

Les écrans sont partout. Fenêtres sur le monde et interfaces interactives, ils incarnent une nouvelle donne technologique et sociale qui métisse « culture du livre » et « culture du numérique ». Plongés dans cette réalité, nous sommes contraints au tâtonnement. Mais notre place d'adulte et d'éducateur reste au-devant de la scène et confirme notre position éducative et de transmission.

Tenant compte de nos propres pratiques des écrans et de nos représentations à leur égard, il nous revient de rester attentif à cette posture éducative. Ce texte interpelle pas à pas concernant les questions et difficultés qui se posent à nous : comment accompagner les enfants et les adolescents dans leurs usages des écrans ? Comment être une ressource pour eux alors que nous pensons qu'ils maîtrisent mieux que nous les outils ? Accompagner les nouvelles générations dans leurs usages des écrans nécessite aussi de dépasser les apparences et de se connecter au sens qu'elles donnent à leurs pratiques.

Pascal Minotte est psychologue et psychothérapeute. Il travaille comme chercheur au Centre de Référence en Santé Mentale (CRéSaM). C'est dans ce contexte qu'il a participé à différentes recherches sur les usages et les usages problématiques des espaces numériques et qu'il accompagne régulièrement des professionnels dans leur questionnement à ce sujet.

yapaka.be

Coordination de la prévention
de la maltraitance
Secrétariat général
Fédération Wallonie-Bruxelles
de Belgique
Bd Léopold II, 44 – 1080 Bruxelles
yapaka@yapaka.be



COOPÉRER AUTOUR DES ÉCRANS

PASCAL MINOTTE

yapaka.be

96

COOPÉRER AUTOUR DES ÉCRANS

Pascal Minotte

LECTURES

TEMPS D'ARRÊT

yapaka.be

Coopérer autour des écrans

Pascal Minotte

Temps d'Arrêt / Lectures

Une collection de textes courts destinés aux professionnels en lien direct avec les familles. Une invitation à marquer une pause dans la course du quotidien, à partager des lectures en équipe, à prolonger la réflexion par d'autres textes. – 8 parutions par an.

Directrice de collection : Claire-Anne Sevrin assistée de Diane Huppert ainsi que de Meggy Allo, Laurane Beaudelot, Philippe Dufromont, Philippe Jadin et Habiba Mekrom.

Le programme yapaka

Fruit de la collaboration entre plusieurs administrations de la Communauté française de Belgique (Administration générale de l'Enseignement, Administration générale de l'Aide à la Jeunesse, Administration générale des Maisons de Justice et ONE), la collection « Temps d'Arrêt / Lectures » est un élément du programme de prévention de la maltraitance yapaka.be

Comité de projets : Mathieu Blairon, Nicole Bruhwyler, Etienne De Maere, Stephan Durviaux, Anne- Françoise Dusart, Nathalie Ferrard, Ingrid Godeau, Louis Grippa, Françoise Guillaume, Pascale Gustin, Françoise Hoornaert, Farah Merzguioui, Marie Thonon, Juliette Vilet.

Trop d'écrans dans nos représentations	5
Intégrer la logique des flux ascendants.	9
Se positionner comme ressource grâce à une posture compréhensive	14
Les besoins de l'enfant et le principe de réalité.	18
Expliciter ses valeurs et soutenir la symbolisation	23
Des usages qui font lien	28
L'éducation aux médias ne concerne pas que l'école . . .	31
Partage multimédia et compétences éthiques.	36
L'éducation à la vie sexuelle et affective à l'heure du Smartphone	44
Des situations complexes à la croisée des approches	51
Bibliographie.	55

Une initiative de la Fédération Wallonie-Bruxelles de Belgique.

Trop d'écrans dans nos représentations

Les écrans sont partout. Fenêtres sur le monde et interfaces interactives, ils incarnent une nouvelle donne technologique et sociale dans laquelle se métissent la "culture du livre" et la "culture du numérique". Plongés dans cette réalité baroque, nous sommes contraints au tâtonnement. Nous savons que les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) n'en sont qu'à leurs débuts ; l'intelligence artificielle, la réalité augmentée et la réalité virtuelle vont continuer à se développer. Mais il est difficile de nous projeter avec précision sur les moyen et long termes. La vitesse et le foisonnement des évolutions techniques ont fait de la futurologie une discipline très aléatoire.

En tant qu'icônes de ces changements, les écrans sont perçus avec autant de défiance que d'enthousiasme. Nous les associons à des notions aussi variées que celles de travail, de loisir, de plaisir, d'utilité, de collaboration, d'échanges, mais aussi de passivité, de nocivité, d'addiction, de violence... Notre relation aux écrans est donc ambivalente. Nous les utilisons avec gourmandise et, en même temps, nous nous en méfions : ils nous sont devenus aussi indispensables que la voiture ou la machine à laver, et pourtant ils nous inquiètent et sont régulièrement au cœur de paniques morales.

Notre ambivalence par rapport aux écrans est majorée par une propension à leur attribuer la responsabilité de ce que nous observons chez les « digital natives ». Qu'il s'agisse d'un fait divers impliquant un mineur ou des résultats d'une étude sur les adolescents, l'explication est généralement trouvée dans l'usage que ceux-ci font des écrans, et plus précisément des TIC. Les exemples à ce sujet sont légion.

Le fil d'actualité du site Web d'un grand média titrait récemment : « Les jeunes commettent moins de délits depuis 5 ans... car ils sont plus paresseux. » Une belle accroche pour nous amener vers un article qui condense quelques clichés sur la jeunesse et son rapport aux nouvelles technologies. En effet, le billet relaie dans un premier temps un constat très positif, à savoir une diminution ces cinq dernières années du nombre de jeunes qui comparaissent devant les juges de la jeunesse. Cela aurait pu être l'occasion d'évoquer le travail réalisé par les professionnels des secteurs de la prévention et de l'accompagnement. C'était également une belle opportunité d'expliquer les effets positifs de la diminution des violences éducatives sur les comportements délinquants. C'était aussi l'occasion de faire preuve de rigueur scientifique et d'avouer que nous ignorons les causes du phénomène. Pourtant, selon l'expert interviewé, les jeunes seraient moins violents parce qu'ils passent leurs soirées derrière leur ordinateur et sur Facebook.

La solution de l'équation semble alors couler de source. Les écrans, à l'origine de la passivité et de la paresse des jeunes, sont ainsi des vecteurs de pacification des mœurs. Notons au passage que, si c'est une augmentation des faits criminels qui avait été observée, les écrans auraient aussi été évoqués comme élément d'explication. Ainsi, si la littérature décrit la "génération z"¹ comme irrespectueuse, hédoniste, impulsive et narcissique, nous ajouterons qu'elle est surtout celle que nous ne pouvons nous empêcher de réduire aux nouveaux médias qu'elle utilise. Cette tendance relève pourtant du biais cognitif, car ce n'est pas parce que les écrans et les outils numériques sont beaucoup utilisés par les jeunes qu'ils définissent les motivations profondes de ceux-ci et déterminent leurs comportements.

Il y a un risque important à ce que la panique morale évoquée plus haut nous empêche de reconnaître et de valider les intentions positives des enfants et des

adolescents dans leurs usages des médias. Car le problème n'est pas que nous ayons une représentation ambivalente des écrans, mais le fait que nous y associons une représentation négative de la jeunesse.

Si nous voulons aider nos enfants à « décoller des écrans », nous devons nous-mêmes nous délester du trop-plein d'écrans dans le regard que nous portons sur eux. Lucas a 15 ans et il joue plusieurs heures par jour à un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG). Sa pratique est chronophage et elle peut être qualifiée d'excessive, notamment parce qu'elle est motivée par son désir d'échapper à une souffrance psychologique. Il a en effet passionnément investi le jeu pour se distraire de pensées négatives qui s'imposent à lui. Celles-ci tournent principalement autour de ses mauvais résultats scolaires et des difficultés relationnelles avec ses camarades de classe. Il est régulièrement victime des moqueries de certains d'entre eux et il se sent mis à l'écart. Il a une mauvaise image de lui-même. Au moment où je rencontre Lucas, les adultes qui l'entourent insistent sur le temps qu'il perd à jouer et sur le caractère addictif de sa pratique. La situation leur apparaît d'autant plus grave que Lucas a commencé à leur mentir pour pouvoir se connecter au jeu malgré leur interdiction. Le premier travail réalisé avec Lucas et son entourage a consisté à faire évoluer leurs représentations de la problématique. Pour que Lucas puisse décoller de l'écran, il fallait que nous fassions de même et que nous nous racontions l'histoire autrement. Le jeu vidéo n'était pas le problème de Lucas, c'était sa solution. En effet, lorsqu'il a commencé à y jouer avec une certaine assiduité, Lucas s'est rapidement rendu compte qu'il était un bon joueur. L'équipe avec laquelle il joue le lui fait d'ailleurs régulièrement remarquer. Il en est maintenant un membre important, reconnu pour ses compétences. Il y est respecté et il s'y sent utile. Il s'agit pour Lucas d'une première fois qu'il éprouve aussi clairement cette reconnaissance et le sentiment d'appartenir à un groupe dans lequel il est en sécurité. Une partie importante du chemin a été faite lorsque l'entourage de Lucas (ses parents, un enseignant préoccupé par sa

1. Les individus nés à partir de 1995, c'est-à-dire les « digital natives ».

Intégrer la logique des flux ascendants

situation, une psychologue du centre PMS de l'école) a validé les besoins importants qu'il exprimait à travers sa pratique du jeu. Cette validation a d'ailleurs aidé Lucas à identifier ses besoins et à les actualiser dans d'autres contextes que le jeu.

L'exemple de Lucas nous aide à comprendre à quel point il est important de prendre ses distances par rapport aux discours anxiogènes concernant les écrans pour adopter une attitude ouverte et compréhensive. Nous avons ainsi plus de chance de découvrir les intentions et le sens donné par l'utilisateur à sa pratique. Ne nous basons pas trop vite sur ce que nous pensons savoir de l'autre et restons ouverts à ce qu'il pourra nous dire de lui. Au-delà du caractère éthique de ce positionnement, il s'agit surtout d'une attitude pragmatique qui est susceptible d'apporter du changement. Identifier et valider ses intentions positives aidera l'enfant à les développer et, lorsque nécessaire, à les exporter dans d'autres contextes que les mondes numériques. Nous ne devons pas perdre de vue que les êtres humains ont tendance à cultiver les qualités (et les défauts) que nous leur reconnaissons explicitement.

À travers son passage dans la modernité puis la postmodernité et la transformation de ses modes de production et de consommation, l'Occident a vu les rapports intergénérationnels se modifier en profondeur. Dans une société traditionnelle, la référence au passé est constante et sert de balise à l'éducation ; le changement est peu toléré et les adultes sont les garants du maintien du statu quo. Or, un certain nombre d'évolutions et de révolutions (la Révolution française, la révolution industrielle, Mai 68...) sont venues progressivement modifier la donne et impacter profondément les rapports entre les jeunes et leurs aînés.

Cette transformation des mœurs a accompagné l'évolution de notre économie. Le modèle actuel, basé sur la croissance et la consommation, est incompatible avec une société traditionaliste. Celle-ci avait besoin d'une transformation qui rende le changement et l'innovation désirables. De la même façon, les « nouvelles technologies » n'auraient pas pu s'épanouir dans une société conservatrice, résistante au changement et attachée à une lecture verticale du rapport entre les générations. Notre environnement socio-économique nous suggère d'essayer le nouveau et non de sacraliser l'ancien.

Cette formulation un peu réductrice permet cependant de cerner les difficultés auxquelles les adultes sont confrontés aujourd'hui. S'il s'agit toujours pour eux de transmettre, il s'agit aussi d'accompagner un mouvement, une dynamique. Les parents découvrent la nouvelle donne en même temps que leurs enfants et doivent s'adapter au fur et à mesure. En moins de trente ans, nous avons connu les débuts d'Internet et l'arrivée du téléphone portable (deux dispositifs séparés dans un premier temps) ; l'avènement du Web participatif ; le remplacement de la photographie

argentique par la photographie numérique et la fusion d'Internet et de la téléphonie mobile à travers les smartphones...

Moins de trente ans pour une révolution sociotechnique majeure, c'est peu. Surtout lorsqu'on sait que celle-ci se réinvente sans cesse et qu'elle impacte toutes les sphères de notre existence. Des nouveautés apparaissent tous les mois : de nouvelles technologies, de nouvelles applications et de nouvelles façons d'utiliser celles-ci. Dans ce contexte, le rôle des adultes vis-à-vis des enfants est devenu plus compliqué. Ils disposent de peu de repères, non seulement parce que beaucoup d'usages et de comportements sont nouveaux, mais aussi parce que les références au passé ont été déconstruites.

