

Enfants, écrans : Qui dévore qui ?

Les actes du colloque initié par



Le 13 novembre 2007
Espace Pierre Cardin

**Une journée d'échanges et de réflexion
avec des spécialistes des enfants et des adolescents,
de l'audiovisuel et du multimédia jeunesse**

en partenariat avec



1^{er} table ronde

Consommation multimédia : Un peu, beaucoup... à la folie ?

Participants :

- **Didier Quillot, Président de Lagardère Active**
- **Emmanuelle Guilbart, Président du Pôle Jeunesse Lagardère Active**
- **Natalie Bevan, Directeur d'études et de clientèle de Médiamétrie**
- **Tiphaine de Ragueneil, Directrice des études du Pôle Jeunesse Lagardère Active**
- **Walter Detomasi, Ethnologue à Ethnologie Appliquée**

Modérateur :

- **Anne Gintzburger**

- D. Quillot : Merci d'être venus assister à ce premier colloque organisé par la chaîne Gulli, « enfants, écrans : qui dévore qui ? ». Avec un titre provocateur comme ça, je pense que les débats seront riches, et productifs, surtout. Merci en tout cas surtout d'être venus, alors que ce n'est pas évident de se déplacer dans Paris aujourd'hui. Je voulais juste dire quelques mots, pour introduire notre colloque, et passer ensuite la parole à Emmanuelle Guilbart, la présidente des chaînes thématiques du groupe Lagardère, qui donnera le déroulé et le conducteur de la journée, et qui nous expliquera pourquoi Gulli a décidé d'organiser ce colloque.

Je vais dire un mot sur le groupe Lagardère. Nous sommes, vous le savez, un groupe de médias présent dans la presse, la radio, et la télévision. En télévision nous avons un navire amiral : c'est Gulli, en partenariat avec notre partenaire France-Télévisions, et je remercie Patrice Duhamel de nous faire l'honneur d'être là ce matin. Gulli, ce n'est pas seulement la première chaîne aujourd'hui en audience sur la TNT, c'est surtout une chaîne dont on souhaite, avec France-Télévisions, qu'elle devienne une chaîne citoyenne et responsable. Une chaîne qui ne se contente pas de délivrer de l'audience, des programmes, même si la grille des programmes est magnifique, comme le prouvent les résultats d'audience. On veut aussi que Gulli ait une dimension supplémentaire, une dimension citoyenne, responsable, et c'est le sens de l'organisation de ce colloque sur la relation entre nos enfants et les écrans.

Je voudrais ensuite enfoncer quelques portes ouvertes, pour vous faire partager deux ou trois convictions, et donner ensuite la parole à Emmanuelle. D'abord, quand on parle d'écrans, on a peut-être un peu tendance, parce que nous sommes des gens de télévision, à ne pas voir le nombre d'écrans que nos enfants ont à leur disposition tous

les jours : ils n'ont pas un seul écran, ils ont cinq écrans : un écran de télévision, un de cinéma, car nos enfants vont au cinéma régulièrement, ils ont un écran d'ordinateur, un écran de téléphone mobile, et un écran de jeux vidéo. Regardez vos enfants et vos petits-enfants, ils passent en effet plus de six heures par jour, c'est la moyenne entre les jours de semaine et les week-ends, avec les yeux sur un écran. Le temps écran représente 1/4 du temps total que passe un enfant. Et dans le temps écran, il n'y a pas que le temps passé devant la télévision. Cette génération, que moi j'appelle la génération digitale, est née avec le multi-écran. Il y a encore vingt ans, les enfants naissaient avec la télévision, aujourd'hui les enfants naissent dans une société multi-écran. C'est quelque chose qui est extrêmement interpellant. Pourquoi ? Parce que cet environnement numérique, les enfants n'ont aucune difficulté à l'appréhender. C'est absolument stupéfiant de voir comment les enfants, dès leur plus jeune âge, savent se servir d'un ordinateur, télécharger, télécharger des films d'un ordinateur sur un téléphone mobile et vice versa. Derrière la « génération digitale », il y a une dimension d'ergonomie et de complexité qu'eux ne connaissent pas, que nous qui sommes déjà vieux connaissons mais qu'eux ne connaissent pas. C'est le premier point. Je veux dire par là que c'est un sens de l'histoire qui est indiscutable : le temps écran ne diminuera pas, parce que les enfants sont de plus en plus à l'aise avec l'utilisation de tous ces écrans. Ils sont à l'aise pour les utiliser, ils y trouvent de quoi s'informer, se divertir, et surtout échanger avec leurs tribus, comme ils disent. Pourquoi je pense que le temps écran ne va pas cesser d'augmenter : parce qu'il correspond à deux logiques de l'enfant. D'abord, « mon » blog, « mon » écran, « mon » Skyblog, « mon truc à moi », mais aussi mon chat par SMS ou sur MSN. Ca correspond à une double attente des enfants : je me personnalise, je m'individualise, je fais mon truc à moi, mais aussi je communique avec ma tribu. On est en face d'un sens de l'histoire, qui est peut-être dévastateur, mais en tout cas qui est prégnant, et qui ne va pas diminuer.

Ensuite, est-ce que ce temps écran qui augmente, cette génération digitale qui ne va cesser de grandir comme ça, peut être dangereux? La réponse est oui. Dans les débats que nous aurons tout à l'heure, les intervenants, les scientifiques, les médecins qui vont venir, les psychologues, vont certainement répondre aux questions suivantes : comment faire pour que ce soit moins néfaste, pour qu'en matière d'éducation on n'assiste pas à un nivellement par le bas, parce que tout le monde a le même accès aux mêmes choses et en même temps, comment faire de ces écrans des outils pédagogiques, au service de l'Education nationale. C'est dans ce sens-là, que je dis que Gulli a un rôle citoyen, en organisant ce type de débats : il faut que nous aidions à poser le problème, à réfléchir, et si nous pouvons aider à résoudre problème... Je pourrais parler de la violence, de tout un tas de phénomènes de société, qui vont bien au-delà de notre rôle de chaînes thématiques.

Voilà pourquoi on a organisé ce colloque. J'aimerais juste à la fin de la journée qu'on ait apporté une pierre au débat, qui est celui de : comment faire en sorte qu'on ne réponde pas à « qui dévore qui ? », mais plutôt que l'enfant, et les parents, mais surtout l'enfant, maîtrise mieux sa consommation d'écran. Voilà le seul objectif que je fixe à cette journée: tracer des pistes pour faire en sorte que cette génération digitale maîtrise mieux les écrans, car je suis convaincu qu'un jour on ne verra plus partir nos enfants à l'école avec un sac de bouquins mais plutôt avec un écran d'ordinateur.

- E. Guilbart : A mon tour de vous souhaiter la bienvenue, et pour compléter ce que vient de dire Didier, pourquoi on organise ce colloque *aujourd'hui*? Le sujet des enfants et des écrans n'est pas nouveau. En effet, qui n'a pas entendu que la télévision rendait bête, passif et récemment obèse? Que les jeux vidéo rendaient agressif, qu'Internet est une jungle avec de dangereux prédateurs? Néanmoins, ce sujet résonne dans l'actualité : je ne sais pas si vous l'avez vu, rien que la semaine dernière, un nouveau livre: « Génération télévision, la relation controversée de l'enfant avec la télé » ; une étude aussi qui est sortie la semaine dernière sur les risques d'agressivité des écrans quant aux

enfant de 2 à 5 ans. L'UNAF, notre partenaire sur ce colloque, nous a confirmé qu'il y a dans les remontées de ses structures locales, des questionnements très nombreux, voire des inquiétudes des familles sur tous ces sujets. Donc c'est un sujet d'actualité, comme le disait Didier, en tant que média de premier plan, en tous cas en Internet et en télévision, ces questions nous nous les posons forcément, et nous pensons avoir une certaine responsabilité à y apporter des réponses. D'ailleurs c'est dans le même esprit que nous avons lancé un observatoire Gulli de l'enfance, qui est une structure d'études, qui va creuser à travers des études qualitatives assez poussées, tout ce lien qui unit les enfants aux écrans, et on en verra tout à l'heure les premiers résultats en exclusivité.

L'objectif de ce colloque est de rassembler deux populations qui finalement ne se croisent pas si souvent, d'un côté les spécialistes de l'enfance qui vont témoigner aujourd'hui, des enseignants, des parents, des éducateurs, des soignants, et de l'autre, les professionnels des médias pour enfants, qu'on s'est attachés à choisir vraiment originaires des quatre écrans qui sont la télévision, l'Internet, le portable et les jeux vidéo. Sans oublier les enfants qui faute d'être présents physiquement dans la salle interviendront à travers des témoignages filmés. J'espère que cette journée nous aidera à réfléchir, à trouver des idées ensemble sur ce sujet qui nous concerne tous. Toutes les questions vont être abordées autour de quatre tables rondes, il y aura des pauses et un déjeuner qui ponctueront cette journée. Je tiens à remercier nos partenaires, l'UNAF que j'ai déjà cité, mais aussi Télérama et Europe 1, qui suivent ces sujets depuis longtemps. Nous aurons aussi l'honneur d'avoir Monsieur le Ministre de l'Education nationale : à 17 heures, Xavier Darcos conclura cette journée. Et puis un dernier mot, qui n'est pas de moi, mais de Marcel Rufo, qui est le président du comité d'éthique de Gulli, qui parraine cette journée et qui n'a pas pu être là : il m'a envoyé un texte à votre destination. Je vais avoir du mal à faire l'accent marseillais, donc je vais tenter de refléter le ton de Marcel...

« Mesdames et Messieurs, mille excuses, je ne suis pas avec vous, et je le regrette vraiment. Mon désordre m'a fait accepter, antérieurement à votre passionnante journée, une mission d'enseignement chez un de mes élèves devenu collègue universitaire. Mais en lisant le programme, je suis tranquille, et j'aurais écouté avec grand intérêt les intervenants. J'aurais dit entre autres que la télévision ne fragilise pas, mais que des fragilités peuvent se révéler grâce à elle. Un parent qui me dit : « il est accro à la télévision », je rappelle qu'on peut rêver devant le petit écran. Les écrans peuvent être infantilisants, mais la régression est souvent un temps utile pour l'évolution. Sans être là, voilà que je parle trop. Bonne journée à tous. »

Je déclare le débat ouvert. Je vais inviter Anne, qui va animer cette journée, à nous rejoindre. Le débat est ouvert, bonne journée à tous.

- A. Gintzburger : Merci Emmanuelle, merci Didier. Je vous souhaite à mon tour la bienvenue pour cette journée dont vous avez bien compris qu'elle était consacrée à nos enfants et leurs écrans, multiples, et omniprésents. La journée va se dérouler de la manière suivante : nous aurons quatre tables rondes, au cours desquelles interviendront des spécialistes de toutes ces questions, et puis nous entendrons aussi les enfants, puisqu'ils sont à l'école aujourd'hui. Avant d'accueillir nos trois premiers invités pour la première table ronde, je vous propose de regarder ensemble un clip, et d'écouter nos enfants nous parler de leurs écrans favoris.

Voix des enfants apparaissant dans le clip...

- *Dans ma chambre, j'ai deux télés, deux consoles, une chaîne hi-fi, et un ordinateur.*
- *Je regarde la télé de temps en temps le matin avant d'aller à l'école.*
- *Je rentre, j'allume la télé, et après je pose mon cartable, je pose mes chaussures, après je goûte, après je fais mes devoirs, et après je joue aux consoles.*

- *En rentrant de l'école je prends mon goûter, et j'allume la télé, pour que ça mette un peu d'ambiance. Ca fait un peu de bruit en fait...*
- *Après je fais mes devoirs et après je vais à l'ordi, forcément, et puis il y a des petits moments, où j'envoie des SMS, des MMS...*
- *Je joue deux heures par jour aux jeux vidéo.*
- *La moyenne, c'est environ trois heures et demie.*
- *Le week-end, je peux y passer... du matin au soir devant l'ordi.*
- *On me dit souvent que je devrais aller jouer dans le jardin au lieu de regarder la télé.*
- *Je faisais pas attention au temps que j'y passais, donc maintenant, je mets un réveil, mais j'arrête jamais pile quand il sonne... (rires des amies) Ben, c'est pas drôle !*
- *Ma mère, elle a dit 37 fois « venez à table », et nous on restait devant la télé. Donc ils en ont eu trop marre, et ils ont enlevé la télé. Et tout le monde me dit : « Quoi, t'as pas la télé ??? ». Ben non, j'ai pas la télé. C'est l'hallu... Les autres me disent : « Mais c'est horrible !!! Comment tu fais ? ». Je fais sans, quoi.*

- A. Gintzburger : Voilà : « comment je fais, c'est horrible sans la télé ! »... Notre première table ronde, que j'ai le plaisir de vous présenter : « Un peu, beaucoup, à la folie... Les écrans, la télé, l'ordinateur, Internet, les jeux vidéo... » Nos trois premiers invités, que je remercie d'être là, vont nous faire un état des lieux de cette consommation tous écrans. Nathalie Bevan, bonjour, Tiphaine de Ragueneil, et puis Walter Detomasi, vont nous accompagner pour faire un état des lieux de cette consommation de nos enfants.

Nathalie Bevan, vous êtes Directeur d'études et de clientèle de Médiamétrie, spécialiste des questions menées auprès des enfants dès quatre ans, et auprès des ados de treize quatorze ans. Comment nos enfants, nos ados, sont-ils équipés, comment se comportent-ils devant les écrans ? Ce sont les deux premières questions.

- N. Bevan : Tout à fait. Je suis heureuse d'être parmi vous aujourd'hui, bonjour à tous. Il m'incombe d'inaugurer cette belle journée, et donc d'introduire les éléments du débat, de revenir sur les possibilités d'accès qu'ont les enfants dans leur contexte familial. Je vais essayer de vous présenter, mais surtout de vous rendre un peu présents ces enfants, qui ne sont pas dans cette salle mais qui vont témoigner tout au long de cette journée. Je vais vous dire non seulement qui ils sont, combien ils sont, mais surtout dans quel tissu familial ils évoluent, tant dans la structure que dans l'accès à ces biens numériques. Et surtout la question fondamentale, c'est : aujourd'hui, à quoi ressemble la journée d'un enfant au contact de ces écrans, on a évoqué cinq écrans, et effectivement, ils les marient à loisir tout au long d'une journée.

Alors, ces enfants, qui sont-ils? Si on les prend dans une acceptation large, quelques chiffres pour commencer, au sens enfants de moins de dix-huit ans, cette population représente à peu près 12 800 000 individus, soit près de 22% de la population française aujourd'hui. Ces dernières années la démographie a été plutôt favorable, porteuse. On a donc des moins de trois ans à hauteur de 2 300 000 individus, la tranche des 4-10 ans représente à peu près 5 300 000 enfants, et puis les 13-14 ans de l'ordre de 2 800 000. Ces enfants, ils cohabitent dans une structure familiale, où il y a bien sûr la notion de fratrie, et donc l'idée c'est de voir un peu avec quelles tranches d'âge ils cohabitent. Naturellement, la tranche des 0-3 ans, est celle du premier enfant, donc un enfant unique. Mais sur la partie droite on voit que les plus âgés, notamment les 15-17 ans, ont plutôt évolué dans un contexte d'enfant unique. On sait que bien évidemment la notion de fratrie est très importante, la notion d'âge subjectif du fait de la fratrie, dans le sens se projeter vers un autre mode de vie, est extrêmement structurante, et modifie progressivement les rapports aux choses et notamment à ces écrans.

Ces enfants, à quels parents ont-ils droit, selon la tranche d'âge? Nous avons mis en place ces dernières années une typologie familiale. On a dégagé trois structures parentales : ceux qu'on appelle les nouveaux parents, ceux qui accueillent les premiers

enfants ou qui, en tout cas, doivent accompagner des enfants qui ont tous dans le foyer moins de 11 ans ; les parents confirmés, qui, pour le coup, ont à la fois un enfant au sens de moins de 11 ans, et également un adolescent à gérer, avec toutes ses émotions dans la transition ; et puis les parents expérimentés, qui ont passé le cap de l'adolescence, et doivent maintenant accompagner les « adulescents ». Naturellement, les 0-3 ans sont plutôt l'âge du premier enfant et donc des nouveaux parents, mais dans le cadre des 4-10 ans, on voit que c'est encore un type nouveaux parents qui doit les accompagner, alors que les 11-14 ans, on est déjà dans les parents quasiment expérimentés, à titre majoritaire. Donc, on va dire que les parents ont déjà radicalement évolué dans leur accompagnement.

Le profil des foyers, c'est des foyers qui sont en moyenne de l'ordre de 4 personnes, et c'est d'autant plus vrai sur les dernières périodes démographiques, la plus jeune génération, qui est née après le mini baby-boom dans l'ère moderne de l'après 2000 ; sur les tranches un peu plus hautes des foyers, notamment sur ceux nés avant le mini baby-boom, on est plutôt sur une structure visant à être de l'ordre de 3 personnes au foyer. Un point qui est fondamental également, c'est de savoir quel est le tissu familial sur lequel ils évoluent à ce jour : et l'on s'aperçoit qu'au moins 13% des moins de 18 ans vivent dans une structure monoparentale. L'âge des enfants, on va le voir, qui est confronté à cette structure monoparentale, est plutôt l'âge des 11-17 ans : on voit effectivement que ce taux augmente fortement, donc au moment où il y a beaucoup de choses qui se passent dans la tête de ces mineurs, il y a effectivement beaucoup de modifications au niveau de la structure familiale.

En termes également de profil socio-démographique, sans vouloir vous abreuver de données statistiques, mais simplement c'est un peu pour vous faire sentir ce tissu familial, sur la catégorie socio-professionnelle du chef de famille, ce sont les tranches d'âge qui sont les moins de 50 ans, ces parents, suivant l'âge des enfants, ont entre 30 et 49 ans, suivant la tranche d'âge qu'on observe. Ce ne sont pas des tranches d'âges affectées par la notion de retraite, donc c'est relativement équilibré. Un point important souvent évoqué par tous les professionnels de l'enfance, c'est l'importance du statut de la maman, qu'on peut reprendre sur le terme de « ménagère », puisque effectivement le lien maternel est structurant dans l'accompagnement, surtout dans les premières années, pour avoir l'apprentissage et le décryptage de toutes pratiques et de l'éveil aux choses. Là encore, on voit qu'effectivement, ce sont des classes plutôt socioculturelles élevées qui ces dernières années accompagnent ces enfants dans la découverte des choses. Sur la tranche des plus petits, on voit qu'il y a une présence maternelle beaucoup plus importante : près de 40% des ménagères qui sont dites inactives, donc soit en congé parental, mais d'autres conséquences économiques amènent la présence de la maman au foyer, à faire des choix et des arbitrages, notamment en termes économiques, en termes d'assurer les charges de garde. Il y a quand même une présence maternelle assez importante sur les tranches d'âge les plus basses. Voici donc le contexte familial dans lequel ils évoluent et comment ils se répartissent.

Je dois vous signaler qu'effectivement la nature a bien fait les choses, les générations sont très équilibrées en termes d'hommes et de femmes, de petites filles et de petits garçons. Ça promet effectivement une belle mixité, et un bel échange dans les rapports.

Le deuxième point qui est effectivement le coeur de notre sujet, c'est : ces enfants, quel accès aux écrans ? On a évoqué cinq écrans, la question est de savoir surtout si tous les enfants ont accès à tous les écrans, et s'il n'y a pas des phénomènes qui permettent d'identifier une accélération de l'équipement des foyers. Vous allez voir très rapidement que l'entrée des biens numériques dans les foyers est souvent liée à l'âge des enfants, c'est-à-dire que les parents, de manière assez naturelle, spontanée, c'est souvent de leur fait que les biens numériques entrent dans les maisons, eh bien, ces foyers se suréquipent. J'espère qu'effectivement vous pouvez regarder ce graphique. Le premier écran du foyer reste naturellement l'écran familial, le grand écran de télévision. Cet écran, il est relativement riche, puisque les foyers avec enfant de moins de quinze ans, ont accès à ce qu'on appelle une offre élargie, un ensemble de chaînes qui

sont reçues via le câble et le satellite. Ces foyers avec enfants privilégient plutôt un accès satellitaire qu'un accès câble.

Le deuxième écran du foyer, je parle bien en termes de foyer, c'est l'écran de téléphone mobile. Ce n'est pas forcément eux qui possèdent un téléphone mobile, mais en tout cas ils voient leurs parents évoluer avec ce type d'équipement, et c'est donc ce deuxième équipement qui est présent au sein du foyer.

Le troisième équipement, naturellement c'est l'ordinateur, et cet ordinateur est relativement bien équipé, puisque on voit une très grande majorité qui ont un accès à l'Internet haut débit. Les foyers font le choix de l'investissement, et le choix de l'investissement de qualité, c'est-à-dire qu'on est en phase avec la dynamique globale d'équipement des foyers et du choix et des arbitrages. On ne mégote pas, on va dire : les écrans sont de belle qualité.

De ce point de vue-là, sur le trait caractéristique de l'équipement de ces foyers, on constate que l'âge des enfants présents dans les foyers est assez déterminant. Notamment, on peut voir que l'équipement de la TNT, ce sont des tranches d'âges inférieures à 10 ans, où l'accès à la TNT, qui offre donc une chaîne thématique, une chaîne jeunesse supplémentaire en accès direct pour les enfants pour un budget fixe (c'est simplement l'acquisition d'un adaptateur qui permet l'accès à la chaîne qui nous accueille aujourd'hui), on voit qu'effectivement c'est déterminant. Quand l'âge des enfants évolue un petit peu plus sur une tranche haute...mais on se replace dans un contexte historique, c'est-à-dire les 11-14 ans n'avaient pas la TNT à l'époque, et les familles avaient déjà fait le choix d'un accès à une offre plus riche via câble satellite.

Le troisième point que j'évoquerai, c'est le téléphone mobile, et de plus en plus tôt vous pouvez voir des enfants qui vont eux-mêmes posséder ce téléphone qui va devenir un véritable « doudou ». Vous avez pu voir éventuellement des offres opérateurs qui proposent des systèmes de forfaits bloqués : un petit téléphone portable, très doudou, très personnalisable, très ludique, qui va bien avec l'esprit des lolitas, car on sait que les filles sont très fans du portable. Là, ce n'est pas forcément eux qui le possèdent, mais effectivement le lien nécessaire et l'acuité des parents à rester en contact avec leurs enfants passe avec ce téléphone, et ils s'équipent au fur et à mesure que leurs enfants grandissent.

Et puis sur l'ordinateur aujourd'hui, je pense qu'il n'y a plus aucun parent qui imagine sérieusement que son enfant puisse s'en passer. Enfin, ils offrent l'accès à leurs enfants à l'ordinateur, un accès là encore de qualité, sur les tranches les plus élevées qui sont au lycée, avec un accès Internet haut débit. Donc vous voyez que les parents investissent pour leurs enfants sur ces écrans qu'ils affectionnent dès le départ.

Le premier écran du foyer, on a dit que c'était la télé. Qui plus est, au-delà de ça, on multiplie ses écrans télé. On va commencer par l'écran dans le salon, et puis la chambre des enfants. Il est vrai que la télévision dans le format de l'écran a beaucoup évolué. C'est un produit qui certes est à maturité, mais qui est en phase de renouvellement. Le téléviseur du salon, que l'on renouvelle pour un écran plat HD, eh bien cet ancien téléviseur va souvent passer dans la chambre des enfants. On voit que là encore, selon l'âge des enfants présents dans le foyer, le multi-équipement augmente très rapidement. Effectivement, quand on est dans un foyer qui contient des enfants de 11-14 ans, on a près de deux écrans et demi de télévision dans les foyers. Vous voyez quelque chose d'extrêmement dynamique, et là encore, ces foyers avec enfants prennent le parti pris d'équipement, là aussi de qualité, dans la forme de l'écran, avec les écrans plats, le home cinéma. Ce sont des choses très importantes.

On a dit qu'il y en avait cinq. Je dirais effectivement, mais il y a aussi un sixième écran : le baladeur MP3. Je le qualifie d'écran, parce que non seulement il y a un petit écran sur ces baladeurs, qui deviennent de plus en plus sophistiqués. On peut avoir des images dessus, et il faut recourir à l'ordinateur pour les charger en musique. Le MP3 est présent de manière croissante dans les foyers. Vous avez aussi, ce qui va très bien avec l'ordinateur, la Web Cam. Et bien sûr l'accès TV sur ordinateur, et notamment, les clés USB TNT qui viennent équiper ces systèmes ordinateur et permettent d'accéder aussi à ce fameux grand écran, sur un plus petit écran. Alors la console de jeu n'est pas en reste, loin s'en faut : elle équipe les foyers, et sous toutes ses formes. C'est-à-dire, que

là aussi, les foyers qui se sont équipés, on va dire maintenant il y a une dizaine d'années, souvent par les parents au départ et des papas notamment, ont décliné toutes les offres de consoles de jeu, sous des formes portables et, c'est-à-dire que là encore l'enfant est accompagné toute la journée par un écran, disponible en situation de mobilité. Là encore, plus l'âge de l'enfant monte en gamme, plus l'accès à ces écrans est sur un trend assez intense, et vous voyez que même finalement sur le premier écran complémentaire à la télévision qui est entré dans les foyers, la console de jeux, la progression est extrêmement forte. On n'est pas du tout encore à saturation, la technologie évolue sans arrêt, les déclinaisons et les interfaçages permettent une évolutivité qui est complètement en phase avec les attentes et l'attrait ludique pour ces activités. Donc, vous voyez, les enfants sont même bien plus équipés, ou en tout cas, on leur propose un accès bien plus important que l'on ne l'imagine spontanément.

Alors maintenant, on sait qu'ils sont multi-équipés, mais à quel moment utilisent-ils ces écrans ? C'est effectivement fondamental, et vous allez le voir tout de suite à travers ce premier exposé. Je vais là plutôt m'exprimer sur les 13-14 ans, à travers l'étude « Media In Life » qui nous permet effectivement de repositionner le contexte de vie des Français, de l'ensemble de la population française, au contact des activités média ou multimédia, et donc la tranche des 13-14 ans va illustrer, et donner une idée sur la journée moyenne des plus jeunes. Ce qui est important, j'attirerai tout de suite votre attention sur deux points. Ce que l'on a rassemblé dans les activités média, on regroupe la télévision, l'Internet, la radio, le cinéma et la presse : c'est l'ensemble de ces activités. Et dans les activités ou pratiques hautes multimédia, nous allons avoir le téléphone mobile, le jeu vidéo, la vidéo, la musique et l'ordinateur.

Vous voyez qu'effectivement sur cette journée moyenne, vous avez des consommations, des contacts avec l'activité média ou multimédia, qui commencent extrêmement tôt dans la journée. Vous êtes à peu près à 17% avant 7h du matin. Et ce même 17%, vous allez le retrouver après 23h. C'est-à-dire qu'effectivement, cette tranche adolescente a des pratiques extrêmement ou matinales, et/ou nocturnes. C'est-à-dire que la durée de contact avec le monde extérieur, dans une certaine manière, ou imaginaire en ce qui on concerne les jeux vidéo, prend une part très importante. Et là on rejoint la réflexion de toute à l'heure, sur le « 6h par jour » : on voit comment ça peut s'étaler, et que ça commence extrêmement tôt, avec un pic à 70% aux alentours 21h. Vous voyez qu'effectivement cette journée est extrêmement tactile et extrêmement riche. Ces écrans, ils les marient tout au long de la journée. Vous voyez ici, c'est le bel arc-en-ciel que je vous propose là, en jaune les moments de la journée et le nombre d'enfants de 13-14 ans qui sont au contact de la télévision, tout au long de la journée. On voit donc que cette pratique écran reste la première pratique. Mais vous avez également la pratique des jeux vidéo, qui est en bleu : le bleu foncé avec les jeux vidéo, vous voyez cet écran-là, et puis également la musique, avec ce fameux baladeur MP3, qui les accompagne, à double titre : la musique souvent est illustrée en terme de construction identitaire, leur choix du style musical leur permet de se construire comme, ou différemment, des parents, et d'autre part les accompagne parce que tout au long de la journée, ils sont « pluggés », ils écoutent cette musique, et ils échangent autour de cette musique. Vous le voyez, le nombre et la quantité de ces contacts sont loin d'être négligeables.

Ces pratiques média des 13-14 ans, selon le jour... Bien évidemment la télévision reste quelque part le premier écran pratiqué, mais il y a aussi l'Internet comme deuxième écran. Vous voyez aussi que la presse a des contacts réguliers, notamment sur les 13-14 ans le phénomène de la presse gratuite est loin d'être négligeable, mais si l'on s'en tient aux deux médias qui comportent un écran, la télévision et l'Internet, on voit qu'il y a un phénomène amplificateur sur les jours non scolarisés, d'autant plus, effectivement, dans le cas des mercredis ou du week-end.

Sur la pratique de la télévision de ces 13-14 ans, elle reste encore de manière majoritaire à domicile, et elle est la plupart du temps accompagnée. C'est une consommation qui reste relativement familiale, et elle est d'autant plus familiale que les jours ne sont pas travaillés par les personnes présentes au foyer. Cependant, il y a un

trait intéressant qui semble émerger : vous voyez qu'il y a quand même des pratiques hors domicile de la télévision, ils regardent aussi la télévision en dehors de leur foyer, notamment sur les jours scolarisés. Le mercredi, en revanche, on est à 10% de pratiquants hors domicile, mais ce n'est pas forcément la pratique première. C'est-à-dire que le mercredi, il semblerait que les enfants pratiquent en dehors du domicile de l'Internet. Donc on va dire : les jours scolarisés, les pratiques hors foyer concernent la télévision, et puis le mercredi on va rajouter un écran supplémentaire, la télévision reste toujours présente, mais l'écran supplémentaire, c'est Internet. Et là encore, ce sont des pratiques collectives, et notamment la notion de jeu vidéo peut être très importante dans ce phénomène. Au final, l'Internet reste plutôt une pratique solitaire, c'est-à-dire dans la notion d'accompagnement : ils ne sont pas forcément avec un adulte, ou toujours un copain, c'est quand même une pratique individualiste, personnelle, où on a à la fois envie de s'isoler, de recréer son monde, que ce soit en allant créer son blog, ou en allant faire du chat, du Messenger, ou bien effectivement pour continuer à télécharger sa musique. C'est un univers qu'ils veulent s'approprier, et qu'ils personnalisent, de manière vraiment individuelle. Sur les autres pratiques multimédia, musique et téléphone, on l'a évoqué, ce sont vraiment des choses auxquelles ils sont accros, et il y a un phénomène amplificateur le mercredi et le week-end, en particulier sur les jeux vidéo. Le mercredi, où vous voyez effectivement qu'ils sont très nombreux à pratiquer, alors que le week-end, on voit plutôt une pratique vidéo plus intense que les jours de la semaine. On voit bien que le temps scolaire, qui est quelque chose qui norme plus la journée, induit une hiérarchie des pratiques, et probablement un encadrement au foyer qui est plus important, alors que les jours un peu plus temps libre, vont faire naître des pratiques plus intense sur certains cas.

Sur la notion de concomitance... La notion de pratiques concomitantes, c'est plutôt la notion de : « j'ai pratiqué telle activité, dans un quart d'heure donné, et dans ce même quart d'heure, j'ai fait également autre chose ». Je ne peux pas donc me référer précisément à la notion de multi-tasking, pratique simultanée de plusieurs écrans, qui est une théorie qui a beaucoup cours actuellement. Néanmoins, comme vous l'avez vu sur l'un des diagrammes antérieurs, avec de magnifiques couleurs, vous avez vu que à un instant donné, ils superposent en tout cas les pratiques, il les multiplient à loisir. Donc, dans le cas de la télévision, eh bien dans le même quart d'heure en général, ils ont aussi fait et de la musique et du téléphone. Dans le cas de l'Internet, c'est également la même situation, c'est-à-dire qu'effectivement ils vont et viennent beaucoup, de ces grands écrans structurants, vers d'autres pratiques qui vont être musique et téléphone, mais également ordinateur et jeux vidéos en particulier le mercredi.

