

## **DÉFI de la Dizaine sans télé ni jeux vidéo 2007**

### **Bilan du DÉFI à l'école Jacques-Rocheleau, CS des Patriotes**

### **Analyse des réponses des élèves, des parents et du personnel**

#### **Introduction**

En novembre 2006, Madame Diane Savard, directrice de l'école Jacques-Rocheleau, à St-Basile-le-Grand, a contacté EDUPAX dans le but de lancer aux élèves le DÉFI de la Dizaine sans télé ni jeux vidéo. Le DÉFI est un moyen offert aux écoles soucieuses d'améliorer leur qualité de vie et de prévenir la violence physique et verbale. Après consultation du Conseil d'établissement, les services d'EDUPAX ont été retenus pour rencontrer les élèves une première fois en janvier (22, 23 et 24). À l'occasion de cette première visite à l'école, le personnel s'est réuni en assemblée générale et a donné son accord. Le 24 janvier, les parents ont assisté nombreux à une première conférence où ils ont pu prendre connaissance des fondements scientifiques du DÉFI et de son fonctionnement. Après analyse des implications, les enseignants et les parents ont accepté de lancer aux élèves le DÉFI de la Dizaine sans télé ni jeux vidéo. Comme le DÉFI était fixé à la deuxième partie d'avril, cela laissait presque trois mois pour préparer les enfants à le relever.

#### **Origine du DÉFI**

Le DÉFI s'inspire de l'étude réalisée à San José, en Californie, par le docteur Thomas N. Robinson. Le professeur de médecine de l'Université Stanford a mesuré l'impact du programme SMART sur des enfants de 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> année. Une réduction de la consommation de télé et de jeux vidéo a entraîné une diminution drastique de la violence physique (-40%) et verbale (-50%). Les résultats de l'étude ont été rapportés dans le Journal de l'American Medical Association (AMA).

[http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4\\_defi/SMARTAggressivity.pdf](http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4_defi/SMARTAggressivity.pdf)

On trouvera une version française de cet article à l'adresse suivante.

[http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4\\_defi/Traduction%20article%20Children%20Aggressive%20TV.htm](http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4_defi/Traduction%20article%20Children%20Aggressive%20TV.htm)

Le Dr Robinson a également constaté une baisse significative de l'obésité comme en fait foi cet autre article publié dans le Journal de l'AMA.

[http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4\\_defi/4\\_015 SMART Obesity.pdf](http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4_defi/4_015 SMART Obesity.pdf)

#### **Préparation**

Pour préparer les élèves de l'école Jacques-Rocheleau, il a été convenu avec la direction de les rencontrer tous à trois reprises à un mois d'intervalle. La direction de l'école a confectionné un calendrier étalé sur 3 jours de façon à rencontrer tous les enfants. Les rencontres avec les élèves ont débuté en janvier. Ces rencontres ont été animées par M. Jacques Brodeur, conseiller en prévention de la violence et initiateur du DÉFI au Québec et au Canada. Ces rencontres visaient le développement de trois compétences : le sens critique, la capacité d'expression (d'émotions et d'opinions) et le pouvoir d'empathie. Suite à chacune des rencontres, dans chaque classe, les titulaires réalisaient avec leurs élèves de Maternelle à 6<sup>e</sup> année des activités pour développer ces trois mêmes compétences et pour les motiver à relever le DÉFI. Les activités réalisées touchaient à 4 des 5 domaines de formation de l'École québécoise. Plusieurs de ces activités donnaient lieu à une communication écrite avec les parents, permettant ainsi à ces derniers de collaborer au projet même s'ils ne se présentaient pas aux conférences prévues à leur intention. En effet, à l'occasion des 3 jours de rencontres avec les élèves, les parents étaient toujours invités à une conférence où la raison d'être du DÉFI était présentée et où des conseils leur étaient prodigués pour les aider à accompagner leur enfant. La deuxième rencontre a eu lieu les 19, 20 et 21 février et la troisième les 19, 20 et 21 mars. À partir de la première conférence aux parents, tout au long du processus de préparation, le nombre de parents favorables au DÉFI a augmenté.

À l'occasion des rencontres avec les élèves, à chaque visite, une session de perfectionnement était offerte au personnel. Les spécialistes, les titulaires et le personnel du service de garde étaient donc au fait des préparatifs et se trouvaient outillés pour accompagner les enfants dans leur préparation psychologique, un peu à la manière de la préparation sportive aux Jeux Olympiques. Des membres du personnel ont aussi choisi d'assister aux conférences offertes aux parents de façon à comprendre le processus de collaboration proposé et pour bénéficier des conseils à titre de parents ayant des enfants au primaire.

