

CHALLENGES NUMÉRIQUES SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

*Marion Haza
Thomas Rohmer*

LECTURES

TEMPS D'ARRÊT

Challenges numériques sur les réseaux sociaux

**Marion Haza
Thomas Rohmer**

Temps d'Arrêt / Lectures

Une collection de textes courts destinés aux professionnels en lien direct avec les familles. Une invitation à marquer une pause dans la course du quotidien, à partager des lectures en équipe, à prolonger la réflexion par d'autres textes. – 8 parutions par an.

Directrice de collection : Claire-Anne Sevrin assistée de Diane Huppert ainsi que de Meggy Allo, Laurane Beudelot, Philippe Dufromont, Audrey Heine et Habiba Mekrom.

Le programme yapaka

Fruit de la collaboration entre plusieurs administrations de la Communauté française de Belgique (Administration générale de l'Enseignement, Administration générale de l'Aide à la Jeunesse, Administration générale des Maisons de Justice, Administration générale du Sport, Administration générale de la Culture et ONE), la collection « Temps d'Arrêt / Lectures » est un élément du programme de prévention de la maltraitance yapaka.be

Comité de projets : Mathieu Blairon, Nicole Bruhwylér, Olivier Courtin, Jean-Marie Delcommune, Anne-Marie Dieu, Marleine Dupuis, Nathalie Ferrard, Ingrid Godeau, Louis Grippa, Françoise Guillaume, Pascale Gustin, Françoise Hoornaert, Farah Merzguioui, Sophia Mesbahi, Raphaël Noiset, Nathalie Van Cauwenberghe, Françoise Verheyen.

Comité directeur : Frédéric Delcor, Liliane Baudart, Annie Devos, Lise-Anne Hanse, Alain Laitat, Raphaël Noiset, Benoit Parmentier, André-Marie Poncelet.

Une initiative de la Fédération Wallonie-Bruxelles de Belgique.

Éditeur responsable : Frédéric Delcor – Fédération Wallonie-Bruxelles de Belgique – 44, boulevard Léopold II – 1080 Bruxelles. Juillet 2020

Sommaire

Introduction

Place du défi dans le social

Le défi de tout temps

Les défis du numérique

Logique du défi à l'adolescence

Prises de risque et processus adolescent

Dérapages et radicalités

Créativités

Paradoxalité du défi numérique dans la parentalité

Méconnaissance des outils et de leurs enjeux

Prévention

Savoir décoder et prendre du recul avant de réagir

Enjeux éthiques et responsabilités des adultes

Conclusion

Bibliographie

Introduction

Les défis du numérique font aujourd'hui partie du quotidien. Véhiculés par la masse des réseaux, ils naissent et meurent tout aussi vite, entraînant toutefois nombre de personnes, enfants, adolescents et adultes, dans leurs propositions. Certains défis, très suivis pendant quelques semaines, sont ensuite rapidement oubliés, jusqu'à être remplacés par de nouveaux. Cet ouvrage tente de décrypter les fonctionnements de ces défis en les remettant dans la logique des sujets. En effet, les défis (*Necknomination*, *Mannequin Challenge*, *Momo Challenge*, etc.) rentrent dans les enjeux du développement adolescent à plusieurs titres : tout d'abord comme phénomène d'imitation et d'appartenance groupale, ensuite comme participant à la prise de risque. Ces conduites sont observables dans tout environnement (scolaire, sportif, culturel, social, etc., et, bien sûr, numérique). Aujourd'hui, les défis passent de l'espace urbain (cour de récréation ou ville) aux espaces des réseaux sociaux. Mais les objectifs restent inchangés. Le défi ancestral : « t'es pas cap ! » est un moyen de faire sa place parmi les autres, de se faire respecter, de se faire admettre dans un groupe, une communauté. Du fait de la portée des commentaires, des « j'aime » et de la diffusion exponentielle de ces images, le réseau social se prête parfaitement à ces jeux typiquement adolescents. Entre panique morale et amplification caricaturale de ces phénomènes dans les médias, les adultes doivent-ils s'inquiéter de ces phénomènes ? Doivent-ils aussi réfléchir à leurs propres implications ? Car les défis se propagent également, de façon parfois inquiétante, chez les adultes : pensons au défi des mamans, au *Cheese Challenge*, etc. Ici, l'impératif est, en tant qu'adulte, de questionner : pourquoi faire ce défi ? Quels sont les impacts pour soi ? Pour les autres ? À court et à long terme ?

L'ouvrage évoquera également le repérage, le décryptage et la prévention de ces défis. Comment évoquer ces phénomènes sans

engager un effet d'imitation et protéger les adolescents ? Il semble nécessaire de signaler les dangers et les risques de certains défis, ceci sans en faire la promotion, ce qui a malheureusement été le cas pour les derniers *Ice and Salt Challenge* ou *Blue Whale Challenge*. Une aide à la réflexion éthique des professionnels et des accompagnants des adolescents nécessite de se mettre en place pour éviter ces dérives de la protection bienveillante.

Place du défi dans le social

Le défi de tout temps

Les anthropologues peuvent témoigner de l'universalité du défi. Dans toutes les sociétés et depuis longtemps, les hommes ont cherché à se braver et à affronter le regard des autres pour prouver leur force ou leur pouvoir. Nous pouvons penser aux épreuves olympiques de la Grèce antique. Nous convoquerons également les défis des rites de passage des sociétés traditionnelles. Enfin, nous percevons aujourd'hui cette propagation des défis, que nous retrouvons dans les espaces numériques.

Jeux Olympiques et défis sportifs

C'est en 776 av. J.-C. que, dans le Péloponnèse grec, les plaines d'Olympie deviennent le lieu des premiers jeux Olympiques de l'histoire. Ces jeux, louant un culte à Zeus et aux autres dieux antiques, avaient pour objectif de montrer les qualités physiques des athlètes en entretenant des liens entre peuples de différentes cités. Plusieurs figures emblématiques de sportifs de l'Olympe restent dans les légendes, du fait de leurs exploits sportifs, tel Léonidas, vainqueur d'épreuves de sprint, le *stadion* et le *diaulos*, lors de plusieurs éditions successives des jeux, entre 164 et 152 av. J.-C. Ses prouesses, témoignant de la vitesse d'un dieu, lui valurent de son vivant un rang de divinité. La notion de défi apparaît clairement dans les pratiques des jeux Olympiques, l'objectif trouvant, à travers la beauté d'un spectacle, une mise au défi de son corps propre et des autres athlètes. Cet esprit de défi perdure toujours, comme on l'observe, par exemple, avec les performances de l'athlète Carl Lewis, ayant égalé en 1984 à Los Angeles l'exploit de Jesse Owens, qui avait obtenu quatre médailles d'or à Berlin en 1936, ou encore les prouesses des basketteurs de la Dream Team à Barcelone en 1992.

Au-delà des jeux Olympiques, le sport convoque incessamment le

défi pour ses adeptes. Certains chercheurs, comme l'anthropologue Raveneau (2006), considèrent le risque ordinaire et la banalité de la transgression de certains sports comme la plongée sous-marine. Les adultes que nous sommes se souviennent du duel entre Enzo Maiorca et Jacques Mayol dans le film culte *Le Grand Bleu* (1988) de Besson. Les deux plongeurs s'affrontent dans un défi qui, finalement, est surtout un défi adressé à eux-mêmes, pour tester la limite de leurs possibilités. C'est la passion des profondeurs, du grand bleu et de la beauté des fonds marins qui les incite à continuer à plonger jusqu'aux dernières limites des profondeurs. De la même façon, quand, dans le cadre du projet Red Bull Stratos en 2012, Félix Baumgartner franchit le mur du son en chute libre, en sautant de l'espace de plus de 39 km de la Terre, à près de 1 350 km/h, la prise de risque est bien notable.

Notons qu'à notre époque contemporaine, les sports dits « à risque » se multiplient dans la population générale : sports de glisse en tout genre, sports extrêmes, saut à l'élastique, chute libre, apnée, marathon, trials, etc. Ces sports à risque comportent cette dimension de défi et de survie, même si les conditions de réalisation et d'encadrement sont présentes. La recherche d'adrénaline et le caractère ordalique rendent l'activité plus attrayante pour le public. Les défis permettent alors un double mouvement : se connaître et être reconnu. C'est ce qui est aussi à l'œuvre dans les défis initiatiques.

Rites de passage et défis initiatiques

Les anthropologues Van Gennep (1909) ou Gaudelier (1983) se sont intéressés aux rites de passage, repérant des séquences scandant ces événements : un avant, un pendant, un après. Ils notent que, fréquemment, dans les rites auxquels sont soumis les enfants devenant adultes, des épreuves physiques ou corporelles sont présentes. Nous pouvons penser au rituel des fourmis au Brésil : les garçons Sateré-Mawé initiés portent pendant quelques minutes un gant rempli de fourmis au nom parlant de « balle de fusil ». Ils doivent prouver leur endurance en résistant à la douleur des piqûres

des insectes. Au Vanuatu, chez les Saa, le rituel ressemble à notre saut à l'élastique : une tour de bois d'une vingtaine de mètres, le *gol*, est dressée par les hommes de la tribu, et le jeune initié doit, pour acquérir le statut d'homme, sauter de cet édifice, une liane fixée à la cheville. En Polynésie, dans les îles Samoa, tout comme en Indonésie chez les Mentawai au large de Sumatra, ou chez les Bédouins au Yémen, entre autres, ce sont des marquages corporels de type tatouages qui font office de rituel de passage. Ces épreuves permettent à l'enfant de prouver aux yeux du groupe qu'il est capable de participer à la société des adultes ; elles font bien évidemment écho avec les conduites de prises de risque et de défis des adolescents dans les sociétés occidentales contemporaines.

Prendre des risques est, en effet, un moyen de faire sa place parmi les autres, de se faire respecter, de se faire admettre dans un groupe (comme une sorte de rite d'entrée dans certaines bandes : « t'es pas cap de...! »). Ceci est d'autant plus important qu'à l'adolescence, le groupe joue un rôle majeur, comme laboratoire d'expérimentation. C'est dans le groupe que l'adolescent forge son identité et décide qui il sera, en opposition ou en accord avec les valeurs familiales. Les adolescents sont en quête de modèles identificatoires et cherchent parfois à reproduire certains exploits, sans avoir les assurances et protections des sportifs. De même, certains films comme *Jackass* (1999) - constitué de montages réalisés par des acteurs adultes - peuvent donner des idées de prouesses et d'acrobaties parfois dangereuses pour l'adolescent, qui n'est pas conscient des risques courus. Plus récemment, *Nerve* (1999) montrait des jeunes gens relevant des challenges de plus en plus risqués pour gagner, dans un jeu diffusé en direct sur Internet, argent et reconnaissance. Nous discuterons justement dans le paragraphe suivant des particularités des défis numériques.

Les défis du numérique

Dans les espaces numériques, réseaux sociaux ou jeux vidéo, reproductions des scènes de la vie quotidienne, les défis sont présents.

Les mondes vidéoludiques reposent sur la logique du défi, à l'instar du défi sportif. Défier un adversaire *gamer*, qu'il soit en chair et en os ou commandé par l'IA¹ du jeu, est chose courante. C'est même ce qui fait fonctionner le jeu. Par exemple, dans les célèbres jeux Mario Kart ou Tomb Raider, des missions sont à réussir dans un temps restreint chronométré. Dans les jeux en ligne et en réseau, les challenges permettent de défier l'adversaire sur différentes capacités (vitesse, force, pouvoir, endurance, etc.).

Au sein des réseaux sociaux, le défi se présente différemment : il ne fait pas partie intrinsèque du fonctionnement, mais, pourtant, il se retrouve décliné sous de multiples formes. Les défis peuvent se retrouver sur tous les réseaux sociaux : Facebook, Snapchat, Twitter, Instagram, TikTok, etc. : aucun n'est en reste. Précisons une particularité naissante sur TikTok où le challenge fait partie du fonctionnement de l'application : au-delà des enjeux d'imitation et de comparaison, la plate-forme récompense les réalisateurs des vidéos les plus regardées et partagées.

Nous allons donc essayer de comprendre pourquoi, alors qu'ils ne sont pas indispensables, ces espaces numériques de communication et de liens se dotent de challenges. Quelle est la logique de ces défis ? Comment les adolescents et les adultes utilisateurs de ces plates-formes s'en saisissent-ils ?

