

"Veronique Bedin SH" veronique.bedin@wanadoo.fr

Les jeunes et les écrans : encourager les bonnes pratiques

Serge Tisseron

Depuis les années 1950, de nombreuses études, notamment américaines, accusent les écrans de favoriser la violence. Mais les conséquences de l'exposition à la violence des écrans sont encore discutées. Pour ce qui concerne les jeux vidéo, les résultats sont controversés¹. Nous les laisserons de côté ici car la variété et la complexité grandissante des jeux fait qu'il faut à chaque fois envisager celui dont on parle, et même la façon d'y jouer : le même jeu peut être positif pour un enfant et négatif pour un autre, et il peut même avoir des conséquences différentes sur le même enfant selon la façon dont il y joue². Pour ce qui concerne la télévision, une majorité d'études confirme l'impact des modèles violents sur les comportements³, tandis que d'autres le considèrent comme négligeable⁴. Enfin, les sociologues nous disent que la violence, et notamment celle des jeunes, est en baisse, alors même que la violence des écrans est en hausse...

En fait, le problème nécessite de prendre en compte à la fois l'âge de l'enfant et son développement, sa personnalité propre liée à ses expériences antérieures (dont certaines sont évidemment indépendantes des écrans), et enfin son environnement, à la fois familial et culturel. Mais pour commencer, ce thème oblige à distinguer nettement entre images violentes et violence des images.

Images violentes et violence des images

Les images violentes sont celles qui ont un contenu objectivement violent, par exemple, les dix premières minutes du film de Spielberg *Il faut sauver le soldat Ryan*. La définition des images violentes est statistique. Ce sont celles qui malmènent une majorité d'individus d'une société ou d'un groupe d'âge. Cette définition est relative à une culture et à une époque donnée. Mais elle est très importante car elle guide les diverses Commissions de classifications chargées d'interdire certains spectacles aux mineurs.

La violence des images quant à elle, est autre chose. Elle concerne la façon dont une image peut malmener un spectateur, ou un groupe de spectateurs, quelle qu'en soit la raison. En pratique, un spectacle peut faire violence pour quatre raisons.

Les images qui ont un contenu objectivement violent

La première de ces raisons est évidemment liée à leur contenu violent objectif, par exemple le film *Il faut sauver le soldat Ryan*

Les images qui ont un contenu violent pour une personne à un moment donné

¹ 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).

² Tisseron S., 2008, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris : Albin Michel (en collaboration avec Isabelle Gravillon)

³ Bermejo Berros J., 2007, *Génération télévision, la relation controversée de l'enfant à la télévision*, Bruxelles: De Boeck.

⁴ Tremblay R., 2008, *Prévenir la violence dès la petite enfance*, Paris : Odile Jacob.

La seconde raison de la violence des images est personnelle à chacun. Par exemple, des images d'accident de montagne peuvent me malmenner gravement si j'ai perdu mes parents dans un tel accident, alors qu'elles laisseront indifférents beaucoup d'autres spectateurs. Ou bien des images d'une pluie de cendre volcaniques qui rappelle les images des attentats du 11 septembre à New York à un enfant qui a perdu un parent ce jour là. Ou encore des images d'accidentés de la route avec des troubles mentaux chez un enfant myopathe qui a compensé son handicap.

Les images dont le montage fait violence

Le montage numérique permet des juxtapositions de plans de moins d'une seconde. Cette rapidité provoque chez des spectateurs une tension nerveuse et une angoisse dont ils ne parviennent pas à identifier la cause. De même, il arrive que le stress d'un spectacle ne soit pas provoqué par les images et leur montage, mais par leur bande son, mêlant des percussions, des bruits cardiaques et respiratoires, et des râles - notamment féminins - dont il est difficile de savoir s'ils sont de souffrance ou de jouissance... Tout cela trouble leurs auditeurs, surtout s'ils sont jeunes, sans qu'ils en comprennent la raison.

les images qui mélangent les genres, brouillent les repères et provoquent la confusion.

