



# Les Conf 'At' 13 de Ressources & Territoires

Compte-rendu de la conférence du 5 décembre 2014

« Nos ados.com »

*Ados en vville, parents en vrac...*



Compte-rendu de la conférence du 5 décembre 2014

« Nos ados.com »

*Ados en vrille, parents en vrac...*

## Avant-propos

Dans le cadre de son programme de professionnalisation des acteurs de la cohésion sociale en Midi-Pyrénées, Ressources & Territoires (R&T) vous propose un nouveau format de conférences suivies d'ateliers-débats : les « *Conf'At'* ».

Avec ce nouveau format, R&T souhaite apporter aux acteurs du territoire, la possibilité d'enrichir leurs réflexions théoriques (la conférence) et de développer des réflexions collectives, en co-construisant des réponses à des problématiques locales/territoriales (les ateliers-débats) entre professionnels avec l'appui d'un expert.

Le choix des thématiques émane des demandes et/ou besoins exprimés par les acteurs que R&T rencontre dans le cadre de sa mission d'animation de réseaux. Ces retours de terrain permettent de proposer des *Conf'At'* qui répondent au plus près aux attentes et à cette réalité de terrain.

Les intervenants sont tous des experts de la thématique traitée, reconnus dans leur domaine par leurs pairs et les professionnels de terrain.

**Les conférences** sont ouvertes à tous, tout public, grand public ; c'est un apport informatif, théorique mais non généraliste. L'expertise des discours permet à chacun de construire ses connaissances, de développer son analyse et son sens critique ; les propos sont pertinents mais non élitistes. Un temps est toujours réservé en fin de matinée aux échanges entre la salle et l'intervenant. **Les ateliers-débat** sont réservés aux adhérents de R&T et aux professionnels directement concernés par la problématique, qui souhaitent un apport « technique » d'experts, des visions croisées entre acteurs du même domaine d'action, des éléments de résolution de problèmes.

Ce format peut être modifié, suivant la thématique traitée et/ou à la demande des acteurs : conférence toute la journée, conférence le matin/réponse aux questions l'après-midi, conférence et atelier d'échange de pratiques... Par ailleurs, R&T développe les *Conf'At'* en département, avec les acteurs locaux qui souhaitent travailler sur une réflexion commune axée sur leur propre territoire, afin de soutenir et de s'inscrire dans une dynamique locale.

Chaque *Conf'At'* fait l'objet d'une production d'actes disponible au Service Information et Documentation de R&T, également consultable et téléchargeable sur le site : [www.ressources-territoires.com](http://www.ressources-territoires.com)

## Sommaire

> Problématique .....	06
> L'intervenant .....	07
> Plénière du matin .....	08
Les « ados.com » : produits du numérique et de la société de consommation	
Les « ados.com » : enfants de la révolution numérique	
Les « ados.com » : un look, sinon rien !	
L'influence d'internet sur la sexualité des adolescent-e-s	
Le grand zapping : les « ados.com » ne veulent pas perdre de temps...	
Ados à fleur de peau : de la quête d'appartenance et tatouages...	
... aux ruptures et déchirures de la peau	
Le numérique et la sublimation de la violence	
Le jeu vidéo comme outil de travail	
> Atelier-débat de l'après-midi .....	20
Role-playing game : parler de soi sans en avoir l'air	
Cadrer sans étouffer	
Un dialogue indispensable	
Travailler en équipe pour prendre du recul	
Les limites du virtuel	
L'appropriation des outils numériques par les adultes	
L'âge de l'adolescence...	
Les « profils » des ados	
Face aux problèmes de drogues	
Instabilité et rejet	
> Pour aller plus loin .....	35

## Problématique

## Les « digital natives », une génération déconnectée de la réalité ?

« Les adolescents d'aujourd'hui sont nés avec une souris d'ordinateur dans la main. Les Anglo-Saxons appellent cette génération de natifs de l'ère numérique les « digital natives ». Ils sont les enfants du zapping, de l'image, du numérique. Ils peuvent se dire par la parole, à condition qu'il y ait des supports puisqu'eux-mêmes ont tout le temps un support de communication - pour le dire - : messagerie, portable, page *Facebook*, look... »

En première partie de plénière, le Dr Xavier POMMEREAU présente son analyse sur les « ados.com » ou comment le numérique devient un élément de construction de l'identité de l'adolescent. Quels changements cette nouvelle culture numérique apporte-t-elle dans les relations entre adolescents, parents et professionnels ? Comment faire la différence entre écart et addiction ? Conciliation entre réel et virtuel ?

En deuxième partie, le Dr Xavier POMMEREAU apporte son analyse sur les souffrances des adolescents et de leurs « mises en danger » diverses : hyperalcoolisation, scarifications, tentatives de suicide de plus en plus jeune – 15 ans en moyenne au lieu de 17 il y a vingt ans.

## L'intervenant

Photo : R&amp;T



## Xavier Pommereau

Pédopsychiatre et directeur du Pôle aquitain de l'adolescent au Centre Abadie du CHU Bordeaux, le Dr Pommereau est spécialiste de l'adolescence en difficulté. Il est l'un des pionniers de la prévention du suicide chez les jeunes en France. Il a ouvert la première unité hospitalière spécifiquement dédiée aux jeunes suicidaires en 1992. Il a créé en 2000 une unité spécialisée dans la prise en charge des jeunes souffrant de Troubles des conduites alimentaires (TCA). Il est l'auteur de nombreux ouvrages, dont certains ont inspiré l'intitulé de cette conférence : *Ados en ville, mères en vrac*, Albin Michel, janvier 2010 et *Nos ados.com en images. Comment les soigner*, Editions Odile Jacob, octobre 2011.

# Plénière du matin

## Les « ados.com » : produits du numérique et de la société de consommation

**Docteur Xavier POMMEREAU** : En préambule, je préciserai que ceux que j'appelle « les ados.com » ont déjà été filmés et photographiés avant même de naître puisque les premières échographies 3D haute résolution sont apparues il y a environ 18 ans. Celles-ci ont très vite offert une excellente résolution, permettant de voir des détails comme les empreintes des ongles, et leur qualité n'a cessé de s'améliorer depuis. Cette présence de l'image dans leur environnement se poursuit après la naissance, les enfants étant régulièrement filmés, pris en photo voire surveillés par le biais de micros, de babyphones et même désormais de visiophones. Ainsi, avant de se connecter eux-mêmes, les enfants ont été connectés par leurs parents.

Par ailleurs, si ces enfants sont des enfants du numérique ils sont également des enfants de la consommation. Or, l'étymologie latine du terme consommer, n'a pas un sens positif contrairement à l'usage qui en est fait, puisque *consummare* signifie achever, détruire. Le synonyme de ce terme le plus approprié serait donc « engloutir ». De fait, manger et boire sont non seulement les actes vitaux les plus primaires mais aussi des actes sociaux culturels majeurs, dotés de verrous comme la satiété qui permet de ne prendre que ce dont on a besoin en fonction de l'appétit que nous pouvons avoir. En revanche, engloutir, consommer, c'est absorber, avaler, ingurgiter sans limite des aliments, des boissons, des images, des données sans que l'envie ou le besoin ne soit forcément à l'origine de l'acte. C'est précisément ce phénomène qui pose problème, même si tout le monde est conscient que celui-ci est la conséquence inévitable d'une société fondée sur un système de production-consommation. Or il est néfaste de prendre en soi quelque chose sans que cela ne vise à assouvir un besoin ou une envie. Qui plus est, l'absence ou la disparition de l'envie induit généralement une réaction de rejet, et la société de consommation



est ainsi également une société de la restitution caractérisée par le déséquilibre. À titre d'exemple, plusieurs de mes patients travaillent souvent dans des fast-foods afin de gagner de l'argent pour consommer. Les fast-foods sont ainsi des sortes de dinettes adolescentes géantes puisque les serveurs sont des adolescents qui servent des adolescents. En outre, par souci d'hygiène, l'alimentation non consommée de ces restaurants est systématiquement jetée chaque soir et avant de partir, les employeurs sont obligés de répandre un gel dans les poubelles pour rendre cette nourriture impropre à la consommation. Ainsi, ces usages auxquels les jeunes sont directement confrontés expliquent sans doute les pratiques excessives qu'ils peuvent avoir en termes de consommation, ceux-ci commandant souvent une quantité de nourriture qu'ils ne parviennent pas à terminer et qu'ils finissent donc par jeter. Cette attitude peut également résulter d'un véritable phénomène de rejet prenant la forme de troubles alimentaires comme la boulimie ou l'anorexie. Consommer ne consiste donc plus à assouvir une envie ou un besoin mais à prendre pour rendre, pour jeter sans profiter et sans digérer, et ce aussi bien au sens propre qu'au sens figuré. Or, ces mécanismes de consommation ont des effets sur le comportement des adolescents, les modes de vie et les mentalités évoluant avec les us et coutumes et l'essor des sciences et techniques. De plus, tout ce gaspillage ne résulte pas d'une volonté de mal faire mais il est la traduction d'un phénomène d'appropriation et de rejet auquel le domaine de l'image n'échappe pas.

## Les « ados.com » : enfants de la révolution numérique

Les enfants contemporains naissent ainsi filmés et photographiés, grandissent dans une société de consommation au sein de laquelle ils sont très tôt « gavés » en nourriture, en images, en biens de consommation divers et variés. Ils sont également enveloppés dans le cocooning, dans la douceur des matières et dans le soft du micro-soft. De fait, les industries du numérique et du jouet n'ont pas oublié d'équiper les plus jeunes puisque les bébés eux-mêmes peuvent désormais avoir leurs propres tablettes. Qui plus est, dès l'âge de 2 ans, un enfant est aujourd'hui capable de comprendre, en 15 secondes, le mode de fonctionnement tactile d'un téléphone portable et d'accéder à la galerie photos. Par comparaison, une jeune mère mettra en moyenne 15 minutes pour accéder à la même galerie photos. C'est ce différentiel qui est extrêmement subversif puisqu'il met en exergue le fait que, pour la première fois dans notre civilisation, les enfants en savent davantage que les parents en termes de maîtrise d'un outil, et explique ainsi les résistances qu'ont beaucoup d'adultes vis-à-vis du numérique. La révolution numérique met à mal le schéma éducatif traditionnel selon lequel l'ancien apprend au jeune à utiliser un outil, les enfants se chargeant désormais d'apprendre aux adultes comment utiliser un outil, de surcroît digital. L'écart se creuse souvent entre les adultes et les jeunes en termes d'agilité dans l'utilisation de l'outil numérique, les premiers étant souvent moins polyvalents et moins habiles que les seconds : vitesse de frappe supérieure chez les jeunes, moindre capacité des adultes à accomplir simultanément deux tâches dont la rédaction d'un texto...

