sur la violence scolaire.

Comment les enfants s'adaptent-ils à la banalisation de la sexualité sur les écrans ?

Dans son roman *Lignes de faille*²⁹, Nancy Huston évoque la situation d'un enfant de six ans qui va en cachette voir des sites hyper violents ou pornographiques sur Internet. Elle force un peu sur l'âge, mais dès huit ou neuf ans, c'est tout à fait possible. Beaucoup de ces images intègrent la violence contre la femme comme une composante normale de la relation sexuelle, les parents doivent donc dire très tôt que cela n'a rien à voir avec l'amour. Par ailleurs, ces vidéos n'ont rien de comparables avec les cassettes et les CD pornographiques des années 1960 à 2000. A cette époque, il y avait toujours écrit : « Rien de ce que vous verrez ici n'est truqué ». Les performances étaient exceptionnelles, mais réalistes. Aujourd'hui, sur Internet, on ne sait jamais où commence et où finit le trucage. On peut voir par exemple des flots de sperme qui sont en réalité de la bouillie de maïzena. L'enfant qui n'a pas un jugement réaliste du monde peut s'imaginer que c'est vrai et il est traumatisé de se dire que lui n'en a que trois gouttes et qu'il est donc anormal. Il n'ose même pas en parler à ses copains, persuadé qu'eux mêmes sont normaux. Il faut dire aux enfants que sur Internet aujourd'hui, rien n'est vrai, rien n'est faux, tout est truqué, et c'est vrai aussi pour la pornographie.

²⁸ Les résultats sont consultables sur <http://www.squiggle.be/tisseron>. On peut aussi se procurer le film : « Aïe ! Mets toi à ma place », *La prévention de la violence à l'école maternelle*, documentaire de 26 minutes de Philippe Meyrieu, www.capcanal.com.

²⁹ Nancy Huston, 2006, *Lignes de Faille*, Arles : Actes Sud.

59 % des parents d'enfants de 6 à 17 ans disent avoir activé un logiciel de contrôle parental sur au moins un ordinateur de la maison. Est-ce une protection suffisante ?

D'abord, il est préférable que les parents résistent à la tentation d'aller voir en cachette les sites que consulte leur enfant. La confiance entre enfants et parents est essentielle. En revanche, ils doivent utiliser un logiciel de filtrage. Cela montre à leur enfant qu'ils se soucient de lui et leur permet de lui parler des dangers d'Internet. Mais ces logiciels sont moyennement efficaces, et il faut parfois les désactiver pour qu'un enfant ait accès aux informations dont il a besoin pour faire ses devoirs. Rien ne remplace donc les échanges familiaux.

L'association de la sexualité et de la violence sur les écrans produit un cocktail explosif dans la tête de nos enfants.

L'omniprésence des images agressives et sexuelles a surtout pour conséquence d'empêcher le refoulement. Pour se représenter ce que Freud appelait le refoulement, on peut comparer l'être humain à une sorte de cocotte minute avec des pulsions violentes et sexuelles qui bouillonnent tandis que l'éducation incite chacun se visser lui-même un couvercle sur la tête: c'est l'autocontrôle, dont le sociologue Norbert Elias a montré qu'il est de plus en plus précocement intériorisé et individualisé³⁰. Heureusement, il existe une soupape qui est ce qu'on appelle la sublimation : puisqu'on vit dans une société où on ne peut pas tuer son voisin ni violer sa voisine, ces désirs vont être sublimés et trouver une expression maquillée, à la limite méconnaissable. C'est le cas dans certaines conventions sociales, et aussi dans la création d'œuvres d'art. Ce schéma a longtemps fonctionné, mais il fonctionne de plus en plus mal parce que les enfants sont confrontés très tôt à des images où l'expression de ces désirs est présentée de façon très crue et très peu sublimée. Comment le refoulement pourrait-il s'installer dans une société où la satisfaction immédiate des désirs érotiques et agressifs est constamment mise en scène dans les médias ? En effet, l'installation du refoulement dans l'enfance suppose d'enfouir ses désirs au fond de soi et de tenter de les oublier. Or comment oublier ce qui est constamment offert à la vue, et qu'on peut trouver à volonté ? Du

³⁰ Elias, N., (1939) *Le Processus de Civilisation*. Premier tome de l'œuvre : *La civilisation des mœurs*, Paris : Poche Pocket, 1974.

coup, l'enfant peine à refouler ses tendances agressives et sexuelles, et le mécanisme psychique qui permet de se socialiser change. C'est le clivage : l'enfant se coupe en deux. Une moitié de lui apprend à fonctionner dans le respect des conventions sociales, tandis que l'autre moitié continue à fonctionner dans le registre de la réalisation immédiate des désirs. Du coup, dans ce système, on peut passer sans transition d'un état civilisé à un autre terriblement violent, sans aucun sentiment de culpabilité. C'est ce que montre le film *Une histoire violente*³¹, qui a eu tellement de succès auprès des adolescents.

La nouvelle culture des écrans constitue donc une véritable rupture anthropologique, mais encore une fois, elle n'est ni meilleure ni pire que celle du livre. Elle est seulement différente, et qu'on le veuille ou non, nous y sommes embarqués ensemble, adultes et enfants. D'abord, elle nous oblige à ce que les règles soient toujours explicites. En effet, un refoulement mis en place dans une collectivité - par exemple dans la famille – s'applique automatiquement à tous les autres domaines, notamment à l'école. Mais avec le clivage, chaque espace est indépendant, et les règles de fonctionnement doivent toujours être expliquées de façon claire, en famille et en classe. Rien ne peut plus être implicite.

La nécessité de ces règles explicites vaut évidemment pour les écrans. Les jeunes sont longtemps incapables d'en réguler leur consommation sans y être aidés, et ils acceptent d'autant mieux les règles que leurs parents leur en imposent plus tôt. La prévention de l'excès d'écrans à l'adolescence ne commence pas à quatorze ans, ni même à douze, mais dès la maternelle ! En même temps, cadrer ne suffit pas, il faut aussi accompagner. Même s'ils le montrent rarement, les jeunes ont besoin d'une reconnaissance de leurs compétences et de leurs créations de la part des adultes. L'un ne va pas sans l'autre. Enfin, nous devons prendre conscience de l'insécurité générée chez le jeune enfant par le paysage audio visuel, et du risque qu'il y réagisse en se figeant très vite dans un profil d'agresseur ou de victime désignés. Le jeu « des trois figures » pratiqué en maternelle peut y remédier.

³¹ Film de Cronenberg, USA, 2004.