Le DÉFI a été relevé du 17 au 26 avril 2007. 97,3 % des élèves ont participé. En additionnant les réponses des parents de Maternelle et du 1<sup>er</sup> cycle aux réponses des élèves des 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles, on peut conclure que les 2 tiers des enfants (66,7%) ont réussi à s'abstenir de toute consommation de télé, jeux vidéo et ordinateur (à des fins récréatives) durant 10 jours complets. Au préscolaire, 4 parents sur 5 (79,6%) ont répondu au questionnaire. Plus de 3 répondants sur 5 (62,8%) disent

## Bilan du DÉFI de la Dizaine 2007, école Jacques-Rochelleau, CS des Patriotes Analyse des réponses des parents, des enfants et du personnel

que leur enfant a réussi les 10 jours complets. La Dizaine comprenait deux journées de fin de semaine, là où la consommation est habituellement plus élevée. Un hebdo régional, le Journal de St-Bruno, a couvert le DÉFI dès le départ.

[http://www.hebdos.net/jsb/edition102007/articles.asp?article\\_id=167661](http://www.hebdos.net/jsb/edition102007/articles.asp?article_id=167661)

Le lendemain du 10<sup>e</sup> jour, le 27 avril, toute l'école a célébré la clôture du DÉFI.

Le DÉFI a fait la Une d'un quotidien de Montréal le matin même de la clôture avec un titre choc : « 653 enfants en désintox ».

[http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4\\_defi/4\\_042\\_653\\_%E9coliers\\_en\\_d%E9sintox.pdf](http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/4_defi/4_042_653_%E9coliers_en_d%E9sintox.pdf)

Quelques jours plus tard, l'émission radio-canadienne Ados-Radio a diffusé un reportage élaboré avec des entrevues d'élèves, de parents et d'experts en médias. On peut écouter l'émission en ligne à cette adresse :

[http://www.radio-canada.ca/radio/adosradio/reportage/index.asp?SECTIONOUVERTE=OUI&idContenu=2242&no\\_contenu=5813](http://www.radio-canada.ca/radio/adosradio/reportage/index.asp?SECTIONOUVERTE=OUI&idContenu=2242&no_contenu=5813)

### **Un arrêt concerté de télé va-t-il entraîner des changements ?**

Lorsque les élèves de toute une école décident, avec l'appui de leurs parents et de leurs professeurs, de fermer la télé, que se produit-il ? La préparation évitait soigneusement de miser sur la compétition entre élèves, entre classes. Il ne s'agissait pas de surpasser telle ou telle autre école l'année précédente mais de coopérer ensemble à la réussite. Dans les classes où des enfants exprimaient des réticences, les titulaires évitaient de favoriser la pression des pairs. Lorsque des centaines de familles se concertent avec enthousiasme pour se priver, au même moment, d'émissions de télé en s'entraînant pour attirer les enfants ailleurs que devant un petit écran, on constate des changements. Dès le départ, on s'attend à ce que les éléments suivants soient touchés.

- a) - Réduction du temps d'exposition aux messages publicitaires. Ces derniers comptent pour 20% du temps d'antenne. À chaque heure de télé, douze minutes sont réservées à des messages qui rappellent aux jeunes qu'il manque toujours des tas de choses à leur bonheur et à leur satisfaction.
- b) - Réduction de l'exposition à de nombreuses scènes d'agressions physiques et verbales insérées dans les émissions pour accrocher toujours plus de spectateurs. Le nombre d'agressions physiques varie entre 5 et 50 à l'heure selon l'heure d'écoute et des études ont démontré que les émissions pour enfants en contiennent de 3 à 10 fois plus que les émissions pour adultes. Selon une étude rigoureuse menée par des chercheurs de l'Université Laval, 60% des actes violents sont diffusés avant 20 heures, 80% sont diffusés avant 21 heures. <http://www.cem.ulaval.ca/decembre2004.pdf>
- c) - Les heures libérées par le DÉFI de la Dizaine sans télé (entre 5 et 40h/semaine) seront consacrées à d'autres activités où la dépense calorique et les habiletés sociales sont sollicitées. Les enfants ont préalablement préparé leur emploi du temps en planifiant du sport, de la lecture, des rencontres avec des amis, des activités avec papa, maman ou les deux, des jeux de société, etc.

Quand on sait que la publicité destinée aux enfants étatsuniens coûte 15 milliards de dollars (\$US) par année, et lorsqu'on ajoute à ce montant les sommes énormes, les énergies humaines et les compétences de haut niveau investies par les télédiffuseurs, les producteurs et les annonceurs pour attirer les enfants et les garder attachés au petit écran, on comprend facilement qu'il faille des arguments de poids pour non seulement les motiver à se priver de télé mais aussi pour les rendre capables de réussir à le faire et pour obtenir la collaboration de leurs parents. Au départ du projet, certains étaient sceptiques quant aux chances de succès et à l'impact réel sur la violence.

