

Internet et autres médias en relation avec la santé des jeunes Quel est le rôle des enseignants ?

Pierre Favre

1. S'entendre sur les mots

Il y a quinze ou vingt ans, les moyens de communication se résumaient au téléphone, à la radio et à la télévision ; ils se complétaient par d'éventuelles séances de cinéma et la lecture de revues et journaux. A l'école, les calculatrices avaient trouvé leur place, leur usage se complétant par un accès à l'ordinateur, qui, dans les premiers temps, était assez limité. Actuellement, non seulement l'ordinateur s'est généralisé, mais il permet, à travers *Internet*, d'accéder aux *autres médias*, que ce soit la télévision ou les journaux. Complété par le téléphone mobile (*natel* en Suisse), il autorise une communication facilitée incluant des messages écrits aussi bien que des images. On assiste ainsi à une intrication des médias qui suit le progrès technologique. Tous n'en sont pas conscients aussi bien parmi les parents et que chez les enseignants, alors que les *jeunes* (à comprendre comme les enfants et les adolescents) y sont plongés très vite. Une première tâche pour les enseignants compétents est donc d'informer leurs collègues et les parents qu'ils rencontrent de l'évolution de la situation. Enfin, la *santé* n'est pas à interpréter comme un euphémisme pour dire « maladie ». Si les dangers de ces nouveaux moyens ne doivent pas être dissimulés, il faut aussi souligner leur apport pour le maintien d'une bonne santé mentale et physique.

2. Faire face à un écran

Avant d'accéder aux contenus véhiculés par les divers médias, il convient de s'arrêter brièvement au contact physique du jeune avec la machine. La télévision avait déjà suscité une réflexion sur ce sujet ; la distance du sujet à l'écran (fonction de la taille de ce dernier) était évoquée, de même qu'une éventuelle correction visuelle. Le scintillement des télévisions de l'époque avait été observé et associé à une fatigue plus rapide du spectateur. Enfin, être assis bien en face et la colonne vertébrale droite paraissent des recommandations judicieuses.

Si les conseils concernant la TV ne sont pas effacés¹, il faut les actualiser pour l'ordinateur, dont l'usage scolaire peut tenir lieu d'exemple. En dehors des premiers contacts que l'enfant aura probablement eus dans le milieu familial, c'est à l'école que l'on va lui faire découvrir les nombreuses possibilités offertes par cet instrument. C'est là aussi que les enseignants devront s'interroger sur la posture adéquate qui doit être celle de l'apprenant : siège et table devront se trouver à bonne hauteur pour qu'il se tienne le plus droit possible et que ses yeux soient face au milieu de l'écran ; ses avant-bras reposeront sur la table et non dans le vide en manipulant la souris². Ce sera l'occasion de s'interroger sur la qualité de la vue du jeune (la distance à l'écran est supérieure à la distance de lecture habituelle ; il faut la tester spécifiquement) ; complémentaiement, si le clavier de l'ordinateur doit être suffisamment éclairé, il faut encore s'assurer que l'écran ne reçoit pas le soleil ou ne reflète pas de scènes lumineuses. Dans toutes ces situations, le mal de dos ou de tête est un signal d'alarme, qui doit inciter l'enseignant, sans tomber dans des déductions simplistes, à poser des questions à l'intéressé ou à ses parents.

¹ Rappelons que rester vautré sur un canapé pendant des heures en grignotant des aliments inadaptés affecte autant la santé physique que le mental !

² Ces exigences, qui paraissent simples, ne sont pas évidentes à satisfaire ; les enfants d'une même classe sont de tailles fort diverses ; chaises ou tabourets réglables seront alors utiles alors que la hauteur de l'écran peut être modifiée à l'aide de supports d'appoints (planches, dictionnaires).