Cette évolution des relations entre générations se caractérise notamment par la place plus importante prise par les « flux ascendants ». Traditionnellement, ce qui circule au sein des familles (les valeurs, les goûts, les apprentissages, les compétences...) est pensé comme allant de façon unidirectionnelle des parents aux enfants. Or, ces « flux familiaux », comme les appellent les sociologues, sont devenus très largement multidirectionnels. Les influences familiales ascendantes ont une place importante lorsqu'il s'agit de TIC et de nouveaux médias. Non seulement les enfants et les adolescents sont devenus des « prescripteurs d'achats », mais ils inventent aussi certains usages. Autrement dit, ils ont un rôle central dans la domestication des technologies par les familles, c'est-à-dire leur intégration dans les structures sociocognitives, les routines et les valeurs de leurs membres.

Les exemples à ce sujet sont nombreux et tous les parents et les grands-parents le vivent au quotidien. Telle grand-mère demande à son petit-fils de l'aider à configurer sa tablette pour utiliser la vidéoconférence et ainsi pouvoir lui parler plus régulièrement. Ou encore, ces jeunes ados qui, lors d'une fête de famille, apprennent à leurs parents à utiliser des applications comme Snapchat en faisant des selfies humoristiques.

Mais aussi cette maman qui se crée un profil sur Facebook parce que ses enfants s'y sont inscrits et qu'elle veut avoir une idée précise de la façon dont cela fonctionne...

La jeunesse est curieuse, ouverte au changement, elle apprend vite et elle ne ménage pas ses efforts pour occuper des territoires (numériques) qui élargissent son autonomie par rapport aux adultes. Toutes ces caractéristiques font des plus jeunes des acteurs importants du nouveau contexte sociotechnique. Notre posture éducative doit intégrer le caractère très dynamique du rapport aux écrans des nouvelles générations. Beaucoup d'enseignants et d'éducateurs ont compris l'intérêt qu'il y avait à solliciter cette vitalité pour stimuler les apprentissages et réaliser des projets éducatifs. Les TIC peuvent être utilisés de façon transversale dans les différentes matières enseignées (et au-delà du contexte de l'école) pour rechercher de l'information, s'organiser, classer, rédiger, collaborer, créer de l'interactivité, présenter, évaluer, programmer, diffuser...

En plus de constituer des outils efficaces, les écrans interactifs tendent à augmenter l'implication et la motivation des enfants. Ceux-ci peuvent d'ailleurs s'articuler à beaucoup de projets dans une multitude de contextes. Si l'ex cathedra (caractéristique de la culture du livre) doit conserver une place dans l'éducation, nous devons y ajouter une bonne dose de collaboratif si nous voulons tenir compte de la nouvelle donne sociale et technologique. Tout nous invite à la réalisation de projets basés sur la co-construction lorsqu'il est question de TIC. En laissant une place importante à l'initiative, la créativité, les centres d'intérêt et les expertises spécifiques de chacun, nous intégrons la logique des flux ascendants. Cette logique se prête d'ailleurs particulièrement bien à l'éducation aux médias.

Par exemple, si nous voulons développer avec des jeunes un travail de réflexion concernant les usages bénéfiques et les usages problématiques d'Internet,

nous pourrions imaginer une démarche qui sollicite leur expertise. Pourquoi ne pas réaliser avec eux des vidéos sur les sujets que nous désirons aborder ? Ces vidéos peuvent avoir pour objectif, par exemple, d'expliquer aux parents le(s) point(s) de vue des jeunes sur telle ou telle question². Si la thématique du moment concerne les chaînes Youtube, la vidéo peut se structurer autour de différentes questions : Qu'est-ce qu'une chaîne Youtube ? Quels sont les sujets abordés le plus souvent pas ces chaînes ? Quelles sont les motivations des youtubeurs ? Comment sont rémunérés certains youtubeurs ? Quelles règles de sécurité nous semblent importantes à respecter ? Etc. Ces vidéos pourront être diffusées lors d'une soirée-débat en présence des parents afin de stimuler les échanges. L'objectif n'est pas d'opposer les points de vue (ados versus parents) ou de donner raison aux uns ou aux autres, mais de créer un dialogue en tenant compte des compétences et des motivations des jeunes.

Nous noterons au passage que, indépendamment du débat avec les parents, la réalisation des vidéos est en soi une activité motivante qui valorise les ressources et l'esprit critique des enfants et adolescents. Avant de filmer, le projet prévoit un temps de débat durant lequel les participants déterminent les idées clés qu'ils vont évoquer dans la vidéo. Ensuite, ce sont les adolescents, aidé par les adultes, qui prendront en charge le tournage et le montage.

Ce type de projet peut s'adapter à d'autres contextes que celui de l'école. Nous rencontrons de plus en plus souvent des institutions d'aide, d'hébergement ou de soin qui articulent à certaines activités « classiques » une démarche de production médiatique et de publication. Nous pensons par exemple à un service qui accueille des personnes en situation de handicap mental et qui associe de temps en temps une activité multimédia aux ateliers d'ergothérapie. C'est ainsi qu'ils ont récemment publié un tutoriel concernant leur célèbre recette de la lasagne du ven-

2. Voir à ce sujet un bel exemple de projet de ce type développé à Gembloux en Belgique : « Internet expliqué à ta mère ».

dredi... Nous pensons aussi à ce service qui accueille des enfants dits caractériels et qui tient avec eux une page Facebook concernant leurs activités sportives et culturelles. Ajoutons encore ce service de pédopsychiatrie qui réalise des ateliers « machinimas »³ avec les jeux vidéo préférés de ses jeunes patients. Ces différents moments de co-construction qui mobilisent les énergies et les compétences des jeunes et de leurs éducateurs ne sont pas tous centrés sur les médias, mais ils sont néanmoins autant d'occasions de faire de l'éducation aux médias, c'est-à-dire de développer le savoir-faire et le sens critique des apprenants.

Notons enfin que le métissage de la culture du livre et de la culture numérique implique de trouver un compromis entre deux logiques opposées. D'une part, celle du risque zéro très présente à notre époque et, d'autre part, celle de l'apprentissage par essais et erreurs typique des applications numériques comme les jeux vidéo. Dans ces derniers, les erreurs sont peu sanctionnées et les réussites systématiquement récompensées. C'est une des raisons pour lesquelles les enfants apprennent très vite à se servir des applications sur tablettes. Ils n'ont pas peur d'essayer, alors que les personnes plus âgées peuvent redouter de « faire une bêtise ». Les deux logiques ont leur intérêt en fonction du contexte, et il n'est pas question de soutenir la « gamification » à tous crins de l'école et des activités éducatives.

Mais nous pouvons néanmoins souligner l'intérêt de trois principes qui facilitent les apprentissages :

- l'erreur fait partie de l'apprentissage et n'est pas une « faute » ;
- il est important de valoriser les réussites ;
- il est bon également d'adapter le niveau de difficultés de façon individualisée.

Ce dernier point est d'ailleurs une des dimensions clés dans lesquelles les applications informatiques pourront soutenir le travail des enseignants dans le futur.

3. Films réalisés au départ de captures d'écran de jeux vidéo.

Se positionner comme ressource grâce à une posture compréhensive

Une des principales critiques adressées aux écrans connectés concerne le lien de dépendance que nous entretenons avec eux. Cependant, les jeunes et les adultes ne partagent pas toujours les mêmes représentations à ce sujet. Les adultes craignent que les nouvelles technologies réduisent l'autonomie des plus jeunes là où ces derniers investissent les mondes numériques comme des lieux d'émancipation et de liberté. Cette tendance est d'autant plus forte que les espaces « réels » dans lesquels les adolescents peuvent traîner et se socialiser entre eux sont de plus en plus réduits, surtout dans les villes. Les attroupelements de jeunes sont en effet rapidement assimilés à une nuisance par le voisinage. Par ailleurs, certains faits divers dramatiques sont encore très présents dans les esprits et les parents ont peur de laisser sortir leurs enfants seuls.

Ces constats expliquent en partie l'intensité des usages adolescents, mais ne réduit pas le malentendu entre générations. Les parents qui voient leur adolescent chatter durant des heures avec ses amis le décrivent comme « collé à son smartphone » alors que le jeune se dira en contact permanent avec son groupe de potes, dans un entre-soi jubilatoire. Ce hiatus des représentations ne facilite pas la communication. Pour en sortir, nous devons circuler entre trois niveaux logiques. Le premier concerne le savoir profane, c'est-à-dire les idées communément admises concernant les écrans et leurs effets, mais aussi les métaphores utilisées pour se les figurer. Le second est constitué des connaissances scientifiques et cliniques, et le troisième concerne les intentions des protagonistes et le sens qu'ils donnent à leur utilisation ici du smartphone,

dans l'exemple que nous avons pris. Souvent, le travail va consister à déconstruire le savoir profane à l'aide du savoir scientifique pour laisser la place à l'écoute mutuelle des intentions de chacun. En effet, comme nous le verrons, c'est surtout au troisième niveau que se situent les clés d'un éventuel changement.

Nous l'avons déjà évoqué, le savoir profane concernant l'enfance et la jeunesse et leur relation aux écrans est inquiet, parfois défaitiste (tout va à vau-l'eau), et souvent péjoratif pour les ados. Dans ces conditions, les éducateurs et parents ont du mal à imaginer des effets positifs aux usages des TIC et des intentions constructives dans le chef des jeunes. Ce contexte influence négativement la communication entre les générations autour des nouvelles technologies. De leurs côtés, les savoirs scientifiques et cliniques sont généralement rassurants, surtout concernant l'usage des adolescents. Les transmettre en les vulgarisant aide les adultes à prendre du recul. En effet, la gourmandise de beaucoup d'adolescents pour les réseaux sociaux numériques et les smartphones s'explique facilement. D'une part, ils leur permettent de rester en permanence ou presque connectés à leurs amis. L'adolescence est la période des amitiés fusionnelles et des bandes de copains, qui viennent compenser le vide laissé par la prise de distance vis-à-vis des parents et soutenir le processus d'individuation.

Internet est un des premiers lieux où les jeunes adolescents commencent à produire un discours sur eux-mêmes émancipé de l'enfance. Ils s'y approprient les codes de la culture jeune et intègrent certains marqueurs de l'âge adulte, notamment en sexualisant leur apparence. Ils y affichent des idées et des humeurs qu'ils n'évoquent pas en famille. Les plus jeunes procèdent parfois par un maladroit copier-coller de fragments identitaires empruntés à leurs modèles.

Thomas a treize ans et il utilise un pseudo et une photo de profil qui évoque plus un rappeur de la côte Est des États-Unis qu'un tout jeune homme qui sort à peine de l'enfance. Son accession à une identité adulte passe

par une rupture dans la façon de se raconter, rupture dont les réseaux sociaux sont les témoins. Ainsi, les selfies que Thomas va poster sur ses différents comptes ne relèvent pas du narcissisme contemplatif, mais bien d'un processus de questionnement à une période de sa vie. Évidemment, lorsque ses parents tombent par hasard sur le compte Facebook qu'il vient d'ouvrir, ils sont un peu perplexes : ce n'est plus exactement le petit Thom qu'ils connaissaient...

Mais la nature des informations partagées par Thomas sur les réseaux sociaux n'est pas la seule chose qui étonne ses parents. Ceux-ci constatent également qu'il est maintenant beaucoup plus intéressé par son smartphone que par les activités familiales : manger ensemble, regarder la télévision ensemble, faire les courses ensemble... Là aussi ils se questionnent : est-il accro ? Il joue tout le temps sur sa tablette et il est constamment en train d'échanger des messages avec ses copains... Quelque chose est à l'œuvre qui dépasse Thomas et ses parents, et qui pousse le jeune à « couper le cordon ». L'usage qu'il fait de son smartphone est la partie visible d'un processus qui implique la négociation de nouveaux liens au sein de la famille et qui s'appelle l'adolescence. Les écrans interactifs permettent à leur utilisateur d'être là et ailleurs en même temps, satisfaisant ainsi son ambivalence. Le smartphone rend possible le maintien du contact avec les copains tout en conservant certaines habitudes familiales, comme celle qui consiste à regarder la télévision ensemble. Ainsi, les parents sont souvent agacés lorsque leurs ados utilisent leur GSM à ce moment-là de la soirée et, en même temps, ils s'y opposent généralement sans grande conviction. Ils ont conscience qu'il s'agit d'une phase, propre à cette période de la vie familiale.

Il est important que les professionnels de l'éducation, du soutien aux familles et de la santé mentale entretiennent leurs connaissances des processus en jeu dans les usages adolescents. Ils doivent pouvoir inscrire leurs interventions dans une autre logique que celle du savoir profane. Ce point paraît évident ;

cependant, une enquête a récemment mis en lumière le fait que les représentations des professionnels n'étaient pas différentes de celles des non-professionnels sur les sujets relatifs aux écrans. Une telle enquête nous fait penser qu'il y a un effort à fournir en matière de formations continuées pour remédier à ce constat relativement inquiétant.