### **Données statistiques, évaluation, compilation et analyse**

L'école Jacques-Rochelleau compte 186 élèves de Maternelle (9 classes) et 467 de première à 6<sup>e</sup> année pour un total de 653 élèves. Trois semaines après la fin de la Dizaine, 264 élèves de 3<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année (i.e. toutes les classes des 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles) ont répondu à un questionnaire pour dresser leur bilan personnel. Trois jours plus tard, tous les parents de l'école ont reçu un questionnaire et 326 l'ont retourné à l'école complété, ce qui leur a permis de nous faire connaître ce dont ils ont été témoins durant le DÉFI. Nous avons également compilé les réponses de 41 membres du personnel, dont 24 enseignants titulaires et spécialistes ainsi que 17 employés du service de garde. Les questionnaires acheminés à ces trois partenaires du DÉFI différaient légèrement. Les questions qui se recoupaient ont permis de comparer les perceptions respectives de chaque groupe.

Toutes les réponses recueillies ont été compilées par Madame Nicole Proulx, directrice d'école à la retraite de Trois-Rivières, au Québec, qui a expérimenté le DÉFI dans son école (du Bois-Joli) en avril 2005. L'analyse des résultats a été réalisée par Jacques Brodeur. On trouvera ci-dessous les faits saillants de l'évaluation, suivie de l'analyse détaillée des réponses. Enfin, on trouvera en annexe la compilation des réponses.

### **Le plan du présent bilan :**

I. Faits saillants de l'évaluation.

Bilan du DÉFI de la Dizaine 2007, école Jacques-Rochelleau, CS des Patriotes  
Analyse des réponses des parents, des enfants et du personnel

- II. Analyse des réponses aux 3 questionnaires.
- III. Rappels sur l'incidence de la télé.
- Annexe 1. Compilation des réponses recueillies.
- Annexe 2. Origine des réponses par classe.

**Chapitre I. Faits saillants de l'évaluation du DÉFI relevé à l'école Jacques-Rochelleau en avril 2007**

**Population** étudiante totale : 653 enfants.

**Répondants** : 326 parents, 264 élèves des 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles, 41 membres du personnel.

**Nombre de jours réussis.** Les parents disent que leur enfant a réussi à garder les 4 écrans fermés durant 8,8 jours. Les enfants disent les avoir gardé fermés durant 8,9 jours. Le tableau 2 en annexe permet d'apprécier les réponses pour chaque cycle.

Des sondages menés en 2006 dans 11 écoles primaires indiquent que les parents sont nombreux (88%) à penser que **la téléviolence influence** les enfants *beaucoup ou assez*.

**Utilité ?**

À l'école Jacques-Rochelleau, le DÉFI a été **jugé très ou assez utile** par 88% des parents et 79% des élèves. Les membres du personnel ont trouvé le DÉFI *très ou assez utile* pour l'école (95%) et pour les élèves (86%).

**Le DÉFI a permis d'améliorer divers aspects de la qualité de vie des enfants.**

Amélioration (très ou assez) de la **santé et du bien-être des enfants**, selon 66% des parents et 71% du personnel.

Augmentation (*plus ou bien plus*) du **temps passé en famille** selon 70% des parents et 69% enfants.

**Relations entre frères et sœurs** *meilleures et bien meilleures* selon 48% des enfants.

Amélioration de l'**aide entre frères et sœurs** selon 24% des parents et 31% des enfants.

Augmentation de l'**aide fournie à la maison** selon 40% des parents et 55% des enfants.

Amélioration de l'**humeur des enfants**, selon 40% des parents, 56% des enfants et 66% du personnel.

Augmentation du **temps (plus et bien plus) passé avec des amis** selon 60% des parents.

Les enfants disent avoir noté une réduction des **disputes à l'école (53%) et à la maison (52%)**.

Ils ont aussi noté une réduction des **paroles méchantes à l'école (56%) et à la maison (51%)**.

Amélioration des **devoirs et leçons** selon 28% des parents, 57% des enfants et 45% du personnel.

Augmentation de la pratique d'**activités physiques et sportives** selon 75% des parents et 87% des enfants.

Augmentation de la **lecture** selon 52% des parents et 51% des enfants.

**Récidiver ?**

Les ¾ des parents (77%) et la moitié des élèves (52%) se disent prêts à **reprendre** le DÉFI chaque année. Près de moitié des enfants (47%) pensent qu'ils feraient mieux la prochaine fois.

Plus des deux tiers des parents (70%) disent avoir **encouragé** leur enfants. 71% des enfants disent avoir reçu beaucoup ou assez d'encouragements de leurs parents. La presque totalité (98%) des membres du personnel disent avoir encouragé les élèves *beaucoup* (58%) ou *assez* (40%).

**Le personnel a noté des changements dans et autour de l'école**

Réduction de la **violence verbale** en classe et à la récréation (41-54%).

Réduction de la **violence physique** en classe et à la récréation (51-62%).

Amélioration des **relations entre élèves** (59%).

Amélioration de la **relation entre élèves et profs** (23%).

Amélioration de la **concentration** en classe (*assez* 58%).