Enfin, certains spectacles peuvent malmenner du fait de leur construction, et de la confusion où ils plongent leurs spectateurs. C'est le cas de la télé réalité, avec laquelle il est impossible de savoir si ce qu'on voit relève du reportage ou du scénario. Parallèlement, bon nombre de publicités pour des longs métrages prétendent aujourd'hui que l'acteur a vécu « pour de vrai », pendant le tournage, ce que le spectateur est invité à découvrir dans le film, par exemple le drame de la jalousie ou la douleur physique. On ne nous dit plus : « Allez voir ce film parce que l'acteur y joue très bien », mais : « Allez le voir parce que l'acteur n'y joue pas » ! Bref, il est devenu bien difficile de s'y retrouver !

La recherche des images violentes

Avant de parler des effets problématiques de ce paysage audio visuel, il faut d'abord rappeler que les enfants peuvent être comme nous, et rechercher, à un moment ou à un autre, des images violentes. C'est toujours pour tenter de surmonter des situations difficiles. En pratique, trois cas peuvent se présenter.

Surmonter des traumatismes précoces d'images

Beaucoup d'enfants petits ont vu, seuls ou avec leurs parents, des films dont certaines séquences les ont gravement bouleversés. Parfois, ils en ont seulement entendu la bande son, écoutée depuis leur lit alors que leurs parents regardaient la télévision ou le magnétoscope dans le salon tout proche. Les images intérieures qu'ils se sont fabriquées pour accompagner les bruits, les râles et les cris qu'ils entendaient n'ont alors souvent rien à envier, en cruauté, aux images réelles qu'ont vu leurs parents !

Ces enfants, devenus grands, peuvent chercher des images violentes pour se mettre en situation de revivre leurs terreurs passées. Il ne s'agit pas pour eux de revivre ce passé à l'identique, avec la charge d'angoisse qui l'a accompagné, mais justement de le revivre autrement, en pouvant cette fois le maîtriser. L'enfant grand peut en effet choisir de s'abandonner aux pouvoirs des images ou au contraire de leur résister, alors que l'enfant tout petit était incapable de ce choix. Le goût pour des images violentes peut ainsi trouver

sa motivation principale dans des spectacles terrifiants vus – ou entendus - dans l'enfance.

Surmonter des traumatismes réels, passés ou actuels

Beaucoup d'adultes, et d'enfants, éprouvent dans leur vie quotidienne des violences qu'ils ne peuvent pas rattacher précisément à leur cause exacte, parce que celui qui les leur inflige leur interdit de comprendre ce qui se passe. C'est le cas lorsqu'un enfant est puni injustement, ou humilié par un adulte qui lui dit que c'est de sa faute, ou même pour son bien. Cela peut être le cas d'un parent, mais aussi d'un enseignant.

Or, lorsqu'il est impossible d'identifier ou d'accepter la cause des émotions désagréables qui nous assaillent, nous utilisons un subterfuge : nous en changeons le point d'origine. En agissant de la sorte, nous ne renonçons pas aux émotions que nous éprouvons en relation avec la vie réelle – comme la peur, l'angoisse ou la colère -, mais nous les rapportons à une autre cause.

C'est ainsi que les films d'horreur ont beaucoup de succès auprès des soldats américains en Irak ! Les soldats vivent des choses horribles sur lesquelles ils n'ont pas le droit de montrer leur angoisse ou leur colère, alors ils éprouvent ces mêmes émotions en les rapportant à des films d'horreur. De la même façon, certains enfants malmenés dans leur vraie vie recherchent des images violentes qui n'ont rien à voir avec ce qu'ils vivent dans leur vie réelle. C'est pour eux un moyen de lier leurs angoisses et leurs peurs à des images qui n'engagent pas leur vie quotidienne et leur évite d'y penser.

Mais ce processus n'a pas que cet aspect d'échappement. En même temps, ces images sont le point de départ d'échanges et de socialisation : il est plus facile de parler entre amis d'un film horrible et bouleversant que d'une situation professionnelle ou familiale difficile.

