

Télévision : alertez les

Jacques Brodeur, enseignant à la retraite québécois, se mobilise depuis plus de vingt ans pour éduquer les enfants aux médias et prévenir la violence. Avec des écoles françaises et canadiennes, il met en place des défis Dix Jours sans Ecran. L'occasion de réfléchir à la place qu'occupe la télévision dans nos vies.

TéléObs. – Comment est né votre engagement ?

Jacques Brodeur. – J'ai grandi à Sorel, une ville du Québec où la bagarre et l'alcool étaient deux valeurs suprêmes. Turbulent, hyperactif, il m'est souvent arrivé, après la classe, de rentrer en courant chez moi avec des gars à mes trousses. Je suis devenu champion du 100 mètres et joueur de football américain. J'ai entamé une carrière de professeur d'éducation physique au moment de la révolution tranquille, [les années 1960, NDLR] quand le clergé était invité à quitter les écoles et qu'une nouvelle génération d'enseignants voulait des élèves heureux et créatifs. L'étincelle est survenue en 1986, décrétée l'Année internationale de la Paix par l'ONU. Pour édifier un monument en faveur de la paix, nous avons demandé aux enfants de nous donner leurs jouets de guerre et avons découvert que les plus nombreux portaient le nom de deux dessins animés : GI Joe et Transformers. La publicité à destination des enfants étant interdite au Québec depuis 1980, Hasbro, la société qui les produisait, payait les chaînes pour diffuser ses programmes, ce qui avait multiplié par six les ventes entre 1980 et 1986. Ces émissions étaient extrêmement violentes, avec plus de 80 agressions par heure. La société a utilisé le même stratagème en 1989 pour vendre des Tortues Ninja et, en 1993, des Power Rangers, avec des programmes diffusés dans toute l'Amérique et en Europe. Tout en poursuivant mon activité d'enseignant, j'ai commencé alors à donner des conférences sur la façon dont la violence est transmise aux enfants : on leur propose des héros qui ne savent résoudre les problèmes que par les coups et les combats. Actuellement, les programmes qui leur sont destinés comportent 4 à 10 fois plus d'actes violents que ceux pour adultes. C'est ce que les scénaristes ont trouvé de plus efficace pour émouvoir les enfants, les garder assis là, inquiets, jusqu'à la fin de l'émission et les faire revenir avec tou-



Jacques Brodeur : « Actuellement, les programmes qui sont destinés aux enfants comportent 4 à 10 fois plus d'actes violents que ceux pour adultes. »

jours le message : « Cette fois le héros a gagné, mais demain ? »

Quelles sont les conséquences de ces programmes sur un jeune public ? – Il existe des milliers d'études sur les effets des écrans. Aucune n'a pu démontrer une catharsis ni le moindre effet thérapeutique calmant. En revanche, on sait que 10 à 15 % des enfants vont imiter ce qu'ils voient. Certaines personnes me disent : « Seulement 15 % ? » Moi, je ne trouve pas rassurant que 15 % des gens aient envie de vous loger une balle dans la tête... L'effet le plus nocif en est la désensibilisation qui touche 100 % des téléspectateurs. Lorsqu'on expose un être humain à des scènes violentes, même si la morale est louable (le héros porte secours aux victimes et punit les méchants), le pouvoir d'empathie envers une personne qui souffre diminue. Par ailleurs, en psychologie, nous savons qu'un enfant ne commence à distinguer fiction et réalité qu'à partir de 7 ans. Ce processus est supposé être achevé à 13 ans, mais je constate que beaucoup continuent de ne pas faire la distinction après cet âge.

Vous mettez également en cause les jeux vidéo. – Seulement les jeux de type FPS (First Person shooter) où l'on gagne des points à tuer des monstres, des animaux, des bandits, des citoyens ou des policiers. Les enfants et les adolescents ne sont pas seulement témoins, ils peuvent réagir. Le jeu le plus populaire au Québec, GTA (Grand Theft Auto) (1), rend fiers de leurs actes des jeunes qui commettent des meurtres. Il relie dans leur cerveau des régions qui provoquent des sentiments qui devraient être hermétiquement séparés : faire souffrir (ou assister à la souffrance) et en ressentir du plaisir. On me dit : « Mon fils joue fréquemment et ne ferait pas de mal à une mouche. » Je ne prétends pas que tous les joueurs vont devenir criminels. Mais ils sont désensibilisés, leur capacité à ressentir de la compassion pour quelqu'un qui souffre se réduit. Chez l'agresseur, cela diminue la capacité à éprouver du remords pour les actes commis. Le lieutenant-colonel David Grossman, un psychologue qui a travaillé pendant vingt ans pour l'armée des Etats-Unis, explique qu'avec le jeu Doom, vendu dans le commerce, la pro-

enfants !

portion des jeunes recrues qui n'hésitent pas à tuer passe de 50 % à 90 %.