Enjeux et caractéristiques des défis sur les réseaux sociaux

Les défis sont la plupart du temps créés par des adultes qui gèrent les plates-formes. La logique économique-financière du réseau social revient à créer du contenu et des échanges illimités. Evidemment, le défi est une façon de diffuser et d'étendre les échanges entre utilisateurs. Les adolescents se retrouvent donc pris au piège d'un outil qui leur permet d'être en lien avec leurs pairs (fondamental en cette période pubertaire), mais, en même temps, les manipule dans un monde cherchant à gagner de l'argent. Notons que les adultes ne sont pas exempts de ces stratégies du gain.

Nous remarquons que, sur les réseaux sociaux numériques, les

enjeux psychologiques et sociaux, individuels et groupaux du défi, que nous avons préalablement décrits, sont bien présents. Toutefois, certaines différences sont liées aux spécificités de l'outil numérique. En effet, les réseaux sociaux engagent une grande vitesse de diffusion, une puissante viralité et une durabilité des images. Les défis numériques se propagent donc beaucoup plus rapidement que ceux de la vie quotidienne, qui eux se limitent souvent à l'espace de la cour de récréation, la place du village – c'est-à-dire une distance géographique réduite. Avec le numérique, les kilomètres n'ont pas lieu d'être ; aussi un défi peut très rapidement rallier n'importe quelle zone du monde connecté.

Par ailleurs, paradoxalement, se constate le caractère éphémère des challenges, qui durent bien souvent quelques semaines, avec une diffusion en pic à un moment donné. Les challenges reviennent parfois en force quelques années plus tard avec un esprit de nouveauté, à l'instar des modes vestimentaires.

Il faut également signaler une autre différence : les défis des réseaux sociaux sont toujours diffusés via la production d'une image (vidéo ou photographie). Cet élément rend alors possible une créativité liée au caractère différé de la réalisation du challenge. En effet, le défi classique de la vie quotidienne implique sa réalisation directe, sous le regard des autres. Le défi numérique permet, quant à lui, une mise en scène de l'image, c'est-à-dire une manipulation éventuelle du défi : il est possible de ne pas vraiment réaliser le défi, mais de trafiquer la production des images pour en donner un simulacre. Ces fausses réponses au défi, ces trucages, sont réalisables, car les défis sont la plupart du temps effectués en solitaire face à sa propre caméra. La pression du groupe d'influence, nous en verrons des exemples, peut ainsi être plus facilement limitée.

Ainsi, les espaces numériques multiplient la présence des défis et leur diffusion, mais, paradoxalement, peuvent prémunir les utilisateurs des réseaux sociaux des dangers réels de leurs réalisations.

Décryptage et déconstruction

Dans cette partie, nous allons donner des exemples concrets de défis ayant eu du succès sur les réseaux ces dernières années. La liste est bien évidemment non exhaustive, mais permet d'éclairer certains fonctionnements généraux.

Prenons l'exemple du Ice Bucket Challenge, extrêmement médiatisé au-delà des réseaux sociaux lors de sa sortie en 2014. Ce défi consistait à se verser un seau de glaçons sur la tête. Il débute en même temps qu'un autre challenge connu sous le nom de À l'eau ou au resto, dont la réalisation implique des internautes en train de sauter dans l'eau hivernale. Le Ice Bucket Challenge est initialement diffusé par le biais de Facebook. Ce jeu, peu intéressant, se transforme progressivement, dans un détournement appelant à soutenir des associations au lieu de prendre un risque. L'histoire de ce défi rapporte que l'une des premières vidéos fut mise en ligne par un pilote de motocross, Jeremy McGrath, qui nomina le golfeur professionnel Rickie Fowler, le pilote de Nascar Jimmie Johnson et le rappeur Vanilla Ice, qui devaient, au choix, réaliser le défi ou faire un don de 100 dollars pour une œuvre de charité. De fil en aiguille, le défi se diffusa sur la Toile et, quelques semaines plus tard, le golfeur Chris Kennedy le réalisa à son tour, encourageant à faire un don de 100 dollars à la ALS (Amyotrophic Lateral Sclerosis) Foundation, association luttant contre cette maladie dont était atteint un membre de sa famille. Le Ice Bucket Challenge devint alors le ALS Ice Bucket Challenge. Il fut ensuite repris par de riches célébrités, entre autres, Mark Zuckerberg, Bill Gates, Barack Obama, Lady Gaga, Justin Timberlake, George W. Bush ou Johnny Hallyday. Ce fut Mark Zuckerberg qui nomina Bill Gates, lui donnant vingt-quatre heures pour relever le défi. Outre la récolte de dons pour la maladie de Charcot, la viralité du Ice Bucket Challenge en a fait un objet de masse partagé, glissant du soutien pour de nobles causes (comme le Rubble Bucket Challenge, initié par une étudiante de Gaza, Maysam Yusef, remplaçant l'eau et les glaçons par des gravats et de la poussière pour sensibiliser sur le conflit et la pauvreté dans la bande de Gaza) à de la publicité (McDonald's ou encore Samsung).

Ce challenge permet de cerner précisément comment, d'une part, le défi se construit par sa médiatisation et comment, d'autre part, les objectifs et valeurs associés peuvent être disparates.

Le *Mannequin Challenge* est un défi plus récent, créé en 2016, ayant touché majoritairement un public jeune. Mais des adultes connus sont rentrés dans le jeu, tels que Hillary Clinton ou le célèbre spationaute français Thomas Pesquet qui a fait une photo depuis l'espace où il réalise le défi en apesanteur. Le *Mannequin Challenge* aurait été impulsé par un groupe de lycéens de Jacksonville en Floride, postant leurs photos sur Twitter et les diffusant massivement par des retweets. Ce défi enjoint aux personnes de se filmer en tenant une position figée, de préférence improbable, seul ou en groupe. Des professeurs se rappelleront sûrement de classes entières figées face à eux... La particularité du *Mannequin Challenge* est qu'il n'engage pas de risque spécifique, si ce n'est l'agacement possible de personnes assistant à la scène. Ainsi, ce défi viserait simplement à vérifier l'imitation d'un acte, à valider la création d'une communauté fonctionnant de façon similaire et par conséquent, ayant un certain pouvoir. Comme le Ice Bucket Challenge, des variations du *Mannequin Challenge* ont vu le jour, telle cette vidéo montrant un garçon à vélo, des jeunes filles faisant la vaisselle, des hommes jouant ensemble ainsi qu'une petite fille regardant à travers une porte, l'air apeuré. La vidéo s'achève dans une pièce où l'on voit une adolescente se faisant maintenir de force par trois femmes, dont une manipulant une lame de rasoir. Le slogan porté par l'Unicef « *We can't stay frozen. This practice needs to end²* » s'empare du phénomène universel (et spatial !) pour critiquer la violence de l'excision encore légale dans certains pays du monde. Le défi sur les réseaux sociaux peut donc être pratiqué pour le plaisir et la socialisation numérique, tout comme être employé encore une fois pour sensibiliser ou agir pour une bonne cause.

Faisons connaissance rapidement avec quelques nouveaux challenges numériques.

Le Sac A Dos Challenge propose de se filmer en lançant en l'air son sac à dos du bout du pied, pour le rattraper au vol en levant les bras en l'air en récupérant les anses et plaçant correctement le sac sur le dos. L'objectif, pour être remarqué sur les réseaux, est de faire des figures amusantes ou acrobatiques.

Le Bottle Cap Challenge est, quant à lui, un défi qui consiste à dévisser le bouchon d'une bouteille d'un coup de pied. Au départ, ce défi fut proposé sur Instagram par le champion du monde de taekwondo, Farabi Davletchin, à plusieurs stars des arts martiaux (Jason Statham, Jackie Chan et Jean-Claude van Damme). Le succès de ces vidéos et leur diffusion ont élargi le défi à tout public.

Ces deux challenges engagent des performances motrices et une dextérité amenant une reconnaissance pour ceux qui s'y essaient et réussissent de façon originale ou admirable. Il n'engage pas d'inquiétude de la part des instances sanitaires, ce qui est complètement différent des deux challenges à suivre. En effet, le récent Zoom Challenge a fait polémique. Sur une musique du rappeur Lil Yachty, les individus (parfois très jeunes) sont filmés, assis sur le sol, seuls dans le champ de la caméra, en train de se trémousser en rythme jusqu'à ce que le mot zoom soit prononcé dans la chanson. À ce moment-là, le danseur assis est brusquement saisi et tiré par les pieds pour être retiré du champ. Très souvent, la dernière scène des vidéos montre la tête du danseur qui heurte violemment le sol. Ici, nous voyons comment la réalisation du défi peut entraîner un choc crânien grave, comme les médecins ont pu le constater.

Prenons un autre exemple avec le challenge In My Feelings. Encore une fois, c'est une personnalité célèbre sur Instagram qui lance l'idée en postant une vidéo défi vue par des millions d'internautes. Dans cette vidéo, Shoker se déhanche au milieu de la route sur la musique In My Feelings du rappeur Drake. Le défi inquiète les services de sécurité routière car il consiste à sortir de sa voiture en marche dans le but de réaliser cette chorégraphie type, à côté de son véhicule roulant au pas. Il est facile d'imaginer le risque sur la

voie publique d'une telle attitude... Ces deux derniers exemples interrogent sur les objectifs premiers des influenceurs (stars des réseaux sociaux ou célébrités en tout genre – politiques, sportives, etc.) et sur les capacités créatives, de détournement, ou les facteurs d'influence de ceux (enfants, adolescents ou adultes !) qui reproduisent les défis sans les interroger. Nous y reviendrons dans la partie suivante.

Actualités 2020 : défis numériques et confinement

Pendant les semaines de confinement forcé à domicile au printemps 2020, du fait de la crise sanitaire du Covid-19, l'usage des réseaux sociaux a connu une forte expansion. Le temps passé avec les smartphones, tablettes et autres objets numériques pour les activités professionnelles et scolaires a aussi mené le public sur d'autres plates-formes sociales. De nombreux défis ont alors vu le jour pour lutter contre l'ennui en proposant des activités.

Certains ressemblent à des défis antérieurs, d'autres ont la particularité de proposer des défis familiaux. C'est le cas du Getty Museum Challenge dont la proposition émana du musée américain éponyme, quelques jours après le début du confinement : il s'agit de reproduire avec inventivité chez soi un tableau ou une sculpture célèbre et de la diffuser en photo sur les réseaux sociaux avec la mention #GettyMuseumChallenge. Ce défi artistique et culturel, réalisé en préambule par des employés du musée, a connu un large succès auprès de divers publics, pouvant être réalisé en solitaire ou en famille. Des photos témoignant d'arrangements avec les moyens du bord (aliments, vêtements, etc.) de plusieurs personnes, parents et enfants, en position d'œuvres de maîtres ont révélé la créativité des familles confinées.

Un autre exemple de défi confiné fut le Moi Gamin challenge incitant l'internaute à publier des photos d'enfance. Ces régressions demeurent fréquentes sur la Toile (rappelons-nous le 10 years challenge comparant, sur un mode avant/après, des photos espacées de dix années). Pendant la crise sanitaire, c'est TikTok qui a modifié la donne en faisant réaliser le défi en vidéo : le challenge

l'm just a kid consistait à recréer en vidéo une photographie de jeunesse sur la musique de l'm just a kid de Simple Plan. On y voit ainsi un monsieur de 70 ans qui reproduit une photo de lui caressant un chien lorsqu'il avait 9 ans, ou encore une maman et ses filles qui reproduisent une photo d'elles prise quand les fillettes étaient bébés sur les genoux de leur mère, etc. Se note là une autre occasion de passer du temps en regardant des albums de famille et en les partageant au grand public, transformés et parodiés.

Une autre création numérique du confinement fut le Don't Rush Challenge. Il s'agissait de montrer face à la caméra un changement de tenue, d'un vêtement d'intérieur au plus bel appareil. Les vidéos montrent des individus en pyjama sur leur canapé qui, en une seconde, apparaissent changés et préparés à sortir. Le caractère insolite de ce défi, créateur de lien et rompant l'isolement social du confinement, réside dans le passage d'un objet de vidéo en vidéo : un pinceau passe de main en main grâce à un montage simple sur le logiciel. Ce défi a été repris, entre autres, par un groupe de médecins américaines, partageant leurs blouses blanches au lieu du pinceau de maquillage, pour célébrer l'engagement du personnel soignant dans cette période de crise.

