

La psychiatrie dans tous ses états

30 mars au 2 avril 2010

Serge Tisseron
Psychiatre et psychanalyste
Directeur de recherche à l'Université Paris X
<http://www.squiggle.be/tisseron>

Prévention de la violence par le « Jeu des trois figures » en classes maternelles

Recherche menée à l'initiative de Serge Tisseron sur les écoles Maternelle Langevin 1
(Argenteuil – 95) Maternelle René Coty (Gonesse – 95) Maternelle St Pierre (Paris – 75008)
entre septembre 2007 et juin 2008 **Financement** : Fondation de France **Gestion** : ENSANS
(Environnement, Santé et Société)

Film : « *Aïe ! Mets toi à ma place* », *La prévention de la violence à l'école maternelle*, documentaire
de 26 minutes de Philippe Meirieu, www.capcanal.com

I. Un problème dans tous les pays : l'accroissement de la violence

1. Rien ne prouve que les enfants soient plus violents qu'hier, mais ils sont de moins en moins bien tolérés
2. Ces enfants se manifestent dès l'école primaire, mais on les identifie souvent dès la maternelle.
3. **Les causes sont multiples** : sociales, psychologiques, familiales...
4. **Les solutions sont elles aussi multiples**
5. **Notre axe** : nous intéresser à l'impact des images sur les très jeunes enfants, contribuer à accroître leur résilience par rapport à des micro traumatismes liés aux images et lutter contre la mise en place de modèles de pensée et de comportement favorisant la violence

II. Les images rendent elles violents?

Les conséquences de la violence des écrans sont encore discutées.

Pour ce qui concerne les jeux vidéo, les résultats sont controversés. Une méta-analyse de 2007 portant sur 25 études défavorables fait état de biais méthodologiques^[1].

Pour ce qui concerne la télévision,

quelques études minimisent son influence ^[2],

une majorité d'études confirme son **impact** sur les comportements ^[3].

- * Mais les images violentes ne génèrent des comportements violents que si l'environnement au sens large (et pas seulement la famille) les encourage.
- * Dans les années 1970, **Gerbner** propose une nouvelle hypothèse: les images produisent d'abord de l'anxiété qui mobilise diverses stratégies individuelles d'adaptation; les catégories de la population les plus insécurisées développent une angoisse de plus en plus forte.

C'est « le syndrome du monde méchant »

^[1] (Ferguson, C. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior* 12, 470-482).

^[2] Pour une recension des études correspondantes, voir Tremblay R., 2008, *Prévenir la violence dès la petite enfance*, Paris : Odile Jacob.

^[3] Pour une recension des études correspondantes, voir Bermejo Berros J., 2007, *Génération télévision, la relation controversée de l'enfant à la télévision*, Bruxelles: De Boeck.

III. Après l'âge de 4 ans, les images agissent par leurs contenus

Recherche 1997-2000 : comprendre ce que les images violentes font aux enfants chez lesquels elle ne provoquent pas d'augmentation de la violence (200 enfants de 11 à 13 ans voyant des images ayant un contenu violent ou neutre)

Résultats:

1. Les images violentes malmènent les enfants en leur imposant des émotions extrêmes: anxiété, honte, crainte, colère, peur et dégoût.

2. Les enfants tendent d'intégrer les expériences d'images dans leur vie psychique en utilisant trois moyens :

- * les mots et les récits,
- * les scénarios intérieurs imaginés
- * les manifestations non verbales (gestes, mimiques, etc).

3. L'échec des moyens de symbolisation produit deux séries de conséquences

1. Conséquences individuelles (trois types de réactions possibles)

1. Certains enfants en manque de repères trouvent dans les images violentes une légitimité à exercer la violence pour résoudre les problèmes de leur vie quotidienne.
2. D'autres enfants qui ont plutôt tendance au défaitisme, et à la passivité, voient dans les images violentes une raison de plus d'être agressés et se familiarisent avec l'idée d'être des victimes
3. D'autres enfants voient dans les images violentes une raison de plus de vouloir transformer le monde. Ils développent des rêveries réparatrices et s'imaginent plus tard diplomate, médecin, travailleur social ou psychologue...