Pour finir, sur un des derniers points, autour en particulier de ce grand écran qui habite la maison, c'est les enfants et la consommation télé. Les enfants, effectivement, consomment la télévision de manière assez identique au cours de la journée que les adultes. Cette fameuse courbe, qu'on appelle chez nous la courbe chameau, avec le pic du midi et le pic du prime, elle ressemble globalement au profil de la consommation des adultes. Néanmoins, il y a trois points à signaler. D'une part la consommation matinale, le 7h-9h ; et puis il y a de la consommation au cours de la mi-journée, on va dire de la matinée, qui est plus importante que les adultes ; et naturellement, le début de la consommation des enfants en télé commence bien plus tôt que 18h ou 18h30 : elle commence dès 16h au retour de l'école.

Ce qui est intéressant, c'est de signaler que les enfants qui ont accès au plus grand nombre de chaînes consomment encore plus la télévision que les autres, mais qu'à l'inverse, ceux qui ont aussi accès à un autre écran que la télévision, en l'occurrence Internet, la consomment certes moins, mais avec le même profil de consommation dans la journée, et finalement de manière moins importante. Mais le décalage n'est pas aussi important qu'on pourrait l'estimer : c'est pas parce que vous avez un écran Internet que vous êtes moins télévision. Aujourd'hui ce n'est pas une notion pure et radicale d'arbitrage ou de substitution, parce qu'effectivement ces pratiques, que moi je peux vous évoquer en termes de pratiques concomitantes, ceux qui peuvent évoquer des choses plus poussées au niveau du multi-tasking vous diront qu'aujourd'hui, dans un foyer, on va aussi bien avoir la télévision en fond, et pratiquer de l'Internet, ou avoir de

la télévision sur son écran d'ordinateur. Quelque part, tout cela se rejoint, et il n'y a pas forcément une concurrence entre écrans : chaque écran apporte des éléments dans le cadre des enfants. Finalement, est-ce qu'il y a concurrence entre ces écrans ? On s'aperçoit que globalement, il peut y avoir plutôt une concurrence dans les activités, c'est-à-dire qu'entre périodes scolaires et périodes de vacances, entre jours avec école et jours sans école, la présence de l'écran de télévision, ou la consommation de l'écran de télévision, n'est pas forcément la même. S'il y a moins de temps libre, un temps plus normé, vous allez vous recentrer sur la télévision, et ce phénomène va être amplifié quand vous allez avoir du temps libre. Et plus vous allez avoir d'équipements sur votre téléviseur, plus vous allez avoir la possibilité d'avoir un accès à un grand nombre de téléviseurs au foyer, de pouvoir continuer votre programme, à le consommer dans la chambre, ou sur un ensemble de chaînes, plus vous allez consommer la télévision.

Le choix des programmes de ces enfants... Sur les chaînes hertziennes nationales, sur l'ensemble des 4-14 ans, donc les chaînes historiques nationales, les 7 chaînes, qui comprennent donc France 5, notamment avant 19h, on s'aperçoit que c'est la fiction qui ressort en premier, et probablement plus sur les 11-14 ans que sur les 4-10 ans. Mais le deuxième genre de programme qui est le plus consommé et demandé, ce sont les programmes jeunesse. Mais souvent, aujourd'hui, les genres développés en télévision font que ça peut être parfois assez ténu, la notion de programmes spécifiques jeunesse et programmes adulte, autour de la fiction, et éventuellement il y a beaucoup de déclinaisons qui sont faites. Quand ils ont accès à un grand nombre de chaînes, en particulier ceux qui ont accès aux chaînes thématiques du câble et du satellite, on s'aperçoit que leurs préférences vont concerner les programmes jeunesse, et les chaînes musicales : les chaînes qui proposent des clips, des concerts. Ce sont majoritairement les deux grands genres de chaînes sélectionnés par les enfants. Mais vous voyez qu'il y a là, pour le coup, dans la mesure où l'offre est relativement consistante sur le câble et le satellite, un véritable appétit pour ces chaînes.

A travers ce profil, que l'on a rapidement bâti, sur la question qui dévore qui, de l'écran ou de l'enfant, je vais vous répondre un petit peu par une pirouette stylistique : les enfants ont un véritable appétit pour les écrans. Et en général ils sont plutôt une communauté d'experts, et sur ce secteur en particulier, c'est plutôt eux qui pratiquent une socialisation inversée vis-à-vis de leurs parents. C'est-à-dire que c'est en général eux qui éduquent leurs parents à l'accès aux écrans, à quelle est la dernière techno en pointe; à il nous faut tel accès, et les parents finalement s'y prêtent bien volontiers. Pourquoi finalement ces parents s'y prêtent bien volontiers ? J'ai envie de dire : il ne faut pas oublier, que nous tous, qui sommes probablement tous dans cette configuration, plus ou moins, nous sommes nous-mêmes plongés dans cet univers numérique. Je vous disait en premier point que la tranche que nous avons étudiée, les parents ont en moyenne majoritairement entre 35 et 49 ans, voire entre 30 et 49 ans, nous avons nous-mêmes vécu la révolution numérique, l'avènement de l'ordinateur, de la console de jeux. Eux, c'est bien simple, ils ne se posent pas la question de la révolution, ils sont nés dans l'ère du numérique, et même si on n'est pas encore au paroxysme de la convergence, ils aiment déjà les associer ensemble, pouvoir créer à partir de ça, ça offre un imaginaire relativement riche, notamment dans le cadre de la musique. Finalement ils peuvent faire énormément de choses, et ils choisissent de combiner. Finalement, nous-mêmes nous avons appris à intégrer dans notre quotidien ces écrans, tandis que pour eux, la pratique est quasi innée. Même aujourd'hui un enfant de 4 ans sait prendre une photo à partir d'un téléphone portable. Et ce n'est pas rare de les voir manipuler : il ne faut pas nier cet état de fait, il faut en prendre acte.

Et le dernier point, c'est qu'effectivement les écrans sont autant de facteurs qui leur permettent de développer à la fois leur socialisation, et de nourrir leur sociabilité. Ça leur permet de rester en contact permanent avec leur tribu, avec une forme qui est gérée dans leurs relations : quand vous êtes sur le chat ou sur Messenger, quand vous envoyez un SMS, vous choisissez une forme de communication avec votre tribu, que vous allez vouloir riche, ou réduite, en tout cas vous allez exprimer une émotion qui est parfois plus proche d'une « i-motion » : au sens Internet émotion. D'autre part, c'est aussi une façon

d'éprouver sa propre personnalité, c'est parfois une façon d'aller à la rencontre de l'univers dans lequel ils doivent apprendre à vivre, et d'essayer de confronter leurs propres ressentis des modifications et des changements qu'ils ressentent. Et notamment le blog dans ce cas-là peut être une illustration. C'est aussi un moyen d'alimenter leur vie sociale, qui est riche : on parle de la télévision, des programmes télé que l'on a vus la veille, ça alimente aussi les conversations avec les pairs, y compris dans cadre de l'école qui propose parfois des enseignements à partir de ces programmes vidéo.

Finalement, ces jeunes, ces enfants, sont en perpétuel échange avec un milieu homogène, cohérent, qui propose un accès multiple des écrans, mais d'autre part avec son environnement. Il est donc à la fois unique et multiple. En tous cas, ce sont purement et simplement de nouvelles générations, de belles générations médiatiques, au sens technologique d'information et de communication.

- A. Gintzburger : Merci à vous, Natalie. Effectivement, c'est la première génération qui a grandi avec le multimédia. Alors je ne voudrais pas que l'on se mette trop en retard, mais je vous l'ai précisé, à la fin de chaque table ronde, vous êtes invités à réagir et à poser des questions, on peut vous faire passer des micros. Si d'ores et déjà quelqu'un veut réagir... Oui, Madame... Qui se charge d'apporter un micro peut-être à cette personne ?

- Une auditrice dans la salle : Janine Busson, je suis présidente fondatrice d'une association qui s'appelle « Enfance Télé Danger ? ». A propos des chiffres, Madame... J'ai vu les chiffres sur la consommation télévisuelle des enfants, et les chiffres que j'ai eu moi du Syndicat national pour la publicité télévisée n'étaient pas tout à fait les mêmes : la consommation des 4-14 ans, c'était 3h14 par jour, non : les plus petits, c'était 3h14 par jour, et les plus de 14 ans, c'était 3h51 par jour. Et effectivement, les écrans, pour les plus de 15 ans, c'était bien 5h30, et vous avez dit 6h...

- N. Bevan : Non, ça n'est pas moi, je les ai reprises à mon compte pour vous montrer la journée, mais peu importe : je vous écoute, Madame...

- L'auditrice : Oui, c'est très important, cette différence, parce qu'il y a eu des études américaines, sur plus de 17 ans, et 707 enfants, qui ont montré qu'après 3h de consommation de télévision par jour, il y a 5 fois plus de risque de commettre un acte violent, que pour un enfant qui la consomme moins d'une heure par jour. Cette différence de chiffres me paraît donc très importante.

- N. Bevan : Je vais juste me permettre de répondre sur le point objectif et factuel sur lequel je peux apporter une information. Je ne sais pas, effectivement mes confrères du SNPTV qui travaillent à partir de la matière qui est produite chaque matin par Médiamétrie, pour les audiences des 4-14 ans, que ce soit celle des 4-10 ans ou celle des 11-14 ans, s'établit de manière quotidienne plutôt aux alentours de 2h05 par jour. Ensuite, effectivement, il peut y avoir, comme on l'a vu, sur les jours où il n'y a pas d'école, de contrainte sur le temps libre, en période de vacances scolaires, une consommation plus forte. Par contre les 3 heures doivent correspondre effectivement aux enfants, ceux que l'on appelle les plus gros consommateurs de la télévision. Et effectivement, si l'on répartit de manière assez dogmatique l'ensemble des enfants en trois catégories, il est probable que le chiffre que vous a donné le SNPTV correspond aux plus gros consommateurs, c'est-à-dire qu'avec la dispersion, vous avez les plus petits consommateurs qui doivent être aux alentours de 1h45, et les plus gros consommateurs qui peuvent aller jusqu'à 3h. Voilà. Mais il y a effectivement une dispersion, la réalité n'est pas une et une seule.

- L'auditrice : C'était une moyenne, que j'avais eue...

- N. Bevan : Je ne peux pas corroborer le chiffre, me fixer sur cette information, puisqu'elle n'est pas celle que nous avons délivrée.

- L'auditrice : Mais c'est celle qui est diffusée dans des magazines comme Psychologies Magazine, le Monde... Et c'est très importante par rapport à l'impact de la télévision sur le comportement des enfants, et comme le CSA est là, je pense qu'on devrait tenir compte de cette mesure. Je vais ajouter quelque chose : j'ai fait des interventions dans des écoles où avec les professeurs nous avons essayé de faire ces comptages, en temps scolaires et en temps de vacances, et ça se rapprochait des chiffres que je vous donne.

- A. Gintzburger : Merci de vos précisions. Effectivement, sur les incidences de ces écrans, sur les inquiétudes que peuvent avoir les parents, nous aurons notamment lors de la prochaine table ronde, et lors de la troisième en début d'après-midi, des précisions de spécialistes, qui viendront vous donner des informations et vous éclairer, indépendamment des chiffres eux-mêmes dont on sait bien qu'ils varient parfois d'une étude à l'autre. Merci, Madame, en tout cas.

Je vous propose, afin qu'on ne se mette pas en retard, que l'on passe à notre invitée suivante, qui est Tiphaine de Raguenel. Bonjour, merci d'être là. Vous êtes Directrice des études du Pôle Jeunesse Lagardère Active, en charge des chaînes Gulli, Canal J, Tiji et Filles TV. J'ajoute qu'auparavant vous étiez directrice des études chez TVMI, qui est une société de conseil auprès des producteurs et des diffuseurs, filiale du groupe Carat, donc vous connaissez bien ces programmes et ces questions.

Vous êtes notamment là pour nous présenter, en compagnie de Walter Detomasi, les premiers résultats de l'étude dont parlait E. Guilbart tout à l'heure, que Gulli a engagée, sur la place du multimédia dans l'univers des enfants et des familles. Je vous laisse nous en parler.

- T. de Raguenel : On est très contents d'être là aujourd'hui, c'est un peu tôt pour nous, mais contents quand même de délivrer les tout premiers résultats de l'étude en cours de réalisation. Je vais vous présenter une méthodologie dont on a réalisé une partie, et on aura les premiers résultats.

L'esprit de cette étude est de s'intéresser cette année aux enfants et aux écrans. L'idée était de créer un observatoire des enfants qui s'appelle « Gulli l'Obs », et l'idée c'est qu'on travaille dans un groupe, Lagardère Active, qui s'intéresse depuis vingt ans aux enfants, aux contenus pour les enfants et à la télévision, donc on s'est dit que c'est intéressant de mettre en commun toute l'expertise qui s'est développée dans le groupe, au niveau télévision, au niveau régie, de nos partenaires de la presse, pour essayer de mieux comprendre les enfants. L'idée de « Gulli l'Obs », cette cellule de veille et de prospective, c'est de synthétiser l'ensemble des expériences du groupe pour alimenter la réflexion autour des enfants. C'est d'avoir une structure de veille pérenne qui s'intéressera systématiquement aux enfants et aux écrans, puisque c'est le cœur de notre expertise. Depuis septembre 2007, on a lancé la première étude dans le cadre de « Gulli l'Obs », qui est une étude sur les enfants et les écrans, avec différentes ambitions. D'une part d'apporter un éclairage prospectif : c'est un peu plus qu'une étude socio-comportementale, qu'une photo de ce que font les enfants, mais de réfléchir à la manière dont cela va évoluer, aux éléments qu'on trouve dans les attitudes des enfants aujourd'hui qui peuvent se développer à terme. D'autre part, c'est aussi d'enrichir la réflexion des acteurs institutionnels, et aussi éventuellement des parents, et bien sûr

d'alimenter la réflexion sur les contenus qu'on développe en interne, et enfin, de donner des clefs aux annonceurs, puisqu'on est partenaires avec la Lagardère Publicité, que je remercie.

« Gulli l'Obs » 2007-2008, le thème qu'on a retenu pour la première étude, c'est : les enfants et les écrans. Emmanuelle Guilbart et Didier Quillot ont évoqué cette question en introduction. Le nombre d'écrans dans les foyers se développe de plus en plus, les enfants sont en contact avec de plus en plus d'écrans. Et ce qui est intéressant, c'est qu'on a des écrans fixes, comme la télévision, le cinéma, mais aussi de plus en plus d'écrans mobiles, que les enfants transportent avec eux : le téléphone de leurs parents, ou les leurs pour les plus âgés d'entre eux, les consoles de jeux (on trouve les enfants en train de jouer avec des consoles à peu près partout), plus tous les écrans présents autour d'eux en mobilité : les lecteurs de DVD dans les voitures, les GPS qui sont aussi un écran et une forme de présentation de la réalité assez différente de ce qu'on peut connaître. Tout cet univers, on essaie de l'étudier dans l'étude, en prenant bien en compte des écrans fixes mais aussi les écrans mobiles. Ce qu'on veut voir, c'est comment la multiplication des écrans, quelles conséquences sur le comportement des enfants et aussi sur la cellule familiale, et comment c'est perçu par les parents, comment ils intègrent ces nouveaux écrans dans leurs pratiques éducatives.

Si on prend en détail les différentes problématiques de l'étude... Le premier point, c'est de voir quels sont les effets des différents écrans auxquels les enfants sont exposés. Quels sont les effets des images sur les enfants ? Qu'est-ce qu'ils recherchent quand ils vont vers des écrans : est-ce que quand on regarde la télévision, quand on est devant sa console de jeux, on recherche la même émotion ? Est-ce qu'on en sort avec le même bénéfice, dans la même humeur, dans le même état psychomoteur ? Ensuite, on veut étudier quels bénéfices on retire de l'écran, quels sont les écrans préférés des enfants. Est-ce qu'il y a des préférences, des hiérarchies et des écrans dont ils se sentent plus proches ? Et enfin des questions qu'on entend souvent, sur lesquelles aujourd'hui il est difficile d'avoir une réponse claire, à savoir : est-ce qu'il existe une différence entre les écrans interactifs et les écrans dits passifs, dont la télévision fait partie ? Est-ce que les enfants font la différence ? Est-ce que les parents la font ? Est-ce que l'impact est différent sur leur humeur ? Et enfin, comment les enfants font coexister le monde réel et le monde virtuel, c'est-à-dire le monde avec lequel ils sont en contact à travers ces écrans, et particulièrement les écrans de jeux vidéo ? Voilà les questions, en ce qui concerne les enfants, auxquelles on va tenter de répondre.

L'autre point qui nous semblait important, c'est de savoir comment la cellule familiale évoluait dans ce contexte, comment elle s'adaptait à ces évolutions induites par la multiplication des écrans dans le foyer. Est-ce qu'on a d'un côté un temps consacré aux écrans, et de l'autre un temps consacré à la famille ? Ou finalement est-ce qu'il n'y a pas des interactions entre ces deux temps ? Quels sont les médias que les enfants partagent avec leurs parents ? Est-ce qu'il y a des médias spécifiquement réservés aux enfants, et d'autres, comme la télévision, qui serait le média partagé, puisque souvent il y a une télévision dans le salon ? Est-ce que c'est le seul écran qu'on partage, ou est-ce qu'on en partage d'autres ? Est-ce qu'il y a de la télévision qu'on consomme individuellement ? Quels sont les moments de partage dans la journée ? Est-ce qu'il y a des moments fixes, et est-ce finalement en fonction des besoins et des bénéfices qu'on a envie de retirer d'un écran à un certain moment ? Le dernier point, enfin, c'est quelles sont les perceptions des parents. Comment perçoivent-ils la multiplication des écrans, puisqu'ils ne sont pas forcément nés avec tous ces écrans ? Généralement, on est chez des parents qui sont nés avec la télévision et notamment avec des programmes jeunesse, donc la télévision, ils connaissent bien, en revanche ils sont peut-être moins familiers d'Internet, des jeux vidéo, donc comment ils explorent avec leurs enfants ces nouveaux écrans. Comment perçoivent-ils les effets et les bénéfices des différents écrans sur leurs enfants ? Enfin, un point qui nous semblait important, est ce que les écrans interviennent dans les pratiques éducatives des parents. L'éducation se joue souvent par une restriction des plaisirs. Est-ce qu'on restreint, est-ce qu'on limite l'utilisation des écrans, et dans quelles circonstances ?

Pour répondre à toutes ces questions, elles sont nombreuses, on a décidé de mettre en place une démarche combinant plusieurs méthodologies, pour avoir un retour prospectif sur les éléments de l'étude. La première phase, celle dont on va vous présenter les premiers résultats, c'est une phase ethnologique, constituée par vingt entretiens au domicile des enfants : on interroge à la fois les enfants, également leurs frères et soeurs qui peuvent être un peu plus grands, et surtout leurs parents, et on les interroge dans leurs foyers, donc on les voit au contact avec les différents écrans, comment ils se comportent avec les différents écrans. L'intérêt de ces entretiens à domicile, c'est que cela permet de saisir, d'une part l'interaction entre les différents membres des foyers autour des écrans, chose qu'on n'aurait pas si on faisait des entretiens hors domicile, et d'autre part, cela permet aux enfants d'exemplifier leur comportement, puisqu'ils ont parfois des capacités verbales limitées, notamment pour les plus petits qu'on a interrogés : ça leur permet vraiment de montrer ce qu'ils ne peuvent pas toujours exprimer.

L'autre phase, c'est d'interroger des experts de l'enfant, des sociologues, des psychanalystes, des soignants, et des enseignants évidemment, puisque ce sont des témoins privilégiés de l'enfance et ils peuvent nous livrer les réflexions qu'ils ont sur les enfants et les écrans, l'idée étant de croiser les résultats qu'on aura entre ce qu'on obtiendra au domicile et ce que les experts évoqueront.

Et dans un troisième temps, l'idée est de compléter cet enseignement par un bilan quantitatif, pour essayer de hiérarchiser toutes les informations obtenues dans les entretiens à domicile et dans les entretiens avec les experts, et voir quels sont réellement les enfants et les parents concernés par les pratiques et les comportements qu'on aura vus dans la première partie.

Juste un dernier point méthodologique avant de vous donner les premiers résultats. On s'est intéressé aux enfants de 6 à 11 ans, par rapport à ce que Natalie a dit, on ne prend qu'une partie des enfants. Pourquoi cet âge-là ? Parce que pour les chaînes Lagardère, c'est un peu le cœur de cible des enfants auxquels on s'adresse, c'est notre public principal. Aussi parce que c'est l'âge des principaux apprentissages à l'école: l'apprentissage de la lecture, de l'écriture, du calcul, et enfin parce que c'est l'âge de l'apprentissage de l'autonomie, d'acquisition d'une autonomie dans la famille, donc c'est aussi un âge clé de ce point de vue-là. Je l'ai déjà dit, on s'intéresse vraiment à tous les types d'écrans, les écrans fixes et les écrans mobiles, au sein du foyer et en dehors du foyer. Je vais passer la parole à Walter qui va vous présenter les premiers résultats.

- A. Gintzburger : On est impatients d'avoir ces résultats. Juste deux mots pour dire que vous êtes ethnologue à « Ethnologie appliquée », et que votre travail est d'étudier les faits culturels contemporains, et notamment la télévision. Vous avez mené de nombreuses études sur l'enfance et la jeunesse face aux médias. L'ethnologie appliquée, c'est réaliser des études sur la place des écrans dans la vie des familles et des enfants. Les résultats, s'il vous plaît !

- W. Detomasi : Oui, bien entendu. Je vous rappelle que nous sommes dans une première phase d'étude, que nous avons réalisé des entretiens de type ethnographique. C'est-à-dire que nous sommes allés chez des familles, dans des foyers, et que nous avons interviewé l'ensemble des enfants qui étaient présents dans ces foyers, et aussi les parents, et parfois même leur voisinage. Au cours de ces entretiens, que nous avons filmés, et à la fin de cette présentation, nous vous présenterons un documentaire...

Pour commencer à vous délivrer les résultats de cette étude dont on a tellement parlé, on peut d'abord effectuer un premier constat. Notre échantillon ne nous permet pas d'effectuer de mesure, cependant nous n'avons trouvé aucun enfant qui se soit avéré en contact avec moins de quatre écrans. Ils sont en rapport avec le téléphone : entre 6 et 11 ans, ils n'en possèdent pas encore, du moins pas dans notre échantillon ; en

revanche ils sont en contact avec celui de leurs parents, notamment celui de la mère. Ils sont en contact avec de nombreux ordinateurs : souvent, il y en a deux, un portable et un fixe. Ils ont des consoles de jeux, souvent plus d'une : on a trouvé des enfants qui en avaient quatre. Et aussi, il y a les téléviseurs, qui sont parfois au nombre de trois ou quatre par foyer. Ceci n'est pas un suréquipement voulu par les familles : c'est juste que l'obsolescence technologique n'implique pas que les objets soient en mauvais état, ont cessé de fonctionner et disparaissent. Ce qui arrive avec les postes de télévision, c'est qu'on les déplace du salon vers les chambres des enfants, cela arrive aussi avec les consoles de jeux.

Donc les enfants sont effectivement en contact avec de nombreux écrans. Et ils le sont non seulement au foyer, mais également à l'école. Personnellement je ne le soupçonnais pas et pourtant j'ai des enfants, nos enfants sont en contact avec des écrans à l'école, et non pas seulement dans une visée pédagogique ou éducative : les écrans servent aussi à les garder dans le préau quand le personnel est insuffisant et qu'il pleut. Cette fonction d'accompagnement et de gardiennage des écrans a largement débordé les mères, elles-mêmes débordées, qui n'arrivent pas à garder leurs enfants et de ce fait les confient à la télévision ou à tout autre écran. Cette réponse au débordement a atteint l'école : la garde de nos enfants, l'animation, est confiée à des entités artificielles que sont les écrans.

Je voudrais aussi dire qu'ils sont nomades, et que les enfants les emportent avec eux afin d'occuper leur temps de loisirs, ce que l'on appelle dans le jargon de notre métier « le temps interstitiel » : ces petits laps de temps qui s'écoulent entre deux choses qui elles sont importantes, ou sont des activités organisées. Donc ces temps interstitiels, nos enfants les occupent souvent en utilisant des écrans, de manière presque compulsive, et notamment leur console de jeu. Ce qui est intéressant également, c'est que la convergence n'est pas tout à fait là, les écrans n'ont pas la complexité voulue peut-être par ceux qui les utilisent, néanmoins ils présentent déjà de nombreuses fonctionnalités. A titre d'exemple, la console qui s'avère la plus nomade de toutes celles que nous avons identifiées, celle que les enfants emportent avec eux avec le plus de plaisir, c'est la console qui est communicante, c'est-à-dire celle qui leur permet d'effectuer des jeux en réseau, dans les parcs, sur les balcons, au pied de leur immeuble : c'est cette console-là qui est préférée, parce qu'elle a une fonction supplémentaire, elle n'est pas close, elle est ouverte sur du réseau. Et le réseau évidemment échappe à tout contrôle, puisque nos enfants peuvent entrer en contact avec n'importe qui possédant la même console et se trouvant à environ une cinquantaine de mètres de là où ils se trouvent. Nous avons identifié des enfants, par exemple, dans une cité, qui jouaient de balcon à balcon, tout simplement. Alors les parents pouvaient s'imaginer qu'ils étaient seuls en train de jouer sur le balcon de leur appartement, de leur maison, non : ils n'étaient pas seuls, mais avec leurs amis en train de jouer en réseau. Par ailleurs, les parents peuvent penser que ils peuvent contrôler ce que font leurs enfants par le biais des achats des jeux vidéo. Eh bien non, ils se trompent, parce que bon nombre de ces jeux peuvent être partagés si seulement l'un des joueurs le possède. Donc ce développement des écrans, le développement des fonctionnalités des écrans, fait échec à la plupart des stratégies de contrôle et de régulation auxquelles nous avons été confrontés.

- A. Gintzburger : Cela va rassurer les parents ! Cela fera l'objet de la deuxième table ronde : vous allez nous rassurer.

- W. Detomasi : Ensuite, il en va de même pour Internet. Evidemment, Internet, et cela va de soi, je ne vous apprend rien du tout, Internet est une forme de fenêtres, de carrefours, ouverts sur une multitude de choses, et une multitude de fonctions différentes. L'Internet, c'est tout aussi bien de la recherche d'informations, et nos enfants très tôt apprennent à demander à Wikipédia ce qu'il convient de savoir à propos de certains sujets, entre autres scolaires. C'est particulièrement intéressant, car si

l'information est emmagasinée dans le réseau, il est inutile de l'acquérir par soi-même. Ce qui est important, c'est de posséder non pas le savoir, mais la capacité réflexive qui permet de l'utiliser. Voilà le type de mutation à laquelle on est confrontés, à laquelle on peut s'attendre sous peu. Internet, de toute manière, vous avez du mal, à moins d'aller regarder tout près ce qu'ils font, car ils peuvent consulter Wikipédia, aller sur des sites de télévision, ou sur des sites qui sont des robinets à jeux, des jeux plutôt simples, mais qui fonctionnent comme des jeux vidéo.

Alors la console de jeux, qui peut être elle-même communicante, et dont il est probable que les constructeurs s'avisent de cette potentialité, il est probable que l'on assiste à l'extension des possibilités technologiques, c'est-à-dire qu'elles deviennent de plus en plus communicantes, plus proches d'un téléphone qu'elle ne l'est aujourd'hui.

Et puis finalement la télévision, qui est elle-même, même si elle demeure un média plutôt passif, le poste lui-même peut aussi accueillir de nombreuses consoles de jeux : c'est un poste dont la plasticité est plus grande que celle que l'on imagine. A titre d'exemple, nous avons visité une famille qui possédait trois postes de télévision, un dans le salon et un dans chacune des chambres des enfants. Le premier bénéficiait de l'offre élargie, le deuxième de la TNT, il était dans la chambre du garçon, le plus âgé des enfants, et le troisième n'était connecté à rien du tout et ne pouvait même pas recevoir les chaînes hertziennes, mais était une base de diffusion, pour les DVD et d'autres supports. Allez effectuer un quelconque contrôle dans un tel contexte, où chacun peut finalement consommer, et collectivement et individuellement, à sa guise.

Alors voici l'une des pistes, encore une fois je ne suis en train de vous délivrer que les premiers résultats de l'étude, les premiers constats, qui ont souvent davantage la forme d'une interrogation que d'un constat définitif. Mais je vous propose une première distinction, qui nous a semblé au cours de l'analyse de ces premiers entretiens, l'une des plus riches. Alors on a parlé de médias fixes, de médias interactifs, l'interactivité étant une forme de nouveauté, qui condamnait la télévision à l'obsolescence : c'est un peu ce que l'on entend un peu partout. La distinction qui nous a semblé la plus pertinente, la plus riche, en termes de la capacité à nous permettre de produire des analyses, c'est qu'il y a deux sorte de médias. Des médias « du récit », c'est la télévision, qui raconte des histoires, plus ou moins violentes ou plus ou moins drôles, mais ce sont des histoires, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un média du récit. Et d'autres médias qui ne sont pas des médias de l'interaction : l'interactivité est une potentialité technologique, mais qui ne dit strictement rien pour celui qui se trouve face à elle. Ce sont des médias « de l'action ». Les médias interactifs sont pour ceux qui les utilisent des médias de l'action. Ceci est particulièrement intéressant, car d'une part, face à la télévision, on a des enfants qui sont dans un rapport, lorsqu'elle joue son rôle, dans un rapport qui est plutôt de type qui est proche de la rêverie, qui est un peu hypnotique, il s'abandonne au flot d'un récit, qui va le porter d'un point de départ à un point d'achèvement. En revanche, dans le cadre des médias interactifs, ils sont dans le domaine de l'action. C'est dire que l'écran n'est plus le support d'une fiction, le support de quelque chose qui n'existerait pas, mais plutôt un médiateur entre un acteur et une réalité, qui se trouve par-delà l'écran. C'est, pour ceux qui conduisent à l'aide d'un GPS, c'est un peu à la manière d'un GPS : la conduite n'est plus la même lorsque le GPS fonctionne, et lorsqu'il ne fonctionne pas, notre rapport à la route n'est plus du tout pareil, le rapport à la trajectoire n'est plus du tout pareil. Qui s'aviserait d'imaginer qu'il y a une réalité qui est celle de la route, et une autre qui serait virtuelle, parfaitement fictionnelle, qui serait celle du GPS ? Si c'était le cas, eh bien vous auriez des problèmes. Or ce n'est pas le cas. Dans le cadre du rapport des enfants aux écrans, lorsque ces écrans sont interactifs, et permettent de l'action, ils établissent avec ces écrans le même type de rapport que le conducteur d'un véhicule établit avec son GPS : c'est un agent de médiation entre une réalité donnée, sur laquelle il importe d'agir, et une autre réalité qui est celle de l'acteur.

A titre d'exemple, et c'est à ceci que cette distinction entre média « du récit » et « de l'action » nous a semblé intéressante, les enfants désignent l'avatar qu'ils manipulent sur leur console de jeux, par le pronom « je ». Il se trouve que ce sont eux qui meurent, par exemple nous avons trouvé des enfants qui nous expliquent qu'ils

trouvent très grave de mourir, que cela les dérange. Ce sont eux qui frappent lorsqu'ils font de la boxe, ce sont eux qui dribblent lorsqu'ils vont marquer un but, ce sont eux qui apprécient ce moment magnifique où ils peuvent prendre une batte de base-ball et s'attaquer à quelqu'un afin de lui dérober son véhicule. Le pronom « je » est utilisé pour désigner cet avatar qu'ils manipulent. C'est une situation relativement nouvelle, qui mérite que l'on s'y intéresse car cela signifie que l'on peut aller bien au-delà de ce que nous imaginons. L'enfant entretient un rapport avec son jeu, de la même manière que le pilote de ligne s'entraîne avant de piloter un avion : il s'entraîne sur un navire virtuel. Or, les écrans en général, et en particulier les écrans « de l'action », offrent à nos enfants, et j'attire votre attention sur ceci, offrent à nos enfants non pas des réalités virtuelles, mais plutôt des réalités expérimentales. Ce que l'on fait par rapport à l'écran que l'on manipule, ou qui nous permet de manipuler des êtres qui se trouvent par-delà sa surface, ce que l'on fait, c'est s'entraîner à quelque chose. On s'entraîne à de multiples choses.