Par ailleurs, indépendamment des savoirs profanes et scientifiques, reste la question des intentions des utilisateurs et du sens qu'ils donnent à leurs usages. Si nous créons les conditions d'un dialogue ouvert, Thomas pourra nous dire beaucoup de choses concernant sa gourmandise pour les réseaux sociaux numériques. Peut-être nous parlera-t-il « de temps à tuer », « d'amitiés », « de plaisir partagé » ou alors « de disputes », de sujets qui retiennent son attention et de sujets qui l'ennuient... ? Il nous proposera ainsi un terrain d'exploration de ses usages au départ duquel il sera plus facile d'imaginer des changements si ceux-ci sont nécessaires. Il est probable d'ailleurs que nous constatons que tout va bien pour lui et que sa gourmandise concerne moins les écrans que son intérêt pour les autres, son désir de contacts. Il se sentira aussi dans de meilleures conditions pour évoquer les problèmes, au cas où il en rencontre.

Autrement dit, c'est la posture compréhensive de l'adulte qui le positionnera en ressource. Il devient ainsi un interlocuteur crédible avec qui cheminer le cas échéant. Et c'est précisément à cette place que les adultes sont nécessaires aux adolescents. Car, nous devons bien l'admettre, concernant leurs usages des mondes numériques, nous sommes tributaires de ce qu'ils veulent bien nous en dire.

Les besoins de l'enfant et le principe de réalité

Une bonne communication basée sur des représentations positives des intentions de l'autre et une curiosité ouverte par rapport au sens qu'il donne à ses pratiques constituent une dimension nécessaire de la relation éducative. Il s'agit d'une posture de base qui va rendre possible l'accompagnement. Ceci étant, d'autres thématiques concrètes vont nous aider à penser la régulation des écrans dans la vie des enfants, notamment les plus jeunes que nous avons peu évoqués jusqu'ici.

Le principe de réalité, dans une acception large, renvoie à tout ce que nous sommes obligés de faire, à tous les impératifs auxquels nous devons consacrer du temps et qui nous contraignent régulièrement à postposer ou à renoncer à la satisfaction de nos désirs. Les parents et les éducateurs sont les représentants du principe de réalité auprès des enfants, et ce notamment à deux niveaux. D'une part, ils vont les aider à intérioriser des règles et une façon de fonctionner compatible avec la vie en société. D'autre part, ils vont veiller à ce que leur environnement et leurs activités soient adaptés à leur immaturité en se référant à leurs besoins et à leurs capacités.

Les professionnels qui accompagnent les familles sont parfois amenés à soutenir les parents en validant leur légitimité à imposer et à tenir des règles. Nous avons vu que l'autorité des adultes était chahutée dans le contexte actuel ; et beaucoup de parents ne sont pas à l'aise avec le versant directif de leur fonction. Nous devons parfois les rassurer quant au fait que leurs enfants ne les aimeront pas moins et que ceux-ci peuvent dépasser la frustration que les interdits engendrent. Les enfants ont besoin qu'on les soutienne à ce sujet, avec douceur et consistance. Les

adultes doivent les aider à intérioriser les exigences de leur environnement en faisant preuve de contenance, c'est-à-dire en imposant des règles claires et justes dans un contexte sécurisant.

Accompagner les enfants dans leurs usages des écrans c'est aussi les aider à supporter la frustration générée par la fin d'un moment plaisant. Qu'il s'agisse de la fin d'un dessin animé, d'un jeu vidéo ou d'un moment de jeu dans le jardin, les petits ne gèrent pas toujours facilement les phases de transition entre deux activités. Il revient aux adultes de les aider en introduisant de l'anticipation – à la fin de ce dessin animé, j'éteindrai la tablette – et du réconfort – je sais que tu aimerais continuer et que ce n'est pas facile d'arrêter – , mais aussi en se montrant consistant, solide dans son positionnement, et confiant dans les capacités de l'enfant à passer à autre chose. Par ailleurs, lorsque c'est possible, la limitation du temps doit tenir compte de la structure de l'activité. Il est toujours plus facile et logique de quitter une tâche terminée. Pour cela, il suffit de se renseigner auprès de l'enfant sur la durée moyenne d'une partie afin de fixer une limite qui fait sens plutôt qu'une durée arbitraire.

Dans le même ordre d'idée, la mise au lit et l'importante question du temps de sommeil est parfois un point délicat qui peut être compliqué par l'usage des écrans. Les parents peuvent être tentés de laisser le petit « terminer le film » pour éviter les conflits, et les ados peuvent avoir envie de chatter la nuit avec leur smartphone. Il s'agit d'un exemple classique par rapport auquel les limites posées par les parents sont essentielles. Le temps de sommeil est un déterminant de la santé mentale et physique. En règle générale, les enfants auront d'autant plus de facilité à s'endormir que l'heure du coucher est stable et qu'elle n'est pas systématiquement négociée. Le fait d'y associer un rituel comme raconter une petite histoire sera un élément facilitateur.

Ainsi, lorsque nous questionnons la place des écrans dans la vie des familles, nous sommes évidemment

obligés de questionner des dimensions relevant des besoins primaires de l'enfant et du principe de réalité. La campagne intitulée « 3-6-9-12 : Maîtrisons les écrans »⁴ est particulièrement didactique sur ces questions. La campagne en question propose un certain nombre de repères en fonction de l'âge de l'enfant. Elle recommande notamment d'éviter l'usage de la télévision aux enfants de moins de trois ans et rejoint ainsi un consensus dans la communauté scientifique internationale concernant la prudence à avoir dans l'utilisation des écrans par les tout-petits.

En effet, l'enfant a d'abord besoin de mettre en place ses repères spatiaux, et ensuite ses repères temporels. Les premiers se construisent à travers toutes les interactions avec l'environnement qui impliquent ses sens, et les seconds à travers les histoires qu'on lui raconte et les livres qu'il feuillette. Par ailleurs, le langage prend racine dans un bain affectif que les écrans sont incapables de proposer. L'aptitude du tout-petit à communiquer avec son entourage se construit dans la relation ; celle-ci est à la fois un facteur de motivation et un facteur de structuration : le bébé affine ses mimiques puis ses mots en fonction des réactions de ses proches. Ceux-ci le stimulent en le sollicitant, lui montre l'exemple et l'aide à affiner sa prononciation. La mémoire aussi s'organise dans ce contexte de proximité affective ; les premiers signifiants s'inscrivent en nous à travers nos liens aux autres, ce que les écrans ne peuvent susciter.

Nous noterons au passage que la relation entre les écrans et les tout-petits questionne également l'usage qu'en font les parents. En effet, bien qu'ils ne constituent certainement pas le seul facteur explicatif, les écrans comme la télévision peuvent jouer un rôle dans la difficulté éprouvée par certains parents à se montrer disponibles à leur enfant. Encore une fois, il y aurait un biais à surévaluer le rôle des écrans dans l'équation, mais celui-ci n'est pas négligeable non plus. Nous pensons, par exemple, aux parents

épuisés par une réalité professionnelle chronophage, parfois maltraitante. Ou encore à ceux qui, suite à des blessures de l'enfance, éprouvent des difficultés relationnelles avec leurs propres enfants. Autant de situations dans lesquelles les écrans peuvent être investis par les parents, de même que les enfants, comme des lieux tiers leur permettant de s'évader.

L'écran est alors une tentative de solution, une façon de rendre la vie plus supportable. Mais celle-ci s'avère généralement insatisfaisante pour tout le monde et laisse chacun très seul. Il va de soi que, dans ces situations, il n'est pas efficace de se contenter de donner des consignes en termes de diminution du temps d'écran... Celles-ci vont majorer le sentiment de culpabilité déjà présent, sans pour autant offrir des solutions à la hauteur des enjeux de ces familles. Il est clair que certaines familles doivent plutôt être soutenues par rapport aux difficultés à l'origine de leur mal-être. Un soutien qui, parfois, pourra se limiter à une écoute compréhensive et à des encouragements personnalisés. Dans d'autres situations, une démarche psychothérapeutique sera nécessaire. Dans un cas comme dans l'autre, un des objectifs sera d'aider les parents à être plus disponibles et stimulants pour leur enfant. Nous pourrions les inviter à prendre l'habitude de parler avec lui, même s'il ne semble pas tout comprendre. Nous les encouragerons à verbaliser ce qu'ils font avec lui, à jouer avec lui, à initier des jeux, à lui lire des livres...

Ce qui nous amène à un autre enjeu de l'accompagnement des petits dans leurs usages des écrans. Nous devons nous assurer d'une certaine variété dans leurs activités. Le principal problème avec les écrans tient dans le fait qu'ils peuvent faire concurrence à d'autres occupations, dont certaines sont fondamentales pour un bon développement. Nous pensons, par exemple, aux jeux durant lesquels les petits manipulent des objets et font interagir leurs sens, puis ceux pendant lesquels ils imitent et imaginent des situations. Ces activités leur permettent de déployer progressivement leur imaginaire, pour

4. Cette campagne est disponible sur yapaka.be

ensuite, lorsqu'ils en seront capables, le partager avec les autres dans le cadre de jeux collectifs. Autrement dit, il s'agit d'un ensemble d'étapes déterminantes pour l'individu dans la plupart des dimensions de son développement. Or, pour que cela puisse se mettre en place sereinement, l'enfant aura besoin de temps libre. Un luxe qui se fait de plus en plus rare. En effet, les parents disposent actuellement de nombreux kits contre l'ennui. Il s'agit des écrans, mais aussi de l'abondance de jouets et d'une surcharge d'activités extrascolaires. Pourtant, c'est au départ d'un moment de flottement durant lequel l'enfant se cherche une activité et qu'il éprouve momentanément de l'ennui qu'il va petit à petit mettre en branle son imagination. Il va sans dire que le recours systématique aux écrans dans ces moments de transition complique le processus.

Expliciter ses valeurs et soutenir la symbolisation

Si les usages des écrans peuvent se questionner à l'aube du principe de réalité et des besoins de l'enfant, ils peuvent aussi faire l'objet d'une réflexion autour de la culture et du « projet » familial. En effet, les obligations sociales et les savoirs scientifiques ne sont pas les seuls points cardinaux du positionnement éducatif, fort heureusement. Les parents ont une certaine représentation de ce qu'ils aimeraient pour leur famille et leurs enfants. Il est intéressant de leur permettre de l'explicitier en présence de leurs enfants. Concrètement, le plus simple est de partir des règles que les parents ont installées ou aimeraient installer concernant les écrans afin qu'ils puissent les relier aux valeurs et aux intentions qui les motivent.

Par exemple, beaucoup de parents vont exiger de leurs enfants qu'ils mettent leurs GSM de côté durant les repas. Si nous les questionnons sur leurs intentions, certains expliqueront qu'il est très important pour eux d'être proches de leurs enfants et d'entretenir une bonne communication en famille. Ce type d'exercice est l'occasion de constater que, si les ados aiment se confronter aux règlements et à ce qu'ils ont pour eux d'arbitraires, ils sont sensibles aux valeurs et aux projets de leurs parents. Ça ne veut pas dire qu'ils y adhéreront à tous les coups, mais cela peut permettre de rétablir une écoute. Surtout s'ils sont également invités à participer et que leur point de vue est entendu. Les flux ascendants que nous évoquions précédemment participent aussi à la construction du projet familial.

Par ailleurs, ce type de démarche ne concerne pas uniquement les familles. Ainsi, l'exercice qui consiste à rédiger avec les enfants une charte qui va réguler les usages des écrans dans un service peut être

l'occasion pour chacun d'évoquer les valeurs qui le motivent. Ce travail de co-construction autour du vivre-ensemble est important et doit être encouragé, surtout s'il est l'occasion d'explicitier le projet éducatif de l'institution. En effet, les chartes ne doivent pas uniquement refléter les craintes des uns et des autres concernant les usages des TIC, mais surtout s'appuyer sur un projet collectif. Par exemple, la solidarité est souvent évoquée comme une valeur importante pour les professionnels. Nous pouvons alors nous demander collectivement comment porter cette valeur à travers notre usage des TIC ? Il est possible de se montrer plus disponible aux autres en régulant son temps de connexion et de privilégier les activités collectives avec ou sans écrans. Il est aussi possible de produire des contenus sur les réseaux sociaux en adéquation avec cette valeur...