2. Conséquences groupales

La violence des images favorise la constitution de groupes soudés par la violence interne et constitués en dispositif de persécution organisée avant même que l'agressivité du groupe soit tournée vers un objectif extérieur.

IV. Avant 4 ans, les images agissent par rupture de l'espace de sécurité

*Après 4 ans

Le problème est celui du contenu des images violentes

Théorie de l'apprentissage social de l'agression

Agissent par les contenus proposés qui sont pris comme modèles

*Avant 4 ans

Le problème est celui de la violence des images

Théorie du déséquilibre:

Agit en produisant une rupture de l'espace de sécurité et une perte des repères. L'enfant insécurisé renforce ses identifications précoces

V. La violence des images gèle les identifications précoces

1. Le jeu spontané invite l'enfant à s'imaginer dans tous les rôles

- * Quand un enfant joue seul avec ses jouets (petites voitures, playmobiles, poupées...) il utilise ses deux mains.
- * Il est alternativement celui qui frappe *et* celui qui est frappé, celui qui poursuit *et* celui qui est poursuivi, celui que gagne *et* celui qui perd, etc.
Plus tard, en jouant avec ses camarades, il est invité à faire de même « On change ! »
- * **Le jeu spontané de l'enfant a un rôle régulateur sur ses identifications précoces : il se familiarise avec l'idée de jouer tous les rôles.**

2. Les images invitent l'enfant à s'imaginer dans le même rôle

- * Ce que voit l'enfant est la plupart du temps incompréhensible pour lui.
Il y réagit en s'identifiant au personnage qui semble le plus proche de lui.
- * Il est toujours celui qui frappe *ou bien* celui qui est frappé, toujours celui qui poursuit *ou bien* celui qui est poursuivi, toujours celui qui gagne *ou bien* celui qui perd.
- * **Les médias figent les premières identifications réalisées sous l'influence du milieu familial** (et leur influence est d'autant plus grande que les enfants y sont plus insécurisés)

VI. Notre objectif : trouver une activité qui réponde à plusieurs conditions

- 1. Rendre aux enfants une plus grande liberté dans leurs identifications, avec l'hypothèse que cela réduise le recours à la violence**
- 2. Ne stigmatiser aucun jeune** (critique faite à juste titre au rapport de l'INSERM de 2007 par le Mouvement « Pas de 0 de conduite pour les moins de 3 ans »)
- 3. Aller dans le sens des objectifs généraux qui sont ceux des écoles maternelles**

Notamment: S'approprier le langage, se socialiser, agir et s'exprimer avec son corps, solliciter l'imagination

- 4. Etre simple à mettre en place avec les moyens disponibles (et coûter le moins cher possible)**

VII. Réponse: le « jeu des trois figures »

Jeu de rôle centré sur les 3 figures de l'agresseur, de la victime et du sauveteur, pour dégeler les identifications

- 1. Le jeu est animé par les enseignants des maternelles,**
une à deux fois par semaine, pendant quarante cinq minutes à une heure, de préférence par demi classe, dans la salle de classe
- 2. Les enfants sont invités à « jouer comme au théâtre ».** Consignes : « On fait semblant (de se battre, de s'embrasser...)». Et surtout : « On ne se fait pas mal».
- 3. Les enfants construisent ensemble un scénario à partir des images qui les ont impressionnés** (afin d'éviter toute référence à des situations personnelles ou familiales)
- 4. La mise au point du scénario doit comporter impérativement**
 - la désignation des actions à accomplir (par exemple, un enfant traverse une rivière, etc)
 - la désignation des paroles à prononcer (par exemple, l'enfant crie « Au secours, etc)
- 5. Tous les enfants volontaires pour jouer dans un rôle jouent obligatoirement tous les rôles successivement.**
- 6. Il ne faut jamais inviter - et encore moins forcer - un enfant à jouer.**
- 7. L'enseignant ne fait aucun commentaire.** Mais il félicite à chaque fois les enfants qui ont joué.

VIII. L'expérimentation (2007-2008)

Dans les écoles choisies, une classe bénéficie de jeu de rôle pendant une année tandis qu'une autre classe est constituée en « témoin ».