Alors face à tout ceci, vous voyez, nous avons avancé un peu, mais nous sommes loin d'avoir retrouvé la fin de notre histoire, de cette histoire du rapport des enfants aux écrans. D'autre part, ce qui est intéressant, c'est que les enfants, comme leurs parents, ont identifié deux sortes de risques. Les enfants en parlent également, d'ailleurs ça me fait un peu sourire, certains d'entre vous se reconnaîtront, on entend beaucoup de parents qui se plaignent du fait que leurs enfants ne respectent pas du tout ces machines, qui coûtent relativement cher, plus de 100 € pour une console de jeu, qui ça s'abîme trop facilement, qu'ils les cassent, qu'ils les oublient, voire il semblerait qu'il y ait un rapport assez sadique avec ce type de support de la part des enfants.

- A. Gintzburger : On posera la question cet après-midi, on aura des psychologues qui pourront nous le dire...

- W. Detomasi : En tout cas nous avons... Peut-être le terme d'ethnologue n'est pas en mesure d'utiliser avec pertinence ce vocable qui désigne une perversion, mais il est en mesure de constater un certain nombre de choses. L'enfant qui manipule un écran, à certains moments, et là ce n'est plus le cerveau qui parle mais c'est le corps qui parle à sa place, il atteint un certain niveau d'énerverment tel, qu'il se sent dans le besoin de mettre compulsivement fin à l'activité qu'il est en train de réaliser. Concrètement, il se roule par terre, et lance sa console de jeu qui s'écrase sur le mur, par terre etc... Il y a une surexcitation psychomotrice, c'est le terme, dont les mamans sont conscientes, car elles le voient. Elles voient qu'elles doivent intervenir. Lorsque l'enfant atteint un niveau d'excitation qui n'est pas normal ou pas favorable à son développement, qui le place dans une situation qui le confine à l'asthénie, les mamans interviennent, et les enfants, lorsque leurs mamans n'interviennent pas, et qu'ils dépassent un certain seuil d'excitation, ils mettent fin, parfois de façon peu académique, aux jeux qu'ils sont en train de réaliser.

L'autre facteur, et là les enfants sont aussi d'une certaine manière conscients de cela, comme leurs mères, c'est le temps passé. Et là, effectivement, le temps passé désigne un surinvestissement. Au delà d'un certain temps...

- A. Gintzburger : Et les deux événements sont évidemment liés. La surexcitation arrive nécessairement après un certain temps passé...

- W. Dematosi : Oui, effectivement. Mais par exemple, la télévision surexcite rarement. La surexcitation nerveuse est surtout liée à un jeu interactif, à l'action. En revanche, on peut estimer qu'on a passé trop de temps devant la télévision, aussi. D'ailleurs c'est assez extraordinaire, parce que c'est finalement cette télévision qui fait l'objet de la plus grande régulation parentale, davantage que dans le domaine de la connectique ou des jeux vidéo. Il semblerait qu'elle soit moins porteuse d'avenir, de modernité, et que les

parents la connaissent mieux que les jeux vidéos, donc ils sont plus compétents que lorsqu'il s'agit de réguler les rapports de l'enfant à la télévision. Cette compétence disparaît lorsqu'il s'agit de réguler les rapports de l'enfant à la console de jeux. Alors, ces deux facteurs sont, d'une part, la régulation du temps, et d'autre part il s'agit de mettre un terme à l'expérience lorsque l'enfant devient trop énervé. Alors, ce qui y est intéressant dans tout ceci, l'un des éléments intéressants, c'est que très souvent, lorsque l'on atteint un niveau d'énervement excessif avec la console de jeux, on se repose en regardant la télévision : voilà le schéma naturel des choses. C'est-à-dire que l'activité de la console est bien de l'ordre de l'action, cela suppose une fatigue, et cette fatigue est compensée par le fait de se reposer devant la télévision.

Pour conclure, parce qu'on nous a beaucoup parlé des parents, on a aussi interviewé quelques professionnels de la chose, et effectivement, on sent une certaine inquiétude. Et tout ceux qui nous parle d'inquiétude, se sentent quelque peu investis d'une fonction de représentation des parents, qui sont inquiets de ce qui arrive aux enfants face aux écrans. Ils ont souvent raison, mais pas toujours. Tout simplement parce que l'attitude des parents, vis-à-vis de l'ensemble des écrans, est une attitude ambivalente. Cela veut dire qu'ils ne savent pas trop bien ce qu'il faut en penser. Tout simplement, les parents considèrent qu'effectivement les écrans comportent de nombreux risques, les risques de confronter nos enfants, ou leurs enfants, à des situations d'une violence inhabituelle, antisociale, comme nombre de jeux de massacre par exemple. Il y a une certaine crainte, liée aux mauvaises fréquentations ou mauvaises situations dans lesquelles ils pourraient, même imaginaires, se retrouver, en contact avec les écrans. Mais ils considèrent également, que les écrans sont un facteur important, déterminant, lorsqu'il s'agit d'acquérir un contenu éducatif. A titre d'exemple, nous avons trouvé des pères, c'est souvent le fait des pères, ceci, qui disent : « Voilà, mon enfant était rétif à la lecture. Depuis que nous faisons ensemble un jeu de rôle, où il y a des consignes à lire, des textes à écrire, des messages à envoyer, il a fait un énorme progrès en termes de lecture et d'écriture ». Et vous savez très bien que nos enfants sont assez rétifs à effectuer ces deux types d'expérience. Ensuite, les écrans sont pour les parents un signe de modernité. Non pas qu'ils en soient maîtres, de cette modernité, mais ils savent que les écrans sont appelés à jouer un rôle de médiation de plus en plus grand, entre l'acteur et le monde sur lequel il s'agit d'agir. Les parents considèrent qu'il n'y a point de salut pour leurs enfants en dehors du rapport aux écrans, que ce rapport aux écrans détermine leur capacité d'accession à la modernité. C'est pourquoi ils continuent à leur acheter des consoles de jeux, qui suscitent leur méfiance : parce qu'ils pensent que la capacité à utiliser ces technologies de l'action détermine la future capacité de leurs enfants à s'inscrire dans le monde dans lequel ils sont appelés à vivre. Voilà.

- A. Gintzburger : Merci beaucoup. C'est effectivement très intéressant. Tous ces points effectivement très précis sur le comportement des enfants à l'égard des écrans, ainsi que les inquiétudes des parents, on va revenir dessus bien sûr, lors des tables rondes suivantes.

Les parents sont-ils dépassés ? Sont-ils légitimement inquiets, ou fantasment-ils sur tous ces écrans ? C'est ce dont je vous propose de débattre après une courte pause. Si vous voulez boire un petit café, on se retrouve dans dix minutes. Merci.

Table ronde n°2 :

Ecrans : dangers réels ou fantasmés, parents inquiets ou dépassés

Participants :

- **Élisabeth Baton-Hervé, Docteur en sciences de l'information et de la communication et chargée de mission « Médias » à l'UNAF, Vice présidente du CIEM (Collectif Interassociatif Enfance et Médias).**

- **Dr Marie Choquet, Médecin épidémiologiste à l'INSERM (Institut National de la santé et de la recherche médicale), spécialiste de la santé des enfants et adolescents, attachée à la Maison de Solenn à Paris.**

- **Frédérique Doumic, P.-D.G. de OUAT Entertainment, producteur de jeux vidéo multiplateformes pour la famille et les enfants**

Modératrice :

Anne Gintzburger

- A.Gintzburger : On va reprendre, si vous le voulez bien. Si tout le monde est entré, je souhaite la bienvenue à ceux qui nous rejoignent, et puis quelques mots pour vous dire qu'effectivement, nous avons pris du retard ce matin sur la première table ronde, et que le but est évidemment d'échanger et que vous puissiez réagir et poser des questions, donc je ferai en sorte, et nos invités me l'ont promis, de tenir les temps pour que vous puissiez intervenir au terme de chaque table ronde, puisque c'est le jeu aujourd'hui.

Donc, deuxième temps fort de cette journée : qu'en disent les parents, de ces écrans qui sont omniprésents dans la vie de leurs enfants ? Je vous propose, avant de retrouver nos trois invités suivants, de regarder à nouveau un petit clip. Écoutons les parents et les enfants nous parler des écrans.

Diffusion d'un clip (2'35)

- *Moi je vis depuis très longtemps, donc j'ai une expérience de ce à quoi il joue... Je connais les jeux, a priori il y en a un certain nombre que j'ai acheté avec mon fils, donc je sais ce qu'il a dedans, je ne me sens pas dépassé.*

- *On aime bien les jeux parce qu'il y a de la baston. C'est mieux que des jeux où tu bouges un petit canard où tu dois ramasser des petites pièces, c'est bien mieux ça.*

- *Il m'est arrivé qu'un jour mon père, il rentre et regarde sur l'ordinateur et il voit un truc... Je ne sais pas comment dire... Un truc pas pour les enfants, voilà. Et ça m'a choquée parce ça c'est installé tout seul sur l'ordinateur.*
- *Le contrôle, c'est on vérifie si les devoirs sont faits, de toute façon quand on rentre le soir, et si ça arrive, une fois ou deux, la bonne solution parce que c'est arrivé, ce n'est pas angélique : c'est la privation. On a décidé que pendant une semaine, parce que les devoirs n'avaient pas été faits, il n'y avait pas de jeux vidéo.*
- *Ils ont mis un cadenas sur l'ordinateur mais comme on soulevait toujours, ils ont arrêté car on l'allumait quand même.*
- *C'est vrai qu'ils sont d'une génération née avec les ordinateurs.*
- *J'ai trouvé un site sur l'ordinateur qui fait télé.*
- *Dès petit, comme moi j'étais souvent sur les ordinateurs, je les avais sur les genoux, et ils ont tout de suite su se servir d'un clavier.*
- *C'est pas compliqué de s'en servir, hein, on a une souris, on clique et puis voilà.*
- *Sur l'ordinateur ma mère n'est pas très forte.*
- *Quand ils ont besoin de quelque chose je leur fais. Pas plus tard qu'aujourd'hui, ma mère voulait consulter leurs comptes en banque, eh ben je vais sur le site. Ce n'est pas une question qu'ils n'y arriveront jamais, c'est une question qu'ils ne s'y intéresseront jamais.*

- A. Gintzburger : Alors les parents sont inquiets, ou dépassés. Nous allons donc parler famille en compagnie de nos trois invités. Merci d'être là, de nous avoir rejoints. On va commencer avec vous, Elisabeth Baton-Hervé, vous êtes Docteur en sciences de l'information, et vous êtes chargée de mission médias à l'UNAF, qui est l'un des partenaires de cette journée, c'est l'Union Nationale des Associations Familiales. Vous êtes vice-présidente du CIEM : c'est le Collectif Inter-associatif Enfance et Médias. La télé, Internet, les jeux vidéos sont sujets d'inquiétude pour les parents, à juste titre ou pas ?

- E. Baton-Hervé : Ce que je vais essayer de développer maintenant, et il est vrai que je crois que nous n'avons pas énormément de temps donc je vais devoir raccourcir mon propos. Quoi qu'il en soit, la rencontre des écrans et des enfants est un sujet de préoccupation récurrent. Le plus souvent, il se réactive avec l'arrivée de nouveaux moyens de communication, ou à la faveur d'événements corrélés, à tort ou à raison, à l'usage des médias par les enfants et aux contenus auxquels ils sont exposés. Il en a été ainsi des médias qui ont précédé le premier écran dans l'univers familial, c'est-à-dire la presse, la radio, le cinéma, qui ont occasionné nombre de commentaires, de réflexions et d'analyses plus ou moins approfondies sur les effets potentiels de ces médias sur le comportement des enfants. « Les techniques audiovisuelles s'imposent à nous, écrit Mary Field dans un ouvrage sur les enfants et le cinéma en 1958. Nous vivons à une époque où la technique prend chaque jour une place plus importante, notre génération peut encore se défendre des monstres de cette technique, mais les enfants ne le peuvent plus. Le contact avec la réalité, leurs connaissances, sont chez eux étroitement liées aux techniques de diffusions audiovisuelles ». Certes, cinquante années plus tard, nous ne parlons plus de monstres. Nous avons progressé. Néanmoins, les propos de Mary Field semblent bien pouvoir s'appliquer à notre réalité d'aujourd'hui. A cet égard, il est assez surprenant de constater combien nos manières d'aborder la question des écrans et des enfants est assez semblable à celles qui ont été abordées par le passé. C'est-à-dire que nous sommes toujours enclins à évaluer le nombre d'heures passées devant la télévision, et à le comparer au temps passé sur les bancs de l'école. Nous nous interrogeons assez peu sur la pertinence d'une telle comparaison : en effet, pourquoi ne pas prendre en compte également le temps passé aux activités de loisirs, de plein air, de sport ou même le temps passé en famille, entre amis, hors écran. Les titres de presse consacrés à ce sujet sont assez révélateurs de cette propension que nous avons à rester attachés à une certaine approche des médias et de la télévision : « Attention, les enfants regardent »,

« Non, la télévision n'abrutit pas les enfants », cela ponctue l'histoire de la télévision par rapport aux enfants des années 50 à nos jours.

Ce sont là quelques constats qui m'ont conduite à souhaiter un renouvellement des problématiques relatives aux enfants et aux médias. Par ailleurs, il est évident effectivement qu'un tel objet de recherches ne peut se satisfaire d'une seule approche théorique et donc, celle que je propose s'articule autour de trois axes majeurs : la prise en compte du passé ; une exploration des contenus, parce qu'effectivement les contenus réalisés à l'intention des enfants sont également des voies d'exploration riches d'enseignements, et ce sont aussi de véritables lieux, où se pense la relation enfants médias, enfants écrans ; et enfin, une prise en compte des conditions de réception, prise en compte notamment du contexte socioprofessionnel, culturel, éducatif et des facteurs propres au sujet récepteur ou à l'utilisateur, c'est-à-dire un niveau de maturité affective, intellectuelle, le degré d'émotivité, référentiel, culturel etc...

Je vais vous inviter à une petite rétrospective de la télévision, justement parce que lorsqu'on parle des médias, on a souvent tendance à en parler dans leur actualité, or quand même, bien des générations d'enfants ont été baignées par ces médias et bercées par la télévision. La première émission jeunesse à la télévision date de 1949, or souvent quand on se remémore les programmes jeunesse d'autrefois, on s'arrête à « Bonne nuit les petits » ou au « Manège enchanté », or dès 1949, on a une émission qui s'intitule « Les aventures de Télévisius » : Maître Télévisius, la fée Stella et le clown Baboulus en sont les principaux animateurs. Très vite, elle suscite des réactions dans la presse spécialisée. Ce qui est mis en avant et vivement critiqué, c'est la niaiserie des émissions pour les enfants. Alors questionné sur les émissions enfantines, Jean d'Arcy directeur des programmes, déclare au magazine Radio-Cinéma-Télévision, l'ancêtre de Télérama, en 1953, je le cite : « Nous touchons là à un problème typiquement français. On ne sait pas chez nous parler aux enfants, on se croit tenu de bêtifier, ou bien on réalise malhonnêtement des émissions enfantines destinées aux parents ». Plus tard, ce seront deux marionnettes, Martin et Martine, avec leur chien Tabac, qui animeront les jeudis des enfants. Cette émission fait l'objet d'une véritable réflexion de la part de l'équipe réalisatrice, et William Magnien qui est le responsable du service jeunesse entend tenir compte des différentes tranches d'âge de la jeunesse. Cette émission est alors bien accueillie, elle est dite plus variée, plus intelligente. Au fil des ans, ces programmes vont suivre l'évolution générale de la télévision et vont connaître leurs propres heures de gloire. Je pense à « Bonne nuit les petits », au « Théâtre de la jeunesse », et à des fictions comme « Bayard », « Thierry la fronde », « Ivanhoé ». Toutefois, la question de la violence ne tarde pas à se poser. En 1964, Télérama y consacre un dossier spécial. « A la télévision, ne présentez pas à nos enfants des scènes de violence », s'inquiètent les lecteurs. « Mais toute violence n'est pas inutile », rétorque Télérama. Donc je vous propose ici de regarder un extrait d'Ivanhoé, qui fait partie de ces fictions dites violentes dans les années 60.

Diffusion d'un extrait d'Ivanhoé.

- A. Gintzburger : Voilà, merci : ça fait du bien de regarder Roger Moore en Ivanhoé. C'est la violence des années 60.

-E. Baton-Hervé : Voilà, tout à fait. Juste un petit extrait du Télérama pour illustrer cet exemple : « Combien de lettres de lecteurs, de réactions des parents peuvent se résumer ainsi : ne laissez pas nos enfants regarder de la violence à la télévision. Faut-il en conséquence supprimer des émissions de télévision destinées aux jeunes tout combat, toute bataille, tout coup de pied ou coup de poing, tout crime ? Faut-il condamner Thierry La fronde, Bayard et Ivanhoé ? Faut-il interdire les westerns, les cow-boys et les policiers ? ». Vous voyez que déjà, ces questions sont très précises. Alors 90% des français reçoivent la télévision en 1967. La couleur fait son apparition dans les programmes jeunesse avec Colorix. La publicité de marque arrive en 1968.

Progressivement, une télévision de gestionnaires va se substituer à une télévision dite de saltimbanques. Ceci ne sera pas sans effet sur les contenus des émissions enfantines. Déjà, on pressent les enfants comme des cibles potentielles et notamment parce que consommateurs et prescripteurs. 1974 correspond à l'année du démantèlement de l'ORTF. Les trois chaînes publiques existantes sont mises en concurrence, ce qui entraîne, là encore, une nouvelle manière de considérer le public enfantin. Parallèlement, la pression du marché international se fait sentir de plus en plus vivement. C'est alors qu'arrive « Goldorak », le premier dessin animé japonais, qui débarque sur nos écrans un beau jour de l'été 1978. Les images ne sont pas de très bonne qualité, je m'en excuse par avance.

Diffusion d'un extrait de Goldorak.

- Anne Gintzburger : On profiterait de vos archives plus longtemps, mais il va falloir qu'on avance.

-E. Baton-Hervé : Donc, Goldorak est plébiscité par les enfants, mais bousculant les habitudes, les repères culturels et sociaux, il supporte de nombreuses critiques de la part de l'opinion publique et notamment du milieu de la recherche. Certains d'entre vous ont peut-être un titre d'ouvrage publié par une psycho-sociologue : « Seul à 5 ans avec Goldorak ». Bombardements émotionnels, imprégnation des conduites violentes vues à la télévision, sont les points essentiels sur lesquels on attire l'attention des parents. En revanche, ce qui semble passer inaperçu, c'est le langage inédit que véhicule cette série. Un langage préfabriqué que les enfants mettront très peu de temps à intégrer, mais qui échappera totalement aux parents (Astero Hache, FulguroPoing...), creusant un fossé entre les générations... Enfin, la première loi sur la libération de l'audiovisuel annonce que l'audiovisuel est libre. C'est la loi du 29 juillet 1982. Cela se traduit par l'arrivée en France de nouvelles chaînes privées, et notamment pour la Cinq, Silvio Berlusconi inaugurera de nouvelles méthodes de programmation, inusitées jusqu'alors en France ; son bras droit Carlo Freccero expose ses objectifs en ces termes : « La vie quotidienne doit être complètement régulée par le rythme de la télévision. Il faut arriver à une véritable physiologie de la consommation télévisuelle. » Dès lors, c'est une autre conception, une autre relation au public qui se met en place. Autre date importante : en 1986, on décide de privatiser une chaîne publique, ce sera TF1. En termes d'émissions pour les enfants, cela se traduit pour TF1 par une refonte complète du programme jeunesse. Un contrat est passé avec AB Productions, qui fournira clés en main la quasi-totalité des émissions jeunesse sur la chaîne. Fictions japonaises et américaines constituent l'essentiel de ce qui est diffusé sur la chaîne. Avec le Club Dorothée, les programmes jeunesse connaissent une rationalisation marchande sans précédent. Là encore, le problème de la violence se pose : les fictions japonaises diffusées dans le cadre de ce programme livrent parfois des images violentes.

Diffusion d'un extrait de Jiban.

-E. Baton-Hervé : Donc nous noterons au passage l'évolution des représentations de la violence à la télévision dans les programmes jeunesse : une surenchère de cette représentation de la violence, qui heureusement a été stoppée, au moins pour les programmes jeunesse, grâce notamment à la mobilisation de l'opinion. Je vais devoir écourter mon propos parce que le temps est compté.

Ce qu'on peut dire, il en a déjà été question tout à l'heure en début de matinée, c'est qu'aujourd'hui la télévision n'est plus seule en cause, on est dans l'univers du

multimédia, multi-équipements etc. ... A l'UNAF, la démarche est bien sûr de recevoir un petit peu les remontées que l'on a en termes de réflexion des parents, d'inquiétudes, de craintes, et d'accompagner tout cela par des temps d'échanges, d'informations, de réflexions. Il est vrai que les parents ont un rôle à jouer. Il n'est pas rare que les articles de presse qui se consacrent à cette question écrans-enfants concluent en disant que c'est aux parents de faire attention. En fait, à l'UNAF, on se situe davantage dans une démarche de co-responsabilité. Les parents ont leur responsabilité, elle est essentielle et déterminante, mais les professionnels des médias ont également leur responsabilité, en termes de construction de programmes, et les exemples que j'ai apportés au niveau de la télévision peuvent s'appliquer à tout autre média, en terme de conception, de réalisation, de choix d'émission : pourquoi cette émission à ce moment-là pour ce public-là ? Du respect des tranches d'âge.

Et en termes de programmes, je voudrais citer un exemple plus récent. J'enregistre régulièrement des programmes jeunesse. Récemment, en septembre, j'ai vu sur une chaîne généraliste, un épisode de dessin animé qui présentait une famille, des enfants, une maman et un papa. Ce jour-là la maman en avait ras-le-bol des écrans parce ses enfants étaient scotchés devant leurs écrans, il y en avait partout dans la maison et quand elle parlait à ses enfants, ils ne décrochaient pas de l'écran. Elle décide ce jour-là de supprimer tous les écrans de la maison. Donc, le papa était très mécontent comme les enfants, et ce qui sort de la maison ce n'est pas une, deux ou trois télé, c'est un tas d'écrans. Finalement, on voit les enfants désœuvrés, ne sachant pas quoi faire, et ils se demandent comment ils vont faire pour que la télé leur revienne. Ils imaginent plusieurs choses : notamment faire des bêtises, pour attirer l'attention des parents. Ça ne marche pas. Finalement, il se disent : « Si on se mettait en danger ? Cela pourrait attirer l'attention de notre mère ». Et c'est ce qu'ils font effectivement. On va voir la mère s'évanouir devant un jeu un peu risqué des enfants. Du coup, les écrans reviennent dans la famille, dans le foyer, et à la fin, on retrouve la situation des enfants devant les écrans. C'est vrai qu'ils ont appris entre-temps qu'on peut aussi jouer dans une cabane etc... et que cela entre en ligne de compte. Ce n'est pas la première fois que je trouve par exemple cette mise en scène de la télévision dans un dessin animé. Une autre fois, une maman avait regardé la télé alors qu'elle avait envoyé ses enfants faire autre chose un mercredi après-midi, parce qu'au départ elle disait ne pas supporter la télévision, et finalement elle a regardé la télévision pendant que ses enfants visitaient un musée avec leur oncle. Au retour, elle leur dit : « Finalement, les enfants vous avez raison : les dessins animés de la télévision sont très divertissants ».

Tout ça pour dire : comment faire quand on est parent ? La tâche des parents n'est pas facile. Récemment, un annonceur de téléphonie mobile allait à la rencontre des adolescents aux sorties des lycées, avec ce slogan : « N'en faites qu'à votre tête ». Je crois qu'il faut qu'on s'interroge sur la synthèse que peuvent faire les enfants et les adolescents de tous ces discours sociaux qui leur sont adressés. Je crois qu'à l'UNAF on se situe vraiment dans une démarche de co-responsabilité. Je suis désolée d'être allée un peu vite.

- A. Gintzburger : Merci. La transition est facile, pour me tourner vers Marie Choquet. Vous qui connaissez bien les adolescents et les enfants, qui travaillez au quotidien avec, on a très envie de rentrer dans le concret avec vous pour effectivement voir quels sont les incidences de ces écrans auprès de nos ados. Je rappelle que vous êtes médecin épidémiologiste à l'INSERM, et que vous avez travaillé également à la maison de Solenn avec le professeur Rufo qui nous a envoyé un gentil mot ce matin. Je vous donne la parole pour pas trop longtemps, pour qu'on puisse ensuite échanger ensemble après.

- M. Choquet : D'abord, cette unité de recherche est à la maison des adolescents. Nous avons en commun l'adolescence, mais cela ne veut pas dire qu'il y a beaucoup de travail en commun, entre la recherche et la pratique, c'est une autre histoire. J'étudie plus

particulièrement l'adolescence, mais du point de vue des troubles de conduite. Qu'est-ce qui se passe à l'adolescence et à quoi ces troubles des conduites peuvent être associés et expliqués ? Si on peut aller jusque-là, souvent on ne va pas jusque-là parce qu'on sait que lorsqu'on étudie la consommation de drogue, les tentatives de suicide, on est face à des problèmes multi-factoriels, et où il n'est pas évident de mettre en évidence un facteur ou un autre. On peut dire qu'au regard de la complexité de l'environnement des jeunes, la télévision va jouer un rôle, excusez-moi je vais être un peu sévère, peut-être un peu mineur. Parce que quand même la qualité relationnelle, on va le voir, ce qui se passe autour de lui, comment il est entouré, supporté au sens soutenu, va jouer bien sûr de façon essentielle. J'ai étudié non pas la télévision en général, parce que d'abord vous allez voir que tous les jeunes regardent la télévision, on nous l'a suffisamment dit, le nombre d'écrans à disposition etc... : c'est un média qui est devenu démocratique, on ne peut pas faire des différences selon. Mais j'ai regardé ce qui dans les médias peut être considéré comme une violence extrême, c'est un exemple, et c'est exemple de la pornographie. On va voir quelle influence le fait de regarder cette pornographie régulièrement a sur le comportement. C'est un peu, évidemment, je n'étudie pas tout ce qui peut se passer dans la tête d'un adolescent, j'essaie plutôt de comprendre comment on devient, je dirais, un l'adolescent en grande difficulté. On voit bien que c'est bien sûr un ensemble de facteurs, en particulier environnementaux, qui vont jouer. J'étudie particulièrement donc, c'est une particularité, les adolescents de la population générale, mais on l'a suffisamment fait ce matin, maintenant tout le monde sait ce que c'est.

L'adolescence... A priori les épistémologistes étudient les pathologies : le diabète etc... Moi j'étudie l'adolescence. C'est ne pas dire que c'est une pathologie, mais ça veut dire que c'est une période à risques. C'est une période durant laquelle les troubles des conduites s'installent, se développent, et d'une certaine façon, les adolescents adoptent des comportements qui à terme, peuvent mener vers des pathologies. La vie est longue, il y a un nombre de facteurs qui jouent, des événements etc... On voit bien comment la vie, de l'âge de moins 9 jusqu'à l'âge de 90 ans peut être complexe, et donc qu'on voit bien qu'il ne faut peut-être pas trop s'axer sur une seule question mais sur un ensemble de questions. Elle débute, dans les pays industrialisés, entre 10 et 15 ans, et finit entre 20 et 25 ans. Plus un pays est industrialisé, plus l'adolescence est longue. C'est finalement un indicateur de développement plus que le contraire. Puisque bien sûr pour s'intégrer dans la vie d'adulte qui va être la fin de l'adolescence, c'est-à-dire qu'on est devenu adulte, responsable, travaillant, ayant une famille, bien sûr il faut du temps, parce que la période d'apprentissage est longue. Elle commence dès la naissance, mais au moment de l'adolescence, c'est l'adolescent qui va chercher sa façon de gérer cette affaire.

J'ai étudié, j'ai fait pas mal d'enquêtes représentatives au niveau national, sur de larges échantillons. Pourquoi de larges échantillons ? Parce qu'il y a d'énormes variabilités inter-individuelles. Il faut des échantillons très larges, vu la grande variabilité. Je voudrais quand même montrer ceci. Parce qu'on est très vite dans le discours social sur des choses simplistes, sur le divorce des parents, la télévision, ceci ou cela. Cette variabilité existe. Je vais tout simplement parler du mode de vie de l'adolescence...

Ce que je voudrais montrer d'abord, c'est la différence qui est importante selon le sexe. Cette différence persiste, voire augmente de façon étonnante. On pense que tous les jeunes se ressemblent, mais c'est faux. Il y a un grand axe de différence, c'est l'axe garçons et filles. Vous voyez ici les loisirs. En bleu ce sont plutôt les garçons, en rose plutôt les filles. Ce qui ne veut pas dire que ce soit exclusivement l'un ou l'autre. La télévision, c'est, par ordre d'importance, ce qu'il y a de plus fréquent. Le sport, en deuxième position. On pense toujours que parce qu'ils regardent la télévision... on est dans un mode de pensée ou/ou, alors qu'il faudrait être dans un mode de pensée et/et. La journée est ponctuée par un ensemble d'activités, et c'est toujours et/et. Internet, c'est plutôt les garçons. Les activités artistiques, c'est plutôt les filles. La radio, plutôt les garçons. La lecture, c'est plutôt les filles. Les sorties en bande, plutôt les garçons. Et faire les magasins, plutôt les filles.

La vie familiale, c'est un peu simple, mais les données plus fines sont publiées. La vie familiale est un point important. Les jeunes vivent dans les familles. Jusqu'à l'âge de 25 ans, la majorité des jeunes vivent dans une famille. L'élément essentiel, de base, de l'adolescence qui va déterminer sa vie quotidienne : c'est vivre en famille, aller à l'école, et avoir des copains. La famille, c'est au moins un tiers, sinon plus. La qualité de la vie familiale va être déterminante, pour la qualité de la vie, et tout au long de la vie. J'ai étudié certaines choses qui dans la littérature sont beaucoup reprises : le réconfort, le soutien moral, qui existe pour les garçons aussi bien que pour les filles. Mais le contrôle parental s'exerce plus sur les filles que sur les garçons. Cette différence augmente avec le temps : les parents sont actuellement encore plus « contrôlants » pour leurs filles que pour leurs garçons.

Troisième champ, c'est la vie scolaire. Les filles sont de meilleures scolaires que les garçons. Elles redoublent moins, elles obtiennent plus facilement le baccalauréat. Après, d'ailleurs, malgré un meilleur niveau d'études, elles ont quand même un taux de chômage plus élevé durant toute la vie, ce qui n'est pas sans poser de questions... Les garçons ont donc une moins bonne scolarité en général.

Si on regarde les médias, je n'insiste pas, parce que tout ceci a été dit. Cela fait partie de ces phénomènes culturels. 86% la regardent tous les jours. 26% la regardent au moins 4 heures. Ce pourcentage diminue entre 15 et 19 ans. Internet augmente : 24% le consultent tous les jours. La radio, 16% l'écoutent tous les jours. Avec l'âge, on est plutôt vers une diminution des médias télévision et radio, et une augmentation d'Internet.