D'autres défis ont été proposés, notamment par des professionnels de l'adolescence, pour garder le contact avec les groupes qu'ils accompagnaient. Le Game of 3 Cités Challenge a, par exemple, impliqué une soixantaine de jeunes du quartier des Trois Cités, à Poitiers, qui se sont pris en photo chez eux. L'objectif du centre socio-culturel était de faire saisir les règles de distanciation aux adolescents. La consigne était simple : rester chez soi, se protéger et l'illustrer par une photographie diffusée à d'autres quartiers, comme le témoigne le tweet d'un des animateurs Nicolas36t : « Salut ! On veut lancer un challenge pour les autres quartiers de France ! Pour ça on a besoin que tu nous fasses une photo de toi en respectant les deux consignes ! Jeudi prochain on fera une affiche avec un max de photos que l'on diffusera ! Plus on sera, plus on aura de chance de buzzer ! Tu es chaud ? »

De même, des éducateurs d'APSiS Émergence ont imaginé des challenges ludiques et éducatifs sur les réseaux sociaux en illustrant par des photographies des citations de la langue française, telles que tomber dans les pommes ou mettre les pieds dans le plat. Dans ces deux exemples, la force du défi fonctionne particulièrement du fait des enjeux de l'engagement dans un challenge chez les adolescents, en lien avec leur développement psychique.

Après avoir saisi le fonctionnement général des défis, c'est ce que nous allons développer dans la partie suivante.

1. Intelligence artificielle.
2. Nous ne pouvons pas rester de marbre. Cette pratique doit cesser (traduction des auteurs).

Logique du défi à l'adolescence

Si, comme nous l'avons vu, le défi donne valeur à l'homme, il prend une tonalité spécifique lors du processus pubertaire. En effet, l'effraction de la puberté modifie le rapport de l'adolescent à son corps propre et ses liens aux autres. Les transformations corporelles sous-entendent une nouvelle forme possible de sexualité impliquant désormais un autre (à la différence des plaisirs de l'enfant qui ne mettent en jeu que son corps propre, comme les plaisirs du gazouillis ou de maîtrises motrices et corporelles, etc.). Le travail psychique nécessaire pour s'approprier cette nouveauté corporelle engage une exploration des limites, tant du côté du corps que de la pensée. La prise de risque et l'agir sont de fait des modalités exploratoires classiques de l'adolescent. Qui n'a pas lu les histoires adolescentes d'Harry Potter ou du plus ancien Club des Cinq ? Le héros adolescent se met sans cesse à l'épreuve.

En outre, à l'adolescence, une particularité réside dans l'importance du groupe et des effets d'imitation et/ou d'identification. C'est ce que l'on peut repérer aisément chez les jeunes tagueurs : la reconnaissance du *crew* (groupe) incite à poser des graffitis dans des zones plus risquées, pour faire sa preuve parmi les autres. La même observation se fait quant aux effets de mimétisme chez les jeunes adeptes d'un style vestimentaire ou musical. De même, la consommation de tabac et d'alcool chez les adolescents suit des explications similaires de recherche de limites et de prises de risque, favorisées par le regard groupal.

Prises de risque et processus adolescent

Notons qu'il n'existe pas d'adolescence sans prise de risque. Un adolescent qui ne prend aucun risque doit inquiéter et alerter les adultes. Prise de drogues, d'alcool, rapport sexuel non protégé, conduite sans casque, sans ceinture, sport extrême (surf, ski hors piste, plongée, etc.), les conduites à risque peuplent le quotidien

des adolescents, avec une prédominance masculine – trois garçons pour une fille environ (Birraux et Lauru, 2010). Les garçons élisent des conduites plus dangereuses que les filles (par exemple, conduire en état d'ivresse, consommer des drogues, faire des sports extrêmes, se bagarrer, etc.), même si la tendance actuelle tend à une féminisation de ces conduites. Les plus jeunes prennent souvent des risques plus modérés (sécher un cours, fumer une cigarette, etc.), même si, actuellement, la prise d'alcool se fait de plus en plus tôt (phénomène anglo-saxon du *binge drinking*, ou alcoolisation massive). « Je n'ai pris aucun risque, je marchais, je me dirigeais, je sais plus où exactement, mais voilà, j'ai juste glissé, je suis tombé de ma hauteur, j'ai pas sauté, accident bête... voilà... je continue à penser que c'est une chute assez bête qui aurait très bien pu m'arriver parce que c'était pas, c'était pas une prise de risque liée à l'alcool ou un point d'ébriété que j'étais tellement saoul que je suis tombé sans raison, c'était vraiment ça, j'ai glissé sur une flaque et je suis tombé alors peut-être que j'aurai eu, je sais pas, un réflexe en tombant, mais je suis pas sûr que ce soit spécialement lié, j'ai quand même eu pas de chance, voilà. » Cet extrait nous donne clairement l'impression que l'adolescent ne courait aucun risque, que le danger était contingent, hypothétique, ne pouvait le concerner en aucune manière, dans un défi au danger et un déni du corps, cultivé par la société même. En cela, l'adolescent ne serait que la caricature provocatrice et paradoxale des valeurs sociales contemporaines, comme l'évoque Baudry (1991).

En psychopathologie, les conduites à risque se définissent par des mises en danger de soi ou d'autrui, sur le plan physique, psychique ou social. Les conduites à risque les plus dangereuses et nombreuses sont souvent associées à d'autres troubles de l'adolescence et à un mal-être plus général. Les conséquences néfastes de ces conduites extrêmes touchent plusieurs sphères : physiques (chutes, coups ou blessures plus ou moins graves, handicap, maladie [MST], voire décès), psychologiques (traumatisme, décompensation comme psychose cannabique ou dépression), sociales (rejet, marginalisation ou exclusion). Ces

conséquences sont soit directes et immédiates (accident de la route par exemple), soit différées (maladie à plus ou moins long terme).

Pour préciser, nous distinguons plusieurs types de conduites à risque. Tout d'abord, les conduites d'essai et d'exploration se retrouvent chez tout adolescent qui, dans un processus classique, cherche à découvrir ses nouvelles potentialités et limites, surtout en lien avec son corps nouvellement pubère et transformé. Mais, s'il explore et teste ses limites, celles-ci sont intégrées (respect des lois et respect de soi), et les transgressions, et par conséquent les mises en danger, sont faibles. D'autre part, nous parlons de conduites d'excès, de dépassement de limites : les limites sont recherchées dans leur dimension extrême, avec un risque physique important (coma, maladie, handicap, voire mort). Se retrouvent ici toutes les conduites auto-agressives, les violences envers soi : consommation excessive d'alcool et de drogues, conduites sexuelles non protégées, mise en danger sur la route, performances sportives démesurées. La destructivité est au premier plan. Enfin existent les conduites ordaliques qui se rapprochent des conduites d'excès, mais dans lesquelles le sujet laisse une instance extérieure à lui (le destin, le hasard, le divin, etc.) décider de l'issue de son acte : ces actes contiennent toujours une part d'aléatoire. Les comportements sur la voie publique (vitesse, non-port du casque, non-respect de la signalisation, etc.) sont des illustrations courantes des conduites ordaliques.

Toutes ces conduites à risque adolescentes sont en lien avec différents enjeux du pubertaire. La prise de risque est à mettre en écho au rapport à l'interdit, à l'autorité, aux limites : elle permet de montrer son indépendance, de vérifier l'interdit énoncé par le parent ou l'adulte, d'en comprendre le sens en recourant à l'acte et en le transgressant. Mais l'adolescent peut aussi prendre des risques pour se punir, pour s'acquitter d'une faute dont il s'imagine coupable. C'est là notamment que l'on retrouve les conduites ordaliques ; par exemple, la « roulette bordelaise » (déclinée dans différentes villes) qui consiste à traverser les boulevards en scooter sans s'arrêter au feu, en s'en remettant au destin, au hasard, au

divin, pour voir si l'on est toujours vivant de l'autre côté de la rue. Il est à noter que ces adolescents-là ne sont pas forcément suicidaires, mais dans une illusion de toute-puissance. Il s'agit de flirter avec la mort pour se procurer des sensations, se donner la preuve qu'ils existent, qu'ils méritent de vivre, de se prouver quelque chose à eux-mêmes, surtout dans la période où les jeunes prennent conscience de leur finitude et de l'inéluctabilité de la mort. Par ailleurs, ces conduites renvoient au corps adolescent, en pleine transformation. En permettant la découverte de nouvelles possibilités, la prise de risque conforte la recherche de nouvelles sensations, la possibilité de nouveaux plaisirs. Prendre des risques peut être une manière d'apprivoiser et de maîtriser ce corps changé et parfois étrange, de découvrir ses limites, de se prouver à soi-même que l'on est maître de son corps, qu'il nous appartient. Enfin, les conduites à risque extrêmes et répétées signent indubitablement une souffrance : elles peuvent être adoptées pour leur effet anxiolytique, libérant d'une tension interne trop intense, ou antidépresseur, créant des sensations fortes pour se sentir vivant.

Face à ces situations, il convient pour l'adulte d'être vigilant et de communiquer avec l'adolescent, de (re)poser des limites, de l'écouter, d'essayer de comprendre les enjeux de ses actes, de l'accompagner si besoin vers des professionnels qui pourront l'aider à traverser un moment parfois tumultueux.

Or les espaces numériques deviennent de nouveaux lieux pour les prises de risque via les défis. Voyons ici deux nouveaux exemples typiquement adolescents.

Le Kylie Jenner Challenge, apparu sur la Toile en 2015, consistait à reproduire les lèvres pulpeuses de la sœur de Kim Kardashian en utilisant le phénomène d'aspiration pour les faire grossir en quelques secondes avec un verre ou une bouteille appliqués en pression. À l'origine, le challenge est présenté comme une critique à l'égard de Kylie Jenner niant son recours à la chirurgie esthétique pour expliquer le volume de ses lèvres. Ici c'est donc une star de la télé-réalité qui explique la diffusion du défi chez les jeunes, en prise

aux identifications aux modèles de corps dits parfaits.

Le Condom Challenge, quant à lui, né en 2006 et de retour sur les réseaux sociaux en 2013, consistait à aspirer un préservatif par la narine pour le faire ressortir par la bouche. Ce défi qualifié d'idiote par la presse semble typiquement adolescent : il utilise un objet lié à la sexualité adulte, détourné de son usage. Notons que le challenge serait revenu en force en 2013 à la suite d'un reportage sur les dangers d'Internet diffusé sur la chaîne texane Fox San Antonio, dans lequel ce challenge était abordé. Ceci vient questionner, comme nous le ferons ensuite, l'impact des annonces autour des défis sur le public adolescent.

Prenons un dernier exemple de défi adolescent avec le Floss Challenge. Retrouvée sur le jeu vidéo Fortnite Battle Royale, cette danse, réalisée par un avatar dans la partie de jeu, proviendrait d'une chorégraphie restée en mémoire, réalisée par un adolescent sur le plateau d'un live de Katy Perry en 2017. Ces mouvements répétitifs du corps ont alors été mis en scène de façon répétée sur des vidéos et sur l'espace numérique du jeu. Nous avons donc ici un défi qui est réalisé en double, par les jeunes eux-mêmes et par leurs avatars interposés dans Fortnite.

Dérapages et radicalités

Les défis numériques, nous l'avons vu, sont souvent fugaces, cadrés dans le temps, suivant des cycles et des modes. Certains défis sont des incitations à des actes de violence envers soi (blessures auto-infligées, tentatives de suicide, conduites anorexiques, brûlures, prises de risque diverses, etc.). Même si ces défis existent, nous l'avons compris, simplement parce qu'ils sont diffusés et rediffusés, des adolescents peuvent déraiser et adopter des conduites extrêmes pour y répondre. Découvrons quelques défis que nous qualifions de radicaux par les incitations qu'ils proposent, pour en saisir le fonctionnement et comprendre comment les adultes peuvent réagir face à ces challenges.

Le challenge nommé Necknomination (« *Neck your drink* » se traduit

cul-sec en français) serait arrivé en Europe depuis l'Australie en 2014. Il s'agit d'un jeu à boire sur la Toile, sous forme de défi : l'internaute doit vider un verre d'un trait devant la caméra, pour réaliser une vidéo qui sera postée sur Facebook ou YouTube et inciter trois personnes à faire de même. Celles-ci répètent la même chose ainsi de suite, pour un défi extrêmement viral et potentiellement dangereux. La consommation d'alcool, nous l'avons expliqué, est courante chez les adolescents, pour tester leurs limites, défier l'autorité, etc. Et les phénomènes de groupe influencent largement cette pratique, parfois à valeur initiatrice (Huerre et Marty, 2017). Ce défi touche donc un public cible adolescent principalement. La prise de risque retrouvée dans ce challenge est à associer à l'attitude habituelle du sujet adolescent : en effet, certains réalisent leur vidéo en respectant strictement la consigne, voire en l'aggravant (boire une bouteille cul-sec, des mélanges détonants, boire sur une planche de surf, au volant, etc.), alors que d'autres s'autorisent à critiquer et transformer le défi dangereux. C'est ce que le jeune adulte Julien Voinson, commercial et photographe, proposa avec sa Smartnomination, encourageant à répondre à la Necknomination en modifiant les instructions et en réalisant une bonne action : dans une vidéo publiée sur YouTube, visionnée plus de 600 000 fois, il distribue des hamburgers et des bouteilles d'eau à des sans-abri. Nous pouvons constater que le détournement du challenge a attiré davantage de spectateurs que sa réalisation brute. Il en est de même pour d'autres détournements du challenge, comme ces jeunes qui jouent la comédie en faisant semblant de boire de l'alcool et d'être malades pour critiquer le phénomène et les prises de risque insensées. Réaliser le défi en collant à la consigne n'est donc pas gage de visibilité.