Ce phénomène a par ailleurs pour effet de créer une confusion entre l'utilisation de l'outil en lui-même et ce qu'on fait de celui-ci. À titre d'exemple, un outil comme Google ne remplacera jamais un professeur dans la mesure où contrairement au second, le premier ne permettra pas de susciter la réflexion, l'analyse critique et la prise de recul vis-à-vis d'une problématique donnée et par rapport aux informations fournies sur Internet. D'ailleurs, il conviendrait d'introduire une instruction numérique au collège pour apprendre aux élèves à être capables d'analyser et critiquer les images.

Jusqu'à présent, les modifications anthropométriques des humains s'observaient sur une période de 30 ans, soit une génération. Avec la révolution numérique, les modifications sont devenues décennales et parfois plus précoces que tous les dix ans. A titre d'exemple, *Facebook* naît sur un campus universitaire américain en 2007, sort des universités américaines en 2008 et arrive en France en 2009. En 2009, 3% des adolescents français sont sur *Facebook*. 5 ans plus tard, en 2014, ils sont 97%. Les modifications décennales ont alors pour effet de transformer et d'augmenter la taille du cerveau des adolescents dans le sens antéropostérieur. Ainsi, un enfant né en 2015 aura un peu plus de cortex frontal (synthèse, analyse, discrimination) et encore un peu plus de cortex occipital (vision) qu'un enfant venu au monde 10 ans auparavant. En effet, s'ils écoutent beaucoup, les enfants du numérique sont essentiellement visuels et développent ainsi des capacités cognitives par la vue. Ces enfants ont alors davantage de connexions synaptiques et de neurones, ce qui leur permet d'être plus polyvalents que leurs aînés. Pourtant, un des lieux communs actuels est de considérer que les jeunes écrivent mal et qu'ils sont mauvais en orthographe. En réalité, ceux-ci ne sont pas mauvais mais ils estiment que l'orthographe est inutile. Aussi, ils sont en train de constituer une langue nouvelle qui va probablement encore évoluer, et qui va s'enrichir d'émoticônes. Il convient donc de faire preuve de souplesse en acceptant que la révolution numérique engendre des modifications spécifiques dans des domaines comme l'orthographe. Il s'agit en outre de distinguer le fond et la forme sachant que si les jeunes font évoluer l'écriture, ils sont également passionnés par l'étymologie. En donnant une histoire et une origine aux mots, celle-ci peut alors aider les jeunes à mieux comprendre ces derniers, voire à les orthographier correctement.

En définitive, le poids du cerveau augmente et les jeunes générations ne sont pas moins mais plus capables que les générations précédentes. De plus, celles-ci ont créé leur propre mode de raisonnement. À titre d'exemple, les jeunes affichent beaucoup plus de désinvolture dans la recherche de solutions que leurs aînés parce qu'ils sont mentalement plus souples et capables d'envisager plusieurs alternatives en même temps. Nous avons tendance à vouloir leur inculquer un schéma de raisonnement ancien en ne prenant pas en compte les extraordinaires potentialités qui sont les leurs. Ainsi, plutôt que de souligner leurs insuffisances et leurs manquements, il conviendrait mieux de les soutenir et de les aider en misant sur leurs compétences spécifiques et parfois extraordinaires.

## Les « ados.com » : un look, sinon rien !

Le fait d'être connecté en permanence amène alors les adolescents à s'exprimer avant tout par l'image plutôt qu'en paroles ou en mots dès lors que ces derniers appartiennent à la langue officielle, à savoir celle des parents. Ils ont en effet besoin de se démarquer et ils le font par l'image qui se substitue ici à la parole. C'est à ce titre, chez les garçons notamment, que la distinction par le vêtement (tee-shirt de hard-rock ou de reggae, baggy tombant sous les fesses, pendentif...), l'attitude (consommation de cannabis...) et la coiffure (effet décoiffé à l'aide de gel, cheveux peroxydés...) joue pleinement son rôle.

Par ailleurs, dans notre société consumériste et individualiste qui défend des valeurs d'égalité, il est à noter une tendance des adolescents à une grande ouverture vis-à-vis de questions comme l'égalité filles/garçons, l'homosexualité et la bisexualité. En revanche, du point de vue du look, ils adoptent des attitudes très stéréotypées qui se manifestent souvent sous la forme de la nonchalance et de l'avachissement chez les garçons, et du look type hôtesse de l'air chez les filles (bas-résilles, mini-jupe, talons hauts, cheveux lissés...). Ces formes excessives de désinvolture trahissent bien souvent une anxiété chez ces adolescents, qui se manifestent parfois par des pathologies diverses (psoriasis, allergies cutanées, gastroentérite...).

De la même manière, des pratiques comme le selfie qui consiste à se prendre soi-même en photo, ou le fait de s'afficher par le biais d'images et de photos via les réseaux sociaux révèlent un fort narcissisme de la part des adolescents, qui établissent parallèlement un réseau de contacts engendrant une sorte de corps groupal générationnel. De fait, plus nous faisons en sorte de les élever et de les protéger au sein du cocon familial, plus ils ressentent le besoin de se connecter entre eux pour fuir les adultes. L'espace numérique leur permet ainsi de faire le mur et de s'évader, et la préparation d'un devoir ou d'un futur examen sert souvent de prétexte pour s'isoler dans sa chambre et passer en réalité du temps sur Internet et les réseaux sociaux. Échappant à la vigilance des parents, cet usage de l'Internet peut alors se révéler dangereux, notamment quand des jeunes filles entrent en contact avec des hommes qu'elles ne connaissent pas. Le fait que ces contacts virtuels se concluent parfois par des rencontres montre que les adolescents s'inscrivent dans une virtualité de la relation qui n'exclut en rien le désir de rencontrer l'autre dans la vie réelle. Cela peut même aboutir à des situations totalement incongrues comme cette jeune fille dont la rue où se situait son domicile s'est retrouvée prise d'assaut par des internautes après que celle-ci ait fêté son anniversaire sur Facebook.

Toute la différence se situe alors entre les adolescents capables de se donner des limites et ceux qui ne parviennent pas à résister à des tentations qui risquent de les placer dans des situations compliquées voire dangereuses : mauvaises rencontres, expositions à caractère sexuel sur Internet, publications malveillantes d'images érotiques sur les réseaux sociaux à la suite d'une rupture amoureuse ou d'une querelle... Ces phénomènes appellent à la vigilance des adultes dans la mesure où les enfants du numérique, et surtout les adolescentes, n'ont pas toujours conscience du risque qu'ils prennent en pra-

tiquant cet exhibitionnisme affiché. Ce sont donc non seulement des enfants de l'image mais aussi des enfants de la surexposition dont le comportement doit naturellement engendrer des codes spécifiques. En effet, le fait que les jeunes filles se surexposent au point de ressembler parfois à des prostituées n'amène-t-il pas plus ou moins consciemment les garçons à adopter une attitude de lâchage et à se « défoncer » en fumant pour canaliser des ardeurs sexuelles et des tentations de viol ? Que pensez-vous de cela ?

## L'influence d'internet sur la sexualité des adolescent-e-s

--- **Une participante** : Je m'inscris en rupture avec la façon dont vous décrivez la problématique. À mes yeux, votre vision de l'attitude des adolescents est quelque peu caricaturale. De plus, il existe plusieurs groupes vestimentaires, aussi bien chez les garçons que chez les filles. Par ailleurs, la question de l'exhibition sexuelle par le biais de l'image concerne ici une population en pleine période de puberté et dont la question hormonale est donc prégnante. Sur ce point, la question de l'éducation sexuelle n'a jamais été valorisée alors que la génération issue de la libération des mœurs propre aux années 1970 aurait pu lui donner un élan intéressant sur le plan des rapports sociaux hommes-femmes. De fait, les programmes de l'éducation nationale sur ce thème sont extrêmement légers et certains parents en parlent peu avec leurs enfants car cela reste un sujet délicat. Ainsi, le grand éducateur de la sexualité est finalement Internet et notamment la pornographie. Cette dernière est en train de re-barbariser les rapports sociaux entre les filles et les garçons sachant que les seconds vont considérer que la taille de leur sexe est largement inférieure à celui d'un acteur porno tandis que les premières vont penser devoir se soumettre et s'afficher dans le cadre d'un rapport sexuel.

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Votre point de vue n'est pas du tout en rupture avec ce que je dis.

--- **Une participante** : Je suis en rupture également avec la façon dont vous décrivez le phénomène, et notamment l'appellation de « prostituée » pour qualifier les jeunes filles.

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Il ne faut pas réagir par rapport à l'appellation. En effet, en allant d'euphémisme en euphémisme, nous n'osons plus décrire les choses telles qu'elles sont. J'ai été jeune médecin au prélèvement des prostituées à l'Hôpital Saint-André de Bordeaux, et je peux vous assurer que les accoutrements de certaines adolescentes ressemblent à des tenues de prostituées. Je ne dis pas en revanche que celles-ci sont des prostituées. Sur ce point, je pense qu'un établissement scolaire qui voudrait apporter une réponse contenante devrait exiger une tenue décente à l'entrée. Ce que vous dites n'est donc pas du tout en rupture avec mes propos puisqu'aujourd'hui, une partie des adolescents joue des caricatures. En outre, la pornographie a en effet tendance à inhiber les garçons en leur faisant penser qu'ils ne seront pas capables d'accomplir les performances d'un acteur porno. Enfin, comme me l'ont dit plusieurs patients, les garçons fument du cannabis pour se calmer et maîtriser leurs désirs sexuels

alors qu'ils sont à un âge où les hormones sont en éveil. Les enfants et les adolescents ne s'élèvent pas tout seul et les adultes doivent les contenir.

## **Le grand zapping : les « ados.com » ne veulent pas perdre de temps...**

Le fait de prendre et de jeter s'applique également aux images, et correspond à ce que nous appelons le *zapping*. De fait, les adolescents changent très rapidement de programme si ce qu'ils regardent ne leur plaît pas. De plus, s'ils apprécient beaucoup les séries de par l'enchaînement des épisodes et le principe de continuité, ils s'inscrivent néanmoins dans le *zapping* permanent. Une autre fracture numérique est celle qui oppose les parents regardant les informations télévisées, aux adolescents qui n'y portent pas d'intérêt et qui les qualifient d'images « Claire CHAZAL ». Ils préfèrent alors visionner les chaînes du câble ou des séries sur leur ordinateur pour, semble-t-il, « zapper » tous ces problèmes et catastrophes qui occupent l'esprit des adultes. Sur ce point, nous avons, avec une sociologue, réuni une centaine de collégiens provenant du centre-ville d'une commune française de taille moyenne, et donc socialement plutôt favorisés. Nous leur avons présenté trois minutes d'images d'archives montrant des chars d'assaut manœuvrant dans un désert, et ce sans légende et sans son. Nous leur avons ensuite demandé de quoi il s'agissait. 15% de provocateurs, majoritairement masculins et n'ayant pas envie de jouer le rôle de sociologue, répondent entre autres qu'il s'agit de moissonneuses batteuses. Les autres participants répondent qu'il s'agit d'engins de guerre. Quand nous leur demandons ensuite où se déroulent les manœuvres, la moitié répond n'importe quoi, se contentant de citer des noms de pays qu'ils ont entendus sur Internet (Estonie, Lettonie...). D'autres répondent de façon plus large en citant l'Afrique ou l'Asie. Puis, nous leur indiquons qu'il s'agit en réalité d'images du conflit israélo-palestinien et nous leur posons les questions suivantes : De quoi s'agit-il ? Où cela se trouve dans le monde ? La réponse la plus édifiante que nous avons obtenue à la première question a été la suivante : « C'est des trucs entre les Arabes ». Quant à la seconde question nous n'avons obtenu aucune réponse, révélant que personne ne connaissait le Moyen-Orient.