Surmonter les angoisses archaïques

Nous avons tous vécu, dans les étapes précoces de notre vie, des angoisses qui ont laissé une empreinte puissante sur notre fonctionnement psychique : peur d'être dévoré, étouffé, de se transformer en monstre... L'enfant s'est progressivement éloigné de ces peurs pour grandir, mais leurs images continuent à le préoccuper. En voyant ces images mises en scène, il se familiarise avec ses peurs et apprend à les surmonter. Les images violentes jouent alors un peu pour lui l'un des rôles traditionnellement dévolus aux contes de fée.

Happy slapping et Machinima

Malheureusement, nous ne rencontrons pas toujours la violence des images en la cherchant. Nous la rencontrons aussi très souvent sans les chercher. C'est le cas à la télévision, mais aussi sur Internet ou au cinéma. Une première façon d'y réagir est de fabriquer ses propres images. Cela peut prendre deux formes opposées, qui sont comme les faces sombre et lumineuse de ce désir et qui ont chacune leurs conséquences sociales : le *Happy Slapping* et les *Machinima*.

Commençons par le *Happy Slapping*. Il s'agit en effet d'agresser réellement quelqu'un – en général un inconnu – en se faisant filmer par un comparse, voire en se filmant soi-même. Les images sont ensuite montrées par l'agresseur dans son collège, sa cité, voire sur Internet, comme une preuve de sa « valeur », de sa combativité, voire de son « courage »... Le *Happy Slapping* n'est donc pas une agression filmée par hasard, comme cela peut arriver, mais une agression perpétrée avec l'intention de la filmer pour la montrer à d'autres. C'est, bien entendu, une stratégie destinée à « en imposer ». Mais

cette stratégie révèle vite son point faible. Elle suppose que les spectateurs y croient, c'est-à-dire qu'ils restent prisonniers de l'illusion que les images sont un reflet de la réalité. Mais beaucoup de jeunes n'y croient plus. Ils ne se posent plus aujourd'hui devant les images qu'ils voient la question qui préoccupait leurs parents : « Est-ce que c'est vrai ou est-ce que c'est faux ? » La seule question qu'ils posent est : « Comment est-ce que ça a été fabriqué ? » Car ils comprennent de plus en plus tôt que les images numériques permettent toutes les falsifications. Beaucoup d'entre eux font d'ailleurs leurs propres films, au téléphone mobile ou à partir de leurs jeux vidéo (c'est ce qu'on appelle les *Machinima*¹). Il faut encourager ces créations en organisant des festivals au niveau des villes, des régions et des écoles. C'est un moyen de lutter contre le risque de fracture générationnelle.

La violence sans la chercher : le malaise des images

Quand on demande à des jeunes ce qu'ils ressentent face aux images dont la violence les surprend, ils font souvent des réponses rassurantes. Par exemple : « Non ça ne me fait rien », « Depuis le temps que j'en vois, je m'y suis habitué » ou même « Demandez plutôt à mon petit frère et à ma petite sœur là je suis vraiment inquiet mais moi non ». Mais si on prend le temps de parler avec ces jeunes, on s'aperçoit que leur point de vue est en réalité bien différent. Après dix minutes, ils disent que ces images les agressent². Mais tous ne réagissent pas de la même façon à ce sentiment d'agression. Les mêmes images violentes peuvent provoquer trois types de réactions différentes selon la personnalité des enfants.

Les enfants agressifs

Ce sont des enfants qui ont un monde intérieur marqué par la violence pour des raisons qui n'ont rien à voir avec les images, et tout avec leur histoire. Il peut s'agir de maltraitances physiques ou sexuelles, mais aussi de désaccords parentaux dont ils se sont sentis responsables, de ruptures brutales d'environnement qui leur ont fait perdre de précieux repères, ou encore de dépressions ou de hontes familiales qu'ils ont prises sur leurs épaules, de catastrophes familiales, etc.