Un an plus tard, c'est le Thigh Gap qui émerge sur les réseaux sociaux. Touchant des jeunes filles, il se caractérise par la recherche d'un écart visible entre les cuisses en position debout pieds joints. Caractéristique corporelle du début de la puberté liée à l'élargissement du bassin associé à la forme infantile des jambes, cet écart est amené à disparaître avec la morphologie adulte. Dans

le défi du Thigh Gap, les adolescentes cherchent à préserver cette particularité infantile, en la mettant en exergue sur Tumblr, Twitter, Instagram ou Pinterest. Ce phénomène renvoie au culte de la minceur et du corps parfait, renforcé par les images numériques, autant transformées que diffusées, telles qu'on les retrouve aussi dans les groupes inspirés de la *thinspiration* (idéaux de maigreur extrême).

En 2017, le défi à la mode fut le *Ice and Salt Challenge* : il s'agissait d'appuyer un glaçon sur sa peau après y avoir versé du sel. Ce geste, d'apparence anodine, peut engendrer de graves brûlures. Pour empêcher cette pratique en France, la gendarmerie et les pompiers ont réagi par une campagne de prévention diffusée également sur les réseaux sociaux, comme sur Twitter : « Attention ! Un glaçon + une pincée de sel = brûlure au 2e degré ! Prévenez vos #Ados, ce jeu est #Dangereux ! » Ici encore, nous pouvons interroger la diffusion possible de la pratique par le message de prévention touchant un public non initié. À l'adolescence, mentionner une nouvelle pratique comme interdite peut créer un engouement par curiosité et défi à l'autorité, qu'elle soit sociale ou parentale. De nombreuses précautions sont donc à prendre pour parler des défis numériques en prévention. Avertir les professionnels ou les parents comme l'ont fait les services nationaux dans cet exemple semble une solution sensée. Mais cibler directement les adolescents par le #Ados peut être plus risqué, nous en reparlerons.

Voyons un dernier exemple très récent, mais, vous l'aurez compris, les défis numériques vont et viennent, émergent et se meurent, se répètent, se transforment, toujours sur le même principe. C'est le cas du *Momo Challenge*, défi ayant occupé de jeunes internautes et des professionnels tout l'été 2018. Il débute sur Whatsapp, la personne recevant un message d'un dénommé Momo qui se manifeste sous une forme inquiétante, déformée, mi-femme, mi-oiseau, yeux exorbités et bouche disproportionnée. Lançant divers défis avec des instructions précises, ce Momo donne des actions à réaliser, parfois morbides, dont les règles sont obtenues au fur et à mesure. La non-réalisation ou le refus engendrerait des représailles

et des photographies angoissantes et effrayantes. Ce défi a fait grandement parler de lui, présenté comme un jeu dangereux poussant à la violence et au suicide, reprise du *Blue Whale Challenge* que nous évoquerons ci-après. Toutefois, il faut garder en tête que, pour réaliser le *Momo Challenge*, il faut rentrer en lien avec une personne qui donne les défis. Or, si l'on cherche à contacter ce Momo, il s'avère qu'il n'y a personne au bout du fil et que c'est la croyance en ce personnage anxiogène, tiré de films d'horreur, qui fait perdurer le challenge. Nous comprenons ici, et nous le déclinons avec le *Blue Whale Challenge*, la part d'imaginaire dans ces légendes numériques et le rôle de tous ceux, adolescents et adultes surtout, qui maintiennent l'existence de ces défis.

Créativités

Les défis ne sont toutefois pas forcément négatifs, heureusement ! Et les adolescents ne sont pas les derniers à faire preuve de créativité pour se dégager de défis morbides. Cet élément permet d'ailleurs de repérer les jeunes qui vont bien de ceux qui sont en souffrance. En effet, les adolescents les plus en difficulté n'arrivent pas à s'éloigner du scénario imposé par le défi et, par conséquent, se mettent en danger. Ceux qui ont des capacités de symbolisation (Chouvier *et al.*, 1998) vont arriver à trouver des déclinaisons aux défis qui leur permettront d'y répondre, et donc d'être reconnus par les autres, tout en se préservant des dangers. Examinons quelques exemples.

Chez les adolescents, le Don't Judge Challenge joue comme beaucoup d'autres défis, nous l'avons saisi, sur l'image de soi. La personne se montre à l'écran sous une apparence enlaidie et peu agréable, par exemple avec de faux boutons d'acné, un monosourcil, des dents noires, du rouge à lèvres barbouillé sur le visage, etc. Ces transformations peuvent être réalisées directement sur le corps ou par retouches sur l'image numérique. Puis, à l'instar du Don't Rush Challenge, les adolescents passent leur main devant l'écran et se présentent mis en beauté, posant comme des mannequins. Ce défi est accompagné d'un slogan : Ne pas juger

sur les apparences. L'idée pourrait être intéressante, mais les critiques pointent les moqueries envers des personnes considérées comme laides. L'apparence sans correction de l'adolescent n'est en effet pas montrée dans ces images souvent modifiées, enlaidies ou esthétisées à outrance. Une dénonciation active fut réalisée par la jeune Jamie-Lee Girvan, qui détourna le défi : se montrant tout d'abord belle et bien maquillée, elle resurgit sans sourcil ni perruque pour cacher son crâne chauve. Elle montre qu'elle désapprouve le challenge et incite les jeunes à s'apprécier comme ils sont, sans fioriture. « À tous les gogols et les sal**** qui utilisent du crayon noir pour se faire des boutons sur le visage, puis l'enlever, et se maquiller... Comme vous êtes laids avec ce maquillage. Vous devriez plutôt enlever tous ces faux-semblants et arrêter de juger, parce que nous sommes nés pour être différents. Alors soyez vous-mêmes et soyez heureux. » La réaction de cette jeune fille malade amène à réfléchir aux enjeux du paraître, démultipliés sur Internet.

Prenons un exemple d'un tout autre genre, le Trash Challenge, sur la Toile depuis 2019. Le défi incite les internautes à dépolluer un lieu. Une première photographie est prise de l'endroit recouvert de déchets, puis une seconde, après le nettoyage de l'emplacement. Les nettoyeurs posent sur les deux clichés pour témoigner de leur bonne action écologique. Ce défi a touché un public jeune sensible à l'écologie et à la sauvegarde de la planète, comme on le sait avec les actions de Greta Thunberg.

Les défis numériques peuvent donc amener leur public vers de bonnes actions, soit directement, soit par détournement, comme nous l'avons vu. Force est de constater que les personnes les plus en souffrance s'engagent davantage vers des défis risqués, étant en impossibilité de prendre le recul nécessaire pour se sentir reconnues sans réaliser le défi demandé. La prévention doit travailler en ce sens, montrer aux plus démunis le caractère illusoire du défi, la possibilité de le refuser ou de le détourner de différentes façons (répondre au défi en trafiquant l'image ou changer le but par exemple). Ce sont ces réalisations qui sont à valoriser, preuve d'imaginaire et de vitalité psychique. Le défi n'est pas

problématique en soi s'il participe au génie adolescent (Gutton, 2008), c'est-à-dire s'il peut faire émerger de la créativité et de l'inventivité. C'est ce que nous avons pu voir dans les détournements divers et variés de certains challenges par les adolescents, transformations de buts ou de formes.

Paradoxalité du défi numérique dans la parentalité

Les défis, qu'ils soient numériques ou non, font donc partie de la construction des adolescents dans nos sociétés qui tendent à faire disparaître les rites de passage à l'âge adulte. Qu'ils reflètent une prise de risque pour certains ou l'expression d'une forme de radicalité pour d'autres, leur omniprésence dans les espaces numériques questionne et inquiète de nombreux adultes. Comment prévenir et accompagner ces pratiques qui nous échappent tout en conservant des postures de référents ? Ne sommes-nous pas parfois victimes de nos contradictions ? C'est ce que nous allons tenter de décrypter dans les pages qui suivent.

Méconnaissance des outils et de leurs enjeux

Comme le montre une récente étude réalisée par l'Observatoire de la parentalité et de l'éducation numérique et l'UNAF en France (2020), les questions éducatives en lien avec le numérique sont au cœur des préoccupations parentales : les questions relatives à l'éducation au numérique des enfants sont très discutées au sein des familles françaises. Cela n'empêche pas pour autant 42 % des adultes interrogés de concevoir le numérique comme étant un risque plus qu'une opportunité pour leurs enfants. Le plus surprenant est que la proportion de parents inquiets est deux fois plus importante chez les parents de jeunes enfants que chez les autres. Nous aurions pu supposer que cette génération, elle-même très utilisatrice des outils numériques au niveau professionnel, comme personnel, saurait en maîtriser les subtilités et accompagner leurs enfants sereinement. Visiblement il n'en est rien.

Comment expliquer une telle vision anxiogène des univers numériques par une génération de parents hyperconnectée ? Sommes-nous en pleine crise de la parentalité ou la société dans laquelle nous vivons est-elle plus dangereuse pour nos enfants et

adolescents ?

Une dichotomie réel/virtuel persistante chez de nombreux adultes

Une des premières explications repose sur cette dichotomie réel/virtuel profondément ancrée dans l'inconscient collectif et plus particulièrement chez les adultes. Cette séparation, plus théorique que réelle, explique à elle seule de nombreuses contradictions parentales, mais aussi des postures souvent caricaturales. La définition populaire du virtuel entendu comme le faux, en opposition au réel perçu comme le vrai, ne peut pas tenir longtemps pour penser ce qui se joue. En effet, les réseaux sociaux ou les jeux vidéo sont des espaces nécessitant l'emploi d'outils numériques pour y accéder, mais leurs effets et influences sont intriqués à ceux de toutes autres activités quotidiennes.

Selon le profil des adultes, certains s'appuieront sur la considération d'opposition réel/virtuel pour légitimer leur manque d'intérêt pour les pratiques numériques adolescentes « puisqu'elles sont virtuelles », ou *a contrario* les stigmatiser puisque, de toute façon, « Internet est dangereux. » Tout devient cyber : le « cyber » harcèlement, la « cyber » haine, le « cyber » défi ou challenge, etc. Mais un défi lancé par un individu à d'autres personnes est-il intrinsèquement différent, qu'il se déroule en ligne ou dans une cour de récréation ? L'opposition réel/virtuel apparaît comme une contradiction importante qui déstabilise de nombreux adolescents : ils ne comprennent pas toujours pourquoi leurs parents, qui possèdent en moyenne sept écrans par foyer en France et ne cessent de les équiper eux-mêmes en outils numériques de plus en plus précocement, voient systématiquement dans leurs pratiques, des conduites dangereuses ou négatives.

Les défis en ligne, comme toutes autres pratiques numériques adolescentes, n'échappent pas à ce postulat. Mais les parents ne sont pas les seuls responsables de ce cliché concernant les espaces numériques. C'est ce que nous allons expliquer.

Une perception d'Internet par les médias « traditionnels », négative et souvent anxiogène

Il suffit de taper les mots « Internet et adolescents » dans un moteur de recherche pour immédiatement voir ces substantifs affublés de jolis termes du type « danger », « addiction », « risque », « piège », « harcèlement », un peu comme si les espaces numériques concentraient à eux seuls tous les dangers que pouvaient rencontrer les adolescents. Désormais, la plupart des chroniques télé ou radio débutent systématiquement par « la Toile s'enflamme » ou les « internautes dénoncent », etc. Cette personnification outrancière des espaces numériques, réduits à une masse informe d'individus anonymes, entretient le mythe d'outils numériques autonomes et dangereux. En niant ainsi les capacités des utilisateurs à interagir et à les maîtriser avec de bonnes ou de mauvaises intentions, se donne l'illusion aux internautes qu'ils ne sont pas responsables des conséquences de leurs actes sur Internet.

