

La téléviolence, une forme d'abus contre les enfants d'Amérique du Nord

Historique

Le Secrétaire général de l'Organisation des Nations-Unies a commandé une étude sur la violence faite aux enfants du monde entier pour 2006. L'Étude rassemblera dans un « **rapport complet la recherche existante et les renseignements pertinents sur les formes, les causes et les effets de la violence qui affecte les enfants et les jeunes de moins de dix-huit ans** ». L'Étude proposera également des suggestions de mesures visant à prévenir et à réduire la violence et suggérera des moyens de renforcer ces actions tant à l'échelle locale que nationale et internationale. L'Étude mondiale reçoit le soutien du Haut Commissariat des Nations Unies aux droits de l'Homme, de l'UNICEF et de l'Organisation Mondiale de la Santé. La préparation de l'Étude a été confiée à un expert indépendant, le Brésilien Paulo Sergio Pinheiro.

Pour l'Amérique du Nord, c'est Unicef-Canada qui a reçu le mandat de faire enquête sur les violences subies par les enfants. Unicef-Canada a confié à la Docteure Katherine Covell le soin de rédiger le document de consultation. Ce document de 49 pages consacre 7 pages à la téléviolence comme l'une des formes d'agression contre les enfants. Le document complet soumis à la consultation par Unicef-Canada est affiché à l'adresse suivante : http://www.violencestudy.org/IMG/pdf/Desk_Review.pdf

Le Chapitre XI s'intitule « Violence dans les médias ». EDUPAX l'a traduit pour vous.

Violence in the Media, Situational Overview, pp. 33-36.	TÉLÉVIOLENCE, Aperçu général, pages 33 à 36.
<p>Children across North America are exposed to significant amounts of violence through the media. In defense of the pervasiveness of violence in the media in North America, the entertainment industry often has asserted that the amount of violence in the media merely mirrors the reality of violence in society (e.g., West, 1993). A comparative analysis of media violence and real-world violence by film critic Michael Medved (1995) demonstrates well how untenable such an assertion is. As Medved noted, if the murder rate presented during an average evening of television was real, "in just 50 days everyone in the United States would be killed and the last left could turn off the TV." (pp.156-157).</p>	<p>Les enfants d'Amérique du Nord sont exposés à des doses importantes de téléviolence. Pour justifier la télédiffusion de violence par les médias nord-américains, l'industrie a souvent argué qu'elle ne fait que refléter la violence qui sévit dans l'environnement (West, 1993). Le critique de cinéma Michael Medved a effectué une analyse comparative (1995) de la téléviolence avec la violence réelle. Il conclut que la prétention de l'industrie ne tient pas. Si le taux de meurtre présenté à la télé durant une soirée ordinaire était réel, en 50 jours, tout le monde serait mort et le dernier survivant pourrait fermer la télé. (pages 156-157)</p>
<p>According to the National Television Violence Survey (NTVS) (Wilson et al, 1997; 1998), 61% of television programs (excluding the news) contain violence. In them, aggression is used as an entertainment device. Violence is glamorized and trivialized; it often involves humor, and rarely is it accompanied by negative consequences. Violence is even more pervasive and insidious in video games. Eighty-nine percent of 70 top-selling games contain violence with almost half being serious violence against other game characters. Moreover, in 41% of the games violence is necessary for the</p>	<p>Selon le NTVS (Enquête sur la téléviolence aux Etats-Unis) (Wilson et al, 1997, 1998), 61% des émissions (excluant les nouvelles) contiennent de la violence. L'agression y sert à divertir. La violence est glorifiée et banalisée ; elle est accompagnée d'humour et ne comporte que rarement des conséquences négatives. La violence est encore plus pernicieuse et insidieuse dans les jeux vidéo. 89% des 70 meilleurs vendeurs contiennent de la violence, dont la moitié « sérieuse » contre des personnages. De plus, dans 41% des jeux, la violence est nécessaire aux protagonistes pour atteindre leurs buts, et dans 17%, la violence occupe la place</p>