Cette expérience montre qu'il y a probablement une fracture, dans le dispositif éducatif, entre ce qu'on voudrait leur transmettre et ce qu'ils veulent bien prendre. Là encore, nous sommes dans le *zapping* qui consiste à prendre et à jeter. Nous voyons en effet que les mouvements qui s'effectuent dans la tête sont exactement les mêmes que ceux qui se font avec le ventre, à savoir que nous prenons ce qui est intéressant et que nous jetons immédiatement ce qui paraît inintéressant, inapproprié ou qui ne nous intéresse pas. À mon sens, le problème est que dans beaucoup de familles aujourd'hui, la volonté est de ne pas s'inquiéter par rapport à cette fracture qui est considérée comme un phénomène normal et habituel : les parents regardent le journal télévisé tandis que l'enfant se lève de table parce que ça ne l'intéresse pas. Le nombre d'enfants qui ne mangent plus à table augmente d'année en année. Les parents ne sont visiblement pas dérangés par le fait que l'adolescent aille manger dans sa chambre puisque celui-ci en arrive parfois à demander un four à micro-ondes pour sa chambre à Noël. C'est là aussi qu'apparaît

la polyvalence puisque les adolescents sont capables de manger tout en jouant ou en regardant l'écran.

## Ados à fleur de peau : de la quête d'appartenance et tatouages...

Les supports extérieurs ne suffisent visiblement plus pour pouvoir dire qui on est, signifier son appartenance et montrer à quelle communauté on appartient. Sur ce point, le fait d'être dénudé était négatif pour l'homme primitif puisque cela signifiait qu'il n'avait rien. Comme celui-ci ne savait pas encore utiliser les gravures extérieures, c'était sur lui-même qu'il gravait son passeport identitaire. L'homme premier n'était donc jamais tout nu mais toujours paré. Puis, dès que l'homme a été capable d'investir un support extérieur tel que la caverne et de graver sur les murs et plus tard sur du papier, il a été en mesure d'avoir des passeports extérieurs à lui. Ainsi, en Europe et surtout à partir du Bas Moyen-Âge, les marques cutanées (tatouages, peintures, boucles d'oreille...) ont tendance à disparaître à mesure que l'homme investit des supports externes. Au 18<sup>ème</sup> siècle, des découvreurs comme James COOK vont redécouvrir le tatouage et le piercing au sein de peuplades comme les Guinéens ou les Papous, pour les ramener en Europe. Ceux-ci deviendront alors autant de signes distinctifs qu'adopteront tous les « damnés de la terre » du vieux continent que sont les légionnaires, les forçats ou encore les membres de communautés marginales ou particulières. Ce phénomène évoluera ensuite pour caractériser d'autres mouvements propres aux siècles suivants (bikers, communautés homosexuelles, artistes...) jusqu'au début de la révolution numérique où, alors même que les supports extérieurs « pour se dire » sont pléthoriques, la tendance est à la réappropriation du passeport identitaire de la peau. De fait, le nombre de personnes tatouées, jeunes et moins jeunes, ne cesse d'augmenter. De la même façon, le piercing a pris sa place parmi les bijoux traditionnels au point qu'une personne percée ne choque plus autant que par le passé. L'adolescent psychologiquement bien structuré peut alors tout à fait utiliser ce type de marquage et se livrer à quelques écarts par rapport aux attentes de ses parents dans la mesure où il le fait avec modération. En revanche, plus l'adolescent entre dans l'excès, plus il signifie le besoin de rehausser son identité en la surlignant comme si celle-ci ne se suffisait pas à elle-même. Ce trouble de l'identité révèle ainsi des difficultés à s'accepter sans pour autant tomber dans l'excès d'affirmation.

## ... aux ruptures et déchirures de la peau

En somme, si nous revenons sur le passeport identitaire de la peau et si cette dernière redevient ainsi une surface de projection exprimant son appartenance, ses goûts, ses croyances etc., elle va aussi devenir l'écran des souffrances intimes qui ne peuvent pas se dire en mots. Parallèlement au renouveau du piercing et du tatouage chez les européens, nous voyons se répandre de nombreuses blessures sur la peau de nos adolescents qui vont mal et que nous appelons, d'après une expression anglo-saxonne, les automutilations. En réalité, le terme latin *mutilare* signifie « section irréversible d'un membre ou d'un segment de membre d'un organe ». Les blessures des ado-

lescents ne correspondent pas à cela mais à des blessures cutanées auto-infligées qui attaquent l'épiderme mais respectent le derme, à savoir la couche inférieure de la peau. Les blessures auto-infligées sont au nombre de trois types : la scarification, les brûlures et les abrasions cutanées. Généralement, les jeunes déclarent s'infliger ces blessures pour faire sortir le mal, éviter de « péter un plomb »... En réalité, ces actes ont d'autres significations et constituent en particulier un indice de difficulté identitaire. Ainsi, une jeune fille à qui nous avons demandé son identité nous avait répondu « Je ne m'appelle pas, voilà mon code-barres ». Celle-ci avait effectivement un code-barres en scarification.

Aujourd'hui, on estime que 15% des adolescents s'administrent ce genre de blessures, soit 1 sur 16. Ces blessures pourront avoir un caractère typique ou atypique. Une blessure typique correspond à un trouble qui manifeste une souffrance identitaire adolescente mais qui n'exprime pas forcément une maladie. Autrement dit, l'adolescent indique qu'il n'est pas bien mais pas qu'il est malade. Les blessures typiques sont exclusivement effectuées sur l'avant-bras du côté opposé à la main directrice, au niveau du poignet, jusqu'au pli du coude, éventuellement sur le dos de l'avant-bras ou le dos de la main. Si un adolescent se scarifie non seulement à ces endroits mais aussi à la racine du bras, sur le ventre, à l'intérieur des cuisses ou partout ailleurs, il convient d'en déduire que son état psychique est bien plus inquiétant. Cela signifie en effet qu'il est malade ou dans une telle détresse psychologique du fait de traumatismes, qu'il est nécessaire de procéder à des investigations médico-psychologiques approfondies. En effet, les scarifications entre les cuisses ou sur le ventre peuvent être la résultante de troubles graves de la personnalité (schizophrénie...) ou d'antécédents de viol survenus dans l'enfance et qui ressurgissent sous cette forme au moment de l'adolescence, c'est-à-dire en mettant le corps à feu et à sang en raison de ce souvenir traumatique.

Le problème est que l'adolescent qui s'inflige ces blessures n'a pas conscience de ce que cela représente. En effet, la jeune fille ne dit pas qu'elle se scarifie entre les cuisses parce qu'elle a été violée mais parce que cet endroit du corps n'est pas visible. Elle pourra dire également qu'elle se scarifie à cet endroit parce que c'est là que ça lui fait le plus de bien, la douleur étant alors vécue comme agréable. Tous ces comportements doivent donc être surveillés et examinés dans la mesure où ils ne doivent pas être banalisés d'une part, et parce que ces blessures superficielles révèlent des souffrances profondes d'autre part. Ces dernières jouent également le rôle d'écran de projection à la façon d'une sorte de *Facebook* de souffrance.

Les douleurs indicibles et intimes, les souffrances et les blessures qui saignent à l'intérieur vont ainsi s'exposer sur le devant de la scène par le biais de ces marques. Le fait qu'un adolescent ou une adolescente (deux tiers des adolescents scarifiés ou brûlés sont des filles) se cache sous de gros vêtements ou des manchons ne répond pas à une volonté de dissimuler la blessure mais plutôt d'inciter l'autre à la curiosité et de le pousser à découvrir ce qui est la manifestation d'une souffrance. Il s'agit donc de ne surtout pas banaliser ce genre de pratiques et de lutter contre leur minimisation. En effet, au centre Abadie de Bordeaux, une jeune fille sur trois et un garçon sur sept ont subi des

attouchements ou ont été violés. Or, les traumatismes sexuels subis dans l'enfance sont de véritables bombes à retardement au moment de l'adolescence, et ce quels que soient les troubles psychologiques que peuvent avoir par ailleurs les jeunes concernés.

## Le numérique et la sublimation de la violence

Nous pouvons nous couper de tout en nous enfermant dans la logique numérique. La plupart des addicts aux jeux-vidéo sont des personnes en grande souffrance qui s'auto-enferment dans des systèmes effectivement clos au sein desquels ils se créent des vies parallèles à la leur (jeux de rôle en réseau...), phénomène qui touche en outre aussi bien les adolescents que les adultes. Sur le plan de la violence des jeux-vidéo auxquels s'adonnent les adolescents, les avis des spécialistes sont partagés. Ainsi, il n'est pas possible de dire que la violence des jeux-vidéo est bénéfique mais il convient également d'admettre qu'une société interdisant que la violence ne se produise quelque part oblige à ce qu'elle s'exprime autrement. Il s'agit alors de produire des supports à la fois imprégnés d'une violence contenue, acceptant la morale et permettant de donner un sens à la punition. Dans ce cadre, dès la petite enfance, les adultes doivent raconter des histoires aux jeunes par le biais de supports de représentation (contes, livres...) qui leur permettent de faire la distinction entre le réel, le virtuel et l'imaginaire, ce dernier étant certainement le meilleur rempart contre la violence des jeux-vidéo.