Les enfants qui ont vécu précocement de telles situations éprouvent souvent de la fascination pour les images de violence. En fait, ces images les rassurent. S'il s'agit de fiction, ils s'aperçoivent que d'autres qu'eux peuvent imaginer de pareilles horreurs et prendre du plaisir à les voir représentées. Et s'il s'agit d'actualités, ils découvrent avec soulagement que certains adultes peuvent les accomplir dans la réalité.

Le problème est que, chez certains enfants, le soulagement qu'ils éprouvent à regarder ces images contribue aussi à banaliser la violence. Et le risque est qu'ils finissent par considérer celle-ci comme un moyen ordinaire de résoudre les problèmes de leur vie quotidienne.

Les enfants craintifs

Une deuxième catégorie d'enfants est constituée de ceux qu'on peut définir comme craintifs, passifs et défaitistes. Après avoir vu des images violentes, aussi bien de fiction que d'actualités, ils disent : « On ne peut rien y faire », « Si ça m'arrivait, je préférerais

¹ Le plus célèbre d'entre eux a été réalisé par un jeune anglais sous le titre « *Démocratie française* ».

² *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents?*, Paris, Armand Colin, 2000, rééd. 10/18, 2003.

mourir », « Il est impossible de se défendre dans une telle situation », ou même : « Ce sont toujours les méchants qui gagnent ».

Comme pour les enfants agressifs, leur défaitisme est lié aux événements réels qu'ils ont vécus et à la façon personnelle dont ils y ont réagi. Malheureusement, comme pour ceux-ci, ces images présentent le risque de les confirmer dans leurs représentations morbides. Il existe pour eux aussi un risque de la banalisation de la violence, mais qui fonctionne en sens contraire. Ils ne se voient pas engagés à la pratiquer, mais à la redouter toujours plus. Ils se sentent de plus en plus menacés – voire persécutés – et de plus en plus défaitistes. Ils se résignent aux risques d'agression qui les menacent et se persuadent du caractère inéluctable d'une évolution catastrophique du monde.

Autant dire qu'ils courent un grand risque de devenir plus tard des adultes non seulement défaitistes, mais prêts à accepter un pouvoir totalitaire qui promet de les protéger¹...

Les enfants « Zorro »

Un troisième groupe d'enfants est constitué de ceux qui souffrent de la violence et désirent la réduire. Face aux images violentes, ils développent des attitudes de compassion, d'entraide, et de solidarité. Quand on les interroge sur les images violentes qu'ils voient, ils disent : « Si ça m'arrivait, j'irais chercher mes parents pour essayer de nous réconcilier », « J'irais demander de l'aide à mon grand frère », « J'essaierais de comprendre ce qu'ils me veulent », « J'essaierais de m'expliquer », etc.

Ces enfants développent en fait au contact de ces images des réflexes constructifs et réparateurs. Ils s'imaginent comme des redresseurs de tort, des assistantes sociales, des diplomates... C'est probablement parmi eux que se recrutent plus tard les artistes capables de produire des œuvres de valeur, mais aussi les militants de causes humanitaires. Ces jeunes sont nombreux. La preuve, c'est que les moins de vingt-cinq ans sont massivement représentés dans tous les mouvements en faveur du commerce équitable, du développement durable, de la protection de la planète et des espèces menacées. Or ces jeunes adultes d'aujourd'hui ont été des enfants et des adolescents terriblement malmenés par les images violentes qui les entouraient. Qu'ils aient pris ce chemin montre que les images violentes ne rendent pas les jeunes plus violents, mais elles rendent les jeunes susceptibles d'être violents plus violents et plus tôt, ce qui est bien différent ! Et elles incitent aussi certains d'entre eux à développer leurs tendances créatrices et réparatrices, ce qu'on oublie trop souvent !