<p>protagonists to reach their goals, and in 17%, violence is the major focus of the game (Children Now, 2001). In fact, success in many video games is dependent on the choice and use of violent strategies (Funk et al, 2004). It is important also to note that technological advances have increased graphic capabilities. Since the mid 1990s, violence in video games has become increasingly realistic (Gentile et al, 2004). Children have a daily diet of such violence. Statistics from the U.S. indicate that virtually all families with children have at least one television set, and that most subscribe to cable or satellite TV. The majority of children have a television set in their bedroom. Most families also have at least one VCR or DVD player, a video game system, and a computer (Anderson et al, 2003). A survey of Canadian children shows a similar pattern of media accessibility with almost half the children reporting a personal TV set and 35% their own VCR (Canadian Teachers' Federation, 2003). In North America, children from infancy to age 6 years spend more time consuming entertainment media than they spend reading, being read to, and playing outside combined (Rideout et al, 2003). School-aged children spend more time consuming entertainment media than in any other activity other than school and sleeping (Roberts et al, 1999; Stanger & Gridina, 1999). Estimates range from an average of four hours each day (Woodard, 2000) to 6 or 7 hours a day (Gentile & Walsh, 2002; Roberts & Foehr, 2003), most of which is spent watching television (Roberts & Foehr, 2003).</p>	<p>centrale. (Children Now, 2001) En fait, dans plusieurs jeux vidéo, le succès dépend du recours à une stratégie violente (Funk et al, 2004). Il est aussi important de noter que les progrès technologiques ont accru les capacités graphiques. Depuis le milieu de la décennie 90, la violence des jeux vidéo est devenue toujours plus réalistes. (Gentile et al, 2004) Les enfants en consomment chaque jour. Des statistiques états-uniennes révèlent que pratiquement toutes les familles avec enfants possèdent au moins un téléviseur, que la plupart sont abonnées au câble ou au satellite. La majorité ont la télé dans leur chambre. La plupart des familles possèdent un vidéoscope ou dévévéscope, un appareil de jeux vidéo, et un ordi (Anderson et al, 2003). Une enquête auprès enfants canadiens révèle un profil d'accès similaire puisque la moitié des enfants affirment un téléviseur dans leur chambre et le tiers (35%) leur propre vidéoscope. (Fédération Canadienne des Enseignants, 2003). En Amérique du Nord, avant l'âge de 6 ans, la télé accapare plus de temps que les 3 activités suivantes réunies : lire, se faire lire et jouer dehors. (Rideout et al, 2003) Les enfants d'âge scolaire consacrent plus de temps à des médias divertissants qu'à toute autre activité autre que l'école et le sommeil (Roberts et al, 1999; Stanger & Gridina, 1999). On estime que ce temps varie de quatre heures (Woodard, 2000) à 6 ou 7 heures par jour (Gentile & Walsh, 2002; Roberts & Foehr, 2003), la plupart est accaparé par la télévision (Roberts & Foehr, 2003).</p>
<p>The extensive presence of violence in the entertainment media, together with the high rates of child exposure to it, has stimulated much discussion and much research about its impact. After decades of debate there is now a general consensus that media violence is a risk factor that, like other risk factors, interacts with characteristics of the child, the family, and the community, in contributing to the development of aggressive behaviors, fears, and sleep disturbances. And like other risk factors, the greater the level of exposure to violent media, the greater the likelihood the child will be affected by it. It is by now well documented that exposure to television and movie violence can perpetuate violence by desensitizing the viewer to violence and by increasing the likelihood of aggression. These effects are summarized in a report from an expert panel of media violence researchers that was established by the U.S. Surgeon General in 2000 (Anderson et al, 2003). Desensitization, in essence, implies that the viewer has reduced</p>	<p>La présence continue de violence dans les divertissements médiatiques, jointe au taux élevé d'exposition des enfants, a généré beaucoup de débats et moult recherches sur son impact. Après des décennies de controverse, un large consensus s'est dégagé à l'effet que la téléviolence constitue un facteur de risque qui, comme d'autres facteurs de risque, interagissent avec les caractéristiques de l'enfant, de la famille et de milieu, pour contribuer au développement de comportements agressifs, de peurs et de troubles du sommeil. Et comme d'autres facteurs de risque, plus l'exposition à la téléviolence augmente plus l'enfant sera affecté. Il est actuellement abondamment documenté que l'exposition à la violence (télévision et films) peut désensibiliser le spectateur à la violence eu accroître la probabilité d'agression. Ces effets sont résumés dans le compte-rendu d'une table ronde réunissant des chercheurs en téléviolence réunis par le Directeur de la santé publique des Etats-Unis en 2000 (Anderson et al, 2003). La désensibilisation entraîne essentiellement une réduction de l'empathie du spectateur pour les victimes, et une réduction de la</p>