3. Accès à l'ordinateur

Si l'école met de plus en plus tôt l'ordinateur à disposition des élèves, elle sait bien qu'à la maison, d'abord sous forme de jouets, puis de consoles de jeu, l'enfant a déjà effectué un premier contact avec celui-ci, avec l'aide de sa famille (parents et, souvent, frères et sœurs) ou avec des camarades (et chez eux !). La question difficile est, à ce moment, de savoir quelles idées les élèves apportent avec eux ; c'est seulement en travaillant à leur côté que l'on découvrira leur vision du phénomène. A notre connaissance, mais sans que cela soit étayé par des études solides, c'est surtout l'aspect ludique qui est privilégié par les enfants. Un complément à apporter rapidement est, parce qu'il fait le pont entre l'utile et l'agréable, l'accès à un programme de dessin-peinture, comme il en existe déjà dans l'équipement de base. Un traitement de texte avec des possibilités graphiques est aussi attirant et convaincant pour autant que les consignes soient adaptées à l'âge mental des élèves concernés.

Plus tard, préadolescents puis adolescents apporteront de l'extérieur (sous forme de CD/DVD ou à l'aide d'une clé USB) programmes et documents qui pourraient à l'occasion contenir l'un ou l'autre virus ; c'est dire que l'équipement scolaire doit inclure un solide antivirus régulièrement mis à jour. A notre sens, cette possibilité d'agression ne doit pas conduire à des interdictions ; plus les intéressés avancent en âge, plus il est utile d'entrer en discussion sur les apports extérieurs : vision critique, mais aussi intégration des éléments positifs. Cette approche va rapidement conduire au traitement d'image, que souhaiteront explorer les heureux possesseurs d'un appareil photo numérique (intégré ou non à un portable). La question des différences sociales peut alors prendre un tour aigu en mettant face à face des jeunes avec des niveaux d'équipement très éloignés ; l'école se doit de posséder un matériel suffisant pour permettre à tous de réaliser leurs vœux, ce qui n'empêche pas la promotion d'une mise en pool des machines apportées par les uns ou les autres. Pour revenir à l'équipement familial, certains, en conservant des ordinateurs quelque peu dépassés pour réaliser des travaux courants, ont ainsi accès à une machine récente, le vœu de l'adolescent étant bien sûr de posséder un ordinateur portable ; c'est dire que la règle proposée par certains de mettre l'ordinateur en un endroit contrôlable est de plus en plus difficile à appliquer ; nous y reviendrons.

Il faut se souvenir aussi que tant les cybercafés¹ que diverses entreprises ou institutions mettent à disposition des ordinateurs avec accès à Internet et apparemment sans grande surveillance, mais contre paiement d'une contribution. En tant qu'enseignant concerné et responsable, il peut être utile d'aller s'y promener, d'observer les utilisateurs et d'explorer les historiques en mémoire pour savoir ce qui s'y passe. Les salles d'informatique des établissements scolaires méritent une attention similaire.

Enfin, en relation avec la section précédente, il paraît judicieux, dans l'usage scolaire, d'instituer pour les élèves des pauses régulières et des exercices de relaxation, tout en cherchant à détecter ceux qui n'arrivent pas à décrocher de leurs activités informatiques et mettent ainsi en danger leur santé physique et mentale.

4. Internet

C'est le thème qui frappe le plus les gens à l'extérieur de l'institution, même si ce n'est, pour l'instant, pas le sujet essentiel de l'activité scolaire. Que la classe soit ou non raccordée directement au web, il faut aborder cette problématique de la façon la plus complète possible. Historiquement et pour beaucoup d'utilisateurs, Internet est d'abord une source majeure de renseignements en tous genres. Il en résulte une première série de difficultés à savoir, par