À titre d'exemple, j'organise chaque année « la croisière des guerrières » qui consiste à emmener en bateau, pendant 4 ou 5 jours, les jeunes filles qui se sont bien battues contre la maladie, la souffrance etc. Nous avons toujours eu une marraine et Florence Arthaud a été l'une d'entre elles. Lors d'une virée, celle-ci a raconté la fausse couche qu'elle avait faite alors qu'elle faisait la route du rhum. Elle a alors indiqué que le premier marin qui était venu à son secours avait dit « Mais dis donc, on a égorgé des thons rouges là-dedans ! ». Florence ARTHAUD a alors invité les jeunes filles qui n'étaient pas de garde à aller se coucher, et ce juste après leur avoir conté un récit d'une violence terrifiante mais aussi terriblement humaine, montrant que nous pouvons vivre des expériences terribles dans la vie. Toutefois, il convient de raconter ces dernières à nos adolescents et cesser de les abandonner à leurs jeux vidéo. En effet, si nous ne leur délivrons pas la violence de manière formatée et contenue, ils iront la chercher là où ils peuvent la trouver, à savoir dans les jeux-vidéo ainsi que dans les grandes ruptures et déchirures « alcoolisées » et « cannabisées ». De fait, lors des soirées adolescentes, ceux qui vont bien savent se limiter tandis que ceux qui vont mal finissent généralement en coma éthylique ou en état d'ébriété avancé. Ivres morts, ces derniers s'exposent au racket voire au viol. En outre, un accident routier sur deux chez les moins de 25 ans est dû à l'alcool. Ainsi, alors que nous nous évertuons à les élever dans la non-violence, le soft et la douceur, les adolescents nous rendent notre monde pour aller « se murger » et se mettre en danger, à tel point que les statistiques en termes de chutes domestiques concernent essentiellement les personnes âgées et les adolescents (chute d'un balcon lors d'une soirée alcoolisée...).



En définitif, l'enjeu n'est donc pas de nier la violence puisque celle-ci fait pleinement partie de nos sociétés, mais de la contenir par le biais de réseaux adaptés afin d'éviter de se livrer à tous les expédients et pulsions qui nous habitent.

--- **Une participante** : Les agressions physiques à l'égard de l'autre sont-elles plus importantes que les agressions à l'égard de soi-même ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Les agressions contre soi-même sont numériquement plus élevées. Nous sommes donc bien face à une problématique narcissique au nom de laquelle l'adolescent se photographie quand il va bien et se fait du mal quand il ne va pas bien. De fait, de nombreux jeunes, aussi bien des filles que des garçons, se donnent eux-mêmes des coups en tapant ou en se cognant généralement dans des murs ou des portes.

Il est à constater par ailleurs que cette jeune génération des ados.com et des enfants de l'image ne supporte pas les entretiens psychologiques dits « traditionnels » dans le sens où elle a l'impression de devoir répondre à une simple enquête sociale : « Bonjour, vis-tu toujours chez tes parents ?... ». De la même façon, ces adolescents détestent que l'interlocuteur se taise parce qu'eux-mêmes s'inscrivent dans l'acte plutôt que par la parole. Dès lors, quand l'interlocuteur annonce au jeune qu'il l'écoute, ce dernier n'a souvent pas d'autre solution que de partir en claquant la porte. Le fait d'insister est alors encore plus mal vécu par le jeune qui peut rapidement percevoir son entretien comme un interrogatoire de police. De fait, les adolescents à qui nous avons affaire en général ne sont pas ceux qui sont prêts à faire des psychothérapies mais qui sont au contraire en délicatesse avec tous ceux qui veulent les faire parler. En revanche, ceux-ci s'expriment à travers leur accoutrement en arborant des styles excentriques de type gothique. Il convient donc de miser sur leurs propres modes d'expression en les invitant à communiquer par des images au lieu de mots.

Au centre Abadie, nous les avons ainsi invités à s'exprimer en leur disant : « Fais-toi avec ta souffrance ». Les adolescents parviennent alors à exprimer leur souffrance en nous montrant des symboles, des blessures ou autres images qui parlent d'eux-mêmes. Nous leur proposons également d'apporter un objet qui leur appartient et d'y marquer leur souffrance. À titre d'exemple, une jeune fille dont nous nous occupons, qui a été attouchée ou violée par un membre de sa famille, a mis des boutons sur ses yeux pour symboliser le refus de revoir les expériences traumatisantes qu'elle a vécues. Dans le même temps, elle met des boutons de braguette pour montrer à quel point elle a souffert des attouchements. N'ayant pas pu en parler à ses parents, elle s'est également cousue la bouche. Enfin, ne faisant alors plus confiance aux hommes mais seulement aux animaux, elle s'est affublée d'un petit chaton, symbole de douceur et de gentillesse dépourvue d'arrière-pensées. Ainsi, par des représentations imagées, cette jeune fille est parvenue à exprimer tout ce qui faisait sa souffrance. Un autre adolescent a posé un bandeau sur le doudou de son enfance après avoir appris que la vision binoculaire était ce qui permettait de voir en relief. En effet, pour lui, le bandeau symbolisait le fait que le

relief manquait dans sa vie dans la mesure où il ne connaissait pas son père. Or, si on lui avait demandé où était ce dernier, il se serait très certainement braqué, la question étant susceptible de remettre en cause sa famille. En effet, enfants de l'image, ils sont aussi enfants de la peur du jugement par le « mauvais regard ». Aussi, ils se cachent sous des accessoires comme des cagoules pour se dérober au regard et au jugement de l'autre.

## Le jeu vidéo comme outil de travail

Par ailleurs, dans la veine des *Sims* (jeu vidéo dans lequel le joueur incarne et mène la vie d'un personnage), nous avons conçu, avec le concours d'adolescents, un jeu ([www.clash-back.com](http://www.clash-back.com)) mettant en situation Chloé, une jeune fille gothique de 16 ans à tendance « émo »<sup>(1)</sup>. Vivant dans une famille recomposée avec un beau-père lui faisant des réflexions permanentes sur sa tenue vestimentaire et ses posters musicaux, cette jeune fille décide de quitter le foyer maternel pour aller vivre chez son père, en ménage avec sa nouvelle compagne avec qui il a eu un petit garçon. Chloé a également un compagnon avec lequel elle est en instance de rupture. Un vendredi soir de mars vers 21 heures, la belle-mère de Chloé est en train de lire une histoire à son fils tandis que cette dernière est dans sa chambre et que le père, rentré tard de son travail, mange seul une pizza dans la cuisine. Chloé va alors voir son père pour lui demander l'autorisation de se faire tatouer une salamandre sur la hanche le lendemain. En fonction des phrases employées par le joueur, le père réagit de différentes manières et peut tout à fait en arriver au clash avec sa fille. La fonction « Back » permet alors de revenir sur la discussion et d'analyser le déroulement de celle-ci. À la fin du jeu, chaque fois que le joueur choisit une phrase à dire au père, cela incrémente secrètement 5 paramètres qui sont l'impulsivité, la sincérité, l'analyse de la situation, l'expression émotionnelle et l'adaptabilité aux questions posées. Il en ressort un diagramme du joueur et un bilan qui, réplique par réplique, fait un commentaire sur le choix opéré par le joueur.

Quand nous avons souhaité faire le jeu, nous avons commencé par dire aux adolescents qu'ils allaient jouer à un serious game et qu'ils devraient écouter attentivement ce que nous allions leur dire. Ils ont alors opéré un mouvement de recul, pensant certainement que nous allions les confronter à un jeu éducatif moraliste conçu par des adultes. Nous avons donc dû ajouter délibérément des termes grossiers pour faire renaître un peu d'enthousiasme parmi eux.

---

<sup>(1)</sup> émo : vient de « emotional hardcore », fans de musique Rock avec des paroles exprimant émotions typique des ados (souffrance, rébellion, mal-être, dépression...). Les émos ont un look de style « gothique » avec des touches plus colorées qui expriment le côté « emotional ».

*Projection d'un extrait du jeu vidéo en fin de matinée*

*Clash-Back - Introduction de l'épisode 1 : « Tattoo or not tattoo ? »*

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Chloé à 16 ans.

- **Chloé** : Rien que 16 ans !

**DXP** : Elle est scolarisée en seconde.

- **C** : Ouah, c'est super important comme info !

**DXP** : Ses parents ont divorcé il y a une dizaine d'années.

- **C** : Ça va, je ne suis pas la seule à qui c'est arrivé !

**DXP** : Elle vivait jusqu'à maintenant avec sa mère et Jérôme son beau-père.

- **C** : Nan, ce gros con de Jérôme !

**DXP** : Mais d'incessantes disputes avec Jérôme l'ont amenée à vivre chez son père et sa belle-mère, Lise, et aussi Tom son demi-frère.

- **C** : Ouais, super, la famille rêvée.

**DXP** : Ce n'est pas toujours facile.

- **C** : C'est clair.

**DXP** : Chloé est impulsive.

- **C** : Quoi ! Vous me cherchez là ?

**DXP** : Elle est aussi boulimique et se fait vomir.

- **C** : Oh ça va, ça me regarde ça.

**DXP** : Et elle a d'autre soucis, des histoires d'amour qui finissent mal en général.

- **C** : Bon ça va, vous allez pas déballer toute ma vie non plus !

**DXP** : Gino, son père, rentre tard à cause de ses problèmes de boulot.

- **C** : Et du coup il est chiant.

**DXP** : Il fait quoi déjà ?

- **C** : Un boulot de merde je crois.

**DXP** : Il bosse dans le papier peint.

- **C** : Le rêve quoi, je vous l'avais dit.

**DXP** : Ce soir, Chloé veut négocier avec lui l'autorisation de se faire tatouer une salamandre qu'elle aimerait voir courir sur sa hanche gauche.

- **C** : Ouais, voilà, gauche, à 40 degrés de latitude nord.

**DXP** : Elle prétend que sa mère se rangera à l'avis de son père.

- **C** : Ouais, c'est un petit mytho, mais chut.

**DXP** : Comment le convaincre de signer cette autorisation ?

- **C** : Telle est ma mission si je l'accepte.

Vous voyez par ailleurs que la belle-mère est en train de s'occuper du petit demi-frère, ce qui la rend donc un peu jalouse. De plus, le frigo n'est décoré que de dessins de celui-ci. Or, ce genre de détail est immédiatement pisté par les adolescents.

Nous nous retrouvons alors devant Gino, le père, dont la réaction dépendra du dialogue que le joueur aura choisi. L'attitude paternelle renverra alors le joueur vers ses maladresses, ses écarts ou ses extravagances.

# Atelier-débat de l'après-midi

Nous avons testé le jeu sur 500 adolescents et aucun ne l'a quitté, l'ensemble finissant par y adhérer pleinement. Le plus surprenant est qu'ils apprécient autant la partie explicative que le jeu lui-même. La partie explicative semble même être presque le moment qu'ils préfèrent, ce qui prouve qu'ils sont en attente d'éléments provenant des adultes. Les adolescents ne sont donc pas indisposés par définition, mais les modalités que nous employons ne sont pas adaptées. Il convient donc d'utiliser des méthodes appropriées et de faire attention à la disposition dans laquelle on se met pour leur parler. Ainsi, il ne faut jamais s'adresser à un adolescent en le surplombant parce que cela signifie qu'on l'écrase. Il s'agit alors de s'asseoir car on ne se bat jamais assis. Par ailleurs, l'espace de sécurité aérienne autour de nous est égal à la longueur d'un bras et demi. Il convient donc de respecter une distance spécifique pour ne pas créer de tensions.