sympathy for victims, and reduced capacity for emotional arousal in response to violence. Increases in physically and verbally aggressive thoughts, emotions and behaviors are the short-term effects of exposure to media violence. Longitudinal studies indicate that frequent exposure to violent media in childhood is linked with adult aggression including physical assault and spousal abuse. Watching violent television in childhood has been identified as one of the most salient predictors of youth violence (Bushman & Huesmann, 2001), and of adult violent criminal behaviors (Johnson et al, 2002). Less frequently researched, but clearly very important to healthy child development are findings showing that exposure to violent television induces fears, anxieties, nightmares and other sleep disorders (Cantor, 2002; Owens, et al, 1999; Singer et al, 1998). The need for and the importance of research in this area is underscored by the increasing amount of violence in televised news and the paucity of information on its impact on children (Walma van der Molen, 2004). The limited evidence available shows that although only few children watch TV news, those that do report increased worries and fears for personal safety (Canadian Teachers Federation, 2003). Compared with the decades of research into the effects of television violence, the research on the impact of playing violent video games is in its infancy. At this time there are no long-term studies of the impact of playing violent video games. However, the research that has been undertaken suggests that the effects are comparable with or more intense than are those of televised violence. Playing violent video games decreases empathy and helping behaviors; it increases aggressive thoughts and feelings, and it promotes attitudes accepting or supportive of interpersonal violence (Anderson & Bushman, 2001; Funk et al, 2004). In particular, effects have been found in schools. Adolescents who play violent video games show a greater than average frequency of arguing with teachers and of becoming involved in physical fights (Gentile et al, 2004). Not surprisingly, they also show poor academic performance. As the body of research in this area grows, and as graphics continue to become increasingly realistic, we might expect the impact of playing violent video games to be more profound than that of the more passive activity of observing violence in television and movies. The video game player is both actively and intensely involved in creating, directing and controlling the levels and type of violence perpetrated on the character, and is reinforced

capacité émotionnelle de réagir à la violence. Augmentation des pensées agressives (physiques et verbales), émotions et comportements sont des effets immédiats de l'exposition à la violence. Des études longitudinales révèlent que l'exposition à la téléviolence durant l'enfance est reliée à l'agression à l'âge adulte, y compris l'assaut physique et violence conjugale. L'exposition à la télé a été reconnue comme l'un des plus fiables prédicteurs de violence juvénile (Bushman & Huesmann, 2001), et de comportements criminels chez l'adulte (Johnson et al, 2002). Quoique moins souvent fouillée, mais tout aussi importante pour le développement sain de l'enfant, l'étude des peurs, angoisses, cauchemars et autres troubles du sommeil (Cantor, 2002; Owens, et al, 1999; Singer et al, 1998). Le besoin et l'importance de recherche en ce domaine croissent avec l'augmentation de violence au téléjournal et l'insuffisance de connaissances sur l'impact sur les enfants (Walma van der Molen, 2004). En dépit de l'insuffisance de données et bien que peu d'enfants regardent les nouvelles, on constate chez ceux qui le font une croissance des peurs et inquiétudes pour leur sécurité (FCE, 2003). Comparée aux décennies d'études sur la télévision, la recherche sur l'incidence des jeux vidéo en est à ses débuts. Pour le moment, nous ne disposons d'aucune étude longitudinale. Cependant, les études en cours laissent croire les effets sont comparables, sinon plus dommageables que celles sur la télé. S'adonner aux jeux vidéo réduit l'empathie et les comportements d'entraide ; ils entraînent une augmentation des pensées et sentiments agressifs et rendent la violence acceptable ou justifiée (Anderson & Bushman, 2001; Funk et al, 2004). Les effets ont été observés à l'école. Les ados qui s'y adonnent ont plus de chances de se disputer avec les profs, ou de participer à des bagarres (Gentile et al, 2004). Peu surprenant, ils connaissent de piètres performances académiques. Avec des données qui continuent de s'accumuler, avec des graphismes de plus en plus réalistes, on peut s'attendre à un impact plus profond que l'exposition passive à des émissions de télé et à des films. Le joueur de jeux vidéo se trouve engagé dans une active et intense activité de création, de production et de contrôle du niveau et du type de violence à commettre contre un personnage, en plus de se voir rétribué pour les actes violents commis (Anderson & Dill, 2000; Funk et al, 2004; Sherry, 2001).