Si on regarde maintenant les troubles des conduites qui étaient quand même le cœur de ma recherche. Il y a une diversité des troubles. Il y a la consommation d'alcool et de cannabis, plutôt chez les garçons. Tabac, pareil chez les filles et les garçons. Autres drogues, plutôt chez les garçons. Conduites de violence, plutôt les garçons. Dépressivité et tentatives de suicide, plutôt les filles. Troubles des conduites alimentaires, plutôt les filles. Absentéisme, fugues, à peu près identique. Vous voyez, que même au niveau de quelque chose qui pourrait paraître médical, il y a des grandes différences entre garçons et filles. Et cette différence persiste dans le temps, voire augmente, en ce qui concerne par exemple la dépressivité et les tentatives de suicide : plus la période avance, plus ces symptômes deviennent spécifiquement féminins. De façon étonnante, on parle plus de la consommation d'alcool et de la violence, que de la dépressivité et des conduites alimentaires. La perception qu'ont les adolescents, implicitement, de la société, est qu'on s'intéresse plus aux garçons qu'aux filles. Pour chacun des troubles, il faut bien sûr considérer la fréquence et l'intensité, parce qu'on ne doit pas confondre quelqu'un qui consomme un peu, beaucoup, passionnément ou à la folie, ce n'est bien sûr pas le même problème.

Et c'est là-dessus que je terminerai pour cette partie : j'ai regardé ceux qui cumulent au moins des troubles un peu réguliers. Il ne s'agit pas de dire : dès qu'il y a consommation d'alcool... Ce n'est pas nécessairement comme cela que ça se présente, la consommation d'alcool, c'est un peu comme la télé en plus, tout le monde en a. Vous voyez là que dans le temps, il y a trois périodes, du plus clair au plus foncé, bleu pour les garçons, rose pour les filles, je vous ai rendu la vie facile. Vous voyez qu'il y a une diminution de la proportion de jeunes qui n'ont pas de troubles, mais que néanmoins la population la plus fréquente parmi nos adolescents, c'est ceux qui vont bien. Ou ceux qui ont un trouble. Et ceux qui cumulent trois troubles, dont on peut se douter qu'ils ne vont pas aller bien, ils augmentent entre 1993 et 1999. C'est un peu tard pour s'en préoccuper. L'augmentation s'est passée pendant les années 1990. Ceci est d'autant plus intéressant que dans d'autres champs de recherche, par exemple dans l'éducation, on voit qu'il y a eu une panne de la société pendant ces années-là. Et on peut se demander si on n'est pas en train d'en récupérer les effets. Pour les filles, globalement, c'est un peu la même chose, sauf que l'augmentation des troubles a été plus importante que pour les garçons. Et nous sommes actuellement dans la situation où nos filles vont moins bien que les garçons. Même si bien sûr, par exemple, elles ne sont pas encore aussi violentes

que les garçons, qu'elles ne consomment pas autant d'alcool. Mais elles ont augmenté en particulier les troubles tels que la dépressivité et les tentatives de suicide.

On est donc face à une situation globalement bonne, un peu moins bonne qu'il y a dix ans, avec effectivement une sous-population, de l'ordre de 10 ou 15%, de jeunes qui ne vont pas bien.

Et notre question est : qu'est-ce qui va jouer et qu'est-ce qui va faire que ces jeunes ne vont pas bien ? Les facteurs qui sont très associés aux troubles, et vous allez le voir tout de suite qu'on a quand même une vision relativement décalée par rapport à ce qu'on trouve dans les recherches, c'est l'âge : ça c'est embêtant, parce que s'il y a un facteur de risques sur lequel on ne peut pas intervenir, c'est l'âge. On ne va pas pouvoir les faire sauter, je dirais, de 13 à 25 ans. Cela veut dire qu'il y a quelque chose à faire en fonction de l'âge, qu'il faut mieux accompagner, probablement, c'est là le problème. Le mode de vie va jouer. Finalement, ce qui est le plus lié aux troubles, pas à tous les troubles, mais je ne vais pas rentrer dans le détail, c'est le fait d'être souvent avec les pairs. Mais évidemment, cela aussi, on ne va pas diminuer la sociabilité, on est bien d'accord. Néanmoins, c'est vrai que les pairs, c'est eux qui fournissent l'exemple. Deux facteurs assez importants, la qualité de la vie scolaire, et bien sûr, la qualité de la vie familiale. Cela joue d'autant plus que le trouble est féminin. Et vous voyez que lorsque cela va mal dans les familles, on a cinq fois plus de risques d'avoir des jeunes qui font une tentative de suicide. On voit bien à quel point cela est complexe, c'est multi-factoriel, et on peut imaginer que plus la vie familiale va mal, plus la vie entre pairs en est modifiée. Par contre, il y a des facteurs qui jouent peu et sur lesquels on s'appuie tout le temps, c'est par exemple le statut matrimonial des parents. Cela joue un peu, mais pas autant que le reste. Et là, plus la recomposition que le divorce, chose que l'on a l'air de découvrir, mais c'est aussi une donnée que d'autres auteurs retrouvent. La situation socio-économique est finalement un facteur qui joue de façon faible sur les troubles des conduites, je ne dis pas sur le mode de vie en général : moi, je ne suis en train d'expliquer que quand ça va mal. Ce n'est pas tout à fait la même chose. Ce qui ne joue pas du tout, par contre, c'est le fait d'habiter la ville où la campagne, ou la banlieue. Vous voyez comme on peut être en décalage avec le discours, comment du coup, d'une certaine façon, on est à côté de la plaque quand on parle des adolescents, parce qu'on va axer les actions ou les intérêts sur des thèmes qui ne sont pas nécessairement ceux qui sont réellement importants.

Je vais encore aller plus vite si vous voulez, sur la pornographie. C'est un sujet intéressant. Non pas que je sois spécialiste de la pornographie, mais nous avons à l'occasion regardé sur Internet comment on y arrive. Je peux vous assurer que c'est très vite. Les liens sont tels que tout contrôle est assez difficile et qu'on peut très facilement tomber sur un site pornographique, et même hard. Qu'est-ce qu'on voit, si on nous pose la question ? La pornographie dans les médias, à domicile, nous avons 60% des jeunes qui ont déjà vu des images pornographiques, avec une grande différence entre garçons et filles. Vous voyez qu'il y a d'autres facteurs qui jouent, puisque la disponibilité existe partout et ce, dès 14 ans. 70% de ceux qui ont vu un porno, l'ont vu dans toutes les sources : la télévision, l'Internet. Ce n'est pas la peine donc d'accuser plus un média qu'un autre. C'est tout azimut. Et bien sûr, encore, plus les garçons que les filles. 13% en ont vu au moins dix fois dans l'année, et là la différence des sexes est importante : vous le voyez, 24% des garçons, 2% des filles. La différence est gigantesque. Si on regarde maintenant ce qu'ils disent de tout cela, on est face à quelque chose en noir et blanc. Les garçons disent que ça les amuse, que ça les distrait. Et les filles disent que ça les dégoûte. Donc non seulement ils regardent différemment, mais leur intérêt est différent. Ils regardent régulièrement le porno, évidemment il y a des variations selon le niveau d'études du père et de la mère : plus le niveau d'études est faible, plus ils regardent. L'absence de soutien et de contrôle, pour les filles : c'est-à-dire que les filles qui ne se sentent pas bien à la maison, regardent plus que d'autres. Et la recomposition familiale, le redoublement, pour les garçons, de nouveau. Vous voyez, c'est très intéressant, c'est la recomposition qui est en cause, et non le divorce. Parce que ce sont sans doute des situations où le contrôle parental se fait difficilement. Mais cela ne se fait

pas selon l'habitat, ni selon le fait que l'on soit en enseignement public ou privé, et la définition des règles de la part des parents. Là encore, vous voyez que c'est relativement relationnel, si je puis dire. Ici, c'est tout simplement le niveau de risque. Vous savez quand on fait des enquêtes, on est tout de suite dans des choses tranchées. La réalité est beaucoup plus compliquée que cela. Néanmoins, on va étudier des groupes, et la probabilité de voir un risque augmenter. Si vous regardez cela de manière non pas simple mais en étudiant les autres facteurs de risques de ces mêmes comportements, on va regarder ces variables constantes, pour voir s'il y a un effet propre, je dirais, par exemple, de la pornographie, ou d'autres situations, mais non pas quand on regarde une fois, mais plusieurs fois. En termes de vulnérabilité familiale, ce sont des choses assez classiques : la famille dissociée, le faible contrôle parental, le faible réconfort, le faible soutien. Et la vulnérabilité sociale et scolaire : ce sont des choses assez classiques. Je ne détaille pas, je pense qu'ici vous savez tous lire. Je vais terminer là-dessus.

J'ai regardé la vulnérabilité. Il y a des jeunes qui n'ont pas de facteurs de vulnérabilité : qui ont une maman et un papa très gentils, cela se passe bien, ils ne redoublent pas, des gosses dont on se dit : quelle merveille, j'aimerais bien en avoir des comme ça. Et puis il y a ceux qui ont deux, voire trois facteurs de vulnérabilité. Ce que j'ai étudié, c'est qu'à vulnérabilité égale, quel est le lien entre la pornographie et le trouble ? Ce que vous voyez en tendance, c'est que ceux qui sont dits invulnérables, ce n'est pas le bon terme, ceux qui n'ont pas de facteur de vulnérabilité, pour eux, l'apparition du trouble, s'ils regardent la pornographie de façon régulière, va être plus importante. Si on met les gens sous cloche, entre guillemets, quand ils sont très préservés, ils deviennent plus vulnérables à un certain nombre d'images, en particulier à des images dont on peut dire quand même que c'est probablement les plus violentes, à l'âge où la sexualité émerge. Le fait de se voir mis en scène à cet âge-là, c'est intéressant, tout à l'heure on l'a dit, quand ils parlent de leurs avatars, ils disent « je », on voit comment ils peuvent se mettre en scène sur ces images, et donc, là, on a des difficultés. Finalement, ceux qui ont un trouble en plus, un niveau de vulnérabilité intermédiaire, sont finalement les plus protégés par rapport à l'apparition des images pornographiques. Ceci est vrai autant pour les garçons que pour les filles.

Tout ce dont je viens de vous parler sera disponible si vous le souhaitez et je conclus. Je ne dis plus rien, je vous laisse lire.

- A. Gintzburger : Globalement les adolescents sont en bonne santé, c'est ça que vous voudriez nous dire. C'est donc de 10 à 15% d'adolescents qui vont mal...

- M. Choquet : Les facteurs sont multiples et les facteurs relationnels jouent plus que les facteurs socio-économiques. Et le fait d'avoir un peu de difficultés dans la vie vous préserve parfois mieux que de ne pas en avoir du tout.

- A. Gintzburger : Merci, Marie Choquet. Je vais me tourner vers vous, Frédérique Doumic, avant de passer la parole à la salle pour des questions qui j'en suis sûre ne manqueront pas. Je précise que vous êtes PDG de Ouat Entertainment, et que les programmes, la télévision, tout ce dont on parle, vous connaissez.

- F. Doumic : Effectivement, j'ai la chance de baigner là-dedans depuis pas mal d'années. J'ai passé sept ans dans le groupe France Télévisions, notamment avec Agnès Vincent, ici présente aujourd'hui, au moment où elle dirigeait la jeunesse de France 3. Et après, je me suis occupée du département multimédia de France Télévisions. Et il y a huit ans, avec mon mari qui est créateur de jeux, on a créé Ouat, une société à la convergence. Pour vous en dire plus, je vais vous passer le DVD, où on montre ce qu'on a fait.

- A. Gintzburger : Un mot pour dire que ce sont des programmes... Votre valeur essentielle, c'est la famille.

- F. Doumic : Voilà, des programmes pour la famille, et les enfants. Ouat cela veut dire "Once upon a time"...

- A. Gintzburger : On regarde le DVD.

Diffusion d'un clip (1'45)

- A. Gintzburger : La famille, des héros, des quêtes positives, des émotions : c'est cela ?

- F. Doumic : Exactement. Des émotions, sur toutes les plates-formes, pour toutes les cibles. Et beaucoup de jeux multi-joueurs. On va en reparler, mais cela nous paraît une possibilité essentielle de se réapproprier le jeu dans toute la famille. Je vous propose un plan en trois parties. D'abord une définition du jeu vidéo parce que cela me semble important d'en parler ; ensuite, je vais vous parler de ma schizophrénie de mère, puisque j'ai trois fils, donc trois vrais joueurs, et de productrice de jeux vidéo ; enfin je vous donnerai mes idées, ce que je pense que l'avenir nous réserve.

D'abord, le jeu vidéo... Le jeu vidéo, c'est d'abord du jeu. Quand on regarde la définition sur Wikipédia, c'est une expérience structurée, avec des règles et des objectifs. Dans le petit Robert, c'est à peu près la même chose. Et en plus, cela a l'avantage de divertir. On voit, que c'est très positif. En revanche, quand on regarde les définitions de ce que c'est que la notion de vidéo, cela ramène à la notion d'écran. L'écran en revanche est perçu de manière moins positive : c'est une surface, un obstacle destiné à protéger ou empêcher quelque chose ou quelqu'un. On voit bien que c'est l'écran qui pose problème, pas le jeu. Le jeu est quelque chose de très positif, de très valorisé, mais l'écran, ce n'est pas le cas. Et pourtant, le jeu vidéo, c'est du jeu avant tout. Il y a énormément de types de jeux, et il y en a pour tous les goûts, le jeu de plates-formes, qui quelque part s'apparente aux jeux d'adresse, le jeu de tir qui s'apparente à la balle au prisonnier, les jeux de hasard, les jeux de stratégie, j'en passe et des meilleurs.

Donc finalement, la différence entre le jeu vidéo et les autres formes de jeux, c'est l'écran. Qu'est-ce que cet écran permet ? Il permet d'abord l'interactivité avec la machine. Il permet notamment de ne pas avoir à lire la règle du jeu, cela est important, et cela change pas mal la relation entre le joueur et le jeu. Pour un jeu de société, il faut lire une règle. Avec un jeu vidéo, on prend la manette, et on y va. On disait tout à l'heure que les enfants n'avaient pas de mal, eh bien ils n'ont pas de mal, parce que cela est fait pour. La règle du jeu est installée progressivement. En général, on vous donne une règle, puis une deuxième, et ainsi de suite. Et tout ça se fait très naturellement. C'est quelque chose de très agréable. Et en même temps on pourrait aussi y voir un moindre effort, et une dévalorisation de l'effort. Il y a aussi la possibilité de jouer seul. C'était difficile avant. Même si beaucoup d'enfants y arrivent, beaucoup d'autres y arrivent moins bien. Et bien sûr, la possibilité de customiser, de créer son personnage, on y reviendra. C'est de plus en plus important. L'écran et l'ordinateur qui est derrière permettent aussi la connexion, de jouer avec d'autres joueurs qui sont à distance, cela est très agréable, quand on a des cousins à l'autre bout du monde. Quand on a des amis sur le balcon d'en face, c'est quand même très pratique, quand les parents ne veulent pas qu'il y ait beaucoup trop de monde à la maison. Cela permet aussi pour les

producteurs comme nous de mettre à jour nos jeux en permanence en fonction du retour des joueurs, ce qui est quelque chose d'extrêmement puissant pour nous.. La troisième différence du jeu vidéo par rapport au jeu tout court, c'est la virtualité. Il n'y a pas de contact physique entre les joueurs, de regard entre les joueurs, ce qui est assez problématique à mon sens. Contrairement à un film où tout le monde regarde dans la même direction, quand on regarde dans la même direction que quelqu'un qui joue, on ne ressent rien. On n'est pas dedans. On n'est pas en train de jouer. C'est là où l'exclusion des parents est d'autant plus forte. La conclusion, c'est : soyez vous aussi dedans, prenez la manette.

- A. Gintzburger : Et qu'en est-il de votre schizophrénie ?

- F. Doumic : J'y viens.

- A. Gintzburger : Ou en tout cas les inquiétudes d'une maman, qui sont celles de la plupart des parents...

- F. Doumic : Tout à fait. En tant que productrice de jeux vidéo et mère à la fois, et je travaille avec mon époux : on se pose beaucoup de questions. C'est vrai que cela n'est pas facile de rentrer le soir et de voir ses enfants jouer, et de leur dire : arrêtez de jouer. Surtout si vous avez fait ces jeux vous-mêmes. Cela pose parfois des problèmes.

Ce que l'on a essayé de faire, c'est de produire des jeux avec des héros positifs. On a travaillé avec « Kirikou » notamment, c'était un immense bonheur, un héros extrêmement positif, un héros différent, qui au lieu de libérer une princesse va délivrer une sorcière de ses maux, c'est quelque chose d'assez fabuleux. Il n'a pas d'armes, juste sa capacité de réflexion, sa capacité à se poser des questions. On a travaillé aussi avec les « Totally Spies », qui sont positives et ludiques dans leur façon de sauver le monde. Elles vont sauver le monde, mais aussi, quand il le faut, elles savent s'arrêter et vont faire les soldes, et ça, c'est sympa. Ce qu'on essaie de proposer ici aussi, c'est des jeux multi-joueurs coopératifs. Par exemple on a eu la chance de travailler sur « Azur et Asmar ». On a fait un jeu PC, et un jeu DVD interactif, et aussi bien en jeu qu'en PS2, on le propose collaboratif. C'est-à-dire qu'on joue à plusieurs et qu'on avance dans la quête à plusieurs. On n'est pas en compétition les uns avec les autres, on est en collaboration. Il n'y en a qu'un qui gagne, mais tout le monde participe à faire gagner l'ensemble de l'équipe. Ensuite les jeux qu'on aime bien proposer, et on a eu la chance, je sais que Marie-Laure Marchand est dans la salle, de proposer des jeux « bacs à sable ». Ce sont des jeux dans lesquels on met tout un ensemble d'outils pour les enfants, et c'était le cas donc pour « Franklin », un jeu sur DVD interactif où on proposait toute une mallette de jeu pour un anniversaire, ou un après-midi avec des enfants.

Et bien sûr on essaie de faire passer des émotions telles que la poésie, l'humour, on essaie d'être positif. Quelqu'un le disait tout à l'heure, c'est vrai, les enfants n'aiment pas mourir. Vous avez sûrement vu chez vous des enfants qui sont extrêmement malheureux parce que leur personnage est mort. Dans nos jeux, nos personnages ne meurent jamais, ils sont toujours heureux, ils ressuscitent toujours, on essaie toujours de proposer une petite animation rigolote à ce moment-là. Pareil quand le personnage a échoué. On sait que l'apprentissage passe par l'échec. Et les enfants d'aujourd'hui, je pense, ont beaucoup moins peur de l'échec, parce qu'ils ont cette habitude d'échouer et de recommencer.

Proposer de jeux à durée limitée, ça c'est une idée personnelle que l'on n'a jamais réussi à imposer à aucun éditeur. Mais j'ai vu apparaître dans la Wii un écran entre deux phases de jeu où on nous dit : cela fait déjà une heure et demie que tu joues, il faudrait peut-être que tu te poses la question de savoir si tu continues ou pas.

- A. Gintzburger : Cela éviterait aux parents de revenir dix fois...

- F. Doumic : Tout à fait. On va y venir de plus en plus.

Les remèdes que j'ai, mais qu'on a tous finalement à la maison, dans mon rôle de mère, mais qui est bien utile aussi dans mon rôle de productrice, c'est de jouer avec eux. Ils adorent ça. Quand je travaillais pour France 3 jeunesse, j'avais remarqué qu'ils adorent aussi quand on regarde la télévision avec eux. Evidemment, ils préfèrent de loin regarder avec d'autres que regarder seul. Bien sûr, ils aiment bien qu'on les fasse parler de leurs expériences de jeu, ils en ont besoin. Ils rencontrent des difficultés : il faut les aider à les surmonter. C'est aussi le moyen de parler de choses extrêmement intéressantes, comme justement la mort, l'échec, leur dire que leur personnage n'est pas mort, et que tout ça c'est du virtuel, qu'il faut bien faire la différence. Bien sûr les rendre critique, aller avec eux sur Internet, pour se renseigner sur les jeux, avant de les acheter, de foncer tête baissée. Il faut regarder l'âge qui est proposé sur le jeu. Même si, par exemple, notre jeu Kirikou a été noté à 7 ans et plus, parce qu'il a été considéré comme pornographique et violent par l'association PEGI qui est une association européenne pilotée par Média. On a subi vraiment cela, alors que c'est absolument aberrant, parce que dans notre jeu, ce qui a été considéré comme pornographique et violent, ce sont des scènes du film. Evidemment, Kirikou est nu, mais bon...

Donc bien sûr, il y a d'autres choses à faire avec ses enfants, dans notre cas à nous, on les fait beaucoup participer et réagir, sur les jeux que l'on conçoit, mais on peut aussi aller marcher, parler, regarder la télévision, et même s'ennuyer, c'est quelque chose d'important. Le problème, c'est vrai que dans notre monde, on a un peu oublié comment on fait pour s'ennuyer. Surtout avec les jeux vidéo, qui aujourd'hui ne se mettent pas sur pause contrairement à la télévision. Cela se met difficilement sur pause, si on se met sur pause en plein combat, eh bien on perd le combat. On y réfléchit en ce moment, on pense que c'est l'avenir, les jeux vidéo sur pause. Les nouvelles générations de jeux sont extrêmement puissantes parce que ce sont des univers persistants. On va passer très vite... Ce que vous voyez là, c'est Club Penguin, qui est un monde virtuel qui a été racheté récemment par Disney, où on crée son un avatar de pingouin. Ces nouvelles formes de jeux posent un nouveau problème, c'est la gestion du temps, parce que ce sont des jeux qui ne sont jamais finis. Et en plus, on y incarne un personnage, et comme le disait quelqu'un tout à l'heure, les enfants s'identifient très fort. Et on a de plus en plus de possibilités de personnalisation.

Donc le futur, du point de vue d'une mère optimiste, c'est que ces jeux ont plein d'avantages, d'abord ils permettent de créer, d'échanger, d'être critique, de noter les jeux, et d'impacter leur contenu. Finalement, c'est toutes ces qualités-là qui sont nécessaires pour être heureux, si on regarde bien : créer, communiquer, être critique et pouvoir prendre des décisions. C'est assez positif tout ça. Du point de vue de la productrice que je suis, il y a vraiment de nouveaux jeux qui arrivent qui permettent de combiner virtuel et réel. L'écran s'efface. Nous qui sommes à Angoulême, nous avons une école de jeux vidéo, l'ENJIM, je vous assure que les créateurs qui sortent de cette école créent des jeux absolument fabuleux et ont une vision extrêmement créative et positive dans ce domaine. On a une nouvelle génération qui arrive qui est beaucoup plus responsable.

Enfin j'avais envie de vous faire un petit clin d'oeil en vous disant qu'il y a des règles extrêmement intéressantes dans les jeux vidéo, qui ne sont pas sans intérêt lorsqu'on est parent, des règles qui font partie du guide du game designer de jeux vidéo. Il faut donner des règles claires, fixer des objectifs progressifs, donner du feed-back, et en particulier positif, gratifier en cas d'objectif atteint, et bien sûr rendre autonome le joueur. Voilà.

- A. Gintzburger : Merci beaucoup. Merci pour votre effort et votre rapidité. On a un petit quart d'heure devant nous pour échanger ensemble si vous souhaitez poser des questions, réagir aux interventions de nos trois invités, avant la pause déjeuner. Je ne sais pas si certains d'entre vous ont des questions à poser... Madame...

- Une auditrice dans la salle : Bonjour. Je suis journaliste au magazine Télé 2 semaines. J'ai une question, pour notamment Elisabeth Baton-Hervé. Je voulais savoir quelles étaient les conclusions auxquelles elle avait abouti sur l'évolution de la violence à la télévision. Est-ce que finalement les programmes jeunesse sont moins violents aujourd'hui qu'ils ne l'étaient hier ? Et je voudrais que vous reveniez un petit peu sur ce thème.

- E. Baton-Hervé : Je l'ai dit un petit peu tout à l'heure. La violence explicite, telle qu'on l'a vue par exemple dans l'extrait de tout à l'heure, diffusé par le club Dorothée, n'existe plus. A ma connaissance. Bien sûr je ne peux pas regarder des heures, tous les programmes jeunesse diffusés par l'ensemble de chaînes. Ca, cela a été stoppé et notamment grâce à l'opinion publique.

- A. Gintzburger : Alors de quoi est faite la violence aujourd'hui ? Si ce n'est pas la violence que l'on a pu voir tout à l'heure et qui s'exprime physiquement ...

- E. Baton-Hervé : Je crois que c'est assez complexe. Il n'y a pas que le problème de la violence. Il y a quelque temps, j'ai vu un épisode qui m'a semblé violent et qui m'a paru ressembler vraiment à une scène diffusée également dans le cadre du club Dorothée, un extrait du dessin animé Dragon Ball Z. On voyait un personnage énorme s'asseoir sur un petit personnage et l'écraser. J'ai vu la même chose il y a peu de temps sur une chaîne généraliste, exactement la même représentation. Maintenant, il n'y a pas que le problème de la violence dans les programmes jeunesse.

Il y a aussi un problème, pour moi, en ce qui concerne la place prise par les annonceurs dans les programmes jeunesse. Il y a une incidence sur le choix des dessins animés et sur le contenu des dessins animés. Je peux citer « Totally Spies » que j'ai regardé plusieurs fois, et il y a quelque temps, j'ai pu repérer une publicité clandestine dans ce dessin animé. Là, cela pose quelques problèmes. Ce sont de nouveaux problèmes, qui sont aussi à prendre en compte.

- A. Gintzburger : Peut-être peut-on compléter la réponse avec vous, Marie. Avez-vous le sentiment que les ados que vous avez vus sont soumis à plus de violence à la télévision ? Puisque c'était la question de cette dame...

- M. Choquet : Je ne sais pas, mais ce qu'il y a de sûr, c'est que le seuil de tolérance des choses a changé. Dans certains domaines, on accepte plus, dans d'autres, on accepte moins. Parce que la violence, est intrinsèque à l'individu. Et moi je vois bien, dans les écoles, dans le comportement que l'on accepte des enfants, on est plutôt vers une baisse de tolérance que vers une moindre tolérance. J'ai l'impression qu'en matière de violence, le seuil de tolérance change dans le temps. Que ce soit du côté des influences ou du côté du sujet.

- E. Baton-Hervé : Et je crois que ce n'est pas tant la télévision, au moins pour les programmes jeunesse, qu'éventuellement certains jeux ou certains sites Internet.

- M. Choquet : Vous savez, ce que montre l'épidémiologie : la pire des violences est la violence intra-familiale. Je voudrais quand même terminer là-dessus.

- F. Doumic : Voilà, je voulais dire cela aussi : finalement, la violence est extérieure aux écrans. Elle est dans le monde dans lequel on vit aujourd'hui. Aujourd'hui, les enfants et les adolescents sont agressés par le monde dans lequel on vit qui est quand même très anxiogène.

- M. Choquet : C'est vrai que toutes les études qui ont été faites sur les violences subies, ce sont les jeunes qui subissent le plus de violence. Et ça c'est quand même assez étonnant. Même au niveau du vol, etc... Bien sûr, il faut être pour une télévision clean, mais il faut quand même voir aussi un cadre un peu plus large. On pourrait peut être se tromper de cible. Il ne faut pas oublier qu'en matière de violences sexuelles subies, à 60%, cela vient de la part des parents. Donc, il y a vraiment quelque chose à faire au niveau des parents qui seraient, il me semble, pour moi en tant qu'épidémiologiste, le point essentiel. C'est dans l'éducation des parents, l'accompagnement des parents, que serait l'avenir de notre société.

- A. Gintzburger : On reparlera de cette question de l'éducation, notamment par les écrans, dans l'après-midi. Peut-être une autre question... Monsieur...

- Un auditeur dans la salle : Christian Gautellier, je suis responsable d'une association éducative, membre et vice-président du CIEM. Je voulais intervenir sur deux points.

Sur la compétence des enfants. On dit que les enfants sont compétents, qu'ils baignent là dedans, qu'ils sont nés avec les écrans. Je pense que cela n'est pas vrai. Ces univers sont extrêmement complexes, mélangent du réel et du virtuel, posent le problème de la véracité des sources, sont multi-plateformes. Ce n'est pas vrai de dire que les enfants ont des compétences. Et en même temps, d'ailleurs, il y a une espèce de discours qui valoriserait ces compétences-là, alors qu'il faut un accompagnement, une éducation critique, il faut une éducation aux médias, qui est d'autant plus complexe que l'univers est complexe, parce que les stratégies des éditeurs sont globales aujourd'hui. Et de l'autre côté, on présente les parents, même si les parents sont inquiets, comme des incapables. C'est vrai qu'il y a des difficultés aujourd'hui dans la fonction parentale, mais en même temps, les parents, on a la responsabilité collective de valoriser le statut des parents. Parce que là, on a un discours, où à la limite on dévalorise la fonction parentale. Et ça fait partie en particulier de stratégies liées au marketing.

Je voudrais aussi intervenir sur un deuxième point. Elisabeth Baton-Hervé vient d'y faire allusion. On a complètement oublié un facteur déterminant, bien qu'il soit apparu quand vous avez présenté dans la table ronde précédente l'étude. L'étude a bien été présentée, et son quatrième objectif, c'est de donner des chiffres clefs aux annonceurs, à la régie publicitaire du groupe Lagardère. Donc aujourd'hui, il me semble que cette omniprésence du marketing, ce lien entre le marketing et les programmes, et nos enfants en fait coeur de cible... il y a un ouvrage intéressant à lire qui est sorti, « Mon enfant n'est pas un coeur de cible », que je conseille à tout le monde de lire. Il faut aussi que l'on parle de cela. C'est quelque chose qui n'est pas forcément très apparu, si ce n'est dans des éléments qualitatifs que vous avez donné, dans le cahier des charges, que met en avant votre société dans l'édition d'un certain nombre de programmes.

Et ce que vous venez de dire sur les familles. Ce que vous venez de dire, Marie Choquet, sur la violence et la famille, je partage avec vous ce point de vue qu'il faut relativiser, mais ce que vous dites, prendrait comme hypothèse que les familles sont en fait hors médias, ne sont pas imprégnées par l'univers des médias. Mais les adultes sont encore plus consommateurs de télévision que leurs enfants ! Quand on disait 2 heures, et

quand vous dites sur les violences sexuelles, les parents sont encore plus consommateurs d'écrans pornographiques ! Encore plus consommateurs de fiction dont les valeurs, et notamment les relations garçons/filles, hommes/femmes, et l'image de la sexualité est pas mal bousculée ! Donc on peut faire un lien. Que les conséquences de cette augmentation, ce fort impact des violences au sein des familles vient aussi de l'imprégnation dans laquelle baignent au niveau des images les adultes eux-mêmes. Donc il y a un problème plus global qui pose la notion de co-responsabilité, et la co-responsabilité sur un troisième pied : les familles, les éditeurs et les producteurs, mais aussi la puissance publique. Le CSA, un certain nombre de règles, et comment cela se traite. Je pense qu'il y a là aussi un sujet à aborder.

- A. Gintzburger : Une petite parenthèse que je me permets de faire sur la compétence des enfants et la non-compétence des parents que vous évoquez dans votre premier point. Je pense que ce qui a été indiqué ce matin, c'est qu'effectivement les enfants ont un savoir-faire technique très grand, ce qui n'est pas le cas des parents. En revanche, la maturité psychologique, je pense que personne n'a dit ce matin que les enfants avaient une maturité psychologique à la hauteur de leur savoir-faire technique, et de manière équivalente avec les parents.

- Le même : On glisse un peu rapidement de cette compétence fonctionnelle. Et du coup, on fait l'impasse sur l'enjeu d'une éducation, d'un accompagnement.

- A. Gintzburger : Cela, sera largement abordé cet après-midi. Quelqu'un d'autre...