Le DÉFI a permis d'obtenir une plus grande **implication des parents** selon 61% du personnel.

Le DÉFI a permis aux **parents de se rapprocher de l'école** selon 85% du personnel.

90% croient que le DÉFI a permis à l'école de **se rapprocher de la communauté**.

97% croient que la **communauté s'est impliquée beaucoup** (47%) ou *assez* (50%).

39% du personnel croit que le DÉFI a **rapproché les membres de l'équipe école**.

Le personnel juge que les **quatre champs de formation** suivants ont été touchés beaucoup ou assez: Santé et bien-être (78%), Vivre ensemble et citoyenneté (75%), Médias et communication (72%), Environnement et consommation (68%).

## Chapitre II. Synthèse détaillée des réponses fournies par les parents, les élèves et le personnel de l'école Jacques-Rocheleau.

### 1. Population étudiante totale : 653 enfants.

**2. Nombre de répondants.** 326 parents d'enfants de Maternelle à 6<sup>e</sup> année, 264 élèves de 3<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année, 41 membres du personnel.

**3. Nombre de jours réussis sans télé ni jeux vidéo.** 264 élèves disent avoir participé au DÉFI et avoir réussi à garder les 4 écrans fermés pour une moyenne de 8,9 jours. 352 parents de toute l'école disent que leur enfant a réussi à les garder fermés pour une moyenne de 8,8 jours. Quand on ajoute les réponses des parents de Maternelle et du 1<sup>er</sup> cycle aux réponses des élèves des 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles, on constate que les 2 tiers des enfants (66,7%) ont réussi à garder les 4 écrans fermés durant 10 jours complets. 18 enfants disent n'avoir pas participé au DÉFI, dont 14 élèves du 3<sup>e</sup> cycle. N'ont pas participé : 2 élèves du préscolaire, 2 du 2<sup>e</sup> cycle, 14 du 3<sup>e</sup> cycle. Le taux de participation pour toute l'école est de 96,5%.

**4. Utilité du DÉFI.** Le DÉFI a été jugé *Très* ou *Assez utile* par près de 9 parents sur 10 (87%), par plus des ¾ des enfants (78%) et par la presque totalité du personnel (95%). 86% du personnel considère que le profit retiré par les enfants est *très* ou *assez* important.

**5. Santé et bien-être.** Plus des deux tiers des parents (68%) jugent que le DÉFI a amélioré *beaucoup* (20%) ou *assez* (46%) la santé et le bien-être de leur enfant. Près des ¾ du personnel (71%) jugent que le DÉFI a amélioré *beaucoup* (11%) ou *assez* (60%) la santé et le bien-être des enfants.

**6. Sommeil.** Peu de parents (20%) ont constaté un impact sur le sommeil de l'enfant. 17% des enfants disent s'être couché plus tôt ou souvent plus tôt.

**7. Alimentation.** Le fait que beaucoup d'enfants mangent devant la télé nous incité à les questionner. Près de la moitié (48%) disent avoir mangé mieux (21%) ou bien mieux (27%). Plus du tiers des parents (39%) disent avoir noté l'amélioration (10-29%). Peu de parents disent avoir constaté que les demandes monétaires des enfants avaient diminué beaucoup (8%) ou assez (15%).

**8. Temps en famille.** Sept parents sur 10 (70%) disent avoir passé *beaucoup plus* ou *plus* de temps avec leurs enfants durant le DÉFI. La même proportion d'enfants (69%) dit avoir passé plus de temps avec leurs parents. Le quart des enfants (24%) disent avoir appris des choses nouvelles sur leur famille. Plus de la moitié (55%) des parents répondants disent que papa a lui aussi réduit le temps passé au petit écran *beaucoup* (31%) ou *assez* (24%). Plus des 2 tiers (71%) des répondants disent que les mamans ont réduit ce *beaucoup* (42%) ou *assez* (29%).

**9. Relations entre frères et sœurs.** Près de la moitié des enfants (48%) considèrent que les relations entre frères et sœurs ont été *meilleures* (27%) ou *bien meilleures* (21%). Près du tiers des enfants disent avoir noté une aide *meilleure* (18%) ou *bien meilleure* (13%) entre frères et sœurs. Le quart des parents (24%) ont jugé cette aide *meilleure* (22%) ou *bien meilleure* (2%).

**10. Relations entre pairs.** Trois parents sur 5 (60%) ont noté que leur enfant avait passé *plus* (46%) ou *beaucoup plus* (14%) de temps avec des amis. La même proportion de membres du personnel (59%) ont trouvé que les relations entre élèves avaient été *meilleures* (54%) ou *bien meilleures* (5%) durant le DÉFI.

**11. Aide à la maison.** Deux parents sur 5 (40%) disent avoir constaté une augmentation de l'aide fournie à la maison ; plus de la moitié des enfants (55%) disent avoir augmenté cette aide.