Les élèves de ces six classes (soit 142 enfants) sont testés en début et en fin d'année scolaire 2007-2008.

Le test utilisé est un « Patte Noire » simplifié en passation individuelle.

- * Six planches dessinées sont montrées à l'enfant.
- * Elles mettent en scène un petit mouton aux prises avec des camarades et des adultes, dans des situations de désobéissance, de souffrance ou d'affrontement.
- * L'enfant dit celle qu'il aime le mieux et celle qu'il aime le moins et répond à chaque fois à la question « Raconte-moi ce qui se passe sur cette image ».
- * L'enfant focalise en général sa réponse sur l'attitude de l'un des protagonistes, et le psychologue note cette posture privilégiée dans l'une des cinq catégories suivantes : « craintif fuite », « victime », « observateur », « agressif combatif », « redresseur de tort ».

IX. Les résultats

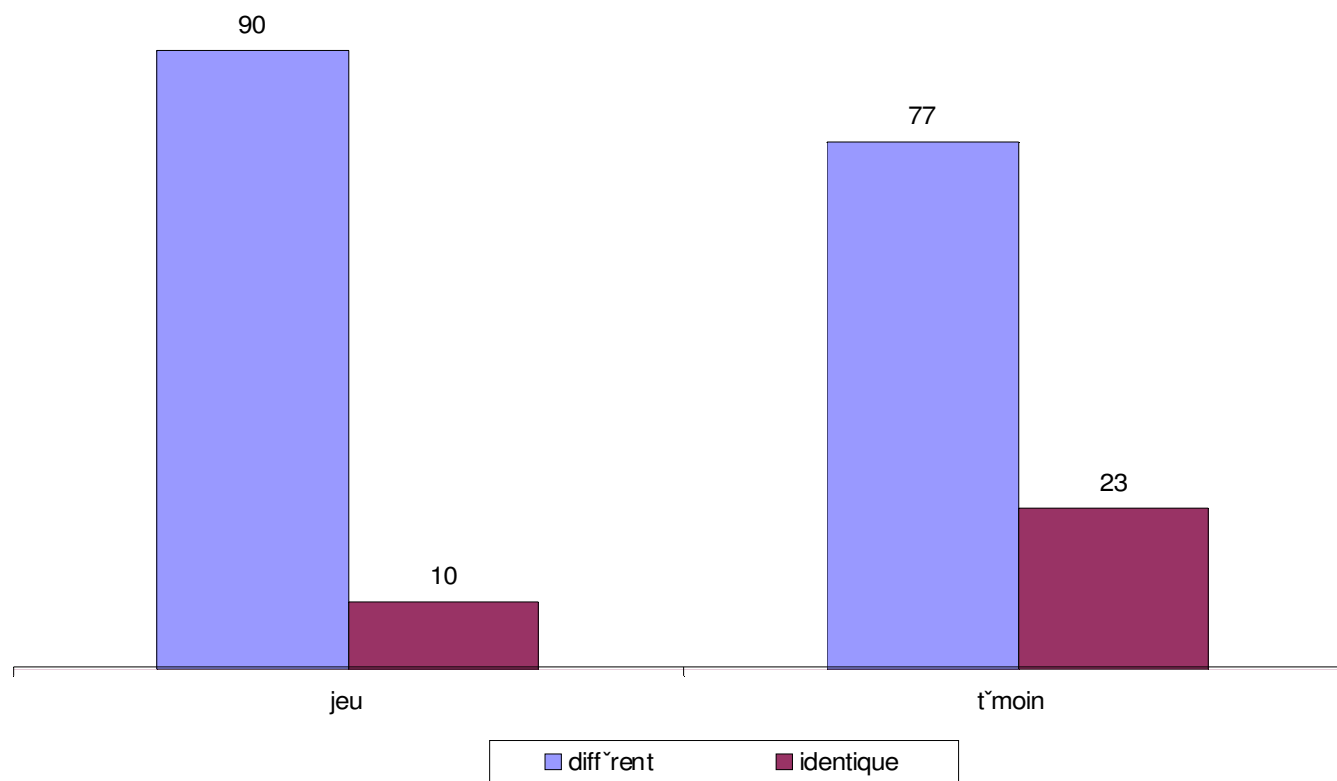
1. Résultats qualitatifs (observations des enseignants)

plus de jeux organisés spontanément par les enfants en récréation (jeu de la marchande)