La logique des bandes

Le nouveau paysage audiovisuel n'a pas seulement pour conséquence de pousser la plupart des jeunes vers des positions extrêmes. Il a aussi un impact important sur l'organisation en bandes. En effet, les enfants dont les médias accroissent le sentiment d'insécurité cherchent la protection de ceux qui seraient susceptibles de les protéger... même si c'est au risque d'être soi-même les premières victimes de leur violence. Car bien souvent, ce sont d'abord les éléments les plus fragiles de leur propre bande que les plus combattifs agressent.

¹ Le sociologue américain, George Gerbner a confirmé ce résultat en montrant que les catégories de la population qui se sentent en situation précaire développent un sentiment d'inquiétude encore plus important au contact des images violentes qui les entourent. Il s'agit, pour cet auteur, des chômeurs, des minorités noires et latino-américaines, des personnes âgées, des femmes et des enfants. Gerbner G., « Pouvoir et danger de la télévision », *Les Cahiers de la sécurité intérieure*, IHESI, La Documentation française, n° 20, 2^e trimestre 1995, pp 45-46.

La création des bandes fonctionne ainsi comme un dispositif de persécution organisée tout autant que de protection. Les enfants qui ont des tendances craintives acceptent l'autorité, voire les violences de certains autres. C'est pour eux le prix à payer pour se sentir protégés. Tandis que les jeunes portés à agir la violence trouvent un plaisir sadique à imposer leur autorité sur les plus craintifs. D'ailleurs, dans nombre de faits divers, la victime a été martyrisée par ceux – camarades et amis – par lesquels elle pouvait se croire protégée...

Face à un problème d'une telle ampleur, les moyens individuels semblent de peu de poids. Pourtant, les parents et les pédagogues auraient tort de baisser les bras. Nous avons vu que les mêmes images peuvent produire des effets radicalement différents sur les jeunes selon leur environnement, et cet environnement, nous en faisons partie ! Pour faire en sorte que le paysage audiovisuel mobilise des attitudes d'entraide chez le plus grand nombre, il faut rapidement encourager cette attitude le plus tôt possible chez les jeunes qui nous sont proches.

Pour cela, il est essentiel de valoriser ce qu'on pourrait appeler les « aspects positifs » des catastrophes, qu'elles soient guerrières ou naturelles. Et, pour cela, il faut mettre l'accent sur l'entraide, la protection des victimes et les entreprises réparatrices, afin de permettre aux enfants de s'y engager. La réalité est souvent inhumaine, et il n'est pas question de le cacher. Mais il est toujours possible d'y réagir de façon humaine, et cela, il faut le montrer : tel est le message que devraient avoir à cœur de transmettre les pédagogues et les éducateurs.

Les trois à six ans : la prévention de la violence dès l'école maternelle

Les effets du paysage audiovisuel ne commencent pas avec l'entrée des enfants en classe primaire, loin de là ! La plupart d'entre eux regardent aujourd'hui la télévision dès leur première année, voire leur naissance. Or la télévision bouleverse les processus d'identification précoce, avec des conséquences qui sont déjà mesurables chez les jeunes enfants.

Pour le comprendre, rappelons donc que l'enfant occupé à ses jeux traditionnels mobilise des identifications sans cesse différentes. C'est lui qui invente les histoires qu'il se raconte, et, pour cela, il s'identifie alternativement à chacun des pôles des situations qu'il imagine. Par exemple, il est successivement celui qui commande et celui qui est commandé, celui qui embrasse et celui qui est embrassé, ou encore celui qui frappe et celui qui est frappé.

Mais lorsqu'il regarde les programmes télévisés – y compris ceux qui lui sont destinés –, le rythme est si rapide et l'histoire souvent si incompréhensible qu'il cherche d'abord à retrouver ses repères. Et pour cela, il choisit bien souvent de « coller » à celui des personnages qui lui paraît le plus proche par ses réactions. Et comme les personnages de ces séries sont assez stéréotypés, il s'identifie finalement toujours au même type de héros : par exemple celui qui commande *ou bien* celui qui est commandé, celui qui embrasse *ou bien* celui qui est embrassé ou encore celui qui frappe *ou bien* celui qui est frappé. Le problème est qu'en agissant de la sorte, non seulement il ne développe guère de distance par rapport à ce qu'il voit et ressent, mais il court le risque de renforcer le registre relationnel qu'il a privilégié sous l'effet de son environnement familial.