¹ Dans la mesure où aucune vente d'alcool n'y est effectuée, il n'y a, à notre connaissance, guère de restriction de type juridique à l'entrée

exemple, la masse de documents recueillis, la pertinence de ceux-ci et le danger de certains (pornographie, incitation à des comportements déviants). Cet aspect doit être abordé assez tôt sur la base d'exemples concrets adaptés à l'âge des jeunes concernés. Dans les sites rencontrés, on montrera facilement que certains répondent valablement aux interrogations concernant la santé (www.ciao.ch pour les ados ; www.doctissimo.fr pour un public plus large et majoritairement français¹). Les forums associés à ces sites permettent en effet de s'informer directement et d'échanger des idées le plus souvent sous le couvert de l'anonymat. D'autres sources sont d'emblée plus discutables, par exemple quand elles traitent de méthodes pour perdre du poids, une préoccupation majeure des jeunes filles. Tout à fait dangereux se révèlent les sites qui, sous une couverture de groupe de discussion ou d'entraide, font, par exemple, la promotion de l'anorexie (sites dits « pro ana »²). A la découverte de leur sexualité, enfants et préadolescents seront attirés par les photos dites de charme et la pornographie légère. Cette tendance « normale » (elle a remplacé la consultation des dictionnaires médicaux) est à discuter avec les intéressés, en les amenant à réfléchir à ce que représente ce genre de prises de vue pour celles et ceux qui en sont l'objet. Ce doit être l'occasion d'une mise en garde contre les tendances plus dures, en stigmatisant en particulier la pédo-pornographie³.

L'échange de correspondance par e-mail a, comme souvent, deux facettes. Il permet de garder le contact avec des membres éloignés de sa famille, ami(e)s ou connaissances. Textes ou photographies s'échangent alors entre des personnes qui se connaissent et qui, la plupart du temps, se sont rencontrées physiquement. Un échange de classes ou un séjour linguistique trouvent ainsi un prolongement positif. Ceux qui ont un peu de peine à établir des contacts directs trouveront là aussi l'occasion de s'exprimer sans trop s'exposer et de donner leurs sentiments en évitant l'obstacle de la timidité. A l'opposé, on sait bien que, les adresses circulant de façon souvent incontrôlée, des inconnus vont entrer en contact avec les titulaires d'une boîte aux lettres et chercher à s'immiscer dans leur vie privée, visant un contact physique dont on perçoit bien le danger potentiel pour un enfant ou un(e) adolescent(e).

Les *chats*⁴, ces conversations en direct par clavier-écran interposé ou avec l'aide d'une *webcam*, se révèlent d'autant plus inquiétants qu'ils répondent à la soif de contacts et de découverte des jeunes, alors qu'ils sont peu pratiqués par la génération des parents et autres adultes. Il faut impérativement inciter ceux qui participent à ce genre d'activité à protéger leur identité (y compris l'adresse du domicile et le numéro de téléphone) pour ne pas donner prise à des prédateurs qui naviguent dans ces eaux troubles. On doit être aussi réticent à la transmission de photographies personnelles, d'autant plus si elles ont une dimension provocante. Toutefois, comme souvent en matière de prévention, ce n'est pas en développant un discours moralisateur ou en déroulant un chapelet d'interdictions que l'on protégera ceux qui nous sont confiés. Il faut d'abord s'intéresser à ce genre d'échanges, se tenir constamment au courant (en pénétrant soi-même dans l'univers des *chats*) et accompagner autant que possible les jeunes dans cette activité en instaurant des discussions à partir d'exemples concrets et, si possible, vécus.

5. Les jeux

La dimension ludique est facilement associée aux enfants, même si les adultes s'y adonnent de plus en plus. Dans le domaine qui nous intéresse, le support technique peut bien entendu être l'ordinateur, mais aussi un boîtier avec dispositif de commande branché sur la télévision ou encore une petite console totalement autonome, que l'on peut manipuler sans autre à la

¹ Avec en plus de la réclame pour diverses firmes...

² C'est aussi l'occasion de parler des retouches apportées aux photos qui illustrent parfois ces sites.

³ Il n'est pas inutile à ce moment de souligner l'aspect pénal de ce type de grave transgression.