2. Résultats quantitatifs

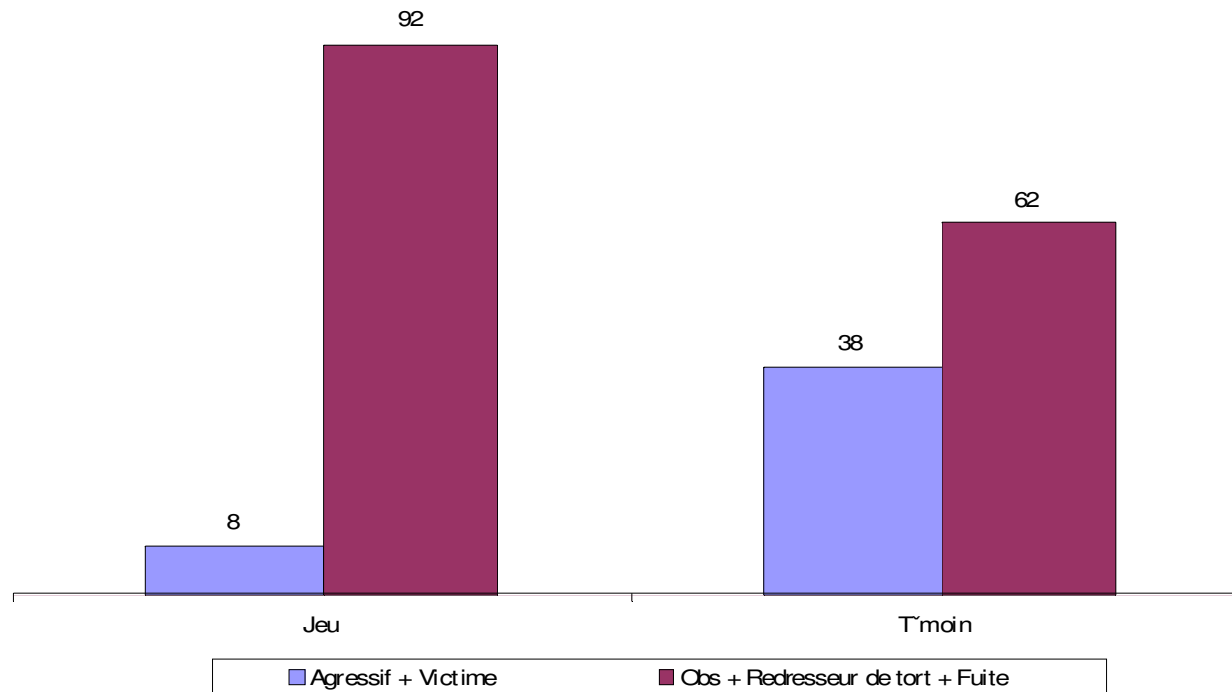
- * Il n'existe pas de différence entre les écoles étudiées et les catégories sociales des enfants.
- * Trois différences significatives apparaissent en juin 2008 entre les enfants qui ont bénéficié de jeu de rôle et ceux qui n'en ont pas bénéficié
 - * Le jeu de rôle favorise le changement de posture identificatoire
 - * Le jeu de rôle favorise tout particulièrement l'évolution des enfants identifiés à des postures « d'agresseurs » ou de « victimes »
 - * Le jeu de rôle favorise la posture d'évitement de l'affrontement et le recours à un adulte médiateur

Figure 1. Le jeu de rôle favorise le changement de posture identificatoire (par rapport à la planche la moins aimée ($p=0,033$))



Dans les classes avec jeu de rôle, 90% des enfants ont changé de posture en juin, alors que ce n'est le cas que pour 77% de s enfants des classes témoin.