- M. Choquet : Je suis d'accord avec Monsieur. C'est vrai que c'est très multifactoriel. Je n'avais pas l'impression que mon attitude était de dire que c'était la faute des parents. Ce n'est pas comme ça que je vois les choses. En tout cas je préfère vous le dire. Mais c'est vrai que peut-être il y a à travailler auprès des parents. Je crois beaucoup à ce qui est éducatif auprès des parents, encore plus qu'auprès directement des enfants, parce que ce sont eux qui sont les intermédiaires. Vous savez, il n'y a plus de ministère de la famille. C'est quand même très étonnant. Je suis désolée de dire que dans le projet actuel de société, la famille n'est pas au centre des préoccupations, quoi qu'on en dise. Et moi, c'est cela que je voudrais défendre. Je pense que nos enfants iront bien quand tous les aspects, et vous avez raison, c'est aussi la violence, le travail, mais c'est tout ça réuni, quand les parents iront mieux. Je suis d'accord avec vous.

- A. Gintzburger : Madame, peut-être...

- Une auditrice dans la salle : J'ai plein de questions à poser. Je vais m'adresser à Frédérique Doumic. C'est adorable, son témoignage. J'ai été séduite. Son témoignage est quand même un peu particulier, parce que jouer ensemble aux jeux vidéo... Moi je peux vous dire qu'à ABC où on écoute les enfants en permanence, le problème vient justement de la fracture parents/enfants devant les jeux vidéo. J'étais à Angoulême le week-end dernier, à Ludoland, je peux vous dire qu'autour du jouet, il y a une vraie réunion des grands-parents, des parents et des enfants, cela communique. Le jeu vidéo, c'est vraiment ça le vrai souci.

Ce monde virtuel, je ne vais pas rentrer dans des détails de psychologie, mais cela pose de vrais gros problèmes, parce que vous savez que même les contes de fées font mourir les héros et c'est cela qui aide à régler ces problèmes de pulsions, d'abandon, de mort. Chez vous, enfin chez vous, dans vos jeux vidéo, on n'est pas du tout dans la vraie vie.

Et honnêtement, vous dites que vous partagez avec vos enfants, je peux vous dire que les trois-quarts des parents qu'on écoute, ils ne savent pas du tout partager autour du contenu des jeux vidéo. C'est un vrai gros souci.

- F. Doumic : Mais cela change. Avec l'arrivée d'une console comme la Wii, par exemple, l'interface de la Wii, ce n'est plus aussi complexe qu'avant, c'est un prolongement du bras. Vous jouez au tennis, au bowling, au base-ball, au golf. Je ne sais pas si vous avez expérimenté la Wii, tout le monde peut y jouer. On a fait une Wii party en famille à Noël dernier avec mes parents : ma mère qui n'a jamais touché à un ordinateur, je peux vous dire qu'elle a joué. C'est en train d'arriver. Le jeu est en train d'intéresser tout le monde. D'ailleurs les grands-parents, qui sont des gens qui ont du temps et des moyens, ce sont les premiers, parfois même avant les parents, à s'approprier le jeu. Et à proposer des jeux en famille.

- A. Gintzburger : Une autre question... Avant que l'on se sépare...

- M. Stora : Oui, bonjour. J'interviens cet après-midi, Mickaël Stora. Je voulais revenir sur la question de la violence des images. C'est quand même une thématique intéressante. En tant que clinicien, je remarque, j'ai une cliente en thérapie qui a été complètement traumatisée par la sorcière de Kirikou. La violence n'est jamais vraiment là où on l'imagine. La violence graphique, c'est vrai qu'on observe une habitude. Mais moi je trouve qu'il y a un nouveau type de violence, qui a pour origine cette histoire avec Dorothee, le club Dorothee. Sur l'idée que tout d'un coup les psychologues sont arrivés à TF1, et la sorcière qui faisait peur, cela devenait une sorcière avec des angoisses de castration. Et comme le rappelle Madame, les contes de fées ont toujours eu une valeur très constitutive, je trouve qu'une des nouvelles formes de violence, c'est ce désir de mettre de l'humour partout. Du second degré, alors que les enfants sont totalement manichéens dans leur rapport aux choses, et je crois que c'est là paradoxalement où se situe une nouvelle forme de violence : de faire finalement que les sorcières nous font rire, que les méchants ne sont pas vraiment pris au sérieux, alors que d'une certaine manière ces premiers Walt Disney qu'on pouvait imaginer comme ringard, ont su conserver quelque chose de ces contes de fées à la Grimm qui sont quand même, comme nous l'a dit Bettelheim, de véritables enjeux thérapeutiques pour certains.

- A. Gintzburger : Vous voulez dire que c'est structurant, en tout cas...

- M. Stora : Totalement structurant. C'est pour montrer que la violence n'est pas toujours là où on l'imagine. C'est peut-être cela que je me permettais de dénoncer.

- A. Gintzburger : A tout à l'heure, alors. Une autre question...

- Une auditrice dans la salle : Oui, Sophie Jehel, expert en médias. Je voulais intervenir sur la question de votre débat autour des parents, sur l'inquiétude des parents. Moi aussi, je constate que les parents sont assez inquiets. Et ce qui m'inquiète personnellement, c'est qu'on peut tirer plusieurs éléments, des deux débats de la matinée, qui vont dans le sens un peu de la décrédibilisation d'une action possible des parents. On a dit que finalement, l'ethnologue ce matin nous a dit que finalement, le contrôle parental était devenu impossible sur les nouveaux écrans. Je crois qu'aujourd'hui, ce que j'observe, c'est que les parents sont assez inégaux devant la possibilité d'un contrôle parental, selon leurs structures, leurs cultures, leurs diplômes, leurs métiers, selon le temps qu'ils ont à consacrer, leurs modèles culturels. L'idée de

dire : il faut jouer avec ses enfants, moi je dis que c'est une bonne idée pour ce qui peuvent, mais cela ne peut pas être l'enjeu d'une politique publique.

En revanche, ce qu'il faut, je travaille beaucoup avec les associations, j'ai travaillé longtemps avec le CSA, ce qu'il faut aujourd'hui valoriser, c'est les moyens publics accessibles pour tous pour permettre un contrôle parental. Parce que parler des effets des médias sur les enfants sans distinguer les âges des enfants, cela n'a aucun sens. Il y a des outils qui existent. J'ai beaucoup apprécié l'intervention de Frédérique Doumic, mais j'ai regretté en revanche qu'elle se fâche de façon un peu vive sur la classification qui était donnée à un de ses jeux. Il existe une classification des jeux vidéo, elle est, c'est vrai, très inspirée par la culture anglo-saxonne, qui est effectivement sensible à la nudité. Je vais dire que c'est un petit défaut. Il serait bon que les parents aujourd'hui se réfèrent quand même à cette classification des jeux vidéo. Ce matin, on a eu le témoignage d'un enfant qui disait : c'est plus marrant la baston avec les jeux pour les moins de 18 ans. Oui, mais cela pose des problèmes. Et en tant que parents, autant on peut comprendre qu'un enfant ait envie de transgresser, autant les parents, il faut les conforter à mon avis dans le sens d'une utilisation des outils qui existent. Sur Internet, il faut arriver à avoir des systèmes de contrôle parental qui soient plus efficace. Le CIEM a publié récemment une étude qui montrait que les parents ont d'énormes difficultés, parce que les systèmes de contrôle parental aujourd'hui ne sont pas efficaces. Il y a toute une politique d'ensemble, pour ne pas se sentir démunis, pour répondre aux inquiétudes des parents.

- A. Gintzburger : Merci. Malheureusement, on est un peu tenus par le temps. Je vais faire en sorte pendant cette heure de déjeuner d'organiser l'après-midi pour qu'on garde un peu plus de temps en fin de journée pour répondre à des questions, pour tout ceux qui restent avec nous, pour qu'on puisse faire une petite synthèse indépendamment des tables rondes et partager un moment de nouvel échange. On se retrouve à 14h30, si vous le voulez bien, pour la prochaine table ronde.

Table ronde n°3

Enfants, ados : une vie en réseau

Participants :

- Nicolas Gaume, Directeur applications & jeux mobiles de Cellfish
- Aton Soumache, Producteur, PDG de Method Films et Onyx Films
- Mickaël Stora, Psychologue clinicien et psychanalyste

Modératrice :

- Anne Gintzburger

- A. Gintzburger : Bonjour à tous, bonjour à ceux qui nous rejoignent cet après-midi pour deux nouvelles tables rondes. Ce matin, nous avons parlé de la place qu'occupent les écrans dans les univers familiaux auprès des enfants. Cet après-midi nous allons parler chat, blogs, jeux en réseau. Ce sont d'abord les enfants qui vont nous dire ce qu'ils en pensent, et de quoi sont faits leurs jeux sur leurs écrans. Nous allons regarder un petit clip, et nous nous retrouvons juste après.

Diffusion d'un clip

- Evidemment, il y a des moments très drôles comme en ce moment : ils sont ensemble, ils s'éclatent. Il ne faut pas être toujours dans la négative du jeu vidéo, ce sont des moments conviviaux. Il y a les moments où il est tout seul, mais il y a aussi les moments où il joue avec ses copains. Evidemment, ce n'est plus comme avant, avec les jeux de cartes, mais c'est aussi des moments de rigolade, d'échanges extrêmement forts entre eux.

- Ben oui, entre nous, on ne fait rien qu'en parler, des jeux vidéo. Les nouveaux jeux qui sont sortis...

- Mais non, regarde : là, on est à la fin...

- J'ai un copain, il joue à Dofus. Mais avant, je ne le savais pas. Il est dans mon école, et en fait, j'ai appris qu'il jouait à Dofus, et on a joué ensemble.

- C'est grâce à ça qu'on ouvre le premier sujet. On entend quelqu'un en parler, et on arrive, et on parle de ça, mais après on parle d'autre chose.

- Ils savent éteindre un écran. Ils n'ont aucun souci à l'école. Tant qu'ils respectent tout ça, il n'y a pas de souci. Leur vie sociale, elle existe. Ils ont des amis.

- Il n'y avait que ça, tout le temps, à longueur de journée... C'est vraiment la compétition avec le monde, puisque tout le monde peut jouer. Pour le futur, j'espère que ça ne se développera pas plus que ça. Si ça se développe trop, après, on aura l'impression d'être dans un monde virtuel. On fera tout sur Internet.

- *Mais ça dépend, il y en a qui ne bougent pas de chez eux, qui ne sortent pas... - Oui, ça, je ne sais pas pourquoi, mais ça me stresse.*
- *Mais ne t'inquiète pas, nous, on ne va pas faire ça...*

- A. Gintzburger : Bienvenue à nos trois invités. Nicolas Gaume, nous allons commencer avec vous. Vous êtes tous les trois des passionnés de jeux. Vous avez publié l'année dernière un récit autobiographique qui s'appelle « Citizen Game ». Vous êtes l'homme idéal pour commencer à nous parler des jeux. Vous dirigez les applications et jeux mobiles Cellfish au sein du groupe Lagardère. Vous avez créé la société Kalisto en 1990. C'est une société de création de jeux vidéo. Parlez-nous de votre passion du jeu et de ce que vous faites au sein de Cellfish.

- N. Gaume : Bonjour, effectivement, j'ai l'honneur de démarrer cette table ronde. Je suis joueur moi-même, j'ai découvert les jeux assez jeune, vers 5-6 ans. J'ai créé mes propres jeux vers 11 ans. Et je crée ensuite la société de production de jeux vidéo. Aujourd'hui je suis à la fois ancien joueur, producteur, et père d'enfants qui jouent aux jeux vidéo.

- A. Gintzburger : En quelques mots quel est le marché du jeu 2007, le marché du jeu vidéo ?

- N. Gaume : Depuis une dizaine d'années, le marché du jeu croît de manière constante. Pas seulement parce qu'il y a de nouveaux joueurs, mais parce que les joueurs les plus anciens continuent à jouer. C'est un loisir assez segmentant. Il y a ceux qui jouent et ceux qui ne jouent pas, c'est sans doute lié à la grammaire du jeu vidéo.

- A. Gintzburger : On peut devenir joueur...

- N. Gaume : C'est une expérience qu'on appréhende plus facilement enfant ou ado plutôt qu'adulte. Mais on peut tout à fait devenir joueur, il y a des jeux attractifs pour des gens plus âgés. Je vais vous demander de passer quelques visuels...

« Nous sommes les primitifs d'une culture inconnue », c'est une phrase de Robert Desnos. En tant que créateur de jeux vidéo moi-même, il est une chose qui est certaine, c'est que nous connaissons mal la nature profonde du jeu vidéo. On sait assez mal quels sont les leviers de l'expérience vidéo ludique. Cela ne fait que trois ans et demi, quatre ans que le monde du jeu vidéo s'interroge sur les mécaniques du jeu vidéo. Je ne pense pas que cela soit très différent de ce que le cinéma a vécu, et on a fait pendant 20 ans, 30 ans, des films, au début du siècle, avant de mettre des mots sur la grammaire du film, la mise en scène dans le cinéma...

C'est un marché qui n'est pas ancien : le jeu vidéo a trente ans, c'est tout à fait jeune. Il a fait ses débuts dans l'informatique pure dans les années 50 et 60. Il y avait des expériences en marge des recherches informatiques. Le jeu vidéo a jalonné la réflexion sur les évolutions technologiques. Les grandes ruptures technologiques, elles se sont faites en partie à cause des jeux vidéo. Apple est né grâce à deux ingénieurs, Steve Jobs et Wozniak, ils ont créé un jeu qui s'appelle « Breakout », le premier casse briques d'Atari : l'argent de cette expérience a été réinvesti de monter Apple. AOL, le service bien connu, est né comme un service de jeu massivement utilisateurs au début. Il y a aussi Flickr, site de partage de photos bien connu qui était d'abord un site de jeux vidéo. Le jeu vidéo catalyse beaucoup de recherches.

C'est dans les années 70 qu'un homme qui s'appelle [Nolan Bushnell](#) a popularisé les jeux vidéo dans le monde des salles d'arcades : ce sont ces salles de jeux où on allait dépenser les quelques francs que nous avons. C'est lui qui a lancé la première console de jeux vidéo, la console Atari, qui a eu un succès retentissant au début des années 80. Il y a eu une explosion de la micro-informatique à l'époque. Cela a amené beaucoup de jeunes dans les années soixante-dix à se plonger dans l'informatique. Les images étaient rudimentaires, jusqu'à l'arrivée des machines de 94 et 95... Le marché vidéo est rentré alors dans l'âge grand public avec la Playstation de Sony et l'ordinateur CD-ROM Pentium qui a amené une qualité d'image relativement concurrentielle avec le dessin animé ou la télévision. Aujourd'hui nous avons des images d'un ultra réalisme. J'ai préparé des séquences vidéo sur le thème du jeu de sport, plus particulièrement le basket. Nous allons voir l'évolution de ces images ... Voilà le tout début du jeu de basket sur la console Atari. C'est un graphisme très rudimentaire. Avec des petits carrés... A l'époque les jeux de tennis c'était juste un rectangle et un petit carré qui circulait dans l'écran. A ce stade, peu de gens s'inquiétaient dans l'audiovisuel de l'impact de ce média. Pourtant les mécaniques de jeux sont déjà là.

Ensuite, dans la deuxième séquence nous sommes dans le milieu des années 90. Nous sommes sur la console Super Nintendo, avec toujours un jeu de basket créé par la société Midway. Déjà, le graphisme est plus coloré, un peu plus d'images... C'est plus sophistiqué. Mais le rythme reste assez saccadé. Ce sont des images en deux dimensions. Même si on gagne un peu de profondeur ... L'image d'après, c'est celle où nous passons à trois dimensions. C'est ce même jeu dans sa version Playstation. Là, nous sommes en 1995...

Enfin la version pour la Playstation 3, la nouvelle console de Sony. Vous voyez les images que nous avons aujourd'hui. Non seulement l'image est en trois dimensions mais avec un niveau de détail de définition très poussé. Le joueur contrôle les joueurs à tour de rôle. Il y a beaucoup d'effets de détail, nous voyons presque la sueur perler sur le front des joueurs. Entre le début et ces images-là, il y a une évolution qui montre la puissance de la qualité d'image. Nécessairement, ce qui fait la qualité d'un jeu, j'avais deux éléments de réflexion à vous porter... Regardons sur les visuels.

Le jeu vidéo, qu'est-ce que c'est ? Ce sont des images, mais c'est bien différent d'un média d'image. La création et l'expérience de jeu sont très différentes de celles du cinéma et du média narratif. Certes on touche le même public, on sait que le jeu vidéo est très populaire sur les 5-35 ans. Le joueur moyen a 29-30 ans. 55-60% des joueurs est masculin. Un jeu comme « The Sims » est joué à 90% par des femmes. Il y a des jeux de stratégie que commercialise Microsoft, et l'âge moyen des joueurs est de 38-39 ans. L'offre est assez diversifiée par rapport à celle que l'on peut connaître dans l'audiovisuel. Qu'est-ce qui fait que la génération numérique joue beaucoup? Mickaël en parlera avec plus de savoir que moi. Il y a un rapport à l'information différent. L'information est immédiate, nous sommes plus sélectifs. Le jeu vidéo donne ce choix d'expérience. Nous sommes en contrôle, nous ne sommes pas assis à recevoir. L'expérience et le temps appartiennent aux joueurs. J'entends Mickaël dire que c'est partiellement vrai. Techniquement, c'est bien le joueur qui définit le temps. Nous, créateurs de jeux, nous serons comme n'importe quel créateur de cinéma ou de séries télé. Nous voulons faire en sorte que l'expérience dure longtemps. Nous allons chercher à ce que le joueur reste impliqué.

Pour moi-même, comme père et comme ancien joueur, je me pose des questions sur ce sujet. Il faut trouver le bon équilibre entre ce qui fait le succès commercial d'un jeu et notre responsabilité en tant que créateur. Le rapport aux autres est aussi important. Particulièrement pour les jeux sociaux... La façon dont les jeunes se construisent, plus tribale, plus transversale, fait que le jeu vidéo peut être un vecteur d'expérience plus adapté. Une chose m'apparaît essentielle à dire, c'est qu'au fond, on a une génération à laquelle on amène par la force des choses à constater que l'important est moins d'avoir la réponse, que de savoir se poser la bonne question. Ce qui est important dans le jeu vidéo, c'est qu'il y a une multiplicité de chemins dans une expérience de jeu. Je pense que le joueur apprend à trouver des solutions, à agencer des

éléments de réponses. C'est la quête qui importe. Pour moi qui ai grandi avec l'expérience du jeu vidéo, cela m'amène à dire que face à un problème, il y a plusieurs solutions. Il faut arriver à apprécier les différents éléments pour trouver la solution.

- A. Gintzburger : De ce point de vue, y a-t-il des incidences pédagogiques ? Est-ce que ce sont des choses auxquelles vous pensez quand vous concevez des jeux?

- N. Gaume : Je crois que le jeu vidéo est un système d'apprentissage en tant que tel. Regardons quelques visuels... Je pense que la confusion que nous pouvons avoir sur le jeu vidéo est qu'on le compare à un média d'image. Au fond, quand on regarde un dessin animé ou quelqu'un jouer, on peut penser qu'il y a beaucoup de points communs. Notamment quand on aborde la question de la violence. Mais jouer à un jeu vidéo et regarder un dessin animé sont des expériences radicalement différentes. Ce qui est intéressant, c'est de savoir quelle est cette dynamique du jeu vidéo. C'est une expérience existentielle, et le maître mot c'est virtuosité. Existentielle par opposition à essentielle. Dans un jeu, nous allons proposer à un joueur d'incarner une projection de lui qu'il aura créée, ou qu'on lui propose et sur laquelle il se construit. Dans un film, on lui demande de s'abandonner au contraire au profit d'un héros. Ce qui fait l'intérêt d'un film ou d'une série, ce sont les antagonismes entre les différents protagonistes. Je m'identifie à un personnage ou à des problématiques, et je vois comment dans la série ou le film le problème sera résolu. Cela me donne à moi des éléments de réponse sur le sens que tout cela a. Dans le fond, dans n'importe lequel média loisirs, je tente de répondre à ce « qu'est-ce que je fais là, à quoi ça sert »? Le jeu vidéo va nous donner l'occasion de l'aborder en expérimentant pour de vrai. Le jeu offre la virtuosité. Je vais avoir des sensations en quelques minutes qui équivaudront à celles obtenues pour la même expérience dans la vraie vie, après des années de travail et avec du talent. Par exemple, je peux vous donner la sensation de ski alors que vous ne savez pas tenir sur des skis ou un surf. Vous allez pouvoir avoir l'exaltation et la sensation d'un skieur. De la même manière, dans un jeu de création de villes comme « Sim City », l'expérience de gestion qui se rapproche de ce qu'on pourra connaître lorsqu'on fait de la gestion d'une ville ou de la gestion tout court. Cette virtuosité immédiate rend les choses difficiles pour construire, mais c'est aussi ce qui fait la puissance de ce média, parce qu'effectivement les sensations que l'on peut apporter sont très puissantes. Je le dis de manière très ouverte, c'est quelque chose qu'on sait de mieux en mieux construire depuis 30 ans, mais dont on évalue encore avec beaucoup de prudence les conséquences et l'impact sur les plus jeunes en particulier. Merci beaucoup.

- A. Gintzburger : Nous allons poursuivre avec vous, Aton Soumache, vous êtes producteur et PDG de Method Films et Onyx Films. Vous produisez des longs métrages et des courts-métrages de fiction et d'animation, nous évoquerons aussi votre série et votre nouveau bébé, « Wakfu »...

- A. Soumache : Merci beaucoup. Ce qui est intéressant dans ce qu'a dit Nicolas c'est que je ne suis pas toujours d'accord... Sur la radicalité des médias, je pense l'inverse de Nicolas. Après, c'est une expérience... Il y a plein de sujets que nous pouvons aborder aujourd'hui.

Il s'agit des enfants et ados : une vie en réseau. Nous n'avons pas parlé de la question online. Je suis producteur de la linéarité et cela fait maintenant dix ans que je produis dans le linéaire. Je produis des longs-métrages d'animations ou live, et cela est vrai que depuis deux ans, et je suis joueur, je n'avais jamais fait le pas entre raconter des histoires et le jeu vidéo. Même si pour moi, en tant qu'expérience, je jouais à la fois aux jeux et je crois avoir éprouvé des plaisirs communs à la découverte d'univers aussi bien à travers l'interactivité que dans l'expérience linéaire. Il y a deux ans, je me suis

dit : avec tout ce qui se passe dans la dimension du réseau et dans le online sur Internet, et dans le jeu vidéo qu'il soit online ou offline, il y a des artistes incroyables qui développent le monde de l'imaginaire et de l'interactivité alors que nous, anciens producteurs des médias plus traditionnels, on se pose les mêmes questions sur le linéaire. Mais on a quand même fait le tour de la question. Il y a bien sûr de nouveaux univers et de nouveaux films à découvrir, mais il y a des talents incroyables qui sont là sans qu'il y ait d'interaction et de point contact.

Il y a deux ans, j'ai créé une société de production interactive pour essayer d'en cerner les contours et de comparer mon métier à celui de l'interactivité. C'est quelque chose de totalement organique, et en création. Nous sortons en premier nos premiers jeux vidéo maintenant avec un parti pris qui est de faire des jeux interactifs qui font la passerelle entre le monde du cinéma et de la télé. Nous essayons de les développer sur tous les supports. Nous avons plusieurs projets aujourd'hui comme « Skyland », qui est une série qui marche assez bien à travers le monde. C'est un long-métrage qui rentre en production, et un jeu online et offline que nous développons en interne pour PS3 et XBOX 360 avec des artistes communs. Nous avons un univers fort, comment tous ces artistes peuvent travailler ensemble aussi bien à la réflexion interactive que linéaire ?

Au fur et à mesure, depuis deux ans, la télé a beaucoup évolué: oui, il faut faire des séries à 360°. Il faut intégrer cette nouvelle dimension du online. C'est simple à dire mais à l'arrivée qu'est-ce que cela veut dire ? Qu'est-ce qu'une série dite 2.0 ou un film 2.0 ? Nous avons réfléchi à tout cela. Je n'ai pas trouvé de solution, ce n'est pas évident, mais j'ai fait une rencontre assez intéressante qui ouvre la réflexion. Nous développons la première série interactive que nous faisons avec France 3, qui s'appelle « Wakfu ». Je n'en suis pas à l'origine, moi je maîtrise la production linéaire, avec mes amis d'Ankama qui ne sont pas là. Si, il y a quelqu'un d'Ankama, merci d'être venu. Ils s'acharnent sur la production d'une série. Ils ont créé « Dofus », qui est un MMORPG (jeu de rôle massivement multi joueurs). Il y a un jeu assez extraordinaire qui est parti avec très peu de joueurs et qui aujourd'hui compte plus de 6 millions de joueurs. Une grande quantité en France certes, mais cela se développe aussi à travers le monde. Il y a plus de 600 000 abonnés qui ont le bonheur de payer 6€ par mois et qui font le bonheur de mes amis lillois.

- A. Gintzburger : C'est un jeu en réseau sur Internet, pour ceux qui ne sont pas très pointus sur les jeux.

- A. Soumache : C'est un jeu en réseau sur Internet, excusez-moi. Il a pris le parti pris opposé de tout ce qu'on peut connaître. Je ne sais pas si vous connaissez « World of Warcraft » ? C'est assez violent, avec cette image qui colle aux jeux vidéo de jeu dur et violent. Ils sont partis à l'opposé avec un esprit très Nintendo appliqué au monde online. C'est très ludique et amusant avec beaucoup d'humour. Il y a des combats, mais c'est plaisant. De Tourcoing, puis de Roubaix, ils ont créé une communauté exceptionnelle qui aujourd'hui compte plus de 6 millions d'enfants et ados qui vivent en réseau. Ce qui est intéressant là-dessus, à propos de la vie en réseau, c'est qu'il y a trois tendances dans le monde de l'interactivité. Vous avez les réseaux sociaux, il y a le jeu vidéo, et puis il y a les mondes virtuels type « Second Life ». Dans le monde du réseau, on remarque qu'aujourd'hui, quels que soient les réseaux, tous essaient d'être à la convergence de ces trois univers. Il faut procurer de l'expérience interactive mais aussi du réseau social et du monde virtuel. En fin de compte, « Dofus » et tous ces nouveaux univers, c'est avant tout un jeu en ligne, mais ça devient aussi un réseau social car les gens apprennent à se connaître, discutent ensemble. C'est aussi un monde virtuel dans lequel vous vivez, vous vivez dans l'univers de « Dofus ». Nous voyons aujourd'hui que tous migrent à essayer d'intégrer ces trois dimensions de l'interactivité. Nous, en tant que producteurs, nous nous sommes associés avec nos amis d'Ankama il y a un an et demi pour essayer de développer un projet crossmédia, en partant d'une communauté réelle et en partant d'une interactivité réelle. Nous essayons de voir comment nous pouvons

greffer notre expérience linéaire, et où sont les passerelles, où sont les points communs. Comment prolonger ces expériences de jeux interactifs dans le monde des médias classiques sur la télé, mais aussi sur les mobiles ? Nous avons développé tout cela...

- A. Gintzburger : L'idée première, c'est de produire une série d'animation télévisée et de la décliner sur différents écrans.

- A. Soumache : Cette série télé est profondément interactive. Vous le verrez sur France 3 en septembre, c'est révolutionnaire. Blague à part, c'est génial. Vous travaillez avec des gens qui vivent au quotidien avec 6 millions de joueurs qui viennent jouer avec eux. Nous nous sommes amusés à dire: quelle est l'expérience supplémentaire ou la complémentarité d'une l'expérience linéaire qui nous renverrait à l'interactif ? Nous avons développé une légende sur la série qui vous permettra de suivre la série mais aussi de rejoindre la communauté des 6 millions de joueurs. Il y aura même des jeux de piste au sein même des épisodes diffusés. Nous avons travaillé sur toutes ces passerelles-là. C'est une expérience intéressante. De manière plus classique, nous développons « Skyland » : nous avons un univers très fort, un réalisateur talentueux, et nous étions frustrés à l'écriture de la série et même du long-métrage. Il y avait tellement de choses que nous voulions expérimenter dans ce monde-là, que nous nous sommes dit que l'expérience interactive était une manière de se prolonger et de produire des programmes. Je vais vous montrer un extrait sur « Wakfu ».

Diffusion d'un extrait vidéo.

- A. Soumache : Nous produisons aussi des Webisodes, ce sont des gags qui nous permettent de revenir à la télé, puis de revenir vers le monde online. Toutes les équipes online et offline travaillent au même endroit, à Roubaix. C'est très intéressant car tout s'enrichit et tout participe à tout. Au-delà de la dimension ludique, voilà ce qu'offre un Webisode. Vous avez vu un petit personnage et vous avez eu grand plaisir à le retrouver sur votre portable. Nous avons multiplié l'expérience, et nous écrivons aussi d'un point de vue narratif, en fonction des supports. C'est intéressant de travailler pour tous ces médias. C'est un projet global qui est assez passionnant. Il est en pleine création. Nous sommes en plein dedans. Nous allons nous arrêter là pour rendre ce débat interactif.

- A. Gintzburger : Merci en tout cas pour ce joli cadeau. Vous êtes en plein dedans, nous allons attendre la rentrée scolaire prochaine pour le découvrir... Pour terminer notre tour de table, Mickaël Stora, merci d'avoir accepté notre invitation, vous êtes psychologue clinicien et psychanalyste, vous avez publié « Les écrans, ça rend accroc ». Nous avons parlé des jeux et des déclinaisons multi-écrans. Nos ados sont-ils accrocs? Y a-t-il danger, Docteur, que cette addiction les porte vers des mondes qui soient dangereux ? Vous, vous faites partie de ceux qui considèrent que le jeu vidéo est aussi un allié pour des thérapeutes...

- M. Stora : A quoi vais-je répondre en premier ? A la question de l'addiction ?

- A. Gintzburger : Dites-nous comment vous travaillez sur les jeux vidéo. Pourquoi vous faites partie des médecins qui ne les tiennent pas à distance, et qui en font des alliés auprès des ados ?

- M. Stora : Il est vrai que j'ai biberonné aux images télé. J'ai toujours eu le fantasme, enfant, de pouvoir rentrer dans les images. En 1995, j'ai joué à un jeu qui s'appelle « Deus Ex » : c'est un jeu en 3D qui m'a permis de rentrer dans l'image, de vivre et de me battre dans les images, peut-être était-ce une manière de me les approprier. Nous avons beaucoup parlé des images classiques et des écrans dits passifs. C'est faux car mentalement, nous transformons ce que nous voyons. Il y a un rapport quasi sacré aux images, des enjeux quasi existentiels : je passe à la télé donc j'existe, je crois à ce que je vois, et non à ce que je pense. C'est intéressant que la culture du jeu vidéo vienne bousculer tout cela, et permette de pouvoir jouer, de pouvoir transformer avec Photoshop. Un enfant a un regard beaucoup plus lucide sur les images, que ses parents qui pensent que le journal de TF1 est vrai par exemple, c'était un sondage Médiamétrie d'il y a 6 ans....

- A. Gintzburger : Il n'y a pas d'attaques personnelles...