⁴ De l'anglais, bavardage.

récréation, dans les WC ou sous sa table d'école. Classiquement, on décrit les types de jeux suivants¹ :

- Les **jeux d'action**, qui sont souvent des jeux de guerre où l'on doit éliminer des « ennemis ».
- Les **jeux de sport**, qui simulent des activités sportives individuelles (golf) ou collectives (football), voire des sports mécaniques (courses d'automobiles ou de motocyclettes) ou extrêmes.
- Les **jeux de rôle**, qui ont souvent lieu dans un univers fantastique. Etonnamment, *Second Life*² n'est pas considéré comme un jeu de rôle par les spécialistes.
- Les **jeux de stratégie**, dont le plus connu est *World of Warcraft*³ (env. 8 millions de joueurs dans le monde), où l'on fait la guerre par équipes, ces dernières pouvant constituer de véritables sectes (des clans hiérarchisés).

Si la participation à des jeux peut certainement avoir des effets positifs qui dépassent celui du simple divertissement, il ne paraît pas entièrement prouvé qu'un usage intensif développe des habiletés plus générales en matière d'attention, de rapidité et de logique, par exemple. Au niveau scolaire, c'est plus souvent la fatigue et l'inattention résultant de nombreuses heures passées à l'écran (le problème peut être le même avec la TV), qui va faire découvrir le joueur assidu ; il s'y ajoutera des devoirs non faits et une préparation insuffisante des épreuves de contrôle. Qui plus est, la participation à certains jeux, qui posent des exigences de régularité, va entraîner un état de préoccupation permanente et une hiérarchisation faussée des obligations dans la vie de l'adolescent ; dans les cas les plus graves, des absences injustifiées viendront compliquer la situation, mais résonneront comme une sonnette d'alarme à l'oreille des enseignants. Dans les jeux de rôles, l'identification à un ou des personnages, ainsi qu'à un univers parallèle, pourrait conduire à des troubles de comportement. L'association *Swiss Gamers Network* possède un site utile à consulter sous www.swissgamers.net ; elle publie en plus une brochure pour les parents, **Au secours ! Mes enfants jouent aux jeux vidéo !** . Cette dernière peut aussi être chargée à partir du site (*pdf*).

Enfin, alors que les jeux d'argent authentiques (au casino, par exemple) sont plutôt le fait des adultes, la dimension pécuniaire n'est pas absente des activités ludiques des jeunes puisque la participation dans un lieu public implique souvent l'acquisition de cartes, ainsi que le paiement d'une cotisation ou d'une finance d'entrée. S'il s'y ajoute (par jeunes adultes interposés ou par fraude directe) l'accès à des jeux réservés en principe aux plus de 18 ans, on voit bien que l'endettement, voire la délinquance, guettent les plus exposés.

5. Les blogs

Le *blog* n'est, au départ, rien d'autre qu'un journal en forme de site *web*. De ce fait, les contributions s'y ajoutent de manière chronologique, à l'exception des commentaires que chacun peut apporter à la suite d'un article. Les *blogs* ont attiré l'attention du public et des médias par des contenus parfois contestables : appel à la révolte, injures. Cela a été le cas dans le domaine scolaire par la mise en question de certains enseignants ou d'établissements. En fait, si l'on examine les *blogs* apparaissant sur les sites les plus courants (*Blogger*, *Skyblog*), on s'aperçoit que beaucoup sont anodins, voire dénués d'intérêt. Pas mal de jeunes lancent un

¹ Il ne s'agit pas tellement ici de définir une classification de type scientifique que de montrer les différentes faces que peut présenter l'activité ludique dans ce domaine.

² Le lecteur cherchera lui-même sur le net des informations à propos du monde de *Second life*, où le participant est représenté par un avatar et se livre à toutes sortes d'activités. Par rapport aux jeunes, on notera particulièrement la dimension sexuelle importante (y compris la pornographie et des rapports tarifés) qui colore potentiellement la vie dans *Second life*.