Inviter les adultes à expliciter leurs intentions et leurs valeurs lorsqu'ils communiquent avec leurs enfants n'est pas la panacée, mais cela assouplit généralement les positions de chacun et augmente l'empathie. Cela permettra notamment aux enfants de rassurer leurs parents concernant des craintes qui ne sont pas nécessairement fondées. Cela permettra aussi parfois de rassurer les adolescents concernant la bienveillance de leurs parents ou des éducateurs lorsque les tensions sont importantes. Par ailleurs, cela aura aussi pour effet d'introduire une forme de réflexivité dans la communication et d'approfondir le débat en se décollant des écrans. Par exemple, nous croisons souvent des parents qui désirent transmettre des valeurs non violentes à leurs enfants et qui s'inquiètent beaucoup de l'effet des jeux vidéo auxquels ils aiment jouer. Plutôt que de voir cette crainte se cristalliser autour d'une incompréhension mutuelle et de positionnements de principe, il est plus porteur de communiquer avec les enfants au sujet de la violence et du désir des parents de transmettre des valeurs sur ce thème. Soyons clairs, certains jeux ont des contenus qui ne sont pas adaptés aux enfants et il est normal que les adultes leur en interdisent l'accès. Si cet interdit est porté par des valeurs fortes, il mérite

probablement qu'on s'y attarde. Il sera alors question du contenu de certains jeux vidéo, mais aussi de la gestion de certaines émotions comme la frustration et la colère, de la façon dont nous réglons nos conflits, de penser la notion de « violence légitime » et la logique de la loi du talion, très présente au cinéma...

Concernant l'accès des enfants à des films et des jeux vidéo violents, nous pouvons distinguer deux enjeux. D'une part, il faut protéger les enfants du stress et du sentiment d'insécurité que ces contenus peuvent provoquer. D'autre part, nous pouvons nous demander si les contenus en question n'ont pas une influence négative sur leurs comportements. En grandissant, chacun de nous développe des mécanismes conscients et inconscients qui nous permettent de gérer nos émotions. Notre aptitude à produire des représentations en images ou en mots de nos sensations et de nos émotions qui nous permettent de mieux les intérioriser et de les partager avec les autres s'étoffe avec l'âge.

Plus un enfant est jeune et moins il sera équipé pour ce travail de symbolisation. C'est ainsi que certains contenus médiatiques vont générer un stress important sans que le sujet ne puisse y trouver un sens qui préserve son sentiment de sécurité. Nous pouvons ajouter à cela que certaines images et certains scénarios feront éventuellement écho à des angoisses inconscientes à ce moment-là de l'histoire de l'enfant. Pour ces raisons, lui éviter d'être confronté à des images trop violentes, c'est avant tout prendre soin de son bien-être et de sa qualité de vie.

Il est un autre enjeu des contenus violents : l'influence qu'ils peuvent avoir sur l'agressivité manifestée par les enfants. Évidemment, il existe un lien avec la première thématique. Par exemple, un enfant qui a été confronté à des images violentes essaiera de les comprendre et de gérer les émotions qu'elles ont suscitées. C'est pour cela qu'il sera tenté de les reproduire, notamment dans le cadre de ses jeux. Ceux-ci sont un outil puissant de symbolisation. Cependant, ce n'est pas

parce qu'il les reproduira en jouant qu'il intégrera la violence comme un comportement acceptable. Sur ce point, c'est son entourage qui l'aidera à se positionner. Bien plus que l'accès à des contenus médiatiques violents, ce sont les valeurs soutenues par les proches de l'enfant et les lieux de vie qu'il fréquente qui seront déterminants.

Nous ajouterons à cela que, pour qu'une valeur soit adoptée, elle ne doit pas seulement être énoncée : elle doit aussi se vivre. C'est pourquoi l'exemple montré par les adultes de l'entourage sera la dimension centrale. En résumé, il faut éviter autant que possible de confronter nos enfants à des images qui vont les choquer et qu'ils ne pourront pas intégrer dans leurs représentations du monde sans remettre en question leur sentiment de sécurité. Par ailleurs, tous les dispositifs qui soutiennent le travail de symbolisation sont de nature à aider chacun à faire quelque chose de positif avec les contenus médiatiques et les émotions qui y sont associées. Le jeu et toutes les formes d'expression artistique sont parfaits dans ce rôle. Les dessins des enfants sont souvent très éloquentes concernant les questions qui les taraudent ; c'est l'un des procédés les plus utilisés par les psychologues.

Cependant, le champ des activités possibles est extrêmement large. Les univers numériques sont également capables de jouer ce rôle. Les jeux vidéo peuvent nous aider dans la gestion de nos émotions et dans la digestion des images. Ils permettent à l'enfant de sortir de la position passive du téléspectateur pour devenir acteur, ce qui est plus adapté à sa façon de produire du sens. Les jeux vidéo vont permettre d'expérimenter et de faire des choix dans un contexte sécurisé. Certains d'entre eux vont aussi proposer des scénarios inspirés des contes et des récits épiques qui feront éventuellement écho à l'histoire du joueur. Autrement dit, ceux-ci ont à être ajoutés à la très longue liste des activités qui sont potentiellement à même de soutenir les enfants dans leurs efforts de symbolisation. Nous avons ajouté le terme « potentiellement » parce qu'aucune activité n'est intrinsèquement et universel-

lement efficace à ce sujet. Tout dépend de la façon dont la personne l'investit. Nous avons déjà rencontré des adolescents qui utilisent le jeu vidéo comme un contenant à leurs émotions, voire un exhausteur de sensations, sans pour autant que celui-ci ne les aide à les métaboliser. Ce sont généralement des joueurs assidus et qui s'énervent facilement si quelque chose vient interrompre leur interaction avec le jeu, comme par exemple une défaite, un parent qui met fin au jeu... Ils sont par ailleurs peu sensibles aux aspects narratifs des jeux et investissent essentiellement leur dimension sensorimotrice. Il s'agit souvent d'adolescents qui ont eu des parcours difficiles et qui doivent être aidés par un travail thérapeutique afin de sortir de la précarité symbolique dans laquelle ils sont installés. Ceci étant, de façon plus générale, si nous voulons nous assurer qu'une activité aide les enfants dans la gestion de leurs émotions, l'accompagnement par un adulte est nécessaire. Il aidera les enfants à respecter les règles, nécessaires à toute démarche ludique ou artistique. En plus de son rôle contenant, l'adulte pourra aussi encourager les enfants, les aider à mettre de mots sur ce qu'ils font, les soutenir dans les aspects techniques de l'activité et répondre aux questions de toutes sortes qui ne manquent pas de fuser.

Enfin, s'il est très important pour nous de transmettre des valeurs non violentes à nos enfants, nous devons les aider à développer un point de vue critique sur l'usage de la violence dans les contenus médiatiques. Nous aurons d'ailleurs l'occasion d'évoquer l'importance de l'éducation aux médias. Mais nous devons aussi avoir une réflexion globale sur les lieux de vie des enfants, les valeurs qu'ils défendent explicitement et implicitement, l'exemple donné par les adultes de l'entourage...

C'est alors que nous devons constater que, lorsque nous nous penchons sur le sens que nous donnons aux règles, il devient difficile de penser celles-ci uniquement autour des interdits. Accompagner les usages des écrans, c'est aussi promouvoir des usages en lien avec nos valeurs.

Des usages qui font lien

Si nous voulons accompagner les changements sociotechniques en restant en phase avec les enjeux de notre époque, nous ne devons pas nous contenter de prévenir les risques : nous devons également promouvoir des usages positifs. En effet, nous partions du principe, discutable mais assumé, que certains usages sont plus intéressants que d'autres. Concernant la télévision, par exemple, il y a différentes façons de l'utiliser. Il est possible de la regarder seul dans sa chambre ou de la regarder ensemble et de s'appuyer sur ses contenus pour converser et débattre. Évidemment, il faudrait nuancer cet exemple. Il est parfois très positif de regarder la télévision en étant seul. Mais il permet d'introduire l'idée selon laquelle les écrans comme la télévision ne sont pas un problème dans l'absolu et qu'il est possible de faire la promotion d'usages aux vertus très intéressantes. Par ailleurs, au même titre que d'autres médias, elle peut constituer un support efficace à la conversation entre les membres d'une famille. Cela implique que les enfants aient la permission de commenter, d'évoquer leur ressenti et de demander un complément d'explication lorsqu'ils regardent un programme. Utilisé ainsi, le petit écran permet d'aborder une multitude de sujets qui n'auraient jamais été évoqués s'ils n'avaient pas été télévisés. Autrement dit, un usage fréquent des écrans ne renvoie pas systématiquement à un vécu de solitude ou à un affaiblissement du lien social, loin de là. Tout dépendra du contexte dans lequel cet usage s'inscrit⁵.

Le même type de raisonnement peut s'appliquer à d'autres activités. Les jeux vidéo en sont un exemple évident. S'ils ont été suspectés de désocialiser les

joueurs, on sait maintenant que ce n'est pas le cas pour la grosse majorité d'entre eux. Que du contraire ! Ils sont aussi des supports à la relation. Si nous devons résumer, nous dirions que les jeux vidéo rencontrent beaucoup de succès pour deux raisons principales. La première, c'est leur capacité à nous distraire du quotidien et de ses tracas. Ils sont immersifs et nous demandent une certaine concentration, de telle sorte qu'ils nous permettent de nous évader. La deuxième est qu'ils sont des supports relationnels, et ce à différents niveaux. Ils organisent dans leurs « gameplays » de la compétition et de la collaboration. De plus, ils sont un sujet de conversation et une occasion pour « traîner ensemble » dont les ados se saisissent volontiers.

Les liens se nourrissent de terreaux ordinaires, triviaux diront certains. La tendance à décrire les nouvelles technologies comme inauthentiques peut nous faire passer à côté de leur capacité à soutenir une socialisation tout à fait réelle. L'erreur qui consiste à attribuer au numérique un caractère factice pose d'ailleurs problème de façon plus générale, concernant notamment les échanges sur les réseaux sociaux. En effet, il y a un risque de quiproquo à insister sur la distinction entre réel et virtuel et à penser que nos enfants doivent clairement faire la différence entre les deux. Si nous voulons être exacts et précis, ce qu'il ne faut pas confondre, c'est la réalité et la fiction ou l'information fausse et l'information vraie. Mais cette nécessité n'est pas récente. Par contre, nous devons aujourd'hui être bien clairs concernant la *réalité* des échanges sur les réseaux sociaux et de leur impact émotionnel. Les interactions que l'on qualifie parfois de virtuelles sont tout à fait réelles. Cette idée simple est plus propice à soutenir des usages appropriés et des comportements empathiques et bienveillants que l'opposition entre réel et virtuel qui relève du malentendu.

Certains usages des écrans constructifs, qui font liens, ont aussi leur place dans d'autres lieux de vie que la famille. Les services résidentiels qui accueillent des enfants et des adolescents font parfois preuve de

5. Une télé-réalité d'origine britannique, déclinée dans différents pays européens, nous propose de regarder des familles qui regardent la télévision. Si le concept peut laisser dubitatif à première vue, le résultat est assez réussi. Les écrans sont des supports aux échanges, sérieux ou humoristiques.

beaucoup d'imagination dans ce sens. Nous pensons, par exemple, au traditionnel atelier ciné-club dans lequel un débat suit le visionnage d'un film. Il est aussi possible d'organiser des compétitions ou de la collaboration entre enfants autour d'un jeu vidéo, dans le cadre d'une activité encadrée par les éducateurs. Souvent, ce seront les notions de plaisir et de convivialité qui seront mises en avant. Mais ces activités peuvent aussi être l'occasion de travailler avec les enfants des questions aussi diverses que la gestion des émotions, le respect des règles du jeu, la collaboration, le recul critique par rapport aux contenus fictionnels...

L'éducation aux médias ne concerne pas que l'école

Nous ne pouvons pas parler de l'accompagnement des enfants dans leurs usages des écrans sans parler d'une éducation aux médias. Celle-ci formalise la transmission de savoirs et de compétences indispensables à tous les utilisateurs des médias afin de développer le savoir-faire et le sens critique de ceux-ci. Elle peut se réaliser à l'école et dans beaucoup d'autres cadres : les mouvements de jeunesse, les services d'aide en milieu ouvert, les services résidentiels qui accueillent des enfants et des adolescents ne sont que quelques exemples de contextes dans lesquels il est possible de faire de l'éducation aux médias. Elle se prête d'ailleurs très bien à tous ces lieux extrascolaires, car elle utilise généralement des pédagogies appréciées pour leur caractère ludique et artistique. En effet, elle peut se pratiquer à travers un enseignement théorique destiné à aiguïser le regard, mais elle peut aussi consister à produire des contenus médiatiques, analyser des contenus et explorer les émotions créées et véhiculées par les médias. Par ailleurs, elle se prête bien aux pédagogies par le jeu, qui permettent les mises en situation dans un contexte sécurisé.

Les méthodes pédagogiques de l'éducation aux médias lui permettent de s'intégrer facilement aux activités mises en place par les services qui prennent en charge des enfants et des adolescents. Ses effets dépassent d'ailleurs souvent le contexte de l'usage des médias. Une étudiante en master a récemment rédigé un mémoire sur la mise en place d'un atelier d'éducation aux médias en hôpital psychiatrique. Celui-ci s'est basé sur la réalisation d'autoportraits photographiques. Or, l'évaluation de l'atelier ne s'est pas faite uniquement sur des critères liés à l'usage du média au sens restreint du terme, l'expression des

émotions et la socialisation des participants ont aussi été jaugées avec des résultats très encourageants.