L'analyse de ces comportements et des pratiques numériques dans leur ensemble devient alors systématiquement négative. Trouver un article qui traite d'un aspect positif d'Internet ou des « écrans » en général pour les adolescents relève parfois d'un véritable défi en lui-même. Pourtant, au sortir de la crise sanitaire mondiale que nous venons de vivre lors du confinement de 2020, nous sommes tous témoins et avons été acteurs des aspects positifs nombreux de ces outils et de ce qu'ils ont offert dans le maintien des liens sociaux ou de la continuité pédagogique ou de travail. Or la plupart des médias contribuent grandement à entretenir une vision négative, caricaturale et anxiogène des réseaux sociaux et de l'ensemble des espaces numériques. Cette analyse partielle est encore plus prégnante lorsqu'il s'agit des pratiques qu'en ont les adolescents qui sont souvent réduits à l'état de « victimes » des espaces numériques ou des réseaux sociaux. Comme pour bien d'autres pratiques, pointer du doigt et critiquer les adolescents est une façon de ne pas se remettre en question en tant qu'adultes (Haza, 2020). Comme nous le verrons plus loin, les défis positifs initiés par les

adolescents sont pourtant nombreux, mais, paradoxalement, peu représentés dans l'espace médiatique.

Par ailleurs, cette vision parcellaire des enjeux du numérique contribue également à enfermer de nombreux parents ou professionnels dans l'obsession de la maîtrise technique des outils numériques utilisés par les enfants.

Une confusion entre maîtrise technique des outils et accompagnement des pratiques qui en découlent

Ne nous leurrions pas : être parent dans cette société multiconnectée et remplie d'injonctions à être parfait est sans aucun doute très compliqué. La pression sociétale est intense et se traduit par une obligation de résultat qui pèse de manière importante sur les épaules des adultes. Pour autant, la communauté éducative et médiatique, nous l'avons vu, porte souvent un regard stéréotypé sur les pratiques numériques adolescentes, ou feint volontairement de les ignorer. Il s'agit sans aucun doute d'une autre contradiction importante venant d'une génération, certes non native de ces technologies et des pratiques qui en découlent, mais qui pourtant les a créées, démocratisées, commercialisées et surtout fait atterrir dans la poche de dizaines de millions d'adolescents dans le monde.

Les réseaux sociaux et autres espaces numériques sont souvent des outils qui échappent à l'œil averti des adultes au prétexte qu'ils n'en maîtrisent pas les subtilités de fonctionnement. « Je ne comprends rien à Snapchat ! » devient ainsi l'argument premier avancé par de nombreux adultes (parents ou professionnels) pour se désengager de leur fonction parentale et éducative concernant l'utilisation de cet outil par les enfants. Au quotidien, la plupart des parents passent pourtant leur temps à conseiller, accompagner, aviser leurs enfants sur de multiples sujets parfois complexes qu'ils ne « maîtrisent » pas forcément complètement. Les raisons de cette posture parentale, qui semble plus difficile à mettre en œuvre dans les espaces numériques, sont nombreuses et ne sont pas l'objet du présent ouvrage (Rohmer *et al.*, 2020). On peut néanmoins saisir aisément qu'une partie de la réponse éducative que nous

développerons plus loin repose sur cette nécessaire évolution du regard que nous portons sur les pratiques numériques des jeunes. Il est nécessaire de revoir notre posture éducative en l'éloignant le plus possible de ces considérations technologiques pour mieux s'intéresser à la manière dont les outils sont utilisés par les adolescents. Les défis qui se déroulent sur Internet, comme n'importe quelle autre pratique, n'échappent pas à cette règle.

Mais soyons honnêtes, reconsidérer cette posture ne peut se faire sans prendre en considération nos propres pratiques numériques. En janvier 2019, une vidéo fait « le buzz » et par conséquent, le tour de la planète en étant visionnée plus de 50 millions de fois. Était-ce un nouvel artiste à la mode ? La bande-annonce d'un futur film Marvel ? Le discours audacieux d'un militant pour la sauvegarde de la planète ? Non. Il s'agissait en fait d'un habitant du Michigan aux États-Unis, qui, un jour d'inspiration bienveillante à l'égard de son bébé, a filmé la réaction de ce dernier alors qu'il lui jetait au visage une tranche de fromage. Quelques heures à peine après avoir mis en ligne cette fameuse vidéo, des tranches de fromage se mettent à pleuvoir sur des enfants en bas âge sur toute la planète. Les parents qui, pour la plupart, apparaissent sur ces vidéos, sont le plus souvent hilares face au regard incrédule de tous ces bébés. Le *Cheese Challenge* était né ! « Drôle » pour certains internautes, « véritable torture » et traumatisme selon certains pédopsychiatres, le débat occasionné par ce challenge a occupé l'espace médiatique durant quelques semaines, le temps, comme souvent sur Internet, qu'un nouveau challenge apparaisse.

Cette histoire aurait pu demeurer anecdotique si elle n'avait pris une ampleur mondiale, en sacrifiant sur l'autel de la guerre du *like* toute la bienveillance certainement habituelle de l'ensemble des participants à ce défi à l'égard de leur progéniture. C'est sans doute l'une des difficultés générées par les espaces numériques dans leur capacité à brouiller les repères et à pousser parfois certains individus, en quête de reconnaissance, à des conduites extrêmes et contradictoires. Ce *Cheese Challenge* démontre, s'il en était besoin, que ces difficultés de positionnement face à la manière d'utiliser les

outils ne concernent pas uniquement les adolescents, mais également de nombreux adultes.

Les univers numériques remettent en question l'asymétrie éducative

Tout pédagogue, comme n'importe quel parent, a pu expérimenter le fait que les principes éducatifs ne reposent pas sur une égalité dans la relation. Comme le décrit Foray (2016), cette inégalité dans le processus éducatif est le fondement même de ce qu'il qualifie d'asymétrie : en ce sens, les places des uns et des autres ne sont pas interchangeable. Les adultes (éducateurs) occupent une place bien définie et les enfants une autre.

Dans le challenge décrit plus haut, on réalise à quel point cette asymétrie explose lorsque les personnes censées montrer l'exemple et protéger leurs enfants en viennent à de tels processus regrettables et humiliants. La turpitude de la démarche atteint son paroxysme lorsque l'on constate que les principales victimes de ce challenge ont été des bébés ou de très jeunes enfants incapables de s'exprimer ou de manifester une quelconque contestation, mis à part leurs regards sidérés et apeurés. Prenons un peu de recul et imaginons qu'une scène identique se déroule dans un restaurant bondé. Quelles auraient été les réactions des autres clients présents ? Dans le meilleur des cas, après la gêne occasionnée par la situation, une personne aurait pris son courage à deux mains pour manifester sa désapprobation auprès des protagonistes. Dans le pire des cas, un client aurait téléphoné discrètement aux forces de l'ordre pour signaler les faits, en ayant pris soin au préalable de filmer la scène.

Car en l'espèce, c'est aussi le paradoxe de nos sociétés contemporaines de vouloir redéfinir la notion de violences faites aux enfants et tenter de bannir des pratiques éducatives ce que l'on appelle les violences éducatives ordinaires. Que cela soit la fessée, les insultes du quotidien en cas de bêtise ou encore les humiliations, toutes ces pratiques éducatives anciennes sont désormais interdites et sanctionnées dans de nombreuses nations.

Comment dès lors justifier que des situations humiliantes et violentes, sous prétexte qu'elles se déroulent dans le cadre de défis numériques, ne choquent quasiment personne ? De manière surprenante, les réactions qui ont suivi ce challenge se sont souvent arrêtées à de simples : « les internautes s'indignent », mais aucune saisine de la justice par une association de protection de l'enfance, ou encore moins de réaction politique, n'a vu le jour. C'est sans aucun doute l'une des difficultés majeures attendant tôt ou tard n'importe quel référent adulte : comment faire preuve d'exemplarité dans une société « où l'on n'existe que dans le regard des autres et où il faut faire du buzz pour acquérir de la popularité » comme le rappelle Lebreton (2013).

Alors, comment justifier le paradoxe de nombreux adultes qui se trouvent dépassés dans l'exemplarité de leur posture parentale ou éducative et dont l'objectif premier consiste à emprunter les conduites des adolescents, conduites qu'ils sont souvent les premiers à dénoncer ?

Rester adolescent : un défi remporté haut la main par les adultes dans les espaces numériques

Comme le soulignent Goldbeter-Merinfeld (2008), Gutton (1997) ou Lebrun (2001), l'adolescence est certes une crise individuelle, mais elle s'accompagne le plus souvent d'une crise familiale, réactivant des conflits adolescents chez les adultes. Lorsque cette crise se trouve conjuguée à l'ère du numérique, il semblerait que de nombreux adultes adhèrent à certaines conduites adolescentes ou, plus précisément, cherchent à imiter ou ne pas se différencier de la génération précédente. C'est très souvent le cas dans l'utilisation des outils numériques quels qu'ils soient : lorsqu'ils deviennent à la mode chez les adolescents, ils sont souvent envahis par les adultes par la suite. Cette transhumance numérique générationnelle a d'abord impacté le plus gros réseau social mondial Facebook : il a ainsi vu fuir la majorité des adolescents présents, dès lors que la plate-forme est devenue populaire auprès de leurs parents, voire désormais leurs grands-parents. Cela s'est produit également pour

Instagram et commence, comme nous le verrons plus loin, à toucher TikTok au sortir de la crise sanitaire qui a vu la plate-forme chinoise envahie par de nombreux adultes. Ainsi, cette volonté de rester adolescent se traduit imparablement dans les espaces numériques, et ce, de différentes manières, y compris dans la création de nombreux défis par les adultes eux-mêmes. Car cette nouvelle forme du « t'es pas cap ? », si elle concerne évidemment de nombreux adolescents comme nous l'avons vu précédemment, implique de plus en plus d'adultes, qui participent, ou sont à l'initiative, de ce genre de démarche.

C'est ainsi qu'est apparu en 2016 sur Facebook, en Angleterre, le Motherhood Challenge, plus communément appelé le défi des mamans. Le concept est le suivant : montrer que l'on est fière et heureuse d'être mère en publiant trois photos de soi avec son/ses enfant(s) et nommer une autre femme dans sa liste d'amis pour qu'elle en fasse de même. Cette sorte de fétichisation de la maternité ou de quête narcissique à travers le prolongement de soi a rapidement dépassé les frontières et a engendré des millions de publications à travers le monde. Est-ce si grave que cela ? À lire les messages de prévention publiés par la Gendarmerie nationale à ce sujet : oui, certainement. L'ampleur du phénomène a en effet laissé craindre le pire aux forces de l'ordre qui sont souvent en première ligne pour lutter contre la diffusion d'images à caractère pédopornographique dans les espaces numériques (Vlachopoulou et Missonnier, 2018). Le sort qui allait être réservé à ces milliers de photographies d'enfants en libre circulation sur Facebook, avec les risques de détournement qui y sont liés, a en effet particulièrement inquiété les autorités pendant de nombreuses semaines. Pourtant toutes ces mamans étaient-elles de mauvaises mères ou malintentionnées ? Certainement pas !

Toutefois, alors que la plupart des institutions (Commission de la protection de la vie privée, ministère de l'Enseignement, Police belge, etc.) ont fait de « l'éveil de l'esprit critique » des jeunes générations la colonne vertébrale de l'éducation aux médias, ne sommes-nous pas en droit d'interroger ces postures parentales ?

Les injonctions à vocation préventive du type : « je réfléchis avant de publier », relayées dans tous les établissements scolaires, ne pourraient-elles pas s'appliquer à nos comportements adultes ? Car soyons clairs, cette confiscation de l'identité en construction de milliers d'enfants doit nous interroger. Que vont devenir d'ici quelques années toutes ces publications initiées par des adultes, qui génèrent autant de traces numériques indélébiles ? La question reste, pour le moment, ouverte, mais elle interpelle de nombreux experts qui tirent la sonnette d'alarme. Ces derniers pensent en effet que de nombreux parents ne sont pas à l'abri, à moyen terme, d'actions juridiques émanant de leurs propres enfants devenus grands, qui souhaiteraient voir disparaître les publications numériques diffusées à leur insu lorsqu'ils étaient plus jeunes.