³ Apparemment un des jeux les plus prenants, toutes catégories confondues.

blog en y mettant leur photographie puis cessent toute contribution. En revanche, pour beaucoup d'adultes ou d'adolescents, ces sites sont l'occasion d'exprimer leurs idées sur les sujets les plus divers, sans restriction ou censure, tout en pouvant espérer un retour d'opinion des lecteurs potentiels. C'est ce que pas mal d'hommes politiques et de journalistes ont compris ; il y a maintenant un foisonnement de telles réalisations, qui rend parfois leur consultation et la recherche ciblée difficiles. A la différence d'un journal intime, le *blog*, dès qu'il est publié, n'appartient plus à la sphère personnelle, puisque tout le monde peut le consulter et utiliser les informations ou documents (photographies !) qu'il contient. Comme dit plus haut avec les *chats*, il convient donc de mettre en garde ceux qui en créent contre un usage abusif par des tiers, usage qui peut se retourner contre les auteurs. Ici encore, une pratique éducative consiste non pas à interdire (comment ?) mais à s'associer avec les jeunes pour créer qui un compte-rendu de vacances en famille, qui un journal de classe, où le *web* viendrait rénover les pratiques anciennes. Les enseignants inquiets ou simplement curieux chercheront avec avantage le nom de leur centre scolaire parmi les *blogs* de leur région ; de proche en proche, ils découvriront les opinions de leurs élèves et des amis de eux-ci, avec des photographies parfois suggestives de la vie périscolaire. Ils décideront ensuite des conséquences à en tirer : discussion en classe ou avec des individus isolés.

6. Le téléphone mobile (*natel*, GSM)

Alors qu'au premier abord il avait paru comme un simple prolongement commode du téléphone traditionnel, le *Natel* a pris rapidement chez les jeunes (tout comme chez les adultes) une place considérable. Si dans une première phase, il a servi à satisfaire une soif de contacts se traduisant autant par des conversations futiles que par des échanges motivés et nécessaires, il s'est enrichi bien vite par la possibilité de transmettre des *SMS* (Short Message Service), avec le style télégraphique qui les accompagne, puis des *MMS* (Multimedia Messaging Service) utilisant au mieux la possibilité de capter des images intégrée dans les nouveaux appareils. C'est ce dernier élément qui constitue la plus grande révolution du système : appareil de photographie numérique (avec une définition des plus satisfaisante), voire caméra pour de courtes séquences vidéo. Cet enrichissement apporte avec lui sa part d'abus et de perversion. Ici encore, il convient de souligner les possibilités positives d'emploi en termes de souvenirs lors de manifestations sportives ou de voyages ; l'offre autorisant le placement direct des séquences d'intérêt général sur un site comme *You Tube* renforce encore l'attractivité d'une telle offre¹.

Dans les dérives, on connaît bien maintenant le *Happy Slapping*² et tous les sous-genres où l'on filme une « bêtise » commise en public pour ensuite la diffuser parmi ses amis et connaissances. Mais, comme on le sait, il y a pire et il faut être attentif à la transmission de pornographie dure ou d'images de violence sur les portables des jeunes ; cela demande d'avoir un œil sur ce qui se passe dans les préaux des écoles, ainsi que dans les corridors et autres couloirs. Une intervention rapide et une dénonciation s'imposent alors ; elles n'excluent pas une discussion et une analyse avec les camarades et les familles.

Enfin, dans le domaine purement scolaire, la tricherie en recourant au mobile n'est pas à exclure avec des appareils travaillant en mode purement silencieux. Toutefois, la lenteur des opérations avec des *SMS* et les faibles possibilités en matière de graphisme (il faudrait utiliser

¹ En Suisse, on consultera avec avantage le site www.meinbild.ch qui présente des images captées avec le *natel*, d'autres venant d'un appareil numérique, ainsi que des textes rédigés par des jeunes.