Le sentiment des professionnels de ne pas être compétents est un des freins à l'implémentation de l'éducation aux médias en dehors de l'école. Surtout lorsqu'il s'agit d'aborder les « nouveaux médias » au sujet desquels les jeunes ont la réputation d'être plus experts que les adultes. Si elle est parfois vraie, cette croyance n'est pas toujours fondée. Beaucoup d'adultes aujourd'hui ont une pratique quotidienne des TIC et une expertise tout aussi développée que les plus jeunes à ce sujet. Ce qui ne les empêche pas d'être parfois désorientés par les usages des adolescents. C'est la raison pour laquelle certains services spécialisés en éducation aux médias proposent d'accompagner les professionnels pour les aider à mettre en place des animations dans leur institution. Généralement, ces projets s'intègrent très naturellement aux autres activités des services parce qu'ils sont très appréciés par les enfants et par les professionnels qui s'approprient facilement les outils utilisés.

La mise en place d'une activité d'éducation aux médias nécessite de définir les compétences que nous désirons développer chez les apprenants, à savoir les enfants et/ou les professionnels. Nous pouvons ainsi en distinguer différents types. Il y a les savoir-faire qui se réfèrent à la technique, comme savoir utiliser et entretenir du matériel photo..., et ceux qui se réfèrent à l'utilisation des outils : utiliser des outils de recherche d'information, réaliser des contenus multimédias, etc. Ceux-ci sont distincts de compétences plus réflexives qui sont liées aux capacités d'analyse du contenu des médias et à la maîtrise des enjeux liées aux usages. Concernant ces derniers, il s'agit, par exemple, d'avoir conscience de son identité numérique – celle-ci est constituée par l'ensemble des informations sur sa personne qui sont accessibles sur Internet – et d'avoir des bons réflexes pour en prendre soin. Il s'agit également d'avoir une culture générale des modèles économiques liés aux médias, et aux mondes numériques

en particulier. Il s'agit aussi de connaître les principes légaux qui concernent les usages des médias, comme le principe du droit à l'image, les règles concernant la diffamation...

Développer les capacités d'analyse des médias passera également par un questionnement concernant les émotions que ceux-ci vont susciter en nous. Il s'agit, par exemple, de pouvoir les identifier et de sonder l'intention de l'émetteur. À ce niveau, l'éducation aux médias est très complémentaire d'autres approches utilisées par les professionnels des secteurs de l'aide à l'enfance et de la santé mentale.

L'analyse des contenus médiatiques a toujours été une dimension importante de l'éducation aux médias. Elle tend cependant à devenir un sujet d'actualité à une époque où les « faits alternatifs » et les théories du complot ont le vent en poupe. La recherche et l'analyse d'information demandent une bonne dose de sens critique et de pondération. Le discours inquiet concernant les nouveaux médias s'accompagne maintenant d'une défiance généralisée vis-à-vis des médias classiques à travers le fameux refus du système. Pourtant, ils ont un rôle crucial dans notre société et la disqualification systématique dont ils peuvent être l'objet laisse la porte ouverte à tous les populismes. Dans le contexte actuel, il est important de préciser que, si l'éducation aux médias développe le sens critique, elle se distingue radicalement d'une critique intempestive et conspirationniste des médias.

D'autres arguments permettent de comprendre les besoins croissants en éducation aux médias. Nous pouvons notamment mentionner notre dépendance à Internet en tant que source d'information. Celle-ci n'est pas « anormale » au regard de l'histoire de notre rapport aux technologies. De tout temps l'être humain s'est rendu dépendant des outils qu'il a créés. Cependant, cette situation nous oblige à nous montrer particulièrement vigilants, et l'éducation aux médias peut nous y aider. Nous devons nous assurer d'un certain contrôle sur les outils dont nous dépendons.

Internet peut se définir comme une « technologie d'extension cognitive », au même titre que la calculatrice. Ces dispositifs vont nous aider à traiter l'information et nos cerveaux vont ainsi leur déléguer un certain nombre de tâches. Si nous nous demandons quelle est la racine carrée de 2.458.975 ou combien il y a d'espèces d'araignées sur le continent asiatique, Internet nous fournira des réponses en quelques secondes. Son efficacité ne fait aucun doute, pour peu qu'il soit utilisé correctement. L'éducation à ces nouvelles technologies implique donc un travail de fond sur le tri des informations fiables, le croisement des sources, l'entretien de l'esprit critique...

Par ailleurs, dans le même ordre d'idées, nous ne devons pas perdre de vue les dimensions épistémologique et politique de tels dispositifs auxquels notre intelligence confie du travail en sous-traitance. La transparence concernant les logiques appliquées par ces outils – on parlera des algorithmes – est un enjeu majeur pour le futur. Par exemple, quels sont les raisonnements utilisés par les moteurs de recherche pour classer l'information qu'ils me proposent ? Quels sont les modèles économiques des acteurs de l'Internet et des médias ? Ces modèles ont-ils un impact sur le traitement de l'information ? Qu'est-ce qui est fait des informations personnelles que les opérateurs collectent sur moi ? À qui ces informations sont-elles vendues ? Sous quelle forme et pour quel usage ? Etc. Etc.

Vous l'aurez compris, ce n'est pas tant de notre usage intensif d'Internet qu'il est question ici, mais d'une dépendance à des outils d'information sur lesquels nous avons peu de contrôle démocratique et dont la grande majorité des utilisateurs ignore les logiques. Pour le futur, nous avons tout intérêt à abandonner la métaphore des écrans « toxiques comme de la drogue » qui nous écarte des vrais enjeux⁶ et soutenir

une connaissance et un droit de regard sur les algorithmes, ces petits calculs savants auxquels nous déléguons une partie de notre intelligence. Accompagner les enfants dans leurs usages d'Internet, c'est aussi les sensibiliser à ces enjeux qui deviendront plus importants encore dans les années futures.

Enfin, aux savoir-faire techniques et aux compétences d'analyse et de réflexion viennent également s'ajouter des compétences sociales et éthiques, plus transversales que les connaissances techniques. En effet, si la maîtrise d'une technologie est conditionnée à l'utilisation de tel ou tel dispositif en particulier, les savoir-faire et les savoir-être relationnels et éthiques sont transposables quels que soient les médias et les situations. C'est la raison pour laquelle il est possible d'accompagner les enfants et les adolescents dans leurs usages, sans maîtriser pour autant les outils qu'ils utilisent.

6. Un raisonnement similaire peut être appliqué aux jeux vidéo concernant lesquels le débat permanent sur leur légitimité empêche la démocratisation d'un débat nuancé sur la qualité individuelle de chacun et une analyse critique des contenus.

Partage multimédia et compétences éthiques

La photographie digitale, de même que le multimédia, font partie des changements sociotechniques notables de ces dernières décennies. La numérisation a rendu possible la démultiplication et le partage instantané des images, de telle sorte que ce n'est pas tant dans sa forme que la photographie a évolué mais bien dans la place qu'elle occupe maintenant dans la communication. Textes, photos et séquences filmées s'articulent pour constituer le langage des réseaux sociaux numériques.

Dans ce contexte, le statut de la photographie a changé. Nous sommes tous, ou presque, devenus des créateurs et des éditeurs d'images, de telle sorte que nous posons sur elles un regard plus expert que par le passé. Ainsi, en même temps que notre usage des images s'est modifié, notre regard sur celles-ci a évolué. Nous allons maintenant autant nous questionner sur la réalité qu'elles reflètent, ou prétendent refléter, que sur les conditions de leur fabrication – ces deux questionnements étant liés par ailleurs. La photographie d'un beau paysage ne témoigne pas uniquement de la beauté des lieux, mais aussi d'un savoir-faire qui a su magnifier la scène.

Une autre évolution, moins spectaculaire, mais tout aussi réelle, est liée à la démocratisation des possibilités de transformation des images. Bien que les photographies argentiques puissent elles aussi être retouchées, voire truquées, ces procédés sont maintenant à la portée de tous avec le numérique. Là aussi, notre regard a changé. Une photographie n'est plus la preuve ultime de l'existence de quelque chose, elle constitue tout au plus un indice. Nous noterons cependant que les possibilités de modifier les images ne sont pas nécessairement employées pour tromper les récepteurs. Elles sont avant tout uti-

lisées pour majorer leur potentiel expressif. Deux des applications les plus populaires actuellement sont basées sur ce principe. Instagram propose des filtres qui rajouteront une touche de nostalgie, une pointe de romantisme ou de dynamisme. Pour Snapchat, c'est l'humour et le burlesque qui seront recherchés par l'utilisation d'imprimés et d'effets déformants qui rendent les selfies particulièrement comiques.

Pour toutes ces raisons, la photographie et le multimédia sont devenus un langage populaire particulièrement efficace. Accessible dès le plus jeune âge, rapide, connecté plus directement à nos émotions que le texte, il répond aux exigences de l'économie de l'attention. Évidemment, le processus de démocratisation que nous venons de décrire ne doit pas nous leurrer. Ici aussi nous ne saurions trop insister sur l'importance d'une pratique accompagnée pour aiguïser l'esprit critique dès le plus jeune âge. Nous faisons des erreurs et nous apprenons toute notre vie, même lorsqu'il s'agit d'un langage qui nous est très familier. C'est bien parce que la photographie et l'expression multimédia en général ont une place importante dans la communication que nous devons développer l'expertise des nouvelles générations, tant dans leurs capacités à créer des contenus qu'à celles de les analyser et de les partager.

Nous avons vu précédemment que nous pouvons distinguer les savoir-faire techniques des capacités d'analyse et des compétences sociales et éthiques. Dans le chef des parents et des professionnels de l'enfance, ce sont souvent ces deux dernières dimensions qui sont l'objet d'inquiétudes. Nous pensons notamment aux questions relatives au respect de l'intimité et de la vie privée, à l'impulsivité dans les échanges, aux interactions conflictuelles, au harcèlement... Aujourd'hui, la politesse et le respect de l'autre passent aussi par une gestion empathique et bienveillante de notre activité photographique.

Si nous pouvons nous appuyer sur le droit à l'image pour nous orienter, c'est surtout dans le cadre d'un

travail sur les normes collectives que nous pouvons espérer des résultats. En théorie, nous devons demander l'autorisation des personnes concernées lorsque nous voulons les photographier et lorsque nous voulons diffuser des photos dans lesquelles elles apparaissent. Évidemment, nous avons tous constaté que le droit à l'image n'est pas respecté sur les réseaux sociaux. Il n'est pas rare de croiser des personnes qui pensent encore que celui-ci est un droit qui bénéficie à celui qui l'a prise. « C'est moi qui ai fait la photo, c'est donc à moi de décider ce que j'en fais. » Bien sûr, cela est faux. Mais nous savons que l'énonciation du droit n'est pas toujours suffisante pour généraliser son application.

Le bon usage des images en tant que langage doit passer par une validation collective des nouvelles normes de communication. Il s'agit de faire évoluer la culture des groupes dans les milieux de vie des enfants et des ados tout en tenant compte du plaisir lié au partage photographique. Ce travail peut s'appuyer sur des exercices concrets tout au long de la scolarité. Ainsi, il est possible d'engager un débat au départ d'une collection de photos utilisées comme exemples. Que pensez-vous de cette photo ? Quelles émotions suscite-t-elle en vous ? Si vous étiez la personne photographiée, est-ce que vous publieriez cette photo ? Pourquoi ? Avec quelles restrictions d'accès ? Réfléchir ensemble à des balises de fonctionnement est une autre façon concrète de travailler en groupe la question du partage des contenus multimédias sur les réseaux sociaux. Cette démarche peut être particulièrement porteuse si elle est réalisée quelques jours avant une activité collective : classe de neige, city trip, etc., activité dont nous savons qu'elle donnera lieu à des échanges sur les réseaux sociaux. Il est toujours intéressant de s'appuyer sur les moments forts de la vie d'un groupe pour inscrire le travail éducatif dans une actualité qui fait sens pour les enfants.

Nous avons mentionné au début de ce texte d'autres exemples d'activités basées sur la production de contenus médiatiques et qui peuvent aussi être uti-

lisées pour poser une réflexion concernant le droit à l'image et l'identité numérique. Nous évoquons notamment le fait de réaliser des petites vidéos dans lesquelles les adolescents s'adressent à leurs parents ou encore un service qui entretient une page Facebook relatant les activités réalisées avec des enfants. Nous noterons à ce sujet que la démarche de création de contenus médiatiques tels que photos, vidéos ou prises de son, soulève généralement peu de questions éthiques. Si un des participants au projet ne veut pas apparaître sur les images, il est important de respecter sa volonté.