Les programmes télévisuels, en confrontant les enfants à des surcharges émotionnelles importantes – notamment au moment des actualités télévisées – renforcent ainsi les

premiers profils identificatoires privilégiés par la personnalité de l'enfant et son environnement. Face à un monde audio visuel qui l'angoisse forcément, l'enfant qui a tendance à se percevoir comme agresseur est incité à renforcer ce rôle tandis que celui qui se sent victime a tendance à se sentir de plus en plus menacé. Ces identifications répétitives renforcent leurs modèles internes de telle façon que certains enfants prennent l'habitude de se représenter toujours eux-mêmes comme agresseur potentiel, comme victime, ou bien comme redresseur de torts. Le danger est alors bien entendu qu'ils adoptent systématiquement les mêmes attitudes dans la réalité. C'est ainsi que la télévision ne rend pas « les enfants plus violents », comme on l'entend parfois, mais enferme beaucoup d'entre eux dans la prison de comportements qui s'auto renforcent¹.

Les conséquences en sont visibles. Dès l'âge de trois ans, les enfants ont déjà des profils psychologiques marqués : certains se perçoivent plutôt comme des dominants et des agresseurs potentiels, d'autres comme des victimes craintives et d'autres encore comme des redresseurs de torts. Du coup, ils ont tendance à réagir toujours de la même façon aux situations qu'ils rencontrent. Du coup, ils renforcent leur vision figée du monde et celle-ci oriente à son tour leur perception des images de manière unilatérale, dans un cercle vicieux sans fin. C'est ce cercle vicieux qu'il faut rompre.

Or les enfants, même très jeunes, ont la capacité de prendre du recul par rapport au stress des images en utilisant différents moyens² : Certains parlent de ce qu'ils ont vu et ressenti, d'autres se lancent dans la fabrication d'images personnelles, et d'autres encore imitent « pour de faux », dans divers jeux improvisés, ce qui les a bouleversés. Les attitudes, les gestes et les mimiques sont pour les enfants des manières de gérer les émotions et les états du corps mobilisés par les images au même titre que le langage parlé et les scénarios intérieurs. C'est pourquoi il est essentiel de ne pas empêcher ces manifestations, et même de les favoriser.

Dans ce but, j'ai proposé que des activités de jeu de rôle soient organisées dans les classes maternelles, animées par les enseignants. J'ai appelé cette activité le *Jeu des Trois Figures* (ou *Programme des Trois Figures*) par allusion aux trois personnages présents dans la plupart des histoires regardées et racontées par les enfants : l'agresseur, la victime et le redresseur de torts.

Cette activité associe trois avantages³.

* D'abord, les enfants y assimilent et digèrent à leur rythme l'environnement audiovisuel auquel ils sont confrontés, tout en développant une meilleure maîtrise du langage et en développant des formes nouvelles de socialisation, ce qui correspond aux objectifs éducatifs avec eux.

* Ces activités cultivent la distinction entre le « pour de vrai » et le « pour de faux », qui a disparu du paysage audiovisuel, mais qui est essentielle à l'être humain. Plus les enfants sont invités à « imiter pour de faux » - dans un cadre qui soit garant de leur jeu - et moins ils sont menacés par la tentation d'imiter « pour de vrai », en se comportant comme agresseur ou victimes désignées.

* Enfin, ces activités s'opposent à la tendance des enfants à adopter précocement une identification privilégiée dans laquelle ils s'enkystent. Pour cela, il faut les inviter à jouer les situations d'images qui les ont bouleversés non seulement selon leur souhait, mais

¹ Tisseron S. (2010) Prévention de la violence par le « Jeu des trois figures », *Devenir*, Volume 22, Numéro 1, pp. 73-93.