<p>for successful acts of violence (Anderson & Dill, 2000; Funk et al, 2004; Sherry, 2001).</p>	
<p>We have even less knowledge at this time of the impact of violence in song lyrics, in music videos, or on the Internet (Funk et al, 2004). Preliminary investigations of violent music videos suggest they may increase antisocial behaviors and acceptance of violence among older adolescents and young adults. And there is some evidence that listening to music with violent lyrics can increase feelings of hostility (Anderson, Carnagy & Eubanks, 2003).</p>	<p>Nous connaissons moins l'impact de la violence dans les chansons, les vidéoclips et l'internet (Funk et al, 2004). Les études préliminaires sur les vidéoclips violents laissent penser qu'ils accroissent les comportements antisociaux et l'acceptation de la violence chez les ados plus âgés et les jeunes adultes. On a effectivement pu constater une hausse des sentiments hostiles suite à l'écoute de chansons violentes (Anderson, Carnagy & Eubanks, 2003).</p>
<p>A number of concerns have been expressed about children's and adolescents' access to the Internet. Although most young people appear to use the Internet for social purposes, email and chat rooms (Kaiser Family Foundation, 2001), the Internet is an unregulated and readily available source for all types of information including how to obtain a gun or build a bomb. Overall, however, at this time the data in these newer forms of media are neither clear nor consistent enough to draw conclusions. What we can identify are factors that moderate between exposure to violent media and its effects.</p>	<p>L'accès des enfants et des ados à internet a également créé des inquiétudes. Malgré que la majorité des jeunes l'utilisent à des fins sociales, pour le courriel ou le clavardage (Kaiser Family Foundation, 2001), l'internet n'est pas réglementé ; on y trouve des renseignements pour obtenir une arme à feu ou construire une bombe. Finalement, pour le moment, les données sur ces nouveaux médias ne sont pas claires et ne permettent pas de tirer des conclusions. Ce que nous pouvons identifier, ce sont des facteurs qui permettent de réduire les effets.</p>
<p>Note d' EDUPAX. Unicef-Canada ne mentionne pas la prolifération de pornographie sur internet comme facteur de risque ! Un nombre croissant d'enfants y ont accès de plus en plus jeunes et cela accroît leur vulnérabilité. Plusieurs adultes consomment des images où des enfants sont abusés, ce qui accroît les risques de passage à l'acte pour eux-mêmes et entraîne des risques accrus pour les enfants.</p>	
<p>Espécialement Vulnérable Children We first note that there are no apparent sex differences in the likelihood that children will be affected by media violence. In contrast to studies from the 1970s, recent research indicates that both males and females may be affected by media violence, although some sex differences do emerge. Girls generally prefer fantasy violence and boys generally prefer human violence; both are attracted to comedic violence (Cantor, 1998; Funk & Buchman, 1996). For vulnerable girls, exposure to media violence in childhood predicts the use of indirect aggression in young adulthood – e.g., lying and stealing with the intent to harm others. For vulnerable boys, exposure to media violence in childhood predicts the use of more direct physical aggression (Huesmann, et al 2003). Although children generally appear to enjoy violent entertainment media (Anderson et al, 2003), some children are especially likely to be affected by it. For those who are vulnerable, media violence may be (1) a short-term precipitating factor for the imitation of the violence observed, or (2) a long-term predisposing factor for</p>	<p>Particulièrement les enfants vulnérables Notons d'abord qu'il ne semble pas exister de différence entre les sexes quant à l'incidence de la téléviolence. Contrairement aux études des années 70, les recherches récentes indiquent que les garçons et les filles peuvent être affectés, bien que différemment. Les filles préfèrent généralement la violence fantastique et les garçons la violence contre les humains ; les 2 sexes sont attirés par la violence humoristique (Cantor, 1998; Funk & Buchman, 1996). Chez les filles vulnérables, l'exposition durant l'enfance permet de prédire le recours aux agressions au début de l'âge adulte ; par exemple, mentir et voler avec l'intention de blesser. Chez les garçons vulnérables, elle permet de prédire le recours à l'agression physique (Huesmann, et al 2003). Même s'ils semblent apprécier les divertissements violents (Anderson et al, 2003), certains enfants risquent d'en être victimes. Pour les enfants vulnérables, la téléviolence pourra 1) servir de facteur précipitant à court terme dans l'imitation du geste violent observé, 2) à long terme, constituer un facteur prédisposant à des comportements agressifs appris par désensibilisation et par l'observation (i.e. accepter l'idée que le monde est un lieu hostile et que</p>