*Projection du jeu vidéo en salle.*

*Clash-Back - Épisode 1 : « Tattoo or not tattoo ? »*

« Salut, bienvenue dans Flashback. Bon, je vous explique, c'est un simulateur de prise de tête avec un parent. J'imagine que vous voyez le genre ?! Vous allez voir, mon père il est un peu relou mais c'est un brave type. Alors, mettez-vous à ma place, lâchez-vous, montrez qui vous êtes et surtout bon courage. »

**Gino (le père) :** Bonsoir ma puce. La journée s'est bien passée ?

*Réponses paternelles en fonction de la réponse choisie par le joueur :*

- **Chloé :** Salut papa, pas trop mal et toi ?

**Gino :** Journée de boulot comme d'habitude. Et toi, tu as pu éviter le crash en maths ? Vous avez dû avoir les notes du dernier contrôle non ?

- C : Non, la prof a dit qu'elle n'avait pas pu les corriger.
- G : Tiens, c'est bizarre, elle est plutôt rigoureuse d'habitude...
- C : Ben ouais mais moi j'en sais rien.
- G : Alors, elle va vous rendre les copies la semaine prochaine. Et tu n'as pas eu d'autres notes ?
- C : Si justement, en physique, une super note. Monsieur Albin a même dit que si ça continuait comme ça, j'étais sûre de passer.
- G : Ah bon ! Et combien ?
- C : J'ai encaissé un 17/20 et il me reste à faire pareil en maths.
- G : Tu sais, il va vraiment falloir que tu mettes le turbo. Un week-end maths en perspective, pas de sortie demain soir. Tu n'as rien prévu j'espère ?

Chloé reçoit alors un texto de **son copain** : « Je suis en bas. »

- **Chloé** : « Tu veux dire en bas de l'immeuble ? »

**Le copain** : « Yo, en bas. »

- C : « Grandis un peu. »

**Le copain** : « Pourquoi ? »

- C : « Il te manque des doigts pour écrire ? » *(Actuellement, les adolescents sont partagés entre ceux qui continuent à écrire de manière traditionnelle et qui sont considérés comme has been et ceux ayant des téléphones dernier cri avec des claviers très sophistiqués leur permettant de taper tous les mots très rapidement. Le copain de Chloé appartenant à la première catégorie se prend donc une remarque)*

**Le copain** : « Je t'aime bébé. »

- C : « Achète un alphabet. »

**Gino** : Tu vas arrêter de textoter pendant qu'on parle oui ou non ?

- C : T'inquiète, c'était quoi ta question ?

G : Tu exagères avec ce portable qui sonne sans arrêt. Demain tu bosses. T'as rien de prévu, hein ?

- C : Non, non pas de soirée, je vais bosser t'inquiète pas. Faut seulement que j'aille en ville deux heures demain aprèm.

G : Pas pour acheter de quoi faire une crise de boulimie j'espère ?

- C : Vas-y remue le couteau dans la plaie.

G : Avec toi, c'est toujours un sujet qui fâche.

- C : Tu préférerais que ça m'amuse.

G : Je n'ai pas dit ça, je me demande si tu ne fais pas plus de crises qu'avant. J'ai raison ou non ?

- C : Allez, rajoutez-en, gave-moi bien. J'en ai pas assez, ras le bol !

G : Tu peux répondre quand on te pose une question ? Tu fais beaucoup de crises de boulimie en ce moment ?

- C : J'en fais quand je ne peux pas me retenir.

G : Tu as pourtant de la volonté quand tu veux quelque chose ?

- C : Ça n'a rien à voir.

G : Comment ça ?

- C : Mes crises, c'est plus fort que tout, mais lâche-moi avec ça.

G : On ne peut jamais en parler, ça reste un mystère pour nous.

- C : Ça ne sert à rien d'en parler, c'est moi que ça regarde.

G : Sauf que Lise doit faire les courses deux fois par semaine pour renflouer le frigo.

- C : Et aller, tout est de ma faute.

G : Et ce frigo, là, il t'arrive de le visiter la nuit, non ?

- C : C'est vrai, mais je fais des efforts pour réduire mes crises. D'ailleurs, j'ai envie de mieux m'occuper de mon corps.

G : Ce n'est pas trop tôt. Quand je pense à ce que tu infliges à ton pauvre estomac.

- C : Papa, laisse mon estomac tranquille.

G : Ok, ben je préférerais que ce soient les maths que tu ingurgites comme tu sais si bien le faire.

- C : C'est bon, tu as dit tout ce que tu avais sur l'estomac justement ? Moi, c'est une autre partie de mon corps qui m'intéresse.

G : Comment ça ?

- C : J'ai envie d'avoir un vrai signe porte-bonheur bien à moi.

G : Un trèfle à quatre feuilles comme barrette à cheveux ?

- C : T'es plus froid que le frigo.

G : Ah j'y suis, un nouveau piercing à l'oreille. Un brillant, c'est ça ?

- C : Heu, pas loin, tu chauffes. En tout cas, quelque chose à se faire faire au même endroit.

G : Un trou dans l'oreille comme les punks ?!

- C : Non, je veux dire chez le même artiste.

G : Je sèche complètement.

- C : Et ben j'espère qu'il sèchera vite lui aussi. C'est un tatouage très mignon que je voudrais. Maman est ok, oh dis oui s'il te plaît !

G : Un tatouage ! Que tu comptes garder pour toujours ?

- C : Ben c'est le principe papa, sinon ça s'appelle une décalcomanie et ça n'intéresse que les gamins comme Tom.

G : Ah, ça m'étonnerait que Tom aime se coller des décalcomanies sur la peau, et qu'il s'intéresse aux tatouages plus tard.

- C : Si ça se trouve, plus tard il sera tatoueur et tatoué des pieds à la tête. Ah j'aimerais trop !

G : Pauvre Tom. Tu pourrais lui souhaiter un autre avenir mademoiselle la jalouse.

- C : En tout cas, je suis sûre que Tom aimera mon tattoo.

G : Il faudrait juste que je sois d'accord, un détail quoi.

- C : Je t'ai dit que maman était ok.

G : Et bien il va falloir qu'elle me l'écrive puisqu'elle ne veut plus me prendre au téléphone.

- C : Et moi je fais encore les frais de vos embrouilles.

G : Tu réalises qu'ensuite tu seras marquée à vie ?

- C : Quand j'en aurai assez, je me le ferai enlever.

G : Ça m'étonnerait. J'ai vu une émission à la télé, c'est vraiment indélébile.

- C : Avec le temps, va tout s'en vaaa.

G : Tu connais Léo Ferré toi ?

- C : Evidemment, cette question, tu me prends pour qui ?
- G : J'avoue que tu me sidères parfois. En tout cas, les tatouages s'effacent moins bien que les sentiments.
- C : Alors je garderai le mien et je resterai fidèle à mes idées.
- G : Ma fille se fait ramasser à ses contrôles, elle se fait vomir, elle veut se faire tatouer et moi je dois rester zen ?
- C : Ta fille est prête à faire plein d'efforts si son père la comprend.
- G : Mais tu as conscience qu'avec ce genre de marque, tu risques de te faire mal juger par les gens ?
- C : Les cons jugent et je ne les fréquente pas.
- G : Chloé, on est entouré de ... et personne n'y peut rien.
- C : Personne ne me dira ce que je dois faire. Je serai mon propre chef.
- G : Ça ma grande tu verras.
- C : Bon là, tu vois, le mieux serait que tu me fasses mon autorisation.
- G : Et quel genre de tatouage tu imagines te faire couler dans la peau ?
- C : Sérieux, tu m'écoutes sans hurler ? J'ai un père qui percute, j'y crois pas.
- G : Oui, je t'écoute, alors quoi ?
- C : Mon tattoo de combattante. C'est une créature quasi-invincible.
- G : Un super-héros style *Dragonball Z* ?
- C : Je n'ai pas dit un abruti de mec déguisé en manga.
- G : Alors quoi ? Une lionne ? Une panthère noire ?
- C : Non, une salamandre qui triomphe du feu et des hommes.
- G : Une salamandre ! J'aurais tout entendu dans ma misérable vie de père.
- C : Tu vois à quoi ça ressemble ?
- G : Un genre de lézard c'est ça ?
- C : Ouais si tu veux, mais ce n'est pas tout à fait ça quand même.
- G : En tout cas, ça me fait penser à une petite bestiole qui peut se faufiler partout. Franchement, c'est très moyen sur la hanche d'une jeune fille.
- C : Elle veut indiquer le bon chemin.
- G : J'espère que tu plaisantes.
- C : Evidemment, oh t'es trop énervant. Et toi tu me cherches, tu me trouves.
- G : Je crois que j'en ai assez entendu pour ce soir.
- C : Alors tu me laisses en plan sans faire mon autorisation ?
- G : Tu ne crois pas que tu es allée trop loin ?
- C : Tu prends tout mal de toute façon.
- G : Ah je ne suis pas le seul.
- C : Vas-y balance.
- G : Ah oui au fait, Romain il en pense quoi ?
- C : Me parle plus de Romain.
- G : Vous vous êtes fâchés ?
- C : Disons qu'on s'est expliqué.
- G : Je vais poursuivre mon enquête alors.
- C : N'abuse pas, ça va vite me saouler.
- G : Vous ne sortez plus ensemble ?

- C : Trop fort Sherlock.

G : Ah je comprends mieux pourquoi tu es aussi exécrationnel en ce moment.

- C : Bon, on va pas y passer la nuit, avec lui c'est plié point barre.

G : C'est tout ce que ça te fait ?

- C : Un de perdu, dix de retrouvés.

G : Tu ne penses pas un mot de ce que tu viens de dire.

- C : C'est vrai, mais lâche-moi la grappe là-dessus.

G : Ok, j'arrête de faire le fouineur et je te propose qu'on reprenne cette intéressante discussion sur les tatouages demain, à tête reposée.

- C : Mais samedi matin tu fais les courses et moi j'ai des maths à faire je te rappelle.

G : Et bien on en reparlera demain soir.

- C : Oh non mais décide-toi maintenant papounet et adopte mon petit tattoo.

G : J'ai besoin d'y réfléchir.

- C : Je vois pas pourquoi, tu sais tout. Allez, sois cool.

G : Pour moi, un tatouage comme ça, il faut que tu attendes d'avoir 18 ans pour l'avoir.

- C : Ça veut dire que c'est non pour demain.

G : Je ne veux pas prendre la responsabilité de te laisser te faire tatouer un motif aussi grand.

- C : Mais je t'ai dit que maman était d'accord.

G : Ta mère ne veut plus communiquer avec moi, je suis bien obligé de réfléchir pour deux.

- C : Et si c'était un tattoo plus petit ?

G : Toi, quand tu as une idée dans la tête...

- C : Je suis à moitié d'origine napolitaine, je te rappelle.

G : Moitié moins, tiens ça c'est une idée.