- M. Stora : Non, PPDA est un très bon acteur, sûrement. Cela permet au fond de pouvoir se moquer un peu des images, je pense que c'est une des raisons pour lesquelles les parents ont du mal. Il y a un véritable fossé générationnel. Les parents souvent n'ont pas connu ce propre jouet dans leur enfance. Ils ont du mal à s'identifier, à part quelques-uns. La plupart du temps, il y a une méconnaissance. J'essaie, dans mon travail d'analyste, de comprendre pourquoi il y a cette peur. Premièrement, il y a un fossé générationnel. Deuxièmement, les parents ont un rapport quasi sacré : la messe cathodique, avec les nouveaux prophètes, je ne citerai pas de noms. Ce qui est choquant, c'est qu'une petite fille de 8 ans qui va jouer à « Doom », habillée tout en rose, ça choque. Avec ces pulsions sadiques, on se rend compte que l'enfant n'est pas sage comme une image. L'ère du jeu a toujours été une ère de mise en scène ces pulsions-là. Le jeu permet de dire « je ». Cela a été important à un certain moment. Cette liberté qu'a l'enfant de jouer avec les images peut choquer. Nicolas nous a montré des images de basket, il y a évidemment du réalisme qui existe dans des jeux, avec une violence graphique, j'insiste là-dessus, nous allons avoir un réalisme qui me rappelle quand j'étais gosse. Nous jouions avec des bâtons et il y avait un plaisir jubilatoire à tomber au ralenti. Nous retrouvons ça dans le jeu vidéo. C'est une esthétique de la mise en scène de la mort. Quand on s'est battu pendant une heure contre un boss, c'est-à-dire un grand monstre, nous n'avons pas envie qu'il meure en un quart de seconde. Nous voulons que cela prenne des proportions qui dépassent l'entendement.

- A. Gintzburger : On a envie d'être un héros...

- M. Stora : Le jeu vidéo permet d'être le héros de ces images. Dans cette société, on parle des images, mais l'image de soi est parfois surinvestie. Nous avons tendance à faire de nos enfants des champions des compétences cognitives. Les Américains ont travaillé depuis quinze ans sur le jeu vidéo, et ils ont montré que oui, cela développe une intelligence déductive, la spatialisation en 3D, la capacité à réaliser plusieurs tâches en même temps.

Mais moi, je suis psychanalyste, je vais donc m'intéresser à la rencontre entre une histoire chez un enfant, un adolescent et le jeu vidéo. Le jeu vidéo reste une narration en action. Cela reste un média d'action, mais il y a une narration : lorsque je joue à « Tétris » je me raconte une histoire. « Tétris » c'est amusant, c'est un jeu obsessionnel où il faut remplir des trous. D'autres, branchés sur la dimension quasi psycho-sexuelle, diront il y a des trous à remplir. On peut aller très loin. Il y a étonnamment une mauvaise image du joueur, une sorte d'autiste obèse avec un doigt hypertrophié. Quelqu'un a évoqué le plaisir tout à l'heure. On n'osait pas dire plaisirs solitaires. Il y a quand même de cela. MMO ferait du joueur une sorte de masturbateur sans fin. Je suis

un observateur militant, c'est mon travail. J'essaye de me dire qu'il y a quelque chose d'intéressant dans cette culture. Le grand danger pour moi, le risque, serait que le jeu vidéo devienne une culture, voire un objet artistique aussi formaté que la télé, qui a parfois du mal à prendre des risques. J'attends les jeux vidéo d'auteur. Il y aurait des choses à imaginer pour le futur. J'ai eu l'occasion de déjeuner avec Natalie Bevan de Médiamétrie, et nous parlions de cette question des 15-24 ans qui délaissent énormément la télévision. Là où je suis inquiet, c'est qu'on perçoit des crises d'adolescence virtuelles. C'est vrai qu'il y a des signes inquiétants...

- A. Gintzburger : Ca veut dire quoi, crise d'adolescence virtuelle ?

- M. Stora : Il y a un gros souci qui fait que beaucoup d'ados, maintenant, le clash va exister, mais au lieu de partir dehors, de faire une fugue ou le tour de pâté de maison, nous allons dans notre chambre nous battre contre les monstres sur Internet. Cette crise d'adolescent ne se fait plus dehors mais chez soi. C'est plus inquiétant. Nous sommes dans une forme de paradoxe : le confort de la crise d'adolescence chez soi avec le matériel que ça sous-entend. Tellement de choses ont été abordées que je suis peut-être dans le multi tasking...

- A. Gintzburger : Ce qui nous intéresse le plus c'est que vous nous racontiez comment vous est venue cette idée d'utiliser le virtuel à des fins thérapeutiques.

- M. Stora : Là, ce sont plus des enfants qui avaient des troubles du comportement, dits violents : j'ai pris le risque de les soigner avec des jeux vidéo. Les enfants m'appelaient « le psy qui console ». En même temps, j'ai eu des gros soucis, il faut être honnête. Winnicott, qui est un grand psychanalyste, aurait peut-être joué aux jeux vidéo. Mais il y a beaucoup de refus de la part de mes pairs. Cela évolue, heureusement. Beaucoup d'enfants ont des problématiques limites, et les jeux vidéo mettent des limites, contrairement à ce que l'on croit. Ils demandent de persévérer, de vivre une histoire, d'incarner un avatar, de faire émerger toutes sortes de choses.. Les enfants transforment ce qu'ils voient. J'ai choisi des jeux vidéo très précis. J'utilise quatre jeux. J'attends que nous inventions d'autres jeux. Il y a « Ico », « Shadow of Colossus », les Sims et « Fable ». Ce sont de grands jeux. Les Sims, c'est très intéressant pour moi, car il m'arrive de voir comment les enfants... Mon boulot, c'est d'aider les enfants à flinguer les figures parentales. Dans les Sims, vous créez une piscine, et vous faites mourir vos parents dans un plaisir totalement jubilatoire. Les jeux vidéo me permettent d'utiliser cette agressivité propre à l'être humain. L'homme est un loup pour l'homme, et le jeu vidéo le montre. Cela choque. Là, vous êtes vous-même acteurs. Et les parents finalement peuvent être jaloux ou envieux de cette liberté. Il y a des enfants qui m'ennuyaient en thérapie, car ce qui les intéressait, c'est de me gagner. On joue aux cartes, pas au poker. J'ai gagné le psy, mais ce n'est pas suffisant. Le jeu vidéo est un allié thérapeutique, un co-thérapeute très intéressant. Je l'utilise comme un outil thérapeutique, mais là où c'est intéressant, c'est que ça marche. Je suis très anglo-saxon dans mon approche : j'ai 85% de réussite. Les enfants reprennent un cursus scolaire. Quelque chose s'est calmé sur le plan pulsionnel, et grâce aux jeux vidéo et à la violence mise en scène qu'ils y trouvent, ils peuvent retrouver l'envie d'apprendre. Je fais cela dans un cadre clinique. Un vendeur de jeux vidéo m'a raconté que trois mamans sont venues le voir pour acheter « Ico », en se disant que « Ico » soigne les enfants qui ont des troubles du comportement.. C'est un outil très passionnant pour moi. La main devient la métaphore du moi dans le jeu vidéo. Même si les interfaces bougent, la sentiment de présence, qui est essentiel dans le jeu vidéo, peut se faire avec la main.

- A. Gintzburger : Autant vous dites que les parents ne peuvent pas se substituer à un travail thérapeutique, autant nous pouvons imaginer que ce que vous construisez avec les enfants en thérapie peut être prolongé à la maison avec les parents. Cela peut-être permettre de renouer le dialogue avec les parents?

- M. Stora : J'aurais tendance à penser que nous ne sommes pas obligés de jouer avec nos enfants. Il y a des jeux sur consoles qui sont superbement beaux. Il y a des mamans qui ont du plaisir à regarder leurs enfants jouer sur la télévision. Le joueur devient une sorte d'acteur, spectateur, et metteur en scène. Il y a une maîtrise qui permet aux parents d'être spectateurs de leurs enfants: ils font des prouesses. Maintenant, je connais des pères qui me disent qu'ils n'osent pas jouer contre leur fils : ils ont peur de perdre. On va peut-être mettre en place des championnats trans-générationnels. Il y a quelque chose à mettre en avant pour décoincer cette bulle qui est très française. Nous avons un vrai problème en France sur cette question-là. Nous pouvons tout à fait imaginer, même à un niveau individuel, seul chez soi, beaucoup de gens, et pas seulement des jeunes puisque l'âge moyen du joueur est de 28 ans en France, des gens qui vont utiliser parfois de manière inconsciente le jeu vidéo, peut-être pour soigner quelque chose. C'est marrant, car « Dofus » est un jeu que m'a évoqué un monsieur, c'était un homme politique, je le recevais en thérapie. Il était devenu accro à ce jeu. Nous n'allons pas rentrer dans la dimension addictogène des MMO, mais à un moment dans sa vie, nous avons besoin de trouver des lieux où nous allons retourner la vapeur. Nous allons soigner des frustrations, des stress. Le jeu vidéo va permettre de soigner ces choses-là, de réparer sa propre image, permettre de réparer sa propre ambivalence... C'est ça, qui est très intéressant dans le jeu vidéo. Je me souviens d'un monsieur qui était patron de presse, et qui m'a avoué les yeux baissés qu'il jouait énormément à « Sim City » entre autre parce que sa femme le maltraitait. Chacun va utiliser les jeux vidéo pour un bien être. Tout en sachant qu'il ne s'agit pas de faire d'angélisme. Il y a des jeux que je n'apprécie pas. Il y a un jeu, « GTA San Andreas », qui m'a beaucoup inquiété. Certains enfants m'ont dit qu'ils s'étaient sentis trop libres, et d'autres disent qu'ils adorent cette liberté. Le sentiment de liberté n'existe que parce qu'il y a un cadre, paradoxalement. Ce type de jeu plaît, car ça s'est vendu d'une manière folle, néanmoins le risque est de faire du jeu vidéo une sorte de punching ball numérique : il n'y a pas de justification, ni de contextualisation de l'agressivité. L'agressivité est une chose saine, le jeu l'a bien compris, car il y a toujours un contexte. Je tue des extraterrestres parce qu'ils envahissent la planète. C'est ce qui va nous permettre de rentrer dans un avatar et d'accepter les règles.

- A. Gintzburger : Je trouve cela passionnant, j'ai envie de vous solliciter les uns et les autres pour des questions. Les micros sont toujours là, nous avons un gros quart d'heure, si nous le souhaitons, pour entendre les uns ou les autres sur le jeu vidéo, le fossé générationnel, mais aussi sur cette manière que peuvent avoir les ados et les parents de se retrouver à travers ces jeux. Il n'y a pas tant de questions que cela... Oui, Madame...

- Une auditrice dans la salle : Bonjour, je suis journaliste. Vous évoquiez l'addictologie, tout en disant qu'on n'allait pas en parler. Parlons-en tout de même. Lorsqu'on est producteur, et qu'on conçoit des jeux, comment prendre ce facteur en considération ?

- N. Gaume : J'ai écrit un livre, j'ai travaillé comme le fait Ankama aujourd'hui sur des productions crossmédia. Je ne pense pas que nous ayons une approche différente de celle d'autres créateurs. Quand j'ai écrit mon livre, j'avais envie que les gens prennent le livre et aient envie de tourner la page pour continuer. On a la même approche dans la façon dont on construit un jeu : nous utilisons des outils que nous connaissons

probablement moins bien et dont nous connaissons probablement moins bien l'impact. Je ne vais pas vous le cacher, nous le faisons avec le plus de bon sens possible, avec nos valeurs. Je suis père d'enfants qui jouent et je me pose ces questions. J'avais l'opportunité, à un moment de ma carrière professionnelle, de créer un jeu concurrent d'un jeu qui s'appelait « Carmageddon ». L'objectif était de rouler sur d'autres personnes pour gagner des points. Mon éditeur, qui a diffusé mon produit, m'avait demandé de rajouter des passants sur lesquels on pouvait rouler. J'ai refusé, trouvant que c'était sans objet. Je le redis, le jeu vidéo apporte énormément de choses. J'ai eu l'occasion, ces cinq dernières années, de travailler sur des jeux en ligne, où il y avait une dimension encore plus puissante. Nous pouvons en parler, car c'est là que la question de l'addictologie et de l'implication joue à plein. Nous sommes dans une situation aujourd'hui où, sur ce type de jeux, on tire par l'expérience la plus ultime.

Pour faire simple, un jeu vidéo en ligne, c'est comme une station de ski. Nous y venons pour faire du ski. Entre la personne qui se lève à 7h du matin pour faire son footing et être tôt sur les pistes, et celui qui se lève à 13 h car il a fait la fête toute la nuit, celui qui va avec ses enfants faire des bonhommes de neige ou de la luge, celui qui sera avec ses copains à manger des tartiflettes, il y a des expériences très variées. Donc nous avons un microcosme social, nous sommes dans un environnement où nous essayons de faire converger réseaux sociaux, outils de communication tribaux, et instantanés et multiples, avec cette expérience de jeu qui est une façon d'éditorialiser, de cadrer. Nous sommes à peine en train de trouver des règles qui font l'expérience interactive de qualité. Lorsque nous parlions d'agressivité dans le jeu, elle est canalisée, car il y a une thématique. Le problème du jeu en ligne, c'est qu'aujourd'hui il ne s'adresse qu'à cette population qui va vouloir être le joueur de ski actif, qu'il exclut tous les autres, et encourage les autres à être dans cette catégorie-là. Je pense que cela tient aussi à la maturité des jeux. C'est de l'intérêt économique des producteurs de jeux de toucher un public le plus large. De toute façon, les joueurs les plus actifs ne représenteront pas la masse. Mais nous, comme producteurs, il nous faut toucher des gens qui ne soient pas les plus actifs, prêts à ne jouer que 5 minutes de temps en temps, et pas 40 à 50 heures par semaine. Je suis capitaliste, et je crois aux vertus du système auto-régulé d'une certaine façon. Nous sommes au début des jeux en ligne, et cela va amener à traiter ce type de danger. Comme créateur, cela me préoccupe plus que le temps que nous passons sur un jeu.

- A. Soumache : Juste une remarque, très simplement. Ce qui est intéressant, j'ai été dernièrement à une présentation de Microsoft sur l'évolution du monde des jeux vidéo. Nous sommes au début du jeu en ligne et même du jeu vidéo tout court, cela n'a que 20 ans. Nous sommes dans le Hollywood des années 30. Il y a la dimension addictologie, mais pour un jeu comme « Dofus », je ne suis pas là pour le défendre, nous travaillons sur l'expérience linéaire. Mais en réalité. Rester des nuits entières à jouer dans les réseaux sociaux, il y a une expérience extrêmement positive. Certains stigmatiseront le côté « on ne se rencontre pas », ce qui est faux. La communauté discute, il y a énormément de rencontres. Ankama pourrait dire le nombre de mariages qui ont été faits grâce à « Dofus », c'est assez exceptionnel. Il y a une vraie communauté. Je la trouve ludique et sympathique. Il y a une dimension transgénérationnelle. Des parents jouent avec leurs enfants qui communiquent avec d'autres enfants. Chez Microsoft, nous avons vu que pour les 10 années à venir il y allait avoir un retour à la douceur et à la poésie dans les jeux vidéo. Nous en sommes au tout début. Il y a des jeux vraiment originaux qui commencent à apparaître. « Ico » est exceptionnel. Il y a donc un manque de maturité, mais ce sont les grandes tendances de Microsoft et de tous les autres éditeurs de jeu d'aller vers des choses aussi magiques que « Ico », « Shadow of Colossus », et que ce soit dans le offline ou dans le online.

- M. Stora : Au niveau de l'addiction, je dois en parler un petit peu. 80% des patients que je reçois sont des « No Life ». Ce sont des drogués qui jouent jusqu'à 90h, soit 10 ou 15h par jour. Ce ne provient pas du jeu vidéo, qui est un révélateur.

- A. Gintzburger : C'est ce que décrivait l'ethnologue ce matin : il nous décrivait des parents qui décrivaient leurs enfants dans un état d'excitation...

- M. Stora : Non, l'excitation peut venir parce qu'on a perdu : on est tous mauvais joueur. Je ne travaille pas dans l'entreprise, je me permets d'avoir une forme de recul. Le jeu « World of Warcraft » regroupent 600 000 joueurs en France, 11 millions de gens dans le monde. Je pense que 500 000 joueurs sont ou vont devenir dépendants. C'est un jeu qui a des ressorts complètement addictogènes, il ne faut pas le nier. J'ai moi-même été expert auprès du Forum des droits sur Internet avec le ministère de l'Intérieur, et les gens de Vivendi Universal, on leur a dit : pourquoi ne pas faire en sorte que lorsqu'un joueur joue depuis trois heures, son personnage devienne plus lent pour une prise de conscience: ce n'est pas possible. Le verrou parental nous ne pouvons le mettre qu'au début, après ce n'est plus possible. Il y a moyen de mettre des messages à l'intérieur du jeu, mais les producteurs ne le veulent pas. Il y a 11 millions de joueurs dans le monde qui payent 15€ par mois : quel est l'intérêt de faire ça pour eux ? Dans ces jeux en réseau, on ne vous oblige pas vraiment, mais dans l'idéal il faut d'être présent 3 nuits par semaine de 21h à 1h du matin. Il y a beaucoup de choses compliquées, elles existent, il ne s'agit pas de les nier.

On n'a pas les mêmes syndromes qu'en Corée où il y a déjà eu des morts. Maintenant, on hospitalise de plus en plus. Cela devient un syndrome, on n'en parle pas beaucoup. C'est le syndrome « No life ». « Dofus » est très différent. Il y a une dimension humoristique qui met de la distance. Mais il y a aussi des accrocs à « Dofus ». Je connais des ados qui me disent: je ne joue pas à ce jeu-là, car il est impossible de n'y jouer qu'une heure ou deux, cela n'a aucun intérêt. Il est important de le dire. A l'inverse, le jeu vidéo offline peut aussi être une expérience où il y a un autre. Il est invisible, mais c'est le programmeur, le père virtuel. C'est l'intelligence artificielle qui va prendre de plus en plus ses lettres de noblesse. Elle va me donner cette illusion. Maintenant, je suis un peu schizophrène : nous travaillons sur le transfert des compétences. Cela veut dire que quelqu'un qui dirige une guilde de cinquante personnes dans un jeu, a des vraies capacités de manager incroyables, alors que dans la vie, il est cariste. Pourquoi ne pas prendre en compte ses compétences dans le domaine de la vie réelle ?

- A. Soumache : Au bureau, un des patrons du game design, c'est le plus grand orque au monde de « World of Warcraft ». C'est un type brillant et génial. J'ai été gros joueur : évidemment il y a des dérives, mais il ne faut pas stigmatiser tous ces travers...

- M. Stora : Soyons honnêtes, entre nous, World of Warcraft, ce n'est pas du jeu. C'est un autre type de plaisir dans le jeu et les joueurs le disent « ce qui me plaît, c'est qu'il y a d'autres joueurs comme moi. Ce n'est donc pas un jeu très compliqué : il faut simplement être présent. Pour mener son avatar d'un niveau 0 à un niveau 70, il faut 95 heures. J'ai joué à « Warcraft » I, II et III offline, ce sont des jeux supers qui racontent une histoire géniale. J'ai envie de dire : les parents, faites attention si vous l'achetez, installez tout de suite le verrou parental. C'est ça le jeu. Un avocat, père d'un patient, m'a dit qu'il voulait porter plainte contre Blizzard. Je lui ai répondu que je pensais que Blizzard se retournerait contre lui car c'est un nouvel enjeu d'autorité parentale. Il faut que les parents aient aussi la capacité à mettre des limites.

- Une auditrice dans la salle : Je me présente, je suis présidente d'une association qui s'appelle « Enfance Télé Dangers? ». Je voulais vous poser une question par rapport à

l'avenir des jeux vidéo et de la télévision. Les enfants d'aujourd'hui ne grandissent plus à partir d'expériences personnelles, d'expériences motrices et relationnelles, mais à partir d'images qui ont été créées pour eux, la plupart du temps dans un but marchand. C'est un premier point. Je voudrais vous lire un mail que j'ai reçu d'une association canadienne. Il dit que les jeux vidéo de type FPS, c'est-à-dire qui va faire feu le premier, sont des simulateurs de meurtres. Mais bien sûr le chiffre d'affaire est de 10 milliards de dollars US. Les jeunes affichent un comportement antisocial dès qu'ils cessent de jouer : il y a une augmentation de 43% des pensées agressives et une hausse de 17% des réponses violentes à la provocation. Les jeux vidéo comptent pour 13 à 23% dans la hausse des comportements violents des adolescents. Pour comparaison, le tabac compte pour 14% dans la hausse des risques de cancer.

- M. Stora : Tout cela est faux. Cette référence au colonel Grossman de l'armée américaine, qui pense que le jeu vidéo fonctionne par procédure, c'est totalement faux. Des études ont au contraire montré que les jeux vidéo ont permis de baisser la violence dans les écoles. C'est aussi un outil utilisé dans les banlieues comme un outil de socialisation. Il faut faire attention à ce qu'on lit. Il y a très peu d'études très sérieuses. Je travaille pour PEGI, et on met en place des études internationales sur l'impact. Les Anglais ont fait des études pour montrer que le joueur de jeux vidéo est quelqu'un qui fait du sport, qui est plutôt bon à l'école. Il faut renverser la représentation que l'on a.

- A. Soumache : Je n'ai pas compris ce que vous disiez à propos de la dimension marchande des jeux ? La littérature n'est pas un univers marchand pour vous ? Je n'ai pas bien compris.

- M. Stora : Savez-vous que Dumas a été interdit au début car nous pensions qu'il allait faire des garçons violents ?

- A. Soumache : Aujourd'hui, jouer aux Lego ou acheter un livre, il y a un acte marchand. Il ne faut pas stigmatiser l'acte marchand avec la créativité. Je suis d'accord pour dire que dans le jeu vidéo, il n'y a pas assez d'auteurs, pas assez d'artistes. Tout le monde doit s'y mettre. Vous avez aussi intérêt à dire que c'est quelque chose d'intéressant pour que les gens se passionnent, que les artistes se l'approprient. Mais ne mélangez pas la dimension marchande avec l'expérience pour le monde des enfants. Car vous ne feriez quasiment rien chez vous.

- Une auditrice dans la salle : D'abord pour ma part, je voudrais parler en tant que joueuse, je travaille chez Ankama. Je joue depuis que j'ai 6 ans. Je ne suis pas quelqu'un de déséquilibré ou de violent. Je voudrais rassurer les parents. Mes parents ont su m'inculquer certaines valeurs que j'applique dans le jeu. Je veux parler de la solidarité dans les jeux en ligne, mais si le jeu est un défouloir pour l'agressivité, pour le moment de stress, cela fait du bien. J'ai toujours très bien vécu cela. Ma mère ne m'a jamais limitée. J'ai été tête de promo de l'école primaire à la faculté. J'ai su me limiter seule. Il y a moyen de ne pas devenir « no life », de continuer de voir sa famille. Je suis une fille, on dit souvent que les jeux vidéo aident pas mal à la spatialisation et je reconnais que c'est vrai. On diabolise beaucoup les jeux vidéo : c'est d'abord une part de l'éducation qui est importante. Ensuite, on dit que les jeux vidéo rendent accroc. Ce que je trouve intéressant, c'est que pour les jeux en ligne, les communautés sont développées et se rencontrent souvent dans ce que nous appelons des IRL. Nous nous rencontrons dans la vie réelle. Ce qui est important, c'est de se dire qu'à l'autre bout de la ligne, il y a quelqu'un qui aime la même chose. Nous nous rencontrons pour partager nos points communs. En ce moment, nous travaillons avec des médiathèques. Les enfants qui jouaient déjà à Dofus depuis chez eux viennent à la médiathèque pour jouer avec d'autres enfants dans la même salle. Ils s'entraident beaucoup et s'expliquent les choses.

Il y a aussi le côté compétitivité. Mais ces enfants se regroupent autour du jeu. Ils ne sont pas seuls devant leurs ordinateurs. Il y a aussi des gens qui restent seuls, mais on peut aussi tisser des amitiés.

- N. Gaume : Ma première aventure entrepreneuriale, celle de Kalisto, s'est composée de gens que je connaissais très bien, que je fréquentais depuis 4-5 ans dans les ancêtres des MMORPG. Je ne les avais jamais rencontrés physiquement. Nous avons appris à travailler ensemble dans le virtuel. Cela fait maintenant vingt ans que nous continuons, jusque dans le groupe Lagardère.

- M. Stora : La rencontre en IRL est un très bon signe. Je le répète, les jeunes qui deviennent addicts au jeu, ce n'est pas le jeu qui est responsable, c'est déjà des jeunes qui n'allaient pas bien. C'est un « prozac » interactif. Ils vont trouver des choses que la société ne proposait pas, comme un cadre initiatique. Ce sont des adolescents, ils ne veulent pas être accompagnés. L'effet paradoxal, c'est que plus on diabolise cette culture, plus les ados aiment. Il y a de moins en moins d'espace de transgression dans notre société, le jeu vidéo représente un de ces lieux.

- N. Gaume : En Corée ou en Chine, ce sont des sociétés dictatoriales pour l'une et anxiogène pour l'autre... Aujourd'hui en Corée et en Chine, il y a un espace de liberté incroyable. Plus de 60% de la population est connectée sur un univers virtuel qui s'appelle « Cyworld ».

- A. Gintzburger : Rapidement si vous le voulez bien... Madame ? Monsieur...

- Un auditeur dans la salle : Bonjour, Paul Moulas, je travaille à la maison de Solenn. Je travaille comme Monsieur Stora sur des thérapies à partir des jeux vidéo. J'ai vu récemment qu'il y avait des casques interactifs qui étaient en train d'être créés. Je l'ai vu en Australie. Pensez-vous que le futur du jeu vidéo est un rapprochement avec la réalité? On n'arrivera plus à différencier la réalité de la virtualité?

- A. Soumache : Je ne pense pas. Quand vous regardez les recherches, avec la projection en relief sans lunettes, je pense que le cinéma et la projection d'images Finalement, nous sommes dans la projection d'images, et pas dans l'expérience de jeu ou pas de jeu. Je reviens à une base qui est : qu'est-ce que je vois, est-ce que c'est vrai ou pas ? Avec l'entrée en gare d'une locomotive dans la gare de La Ciotat filmée par les frères Lumière, les gens sortaient de la salle effrayés, pensant que la locomotive allait les écraser. Cela aujourd'hui nous fait rire. Aujourd'hui, nous sommes là juste dans une expérience visuelle, et c'est à vous de faire la part des choses. Il n'y a pas d'amalgame, il y en aura sûrement. Aujourd'hui, on pousse de plus en plus. Je vous invite à regarder à la maison les tests sur des écrans reliefs sans lunettes : c'est extraordinaire. C'est l'évolution du noir et blanc vers la couleur, de la couleur vers le relief, du relief vers la virtualité ou l'hologramme. Depuis toujours, l'image sert à projeter le réel. Après, aux artistes de se l'approprier et d'en faire des films magnifiques ou de beaux jeux vidéo. Cela n'a rien à voir avec le jeu vidéo en soi.

- A. Gintzburger : Une dernière question avant la table ronde suivante. Je ne vais pas pouvoir donner la parole à tout le monde.

- Une auditrice dans la salle : Bonjour, Diane Morel, scénariste de dessins animés. Je voudrais d'abord apporter un témoignage. Les jeux vidéo peuvent être perçus de manière positive, car moi aussi j'ai été bonne élève, j'ai beaucoup joué et j'ai survécu. Je voudrais parler du personnage de Lara Croft. Cela a été l'un des premiers personnages féminins auxquels garçons et filles ont pu s'identifier. Comme scénariste, j'ai pu voir la différence dans la représentation des femmes à travers la télévision ou au cinéma. Elles n'étaient plus potiches, mais sont devenues des femmes d'action. Cela a été amené par un jeu vidéo. Cela a été assez fort et positif.

Je voulais poser une question par rapport à l'idée du jeu vidéo d'auteur. Est-ce que cette notion n'est pas contradictoire avec ce qui a été dit sur le fait qu'il fallait développer des mondes virtuels en réseau qui soient très accueillants, poétiques et rians? Un peu sans aspérités, et pas choquants, et universels? Alors qu'on voit aujourd'hui, un des seuls auteurs ayant signé un jeu vidéo d'auteur est Clive Barker, qui est le créateur de Hellraiser et de Candyman, et qui a dit qu'il l'avait fait parce qu'il ne pouvait plus s'exprimer...

- N. Gaume : il y en a eu d'autres. Spielberg est un grand passionné de jeux vidéo, il crée des jeux avec Electronic Arts de manière polémique.

- La même : c'est dire que les auteurs peuvent présenter des choses avec des aspérités et pas forcément un monde rose et souriant.

- N. Gaume : Il n'y a aucun doute sur le fait que les auteurs sont fondamentaux mais la création de jeux vidéo est d'abord un travail collectif, entre l'idée d'une personne qui manie l'écrit et une personne qui manie le dessin, donc technologiquement l'implémenter reprend une dynamique collective. Il y a un consensus, mais je pense que c'est moins d'auteurs que de producteurs capables de libérer les auteurs qui existent et qui travaillent de manière remarquable dont on a besoin. Le Ministère de la Culture a commencé à remettre des récompenses à des créateurs de jeux vidéo depuis deux ans. Un certain nombre de talents ont été mis en avant et présentés au grand public. Maintenant, il y a une réflexion à avoir par rapport à MMO qui me semble plus pertinente. Je crois que l'auteur du jeu MMO, c'est le joueur. Je vais au bout de ce que disait Mickaël : on ne fournit pas seulement un jeu, mais des outils pour créer des images, des données, voire façonner des lieux qui vont avoir une vie au-delà de l'expérience du joueur, et qui vont rester permanents pour l'ensemble des joueurs. C'est cette dynamique collective que je trouve intéressante. On touche des vrais sujets d'intelligence collective, de dynamique, de création.

- M. Stora : Je suis d'accord sur la question de jeux vidéo d'auteur. J'ai été consultant pour Ubisoft, ils ont fait exprès de prendre un psychanalyste : ils s'autorégulent. Vous évoquez la question de la violence. Les éditeurs et les développeurs eux-mêmes s'interdisent des choses. Ils avaient des projets ambitieux. Je leur ai dit : au contraire, allez-y, ce n'est qu'un jeu. Des jeux comme « Ico » évoquent des bons sentiments, mais en même temps, c'est un jeu qui propose des émotions nouvelles.

- A. Soumache : Je n'ai pas compris pourquoi la notion d'universalité est antinomique avec la notion d'auteur? Walt Disney est un auteur. Derrière « Dofus », il y a un vrai bonhomme derrière. Il y a un auteur. Des auteurs, il y en a partout. Même dans des jeux qui génèrent des millions de connexions ou des projets plus restreints.

- A. Gintzburger : Vous avez tous les trois considéré que « Ico » était l'un des jeux vidéo les plus correspondants aux valeurs que les parents ont envie d'inculquer à leurs enfants. Nous allons regarder un petit extrait. C'est Mickaël Stora qui nous l'a apporté...

Diffusion d'un extrait vidéo

- N. Gaume : Je réagis, car quand on voit ces images, elles ne sont pas différentes d'autres jeux qu'on a vus. Ce qui est intéressant dans ce jeu, c'est le rapport au temps. Ici, il y a une appropriation du temps, et un beau travail sur le son. C'est un univers onirique. C'est un jeu qui est très marquant là-dessus.

- A. Soumache : Voici la preuve qu'un jeu vidéo ne se regarde pas.

- A. Gintzburger : Monsieur voulait poser une question...

- Un auditeur dans la salle : Christian Gautellier, je suis vice-président du CIEM. Il faut resituer de quoi nous parlons au niveau de la production de jeux vidéo. Nous avons mis en place un prix qui s'appelle le prix média jeunesse. L'objectif est de promouvoir des actions et des contenus pour les jeunes de qualité. L'année dernière, nous avons dit nous allons regarder l'univers des jeux vidéo. Nous travaillons avec une association qui s'appelle Positive Play. Elle a pour objectif de revaloriser l'image du jeu vidéo. Vous ne pourrez pas me dire que j'ai une approche négative. Nous avons primé « Dofus ». Nous avons identifié dans ce jeu-là un certain nombre de valeurs qui correspondaient à ce que nous pouvions promouvoir. Mais cette production-là, ce n'est pas la production majoritaire, ce n'est pas la production dominante, quand on regarde le top 10 des jeux vidéo les plus consommés. Les critères du prix média jeunesse, notre présidente y était attachée, c'était de regarder les créations françaises. Dans les productions françaises, il faut préciser qu'elles sont peu nombreuses, il faut savoir de quoi on parle. L'univers qui est proposé aux enfants et aux jeunes sur des jeux vidéo est essentiellement un univers anglo-saxon. Il ne correspond pas à la culture française ni à la culture européenne. Il faut donc savoir de quoi on parle. Là, nous aurions l'impression que l'univers des jeux vidéo dans ce cas est ce que vous avez décrit. Ce n'est pas ce que consomment les jeunes. Ce sont des jeux de bastons, très liés au sport, aux courses automobiles.