² S Tisseron, M Wawrzyniak, La rencontre avec les images violentes chez les 11-13 ans, du stress à la grégarité, *Neuropsychiatrie de l'Enfance et de l'adolescence*, Vol 50 - N°4 - juin 2002, pages 292-299.

³ Tisseron S. (2011) *Le Jeu des Trois Figures en classes maternelles*, Paris: Fabert (téléchargeable sur <http://www.yapaka.be>)

aussi en les invitant à jouer successivement tous les rôles : agresseur, victime ou redresseur de tort. Ceux qui ont tendance à s'enfermer dans certains profils - notamment la peur et l'agression - sont invités à éprouver d'autres positions possibles et de les expérimenter. Ils parviennent alors plus facilement à se dégager de leurs identifications enkystées. Tous les enfants y gagnent une meilleure souplesse identificatoire - autrement dit une plus grande plasticité psychique qui augmente leur liberté - sans qu'aucun d'entre eux ne soit stigmatisé¹.

Signalons encore que le *Jeu des Trois Figures* remplit cinq des six objectifs que les programmes français fixent à l'école maternelle : s'approprier le langage, apprendre les règles de la socialisation et du bien vivre ensemble, agir et s'exprimer avec son corps, mettre en œuvre l'imagination, et valoriser la référence à l'écrit. Sa pratique montre en outre qu'il facilite l'apprentissage de la langue française chez les élèves non francophones.

Les mensonges dangereux de « la télé pour les bébés »²

Une solution aux dangers de la télévision pour les enfants se trouve-t-elle dans une chaîne spécialement conçue pour les bébés ? C'est ce que voudrait nous faire croire les deux chaînes de télévision pour les bébés qui ont été récemment lancées : *Baby TV* et *Baby First*. Malheureusement, ces chaînes posent quatre problèmes graves, outre le fait qu'on ignore encore pratiquement tout de l'influence des écrans sur les bébés.

* Tout d'abord, nous savons aujourd'hui que le développement d'un jeune enfant passe par la motricité et la capacité d'interagir avec les différents objets qu'il rencontre. Alors que l'interactivité est intrapsychique chez l'adulte et l'enfant grand, elle a encore besoin de s'appuyer sur le corps et la sensori-motricité chez l'enfant jeune. L'intelligence, à cet âge, est en effet plus corporelle (c'est-à-dire sensorielle et motrice) que imagée ou conceptuelle. Il est à craindre que le temps passé par l'enfant devant les émissions d'une chaîne de télévision - qui rassurera les parents parce qu'elle est présentée comme fabriquée pour les tout-petits - ne l'éloigne des activités motrices, exploratoires et interhumaines, fondamentales pour son développement à cet âge.

* Nous savons aussi que l'enfant ne se développe, et n'établit une relation satisfaisante au monde qui l'entoure, que s'il peut se percevoir comme un agent de transformation de celui-ci. C'est ce qu'il fait quand il manipule de petits objets autour de lui. Il est à craindre que l'installation d'un tout-petit devant un écran ne réduise son sentiment de pouvoir agir sur le monde et ne l'enkyste dans un statut de spectateur du monde.

* Alors que les programmes proposés par cette chaîne existent déjà sous la forme de DVD, qui ont l'avantage de proposer une durée limitée, il est à craindre que la création d'une chaîne émettant en continu 24 heures sur 24 n'incite les parents à l'utiliser comme un moyen facile d'endormir leur enfant. Tous les parents savent comme le coucher d'un tout-petit est difficile : il rappelle, les parents y retournent, puis quittent sa chambre... pour revenir un peu plus tard, attirés par de nouveaux cris. Beaucoup de parents risquent d'être tentés par l'installation de la télévision dans la chambre de leur tout-petit comme un moyen de faciliter l'endormissement de celui-ci.