Par contre, la question devient plus complexe lorsque le projet inclut une diffusion des images. Il sera alors nécessaire d'avoir une réflexion au cas par cas qui ne se satisfait pas uniquement de l'accord des personnes concernées, c'est-à-dire l'enfant et de ses deux parents. En effet, qu'en est-il lorsqu'il s'agit d'enfants trop jeunes pour donner un accord éclairé concernant leur droit à l'image ? Peut-on se contenter de l'accord parental ? Celui-ci est suffisant d'un point de vue légal, mais la démarche reste discutable. Une scène considérée comme « adorable » par les parents peut s'avérer gênante pour l'enfant lorsqu'il sera plus âgé. Et la question se complique quand il s'agit d'activités liées à des services qui, par leurs spécificités et bien malgré eux, stigmatisent leurs bénéficiaires au regard d'un public tout-venant. Il est possible qu'un enfant regrette dans le futur que son passage dans telle institution ait été rendu public.

C'est pourquoi, à notre avis, les services concernés ne doivent pas se contenter du consentement de l'enfant et de ses parents. Ils doivent s'assurer que les enfants ne sont pas identifiables comme leurs bénéficiaires s'ils désirent publier des images. Par ailleurs, nous pensons intéressant d'associer à la réflexion les enfants et leurs parents, car c'est encore une opportunité de mettre en débat les notions d'identité numérique et d'intimité. De plus, ajoutons qu'il est possible de rendre compte d'une activité à l'aide de photographies sans que les enfants qui y participent

ne soient identifiables. N'oublions pas que la créativité naît de la contrainte, principe particulièrement vrai en photographie. Il est aussi possible de limiter le partage de ces contenus dans le cadre de groupes fermés, sur Facebook par exemple. Ceux-ci sont souvent utilisés, notamment pour créer des échanges entre institutions accueillant des jeunes qui vivent les mêmes difficultés, comme une situation de handicap mental.

Enfin, insistons sur l'importance de travailler l'empathie et la bienveillance comme valeurs fortes dans les échanges sur les réseaux sociaux. L'outil Internet est pourvu de caractéristiques qui vont influencer la tonalité des interactions entre ses utilisateurs. On parlera d'effet cockpit pour désigner cette situation particulière de l'internaute qui voit ses capacités d'empathie émoussées par la distance et l'absence de contact direct avec ses interlocuteurs. Il est émotionnellement moins impliquant d'envoyer une bombe au départ du tableau de bord numérique d'un avion que lorsqu'on est face aux personnes que l'on s'apprête à faire exploser. Cet effet est un élément d'explication de la prévalence importante des situations de cyber-harcèlement. De façon générale, la communication médiatisée par ordinateur est pauvre en matière d'information sur les aspects non verbaux. Ceux-ci sont parfois remplacés par des émoticônes, très utiles pour désamorcer les malentendus. Cependant, le manque d'informations non verbales complique l'empathie et la sympathie entre les individus. Si la bienveillance est un exercice très compliqué en toutes circonstances, il l'est peut-être encore plus sur Internet.

Outre l'effet cockpit, nous pouvons aussi mentionner la compétition générée par « l'économie de l'attention ». Dans un contexte de surabondance d'informations, la valeur de ces dernières est déterminée par leur capacité à capter l'attention. Cette tendance favorise le recours au spectaculaire et à l'émotionnel au détriment des discours analytiques et pondérés. À cela s'ajoute le caractère hybride de la communication sur les réseaux sociaux. Celle-ci relève de la conversation informelle et de la publication formelle, deux modalités d'interaction

aux exigences différentes, la première prenant parfois le pas sur la seconde. Ces éléments permettent de comprendre le « *bashing* »⁷ que l'on peut quotidiennement observer sur les réseaux sociaux numériques. Sur certains d'entre eux, les critiques de tout et de rien sont nombreuses et virulentes, sans considération pour ceux qui en sont l'objet. L'indignation est prétexte à un grand dévouloir déshumanisé. Peu importe la personne moquée et sa sensibilité, du moment que le post est repris par un maximum d'internautes.

Dans ce contexte, apprendre à utiliser Internet c'est aussi apprendre à ne pas s'exposer à la critique, c'est-à-dire connaître les limites du débat sur la Toile et gérer subtilement l'exercice du dévoilement. Mais au-delà de ces consignes de prudence, la vraie solution tient dans le développement des compétences éthiques des enfants. Or celles-ci ne peuvent se décréter ou s'enseigner, elles doivent se vivre. C'est en adaptant leurs milieux de vie à cet objectif que nous nous donnerons les moyens de nos ambitions. Il s'agit d'une démarche exigeante qui demande de l'engagement de la part des adultes.

Concrètement, il est possible de s'inspirer des initiatives destinées à développer la qualité de la communication entre les élèves à travers des moments de parole régulés durant lesquels les enfants cherchent ensemble des solutions aux problèmes relationnels qu'ils rencontrent. Ainsi, certains programmes⁸ adressés à des élèves de troisième maternelle sont une autre façon de travailler sur l'empathie et participent à prévenir la violence. Cependant, ces initiatives doivent être intégrées dans un projet éducatif global qui met en avant l'écoute et la bienveillance.

La qualité de la présence des adultes dans les lieux de vie, caractérisée par leur disponibilité et le fait qu'ils soient attentifs au bien-être des enfants – et qu'ils soient perçus comme tels – sont des dimen-

7. Terme anglais utilisé pour désigner le dénigrement collectif d'une personne sur les réseaux sociaux.

8. Notamment, les « ateliers de la pensée joueuse » yapaka.be.

sions très importantes. La bienveillance n'est pas applicable si elle est portée individuellement, elle doit être l'objet d'un projet collectif dans lequel les adultes montrent l'exemple. Cela implique que les professionnels soient donc bienveillants entre eux. À ce sujet, des recherches ont établi un lien statistique entre le harcèlement scolaire entre élèves et l'ambiance au sein de la communauté des enseignants. Une mauvaise ambiance entre les professeurs s'accompagne de plus de harcèlement entre élèves.

Il existe déjà des écoles qui expérimentent des projets pilotes construits autour de la bienveillance. Nous pensons à des établissements placés en réseau d'éducation prioritaire et qui testent une pédagogie fondée sur l'empathie. Celle-ci se décline au quotidien, dans la façon de régler les conflits dans la cour de récréation, mais aussi durant les cours. Par exemple, ce sont des classes dans lesquelles les enfants ont la permission d'aider leur voisin. Ils peuvent également exprimer leurs émotions à tout moment à l'aide d'un tableau prévu à cet effet. Les élèves corrigent eux-mêmes la dictée au tableau en se soutenant mutuellement. Ils veillent à s'entraider, notamment parce que le fait d'échanger régulièrement leurs rôles les aide à comprendre les difficultés rencontrées par leurs camarades. Les classes ont également une « chaise des émotions » sur laquelle les enfants s'installent lorsqu'ils le désirent avec un cahier, une sorte de journal intime dans lequel ils décrivent les sentiments qui les traversent. Cette pédagogie semble porter ses fruits. Les élèves sont plus calmes, plus solidaires et plus concentrés. En plus de diminuer le taux d'incivilité, ce type de méthode a aussi des effets positifs sur les apprentissages : mémoire, vocabulaire, capacité à verbaliser et débattre, etc.

Ce travail sur la bienveillance est d'autant plus important qu'il est difficile. Un lieu de vie comme l'école est propice aux tensions entre individus. En effet, la proximité quotidienne non choisie entre élèves provenant parfois d'horizons très différents est enrichissante mais compliquée. L'école est autant un challenge intellec-

tuel qu'un défi relationnel et affectif pour les enfants. Mais cette difficulté est une opportunité à saisir, une occasion de développer des compétences relationnelles qui accompagneront les enfants dans tous les lieux qu'ils fréquentent. L'école et les réseaux sociaux ont cela de commun qu'ils nous obligent à penser et prendre soin du vivre-ensemble.

L'éducation à la vie sexuelle et affective à l'heure du Smartphone

Les smartphones sont des outils au cœur de l'intimité de leurs propriétaires. À la fois centre névralgique de leurs réseaux relationnels et mémoire de leurs activités, ils participent à leur vie affective et sexuelle. Parfois, l'écran du smartphone est utilisé comme un miroir qui permet à l'adolescent d'apprivoiser son image et les changements de son corps. L'identité narrative, destinée à nous aider à percevoir une cohérence dans le chaos des expériences vécues, passe aussi par des selfies, de soi à soi. À d'autres occasions, ces photos font l'objet d'un partage, notamment dans le cadre d'une relation amoureuse. Le fait d'envoyer un SMS ou une photo sexy à son copain ou sa copine est une pratique fréquente. On parlera de sexto et de sexting.

Les questions posées par ces échanges sont compliquées parce qu'elles peuvent faire l'objet de différentes lectures difficiles à concilier. D'un côté, il s'agit d'échanges amoureux qui impliquent émotionnellement les protagonistes et s'accompagnent d'aspirations qui ne peuvent se résumer à la simple satisfaction pulsionnelle. De l'autre, il s'agit d'une pratique qui présente des risques. Les adolescents sont d'ailleurs généralement conscients de ceux-ci. Cependant, à cet âge, la transgression est parfois utilisée comme un marqueur d'intensité et d'authenticité dans le cadre d'une relation. Faire quelque chose en dépit du danger et du discours raisonnable des adultes est aussi une façon de signifier sa confiance dans l'autre recevant le message et, par là même, son désir de vivre quelque chose de fort. On retrouve ce type de dynamique aussi bien dans les relations amoureuses que dans les relations amicales.

Se reconnaître autour de comportements dangereux et transgressifs n'est pas nouveau pour les ados. Une transgression qui n'est d'ailleurs pas à interpréter comme une opposition à l'autorité, mais plutôt en lien avec les aspirations très fortes des adolescents. Ainsi, le sexting échappe-t-il volontiers à la raison dans la mesure où il mobilise du pulsionnel, mais aussi la recherche de liens destinés à compenser le sentiment d'abandon propre à cet âge. À cela vient s'associer le questionnement de l'adolescent sur son corps, dont il propose des images à l'autre dans l'espoir d'obtenir une validation. Et enfin, le sexting permet de sexualiser une relation tout en conservant de la distance et donc une forme de maîtrise. Autant de dimensions que nous pouvons explorer lors des animations sur la vie sexuelle et affective avec des adolescents ou en entretien individuel.

« Il arrive qu'un(e) jeune partage une photo dénudée avec son amoureux (amoureuse). Avez-vous une idée de ce qui peut le (la) pousser à faire ça ? » Il est alors probable que des sujets tels que le sentiment amoureux et les preuves d'amour, le désir d'être aimé, la solitude, le dépit amoureux, le désir sexuel, l'image de soi, la confiance en soi... soient mentionnées. En effet, le sexting mobilise des questions importantes au cœur de l'adolescence. Ainsi, s'il constitue une pratique qui présente des risques que nous devons expliciter, cela ne doit pas nous pousser à faire l'impasse sur les thématiques importantes qu'il soulève. Comme nous avons déjà eu l'occasion de le développer, c'est en aidant les jeunes à donner du sens à leur vécu que nous pouvons nous attaquer aux passages à l'acte impulsifs. A contrario, si nous nous contentons de relever le danger et/ou l'interdit sans autre forme d'élaboration, nous risquons de renforcer la précarité symbolique des adolescents les plus fragiles. Autrement dit, nous pourrions malgré nous renforcer les conditions propices à l'émergence des conduites à risques.

Par ailleurs, la question du sexting – et la façon dont nous allons en parler avec les adolescents – est délicate pour une autre raison. En animation, par exemple,

nous pouvons avoir l'impression d'être tirillés entre deux objectifs. D'une part, le message à faire passer ne doit pas banaliser ou rendre au contraire le sexting désirable et romantique. Il ne s'agit pas de donner envie à tout le monde d'essayer, parce que nous savons qu'il peut y avoir des conséquences négatives à cette pratique. D'autre part, Il ne faut pas stigmatiser les victimes de photos compromettantes. Il ne faut pas blâmer ceux qui rencontrent des difficultés parce qu'ils ont échangé une photo sexy avec quelqu'un. Une façon d'y parvenir est probablement d'explicitement les enjeux et, encore une fois, de les mettre en débat.

Les adultes doivent pouvoir dire : « Je ne vous conseille pas le sexting, car tout ce que l'on partage sur Internet est susceptible de devenir public et, une fois que quelque chose devient public sur Internet, il peut être très difficile de l'effacer. Cependant, je suis solidaire de toutes les victimes dont on essaye d'attaquer la réputation en utilisant des images compromettantes. » L'éducation passe par le développement de « bonnes pratiques » concernant la sécurité des données, le stockage et le partage d'informations sensibles dont les photos dénudées font partie. Mais cette information ne doit pas uniquement porter sur les usages à risques, mais aussi sur le droit à l'erreur et la bienveillance qui devrait être la norme.