- A. Gintzburger : Je crois que nos invités au contraire font référence à des jeux qui n'étaient pas si nombreux que ça.

- Le même : Et vous renvoyez tout le temps la question des parents. Les parents n'ont pas cette question à gérer. Est-ce qu'il y a une critique du grand public qui permet aux parents d'avoir des repères sur les lignes éditoriales des jeux vidéo ? Est-ce qu'il y a des critiques qui sortent de la logique de marché? Ce dont on parle aujourd'hui, c'est 5 ou 10% de la consommation et de l'offre des jeux vidéo. Quand vous dites que la dimension marchande... Vous avez ironisé, mais la production de la plupart des jeux vidéo coûte extrêmement chère. Cette dimension économique, elle pèse sur les contenus. C'est comme si nous parlions aujourd'hui de la télévision, en ne parlant que d'Arte. On sait bien qu'en télévision, c'est qui est majoritaire, c'est TF1 et d'autres chaînes. Il faut donner cette information et resituer les discours. Nous, dans notre association d'éducateurs, association familiale, nous devons accompagner les familles qui sont confrontées à des offres télévisuelles multiples. Elles n'ont pas forcément les outils, ni dans leurs formations, ni dans leur culture, qui permettent d'offrir un véritable choix à

leurs enfants. Comme ils n'ont pas de choix, ils consomment de l'image, du TF1, des productions anglo-saxonnes, etc...

- N. Gaume : Nous avons un système qui s'appelle PEGI, avec un système d'âge et de pictogrammes sur chaque boîte de jeu, pour savoir s'il y a de la violence ou pas. Nous avons un certain nombre de mesures qui sont prises. Quant à l'état de l'industrie et de la production, nous savons qu'il est calamiteux mais c'est un autre débat.

- A. Gintzburger : Pour refermer ce chapitre-là, ce qui s'est dit depuis ce matin, ce n'est pas de dresser les parents contre les producteurs, ou les parents contre les enfants. Il faut chercher ensemble des voies qui permettent ensemble, en famille, même s'il est effectivement techniquement nous ne sommes pas toujours, nous les adultes, en mesure de partager, d'accompagner nos enfants. Nous sommes tous d'accord pour dire qu'il faut faire mieux. C'était le sens de l'intervention de nos invités ici qui sollicitent des auteurs pour produire des jeux vidéo français. Je vous remercie beaucoup tous les trois. Nous voyons bien que ce sont des sujets qui suscitent de l'intérêt et de la passion. C'est le but de cette journée. Je propose aux trois invités suivants de nous rejoindre. Nous allons parler d'éducation par le virtuel avec Karine Leyzin, Imad Bejani et Henri Verdier mais avant cela, nous allons regarder un petit clip.

Diffusion d'un clip

- *La télé, ça ne sert pas à travailler. La télé, ça sert à s'amuser et aussi à faire passer le temps si on s'ennuie.*

- *Ce qui m'épate, c'est que les enfants sont de plus en plus à l'aise avec l'informatique. Je me rappelle de moi, quand j'ai découvert l'informatique à l'école, on avait tous très très peur de cliquer sur la souris ou d'appuyer sur une touche. Maintenant, ils ont compris que c'était fait pour être manipulé.*

- *Si je vais sur Internet, moi, ce n'est pas pour regarder ...*

- *Mais ça dépend si tu y vas pour faire un exposé, ou pour jouer.*

- *Mais si tu y vas de ton plein gré, ce n'est pas comme quand tu y vas pour l'école. Tu ne vas pas voir des émissions scientifiques ou je ne sais pas quoi...*

- *Dès fois à la maison, j'ai des devoirs à faire sur Internet. On peut y aller pour s'amuser comme des fois pour chercher des trucs intéressants. De temps en temps pour les devoirs en classe. Au lieu d'utiliser le dictionnaire, j'utilise Internet.*

- *Le jeu auquel on joue, la seule chose que cela peut nous apporter, comme c'est un jeu basé sur la stratégie, c'est d'entraîner le cerveau à être logique. Développer notre raisonnement logique. Mais sinon, non, c'est purement de la distraction.*

- *On utilise des ordinateurs des fois pour nous apprendre des choses, comme utiliser Internet, comment se servir d'une adresse email, des trucs comme ça. Mais moi, je sais déjà tout ça. Alors, je fais comme si je recommençais.*

Table ronde n°4

Multimédia : du jeu à l'enjeu éducatif

Participants :

- **Karine Leyzin, Directrice des programmes de Gulli**
- **Imad Bejani, Directeur des actions éducatives de France 5**
- **Henri Verdier, Responsable innovation et développement de Lagardère Active**

Modératrice :

- **Anne Gintzburger**
-

- A. Gintzburger : Nous allons parler maintenant d'éducation par le virtuel. Nos enfants s'amuse mais ils apprennent aussi. Ils se cultivent. Avec nous, Karine Leyzin, Imad Bejani et Henri Verdier. On va commencer avec vous, Karine : vous êtes directrice des programmes de Gulli...

- K. Leyzin : Je vais tâcher d'être brève, parce que ce qui serait bien, c'est de pouvoir poser pas mal de questions sur le sujet de la télévision que l'on a abordé en matinée. En tant que responsable d'une chaîne jeunesse je me pose beaucoup la question du rôle éducatif de la télévision au quotidien. Cela fait partie de notre charge et de notre envie quotidienne. Dans une société dont on dit qu'elle est en mal de sens, on reçoit beaucoup de critiques sur la télévision. On dit qu'elle nivelle la culture par le bas, qu'elle morcelle la pensée des enfants... Nous sommes assez loin du cas américain. J'ai été étonnée de découvrir récemment un chiffre aux Etats-Unis. Il m'a interpellé. Un jeune Américain, arrivé à l'âge de 16 ans, aura passé autant de temps devant la télé qu'à l'école. Nous n'en sommes pas là. Mais c'est important de parler de l'enjeu éducatif en télévision, et de rappeler les dangers de la télévision lorsqu'elle est regardée par les enfants à travers des programmes pour les adultes. Autre chiffre: il a été controversé, mais 70% de la consommation des enfants se fait à travers des programmes plutôt destinés à des adultes plutôt qu'à destination des enfants. Ce n'est pas leur choix, ils peuvent le regarder par défaut car ils sont amenés à le voir avec des adultes. Mais là aussi, cela nous amène beaucoup de questions. De la même façon, quand vous allez au cinéma, vous allez être ému par une histoire, par un personnage, vous allez peut-être remettre en question certaines de vos opinions ou de vos croyances. Pour un enfant, c'est la même chose.

Il est donc important aujourd'hui de se rendre compte qu'un enfant, effectivement, va apprendre par le biais de la télévision, grâce ou à cause, selon les programmes qui lui sont destinés ou pas. On dit qu'il est passif, mais il n'est pas si passif

devant l'écran, car il va ressentir des émotions. Nous avons même prouvé récemment par des études scientifiques poussées que même son corps réagit. Il va passer de moments de tension à des moments de relâchement, au fur et à mesure des problématiques de l'intrigue. D'où l'une des règles que l'on se fixe dans une programmation jeunesse : nous faisons attention d'avoir un dénouement heureux. Il faut que les situations soient claires pour que l'enfant ne soit dans un état de tension après visionnage. La télé éduque, on apprend d'elle, et le rôle d'une chaîne jeunesse, c'est d'essayer d'apporter le plus possible de solutions dans le sens du développement de l'enfant. Il faut avoir un rôle éducatif. Il a plusieurs façons de le faire : il y a une éducation qui ne s'affiche pas réellement, elle passe par le biais du divertissement. Nous entendons tout à l'heure qu'il ne fallait pas que tout se passe par l'humour, c'est vrai, mais cela peut aussi passer par le biais du jeu, le magazine, le ton humoristique peut être une option intéressante. Je pense qu'il peut ouvrir l'enfant et amener plus facilement l'assimilation des connaissances. Le message passe plus facilement lorsqu'il apprend au fur et à mesure de l'intrigue, du magazine ou du jeu, qu'il acquiert des connaissances peu à peu. Il va aussi y avoir l'apprentissage plus affiché, plus pédagogique qui va se rapprocher de l'environnement scolaire. Je parle de mon expérience sur la chaîne Gulli, et de mon expérience sur le service public. Nous passons énormément de messages. Pour une chaîne comme Gulli qui a un bassin très large, c'est une très bonne chose. La gratuité va offrir une opportunité extraordinaire, de proposer différentes formes d'apprentissage. Nous n'allons pas que passer par des programmes proprement dits très éducatifs, nous allons aussi passer par du divertissement pour le faire.

- A. Gintzburger : Ce sont les valeurs qui portent le message, pas tant la nature du programme lui-même ?

- K. Leyzin : Sur les premières secondes du programme, si le dessin animé n'est pas suffisamment attractif, le message ne passera pas. On sait aussi que c'est très difficile : dans la plupart des foyers, on ne va pas se retrouver facilement avec du partage en famille. Ce n'est pas toujours facile de partager avec les enfants, de les accompagner, de prendre du recul, et de le faire le parallèle avec des programmes scolaires. Par rapport à tout cela, cela soulève la question de la responsabilité du diffuseur.

En tant que chaîne jeunesse, nous nous devons d'avoir ça dans notre ADN de chaîne. J'avais envie de vous en parler aujourd'hui, car cela fait partie de notre quotidien : nous avons des filtres automatiques qui se mettent en place, compte tenu des connaissances que l'on a pu acquérir au fur et à mesure de l'exercice de notre métier. On sait qu'un enfant de moins de 3 ans aura toujours de la difficulté à faire la différence entre l'image et son référent, et encore moins avec un personnage. Si nous prenons l'exemple de Robocop, l'enfant ne va pas penser à l'acteur qui joue Robocop mais penser que Robocop existe vraiment. C'est une problématique à laquelle nous devons faire attention, notamment à certaines heures de la journée où l'on sait que les plus petits sont avec leurs grands frères et sœurs en train de regarder l'écran, notamment le matin. Nous savons que le matin, il faut être dans la douceur et vraiment les accompagner. On sait aussi qu'il va y avoir des enfants qui vont progressivement acquérir une vraie différenciation entre la fiction et la réalité, au sens où ils abordent la question de la vraisemblance. Ils vont commencer à distinguer la vraisemblance dite réaliste, comme par exemple on voit dans une fiction un événement qui lui paraît plausible. L'enfant pourra se dire : cela peut arriver dans la vraie vie. Et puis il y a une vraisemblance diégétique, qui va être liée au genre du programme. Lorsqu'un enfant va regarder un programme de science-fiction, s'il voit un personnage voler, il se dira que c'est normal, mais à partir de 4 ans et progressivement, il saura que ce n'est pas dans le cadre de la vraie vie. Il arrive à faire cette différence. Cela met en perspective pas mal de choses, notamment par rapport à la violence. Cela n'exclut pas de se poser la question de l'influence de la fiction chez les enfants, et notamment dans le cadre de toutes les croyances, des attitudes et même les croyances morales ou sociales que cela peut

déclencher dans les fictions. Dans les années 80, on a vu énormément de fictions qui mettaient en valeur l'argent et la beauté au premier plan. C'étaient des séries très glamour qui faisaient rêver. Aujourd'hui on peut se poser la question sur les stéréotypes qu'on peut véhiculer dans ces séries. Des dessins animés, on en voit fréquemment encore aujourd'hui, la mère ne travaille pas, et donc est forcément mère au foyer. Les noirs sont forcément des musiciens de rap. Nous ne sommes pas seulement dans des problématiques de la violence, mais aussi dans des problématiques d'apprentissage du sens de la télévision et de tout ce qu'elle véhicule comme croyances et comme valeurs.

Chez nous, nous faisons très attention. Pour être brève, je parlerai de ce qui nous influence dans le choix de nos programmes. Nous allons refuser tout ce qui est de l'ordre de la violence au quotidien, mais aussi les combats gratuits. Une confrontation, oui, c'est possible, parce que même dans les contes c'est quelque chose de très fréquent. Nous avons tous été construits grâce aux contes et à la confrontation du bien du mal. Mais nous allons éviter des confrontations plus violentes, avec des notions de vengeance ou de violence gratuite. Nous allons également éviter une télévision qui sera trop bruyante, un peu hyperactive, pour plutôt essayer de faire une télévision un peu « cocon » qui saura les solliciter sans les hyper-solliciter. Il faut laisser un peu de respiration.

Il y aura aussi toutes les choses que nous allons favoriser. Favoriser une structure de la narration plutôt linéaire, avec un espace temps très délimité, avec des histoires et des dénouements très clairs. Comme je le disais, l'enfant n'est pas passif. Il passe de tensions musculaires à des relâchements. C'est important aujourd'hui de proposer des dénouements heureux, où les situations sont très claires à la fin d'une série ou d'un téléfilm. L'enfant doit se retrouver dans un climat de détente à la fin du visionnage : pour nous, c'est très important. Nous faisons attention à tout ce qui est de l'ordre de l'habillage antenne : pour que l'enfant mette en place son filtre fiction, pour qu'il fasse la différence avec la réalité, c'est important d'avoir une typologie de l'image et un habillage très clair qui différencie ce qui relève du programme, de l'information, de la publicité. Cela lui permettra de décoder les images.

Globalement nous essaierons de développer l'ouverture, le respect, le civisme, la différence, des notions et des valeurs qui sont constitutives de l'enfant. A l'intérieur des programmes nous allons aussi essayer de développer ce qui est de l'ordre de l'inter-générationnel, pour partager des moments en famille, pour les inciter à mieux partager ces moments-là...

Brièvement, je vais vous montrer quelques images. Il y a trois axes importants dans une télévision à visée éducative: la première, c'est d'apprendre aux enfants. Apprendre, c'est possible de façon affichée ou non affichée. C'est possible via le divertissement, les documentaires, le jeu, l'animation, c'est possible à travers plein de thématiques. Il y a aussi tout le monde imaginaire avec les contes et légendes, les animaux, la découverte, l'environnement, la vie quotidienne de la France... Il y a énormément d'occasions d'en parler. Nous allons voir l'image d'un programme très important en matière de visée éducative. Cela traite d'un sujet qui nous concerne tous aujourd'hui: la nutrition. On le sait aujourd'hui, les spots de l'INPES ne suffiront pas, il faut qu'on ait des programmes à l'antenne qui traitent de la nutrition. Je vous propose de voir un petit extrait de « Célestin », une série lancée par France 3 et diffusée sur Gulli...

Diffusion d'un extrait de Célestin.

-K. Leyzin : C'est un exemple rapide. Ce qui est important, ce qu'il faut souligner dans cette phase éducative liée à l'apprentissage pur et dur, c'est le prolongement du Web. Le Web, sur toutes les chaînes jeunesse, prolonge l'antenne. Il est indispensable aujourd'hui de passer la vision de l'éducatif, quelque soit le programme, et comment nous pouvons aller plus loin sur le Web, approfondir les notions, proposer des environnements plus proches de Wikipédia, mais adaptés à l'enfant. Nous pouvons donner toutes sortes d'indications concrètes et d'apprentissage au-delà de l'antenne. C'est aussi une nouvelle

occasion de partager avec la famille. Apprendre, comme premier postulat d'une chaîne éducative, c'est aussi s'ouvrir au monde et aux autres. C'est quelque chose qu'il faut faire de manière légère, sans culpabiliser l'enfant : on peut parler de civisme, de pleins de choses... Nous allons regarder un petit extrait représentatif de notre volonté de parler de civisme, via le problème de la non scolarisation et des problèmes que cela peut poser en société.

Diffusion d'une bande annonce « L'instit » et « Ados, le débat ».

-K. Leyzin : Voilà. Quand on parle d'apprentissage, d'ouverture ou autres, on ne peut pas oublier un dernier point fondamental, c'est d'apprendre aux enfants à agir. Il faut les inciter à avoir une véritable action dans leur quotidien. Cela pourrait les rassurer. Cela les rassurerait sur leur emprise avec le monde, leur futur, et leur capacité de construire leur avenir. On peut apprendre à économiser l'eau, apprendre des gestes de développement durable, mais aussi des gestes plus civiques. Comment donner son avis au moment des élections ? Qu'est-ce que pourrait être un monde meilleur ? C'est l'occasion de parler de thèmes comme cela pour les inciter assez tôt au civisme. Il faut qu'ils soient les acteurs de leur monde. C'est fondamental pour toutes les chaînes jeunesse de parler des droits de l'enfant. Il y a moyen de le faire de manière pudique, non culpabilisante et anxiogène pour l'enfant. Nous allons le voir à partir de ce nouvel extrait.

Diffusion d'un extrait de « Gulli Mag » sur les droits de l'enfant.

-K. Leyzin : On voit typiquement sur ce genre d'images à quel point il est important d'aller plus loin grâce au Web. Il faut être à l'écoute des enfants, lire les courriers et les réactions qu'ils peuvent avoir autour de la journée de l'enfant, ainsi que répondre à leurs questions. Il faut prendre le temps de la formation, prendre le temps de leur expliquer vraiment, et se rapprocher des contenus scolaires via le Web.

- A.Gintzburger : Vous organisez d'ailleurs, Gulli programme toute une journée, la semaine prochaine je crois...

- K. Leyzin : Toute la semaine y est consacrée, nous ne sommes pas les seuls. C'est un sujet qui mobilise tout l'univers jeunesse, ce n'est pas facile à aborder car c'est difficile d'expliquer chacun des points de la charte des droits de l'enfant à un enfant qui n'a pas été confronté à certaines scènes de violence. Mais en même temps, il y est confronté en regardant les news. Ne vaut-il pas mieux décrypter et expliquer ? Lui proposer d'aller plus loin sur le site, lui dire : « va sur le site, tu auras plus d'informations, écris-nous ». D'être vraiment dans cette interactivité et de l'amener à agir, puisqu'on donne aussi beaucoup de conseils pour les aider, et même aux jeunes : car ce sont souvent les ados qui sont dans une démarche associative. Il faut les aider même jeunes à être acteurs de leur propre monde. Effectivement nous avons un rôle éducatif qui n'est pas toujours évident. Il peut passer par le divertissement. Sur les chaînes jeunesse, nous nous posons tous la question au quotidien. Maintenant, je suis persuadée que par le biais du divertissement et par le biais de ce que l'on donne à voir, nous pouvons aussi donner à réfléchir. Cela ne peut pas se faire sans un dialogue entre télévision, foyer, et école. Les éducateurs sont très importants pour nous dans ce domaine, mais les familles également. Les deux ne sont pas toujours présents à part égale pour chaque enfant. Mais peut-être que tantôt l'un, tantôt l'autre des trois acteurs, on arrivera peut-être à avoir une activité pro-active, et pourquoi pas, essayer de sensibiliser pour faire rentrer les écrans dans les écoles...

- A.Gintzburger : Le lien est trouvé pour vous passer la parole, Imad Bejani. Vous êtes directeur des actions éducatives de France 5. Votre travail consiste à tisser des liens avec le milieu scolaire, avec les enseignants, les ados et les enfants. En quoi consiste cette passion et ce travail-là ?

- I. Bejani : Je vais procéder en 2 temps : d'abord une présentation générale de ce que nous faisons à France 5 dans le domaine éducatif, et ensuite je vais juste lancer deux problématiques.

France 5 a une particularité dans le PAF : dans notre cahier des charges et d'émissions, une des raisons de la création de la chaîne, c'est une mission éducative. Nous avons une priorité, c'est de nous adresser au monde enseignant. Il nous faut promouvoir l'éducation par l'image, par la télévision. C'est initialement le projet, le cahier des charges de la chaîne. Avec le temps, pour que les choses soient claires, sauf académisme, on peut éveiller la curiosité avec la télé, mais ce n'est pas de l'éducation. C'est important de voir cela. Ensuite, le flux n'est pas adapté pour véhiculer de l'information, donc nous nous avons opté assez tôt, chez France 5 depuis 2001, pour que les actions éducatives basculent essentiellement sur Internet. C'est beaucoup mieux adapté. L'information est résidente : on vient avec une intention, on peut être par hasard devant sa télé, mais on est n'est jamais par hasard sur Internet. C'est un schéma que la plupart des télés suivent. La BBC s'est restructurée, et l'éducation est au sein des activités interactives. Ce n'est pas à la même échelle que nous.

- A.Gintzburger : On voit bien les deux sites essentiels par lesquels on peut communiquer avec vous...

- I. Bejani : Oui, le premier site, c'est education.france5.fr, il est ouvert à tous, on parle au plus grand nombre. On passe de la télé à l'éducatif. On va faire ce prolongement des programmes dont parlait Karine. On va donner un peu plus de consistance et de mise en contexte de nos programmes. On ne cherche pas à faire de l'éducatif à l'antenne : on cherche à mettre en appétit, et ceux qui en veulent plus, en trouveront plus en allant sur ce site. Aujourd'hui, nous avons 200 000 visiteurs : pour un site spécialisé, c'est pas mal. Nous savons que les 30 millions de pages vues le sont à 2/3 par des enseignants. C'est un site qui marche bien. On réserve une part belle à l'image. Nous allons à l'avenir accentuer cette tendance. Nous produisons des vidéos qui ne vont pas à l'antenne et vont directement sur le site. On considère que c'est un usage particulier.

Le deuxième site que l'on anime, c'est un GIE : un groupement d'intérêt économique entre France 5 et le CNPD, on va dire l'Education nationale pour simplifier. C'est le Centre National de Documentation Pédagogique. Nous sommes sur une offre beaucoup plus spécialisée. On peut parler de pédagogie. On est au sein de l'établissement scolaire, et nous allons fournir un complément aux manuels scolaires. On ne va pas s'y substituer, on va ajouter de la vidéo en ligne avec les programmes scolaires. J'aurais bien voulu vous montrer des images, mais il n'y a pas de liaison internet, donc je ne peux pas vous montrer cela. Je me contente d'une copie d'écran. Vous pouvez y aller. C'est une offre qui est sur abonnement mais on peut voir pas mal de choses là-dessus.

- A.Gintzburger : On peut dire que les enseignants s'en servent en classe, ou peuvent s'en servir en classe.

- I. Bejani : Aujourd'hui sur ce site, qui bénéficie de soutien de l'Education nationale, on fait de la VOD. Xavier Darcos avait inauguré ce site-là. Je vous invite à aller le voir. Il est présent dans 3000 établissements scolaires aujourd'hui. Le taux de pénétration dans les collèges et les lycées commence à être intéressant. Nous avons essentiellement des formats courts : il y a environ 2400 séquences, reportages documentaires, magazines de 2-3 minutes. C'est du gros boulot. Les deux sites demandent un effort qui ne peut pas être accessoire pour une chaîne de télévision. Nous sommes une équipe importante, ce n'est pas deux ou trois personnes qui vont pouvoir faire ce genre de travail. Derrière, il y a toute une expertise pédagogique, on s'appuie sur des enseignants.

Je lance deux ou trois idées qui sont plus spécialisées par rapport aux débats d'aujourd'hui. Je ne sais pas si cela intéressera tout le monde. Au sein de l'Education nationale et des enseignements, on s'intéresse à ces problématiques. On peut parler de pédagogie alternative. Ce qu'on remarque, et là je suis empirique, on ne fait pas de théorie, on n'a pas fait d'études statistiquement valides : notre expérience montre qu'il y a une valeur pédagogique à l'image. C'est un complément ludique. Nous en plus, nous véhiculons l'image par Internet. Nous sommes à l'intersection de la pédagogie, de l'image et d'Internet. On aura aussi cet aspect interactif où l'élève est aussi acteur. C'est très adapté au travail hors temps scolaire. Si l'élève n'a pas compris durant la journée, ce n'est pas la peine de lui répéter la même chose le soir. On essaie de lui donner autre chose, ce qui donne un éclairage alternatif, et rend l'apprenant acteur de son apprentissage. C'est important car il y a un changement dans la hiérarchie entre l'enseignant et l'élève. L'élève prend un peu le pouvoir. Mais cela bouleverse un certain nombre de données dans la relation référent/apprenant. Cela pose un certain nombre de challenges. Notamment celui de la linéarité du savoir. Sur Internet notamment, et avec l'image, l'élève a beaucoup de connaissances. En moyenne, un élève lit cinq à dix fois plus qu'en 1950. Ce n'est donc pas vrai que les élèves lisent moins : ils lisent plus. Maintenant ils lisent des pages Web, des SMS, des blogs, etc... Il suffit d'aller sur Internet ou sur Wikipédia, et très vite, on rebondit de sujet en sujet. Ce rebond pose le problème de la linéarité et de l'homogénéité du savoir. La pédagogie, c'est tout le contraire. La pédagogie traditionnelle, c'est un parcours pédagogique. Il y a d'abord 1 puis 2 puis 3. Si on mélange cet ordre, nos enfants ont un savoir éclaté. Le challenge de l'école moderne, c'est de remettre un peu de sens dans tout cela, et d'aider les élèves à réorganiser ce savoir, qui parcellaire par parcellaire est valide, mais n'est pas mis en perspective. Il est donc nécessaire qu'il y ait une appropriation par l'école du Web et de l'image, car ce sont des véhicules inévitables aujourd'hui. Ils sont partout. C'est le langage privilégié de l'élève.

La deuxième problématique, c'était en filigrane dans le débat, on l'a vu dans le film qu'a passé Karine sur l'alimentation, c'est la télé qui donne des leçons. Nous évitons de le faire. On ne donne pas de leçons, on donne de la matière. Nous avons besoin de ce que l'on appelle le médiateur éducatif. Dans l'industrie du jeu, ce matin nous suggérons que l'enfant joue avec ses parents. Si j'étais adolescent, je ne voudrais pas que mes parents jouent avec moi. C'est du jeu, c'est autre chose. Dans le monde de l'éducation, et de la mise en perspective de l'intégration du savoir dans son contexte, nous avons besoin d'un médiateur éducatif. Il n'y a pas de raison que la télé, l'Internet ou les jeux vidéo détruisent l'image du référent, mais il faut qu'il soit légitime, il doit s'approprier ce langage. Nous essayons de promouvoir l'image, avec les membres du CLEMI (Centre de Liaison de l'Education aux Médias d'Informations), nous essayons de promouvoir l'appropriation par les référents que sont les enseignants, mais aussi parents et acteurs associatifs, de l'image, de l'Internet. C'est le moyen de devenir légitime. Nous trouvons que l'image est une opportunité pour l'éducation, et pour que l'élève raccroche à nouveau à l'éducation. Nous allons lui servir l'éducation dans un langage qu'il maîtrise et qu'il apprécie.

- A.Gintzburger : Merci beaucoup. Nous allons finir ce tour de table avec vous, Monsieur Henri Verdier. Vous êtes responsable innovation et développement de Lagardère Active. Pour vous, il n'y a pas suffisamment d'outils numériques pour avancer dans cette phase

éducative vers les enfants. Depuis 1999, vous êtes engagé dans l'édition numérique et active. Vous avez travaillé avec l'Education nationale. Il y a une collection de trois CD-ROM qui s'appelle « La main à la pâte », sur laquelle vous avez travaillé avec l'association de Georges Charpak, prix Nobel de physique en 1992. Que pouvez-vous dire sur cette question de l'éducation par le virtuel ?

- H. Verdier : Pour commencer, je voudrais partir d'un problème simple. L'éducation et les écrans, c'est le sens commun. Tout le monde croit savoir ce que c'est, nous en avons des représentations spontanées bien ancrées. Nous avons tous été éduqués, nous avons éduqué des enfants, donc nous croyons savoir. Mais si je pouvais faire passer un seul message, je voudrais vous dire cet après-midi que c'est un peu plus compliqué, car il y a plusieurs formes d'éducation, dont l'une est l'Education nationale. Notre ministre est arrivé... Mais il y a aussi de très nombreuses formes d'écran. Si on se demande : « est-ce que les écrans permettent d'éduquer ? », on pose la mauvaise question. Si j'arrive à faire passer l'idée que c'est la société qui s'organise avec une distribution sociale des rôles pour éduquer ces dix millions d'enfants dans les familles, à l'école, dans les associations, dans le monde du travail, et qu'on utilise, et on bricole, et on fait comme on peut avec toutes sortes d'outils qui ont des points forts et des points faibles, j'aurai aidé à faire passer un message qui aidera à se poser différemment les questions. Nous parlons toujours d'éducation, mais rendez-vous compte qu'entre l'éveil que l'on donne à un petit enfant, le préscolaire et les premiers concepts qu'on transmet, l'éducation scolaire qui est la transmission du savoir disciplinaire qui structure des esprits et des modes de raisonnement, l'apprentissage d'un savoir, apprendre une langue, les messages comportementaux, la formation continue dans le monde du travail ensuite, tout ceci, ce sont des éducations. On ne va pas poser la même question pour ces différentes formes d'éducation.

De même, quand on parle des outils et des écrans, il y a tellement de sortes de produits, d'expérimentations, d'essais. Dans le métier, on parle de technologie de l'information et de la communication. Essayons de mesurer que cela veut dire trois directions, et immenses. Technologie, cela veut dire que nous avons des ordinateurs qui savent calculer, donc nous pouvons faire des simulations, des modélisations, nouer des formes d'interactions comme on l'a vu avec le jeu vidéo ; traquer un enfant, parce qu'on peut enregistrer son profil, ses points forts, ses points faibles. De l'information, cela veut dire que nous pouvons transmettre de l'information en temps réel, de l'image, de la vidéo. De la communication, cela veut dire que nous mettons des gens en réseau. Nous pouvons faire travailler à l'école ou en dehors de l'école. On peut apprendre aux élèves à faire un travail collectif, à contribuer ensemble à une encyclopédie comme Wikipédia.

Donc les écrans, ce n'est pas uniquement du jeu, une émission de télé, ou telle ou telle image qui nous vient spontanément. C'est trois directions : de l'information, de la technologie, et de la communication. Nous pouvons dire un certain nombre de choses sur ce problème. Pour commencer, le fait que la demande sociale d'éducation est quelque chose qui explose. Il faut le mesurer. A la fois par un besoin de notre société : nous entrons dans une économie de l'immatériel. L'Occident garde de plus en plus de métiers sophistiqués, et la compétition économique internationale, face à une réserve virtuellement infinie de main-d'œuvre non qualifiée, en tout cas supérieure aux besoins de consommation de nos pays, a besoin de gens instruits. Surtout les individus, pour des raisons d'épanouissement personnel et puis beaucoup par inquiétude sur l'avenir... L'éducation, c'est un point que chacun doit garder à l'esprit, c'est une compétition : compétition pour les meilleurs diplômes et pour les meilleurs emplois. Les parents ont envie de donner le meilleur à leurs enfants. Cela nous pose un problème car pendant des années, l'Education nationale garantissait l'égalité de la République. Elle donnait à chacun le même programme, la même chance. La sélection était vive. En 1950, 5% d'une classe d'âge atteignaient le niveau du baccalauréat. En 1986, 35% d'une classe d'âge. Aujourd'hui nous sommes à 70% d'une classe d'âge. Nous avons répondu à une inquiétude de la société, et à un ensemble d'autres raisons, en augmentant substantiellement l'offre de l'éducation, et donc le nombre de gens qui restent dans le

système. Les familles ont besoin de différenciation, elles veulent que leurs enfants reçoivent le meilleur. Elles vont donc interroger le système en se demandant : qu'est-ce qu'on peut faire pour mon enfant ? Dans l'Education nationale, on garde des gens qu'on avait renoncé à éduquer autrefois. C'est un progrès, mais c'est des difficultés techniques considérables. A côté de l'Education nationale, il y a une explosion de solutions portées par les familles. Les chiffres sont éloquentes : en moyenne, les parents passent une heure par jour à aider les enfants en primaire à faire leurs devoirs. En moyenne, un collégien sur trois se paye des cours de soutien scolaire. En moyenne, un lycéen sur deux se paie des cours de soutien scolaire. On estime que les familles françaises dépensent 2 milliards d'euros par an à s'acheter du soutien scolaire. Je crois que c'est le début de l'équation du problème.