² Le *happy slapping* consiste, dans ses réalisations d'origine, à gifler une personne dans la rue pendant qu'un comparse filme la scène avec son portable. On a malheureusement poussé plus loin la violence en filmant des passages à tabac ou des abus sexuels.

des *MMS*...) nous paraissent limiter pour l'instant ce mode de transgression. Pour l'instant, la pratique consistant à faire déposer les portables sur le pupitre paraît suffire¹.

7. Etudes et publications

Dans un tel article, le lecteur s'attend à trouver de nombreuses références scientifiques, qui pourraient se démarquer des articles de la presse quotidienne souvent axés sur le sensationnel (mais il existe d'honorables exceptions). Un certain nombre de recherches sont faites régulièrement en marge d'un intérêt plus général pour la santé des enfants et des adolescents. Les plus vastes ont le défaut de nécessiter un temps d'analyse important, qui provoque l'obsolescence d'une partie des conclusions au moment de leur parution, tant l'évolution technologique est rapide. Les techniques d'enquêtes (téléphone, questionnaires passés en classe) entraînent aussi des limitations quant à la représentativité de l'échantillon et à la validité des réponses données. Enfin, on n'interroge et on ne mesure que ce qui peut être défini simplement ; ainsi, le temps passé à l'ordinateur a été critiqué du fait qu'il y manque l'intensité de l'engagement (on peut rêver longuement devant sa machine ou, au contraire, subir un stress permanent lié à une action dont on ne peut se dégager). S'il en existe, il faut préférer des enquêtes courtes et bien ciblées, avec des contacts personnels, à de grandes entreprises échappant difficilement aux défauts cités plus haut. Les sites d'information qui sont régulièrement mis à jour offrent plus d'intérêt pratique pour l'enseignant et les parents qu'il conseille.

On a déjà cité plus haut *Ciao* (www.ciao.ch) qui, s'il informe les jeunes en direct sur les problèmes de santé, donne aussi aux adultes une idée des préoccupations des adolescents et des réponses que des gens qualifiés peuvent y apporter. Egalement mentionné, le *Swiss Gamers Network* (www.swissgamers.net) s'est focalisé sur les jeux et édite une brochure (accessible en *pdf*) à l'intention des parents, mais aussi utile aux maîtres. L'organisme de *Prévention suisse de la criminalité* s'intéresse d'abord aux facettes répréhensibles des activités passées en revue ; toutefois, avec les brochures **Click it !** (accessibles en format *pdf* sur www.stopp-kinderpornografie.ch), il propose des publications à caractère préventif pour les parents et les jeunes (deux versions différentes dans les langues nationales), que l'on lira avec profit avant de les proposer aux destinataires prévus. Dans un genre plus ouvert et orienté France, un petit ouvrage comme **Lâche un peu ton ordinateur ! Comment mettre des limites ?** de Béatrice Copper-Royer et Catherine Firmin-Didot (chez Albin Michel)² peut aussi satisfaire les uns ou les autres ; mais, il faut être conscient de la labilité d'une telle publication, qui ne peut pas être mise à jour comme un site web. Dans les sites, il faut encore faire une place à part à *Filtra* (www.filtra.info) , qui propose une liste de logiciels de filtrage à l'intention des parents ou des institutions ; il offre de surcroît une évaluation des dits logiciels, selon des critères bien explicités ; il ne fait pas de doute que cela répond à un besoin, même si les téléphones portables échappent au champ d'action de ces dispositifs.

Enfin, si l'on se doit d'être critique vis-à-vis de la presse quotidienne, qui cherche parfois à vendre sa production en insistant sur les aspects négatifs ou choquants de l'aventure des nouvelles technologies, il ne faut pas négliger les alertes qu'elle peut lancer et tenter, à partir de là, d'insérer une réflexion pour et avec les jeunes, quitte à prendre la plume (une zone de contact est offerte par la plupart des journaux) pour une mise au point ou le renforcement d'une position.

¹ Toutefois les plus légers et les plus minces de ces appareils sont difficiles à détecter !

