

# Serge Tisseron : l'impact des images sur les jeunes

Extraits d'une conférence donnée le 20 janvier 2005 au Landeron (NE)

## Se poser des questions

*"Pour l'enfant, l'introduction précoce aux images ne confère pas une distance plus grande."*

*"Les questions des enfants ont besoin d'être légitimées par la parole des adultes. L'enfant qui se pose de bonnes questions qui ne sont pas prises en compte, il les perd en chemin. Il pense que les adultes ne se les posent pas et qu'elles n'ont pas de valeur."*

*"Les enfants de milieux défavorisés ont d'autant plus besoin d'un **accompagnement aux images**. Accompagnement réciproque : les enfants ont beaucoup à nous apprendre, à nous les adultes, sur leur rapport aux images."*

## Les interdits posés par les adultes

*"L'influence des copains est déterminante dans le choix des images et des jeux vidéo."*

*"N'attendez pas des enfants qu'ils reconnaissent le bien-fondé des limites et des interdits posés ! Dire non à un parent, ce n'est pas avoir un jugement personnel, c'est prendre le contre-pied de l'adulte. Jusqu'à 10-12 ans, l'enfant cherche à être intégré dans sa famille. Ensuite, l'adolescent change. Il prépare sa sortie de la famille. Or on ne peut pas quitter une famille dans laquelle on se sent bien. Les enfants ne reconnaîtront jamais l'influence des parents. C'est plus tard qu'ils diront que les interdits étaient utiles..."*

*"Les enfants prennent leurs modèles partout, donc aussi sur les écrans. S'il y a peu de repères dans son milieu social, l'enfant prendra plus volontiers ses valeurs sur les écrans. Les enfants qui regardent le plus la TV sont ceux dont les parents la regardent aussi beaucoup : l'élément déterminant, c'est ce que les parents font et pas ce qu'ils disent !"*

*"Un enfant agressé, humilié et insulté dans sa famille rêvera de vengeance en regardant certaines images."*

## Les images toxiques

Les **images d'actualité surdramatisées** par le montage ou par l'ajout d'une bande-son stressante (effets de souffle, rythmes cardiaques, effets sonores). *"Ces images ne permettent pas de se "refaire son cinéma", l'imagination est bloquée".*

Les **images de criminels pervers** qui torturent pour le plaisir (comme dans "Reservoir Dogs" de Quentin Tarantino).

Les **images qui marquent la confusion des genres** (par exemple : souffrir et rigoler, comme dans "Jackass"). *"La confusion entraîne une insécurité psychique. Les tout-petits ne savent souvent pas à quoi rapporter ce qu'ils voient. Du coup, les parents doivent avoir des repères sûrs. Il faut expliquer aux enfants que le monde des images est plein de portes. Il convient d'abord d'apprendre aux petits à repérer les programmes et les portes".*

Les **images de pantalonnades politiques** (exemple : les invités sur des plateaux d'émissions de divertissement amenés à répondre à des questions graveleuses ou sans intérêt). *"Elles sèment la confusion et induisent une perte de confiance dans les repères symboliques".*

La **télé-réalité** : la confusion des genres y est souvent totale, avec une scénarisation quasiment impossible à déceler.

## Les recettes des jeunes pour se débrouiller face aux images

### 1) Ne plus chercher à savoir ce qui relève du documentaire ou de la fiction.

"Jackass" ou "Dirty Sanchez" font partie de ces **spectacles indécidables**, fascinants pour les adolescents de la génération du "risque zéro". L'idée de menacer sa propre santé, c'est une façon de faire sa crise adolescente."

### 2) Chercher à savoir comment les images ont été faites

"Les jeunes réclament des "making of". Malheureusement, la plupart sont très mal faits, car motivés par des visées commerciales. Ils n'ont en général pas de vertu pédagogique. Il faudrait réaliser davantage de "making" of et intégrer ces "making of" dans les émissions elles-mêmes "

### 3) Utiliser les images pour se créer de nouveaux rituels

"Le rituel des règles est marquant pour les filles. Les garçons, eux, se poseront toujours la question de savoir s'ils sont déjà grands ou encore petits. Ils s'inventent donc des rituels. Le fait de rechercher des films interdits aux mineurs en est un. Il y a de nouveaux rituels de séduction : les garçons respectent davantage les filles qui jouent à certains jeux vidéo."

### 4) User de pseudos sur internet pour s'avancer masqué

"Ce qu'on voit de plus en plus sur les écrans, c'est sa propre pomme ! Quantité de jeunes mettent des photos personnelles sur internet en attendant des commentaires et des réactions.

Il n'est pas inutile d'apprendre aux petits à utiliser un avatar pour résoudre deux problèmes :

- ce mode de faire permet de réinventer la pudeur
- l'usage d'un pseudonyme permet d'introduire une progressivité de la rencontre"

## Conseils aux adultes

"Ne jamais prendre ses repas devant la TV

Ne pas hésiter, en tant qu'adulte, à avouer que la vision de certaines images nous est pénible. Préparer à l'idée que le pire existe et que cela nous malmène assez.

Regarder au moins une partie des programmes favoris des enfants ou des adolescents.

Se souvenir que les enfants et les adultes n'ont pas la même distance au même moment : ce qui angoisse les enfants n'est pas ce qui angoisse les adultes."

## Eduquer aux images en milieu scolaire (avantages et limites)

"Le grand avantage est de toucher tous les enfants. Malheureusement une bonne partie des enseignants n'ont aucune sensibilisation à ce domaine, encore moins une formation. Pourtant, il est important de parler du tsunami ou du 11 septembre.

Tous les enfants ne parlent pas des images qui les perturbent. Ceux qui ne disent rien ont aussi besoin d'être aidés. Voilà pourquoi il est utile de recourir à la photo, au dessin ou à la vidéo. **Certains enfants sont plus performants à fabriquer des images qu'à s'exprimer à leur sujet.** Certains ont d'abord besoin de passer par le jeu corporel (une forte proportion parmi les 11-13 ans !).

L'idéal serait de créer des activités de jeux de rôles autour des images, le matin entre 8h et 9h, avec des éducateurs extérieurs à l'institution scolaire, mais sans casser la fonction symbolique habituelle"

## L'accompagnement aux images se fonde sur TROIS POLES :

- **En parler (en gardant à l'esprit que le langage ne dénoue pas tout)**
- **En faire**
- **Organiser des jeux de rôles (pour lever des obstacles émotionnels).**