aggressive behaviours that are learned through desensitization and observational learning (i.e. learning that the world is a hostile place and that aggression is an acceptable and effective means to social problem solving) (Huesmann et al, 2003), or

(3) an agent of intensification of fears and anxieties (Cantor, 2002; Owens, et al, 1999; Singer et al, 1998).

Exposure to violent media has its greatest effect on children who are already at risk for emotional and behavioral difficulties.

The research has identified the following mediators between violent media and aggressive behaviors: existing aggressiveness or antisocial tendencies (Anderson et al, 2003; Funk et al, 2002; Gentile et al, 2004), high levels of sensation-seeking (Slater, 2003), low levels of empathy (Funk et al, 2002; 2003), a history of physical abuse (Coie & Dodge, 1998) and poor self-concept (Funk et al, 2002a). Children with emotional difficulties (Funk et al, 2002) are more likely to experience increased fears and anxieties from violent media. In addition, low levels of parental supervision are associated with a variety of problematic outcomes for children who consume violent media (Gentile et al, 2004). As a group, these findings suggest that children with externalizing or internalizing behaviour difficulties are those most vulnerable to exposure to media violence. In turn, those most at risk for behavior difficulties are those with poor socialization histories. There is some evidence of biological predisposing factors, but the preponderance of evidence shows family variables to be the dominant force in the development of behavior difficulties. In essence, children who experience parental neglect, abuse, inappropriate punishment, harsh physical punishment, marital discord, parental depression, or parental substance abuse, are at risk for the development of behavioral and emotional difficulties (Kearney, 2003). The more media violence to which such children are exposed, the greater the likelihood they will be affected by it. That said, it is important to note that most aggressive children do not become violent adults (Anderson et al, 2003). Nonetheless, a significant portion do (Tremblay, 2000; Tremblay et al, 2004). Lessening the risk factor of media violence clearly is important.

l'agression est un moyen acceptable et efficace pour régler un problème (Huesmann et al, 2003), 3) un agent d'intensification des peurs et des angoisses (Cantor, 2002; Owens, et al, 1999; Singer et al, 1998).

L'exposition à la téléviolence a des répercussions plus graves sur les enfants qui vivent des troubles émotionnels ou comportementaux.