² C'est naturellement une publication parmi beaucoup d'autres, mais elle nous a convaincu par son ton simple et direct.

8. Education à l'image

Avec l'avènement des moyens électroniques, d'aucuns n'ont pas manqué de mettre en doute l'utilité d'une telle formation, trop facilement ramenée à la contemplation de films monuments dans des cinéclubs poussiéreux ; les mêmes s'effarent en même temps du déclin de l'orthographe à travers l'écriture plus que sténographique des *SMS*. Si la création littéraire et la qualité de l'écriture jouissent autant d'une stimulation qu'elles ont à craindre une asthénie dans les nouvelles technologies, la situation est moins évidente au niveau de l'image. Disons d'emblée que cette éducation doit être le fait de tous, dans la plupart des disciplines, et pas seulement de spécialistes auréolés ou autoproclamés dans de rares cours à option. Une analyse préalable montre l'irruption de l'image dans tous les domaines, dans des contextes certes fort différents, mais aussi avec quelques constantes liées à la technologie. Pour commencer, constatons que le cinéma sous toutes ses formes, mais en particulier à travers la diffusion de téléfilms et de séries, n'a pas disparu de l'univers jeune ; beaucoup suivent régulièrement certaines sagas, sans parler de la télé-réalité ; les DVD, supports des émissions à succès, s'échangent volontiers dans les préaux d'écoles entre les uns ou les unes ; c'est un point auquel l'enseignant se doit d'être attentif : détecter les sujets-phares et en parler s'il y a lieu.

Pour les images, une approche centrale, qui demande toutefois une certaine expérience de l'enseignant, est liée aux logiciels de traitement de type *Photoshop*¹. Enfants et adolescents s'apercevront rapidement que bien des photographies publiées dans les magazines ont été retouchées ; il ne s'agit pas tant des fonctions simples de modifications de l'intensité lumineuse ou d'élimination des yeux rouges, mais de l'usage de ce qui est classé sous « filtres » ; on lisse les visages (i.e. on élimine les rides et les impuretés de la peau) ou l'on provoque certaines déformations. Au-delà, la modification des arrière-plans, sans parler de l'effacement de certaines zones, contribue à éloigner la photographie publiée de celle qui a été captée à l'origine. Enfin, en s'aidant de quelques images tirées de sites ad hoc², on pourra, avec les adolescents, montrer l'usage et l'effet de logiciels de déformation employés dans les sites « pro ana » pour amaigrir artificiellement des mannequins simplement minces.

Pour une approche plus positive favorisant la création, les élèves pourraient être amenés à illustrer des textes de leur journal de classe ou d'oeuvres étudiées en classe. La réalisation de reportages vidéos, de films incluant des dialogues créés en langue étrangère ou encore la construction de clips de une ou deux minutes à destination de *You Tube* sont autant d'éléments susceptibles d'enrichir les apprenants, tout en développant leur sens critique et en leur dévoilant les ficelles des créateurs de fictions (du feuilleton de l'été aux films d'anticipation).

Comme on le sent à travers ces lignes, l'éducation à l'image appartient maintenant aux préoccupations transversales qui touchent toutes les disciplines et mettent chaque enseignant en responsabilité. Ce point de vue trouvera à s'alimenter dans le site de la CIIP dédié aux médias électroniques (www.e-media.ch) qui offre une documentation étendue, tout en organisant diverses rencontres ou manifestations.

9. Les parents

Dans le domaine que nous explorons ici, les parents jouent un rôle évident, mais l'expression est en même temps un euphémisme pour désigner la famille (avec les frères et sœurs, voire d'autres personnes habitant sous le même toit) et surtout le lieu d'habitation lui-même avec son équipement plus ou moins récent en matière de réception-enregistrement d'images et de

¹ On cite ce logiciel qui est le plus connu et souvent livré gratuitement dans sa forme light avec les ordinateurs ; le choix d'un tel logiciel de traitement d'images est un sujet en soi.