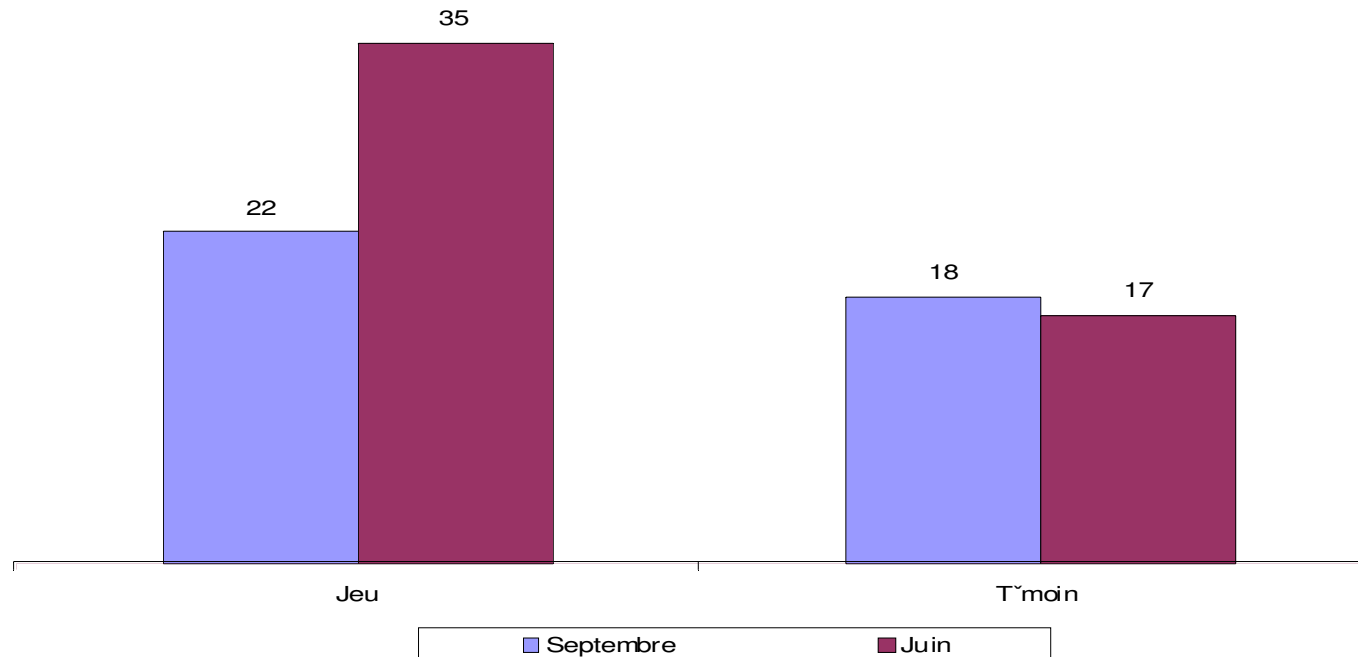
Figure 2. Le jeu de rôle favorise tout particulièrement l'évolution des enfants identifiés à des postures « agresseurs » ou « victimes ». Il n'a pas d'effets sur les enfants qui s'identifient aux « observateur », « redresseurs de tort » ou « craintif- fuite » (en %) (p=0,0282)



Dans les classes avec jeu de rôle, sur 100 enfants qui s'identifient à une posture d'agresseur ou de victime en septembre, 92% ont changé de posture en juin, alors que le pourcentage est de 62% dans les classes témoin.