- C : Comment ça ?

G : Le motif de ta salamandre réduit de moitié.

- C : J'y crois pas ! Tu es OK ?

G : A trois conditions Chloé. Primo, tu redresses la barre en maths. Deuxio, tu prends rendez-vous avec la psy pour lui parler de ta boulimie. Tertio, tu te montres plus aimable et tolérante avec Lise et avec ton petit frère.

- C : Je prends les trois et je vais te faire trois bises.

*Fin de la discussion.*

**Chloé** : Bon ben voilà, on est arrivé au bout. Maintenant, direction le bilan, enfin le bulletin avec le diagramme en prime, ça ne gâche rien. Et vous allez retrouver vos notes. Bon, je cite, écoutez bien les matières. L'impulsivité : vous avez vu que je peux faire la bombe humaine. L'adaptabilité : essayer de bien répondre aux questions et ça c'est pas toujours facile. La sincérité : Bon d'accord, parfois je mens quand je ne peux pas faire autrement. L'analyse de la situation : le truc intello quoi. Et je vous garde le meilleur pour la fin : l'expression des émotions. Et là, je crois que vous vous êtes bien lâchés, non ?



### *Fin de la projection du jeu.*

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Ensuite, le jeu présente tout un développé sur la manière dont le joueur a été coté sur le plan de la sincérité. Il indique également le texte et la cotation de chacun des paramètres. Le bilan comprend ainsi tous les choix du joueur, tout le dialogue et des commentaires sur chaque réplique avec des extensions sur les thématiques données.

Exemple :

« *Chloé* : *Salut papa, pas trop mal et toi ?*

*Gino* : *Journée de boulot comme d'habitude. Et toi, tu as pu éviter le crash en maths ? Vous avez dû avoir les notes du dernier contrôle non ?*

*Chloé* : *Non, la prof a dit qu'elle n'avait pas pu les corriger. »*

Commentaire : Chloé ment pour éviter d'annoncer sa mauvaise note. L'objectif est de ne pas mettre son père dans de mauvaises dispositions dès le début de l'échange. Mais au lieu de se contenter de dire « Non, la prof ne nous les a pas rendues », l'adolescente donne une réponse qui va inciter son père à en savoir plus, ce qui risque de l'entraîner vers d'autres mensonges.

Le commentaire peut susciter un débat et déclencher une extension du type « Où veut en venir le menteur ? ».

Par ailleurs, nous pouvons imprimer la partie de l'adolescent, l'inviter à y réfléchir pour revenir dessus ultérieurement. Nous pouvons en outre revoir la partie, ce qui peut être intéressant à faire avec d'autres adolescents.

Nous avons également constaté que ce genre de jeu fonctionne aussi très bien entre adultes. D'ailleurs, l'importante demande actuelle provient des parents qui souhaiteraient que soient organisés des cafés de parents pour traiter de problématiques comme celle abordée dans le jeu présenté ici : que doit-on répondre à sa fille ou à son fils quand il dit qu'il veut un tatouage ? Analyser les propos du père : est-t-il à côté de la plaque ou non ? Si oui, en quoi est-il à côté de la plaque ? Est-il plutôt bon ou pas bon ?

Je préconise donc la mise en place de cafés de parents animés par un ou deux professionnels, avec un support, pour pouvoir débattre. Les parents sont en effet très désemparés face à des questions comme l'argent de poche, les sorties, les heures de sport, le fait de lui faire ranger ou non sa chambre...

## Role-playing game : parler de soi sans en avoir l'air

Par ailleurs, de nombreux adolescents sont dans une situation comparable à celle de Chloé, mais aborder directement ce genre de problématique avec eux à propos de leur famille est tellement jugeant qu'ils se rétractent généralement très vite. En revanche, avec le jeu, c'est Chloé qui constitue l'objet d'analyse et non eux-mêmes. Ce mode de substitution leur permet de projeter des sentiments à l'égard du père de Chloé et non du leur, tout en se référant à ce dernier. Ils finiront en effet, à un moment ou à un autre, par évoquer les réactions qu'auraient eues leur propre père. Il est en outre intéressant de procéder aux deux configurations ; c'est-à-dire en relation individuelle d'une part, et en groupe d'autre part.

Enfin, nous pouvons corser la consigne de départ. À titre d'exemple, nous pouvons inviter un adolescent à rejouer la partie en donnant délibérément les réponses les plus délicates possible sans pour autant en arriver au conflit ouvert. Le joueur devra alors réfléchir sur la démarche à adopter, en choisissant une voie hypocrite, une voie directe ou encore une voie susceptible de mettre rapidement le père en colère.

--- **Une participante** : Dans le cadre de la partie effectuée en salle, nous avons assisté à des réponses plutôt stratégiques de la part de Chloé. Qu'en est-il en l'absence de consigne ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Cela n'importe pas. Garçons et filles se moquent généralement de savoir s'ils ont eu ou non le tatouage, mais aiment bien vérifier s'il est possible de l'avoir. Ils souhaitent également surtout savoir ce qu'en pensent les autres, s'interrogeant notamment sur des aspects comme la personnalité de la belle-mère. Les adolescents utilisent donc typiquement le jeu comme un support de communication.

--- **Une participante** : Vous avez indiqué que vous aviez associé les adolescents à la conception du jeu. Comment avez-vous procédé ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Nous écrivons la trame et nous disposons d'un logiciel permettant de visualiser, avec les voix d'ordinateur, quels sont les propos. Les adolescents, quant à eux, corrigent, contestent, amendent ou transforment certaines parties ou termes employés dans la trame. À titre d'exemple, alors qu'à notre époque nous disions « papa » ou « petit papa », ils ont indiqué qu'ils disaient « papounet » quand il s'agissait d'être hypocrite avec son père.

--- **Une participante** : Les adolescents, que vous avez décrits comme des as de la communication, sont-ils vraiment dupes de l'exercice et acceptent-ils vraiment celui-ci ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Oui, ils l'acceptent véritablement même s'ils sont conscients que le graphisme n'est pas aussi pointu que les jeux-vidéo auxquels ils s'adonnent habituellement. En effet, ce n'est pas la qualité graphique qui les intéresse ici, mais la pertinence des propos dans la mesure où il s'agit d'une mise en situation de dialogue. De fait, il leur arrive de proposer des répliques que Chloé aurait pu prononcer à leurs yeux. Nous notons alors celles-ci pour les intégrer dans le jeu et le faire ainsi évoluer à l'occasion de ses mises à jour.

--- **Une participante** : Quel est l'apport supplémentaire de ce jeu par rapport à un jeu de rôle classique ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Le jeu n'apporte rien de plus. Toutefois, si vous recevez un jeune de 15 ans qui ne vous connaît pas et qui ne sait pas très bien ce que vous lui voulez et que vous lui dites « Bonjour Michael, demain tu vas avoir un jeu de rôle », vous ne capterez pas son adhésion à moins qu'il soit très réceptif. Or, les adolescents auxquels nous avons affaire sont généralement méfiants et réticents, n'adhérant souvent à l'exercice qu'une fois qu'ils constatent que celui-ci comporte des termes grossiers ou des répliques qu'ils pourraient personnellement utiliser. Nous pouvons également parvenir à les faire incarner le rôle de l'un des protagonistes du jeu, mais en arriver à ce stade demande généralement un important effort de persuasion dans la mesure où cela implique qu'ils s'exposent. De fait, le paradoxe qui existe chez les adolescents est que ceux-ci souhaitent s'afficher tout en étant réticents à l'idée de s'exposer. Il convient donc de trouver des médiations qui permettent de les apaiser et de les mettre en confiance. Aussi, il convient d'éviter de recourir à des dispositifs comme des murs transparents au travers desquels l'adolescent est exposé à la vue de tous (infirmiers, éducateurs...). Les adolescents ont besoin d'opacité et donc de recoins et autres endroits où nous ne les voyons pas. Si nous les plaçons dans un cadre où ils sont exposés, ils cherchent à s'en aller où ils cassent. Le mot d'ordre est donc de contenir sans détenir.

## Cadrer sans étouffer

--- **Un participant** : Comment convient-il de procéder ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Il convient de procéder à l'aide d'un cadre. Sur ce point, il convient d'avoir en tête qu'un adolescent va mal quand il a le GPS identitaire dérégulé, et ce, quelles que soient les raisons. Le GPS identitaire c'est d'où je viens, où je suis, vers où je vais. Quand ce GPS est correctement réglé, nous allons à peu près bien. En revanche, quand on ne sait pas d'où on vient, où on est et où on va, il y a souffrance. Il existe alors plusieurs solutions pour remédier à la souffrance. L'une consiste à s'en prendre au corps social et à se chercher en laissant des traces de son sillage : écrire sur les murs, vandaliser les voitures... Ce type de comportement traduit clairement une désorientation de la part de celui qui les accomplit.

L'adolescent peut se retrouver dans cet état pour des raisons diverses et variées : maladie mentale, troubles familiaux, traumatismes... Néanmoins, le premier objectif n'est pas d'identifier la raison mais de trouver un dénominateur commun qui permette de calmer le confus. En médecine, être confus signifie en effet ne plus savoir où on est. Cette désorientation temporo-spatiale peut alors amener celui qui y est sujet à être agressif parce que perdu. Nous pouvons donc craindre d'être attaqué par la personne et, concernant les adolescents, il convient de ne jamais les cerner et de toujours leur laisser une issue de secours. À titre d'exemple, au centre Abadie, un père nous a amené son fils de 19 ans alors que celui-ci était en état d'excitation extrême. Le centre n'étant pas un établissement d'urgence, il n'était pas question de le prendre en charge et nous avons donc fait venir un camion de pompiers pour le transférer. Nous avons alors dû renoncer à toute intervention par la force et passer plus d'une heure à le raisonner avec l'aide des pompiers pour qu'il finisse par monter lui-même dans le camion de ces derniers.

Il s'agit donc d'éviter le recours à la force et de parler aux gens de leur violence pour parvenir à les apaiser. Et très souvent, il vaut mieux dire ce que l'on ressent personnellement plutôt que de pointer ce que fait l'autre. Ainsi, quand je reçois un jeune considéré comme hautement suicidaire et que nous savons qu'il ou elle menace de passer à l'acte, écrit à ses amis, a publié la veille de sa venue au centre une lettre d'adieu sur sa page Facebook, j'ai pour habitude de lever les mains en l'air. Quand j'explique au jeune que je fais cela parce que je me sens comme pris en otage par ses velléités de suicide, celui-ci n'a généralement pas envie de m'agresser mais plutôt de se justifier. Nous ne sommes alors absolument pas certains que cela produira un effet positif mais nous sommes au moins parvenus à instaurer le dialogue. En revanche, je vais droit à l'échec si je le reçois en lui tenant des propos du genre « Alors, il paraît que vous voulez vous suicider, vous ? ». Il convient donc bien d'exprimer ce que l'on ressent soi au lieu d'agresser l'autre par le regard jugeant qu'on lui porte. C'est nous qui nous exposons en indiquant l'effet que nous fait une situation dramatique.