² Il est préférable de ne pas donner leur adresse.

raccordement à Internet (ici aussi, les choses vont vite et il ne faut pas se fixer sur un état bien vite dépassé). Les équipements informatiques abrités sous le toit familial ont déjà été évoqués plus haut. Avec des adolescents va inévitablement surgir le souhait de posséder un ordinateur pour ses travaux personnels en plus de la machine communautaire à tout faire. La théorie qui veut que, pour le contrôler, l'ordinateur soit placé dans un lieu de passage et non dans la chambre des enfants vaut pour les jeunes enfants ; les principes éducatifs défendus par ailleurs sur le respect de la sphère intime seraient bafoués si le jeune sentait constamment l'œil de ses parents par dessus son épaule. C'est seulement dans une atmosphère de confiance, par exemple en travaillant ensemble sur une même activité (un *blog* ou autre site web), que l'on peut espérer obtenir des informations, sans que pour autant il soit défendu d'interroger sa progéniture à propos de ses travaux sur la toile. Dans ce contexte, le rôle des frères et sœurs est souvent plus ambigu dans le sens où ils vont initier les membres de la fratrie aux « secrets » de leurs découvertes.

Mais la difficulté majeure avec les parents vient du fait que l'on se réfère en général à une famille idéale, présente et informée, prête à lire les brochures qu'on lui conseille et à participer aux réunions mises sur pied par l'école pour résoudre les problèmes du moment. De facto, les parents, qui fréquemment travaillent les deux, sont souvent fatigués voire surmenés ; dès lors, constater que ses enfants sont assis face à l'ordinateur, plutôt que de se livrer à des jeux bruyants, est relativement bien perçu ; quand enfin le sommeil les gagne (les parents !), le fait que leur progéniture se branche sur Internet peut passer inaperçu... Une catégorie qui souffre, là comme ailleurs, est celle des familles monoparentales ; elle mérite une attention particulière et un appui quand faire se peut.

Si les observations faites en classe laissent supposer une mise en danger de la santé physique ou mentale d'un enfant, il est important de prendre contact avec la famille (téléphone personnel, médiateur, assistante sociale) et d'évaluer les chances de maîtrise de la situation par les parents ; en cas d'échec ou de faits graves, la direction déclenche une procédure plus officielle pouvant déboucher sur des interventions policières ou judiciaires adaptées à l'âge des jeunes en question.

10. Conclusion

Dans la confrontation avec les nouvelles technologies, l'école joue un rôle central, puisque l'ouverture à ces moyens modernes fait partie de ses tâches d'instruction et d'éducation. Ce faisant, elle ne peut ignorer les dérives qui mettent potentiellement en danger la santé des jeunes dans une gamme d'âges couvrant toute la scolarité. Si une partie des problèmes détectés sont probablement en lien direct avec ceux que rencontrent dans d'autres domaines préadolescents et adolescents, les enseignants ne sauraient renvoyer simplement leurs élèves à des consultants du monde médical, eux-mêmes souvent en déficit de formation face à ces nouveaux défis. Une coopération est sûrement à établir avec ces spécialistes (pour autant qu'ils l'acceptent), mais elle ne libère pas les maîtres de leur responsabilité et de leur devoir d'intervention ; ce sont eux les mieux placés pour la formation bien sûr, mais aussi pour la détection de signes qui ont nom : fatigue excessive, absentéisme, baisse des résultats scolaires, troubles du comportement.

Toutefois, comme les derniers éléments évoqués le montrent bien, c'est la santé des jeunes dans toutes ses composantes et dans sa globalité qui est à prendre en compte. Il faut former et encourager les enfants et les adolescents à être forts moralement et résistants aux contraintes et aux tentations engendrées par le monde moderne. S'ils succombent aux offres diverses et parfois dangereuses qui accompagnent les nouvelles technologies, l'école doit être là d'abord pour les appuyer et les aider à s'en sortir.