En effet, si le « revenge porn »⁹ existe, c'est surtout parce qu'il y a un public pour cela et un impact direct sur la réputation de la victime. C'est la raison pour laquelle toutes les activités de prévention et d'éducation sur ces questions devraient dénoncer la dynamique malsaine qui implique les spectateurs et leurs jugements, et intégrer un message bienveillant par rapport aux victimes. Lorsque celles-ci peuvent s'appuyer sur la solidarité de leur entourage, les conséquences de ce type de situation sont bien

9. Le « revenge porn » ou « vengeance pornographique » est un contenu sexuellement explicite qui est publiquement partagé en ligne sans le consentement de la ou des personnes apparaissant sur le contenu, dans le but de se venger. Le « revenge porn » peut être mis en ligne par un ex-partenaire ou par un pirate informatique qui exigera une somme d'argent pour supprimer le contenu en question.

moins problématiques. Notons par ailleurs que les victimes des photos compromettantes sont très majoritairement des femmes. On parlera d'ailleurs de « slut-shaming », couvrir de honte les salopes, pour désigner ce type de violence dont il faut dénoncer le caractère éminemment sexiste. Autrement dit, nous devons évidemment inciter les plus jeunes à la prudence concernant les photos potentiellement dangereuses pour leur réputation, mais en resituant clairement le nœud du problème qui tient dans le manque de sympathie et de bienveillance pour les victimes et la dimension très souvent sexiste du phénomène. Les acteurs de la prévention doivent donc clairement et explicitement se dissocier d'une approche moralisatrice et se référer aux notions de prudence et de bienveillance afin d'éviter de participer – de façon involontaire – à un climat propice au « revenge porn ».

Mais le sexting n'est pas le seul sujet de préoccupation des adultes concernant la vie sexuelle des enfants et des adolescents en lien avec leurs usages des écrans. L'hyper-accessibilité de la pornographie en est un autre. Pourtant, les constats des recherches scientifiques disponibles sur cette question ne sont pas alarmants. Par exemple, les pratiques sexuelles des jeunes semblent relativement stables depuis plusieurs décennies, tout comme l'âge de leur première relation... Bien qu'il s'agisse de sujets différents, un parallèle peut être fait avec les inquiétudes qui concernent les jeux vidéo violents. Les deux sont sources de débats interminables et peu scientifiques entre experts. Pourtant, ceux-ci sont d'accord sur l'essentiel : il n'est pas approprié d'y être confronté régulièrement lorsqu'on est trop jeune. Par contre, rien n'indique scientifiquement que l'un et l'autre ont un impact significatif sur les adolescents en général et leurs comportements. Tout au plus, ils constitueront un facteur explicatif mineur, parmi d'autres, de certaines situations impliquant des jeunes qui présentent une fragilité particulière du côté de la violence ou des excès comportementaux.

Ce constat relativement rassurant a parfois du mal à être entendu par les professionnels qui sont confrontés

à des ados utilisant régulièrement des références au porno pour parler de sexualité. Ils posent des questions aux adultes au sujet de pratiques « hard » alors qu'ils sont encore très jeunes. Cependant, sans exclure que cette observation puisse refléter un problème chez une personne en particulier, nous ne devons pas interpréter trop rapidement cette observation. Les ados mobilisent les codes du porno pour parler de sexualité car le sujet les met mal à l'aise. Il s'agit généralement d'une forme, paradoxale, de pudeur. Parler du porno permet d'éviter de parler de soi. Les jeunes cachent leur gêne à exprimer leurs doutes et leurs aspirations profondes en utilisant un copier-coller de termes crus qui correspondent rarement à la réalité de leur propre vie sexuelle.

D'ailleurs, pour les adultes aussi ces questions sont difficiles à évoquer. Nous pouvons nous demander à partir de quel âge il est indiqué d'aborder telle ou telle thématique en lien avec la vie sexuelle. Avant le début de la puberté et à moins de déceler un problème particulier qui nécessite une prise en charge spécifique, la pornographie doit rester « une histoire de plus grand » dont « les enfants ne doivent pas s'inquiéter, car ils pourront comprendre plus tard ». L'essentiel chez les plus petits est de les rassurer plus que de leur fournir des éléments d'explication qui ne sont pas encore à leur portée et de rester attentif à leurs questions sans les anticiper. Par contre, dès les premières années de l'enseignement secondaire, les adolescents recherchent activement des contenus pornographiques. Il n'est pas toujours pertinent d'aborder collectivement de façon trop précise et crue certains sujets, car tous les ados peuvent vivre des réalités très différentes à des rythmes différents. Mais il est tout à fait envisageable de parler des questions de fond soulevées par la pornographie sans l'associer à des images choquantes. Il est notamment possible d'aborder avec humour les stéréotypes véhiculés par le porno et de le traiter comme un style cinématographique à part entière. Des vidéos humoristiques, disponibles sur Internet, peuvent constituer des supports pour amorcer le débat et lui donner du contenu sans heurter les sensibilités de chacun. Nous

pensons, par exemple, à une vidéo qui met en scène des légumes pour déconstruire certains clichés...

La pornographie doit être située dans le registre de la fiction et analysée comme telle si nous voulons développer la réflexivité et l'esprit critique de ses consommateurs. Ainsi, il est possible d'aborder la question du désir – on n'a pas toujours envie –, du consentement – non, c'est non –, de la performance – ce n'est pas un concours –, des corps – la taille du pénis, la forme du vagin –, de la normalité de telle ou telle pratique – le porno n'est pas nécessairement un bon indicateur des pratiques du commun des mortels – ... Dans un autre registre, des vidéos permettent aussi d'aborder avec humour le hiatus entre la façon dont les ados parlent de sexe et leurs pratiques réelles. L'autre versant du travail autour des images pornographiques consiste à ramener de l'humanité en redonnant une place au doute, à l'erreur, à l'absence de désir, à la lenteur...

Ceci étant, la sexualité est un cheminement individuel par rapport auquel il ne faudrait pas surestimer la place de la pornographie. Il existe des exceptions, mais elles sont rares. Les enfants et les adolescents ont d'autres sources d'information et d'exemples. La première source d'inspiration concernant les relations amoureuses et le respect porté au sexe opposé est donnée par les parents. Sans avoir accès à certains aspects de l'intimité du couple parental, les enfants sont néanmoins les premiers spectateurs de l'éthique relationnelle au sein de celui-ci.

De son côté, Internet est un lieu particulièrement intéressant pour poser des questions et partager des expériences concernant la sexualité. En effet, l'anonymat facilite les discussions sur les forums et autres groupes de discussion autour de sujets délicats. Ceux-ci sont parfois organisés et modérés par des professionnels, parfois par des adolescents. Et là aussi, il ne faudrait pas surestimer les dangers de la désinformation. Ce qui est recherché dans ces groupes, ce n'est pas nécessairement une information factuelle et précise, mais plutôt le partage de vécu et

d'expériences. Parfois, le simple fait de constater que d'autres ont rencontré les mêmes difficultés que nous et se posent les mêmes questions est déjà une aide en soi. Pour ce qui est des informations techniques et/ou médicales, les recherches scientifiques montrent que les ados sont plus prudents que nous ne le pensons et qu'ils font généralement comme tout le monde, ils mènent leur enquête et croisent les infos.

Des situations complexes à la croisée des approches

Les individus et les familles ou équipes éducatives vont utiliser les potentialités des moyens de communication et des médias à leur disposition en fonction de leurs propres enjeux psychoaffectifs. Les familles et les enfants en souffrance qui ont des comportements problématiques présentent plus de risques que les autres d'avoir des usages problématiques. Les professionnels qui travaillent avec ce public ont souvent des exemples très concrets de dérapages de leurs bénéficiaires dans leurs usages des écrans connectés.

Ainsi, un jeune qui entretient des rapports conflictuels avec son entourage aura aussi tendance à se quereller régulièrement sur les réseaux sociaux. Et de façon générale, lorsqu'un enfant ou un adolescent a des comportements inappropriés, il est possible qu'il les reproduise dans son usage des TIC, avec ce que ça peut impliquer comme conséquences préjudiciables : impact sur la réputation, conflits, fréquentations dangereuses, tort fait à autrui, poursuites judiciaires... Le même constat peut s'appliquer aux familles dans le cadre d'un raisonnement systémique.

Par exemple, l'apparition des smartphones dans les lieux résidentiels qui accueillent des enfants et des adolescents écartés de leurs parents a actualisé la question des conflits de loyauté. En effet, les TIC permettent aux familles de court-circuiter la médiation traditionnellement opérée par les équipes éducatives lorsqu'un enfant est placé en institution. La possibilité technique de maintenir un contact direct avec les parents déplace vers les jeunes une « pression » qui avant était gérée par les professionnels. Par ailleurs, les loyautés en question ne sont pas unidirectionnelles et les parents peuvent eux-mêmes se sentir obligés. Il arrive actuellement que ceux-ci débarquent dans les

services après avoir reçu un message de leur enfant les prévenant d'une dispute avec un éducateur ou un autre jeune. Ces intrusions sont généralement motivées par une intention positive de la part du parent qui veut ainsi signifier son attachement et sa disponibilité à son enfant. Cependant, elles mettent les équipes en difficulté dans leur travail quotidien.

Les manifestations de loyauté qui impliquent les nouveaux moyens de communication sont parfois surprenantes. C'est par exemple le cas lorsqu'un jeune enregistre secrètement une conversation avec un éducateur pour la faire écouter à un parent. Ou encore, cette adolescente qui lance une communication téléphonique avec sa mère puis place le GSM dans sa poche pour lui permettre d'écouter la conversation qu'elle va avoir avec la directrice du service. Autant de situations mal vécues par les équipes qui peuvent y voir un comportement déloyal. C'est la raison pour laquelle il sera parfois nécessaire de rendre explicites les enjeux relationnels qui peuvent être très inconfortables pour le jeune, en même temps que de faire preuve de cohérence éducative.

Il nous serait facile d'établir une longue liste d'exemples d'usages qui révèlent quelque chose du fonctionnement des familles et de la souffrance de certaines. Mais il faut par ailleurs remarquer que les TIC sont aussi utilisés de façon très positive par les jeunes. Nous avons récemment rencontré un adolescent qui a repris contact avec un demi-frère placé dans une autre institution, alors qu'ils ne s'étaient plus parlé depuis des années. Il évoque avec beaucoup d'enthousiasme leurs conversations sur WhatsApp et les marques de solidarité de son frère. Cependant, les incidents sont fréquents et la tentation d'une restriction forte de l'accès aux TIC est importante. Heureusement, c'est rarement l'option choisie par les services qui essayent autant que possible d'assurer à leurs pensionnaires un accès aux mêmes outils que ceux utilisés par les enfants de leur âge. Ajoutons ici que, bien que ce soit encore trop rarement le cas, l'éducation aux médias aurait toute sa pertinence

dans ces contextes, et notamment lorsqu'elle utilise des pédagogies basées sur la création de contenu ou l'exploration des émotions.

La formalisation de règles de fonctionnement à l'intérieur des lieux de vie est aussi une démarche nécessaire. L'idéal est qu'elles puissent faire l'objet d'un débat avec les jeunes et, lorsque c'est possible, avec les parents. Cependant, cette étape doit être précédée d'un travail en équipe autour des représentations de ses membres. En effet, il est rare que ceux-ci soient tous sur la même longueur d'onde concernant les TIC et la régulation de leurs usages. Nous avons d'ailleurs constaté que ces questions ont tendance à diviser.

Encore une fois, le discours anxiogène dominant concernant les écrans n'y est pas étranger. Il n'est pas rare qu'une partie de l'équipe soit « contre » et freine des deux pieds au moment de penser des activités sur Internet et/ou des jeux vidéo. « Avec nos jeunes, on a déjà assez de problèmes comme ça ! » C'est la raison pour laquelle il faut avant tout travailler les représentations des professionnels concernant les usages jeunes. L'idée n'est pas de faire de la publicité pour tel produit ou telle technologie, mais d'amener une perception plus éclairée et compréhensive des usages que font les enfants et les adolescents d'Internet et des jeux vidéo.

Enfin, n'oublions pas que si certains usages sont symptomatiques des difficultés vécues par la famille, ils constituent de ce fait un matériel clinique précieux qui peut être utilisé comme tel. Les exemples que nous donnions plus haut peuvent être l'occasion d'évoquer avec ces familles les liens qui les unissent et le désir qu'ils ont d'être disponibles les uns pour les autres. Ils seront aussi éventuellement l'occasion d'aborder la question des limites et du rôle des parents par rapport à celles-ci. Il faut pouvoir aussi expliciter le caractère anormal de certaines situations et de certains comportements, et notamment dénoncer l'inconfort majeur dans lequel un conflit de loyauté peut plonger un enfant.