## Un dialogue indispensable

--- **Une participante** : C'est une menace par rapport à l'adolescent qui se met en danger.

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Trop souvent, nous attendons des réponses toutes faites comme autant de clés universelles qui permettraient d'ouvrir toutes les serrures. Or, il s'agit d'un leurre puisqu'il n'est pas possible d'apporter une solution appropriée à une problématique si cette dernière est sortie de son contexte. C'est en effet à partir d'une situation donnée que nous pouvons réfléchir dans la mesure où la réaction d'une personne est indissociable du cadre et des raisons pour lesquelles elle s'est produite. Je vous propose donc de me fournir un exemple concret afin que je puisse y apporter une réponse.

--- **Une participante** : Un jour, une fille de 14 ans s'est énervée et s'est mise à donner des coups de pieds après s'être vue refusée d'accompagner un groupe de jeunes qui s'étaient disputés toute la journée à la suite d'un vol de cigarettes.

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Le fait qu'elle donne des coups de pieds signifie qu'elle s'est sentie victime, à tort ou à raison. Quoi qu'il en soit, il faut savoir pourquoi elle s'est sentie victime. En effet, on lui a refusé quelque chose mais il s'agit alors de savoir si nous avons eu tort ou raison de le faire, afin de savoir quelle réponse adopter pour remédier à la situation. Sinon, la question serait « Que fait-on quand un adolescent donne des coups de pieds à son éducateur ? ». Par ailleurs, la jeune fille qui s'est vue refusée d'accompagner ses camarades s'est très certainement sentie exclue. Dès lors, les collègues doivent se demander s'ils ont eu raison de procéder comme ils l'ont fait ou s'ils auraient pu agir autrement. Quoi qu'il en soit, il est nécessaire de disposer de l'ensemble des éléments utiles pour trouver la bonne solution. Personnellement, j'aurais eu tendance à réunir le groupe plutôt que d'exclure et à débattre sur ce que peut ressentir quelqu'un qui se fait voler un bien. Qui plus est, le fait de traiter le problème du jour peut permettre de faire ressortir d'autres problématiques.

A contrario, si nous ne parlons pas de leurs problèmes, nous prenons le risque de leur donner le sentiment que nous nous en fichons, et ce même si ce n'est pas le cas. Ainsi, pour les adolescents concernés, le fait de ne pas se préoccuper de leur problème de cigarettes induit que nous n'avons que faire de leur situation et que nous ne sommes que là pour leur donner des ordres et les sanctionner. Dès lors, au lieu de vous traiter en éducateur prêt à les aider, ils vous traitent en gardiens et se comportent par conséquent comme des prisonniers désirant vous agresser.

## Travailler en équipe pour prendre du recul

--- **Une participante** : Dans notre centre, nous travaillons en équipe pour essayer de trouver plus efficacement des solutions. En revanche, la plupart des équipes ne peut pas faire de supervision car cela coûte cher et nous n'en avons pas les moyens. Comment travaillez-vous avec vos équipes par rapport à ça ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Nous nous donnons les moyens d'avoir des supervisions. Nous consacrons ainsi tout le lundi à cela parce que nous avons régulièrement besoin de reprendre des situations, de les comprendre et de les partager. Sur ce point, je vous conseille d'avoir toujours sur vous un petit carnet personnel pour y noter les mots qui vous viennent directement sans censure à propos de telle situation ou de telle personne. Je vous invite ensuite à confronter ce que vous avez noté au point de vue de vos collègues et d'y revenir une fois que vous avez pris suffisamment de recul. L'objectif est de parvenir à une solution mûrement réfléchie puis d'en expérimenter les effets. Il convient en effet de se donner le temps de la concertation et de la décantation afin de bien prendre la mesure des choses. Le fait de nous interroger entre professionnels apaise les adolescents dont on s'occupe car ils constatent alors que

nous sommes en train de réfléchir à leur sujet et que nous tentons de trouver des solutions mesurées et donc raisonnables et intéressantes. Ainsi, au regard des éléments que vous nous avez présentés, il me semble que cette jeune fille ait été injustement victime d'une exclusion qu'elle n'a pas comprise, sentiment qu'elle a exprimé par des coups de pieds. Autrement dit, celle-ci a « rué dans les brancards » au sens propre, et calmer la situation en réunissant tout le monde aurait été peut-être plus efficace.

Je vous invite donc à noter les expressions qui vous viennent à l'esprit. À titre d'exemple, si vous vous dites qu'elle a rué dans les brancards comme un cheval, il convient ensuite de vous demander ce qui peut perturber un cheval. Nous pouvons alors penser à un enclos trop étroit ou trop grand. Ainsi, le fait d'associer des images simples à des situations données permet d'avoir un autre point de vue et du coup une vision plus en relief s'il est partagé par plusieurs. Plusieurs points de vue donnent en effet davantage de perspective.

## Les limites du virtuel

--- **Un participant** : Qu'est ce qui est virtuel et qui ne l'est pas en définitif ? À travers les pratiques liées à Internet, nous entendons en effet souvent que telle relation est virtuelle et que telle autre ne l'est pas. Or, nous nous trompons souvent sur ce point sachant que certaines relations dites virtuelles ne le sont pas.

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Le virtuel serait un ensemble de perceptions qui ne permettraient pas de donner vraiment corps à une situation. À titre d'exemple, dans un avenir assez proche, les hologrammes vont faire leur apparition dans la révolution numérique et nous pourrons alors présenter des personnes en relief plutôt que sur écran. Toutefois, communiquer avec un hologramme nous permettra-t-il de percevoir ce que la personne qu'il représente a dans la tête et ce qu'elle va dire ? Cela nous aidera-t-il à donner corps à son personnage ? Cela n'est pas certain. Si je passe la main à travers l'hologramme, je ne sentirai pas la personne. Aussi, les fabricants des nouvelles technologies testent actuellement des algorithmes qui restitueraient le touché de l'hologramme. L'hologramme est donc aujourd'hui une vue de l'esprit désincarnée parce que virtuelle. Il s'oppose également au réel dans la mesure où nous pouvons imaginer et concevoir sa représentation sous des formes diverses et variées.

À titre d'exemple, je peux demander à un adolescent gothique de relever un défi qui va « décoiffer » puisque celui-ci consistera à adopter un look opposé au sien. L'adolescent devrait alors accepter de s'affubler d'un look d'ange. Cela permettra de parler ensuite avec lui du noir et du blanc, de sa vision sombre et claire, de ce qui est pur et impur. Quelle que soit sa représentation, il aura montré par son changement de look que le contraire de gothique se représente par du blanc immaculé. Cela signifie également que comme gothique, il se vit comme sombre et noir. Il convient alors de se demander pourquoi il se vit ainsi plutôt que de le contester sur son look. Sur ce point, plusieurs institutions commettent une erreur quand elles exigent que les adolescents

se séparent de leur attirail excentrique. De la même façon, s'il faut interdire les armes, je vous invite à ne jamais partir à la chasse des objets contendants dans la mesure où cela n'est d'aucune utilité. De fait, il suffit d'un filtre de cigarette pour se constituer une lame tranchante et se scarifier. C'est en effet ainsi que procèdent les détenus pour se couper, sachant que l'acte peut occasionner la mort.

D'une manière générale, il est possible de se faire très mal ou de se tuer avec des éléments totalement anodins. L'une de nos patientes s'est ainsi suicidée avec un sac en plastique. Nous en avons d'ailleurs beaucoup voulu à cette dernière car son passage à l'acte a été tellement rapide que nous n'avons même pas eu le temps d'essayer de l'en dissuader en traitant son problème. Nous en avons alors parlé en équipe afin d'éviter que cela nous ronge de l'intérieur. Néanmoins, il convient d'avoir confiance en les autres pour parvenir à discuter de ce genre de situation. Pour cela, il faut des cadres dirigeants qui autorisent les personnes à se parler sans s'attaquer ou jeter la responsabilité du drame sur autrui, mais afin que chacun puisse exprimer son ressenti.

## L'appropriation des outils numériques par les adultes

--- **Une participante** : Les adultes culpabilisent souvent de ne pas maîtriser aussi bien les outils numériques que leurs enfants, et ont du mal à y faire face. Je suis alors tentée de leur dire que ce n'est pas parce qu'ils ne maîtrisent pas l'outil de la même façon que leurs enfants qu'ils ne peuvent pas poser un cadre en termes d'usage de celui-ci. Nous avons par ailleurs commencé à travailler sur la façon dont les parents peuvent interpellier les enfants sur d'autres aspects propres au quotidien familial. Ainsi, selon vous, comment le parent ou l'adulte peut-il se réapproprier une situation qui lui échappe ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Trop souvent, sous prétexte de remettre un cadre, de remettre les pendules à l'heure, de restituer notre position d'adulte, nous n'avons en réalité qu'une idée en tête qui est de soumettre l'adolescent à nos propres vues. Or, une telle attitude n'est généralement pas efficace dans la mesure où l'être humain ne se soumet jamais à une force qu'il estime injuste ou hostile. Nous courbons en effet l'échine mais nous essayons de résister. Il convient donc de toujours apprécier quelles sont les exigences de ces parents. Si ces dernières sont que l'adolescent se couche tôt, qu'il n'utilise pas *Facebook* parce qu'il est trop jeune, qu'il n'aille pas voir ceci ou cela, qu'il indique à ses parents ce qu'il va voir sur Internet... il va falloir comptabiliser toutes ces exigences et les peser. En effet, si leur poids est trop important, cela ne fonctionnera pas car le rapport sera déséquilibré.

Personnellement, je conseille aux parents de ne pas laisser les enfants utiliser leur portable comme réveil pour ne pas être éventuellement contactés par leurs amis. Je conseille également de ne pas laisser un ordinateur dans la chambre d'un jeune de moins de 16 ans pour que celui-ci ne soit pas tenté de s'en servir. Ainsi, les appareils électroniques doivent également dormir.

En revanche, concernant l'usage de *Facebook*, le degré de fréquentation des réseaux sociaux, les jeux-vidéo violents etc. il vaut mieux commencer par prendre le temps de comprendre l'univers du jeune plutôt que d'adopter une attitude rigide qui revient à rejeter et interdire purement et simplement ce à quoi il s'adonne. En effet, les supports (*Facebook*...) qu'ils utilisent ne sont pas forcément néfastes et il convient donc d'apprendre à les connaître pour mieux les appréhender et les accepter. À titre d'exemple, les réseaux sociaux ne présentent pas de risque majeur tant que l'utilisateur est vigilant dans les informations qu'il y diffuse.