Une chose est certaine : le comportement de certains adultes dans les espaces numériques nous oblige à questionner la nature des relations parents/enfants, mais aussi ce qui nous motive dans notre manière d'utiliser ces outils. Il ne s'agit pas de vouloir mettre au pilori l'ensemble de ces parents « maladroits », mais d'inciter à une réflexion collective à destination de l'ensemble de la communauté éducative. Sans doute que se poser des questions sous une forme empathique, comme nous le ferions avec nos propres adolescents, peut nous inciter à la réflexion et la prise de recul. Sommes-nous contraints de publier ces photos/vidéos ? Est-ce vraiment utile et dans notre intérêt ? Quel impact auront ces publications sur nous-mêmes, sur nos enfants et dans la relation qui nous unit, *ad vitam*, à eux ? Face à la multiplication de ces phénomènes, une partie de la réponse doit être apportée par la société, y compris s'il le faut, au niveau législatif. Même si cet ultime enjeu peut sembler regrettable, il n'en demeure pas moins nécessaire lorsqu'il s'agit de protéger les plus faibles. Reconsidérer, à l'aune de ces pratiques de défis, la notion de droit à l'image à l'ère du numérique est une piste intéressante. Pour ce faire, définir de nouveaux contours qui prévoiraient d'encadrer et de sanctionner les abus, lorsque le droit à l'image est détourné, y compris par ceux qui en sont les détenteurs, mérite réflexion. En l'état actuel du droit, il existe entre parents et

enfants une sorte de consentement implicite qui permet au détenteur de l'autorité parentale de jouir du droit à l'image des enfants dont il a la charge comme bon lui semble. Ce droit mérite d'évoluer en tenant compte des pratiques numériques récentes de certains adultes.

À l'heure où la gestion des données personnelles est devenue un sujet de préoccupation mondiale qui implique et concerne tous les internautes, nous ne pouvons que déplorer que les enfants soient souvent oubliés dans ce combat par leurs propres parents. Les parents qui participent à des défis en ligne sont souvent les premiers à critiquer d'autres adultes qui seraient amenés à publier des photos de leur progéniture. Ce décalage qui s'opère dans la perception que nous avons de nos propres comportements au sein des espaces numériques prend parfois des formes ubuesques. De nombreux enseignants sont chaque année victimes de ces incohérences. Ceux qui souhaitent immortaliser une classe verte, en postant quelques photos des élèves sur le blog de l'école, se voient parfois convoqués par leur hiérarchie après que des parents ont fait supprimer ces photos au nom du droit à l'image de leurs enfants... Le paradoxe est que ce sont souvent les mêmes parents qui réclament aux enseignants des photos de leur bambin au cours des sorties scolaires ou au cours d'une journée de classe. Ils n'hésitent pas ensuite à les publier sur leur page Facebook, faisant fi du droit à l'image des autres enfants de la classe qui figurent sur le cliché.

Prévention

Après avoir fait état des difficultés et des contradictions des adultes dans l'accompagnement des défis adolescents en ligne, il est légitime de se demander quelles sont les solutions d'accompagnement éducatives ? Quel rôle pouvons-nous jouer pour éviter que certains challenges ne dérapent et comment repérer, à l'aide d'une démarche préventive efficace, les éventuelles situations à risque ?

Savoir décoder et prendre du recul avant de réagir

Comme évoqué, même si les défis adolescents n'ont pas été créés par Internet, ils ont néanmoins été grandement diversifiés, amplifiés et relayés par le biais des réseaux numériques. Nous l'avons vu, il n'est pas rare que plusieurs challenges soient lancés à travers le monde chaque mois, avec des succès inégaux selon le nombre de participants et le « buzz » qui en découle. Parmi les derniers challenges présentés comme dangereux, deux particulièrement se distinguent de par leur retentissement sur la Toile, et plus précisément auprès des adolescents.

Il s'agit du *Blue Whale Challenge* ou *challenge de la baleine bleue* et du *Momo Challenge*, qui sont apparus tous les deux à quelques mois d'intervalle et ont fait sensation auprès de nombreux jeunes avec la complicité – dommageable – de beaucoup d'adultes. Le *Blue Whale Challenge* serait apparu en Russie dès 2015, après le regrettable suicide d'une jeune fille relayé sur certains réseaux sociaux qui sous-entendaient qu'elle aurait été victime d'un « jeu » malheureux – terme sur lequel nous reviendrons. Dans la plupart des pays d'Europe, le *Blue Whale Challenge* est apparu au printemps 2017, lorsque la presse s'est fait l'écho de nombreux suicides de jeunes adolescents en Russie, à la suite de ces mystérieux défis apparus sur Internet. Cette nouvelle, reprise immédiatement par de nombreux médias occidentaux, s'est

répandue très rapidement dans le monde entier. Le côté morbide de ce challenge qui serait incitatif au suicide explique vraisemblablement son succès médiatique immédiat. En effet, le concept du *Blue Whale Challenge* reposerait sur l'existence d'énigmatiques tuteurs qui, par le biais de réseaux de discussions secrets, entreraient en contact avec de nombreux jeunes en leur demandant de relever cinquante défis. Ces défis, très simples et bon enfant au début, connaîtraient par la suite une montée en puissance dont l'étape ultime serait le suicide. Ceci crée un cocktail idéal pour des médias en quête de sensationnalisme, toujours prêts à démontrer que les adolescents ne savent pas utiliser Internet de manière adéquate. Après la parution de dizaines d'articles de presse et de nombreux reportages vidéo, un vent de panique s'empara de la communauté éducative. Très rapidement, de nombreuses institutions et associations spécialisées parlèrent du sujet et publièrent des communiqués dans la presse et sur les réseaux sociaux pour appeler à la nécessaire vigilance des adultes face à ce « fléau » mortifère.

Mais quel est le point commun entre ce défi et le *Momo Challenge*, évoqué précédemment, mis à part l'horreur de l'objectif final ? Les deux sont en fait des légendes urbaines relayées de manière maladroite par certains médias, puis amplifiées et déformées par des « experts » en protection de l'enfance ou en numérique aux intentions pour le moins contestables. Les faits ne seraient pas si graves si la panique généralisée des adultes n'avait entraîné une dramatique mise en danger chez certains adolescents plus sensibles, influençables et en souffrance. Même si, officiellement, aucun suicide d'adolescent ne peut être attribué à l'un ou l'autre de ces challenges, il n'en demeure pas moins que de nombreux spécialistes de l'accompagnement des adolescents ont cru bon de publier une tribune, que nous avons initiée, parue sur le blog de Mediapart le 23 juin 2017. Elle appelle à la plus grande prudence dans les prises de parole des spécialistes autour de ces sujets sensibles. Les professionnels de la santé psychique ou sociale signataires soulignent avec justesse que le *Blue Whale Challenge*

montre « un excellent exemple de perte de repère des adultes entre médiatisation, information et prévention ». Ils déplorent également « l'engouement des professionnels et associations face au *Blue Whale Challenge*, amenant à la fois des informations précises sur le challenge et une dramatisation excessive : d'un côté, liste des défis diffusés à maintes reprises, nouveaux défis injectés par les adultes, rappel d'anciens défis démodés, images choc sensationnelles, messages d'alerte jouant au même niveau que le contenu du challenge ; de l'autre, négligence du processus adolescent non différencié des conduites spécifiques morbides en lien avec le *Blue Whale Challenge*. Certains adultes, voire professionnels, pour ne pas paraître dépassés par le numérique, se sont mis en rivalité avec les adolescents et se sont improvisés experts sur la base de rumeurs, sans même prendre le temps de vérifier les informations à propos desquelles ils sont interpellés. » Cette tribune interpelle en rappelant que « l'exemple du *Blue Whale Challenge* nous questionne quant à la responsabilité des adultes qui semblent avoir rendu possible une mise en danger grave, allant jusqu'à la mise en acte de tentatives de suicide chez certains adolescents vulnérables ». Enfin, ce collectif suggère « une vraie réflexion à l'échelle nationale avec l'ensemble des professionnels, médias et institutions qui le souhaitent. La place des discours adultes par rapport aux informations véhiculées sur les réseaux sociaux, initiateurs, limiteurs ou modèles, est vraiment à réfléchir sans tarder, pour aider les adolescents à grandir et pour soutenir la parentalité » et l'éducation.

Comme le montre très bien cette démarche collective, mal interprétés, des propos maladroits peuvent, dans un premier temps, contribuer à populariser un phénomène jusque-là demeuré marginal. Dans le pire des cas, dans un second temps, cela peut influencer certains adolescents plus fragiles que d'autres et être incitatif à des conduites de violence envers soi et au suicide.

Une fois encore, Internet n'a pas créé ces légendes qui ont, pour la plupart, fait leur apparition au sein d'articles de presse. Leurs auteurs ont, pour certains, été sanctionnés *a posteriori* par leur

hiérarchie pour avoir omis de vérifier leurs informations avant de les publier. L'amplification qui en a été faite après coup par les médias, les institutions et certaines associations de protection de l'enfance doit *a minima* nous questionner, et idéalement, nous inciter à une profonde remise en question des chaînes d'alerte et de nos responsabilités en termes de prévention. Car la limite entre prévention, information et incitation est parfois ténue, surtout lorsqu'elle s'adresse à certains publics plus fragiles que d'autres. C'est ce qu'explique Laura, une jeune internautes interviewée à propos du *Blue Whale Challenge* dans un article du *Monde* de mars 2017 : « Des YouTubeurs faisaient des vidéos pour nous défendre de le faire. J'ai eu envie de jouer parce que je ne supporte plus trop la vie, mais je ne sais pas si j'irai jusqu'au cinquantième [défi]. » De nombreux spécialistes de l'adolescence partagent l'analyse que nous pouvons faire de ce témoignage : les adolescents qui se mettent en danger en participant à ces défis en ligne sont souvent en prise à un mal-être qui existait bien avant. Le défi ne crée par l'idée morbide, mais touche particulièrement les jeunes qui sont déjà en souffrance et trouvent un motif à leurs agirs violents.

À l'heure du numérique, décoder les frontières entre légende urbaine et challenge n'est pas toujours simple. Cette difficulté nous impose, en tant qu'adultes référents, à la plus grande prudence dans l'analyse hâtive et caricaturale que nous en avons souvent. Ne pas respecter ce temps de décryptage et de compréhension, c'est prendre le risque de basculer dans des postures « réactionnaires » dont les effets peuvent être graves et contraires aux objectifs poursuivis. Ainsi, cette responsabilité collective doit concerner l'ensemble des adultes, qu'ils s'expriment dans le cadre de l'exercice de leur profession ou bien à titre personnel dans le contexte d'expression de leur parentalité.

Enjeux éthiques et responsabilités des adultes

Soyons lucides : accompagner, bien comprendre et analyser des phénomènes comme les défis numériques font pleinement partie des enjeux éducatifs actuels qui incombent à l'ensemble de la

communauté éducative et, plus vraisemblablement, à l'ensemble des adultes. En tant que parents ou éducateurs au sens large, nous ne pouvons continuer à ignorer plus longtemps ce qui se joue au sein des espaces numériques, et plus particulièrement des réseaux sociaux pour nos adolescents. Comme le rappelle Stora en 2018, beaucoup de parents ne savent pas ce que font leurs enfants sur leurs écrans et hésitent à s'y intéresser. Ne l'oublions pas, tout ce qui assure les fondements éducatifs habituels trouve sa place et sa légitimité dans les espaces numériques. Prendre soin de son enfant, l'accompagner dans ses apprentissages, lui permettre de se forger son opinion et d'argumenter un avis face à une situation rencontrée, insister sur le respect de soi et des autres, sont autant de « compétences » nécessaires à acquérir pour se mouvoir sans embûche dans les espaces numériques. Instaurer un dialogue et s'intéresser aux pratiques numériques adolescentes, cela peut par conséquent avoir un effet salvateur. Outre le fait que cela permettra certainement de dénouer certaines tensions familiales ou éducatives, dans le cadre du sujet qui nous importe, les défis, cela offrira simplement la mise en place d'un cadre rassurant et protecteur, en aidant son enfant à déceler les enjeux et éventuels risques de certains challenges.

La bonne nouvelle, c'est qu'il n'y a pas besoin d'être un expert en réseaux sociaux ou en outils numériques pour être à même de remplir cette « mission » essentielle. Chacun est donc en mesure de déployer cette démarche éducative et préventive de manière simple et efficace à la condition d'être *a minima* en mesure de porter un intérêt aux enjeux adolescents. Un point fondamental est d'être à l'écoute, de ne pas sous-estimer la complexité des affects qui traversent les adolescents, d'éviter d'être enfermés dans nos certitudes et nos postures. La méconnaissance ou le manque d'intérêt peut conduire à la banalisation de certaines manifestations pourtant inquiétantes. Un point de vigilance doit être présent à l'esprit des adultes en fonction de certains sujets de préoccupation. Lachance (2016) constate en effet que cet évitement de la part des adultes concerne souvent des sujets tabous portant sur la sexualité,

la mort ou la violence. *A contrario*, une inquiétude exagérée des adultes à l'égard de conduites adolescentes pourtant processuelles peut engendrer des réactions protectrices démesurées ou stigmatisantes dont les effets peuvent être délétères.