**12. Activité physique.** Trois parents sur 4 (75%) et plus de 4 enfants sur 5 (87%) disent que la DÉFI a entraîné une augmentation des activités physiques et sportives (plus, 35%, *bien plus*, 52%).

**13. Lecture.** La moitié des élèves (51%) disent avoir lu *plus* (32%) ou *beaucoup plus* (19%) souvent. La moitié des parents (52%) ont noté l'augmentation.

**14. L'humeur des enfants.** Durant la Dizaine, deux parents sur 5 (40%) ont constaté une amélioration de l'humeur de leur enfant. Plus de la moitié des enfants (56%) disent avoir noté une amélioration de leur humeur. Les 2 tiers du personnel (66%) ont aussi noté cette amélioration.

**15. Réduction des disputes et paroles méchantes à l'école et à la maison.** Près de la moitié des enfants disent avoir constaté une réduction des disputes à l'école (47%) et à la maison (47%) ainsi qu'une diminution des paroles méchantes à l'école (45%) et à la maison (49%). Les parents ont noté une diminution des disputes entre frères et sœurs (24%), une diminution des disputes entre parents et enfants (41%), une amélioration du langage de l'enfant (20%), une diminution des paroles méchantes à la maison (25%).

**16. Travail scolaire à la maison.** Plus de la moitié des élèves disent avoir amélioré les devoirs et les leçons (57%). Plus du quart des parents (28%) a noté l'amélioration de même que 45% du personnel.

**17. Aide et encouragement.** Plus des 2 tiers des parents (70%) disent avoir aidé ou encouragé leur enfant à réussir ces 10 jours beaucoup (45%) ou assez (25%). Une proportion semblable (71%) disent avoir reçu beaucoup (41%) ou assez (30%) d'encouragements de leurs parents. La presque totalité (98%) du personnel dit avoir encouragé les élèves beaucoup (58%) ou assez (40%). Un parent sur 10 (12%) dit n'avoir fourni aucun encouragement à son enfant et 16% des enfants disent ne pas en avoir reçu de leurs parents.

#### **Vivre ensemble, impact constaté par le personnel**

**18. Relation du personnel avec les enfants.** Près du quart (23%) du personnel ont noté une amélioration des relations entre les élèves et le personnel.

**19. Violence verbale et physique.** Les enseignants et le personnel du service de garde ont trouvé que la violence verbale avait diminué en classe (41%) et dans la cour de récréation (54%). Plus de la moitié du personnel ont aussi constaté une réduction de la violence physique en classe (51%) et dans la cour (62%).

**20. Concentration.** Plus de la moitié du personnel (58%) considèrent que le DÉFI a permis aux élèves d'améliorer leur capacité d'attention en classe.

**21. Implication parentale.** Plus de la moitié du personnel (61%) pense que le DÉFI a favorisé une implication des parents meilleure (42%) ou bien meilleure (19%). 85% du personnel considèrent que le DÉFI a rapproché les parents de l'école beaucoup (29%) ou assez (56%).

**22. Rapprochement entre l'école et la communauté.** Neuf membres du personnel sur 10 ont jugé que le DÉFI avait permis à l'école de se rapprocher de la communauté beaucoup (46%) ou assez (44%). La presque totalité du personnel (97%) ont constaté que le DÉFI avait permis à la communauté de s'impliquer beaucoup (47%) ou assez (50%).

**23. Rapprochement des membres du personnel.** Plus du tiers du personnel (39%) croient que le DÉFI a rapproché les membres de l'équipe école.

**24. Charge de travail.** Le personnel évalue que le DÉFI a fait augmenter leur tâche beaucoup (24%), assez (38%), peu (32%) ou pas du tout (6%).

**25. Rentabilité pédagogique.** Le personnel considère le DÉFI très rentable (9%), assez rentable (69%), peu rentable (22%) ou pas du tout (0%). Plus des 3 quarts (78%) évaluent l'expérience positivement.

**26. Sens critique.** 82% du personnel de l'école considère que le DÉFI a amélioré le sens critique des élèves beaucoup (24%) ou assez (58%). Plus de la moitié des parents (57%) ont trouvé que le sens critique de leur enfant s'est amélioré beaucoup (15%) ou assez (42%).

#### **27. Priorités des enfants selon eux-mêmes et selon leurs parents.**

Invités à exprimer leurs priorités, enfants et parents répondent de la façon suivante.

80% placent les activités physiques et sportives aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> rangs. Parents d'accord à 72%.

59% placent les jeux en famille et entre amis aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> rangs. Parents : 82%.

51% placent les travaux scolaires aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> rangs. Parents : 29%.

13% placent la télé et les jeux vidéo aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> rangs. Parents : 22%.

72% placent la télé et les jeux vidéo au 4<sup>e</sup> et au dernier rang. Parents : 41%.

7% placent la télé et jeux vidéo au 1<sup>er</sup> rang. Parents : 8%.