## L'âge de l'adolescence...

--- **Une participante** : À partir de quel âge considérez-vous qu'un enfant devient un adolescent ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Normalement, le début de la puberté biologique correspond à l'âge de 12 à 12,5 ans chez les filles et à l'âge de 13 à 13,5 ans chez les garçons. La fin correspond quant à elle à l'âge de 16 à 17 ans chez les filles et à l'âge de 17 à 18 ans chez les garçons. Néanmoins, nous observons des pré-adolescents qui commencent à se sentir adolescents à partir de l'âge de 9 ans. Puis de 9 à 12 ans, ceux-ci s'habillent comme des adolescents et adoptent des pratiques et comportements assimilés (tabagisme, tentatives de suicide, fugues...) dont certains restent toutefois exclus (sexualité...). Cette précocité annonce alors généralement une adolescence à hauts risques qui débute vers l'âge de 12 ans pour se terminer vers l'âge de 19 ans.

## Les « profils » des ados

--- **Un participant** : Y a-t-il d'autres profils que celui de gothique ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Les grands profils actuels sont le look gothique qui domine chez les filles, et le look rebelle (cagoule, baffles externes hurlant du rap américain ou de la musique électro, dreadlocks, crâne rasé, tatouages...) qui domine chez les garçons. Un autre profil assez fréquent est le baba cool à tendance écolo qui fume de nombreux pétards et qui consomme beaucoup de drogues. D'ailleurs, il arrive régulièrement que des adolescents arrivent « défoncés » au centre Abadie, ceux-ci considérant probablement qu'ils pourront mieux suivre l'entretien psychologique en se trouvant dans un tel état.

## Face aux problèmes de drogues

--- **Un participant** : Comment procédez-vous face à des adolescents dans cet état ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Je m'applique à accrocher l'esprit de l'ado-



lescent en pratiquant le harponnage mental. Cette méthode consiste à analyser le jeune en le saisissant là où ça peut le toucher. À titre d'exemple, j'ai demandé à une adolescente qui était arrivée défoncée dans mon bureau ce qui, selon elle, démontrait qu'elle était une fille. À l'aide de questions-torpilles du type « Comment sais-tu que tu es une fille ? », « Sans pouvoir te toucher, ni te voir, comment peux-tu savoir que tu es une fille ? », je suis ainsi parvenu à recueillir une somme d'informations très intéressantes sur sa personne et à la saisir sur les principales difficultés qu'elle pouvait avoir, en tant qu'adolescente, à se vivre comme fille en raison du milieu dans lequel elle vit ou d'expériences malheureuses auxquelles elle a pu être confrontée. Par ailleurs, je suis convaincu que cette séance de « torpillage » l'a dissuadée de revenir défoncée précisément parce qu'elle a eu pour effet de la saisir là où ça fait mal sans qu'elle n'ait été pour autant jugée. L'interroger sur son genre n'induit pas en effet un jugement de valeur, et il convient de ne jamais « attaquer » un adolescent sur son look.

--- **Un participant** : Pensez-vous qu'il aurait été inadapté d'avoir commencé par lui demander pourquoi elle s'était défoncée ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Oui, parce qu'elle se serait défendu en fournissant des explications qui n'auraient apporté aucune information sur sa situation. Or l'objet n'est pas de déplorer ou de critiquer ce que font les gens mais de comprendre quel sens ils donnent à ce qu'ils font.

--- **Un participant** : C'est en fait ce que je voulais dire, à savoir comprendre pourquoi elle s'est défoncée sans pour autant la juger.

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Si vous lui demandez d'emblée pourquoi elle s'est défoncée, vous n'obtiendrez rien. Dans la réalité, nous ne pouvons pas interroger les gens sans les mettre sur la sellette. Or, si vous les interrogez, vous les mettez sur la sellette et leur réaction est de se défendre et de résister. Je reviens donc à ce que j'indiquais plus tôt, à savoir qu'il convient d'imager les comportements de la personne et de noter les expressions afférentes pour tenter de comprendre son état d'esprit.

## Instabilité et rejet

--- **Une participante** : Avez-vous l'impression que le phénomène de rejet que vous avez évoqué en plénière a tendance à s'accroître ?

**Docteur Xavier POMMEREAU** : Oui, nous avons l'impression que le rejet est un phénomène qui se répand. J'ai évoqué le vomissement de la gastroentérite psychique ou de l'anxiété, mais il y a aussi le vomissement de ceux qui ont trop bu. Il y a aussi les vraies gastroentérites, mais qui sont dues au fait que les adolescents qui y sont sujets sont devenus trop sensibles aux petits microbes qui ne rendaient jamais malade par le passé. Néanmoins, le nombre de malades ne me paraît pas plus important qu'auparavant, alors que la souffrance identitaire semble augmenter dans une

société qui ne sait quoi faire de ses jeunes. Il suffit de voir comment ceux-ci vivent de stages en CDD reconductibles. Le compagnon de l'une de mes patientes en est ainsi à son troisième CDD, dans une banque qui parvient à renouveler ce type de contrat de façon illégale en l'affectant systématiquement sur des remplacements pour congés de maternité. Or, cette instabilité sociétale que nous leurs proposons est très défavorable et nous pouvons nous demander ce que nous ferions à leur place. Ne fumerions-nous pas de la drogue le soir, à l'instar de certains d'entre eux ?

Pour conclure, rappelez-vous qu'il convient de prendre les gens comme ils sont et non comme ils devraient être.

# Pour aller plus loin...

## Sélection ressources

- › L'adolescent suicidaire,  
Dr Xavier Pommereau, 3ème édition, Éditions Dunod , 2013
- › Nos ados.com en images. Comment les soigner.  
Dr Xavier Pommereau, Éditions Odile Jacob, octobre 2011.
- › Ados en vville, mères en vrac.  
Dr Xavier Pommereau, Albin Michel, janvier 2010.
- › L'adolescence scarifiée.  
Dr Xavier Pommereau ; Michaël Brun et J.P Moutte, Éditions L'Harmattan, 2009.
- › Un corps en trop. Les troubles des conduites alimentaires chez l'adolescent.  
Bande dessinée. Dr Xavier Pommereau ; Marie-Noëlle Pichard ; Aurélie Souchard ; Fabrice Meddour, dessinateur, Éditions Narratives, 2009.
- › Le mystère de l'anorexie.  
Dr Xavier Pommereau ; Jean-Philippe , Albin Michel, 2007.
- › Ado à fleur de peau. Ce que révèle son apparence,  
Dr Xavier Pommereau, Albin Michel, 2006.
- › Quand l'adolescent va mal. L'écouter, le comprendre, l'aimer.  
Dr Xavier Pommereau, Bien-être psychologie, oct. 2003
- › En ce moment mon ado m'inquiète. À tort ou à raison ?  
Dr Xavier Pommereau ; Laurence Delpierre, Albin Michel, 2004.

> Les élèves à l'infirmierie scolaire. Identification et orientation des jeunes à haut risque suicidaire. Enquête réalisée auprès de 21 établissements scolaires du département de la Gironde.

Dr Xavier Pommereau ; Marie Choquet ; Christophe Lagadic ; Karine COTTIN, Inserm, 2001

> Souffrances et violences à l'adolescence. Qu'en penser ? Que faire ?

Rapport à Claude Bartolone, ministre délégué à la Ville.

Dr Xavier Pommereau ; P. Baudry ; C. Blaya ; M. Choquet et E. Debardieux, Paris, ESF, Coll. «Actions sociales/Confrontations», 2000

> Un coquelicot en enfer.

Dr Xavier Pommereau, Éditions Jean-Claude Lattès, 1998.

> Dictionnaire de la folie. Les mille et un mots de la déraison,

Dr Xavier Pommereau, Albin Michel, 1995.

## Sitographie

> **Site personnel du Docteur Xavier Pommereau**, psychiatre – chef du pôle aquitain, Centre Abadie CHU de Bordeaux.

Médecin spécialisé dans la prise en charge des jeunes en difficulté. Ce centre est l'un des rares sites hospitaliers français offrant des soins spécifiques aux adolescents suicidaires et à ceux souffrant de troubles graves des conduites alimentaires. Le Dr Pommereau développe avec ses équipes des méthodes thérapeutiques innovantes incluant l'usage des outils numériques. Il est un des référents nationaux dans ce domaine, auteur d'une douzaine d'ouvrages, cités plus haut.

### **Retrouver le docteur Xavier Pommereau sur les réseaux sociaux**

> **Sa page Facebook**

<https://fr-fr.facebook.com/pages/Xavier-Pommereau/286521684713014>

> **Son compte Twitter**

<http://wp.me/P21508-1j>

> **Présentation du Dr Pommereau et du Centre ABADIE, CHU Bordeaux**

<https://centreabadie.wordpress.com/dr-xavier-pommereau/>

<https://centreabadie.wordpress.com/>

**Groupe hospitalier Saint André**

<http://www.chu-bordeaux.fr/LES-HOPITAUX-ET-AUTRES-SITES/groupe-hospitalier-saint-andre/hopital-saint-andre/>

**Outil / Jeu (en ligne)****Serious Game, CLASH BACK** - Simulateur de Comportement Adoléscent<http://www.clash-back.com/>

CLASH BACK est une série interactive animée, réalisée par la société Interactive Situations et le Dr Xavier Pommereau, qui met en situation les moments de crise entre les adolescents et leur entourage. Interactive Situations est une société spécialisée dans la simulation numérique des échanges et relations adolescents-adultes en situation de crise ou de forte tension.

Chaque épisode interactif est une mise en situation des relations adultes-ados. Le joueur incarne l'un des personnages en choisissant les propos qu'il tient face à son interlocuteur, tandis que ce dernier réplique et réagit en fonction des choix du joueur.



Vous pouvez télécharger une version numérique de ce compte-rendu sur :  
**[www.ressources-territoires.com](http://www.ressources-territoires.com)**

## **Les Conf'At'de R&T**

sont publiées par Ressources à Territoires

Centre de ressources pour les acteurs de la cohésion sociale en Midi-Pyrénées

Ces comptes-rendus sont réalisés à partir d'enregistrement audio.

Directeur de publication : Jean-François BAULÈS

Coordinatrice d'édition : Nathalie CHEVIGNY

Rédaction : Alliance des mots

Mise en page : [échocite@free.fr](mailto:echocite@free.fr)

*Juillet 2015*



Centre de ressources  
**POUR LES ACTEURS DE LA COHÉSION SOCIALE**  
*en Midi-Pyrénées*

9, rue Alex Coutet - BP 82312 - 31023 Toulouse Cedex  
tel. 05 62 11 38 34 / fax. 05 62 11 38 54  
[accueil@ressources-territoires.com](mailto:accueil@ressources-territoires.com)  
[www.ressources-territoires.com](http://www.ressources-territoires.com)



Cette action est cofinancée  
par l'Union Européenne.  
L'Europe s'engage en Midi-Pyrénées  
avec le Fonds Social Européen.