¹ Cette hypothèse a été validée par une recherche : les résultats complets sur <http://www.yapaka.be>

² Voir Tisseron S., *Les dangers de la télé pour les bébés*, 2009, Toulouse : Eres

* Enfin, de nombreux travaux d'éthologie, y compris appliqués à la relation mère enfant, ont montré combien l'être humain est capable de s'accrocher aux éléments les plus présents de son environnement, dès les débuts de la vie, et notamment à ceux dont il a l'impression qu'ils le regardent. Il est à craindre que de jeunes enfants confrontés sans cesse aux écrans ne développent une relation d'attachement à eux qui les « scotchent » indépendamment de tout contenu. Ces enfants ne pourraient se sentir « bien au monde » - autrement dit sécurisés - que si l'un de ces fameux écrans est allumé près d'eux. L'argument qui consiste à dire que cette chaîne ne contient pas de publicité est particulièrement fallacieux de ce point de vue : les publicistes se rattraperont après, quand l'enfant plus grand ne pourra plus se passer d'une présence permanente d'un écran allumé à côté de lui.

Prévention : des actions ciblées selon quatre axes

Nous voyons que si le paysage audio visuel est particulièrement problématique pour les jeunes, il serait tout aussi problématique de demander aux parents de restaurer la « vieille autorité » pour interdire télévision et jeux vidéo à leurs enfants. Les familles où les enfants regardent le plus les écrans sont bien souvent celles où les parents les regardent le plus ! Ce qui ne veut pas dire qu'il ne faille pas les encourager à réduire les usages excessifs et à développer les bonnes pratiques. Mais les mises en garde solennelles et culpabilisantes ont largement fait la preuve de son inefficacité depuis trente ans. En revanche, une autre voie est possible, celle d'interventions qui fédèrent parents, pédagogues et enfants autour d'actions ponctuelles aux objectifs bien ciblés.

Quatre axes de prévention sont d'ors et déjà en cours de façon prometteuse.

1. Une affichette est téléchargeable sur le site Internet du CSA (Conseil Supérieur de l'Audiovisuel). Elle conseille notamment : « Pas d'écran avant trois ans » et « la télé, c'est mieux quand on en parle ». Affichons la partout, dans les écoles, les crèches, et dans les salles d'attente des cabinets de consultation¹.

2. Incitons les enfants à devenir des spectateurs actifs capables de choisir ce qu'ils ont vraiment envie de voir. C'est cette idée qui a inspiré le « Défi des 10 jours pour voir autrement », lancée en mai 2008 par Serge Hygen à l'école du Ziegelwasser à Strasbourg². 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.

3. Un livret d'exercices à faire avec les élèves de classe primaire est en cours de conception. Son objectif est de proposer aux enseignants qui le souhaitent des activités qui développent la curiosité et les connaissances des enfants sur leurs relations aux écrans. Il est réalisé par l'Académie des Sciences, en lien avec l'INPES (Institut National

¹ http://www.csa.fr/protection_mineurs_TV/index.html.

² 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. *Non Violence actualité* y a consacré son numéro de janvier février 2009 (www.nonviolence-actualite.org)

Pour l'Education à la Santé). Son modèle est celui de « La Main à la pâte »¹. Il vise à développer les bonnes pratiques comme seul moyen de s'opposer aux mauvaises.

4. Nous devons enfin encourager l'aptitude à l'empathie des enfants le plus tôt possible². Ce mot, rappelons le, désigne la capacité de nous mettre, au moins partiellement, à la place de l'autre. Elle joue un rôle essentiel dans la vie sociale comme prévention des attitudes violentes. C'est justement le but du *Jeu des Trois Figures*.

Un argument de plus qui justifie de l'intégrer au plus vite dans le temps scolaire. D'autant plus que les membres des RASED et les psychologues scolaires pourraient être de précieux soutiens pour la formation, la mise en place et le suivi de cette pratique chez les enseignants.

¹ Titre probable : « Moi, les autres, mon cerveau et les écrans », en principe disponible en septembre 2011.

² Voir Tisseron S., *L'empathie, au cœur du jeu social*, 2010, Paris : Albin Michel