(Voir les réponses des parents de M et du 1<sup>er</sup> cycle)

18% placent les travaux scolaires au 4<sup>e</sup> et dernier rang. Parents : 43%.

## Bilan du DÉFI de la Dizaine 2007, école Jacques-Rochelleau, CS des Patriotes Analyse des réponses des parents, des enfants et du personnel

Dans toutes les écoles où le DÉFI a été relevé, l'activité physique et le sport obtiennent la faveur des enfants. Viennent ensuite les jeux en famille et entre amis, puis les travaux scolaires.

Le personnel et les parents peuvent se réjouir que près des 3 quarts des enfants (72%) placent la télé et les jeux vidéo au 4<sup>e</sup> dernier rang. Cela ne doit pas nous empêcher de constater que certains enfants les placent en tête de liste (7%), ce qui est confirmé par les parents (8%), alors que 18% des enfants placent les travaux scolaires au dernier rang. Notons que plus de 2 parents sur 5 (43%) indiquent que leur enfant place les devoirs et leçons en dernière position. Ce constat incite à croire que l'absence de télé joue donc un rôle important dans l'attention que l'enfant apporte aux travaux scolaires.

L'importance accordée aux 4 écrans combinée à la faible importance accordée aux devoirs et leçons peut aussi servir d'indice de décrochage à venir. Le DÉFI a-t-il aidé les enfants et leurs parents à devenir conscients de ces priorités ? Le DÉFI et sa préparation ont-ils influencé le choix de ces priorités ? A-t-il rendu les enfants conscients de l'importance de faire des choix et d'organiser leur emploi du temps en conséquence ? Même si on peut penser que oui, on peut penser que les mesures qui seront prises au cours de prochains mois pour inciter à garder le contrôle du robinet télévisuel joueront un rôle déterminant pour la suite des choses et la réussite éducative de l'enfant. Une conclusion s'impose : la complicité du personnel avec parents sera capitale.

### 28. Poursuite de la démarche.

Que disent les parents de poursuivre la démarche visant à réduire le temps consacré à la télé et aux jeux vidéo ? Lorsque nous leur proposons de **maintenir la consommation des 4 écrans à moins de 7 heures** semaine pour les prochains mois, ils se disent prêts à aider **beaucoup** (60%), **assez** (28%), **peu** (8%) et **pas du tout** (4%). **Seraient-ils prêts à répéter** le DÉFI ? Les parents se disent prêts à répéter le DÉFI chaque année (77%), aux 2 ans (10%), aux 3 ans (1%), jamais (12%). Les élèves se disent prêts à le relever **chaque année** (52%), aux 2 ans (14%), aux 3 ans (13%), jamais (22%). Les réponses indiquent un intérêt certain pour maintenir le cap sur la réduction de l'exposition des enfants à la télé et aux jeux vidéo. On a demandé aux enfants s'ils feraient mieux la prochaine fois advenant une reprise. Près de la moitié (47%) croient qu'ils feraient bien mieux (21%) ou mieux (26%), **46% pareil**, 5% pire, 2% bien pire.

**29. Domaines de formation touchés lors de la préparation au DÉFI.** Le DÉFI réalisé à l'école Jacques-Rochelleau en 2007 a permis de toucher à 4 des 5 domaines de formation prévus au programme. Le personnel a jugé que les **quatre domaines** suivants ont été touchés **beaucoup** ou **assez**: **Santé et bien-être (29+49=78%)**, Vivre ensemble et citoyenneté (28+47=75%), Médias et communication (24+48=72%), Environnement et consommation (6+52=68%). Ces réponses permettent de confirmer que le DÉFI de la Dizaine sans télé ni jeux vidéo n'est pas une activité parascolaire ou une dérogation au programme de formation de l'école. Le DÉFI de la Dizaine s'inscrit au cœur des domaines de formation obligatoire du MELS.

## Chapitre III. Quelques rappels sur l'incidence de la télé

### A) Raison d'être première de la télévision

On croit généralement que la télé existe pour informer et divertir le public. C'est là sa deuxième raison d'être puisqu'en réalité, la télé est essentiellement une entreprise qui vend des spectateurs à des agences de publicité. Patrick Le Lay, grand patron de la chaîne privée française TF1 (l'équivalent de TVA), déclarait en 2004 que le rôle de la télévision était essentiellement de « vendre du temps de cerveau humain à Coca-Cola ». <http://www.ledevoir.com/cgi-bin/imprimer?path=/2005/04/25/80175.html>

Cette déclaration nous renseigne sur la raison d'être fondamentale de cette institution dont l'impact sur nos sociétés et sur nos enfants ne cesse de croître. Elle aide à comprendre les décisions de ses dirigeants.