Les écrans dans tout cela, on les sollicite dans l'Education nationale pour répondre à tous ces problèmes. Mais là encore, ce n'est pas une solution contre une autre. Ce n'est pas la télé, ou l'ordinateur, ou le jeu. Aujourd'hui, pour répondre aux différents problèmes de l'éducation, nous avons inventé des dizaines et des dizaines d'outils. Il y a des banques d'items, de vidéos structurées, des bases de données, des encyclopédies. Vous avez des sites qui donnent de l'information d'actualité, des bornes d'exercices dont certaines sont capables d'évaluer les élèves. Il y a de véritables manuels numériques et interactifs. Il y a des outils de simulation pour faire des expériences virtuelles, pour tester des concepts de géométrie. Il y a des outils de travail personnel à la maison, des outils de travail collectif pour structurer la communauté d'apprentissage, pour que les profs, les élèves et les parents nouent d'autres formes de relations. Vous avez des espaces numériques de travail qui sont déployés dans les écoles. Ce n'est pas l'écran : ce sont des dizaines et des dizaines de produits. Globalement, c'est la réflexion que je voulais partager.

Pour l'instant, le numérique n'a pas bouleversé les manières d'enseigner. Pour l'instant le numérique est rentré dans l'Education nationale à la marge, comme la télévision dans les années 70. Nous avons rêvé d'une télévision qui allait démocratiser le savoir, donner à voir, donner à comprendre. Elle n'a pas tenu ses promesses du côté de l'Education nationale, en tout cas du côté de sa partie la plus structurante et disciplinaire de l'éducation. Tout cela pour des tas de bonnes raisons. Car une télévision demande un rendez-vous à une heure donnée et on ne peut pas placer tout un établissement scolaire devant l'écran. La télévision ne mesure pas qui est là, est-ce qu'il a appris, pas appris : ce n'est pas interactif. Le prof ne donne pas seulement à voir de l'image, il noue une forme de relation bien différente. Simplement donner de l'image, même avec un commentaire pertinent, cela ne suffit pas.

Il y a une autre raison qui nous interroge, nous les praticiens du numérique éducatif. Il serait important qu'on apprenne à penser le fait que l'éducation aujourd'hui, la pratique de l'éducation, je parle devant le Ministre et j'espère qu'il sera d'accord, c'est d'avoir une politique publique, avec un million de personnes, avec une organisation très précise, qui a été inventée dans des conditions historiques très précises, globalement à la fin du 19^{ème} siècle, globalement selon des modèles d'ordre tayloristes. On a divisé les matières avec un prof de maths, d'histoire, de géo, des moments : cela dure une heure, et des groupes : c'est la classe. On leur a assigné un programme officiel de travail. Cette organisation a évolué pendant un siècle avec ses outils. Aujourd'hui le manuel scolaire est parfaitement adapté à l'organisation, et l'organisation est parfaitement adaptée à cet outil. Tout le monde a le même programme qui s'incarne dans les manuels, il y a un degré de liberté dans les manuels, mais ils sont quand même contrôlés par le système. Tous ces outils qu'on a essayé de bricoler... Rendre l'enfant autonome, lui apprendre à travailler en équipe, évaluer un enfant pour trouver l'origine de sa lacune et le faire travailler ce qu'il a raté trois ans avant... Tous ces outils demanderaient, pour leur donner leur pleine efficacité, que l'on pense en même temps une autre organisation des pratiques d'éducation. Nous l'avons vécu dans tous les autres domaines des pratiques humaines qui ont été bouleversées par le numérique : la médecine, les journaux... En général quand il y a de nouveaux outils, on pense aussi à une nouvelle organisation, et il y a un gain de productivité. Je ne dirais pas cette expression devant une assemblée

d'enseignants. Aujourd'hui, l'Education nationale, qui a une politique très active pour la diffusion des nouvelles technologiques, qui a une population de la population française la plus familière d'Internet, avec les enseignants : ils sont les plus équipés à domicile, ils n'en n'ont pas peur, ils s'en servent, ils contribuent à Wikipédia... 5000 profs de maths ont fait une encyclopédie d'exercices de maths « Sesamath »... Pourtant, les pratiques d'enseignants sont les mêmes que ce que nous faisons il y a trente ans : dans une salle de classe, vous ne seriez pas dépayés.

Pour conclure, c'est le chantier des années qui viennent... Tôt ou tard on repensera les objectifs de l'école, ses méthodes et ses outils et on inventera des possibilités de jeu qui permettront d'utiliser ce que les outils numériques permettent d'apporter : de la personnalisation, de la re-médiation, du travail collectif, de l'autonomie dans la construction du savoir... Aujourd'hui, ce qui nous attend à court terme, c'est que les écrans, le numérique sont en train de prospérer à côté de l'éducation, notamment dans le soutien scolaire qui, comme je l'ai rappelé tout à l'heure, est en train de répondre à une angoisse, à une préoccupation croissante des familles. C'est un gros marché qui se structure et qui se professionnalise. Il commence à investir pour développer des outils de diagnostic de suivi, de re-médiation...

- A.Gintzburger : Et cela fait que certaines familles se sentent exclus du savoir... Il y a énormément d'enfants qui par choix de leurs parents n'ont pas accès aux cours particuliers et se sentent marginalisés.

- H. Verdier : J'entendais pendant la campagne présidentielle des réflexions sur le soutien scolaire pour les enfants, donner cinq heures de soutien scolaire pour les enfants. Car ce que l'on veut, c'est sauver les enfants... Les écrans vont transmettre de l'éducation à côté de l'Education nationale. Il y a le soutien scolaire. Il y a quelque chose qui est en train d'exploser depuis quelques années, c'est la formation en entreprise. Elle avait prospéré, elle avait coulé, et maintenant redémarre. Il y a aussi l'éducation informelle, les musées, le Palais de la découverte, les chaînes de télévision à vocation jeunesse... C'est aussi de l'éducation. Ce n'est pas parce que j'ai parlé du cœur régalien qu'est la politique de l'Education nationale, que la société française ne continue pas de s'éduquer de partout.

- A.Gintzburger : Merci. Avant de donner la parole à Monsieur le Ministre, peut-être y a-t-il des questions, sur ces trois interventions... Sur le rôle, la responsabilité, la culpabilité des programmeurs d'émissions jeunesse... Sur la manière dont les chaînes peuvent investir dans l'éducatif, s'investir... Et toutes ces questions sur le virtuel et ces écrans qui ne rentrent pas suffisamment à l'école... Avez-vous des questions ? Mademoiselle... Cette jeune femme qui a un passé de joueuse...

- Une auditrice dans la salle : Vous parliez d'éducation par le numérique, je pense que nous allons proposer quelque chose, enfin, un terrain d'expérimentation intéressant avec « Wakfu ». Ce sera de l'éducation informelle. Dans notre prochain jeu, on propose un jeu sans personnages non jouables. Nous allons mettre en place un système de gouverneurs, qui seront élus par les joueurs. Je pense que l'on pourra développer une certaine notion de civisme. Les joueurs auront un pouvoir total sur l'écosystème. Ce sera bien pour les sensibiliser à cela. Ils pourront détruire, ou protéger la faune et la flore. Ils seront dans un univers virtuel et verront ce qui pourrait se passer réellement dans le monde. Ils pourront voir un groupe en train d'exterminer une race. Ils verront que leur passivité aura des conséquences. Ce sera peut-être un moyen de leur faire prendre conscience de ce qui se passe réellement, et de les rendre plus proches des problématiques lointaines. La notion de civisme, c'est intéressant, ce système de gouverneur. C'est aux joueurs de

parler entre eux, de régler leurs problèmes. C'est une toute petite porte que nous ouvrons vers l'éducation par le numérique.

- A.Gintzburger : Une autre question... Madame ...

- Une auditrice dans la salle : Je suis venue écouter ce colloque en tant que publicitaire pour la marque Mattel. Finalement, votre intervention me pose beaucoup de questions, mais pour une autre casquette que j'ai, celle de l'enseignement à l'université. Vous disiez que le numérique n'avait pas tellement changé les pratiques d'enseignement. Moi, dans mon expérience, pour des gens plus âgés qui ont déjà le bac, j'ai vécu un vrai raz-de-marée. Il y a eu un vrai chamboulement car la révolution numérique dans l'enseignement est arrivée chez les étudiants. Elle m'a obligée à revoir ma pratique. Je ne peux plus, alors que je le pouvais il y a sept ans, je ne peux plus proposer des exercices d'application à des étudiants qui le font chez eux ou en groupes, qui sont des exercices de recherche d'identification d'information, des exercices qui étaient jusqu'à présent d'investigateurs. Je suis obligée de changer de point de vue et d'exercice, pour leur demander aujourd'hui de la gestion d'information, de l'organisation, de la problématisation. Ce sont des exigences différentes, et qui ont fait basculer la façon d'enseigner. Je voudrais que vous précisiez votre point de vue. Il y a peut-être des nuances sur lesquelles nous pouvons nous accorder. J'ai un étonnement par rapport à tout cela...

- H. Verdier : Il y a une énorme différence entre les 55 000 écoles primaires qui sont disséminées partout en France, et les universités. Tout se passe comme si, je ne sais pas si un inspecteur de l'éducation générale serait d'accord avec moi, l'éducation avait deux composantes : transmettre des savoirs, et il y a aussi une relation humaine. Dans la primo-éducation, on transmet d'abord l'attitude dans les rapports humains et un peu de savoir, et petit à petit, on transmet plus de savoir et plus beaucoup de comportement. Dans les universités, la donne est très différente. Cela se renouvelle, se bouleverse. Il y a trois facs de médecine en France où il n'y a plus de cours d'amphis, on dit : regardez le DVD du cours et venez voir le prof par petits groupes pour faire les TD. Vous avez donc raison. Vous avez en plus glissé quelque chose dans votre intervention que j'aurai du rajouter dans mon tableau. Les écrans ont un autre rôle sur l'éducation : ils la débordent. Ma grand-mère, pour elle, l'école a été le lieu le plus intéressant, le plus riche en médias de leur vie. On y voyait des peintures, des leçons de choses... Aujourd'hui, c'est un lieu relativement pauvre en stimulations, en images, en médias. Je ne conseille pas pour autant à l'école de foncer dans l'excitation médiatique. Mais elle doit penser son rôle en tant que lieu du recueillement alors qu'avant elle était le lieu de la stimulation.

- A.Gintzburger : Je propose maintenant à Monsieur le Ministre de nous rejoindre. Cela nous permettra de clore, avant quelques questions, cette journée de réflexion. Le virtuel à l'école ? On y vient ... Mais « peut mieux faire », c'est ça ?

Clôture du colloque « Enfants, écrans : qui dévore qui ? »

**par M. Xavier Darcos,
Ministre de l'Éducation Nationale**

- X. Darcos : Mesdames et messieurs, d'abord, je vous remercie de m'avoir invité. Je voulais remercier les responsables de la chaîne, et tous ceux qui ont contribué à ce colloque. Evidemment, c'est un peu artificiel d'arriver à la fin d'un colloque qu'on n'a pas entendu, et de surcroît d'essayer d'en tirer des conclusions. Je vous prie de m'excuser de cette situation, qui n'est pas très pédagogique. C'est très mal pour un ministre de l'Éducation nationale. Mais c'est aussi l'occasion de faire un petit tour d'horizon sur ces problèmes, qui sont très importants pour les éducateurs d'aujourd'hui et qui, à quelque niveau que ce soit, suscitent des débats : nous l'avons vu tout à l'heure, avec cette collègue universitaire, qui parlait de la recherche que les étudiants font aujourd'hui. J'étais moi-même il y a encore peu de temps professeur associé dans une université, nous étions surpris en lisant les thèses de voir qu'en prenant une phrase d'une thèse, on arrive à retrouver des pages entières de documents sur lesquels cette thèse avait été littéralement recopiée. C'est un nouveau dispositif de recherche qui fait qu'on peut faire du copier/coller partout. Revenons à la question posée ici. Je voudrais d'abord rappeler que si je suis invité ici, c'est aussi sur une invitation d'une amie, qui est Isabelle Juppé, qui nous avait sollicités, et je suis très heureux de la retrouver ici.

J'imagine que les approches ont été diverses. Il y a le point de vue des utilisateurs, des sociologues, des parents, des techniciens... Pour moi-même, la parole des techniciens est une parole que je dois aussi décrypter : elle est parfois pour moi un peu interactive. Ce que je constate, c'est que cette question, qui était relativement étroite il y a encore quatre ou cinq ans, qui était plutôt réservée à des spécialistes : quand vous parliez de tableau interactif, cela restait limité ; aujourd'hui elle est sur le devant de la scène, elle est largement débattue, elle est dans les magazines, dans les documents pédagogiques, dans les discussions mêmes que nous avons avec nos collègues. C'est devenu une traversée des chemins de toutes les questions scolaires. Donc il est bien légitime que votre chaîne se soit posé cette question.

Quelques remarques : d'abord ce que nous savons, en tout cas ce que nous croyons, nous éducateurs, c'est que la consommation télévisuelle est précoce, qu'elle est lourde, et qu'elle est passive. C'est l'impression que nous avons. Lorsque nous regardons les chiffres sur les tout petits-enfants, très tôt, entre 2 et 5 ans, nous sommes déjà dans des chiffres qui avoisinent 2 à 3 heures de télévision par jour, étant entendu que ces enfants dorment beaucoup, c'est donc une occupation très importante dans la journée. Ce qui nous frappe tous, mais je le répète, je ne suis pas un spécialiste, c'est qu'ils voient des choses, ils voient plutôt des choses qui leur sont destinées, des chaînes pour enfants, mais en même temps ils voient des choses où le virtuel et le réel se mélangent beaucoup. L'une des difficultés que nous avons continuellement, que nous retrouverons

peut-être dans ces propos, c'est ce départ, ce partage entre le réel et le virtuel, que nous allons retrouver de manière obsédante au fur et à mesure que les enfants grandissent. C'est sans aucun doute de nature, pour les collégiens et notamment qui sont dans les collèges difficiles, à profondément perturber le rapport au savoir. Car zappant, indifféremment, ils ne savent plus très bien, en circulant dans ces images, si c'est du vrai ou si c'est du faux, si c'est de l'invention, de l'actualité, de la reconstitution, du live ou pas... Cette confusion par rapport à la vérité, par rapport au vrai, est évidemment le contraire de l'acte pédagogique, qui lui espère toujours être dans le vrai. Dès lors, la télévision est un peu comme l'imagination chez Pascal, elle est d'autant plus fautive qu'elle ne l'est pas toujours, elle est d'autant plus dangereuse qu'elle est souvent vraie. Le décryptage, le partage entre le virtuel et le réel, est une question que se posent tous nos collègues, en particulier au collège.

Revenons aux petits-enfants. Fréquentation rapide, fréquentation lourde, fréquentation passive... Est-ce que c'est un danger ? Comment faut-il faire ? Quelle attitude devons-nous avoir pour les plus petits ? On imagine généralement que vis-à-vis de cette question, il y a toujours deux approches : une approche morale et traditionnelle, qui dit que ce serait mieux que ces enfants soient dans une relation interpersonnelle avec leurs parents ou avec d'autres, plutôt qu'être posés devant la télé. C'est vrai aussi, et c'est souvent dit par les parents qui sont eux-mêmes des consommateurs effrénés de télévision : il y a un double langage des adultes vis-à-vis de cela que les enfants décryptent très rapidement. Et puis il y a un autre langage, qui me paraît le plus réaliste, qui consiste à dire : oui, c'est comme ça. Il faut donc très tôt que ce qui pourrait être un inconvénient ou un danger devienne tout au contraire un des moyens de la culture, un des moyens de l'apprentissage. Il faut sans aucun doute accompagner, dès les tout premiers mois, dès que l'enfant est devant ces outils, il faut l'accompagner pour en être maître, pour le regarder, pour le décrypter. Au fond, en rappelant ces deux approches traditionnelles, on voit que la problématique n'est pas si différente pour les tout-petits, qu'elle ne l'est pour les adultes ou les jeunes adultes. Dans les deux cas, l'école, et si je puis dire l'école avec un grand E, a toujours été dans une situation ambiguë, une situation de dénonciation vis-à-vis des médias : c'est abrutissant, c'est idiot, c'est la Star Ac' et tout ce que l'on voudra... Et puis il y a une autre attitude qui consiste à dire, en même temps, c'est là, il faut qu'on travaille avec. Ce double jeu est absolument constant.

Deuxième remarque, la télévision n'est plus la télévision. Ce que nous constatons, y compris dans nos études statistiques, c'est qu'on disait autrefois qu'un adolescent de 14 ou 15 ans passait quatre heures et demie devant la télévision, encore le faisait-il en zappant de manière indifférenciée, en regardant tout et n'importe quoi. Aujourd'hui, ce chiffre est moins vrai : il passe moins de temps devant la télévision, parce que ce temps est concurrencé par l'ordinateur. Donc il y a un usage nouveau, une relation nouvelle. Lorsqu'on va un peu plus loin que l'adolescence, chez les jeunes adultes, on découvre qu'ils sont assez tôt utilisateurs de blogs, etc... J'ai récemment déjeuné avec le directeur de Skyrock, il me parlait du nombre de blogs qui s'ouvrent et se ferment tous les jours : le chiffre est proprement effrayant, je l'ai oublié, mais il était énorme ; j'avais peine à le croire. Ils sont utilisateurs, avec leur orthographe d'ailleurs, leur culture, leur rapport au réel, peu importe, mais il y a des usages nouveaux. Ces usages nouveaux, ce sont aussi des consoles de jeux, des ordinateurs, des sites pour multimédia, des téléphones portables qui sont finalement des terminaux de tout ce qu'on voudra. Dans quelques mois, nous savons tous qu'avec les i-phone, chaque personne sera un terminal d'Internet : il pourra avoir des films, des informations, communiquer, faire de la photo...

Il n'est pas invraisemblable de croire que ce sera le cas de beaucoup de nos élèves. Lorsqu'on voit le nombre d'élèves qui ont déjà un téléphone portable, qui fait photo, qui permet d'ailleurs de photographier de la violence urbaine comme ils le font, comme vous le savez, dans ce qu'ils appellent curieusement le « happy slapping », qui n'a rien de « happy » mais qui est un « slapping », nous voyons très bien que tous ces outils seront très vite dans les mains de nos jeunes. Nous aurons des usages nouveaux, vis-à-vis desquels nous ne pourrons pas faire comme si l'école de l'ardoise et de la craie et des blouses grises était la seule réponse possible. Nous ne pourrons pas dire cela.

De même, non seulement il y a des outils nouveaux et des usages nouveaux, mais il y a du coup une consommation nouvelle : les pratiques changent. Les pratiques changent de telle manière qu'il y a concurrence par rapport à la culture scolaire. L'une des raisons pour lesquelles, en particulier, nous avons beaucoup de mal à défendre la culture scolaire classique, dans le domaine de l'écriture, dans le domaine de la lecture, du texte bien formé, de la copie qu'on rend bien propre, ce n'est pas seulement parce que les élèves sont devenus subitement les ennemis de l'orthographe et de l'écriture, c'est que dans la vie courante, plus personne ne se sert de cela. Les adultes qui demandent aux élèves d'écrire et de bien écrire, on constatera qu'eux-mêmes ont très peu l'occasion d'écrire. Nous sommes dans une société qui fait des prescriptions à l'école, dont elle se dispense elle-même : ponctualité, orthographe, écriture, lecture de beaux textes, savoirs inutiles... Donc, cette prescription qu'on a sur l'école, et que l'école elle-même a, elle est concurrencée par ces nouveaux dispositifs. Nous tous, lorsque nous envoyons un message ou un SMS, nous utilisons une orthographe rapide, simplifiée, voire phonétique. Nous ne nous rendons pas compte que pour autant nous demandons à nos enfants d'écrire suivant une orthographe classique. Il y a donc en effet concurrence, double langage dans une certaine mesure. L'école, elle est encore dans une sorte de rôle de réaction, de réactivité, peut-être même réactionnaire diraient certains, nécessaire dans certaine mesure, d'éviter que le poids didactique de ces outils ne pèse trop au point de venir concurrencer ce qui est son idéologie, ce qui est son espérance de communication.

J'ajoute à cela que beaucoup d'éducateurs trouvent non seulement que ces outils sont des concurrents par rapport aux savoirs scolaires, et dans une certaine mesure des ennemis des savoirs scolaires, mais aussi que la consommation de jeux vidéo, la navigation sur Internet, démultiplient des risques de surconsommation, d'énerverment, de violence, de pornographie, et il n'est pas niable que dans l'utilisation d'Internet comme capteur d'images, ce que nous savons, c'est qu'il y a en effet quelque chose d'un peu brutal dans ce dispositif. Nous ne devons pas sous-estimer, comme éducateurs, les risques qui y sont attachés. Nous avons très souvent, nous avons beaucoup de signalements d'incidents dans les établissements, qui sont liés à leur source par une étymologie compliquée, qui sont liés tout de même à l'utilisation de l'Internet. Des jeunes qui récupèrent des images sur leur portable et qui les montrent, le « happy slapping » dont je parlais tout à l'heure, l'utilisation d'images brutales, de jeux vidéo échangés, de dispositifs de cet ordre qui sont dangereux pour les plus faibles de nos élèves, les plus désarmés.

Enfin, troisième concurrence : on n'a pas besoin d'aller à l'école pour savoir. Quel n'a pas été mon étonnement... Je réponds à Monsieur Verdier qui disait qu'il n'était pas certain que la mise en place de dispositifs d'accompagnement éducatif en fin de journée au collège, empêche le consumérisme des parents, si j'ai bien compris : j'espère qu'il a tort ! Quelle n'a pas été ma surprise de voir que lorsque nous mettons en place des

dispositifs d'accompagnement éducatif, non seulement cela marche très bien, tout le monde le prend, mais il y a même des professeurs qui vont encore plus vite et disent : moi je vais le faire, mais je reste à la maison, je suis derrière mon ordinateur, et j'attends que vous m'appeliez. Il fait une sorte de service à domicile, payé par l'Etat en l'occurrence, pour que les élèves qui ont des difficultés appellent. Cela marche très bien. J'étais un petit peu inquiet, parce qu'à mon avis, cela va marcher si bien, qu'il y a à craindre, ou à souhaiter je ne sais pas, que dans quelques années, nous payions des professeurs pour rester chez eux, pour être en quelque sorte des aiguilleurs de savoir par rapport à une demande qui sera extérieure. Je voulais rappeler ces rapports dialectiques tissés entre l'école et ces outils. Cela a toujours été le cas. Quand j'étais plus jeune, la télévision était en un instrument rudimentaire, mais on entendait des gens dire la même chose : c'était la nuit du savoir, c'était un outil décérébrant... Bref, c'était un outil dangereux. Il n'y a rien de nouveau, sinon qu'au fur et à mesure que le temps passe, la dialectique, la complexité du problème se pose de manière de plus en plus grande.

Alors, ceci étant dit, qu'est-ce que je peux proposer, comme ministre ? À dire vrai, je suis sans trop d'illusion, parce que j'ai appris un certain nombre de choses dans la vie, mais notamment qu'il n'y a aucune loi morale qui empêche des techniques de se développer. La technique sera toujours plus forte que la prescription éthique, morale, politique, que l'on pourra exercer sur elle pour essayer de la freiner. Depuis les arbalètes excommuniées, nous le savons. Nous ferons ce que nous pourrons, mais nous n'encadrerons pas de manière définitive le dispositif. Qu'est-ce qu'il faut que nous fassions ? D'abord il faut que les concepteurs, les producteurs, les diffuseurs d'images, en l'occurrence Gulli par exemple, s'associent avec nous pour faire en sorte que les contenus promeuvent la réflexion, la créativité. En souhaitant cela, je ne fais qu'enfoncer les portes ouvertes, parce qu'il me semble, et il nous semble, à moi et à mon épouse qui avons un petit garçon de 7 ans qui est fort utilisateur de télévision, que ce que l'on voit est plutôt intelligemment fait, plutôt stimulant, plutôt créatif. J'ai l'impression que ce que l'on voit à la télévision, selon les âges, je ne passe pas régulièrement mon temps devant les chaînes destinées aux petits enfants, mais l'impression que j'ai en les regardant, c'est que cela va dans le sens de la découverte, c'est plutôt stimulant. Des thématiques qui sont des thématiques pour adultes apparaissent très tôt dans les préoccupations des tout petits : les problématiques d'environnement, de l'eau, du respect d'autrui, de la citoyenneté, qui traversent comme ça ces jeux ou ces exercices.

La deuxième chose que nous devons faire, c'est ce que veut faire l'école, d'ailleurs : c'est une de ses ambitions, c'est faire en sorte que les enfants fassent un usage vertueux de ces outils. Ils doivent apprendre à regarder, à analyser, à comprendre, à maîtriser les outils dont ils disposent. Voilà pourquoi nous encourageons beaucoup, j'ai ici une collaboratrice qui nous aide dans ce travail, nous encouragerons beaucoup dans les années qui viennent la mise à disposition dans les établissements du premier degré de moyens interactifs, en particulier de tableaux interactifs, qui permettent d'habituer les élèves à réagir par rapport à un écran, qui est lui-même informé par le maître, qui contient une banque de données très lourde, et qui habitue à cet usage vertueux d'une relation avec l'écran qui soit une relation de savoir. De même nous voulons encourager les visioconférences, pour l'apprentissage précoce des langues vivantes. Là aussi, se retrouver avec un interlocuteur natif, à distance, discuter avec lui, le faire par des systèmes de réponses vrai ou faux, faire une sorte de dialogue qui repose sur une formation objective, cela réconcilie ces outils et l'enseignement.

Evidemment, il faut aussi que nos partenaires, les professionnels, vous, je ne sais pas qui est dans la salle mais il doit y avoir beaucoup de professionnels, je pense qu'il faut que nous ayons une capacité à former nos propres maîtres aux médias. Nous le faisons déjà avec le CLEMI, que tout le monde doit connaître ici, nous avons un certain nombre d'actions dans ce domaine. J'ai signé une convention, il y a quelques années, quand j'étais ministre délégué à l'enseignement scolaire, avec France 5, qui contribue à promouvoir une relation exigeante entre les images et l'école. Bref, il faut que ces instruments nouveaux, les maîtres se les approprient très tôt, et qu'ils ne soient pas dépassés par la technologie nouvelle de leurs propres élèves. Car beaucoup de nos maîtres, ceux qui sont en milieu de carrière, nous disent que leurs élèves en savent plus qu'eux sur ces outils. Comment organiser un rapport pédagogique, de maître à élève, avec ces outils, si les élèves ont une meilleure maîtrise de l'outil que le professeur lui-même ? Cela complique les choses. Je rappelle que 80% de nos élèves ont un ordinateur à la maison : au point même qu'on se posait la question de savoir s'il ne vaut mieux pas aider à aller à 100%, pour nous écoles, pour qu'on puisse s'en servir carrément ! Par exemple, avoir une base de données, un peu comme Wikipédia, qui est une sorte d'auto-construction collective, mais que nous ayons une base de données dans laquelle nous mettrions le matériel didactique à disposition des parents. Mais cela supposerait, pour que les choses soient justes et équitables, qu'il faudrait que 100% des familles soient équipées. C'est une question que nous nous posons.

Il faut donc former non plus seulement nos maîtres, mais accompagner nos jeunes, il faut les obliger à se former. Voilà pourquoi, peut-être l'avez-vous évoqué dans le colloque, je m'excuse encore de méconnaître ce que vous avez dit aujourd'hui, mais nous avons décidé de créer ce qu'on appelle le B2i, le brevet informatique et Internet, qui est une compétence qu'un élève sur trois déjà obtient aujourd'hui, avant d'entrer au collège. Et surtout installer ce B2i, cette fois-ci au collège, comme élément obligatoire d'obtention du brevet. Tous les élèves, pour obtenir le brevet, seront obligés de connaître au moins comment fonctionne, fondamentalement, l'ensemble des technologies de la communication et de l'information.

Enfin, nous allons, comme je l'ai dit tout à l'heure, commencer à faire entrer les outils nouveaux, comme par exemple la visioconférence. Enfin, nous anticipons, à l'occasion d'un « marronnier » de la rentrée, qui est le poids du cartable, nous avons profité de l'occasion pour dire enfin des choses utiles à ce sujet, je crois : il faut que les livres soient plus légers, mais il faut surtout se préparer à l'idée que la meilleure façon d'alléger les cartables, c'est d'avoir dans son cartable des i-books, c'est-à-dire des documents qui permettent de contenir trente ou quarante livres. Ce sera un matériel beaucoup plus léger. On pourrait avoir un CD-ROM qui reproduira le livre lui-même. Bref, il faut aller vers ces outils-là, et nous commençons à anticiper pour ne pas être complètement dépassés si les choses s'accéléraient. Nous allons faire dès la rentrée prochaine un certain nombre d'acquisitions d'équipements à titre expérimental. Sur ces dispositifs, sur les tableaux interactifs, nous faisons une expérimentation assez lourde dès le mois de janvier 2008, pour voir comment cela fonctionne dans un certain nombre d'écoles. Sur les visioconférences, nous créons vingt sites en janvier prochain, et nous voulons porter ce dispositif à mille l'année suivante. Et sur les i-books, nous allons aussi faire un certain nombre d'expériences, de sorte qu'on va au moins mettre le pied à l'étrier, et voir si tout cela fonctionne. Si cela fonctionne, on se donnera les moyens d'équiper toutes nos écoles.

Je n'ai certainement pas dit des choses nouvelles, surtout devant des spécialistes, je vous prie de m'excuser d'avoir été le bétotien qui vient amener ses remarques de pion en fin de réunion, mais je voulais que vous soyez persuadés à quel point le ministère de l'Éducation nationale est soucieux de deux manières vis-à-vis de ces questions : la manière classique, cette relation complexe entre savoir scolaire et outils modernes ; et la manière plus active, plus pro-active, qui est : équipons-nous, formons-nous, accompagnons, sachons, maîtrisons, formons, de sorte que cette inévitable évolution technologique se fasse dans l'intérêt de tous, et en particulier de ceux qui en ont le plus besoin, qui sont les moins accompagnés culturellement dans leur famille, les moins aptes à se mouvoir dans le monde de la culture et du savoir, ceux qui sont dans des situations les plus difficiles socialement. Car l'une des souffrances de l'école reste fondamentalement qu'elle est strictement incapable actuellement, en particulier dans le premier degré, de rompre avec l'étiologie sociale, avec le déterminisme familial : c'est évidemment une souffrance pour l'école. Je vous remercie.

- Emmanuelle Guilbart : Merci, Monsieur le ministre, pour votre intervention, à la fois complète et très pragmatique. Loin de moi l'idée de conclure cette journée qui a été très riche, juste quelques petits messages qui m'ont interpellée plus personnellement : la responsabilité de l'éditeur, la pédagogie des parents qui sont souvent un petit peu largués sur certains sujets, et aussi ce besoin d'information qui est ressorti dans la salle, de guides de cette offre pléthorique, entre les offres plus ou moins adaptées, selon quel âge, etc...

Merci à tous pour votre participation. L'évolution des équipements et des usages va continuer. Nous nous dirigeons vers un deuxième colloque, l'année prochaine, pour suivre ce qui se passe. Merci à tous. Sur l'étude, dont les premiers résultats vous ont été présentés ce matin, elle sera totalement disponible en janvier. Pour ceux que ça intéresse, n'hésitez pas à nous contacter. Merci à tous, merci à vous Monsieur le ministre.