Bibliographie

Les situations sont dites complexes lorsqu'elles nous obligent à articuler les approches éducatives et thérapeutiques. La question des écrans ne fait pas exception. Les équipes sont en demande d'outils qui les aident à penser et à agir l'accompagnement de ces situations. Il y a là tout un champ d'intervention qui mérite d'être exploré plus intensivement. Une façon de procéder est de collecter et de partager les témoignages de professionnels. Nous pensons à ceux qui ont mis en place des initiatives d'éducation aux médias avec des jeunes pris dans des difficultés familiales et psychologiques, mais aussi aux cliniciens qui ont eu l'occasion de travailler avec leurs jeunes patients au départ de leurs usages des écrans. Un sujet passionnant à la croisée de différentes disciplines et à propos duquel nos représentations seront probablement amenées à évoluer beaucoup dans les années futures.

- Berker, T., Hartmann, M., Punie, Y. & Ward, K. (eds) (2006), *Domestication of Media and Technology*, New York, Open University Press.
- Cannard, C. (2010). *Le développement de l'adolescent*, De Boeck, coll. Ouvertures psychologiques.
- Cardon, D. (2015), À quoi rêvent les algorithmes. Nos vies à l'heure des *big data*, Seuil, coll. La république des idées.
- Fastrez, P., De Smedt, Th., Mathen, M. (2015), *Les enfants et les écrans. Usages des enfants de 0 à 6 ans, représentations et attitudes de leurs parents et des professionnels de la petite enfance*, Rapport d'une recherche commanditée par l'ONE, initiée en collaboration avec le CSEM.
- Gauducheu, N. (2012), « Internet et le soutien social », In C. Thoër & J. J. Lévy (eds.), *Internet et santé. Acteurs, usages et appropriations*, pp. 93–112. Presses de l'Université du Québec, Collection Santé et Société.
- Kivits, J. (2012), « Les usages de l'Internet-Santé », In C. Thoër & J. J. Lévy (eds.), *Internet et santé. Acteurs, usages et appropriations*, pp. 37–57, Presses de l'Université du Québec, Collection Santé et Société.
- Leroux, Y. (2012), *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !*, fyp éditions.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2007), *L'écran global : Culture médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Seuil.
- Lobet, D. & Cavalcante, L. E. (2014), « Transmission à rebours, filiation inversée, socialisation ascendante : regards renversés sur les rapports de générations », *Enfances, Familles, Générations*, n° 20, p. I–XII.
- Luginbühl, M., Bürge, L. (2015), *Développement des compétences médiatiques dans les institutions pour enfants et adolescents présentant des besoins spécifiques. Guide pour la conduite d'un bilan institutionnel*, Jeunes et médias – programme national de promotion des compétences médiatiques, Office fédéral des assurances sociales.
- Marinopoulos, S. (2017), *Les trésors de l'ennui*, Yapaka, Collection Temps d'Arrêt.
- Mikolajczak, M., & Roskam, I. (2017), *Le Burn-out parental, l'éviter et s'en sortir*, Odile Jacob.
- Minotte, P. (2012), *Cyberdépendance et autres croquemitaines*, Yapaka, Collection Temps d'Arrêt.
- Minotte, P. (2015), *Dévoreurs d'écrans. Comprendre et gérer nos appétits numériques*, (K. Rondia, Ed.) (Santé en soi), Mardaga.

- Minotte, P. & Rosas, O. (2016), « Un Nouveau Monde, une “nouvelle donne” sociotechnique », In A. Klein (ed.), *Nos jeunes à l'ère numérique*, Pixels, pp. 21–36. Academia-L'Harmattan.
- Minotte, P., & Zarbo, A. (2016), « Grandir à l'heure d'Internet, enjeux développementaux et psychoaffectifs », In A. Klein (ed.), *Nos jeunes à l'ère numérique*, Pixels, pp. 67–94, Academia-L'Harmattan.
- Saint-Charles, J. (2012), « Les communautés de pratiques virtuelles en santé », In C. Thoër & J. J. Lévy (eds.), *Internet et santé. Acteurs, usages et appropriations*, pp. 113–131, Presses de l'Université du Québec, Collection Santé et Société.
- Thoër, C., & Lévy, J. J. (2012), *Internet et Santé. Acteurs, usages et appropriations*, Presses de l'Université du Québec, Collection Santé et Société.
- Tisseron, S. (2013), *Grandir avec les écrans. « La règle 3-6-9-12 »*, Yapaka, Collection Temps d'Arrêt.

Pour approfondir le sujet



Déjà paru
du même auteur

Livre disponible
en téléchargement
en version pdf et epub

- 📖 · Grandir avec les écrans. « La règle 3-6-9-12 », de Serge Tisseron
 - Qui a peur du grand méchant WEB ? de Pascal Minotte
 - Les dangers de la télé pour les bébés, de Serge Tisseron
 - ...
- 📄 · Les professionnels face aux réseaux sociaux virtuels
 - Domestiquer les écrans au rythme de l'enfant
 - ...
- 🎬 · La télévision, un troisième parent qui délire ?, avec Dany Robert-Dufour
 - Que vit le bébé qui regarde sa mère qui regarde l'écran?, avec Didier Houzel
 - Quelle position éducative adopter avec un adolescent ?, avec Alain Braconnier
 - ...

Appel aux professionnels de l'enfance à rejoindre le mouvement « Écrans en veille - Enfants en éveil »



De nombreuses recherches confirment aujourd'hui les dangers de la télévision plus particulièrement pour les enfants de moins de 3 ans, essentiellement sur 5 points :

1. Le bébé se développe en mettant en bouche, regardant, manipulant, jetant, courant, expérimentant, jouant en engageant ses dix doigts et l'ensemble de son corps. Hors, les écrans allumés le détournent

des ces activités essentielles à son développement et accaparent toute son attention.

2. En se repérant dans le temps grâce aux interactions directes avec les personnes qui l'entourent, l'enfant entre dans le langage. La télévision ne peut, en aucun cas, remplacer l'interaction émotionnelle et affective avec l'entourage.

3. Face à l'écran, l'enfant est passif : il n'a pas le sentiment de pouvoir agir sur le monde. Or, pour son développement, **le bébé doit être acteur** et sentir très tôt sa possibilité d'agir sur ce qui l'entoure.

4. L'enfant doit peu à peu apprendre à faire face à l'absence, au vide, à l'ennui. Le refuge dans la consommation des écrans, évite à l'enfant d'affronter les angoisses de séparation ou les sentiments de frustration.

5. Soumis aux écrans, le jeune enfant devient captif du rythme très rapide des images, des couleurs, des sons dont l'intensité est source de surexcitation.

A tout âge, le temps passé devant les écrans détourne l'enfant du jeu, activité primordiale au développement de la créativité, des capacités intellectuelles, du langage.

**Argumentaire complet et dépliant à télécharger
sur yapaka.be**

Temps d'Arrêt / Lectures

Derniers parus

38. L'expérience quotidienne de l'enfant.

Dominique Ottavi

39. Adolescence et risques.

Pascal Hachet

40. La souffrance des marâtres.

Susann Heenen-Wolff

41. Grandir en situation transculturelle.

Marie-Rose Moro*

42. Qu'est-ce que la distinction de sexe ?

Irène Théry

43. L'observation du bébé.

Annette Watillon

44. Parents défaillants, professionnels en souffrance.

Martine Lamour*

45. Infanticides et néonaticides.

Sophie Marinopoulos

46. Le Jeu des Trois Figures en classes maternelles.

Serge Tisseron

47. Cyberdépendance et autres croquemitaines.

Pascal Minotte

48. L'attachement, un lien vital.

Nicole Guedeney

49. L'adolescence en marge du social.

Jean Claude Quentel

50. Homoparentalités.

Susann Heenen-Wolff*

51. Les premiers liens.

Marie Couvert*

52. Fonction maternelle, fonction paternelle.

Jean-Pierre Lebrun*

53. Ces familles qui ne demandent rien.

Jean-Paul Mugnier.

54. Événement traumatique en institution.

Delphine Pennewaert
et Thibaut Lorent

55. La grossesse psychique : l'aube des liens.

Geneviève Bruwier

56. Qui a peur du grand méchant Web ?

Pascal Minotte

57. Accompagnement et alliance en cours de grossesse.

Françoise Molénat*

58. Le travail social ou « l'Art de l'ordinaire ».

David Puaud*

59. Protection de l'enfance et paniques morales.

Christine Machiels
et David Niget

60. Jouer pour grandir.

Sophie Marinopoulos

61. Prise en charge des délinquants sexuels.

André Ciavaldini

62. Hypersexualisation des enfants.

Jean Blairon, Carine De Buck,
Diane Huppert, Jean-Pierre Lebrun,
Vincent Magos, Jean-Paul Matot,
Jérôme Petit, Laurence Watillon*

63. La victime dans tous ses états. Anne-Françoise Dahin*

64. Grandir avec les écrans « La règle 3-6-9-12 ».

Serge Tisseron

65. Soutien à la parentalité et contrôle social.

Gérard Neyrand

66. La paternalité et ses troubles.
Martine Lamour

67. La maltraitance infantile, par delà la bienpensée.

Bernard Golse

68. Un conjoint violent est-il un mauvais parent ?

Benoit Bastard

69. À la rencontre des bébés en souffrance.

Geneviève Bruwier

70. Développement et troubles de l'enfant.

Marie-Paule Durieux

71. Guide de prévention de la maltraitance.

Marc Gérard

72. Garde alternée : les besoins de l'enfant.

Christine Frisch-Desmarez, Maurice Berger

73. Le lien civil en crise ?

Carole Gayet-Viaud

74. L'enfant difficile.

Pierre Delion*

75. Les espaces entre vérité et mensonge.

Christophe Adam, Lambros

Couloubaritsis

76. Adolescence et conduites à risque.

David Le Breton

77. Pour une hospitalité périnatale.

Sylvain Missonnier

78. Travailler ensemble en institution.

Christine Vander Borgh*

79. La violence envers les enfants, approche transculturelle.

Marie Rose Moro

80. Rites de virilité à l'adolescence.

David Le Breton

81. La nécessité de parler aux bébés.

Annette Watillon-Naveau

82. Cet art qui éduque.

Alain Kerlan et Samia Langar*

83. Développement et troubles de l'enfant. 1-4 ans

Marie-Paule Durieux

84. TDAH - Trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité.

Rita Sferrazza

85. Introduire l'enfant au social.

Marie Masson

86. Peut-on encore toucher les enfants aujourd'hui ?

Pierre Delion

87. Corps et adolescence.

David Le Breton

88. La violence conjugale frappe les enfants.

Christine Frisch-Desmarez

89. La violence de jeunes : punir ou éduquer ?

Véronique le Goaziou

90. L'évolution des savoirs sur la parentalité. Gérard Neyrand

91. Les risques d'une éducation sans peine

Jean-Pierre Lebrun

92. La vitalité relationnelle du bébé. Graciela C. Crespin

93. Prendre soin du bébé placé. Geneviève Bruwier*

94. Les trésors de l'ennui.

Sophie Marinopoulos

95. Prévenir la violence par la discussion à visée philosophique.

Michel Tozzi

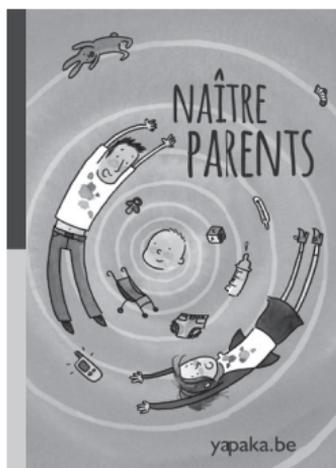
* Ouvrage épuisé.

Découvrez toute la collection Temps d'Arrêt et retrouvez nos auteurs sur yapaka.be pour des entretiens vidéo, conférences en ligne, ...

En Belgique uniquement

Les livres de yapaka

disponibles gratuitement au 0800/20 000 ou infos@cfwb.be



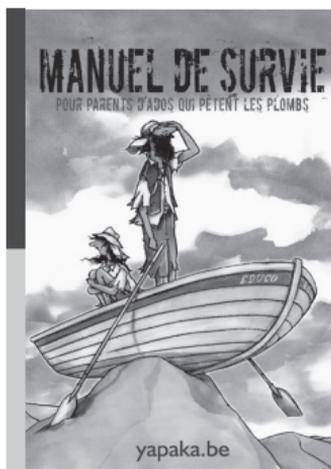
POUR LES PARENTS D'ENFANTS DE 0 À 2 ANS



POUR LES PARENTS D'ENFANTS



POUR LES PARENTS D'ENFANTS



POUR LES PARENTS D'ADOS



POUR LES ENFANTS



POUR LES ADOS DE 12 À 15 ANS