Pour augmenter ses revenus publicitaires, la télé cherche constamment et par divers moyens à augmenter ses cotes d'écoute. Les annonceurs paieront plus pour atteindre un auditoire plus vaste. Cela a de quoi inquiéter lorsqu'il s'agit de leur vendre des jeunes, car les agences de marketing ont recours à des docteurs en psychologie pour attirer les enfants. Pour décrire l'importance de la publicité, signalons que les messages publicitaires coûtent jusqu'à 10 fois plus cher à produire que l'émission que nous regardons malgré qu'ils occupent 12 minutes de chaque heure, soit 20% du temps d'antenne. Aujourd'hui, il se dépense 15 milliards de dollars par année pour atteindre les enfants nord-américains.

### B) Surdoses de violence

## Bilan du DÉFI de la Dizaine 2007, école Jacques-Rochelleau, CS des Patriotes Analyse des réponses des parents, des enfants et du personnel

Le nombre d'enfants aux prises avec des **troubles de comportement a plus que triplé entre 1985 et 2000**. Parmi les trois facteurs qui ont provoqué cette hausse, on retrouve la télé et les jeux vidéo. Selon le Conseil supérieur de l'éducation du Québec, l'exposition massive à la téléviolence constitue un facteur majeur. Les enfants consacrent à la télé, aux jeux vidéo et à l'ordinateur (clavardage et internet) plus de 25 heures par semaine. Comme il s'agit d'une moyenne, il faut comprendre que la consommation de certains enfants atteint parfois 35 et même 40 heures par semaine. Or, selon deux chercheurs de l'Université Laval, entre 1995 et 2003, les diffuseurs privés ont **augmenté les doses de violence de 432%**. Les professeurs DeGuise et Paquette ont également constaté que plus de 85% des actes de violence sont maintenant diffusés avant 21 heures. L'autoréglementation instaurée en 1994 n'a visiblement pas endigué la hausse de téléviolence, bien au contraire.

Les enfants, surtout les garçons, constituent une cible privilégiée pour les marchands de violence. Les émissions qui leur sont destinées en contiennent de 3 à 10 fois plus que les émissions pour adultes. Quand on sait que l'enfant apprend à distinguer la fiction de la réalité entre 7 et 13 ans, on peut évaluer les dommages de la téléviolence sur le cerveau inexpérimenté. Malgré un quart de siècle de protestations de la part de parents et de professionnels de la santé et de l'éducation, les pouvoirs publics se sont montrés impuissants à contrôler le débit de téléviolence. Il est donc important que la famille et l'école joignent leurs efforts pour motiver les enfants à réduire le temps d'exposition au petit écran.

### **C) Violence utilisée comme appât pour attraper des enfants**

Les agences de marketing cherchent constamment des failles dans les mesures de protection fournies aux enfants par les parents et les législateurs. Elles ne se gênent pas pour exercer un lobbying intimidateur auprès des décideurs, comme le constatait récemment l'American Medical Association en Californie. [http://www.fradical.com/New\\_AMA\\_policy\\_on\\_video\\_games.htm](http://www.fradical.com/New_AMA_policy_on_video_games.htm)

Les industries du divertissement sont à l'affût des moindres vulnérabilités psychologiques, affectives et sociales de l'enfant. C'est donc à l'heure où ils se trouvent seuls devant la télé qu'on diffuse le plus de violence. C'est à l'âge où ils sont le plus vulnérables qu'on cherche à les manipuler.

Le fait que la pub destinée aux moins de 13 ans soit interdite au Québec ne garantit pas pour autant une protection étanche. Malgré qu'elle ait été contestée par Irwin Toys et qu'elle ait été jugée constitutionnelle par la Cour Suprême du Canada, la loi québécoise n'a pas empêché Hasbro d'utiliser le « placement de produit » dans ses émissions ultraviolentes pour vendre d'innombrables Tortues Ninja, Power Rangers et Pokémon.

Le télédiffuseur Télétoon, pour sa part, a choisi de planter son antenne en Alberta pour échapper à la loi québécoise et pour vendre du « temps de cerveau » d'enfants québécois à des annonceurs. Les émissions produites par Hasbro, comme celles diffusées par Télétoon, comportent un nombre record d'agressions. Tous les enfants peuvent vous le confirmer. C'est pour attirer des enfants (jusqu'à les rendre accros) que l'on bourre des émissions de violence, comme s'il s'agissait d'un ingrédient de marketing légitime, ordinaire, banal. Les cerveaux d'enfants états-uniens encaissent 40 000 messages publicitaires par année.

<http://www.commercialexploitation.org/factsheets/ccfc-facts%20overview.pdf>

Les petits Québécois beaucoup moins, à la condition de regarder des émissions d'ici. Ils ne sont donc pas à l'abri des messages publicitaires de films, de musique et de jouets dont certains, on le sait, comportent des doses record de violence.