Par ailleurs, les risques importants liés à une surmédiation démesurée de certains défis doivent aussi inciter la réflexion des professionnels des univers médiatiques. Le Breton (2013) explique que la fascination des adolescents pour les défis incombe en partie aux médias qui « exacerbent des phénomènes mineurs et leur confèrent ainsi une ampleur considérable. En évoquant ces défis, ils leur donnent une publicité qui attise la curiosité. De nombreux adolescents qui ne connaissaient pas ces jeux vont avoir envie d'essayer ou d'en parler avec leurs copains. C'est l'ensemble de ces facteurs qui crée le phénomène ».

Ne pas céder au diktat imposé par les réseaux sociaux, qui nous enferme dans l'immédiateté de nos réactions en effaçant toute réflexion collective, demeure un enjeu qui concerne l'ensemble des adultes, que l'on soit parents ou professionnels de l'information. L'analyse déformée de certains actes adolescents par les médias, surtout lorsqu'elle concerne des conduites à risque, doit aussi être un axe de vigilance préventif important. Heureusement, certains médias commencent parfois à opérer dans l'après-coup un mea culpa. C'est le cas d'un célèbre journaliste anglais du *Guardian*, Jim Waterson, qui, en 2019, écrivit ceci : « la couverture médiatique du *Momo Challenge* est sans doute le fait journalistique le plus irresponsable du pays depuis des lustres. Les Samaritains [association de prévention du suicide en Grande-Bretagne et en Irlande] disent qu'ils n'ont aucune preuve de préjudice grave occasionné aux enfants, mais la couverture médiatique pourrait désormais mettre en danger des personnes vulnérables ».

Pour être complets, cette responsabilité n'incombe pas uniquement aux médias dits « traditionnels », que sont la presse écrite, la radio et la TV. Les médias sociaux et autres plates-formes favorites des adolescents ont également un rôle important à jouer dans le fait de

parvenir à bloquer des phénomènes, tels certains défis pouvant mettre en danger des enfants. La puissance et l'utilité des algorithmes ne doivent en effet pas être uniquement fondées sur des appétits mercantiles ou de reconnaissance. Elles doivent pouvoir être utiles à protéger les plus vulnérables ou, *a minima*, ne pas contribuer à relayer des manifestations dangereuses. C'est notamment ce qu'a tenté la plate-forme de streaming YouTube qui, début 2019, en réaction à de nombreux défis dangereux relayés par des internautes sur ses serveurs, a décidé de sévir et de modifier les conditions générales d'utilisation de ses services. La diffusion de ces vidéos sur des chaînes YouTube est donc désormais strictement interdite, au risque de voir la chaîne fermée et les initiateurs sanctionnés. Ces décisions à visée de protection sont toutefois à appréhender dans une autre logique, celle de la nécessité pour certains adolescents en souffrance de passer par un appel à l'aide par l'image. Les chercheurs en sciences humaines doivent s'interroger sur les effets de l'effacement de ces vidéos à valeur d'agir suicidaire afin d'accompagner les professionnels du numérique entre protection et prévention (Haza et Bonnichon, 2019).

Enfin, l'exemplarité des adultes demeure un sujet sensible, et pourtant primordial, dans l'influence des conduites de certains jeunes, tentés de reproduire ce qu'ils ont vu ailleurs. Nous avons évoqué précédemment les enjeux identitaires adolescents et le rôle des modèles, qu'ils soient dans le cercle proche (famille, amis) ou sur la scène sociale et médiatique (sportifs, stars, influenceurs, etc.). N'oublions pas non plus qu'au regard de certains de nos agissements, notre crédibilité peut être facilement entachée, lorsqu'il s'agit de réprimander ou simplement de conseiller les adolescents dans leurs pratiques numériques. On notera tout particulièrement deux types d'attitudes venant d'adultes qui peuvent porter atteinte au principe d'exemplarité nécessaire en tant que vertu éducative.

Il s'agit tout d'abord du piège de la fascination dans lequel certains adultes peuvent parfois tomber en voulant reproduire certaines

conduites adolescentes pour ne pas paraître dépassés. Nous l'avons vu précédemment avec le *challenge des mamans*, ce type de posture occasionne souvent des conduites déplacées, voire des mises en danger d'enfants par des adultes qui utilisent et manipulent l'image de ceux qu'ils sont censés protéger à des fins personnelles et narcissiques au sein des réseaux sociaux. Le *challenge des mamans* montre à quel point de nombreux adultes, pour exister au sein des espaces numériques, sont prêts à utiliser et manipuler l'image de leurs bambins. Ne raisonner que dans l'instant présent fait parfois perdre la conscientisation des risques et des préjudices occasionnés à ces enfants. Cela est d'autant plus vrai que ces dommages risquent de se manifester plusieurs mois ou années après ces publications, lorsque ces derniers grandiront.

Ensuite, l'exemplarité peut être mise à mal par de jeunes adultes exerçant un rôle d'influenceur au sein des réseaux sociaux. Ces personnes, qui incarnent souvent auprès des jeunes des exemples et des modèles à suivre et à imiter, sous-estiment souvent l'impact volontaire ou involontaire, conscient ou inconscient, auprès de leurs communautés. C'est le cas notamment de nombreux Instagrameurs ou Instagrameuses qui, à force de publier de nombreux clichés retouchés et idéalisés de leur personne, oublient qu'ils peuvent susciter des agirs extrêmes chez des jeunes en plein tourment pubertaire. Bien sûr, ce constat est à relativiser et tous les influenceurs n'adoptent pas de démarches problématiques. Il n'est pas rare que nombre d'entre eux produisent des « contre-discours » aux vocations pédagogiques et préventives très efficaces. Ce fut le cas quelques semaines après l'apparition du *Blue Whale Challenge* pour lequel la contre-offensive est également venue des réseaux sociaux comme YouTube. Ainsi, le programme Papageno³, spécialisé dans la médiatisation du suicide en France, a préféré relayer les messages de prévention de nombreux YouTubeurs (Thomasairplay, Hugo Small, etc.) jugés plus pertinents et donc efficaces que ceux proposés par les institutions ou associations de protection de l'enfance. En effet, il s'agit de prévention par les pairs (Le Grand, 2014) qui n'implique pas les mêmes réactions que celle

dissymétrique adultes/adolescents. Accompagner les influenceurs apparaît donc comme une perspective intéressante pour une prévention médiatisée concernant les défis numériques.

En conséquence, quelles sont les solutions qui s'offrent aux adultes pour accompagner ces pratiques et en prévenir les éventuels risques ? La réponse n'est pas simple et passe par de nombreuses démarches qui méritent toutefois d'être essayées. Mettre en œuvre sa posture de référent adulte et d'éducateur uniquement lorsqu'il s'agit de prévention ou d'évitement de dangers potentiels contribue souvent à inciter les adolescents à vouloir franchir les limites et contourner les règles. Cela est vrai dans la vie familiale au quotidien comme dans les espaces numériques. Même si nos intentions sont vertueuses, elles sont dans ce cas souvent vécues comme inquisitrices ou surprotectrices par les jeunes qui attendent, à juste titre, que l'on s'intéresse à l'importance de ce qui se joue au sein de ces univers multiconnectés. Ainsi, que cela soit pour les défis, comme n'importe quelle autre activité en ligne, il est du devoir des adultes de s'intéresser à ce que font les adolescents avec ces outils et des usages qui en découlent. Cela peut simplement consister à poser quelques questions générales sur tel ou tel réseau social, les éventuelles applications et autres contenus sur lesquels les jeunes passent plusieurs heures par jour avec notre assentiment implicite. S'intéresser, c'est aussi, lorsque cela est possible, passer du temps ensemble sur les outils, avoir le plaisir d'inverser les rôles et se laisser guider par les adolescents au sein de leurs territoires numériques, les laisser avoir la fierté de nous montrer leur créativité ou leur maîtrise technique. Ces temps numériques partagés sont vertueux à plusieurs égards. Ils permettent non seulement d'éviter l'écueil de la non-légitimité des adultes à accompagner les adolescents dans ces espaces au prétexte d'une non-maîtrise technique des outils, mais ils représentent également des moments agréables passés ensemble, voire de découverte et d'initiation riches et variées.

C'est ce que l'on a observé lors du confinement imposé pendant la crise sanitaire du printemps 2020, lorsque des millions d'adultes à

travers le monde ont décidé d'investir le réseau social TikTok jusqu'alors majoritairement prisé des jeunes adolescents. Le hashtag *#dadchallenge* a ainsi fait son apparition sur la plate-forme chinoise, lancé à l'initiative d'adolescentes qui souhaitaient montrer au reste de leur communauté les habiletés (ou non) chorégraphiques de leur paternel. Père et fille entament simultanément une danse face caméra, prétexte à de franches parties de rigolades et de bons moments passés ensemble. Ce Dad Challenge n'est-il également pas une belle déclinaison numérique de l'Œdipe pubertaire ? Le hashtag *#Imjustakidchallenge*, déjà évoqué plus haut, a également remporté un vif succès sur cette même plate-forme. Ces pratiques numériques partagées sont souvent variées, amusantes et riches et contribuent grandement à éviter les dérives évoquées précédemment.

Mais les adultes ont tout aussi intérêt à s'appliquer à eux-mêmes les fondamentaux de l'éducation aux médias qu'ils tentent d'inculquer aux jeunes générations. Comme nous l'avons vu précédemment, lorsqu'il s'agit de défis en ligne, la frontière étroite entre légende urbaine et véritable situation à risque mérite une démarche de recherche d'informations rigoureuse, qui ne s'appuie pas uniquement sur quelques articles de presse trouvés en quelques clics sur la Toile. Déployer cette démarche pour nous-mêmes, c'est s'assurer d'être en mesure de démêler le vrai du faux, mais par la même occasion de contribuer à l'éveil de l'esprit critique des adolescents que nous accompagnons. Faire preuve d'exemplarité passe aussi par le déploiement de stratégies positives, créatrices et pas uniquement critiques.

Que cela soit du point de vue purement préventif ou analytique, la posture éducative que nous adoptons est également déterminante pour accompagner et protéger les adolescents en quête de sensations fortes, comme nous l'avons expliqué plus haut et dont on peut soupçonner l'envie irréprouvable de participer à ces défis. Informer en discutant avec les jeunes, en tenant un discours non stigmatisant et non culpabilisant, est un prérequis essentiel à toute démarche protectrice. Être présent pour l'enfant et comprendre les

motivations qui le conduisent à vouloir participer à ce type de défi, cela facilite la mise en place d'un cadre protecteur et rassurant attendu par tous les adolescents. Comme le rappelle Pommereau (2016), quand un adolescent va mal, il cherche à attirer l'attention sur lui. Aussi, peut-il recourir aux défis qui viendront révéler et mettre au jour sa souffrance. C'est la raison pour laquelle, en dépit de la popularité importante de certains défis dangereux, tous les adolescents ne sont pas concernés et ne participeront pas de la même manière. Porter un regard bienveillant sur ces conduites peut aussi nous aider à identifier le mal-être de certains adolescents et pouvoir prévenir certaines situations de mise en danger qui seraient advenues, y compris en dehors de ces challenges. En effet, ce n'est pas le challenge lui-même qui conduit des jeunes en bonne santé à vouloir se mettre en danger. Prendre de la hauteur, comprendre l'adolescence et ses fragilités, même si cela demeure souvent difficile pour les adultes, n'en demeure pas moins un enjeu éducatif central, que cela soit dans les espaces numériques ou en dehors.

3. <https://papageno-suicide.com/>, consulté le 2 mai 2020.

Conclusion

Pour conclure cet ouvrage, nous pouvons tout d'abord affirmer que les défis numériques, malgré le battage médiatique souvent fait en ce sens, ne sont pas des « jeux. » Jouer, selon Winnicott (1971), renvoie à des règles (*game*) ou à l'imaginaire (*play*). Ici, le sujet qui répond au défi n'est pas dans une dynamique de jeu, mais d'imitation, d'identification ou à l'inverse, d'opposition. La logique du défi fonctionne tout particulièrement chez les adolescents et chez les personnes en faille identitaire, influencées par le groupe, ici numérique. Chez les adolescents, les prises de risque et les identifications à autrui font partie du développement psychique : il est donc important de réfléchir à la façon dont les adultes et les médias peuvent encadrer ces pratiques de challenges numériques. Nous l'avons saisi, interdire ne peut fonctionner à l'adolescence du fait des enjeux de défi à l'autorité et de quête de reconnaissance parmi les pairs. L'interdiction énoncée par l'adulte peut même favoriser l'agir. La réalisation de certains actes est donc partie prenante du processus adolescent, mais l'adulte peut amener le jeune à la créativité dans le défi, en proposant une réflexion sur les règles et les objectifs, à l'instar de ce qui se développe par exemple concernant la mise en garde contre les *fake news*.