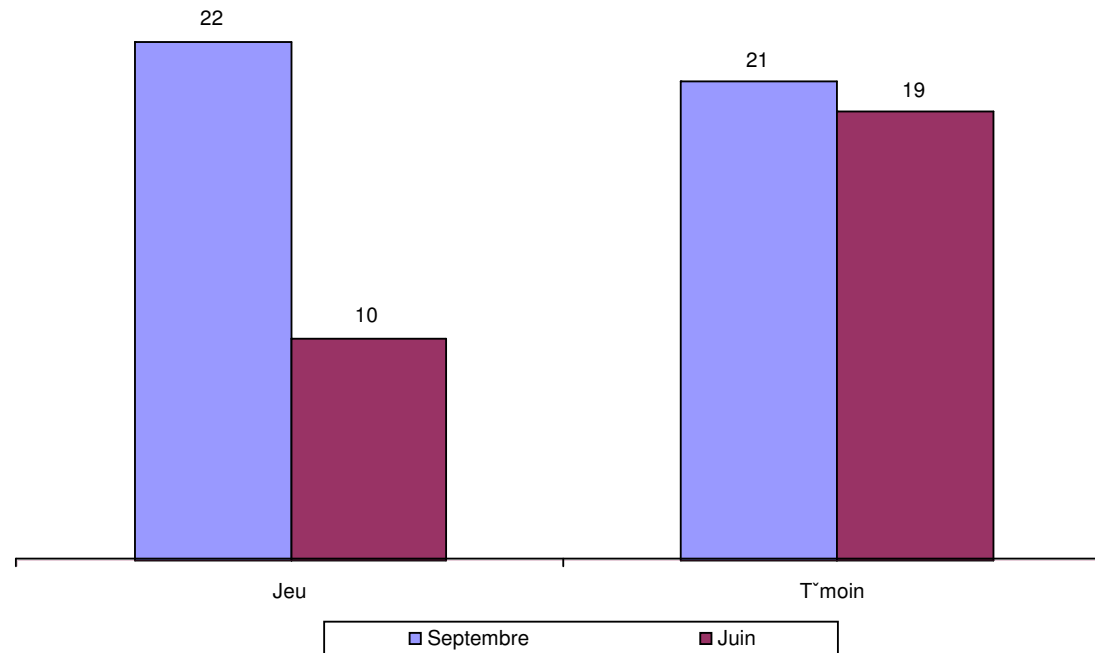
Quelles que soient les classes concernées (témoin ou jeu de rôle), sur 100 enfants qui s'identifient à une posture d'observateur, de redresseur de tort ou de fuite en septembre, le même pourcentage se retrouve en juin (entre 62% et 65%).

Figure 3. Le jeu de rôle favorise l'adoption d'une posture d'évitement de l'affrontement (en %) (p=0,0181)



Quelles que soient les classes concernées (témoin ou jeu de rôle), le pourcentage d'enfants qui s'identifient, en septembre 2007, à la posture de crainte-fuite, est à peu près la même : aux alentours de 20%. Ce pourcentage passe à 35% en juin 2008 dans les classes avec jeu de rôle, alors qu'il reste le même dans les classes témoin.

**Figure 3 bis. Le jeu de rôle diminue l'adoption d'une posture agressive (en %)
(tendance non significative probablement du fait de la petitesse de l'échantillon)**



Quelles que soient les classes concernées (témoin ou jeu de rôle), le pourcentage d'enfants qui s'identifient à la posture agressive en septembre 2007, est à peu près la même : aux alentours de 20%. Ce pourcentage reste le même en juin 2008 dans les classes témoin, mais passe à 10% dans les classes avec jeu de rôle.

CONCLUSION

* **Le jeu des « trois figures » en classe maternelle**

1. **Correspond** aux objectifs des maternelle (*Le guide à l'usage des parents* de 2008).

S'approprier le langage et enrichir les capacités d'expression; apprendre à vivre ensemble; agir et s'exprimer avec son corps; solliciter l'imagination

2. **Réintroduit le sens du jeu et du « comme si »** (apprend à transformer les gestes d'agression en activités ludiques)

3. **Constitue une forme de pré-éducation aux images** en invitant les enfants à prendre du recul par rapport à ce qu'ils éprouvent, pensent et ressentent face à elles.

4. **S'oppose à l'enkystement précoce des premières identifications** (notamment celles d'agresseur et de victime désignées)

5. **Il ne stigmatise aucun jeune.**

6. **Sa mise en place présente peu de difficultés et coûte peu.**

trois journées la première année (une journée de sensibilisation et deux de supervision) pouvant

réunir à chaque fois quinze à vingt enseignants

* **Il nous semble essentiel**

. **de mettre en place des formations pour les enseignants intéressés par cette activité.**

. **de renouveler la recherche pour obtenir un échantillon plus large.**

. **de mettre en place une recherche longitudinale pour suivre le devenir en classe primaire des enfants qui en ont bénéficié**