### **D) Pour laisser des jeunes s'amuser à tuer, il y aura un prix à payer**

Avec les jeux vidéo, les jeunes Nord-Américains ne se contentent plus de regarder, ils peuvent maintenant s'amuser à commettre des crimes. Au cours de la dernière décennie, les producteurs de jeux vidéo ont utilisé une violence de plus en plus graphique et cruelle pour attirer un auditoire toujours plus jeune, plus vulnérable, plus sensible. Ces jeux affectent le développement mental des enfants et des ados. Dans son édition du 23 août 2005, Le Devoir nous apprenait que l'Association des psychologues des États-Unis (APA) « s'alarme au sujet de la violence contenue dans les jeux interactifs. » L'APA venait d'adopter une résolution d'urgence réclamant que l'on « réduise la violence dans les jeux vidéo destinés aux enfants et aux adolescents. » L'APA a analysé les 17 études les plus importantes sur le sujet au cours des 20 dernières années et ses conclusions sont claires. Les jeux vidéo rendent les enfants plus agressifs et moins empathiques, ils provoquent une augmentation des pensées et des comportements agressifs de même qu'une montée de sentiments colériques. [http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/7b4\\_jeux\\_video/Halo%20sur%20les%20jeux%20vid%20E9o.htm](http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/7b4_jeux_video/Halo%20sur%20les%20jeux%20vid%20E9o.htm)

Depuis le début des années 80, les militaires utilisent les jeux vidéo FPS (First Person Shooter) pour conditionner les recrues à « tuer sans réfléchir ». Ces jeux sont les plus populaires auprès de nos élèves de 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> année. Ce sont de véritables simulateurs de meurtres, affirme le Lieutenant Colonel Dave Grossman, psychologue retraité de l'armée des États-Unis et directeur du Killology

Bilan du DÉFI de la Dizaine 2007, école Jacques-Rochelleau, CS des Patriotes  
Analyse des réponses des parents, des enfants et du personnel

Research Group. « Videogames give kids the will, the skill and the thrill to kill ».

<http://www.killology.com>

Des chercheurs japonais ont démontré que les jeux vidéo FPS contribuent à l'atrophie du lobe frontal. <Computer Games Can Stunt Kids Brains, *Daily Telegraph*, August 20, 2001.

[http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/7b4\\_jeux\\_video/Video%20Game%20Use.html](http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/7b4_jeux_video/Video%20Game%20Use.html) >

La contribution des jeux vidéo aux fusillades survenues dans des écoles au cours des récentes années est parfois débattue dans les médias. Il est intéressant de peser le pour et le contre.

[http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/1\\_articles/Impact\\_of\\_Violent\\_Entertainment.pdf](http://www.edupax.org/Assets/divers/documentation/1_articles/Impact_of_Violent_Entertainment.pdf)

### **E) Crimes violents, imitation et désensibilisation**

Dans l'ensemble du Canada, le nombre de crimes contre la personne ne cesse d'augmenter alors que les crimes contre la propriété diminuent. Les jeunes Québécois commettent maintenant deux fois plus de crimes violents que les adultes. La télé n'est pas seule en cause, mais combinée à deux autres facteurs, (structure familiale fragile et encadrement parental faible) elle facilite le passage à l'acte.

**La corrélation entre l'exposition à la télé et le comportement violent est plus élevée que celles qui ont été constatées**

- entre l'exposition au plomb et le fonctionnement du système nerveux,
- entre la consommation de calcium et la masse osseuse,
- entre les devoirs et le succès académique,
- entre l'exposition à l'amiante et le cancer,
- entre la fumée secondaire et le cancer du poumon.

Ces corrélations faisaient partie du témoignage présenté devant le Comité sénatorial du Commerce des États-Unis par le Professeur Craig Anderson, au nom de l'Association des pédiatres des États-Unis. Selon le Dr (britannique) Aric Sigman, et les associations de pédiatres du Canada et des États-Unis, des études scientifiques permettent d'identifier diverses maladies alimentées par la publicité : obésité, image corporelle et estime de soi, crimes violents, abus physiques et verbaux, anorexie et autres désordres alimentaires, tabagisme, alcoolisme, déficit de l'attention et hyperactivité, consommation compulsive, conduite automobile dangereuse, etc.

<http://www.amazon.co.uk/Remotely-Controlled-television-damaging-about/dp/0091902606>

Il semble donc que l'incitation au crime ne constitue que la pointe de la banquise. L'effet le plus pervers de l'exposition à la téléviolence consiste à désensibiliser des enfants qui s'habitueront à fermer les yeux sur la violence subie et commise autour d'eux. Ils refuseront (ou se croiront incapables) de porter secours à des victimes. C'est ce facteur qui provoque la détérioration des rapports entre enfants, entre ados et entre adultes, qui réduit le pouvoir d'empathie et qui fait que toute la société est touchée.

Jacques Brodeur, conseiller en Prévention de la violence,  
Éducation à la Paix, Éducation aux médias

[JBrodeur@edupax.org](mailto:JBrodeur@edupax.org)

[www.edupax.org](http://www.edupax.org)