Par ailleurs, nous avons pu constater qu'en majorité, le risque du défi est celui de l'exhibition. Les défis se prouvent en images, photographies ou vidéos, mettant bien souvent en scène les corps, dans des situations valorisantes ou périlleuses. L'objectif du défi est avant tout la reconnaissance (« j'aime », retweets, etc.) par les spectateurs présents sur les réseaux sociaux, proches ou anonymes. Pour être reconnu, c'est l'intime qui est partagé, avec ou sans filtre, aux sens propre et figuré du terme. Là encore, le rôle des adultes est à initier du côté du travail de l'image dans une réflexion de ce qui peut être montré ou non, transformé ou non. Le défi en lui-même n'est pas problématique s'il préserve le respect du sujet,

de son corps et des autres. Cette réflexion est à engager tant chez les plus jeunes que chez les plus âgés, comme le montrent les usages de certaines pratiques problématiques et questionnantes de défi chez les adultes.

Enfin, il faut se rappeler sans cesse que les défis numériques existent, nous l'avons vu, simplement parce qu'ils sont diffusés et rediffusés par vagues sur les réseaux. Les défis sont des histoires que l'on raconte, sorte de légendes urbaines numériques ou de storytelling. Sans l'intérêt des uns et des autres, le défi se meurt. Les challenges, contrairement à ce que l'on entend, n'ont pas d'existence à part entière ; les protagonistes de certains challenges prennent forme du fait des croyances en ces récits.

Aussi, forte de toutes ces réflexions, la place des adultes en prévention est à généraliser, c'est-à-dire à engager sur la forme des défis, et non leur fond, sur leur construction, et non sur leur contenu. En ce sens, les politiques de préventions pourront fonctionner et éviter des propositions de nouveaux défis aux internautes, notamment aux adolescents, cible phare.

Bibliographie

- Baudry, P., *Le corps extrême*, Paris, L'Harmattan, 1991.
- Birraux, A., Lauru, D., *Adolescence et prise de risque*, Paris, Albin Michel, 2010.
- Chouvier, B., *Symbolisation et processus de création*, coll. Inconscient et Culture, Dunod, 1998.
- Lachance, J., *Adophobie, le piège des images*, Presse Université de Montréal, 2016.
- Lebreton, D., *Conduites à risque : des jeux de mort au jeu de vivre*, coll. Quadriges, PUF, 2013.
- Foray, F., *Devenir autonome, apprendre à se diriger soi-même*, coll. Pédagogie, ESF, 2016.
- Godelier, M., « *La production des Grands hommes. Pouvoir et domination masculine chez les Baruya de Nouvelle-Guinée* » dans *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, 38e année, (n° 6, p. 1264-1268), 1983.
- Goldbeter-Merinfeld, E., « *Adolescence de la crise individuelle à la crise des générations* » dans *Cahiers critiques de thérapie familiale et de pratiques de réseaux*, (vol. 40, n° 1, p. 13-26), 2008.
- Gutton, P., « *Le pubertaire* » dans M. Perret-Catipovic, F. Ladame, *Adolescence et psychanalyse : une histoire*, Lausanne, Delachaux et Niestlé, 1997.
- Gutton, P., *Le génie adolescent*, Paris, Odile Jacob, 2008.
- Haza, M., *Pubertaire dans la culture*, Adologiques, Presses universitaires de Laval, 2020.
- Haza, M., Bonnichon, D., « *Prévention du suicide à l'adolescence : quels enjeux sur les espaces numériques ?* » dans J. Lachance, *Accompagner les ados à l'ère du numérique*, Adologiques, Presses de l'Université de Laval, p. 197-216, 2019.
- Haza, M., Rohmer, T., *Quand parler d'une légende numérique incite au suicide : les dérapages du Blue Whale*, tribune parue dans le blog de Mediapart, 2017.
- Huerre, P., Marty, F., *Alcool et adolescence. Jeunes en quête d'ivresse*, Paris, Albin Michel, 2017.
- Lebrun, C., « *Proximité pubertaire* » dans *Enfances et Psy*, (n° 14, 2, p. 124-131), 2001.
- Le Grand, É., « *L'éducation pour la santé par les pairs dans les débats actuels* » dans *Cahiers de l'action*, (vol. 43, n° 3, p. 23-29), 2014.
- Pommereau, X., *Le goût du risque à l'adolescence. Le comprendre et l'accompagner*, Paris, Albin Michel, 2016.
- Raveneau, G., « *La plongée sous-marine, entre neutralisation du risque et affirmation de la sécurité* » dans *Ethnologie française*, (vol. 36, n° 4, p. 613-623), 2006.
- Rohmer, T., Haza, M., Lachance, J., Gérard, O., *Livre blanc. Parentalité, éducation et numérique*, UNAF-Open, 2020.
- Stora, M., *Et si les écrans nous soignaient ? Psychanalyse des jeux vidéo et autres*

plaisirs digitaux, coll. Cyber-psychologie, Érès, 2018.

- Van Gennep, A., *Les rites de passage. Étude systématique des rites*, coll. La culture moderne, Paris, Librairie Stock, 1909 (1924).
- Vlachopoulou, X., Missonnier, S., « Le passage à l'acte pédophile et les enjeux psychopathologiques du téléchargement : un virtuel protecteur ? » dans *Annales médico-psychologiques, Revue psychiatrique*, (Volume 176, Issue 3, p. 301-304), 2018.
- Winnicott, D.W., *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Folio Essais, 1971 (2002).
- Étude Open/UNAF réalisée par Médiamétrie, février 2020, disponible sur le site de l'Open - www.open-asso.org.

Filmographie

- Besson, L., *Le Grand Bleu*, Les films du loup, Gaumont, 1988.
- Schulman, A. et Joost, H., *Nerve*, Allison Shearmur Productions, 2016.
- Tremaine, J., *Jackass*, Dickhouse Productions, 1999.

Pour approfondir le sujet



- [La culture du challenge à l'ère virtuelle](#) · [Le défi à l'adolescence, une quête identitaire initiatique](#) · [L'attrait des challenges numériques sur les plus vulnérables](#) (adulte, ado) · [Challenges numériques à l'adolescence, quelle prévention ?](#) · [Challenges numériques, l'exemple des adultes à interroger](#), avec Marion Haza
- [L'influence des mouvements sociaux sur la construction adolescente ?](#) · [Le virtuel, une aire de construction pour l'adolescent ?](#) · [« L'espace virtuel comme prolongement de soi »](#) · [Réseaux sociaux et image de soi, quels impacts sur le corps ?](#), avec Angélique Gozlan
- [Impact des réseaux sociaux sur la prise de risque et les défis à l'adolescence ?](#), avec Xavier Pommereau
- [Avec un adolescent, faut-il convaincre ou contraindre ?](#), avec Alain Braconnier
- [Jeux d'étranglement et tentatives de suicide à l'adolescence](#), avec David Le Breton
- ...
- [Le harcèlement virtuel](#), Angélique Gozlan
- [Coopérer autour des écrans](#), Pascal Minotte
- [Qui a peur du grand méchant WEB ?](#), Pascal Minotte
- [Adolescence et conduites à risque](#), David Le Breton
- [Rites de virilité à l'adolescence](#), David Le Breton
- ...
- [Les réseaux sociaux, lieux de socialisation à l'adolescence](#)
- ...

sur yapaka.be

Temps d'Arrêt / Lectures

Dernier parus

57. Accompagnement et alliance en cours de grossesse.

Françoise Molénat*

58. Le travail social ou « l'Art de l'ordinaire ».

David Puaud*

59. Protection de l'enfance et paniques morales.

Christine Machiels et David Niget

60. Jouer pour grandir.

Sophie Marinopoulos

61. Prise en charge des délinquants sexuels.

André Ciavaldini

62. Hypersexualisation des enfants.

Jean Blairon, Carine De Buck, Diane Huppert, Jean-Pierre Lebrun, Vincent Magos, Jean-Paul Matot, Jérôme Petit, Laurence Watillon*

63. La victime dans tous ses états.

Anne-Françoise Dahin*

64. Grandir avec les écrans « La règle 3-6-9-12 ».

Serge Tisseron

65. Soutien à la parentalité et contrôle social.

Gérard Neyrand

66. La paternalité et ses troubles.

Martine Lamour

67. La maltraitance infantile, par delà la bienpensée.

Bernard Golse

68. Un conjoint violent est-il un mauvais parent ?

Benoit Bastard

69. À la rencontre des bébés en souffrance.

Geneviève Bruwier

70. Développement et troubles de l'enfant.

Marie-Paule Durieux

71. Guide de prévention de la maltraitance.

Marc Gérard

72. Garde alternée : les besoins de l'enfant.

Christine Frisch-Desmarez, Maurice Berger

73. Le lien civil en crise ?

Carole Gayet-Viaud

74. L'enfant difficile.

Pierre Delion

75. Les espaces entre vérité et mensonge.

Christophe Adam, Lambros Couloubaritsis

76. Adolescence et conduites à risque.

David Le Breton

77. Pour une hospitalité périnatale.

Sylvain Missonnier

78. Travailler ensemble en institution.

Christine Vander Borgh*

79. La violence envers les enfants, approche transculturelle.

Marie Rose Moro*

80. Rites de virilité à l'adolescence.

David Le Breton

81. La nécessité de parler aux bébés.

Annette Watillon-Naveau

82. Cet art qui éduque.

Alain Kerlan et Samia Langar*

83. Développement et troubles de l'enfant. 1- 4 ans

Marie-Paule Durieux

84. TDAH - Trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité.

Rita Sferrazza

85. Introduire l'enfant au social.

Marie Masson

86. Peut-on encore toucher les enfants aujourd'hui ?

Pierre Delion

87. Corps et adolescence.

David Le Breton

88. La violence conjugale frappe les enfants.

Christine Frisch-Desmarez

89. La violence de jeunes : punir ou éduquer ?

Véronique Le Goaziou

90. L'évolution des savoirs sur la parentalité.

Gérard Neyrand

91. Les risques d'une éducation sans peine.

Jean-Pierre Lebrun

92. La vitalité relationnelle du bébé.

Graciela C. Crespín

93. Prendre soin du bébé placé.

Geneviève Bruwier*

94. Les trésors de l'ennui.

Sophie Marinopoulos

95. Prévenir la violence par la discussion à visée philosophique.

Michel Tozzi

96. Coopérer autour des écrans.

Pascal Minotte

97. Les jeunes, la sexualité et la violence.

Véronique Le Goaziou

98. Evolution du traitement des ruptures familiales.

Benoit Bastard

99. L'attachement, un lien revisité à l'adolescence.

Lauriane Vulliez-Coady, Frédéric Atger et Claire Lamas

100. Prévenir la maltraitance.

Vincent Magos

101. Du déclin au réveil de l'intérêt général.

Dany-Robert Dufour

102. La parentalité aujourd'hui fragilisée.

Gérard Neyrand

103. L'attention à l'autre.

Denis Mellier*

104. Jeunes et radicalisations.

David Le Breton

105. Le harcèlement virtuel.

Angélique Gozlan

106. Le deuil prénatal.

Marie-José Soubieux, Jessica Shulz

107. Prévenir la négligence.

Claire Meersseman

108. A l'adolescence, s'engager pour exister.

Marie Rose Moro

109. Le secret professionnel, fondement de la relation d'aide et d'écoute.

Claire Meersseman, André Donnet, Françoise Dubois, Cécile Guilbau

110. La portée du langage.

Véronique Rey, Christina Romain, Sonia DeMartino, Jean-Louis Deveze

111. Etre porté pour grandir.

Pierre Delion

112. Le travail social animé par la « volonté artistique ».

David Puaud

113. Quand la violence se joue au féminin.

Véronique Le Goaziou

114. Résister à l'algocratie - Rester humain dans nos métiers et dans nos vies.

Vincent Magos

115. Mères et bébés en errance migratoire.

Christine Davoudian

116. Faire famille au temps du confinement et en sortir...

Daniel Coum

* Ouvrage épuisé.

Découvrez toute la collection Temps d'Arrêt et retrouvez nos auteurs sur yapaka.be pour des entretiens vidéo, conférences en ligne, ...

Les livres de yapaka

Disponibles gratuitement au 0800/20 000
ou infos@cfwb.be - En Belgique uniquement



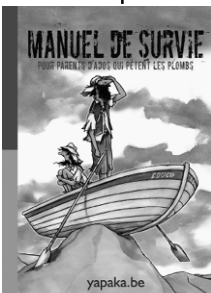
Pour les enfants



Pour les adolescents de 12 à 15 ans



Pour les parents d'enfants



Pour les parents d'adolescents



Pour les parents d'enfants



Pour les parents d'enfants de 0 à 2 ans