Qu'est-ce qui a permis aux écrans de prendre tant de place dans nos vies ? – Plusieurs phénomènes se sont combinés. Les parents consacrent de moins en moins de temps à leurs enfants. Des chercheurs de l'université du Michigan ont montré que les conversations familiales sont passées en moyenne d'une heure douze par semaine à trente-quatre minutes en 1997. Les parents tentent de compenser leur absence par des avantages matériels (jouets, vêtements, téléphones, voyages...). Je ne consacre pas mon énergie à condamner des parents qui travaillent de plus en plus, mais à leur dire de ne pas laisser leurs enfants entre les mains d'experts en marketing qui utilisent les dernières connaissances en psychologie pour capter leur attention et les retenir prisonniers. Les médias obéissent à l'impératif de l'Audimat pour obtenir les budgets publicitaires à destination des moins de 13 ans, qui sont passés aux Etats-Unis de 100 millions de dollars en 1980 à 17 milliards en 2007 !

Comment est née l'idée du défi Dix Jours sans Ecran ? – Thomas Robinson, un professeur de médecine de l'université de Stanford, a élaboré le programme Smart (Student Media Awareness to Reduce Television) qu'il a mis en place en 1998 dans une école de San Jose en Californie. Après une préparation, les élèves étaient invités à éteindre les écrans pendant dix jours, puis à ne pas dépasser sept heures hebdomadaires. Robinson a constaté, après dix-huit semaines, une réduction de la violence physique de 40 %, de la violence verbale de 50 %, avec aussi des résultats significatifs sur le surpoids et

la demande de produits suscitée par la publicité. Dans une première école en avril 2003, puis dans une dizaine d'autres à la rentrée, j'ai lancé une opération similaire, présentée comme un jeu, un match ludique et sans compétition où l'on marque des points pour chaque temps passé sans écran. Des exercices préparatoires (s'exprimer sur les écrans et ses émotions, développer l'esprit critique et son empathie) sensibilisent parents et enfants en amont. Au moins 80 % des élèves y participent (personne n'y est contraint) et la moitié garde les écrans totalement éteints pendant les dix jours du défi. Depuis, ces taux se sont améliorés. Plus d'une centaine d'écoles au Québec ont organisé ce défi, une dizaine en France, comme l'école Ziegelwasser, à Strasbourg, en mai 2008 ou récemment l'école Saint-Exupéry à Herblay (95). Une évaluation, menée deux semaines après auprès des enseignants, des enfants et des parents, montre une amélioration de l'humeur des enfants, une meilleure concentration, la diminution des paroles blessantes à l'école mais aussi à la maison. Les résultats persistent encore une année après, mais nous ne savons pas pour combien de temps. Ce défi n'est ni une censure, ni un projet angélique. Il ne s'agit pas de façonner des enfants qui auraient peur de la télévision, mais de les aider à décoder les stratégies destinées à retenir leur attention, les désensibiliser et leur faire désirer des marques, à aiguïser leur raisonnement critique pour devenir maîtres des écrans.

■ **Corinne Renou-Nativel**

(1) Plus de 100 millions d'exemplaires ont été vendus dans le monde (ce qui ne prend pas en compte les versions piratées et en ligne).

Veillée d'armes

L'Irlande accueille l'équipe de France à Dublin pour le match retour des rencontres préparatoires à la Coupe du Monde.

SAMEDI, À 18H00 - France 2

Test match de rugby : Irlande/France.

Dernière escale avant la Nouvelle-Zélande. L'Irlande accueille l'équipe de France à Dublin, dans l'enceinte de l'Aviva Stadium, pour le match retour de ces rencontres préparatoires à la Coupe du Monde. Avec un objectif commun aux deux groupes : s'engager sans se blesser. Et, pour certains, gagner sa place.



A Marcoussis, l'équipe de France avant son départ pour l'Irlande, dernière escale avant la Nouvelle-Zélande.

Pour la deuxième fois de son histoire, la Coupe du Monde de Rugby se déroule en Nouvelle-Zélande. La première édition, en 1987, y avait déjà élu domicile et les rugbymen au maillot noir avaient alors soulevé la coupe Webb Ellis pour la première et dernière fois. Les grands favoris de cette septième édition seront donc, sans conteste, les All Blacks. C'est à l'Eden Park d'Auckland que débutera, le 9 septembre, la compétition, avec Nouvelle-Zélande/Tonga. La finale s'y déroulera le 23 octobre. Une enceinte où les Blacks n'ont jamais été vaincus depuis 1994 quand le XV de France, mené par Philippe Saint-André, y remporta une victoire historique avec, dans les der-

nières secondes, un essai de 80 mètres – qualifié alors d'essai du siècle ou d'essai du bout du monde. Est-ce bon signe pour les Bleus ? Pour en avoir une petite idée, il faudra attendre le match de poule face aux Blacks, le 24 septembre, toujours à Auckland. Sur quelle chaîne regarder la compétition ? TF1 diffusera, en direct et en exclusivité, 20 rencontres, avec les grandes affiches des matchs de poule dont trois du XV de France et deux quarts de finale

(ceux concernant les équipes issues du groupe A, celui du XV de France). A partir des demi-finales, la chaîne diffusera en exclusivité l'intégralité des rencontres : demi-finales, match pour la troisième place et finale.

France Télévisions et Canal+ diffuseront 28 matchs en direct et en exclusivité, dont un match du XV de France en phase de poule (France/Tonga le samedi 1^{er} octobre) et deux quarts de finale. Toutes les rencontres diffusées sur France Télévisions seront disponibles en simultané sur internet (sport.francetv.fr) et accessibles en télévision de rattrapage, en version intégrale (notamment sur pluzz.fr). Vivement la rentrée !

■ **Véronique Macon**