Des études ont identifié des facteurs favorisant les chances de passage à l'acte : l'existence préalable de tendances agressives ou antisociales (Anderson et al, 2003; Funk et al, 2002 ; Gentile et al, 2004), la recherche de sensations fortes (Slater, 2003), le faible niveau d'empathie (Funk et al, 2002; 2003), un passé marqué par les abus physiques (Coie & Dodge, 1998) et une faible estime de soi (Funk et al, 2002a). Les enfants troublés émotionnellement (Funk et al, 2002) sont plus susceptibles de ressentir les peurs et les angoisses diffusées à la télé. De plus, un faible encadrement parental entraînera divers problèmes chez l'enfant qui consomme la téléviolence (Gentile et al, 2004). Dans l'ensemble, ces constats laissent croire que les enfants aux prises avec des difficultés de comportement internes ou externes sont plus vulnérables à la téléviolence. Les enfants les plus à risques sont ceux dont la socialisation a connu des obstacles. Même si des prédispositions biologiques existent, les études indiquent une prépondérance de la famille dans le développement des troubles du comportement. Essentiellement, les enfants qui ont subi la négligence, des abus, des punitions inappropriées, des punitions physiques, des disputes conjugales, des parents dépressifs, ou gros consommateurs de drogues, sont plus à risques de connaître des difficultés affectives ou comportementales (Kearney, 2003). Plus ces enfants sont exposés à la téléviolence, plus le risque d'être influencé augmente. Malgré tout, il importe de noter la majorité des enfants agressifs ne deviennent pas des adultes violents (Anderson et al, 2003). Mais un bon pourcentage la deviennent (Tremblay, 2000; Tremblay et al, 2004). La réduction du facteur téléviolence est clairement importante.

Promising Practices are presented in the 2nd part of Chapter XI. EDUPAX will post the rest of this chapter soon.

La 2e partie du chapitre XI présente les pratiques prometteuses pour protéger les enfants contre la téléviolence. EDUPAX l'affichera ici bientôt.

Definitions for the purpose of the Study	Définitions pour les fins de la présente
<p>Violence Is defined as physical, psychological (psychosocial) and sexual violence to children through abuse, neglect or exploitation, as acts of commission or omission in direct or indirect forms (with an emphasis on intentional violence), that endanger or harm the child's dignity; physical, psychological, or social status; or development.</p>	<p>Violence Se définit comme toute agression physique, psychologique (psychosociale) et sexuelle envers des enfants au moyen d'abus, négligence ou exploitation, tels que des actes commis ou omis directement ou indirectement (en ciblant les gestes intentionnels) qui peuvent blesser ou mettre en péril la dignité de l'enfant, son statut physique, psychologique ou social, ou son développement.</p>
<p>Child Means every human being from birth to below the age of eighteen years unless, under the law applicable to the child, majority is attained earlier.</p>	<p>Enfant Signifie tout être humain de moins de 18 ans, sauf si la loi applicable aux enfants stipule que la majorité est atteinte plus tôt.</p>

Le Dossier de consultation pour l'Amérique du Nord mérite d'être connu. Voici la préface originale du dossier et la traduction produite par EDUPAX.

<p>Children all over the world are affected by violence in their homes, in their schools, in institutions, and in their communities. Evidence demonstrates that these violations of children's rights have serious and lifelong effects on children's development and on society as a whole. There is an urgent need for greater public, governmental and professional recognition of the origins, manifestations and consequences of violence, as well as key learnings and promising practices to address them.</p> <p>The decision of the United Nations to carry out an international study on violence against children (resolutions 57/190 and 56/138) is an essential step towards the elimination of these children's rights violations. The UN Secretary-General's Study on Violence Against Children, led by Independent Expert Paulo Pinheiro, will gather key learnings and action priorities from regional consultations across the globe for a report to the UN General Assembly in 2006. The Study is intended to strengthen and propel legislation, policy and practice to counter violence against children around the world.</p> <p>This report is designed to illustrate the forms and manifestations of violence against children in a range of settings in North America, point to preventive and responsive practices, and identify the gaps that remain in our knowledge and action. It was produced for the Steering Committee and Secretariat for the North American Regional Consultation for the UN Secretary-General's Study on Violence Against Children as an instrument to share knowledge across the region and with the global community.</p>	<p>Les enfants du monde entier sont affectés par la violence chez eux, à l'école, en institution et dans leur communauté. Des études ont démontré que ces violations des droits des enfants ont des effets sérieux et durables sur leur développement sur la société dans l'ensemble de la société. Il existe un besoin urgent pour le public, les gouvernements et les professionnels de reconnaître les origines, les manifestations et les conséquences de la violence, de même que les découvertes clés et les pratiques prometteuses pour y faire face.</p> <p>La décision des Nations-Unies de mener une étude mondiale sur la violence contre les enfants (résolutions 57/190 et 56/138) est un pas indispensable vers l'élimination des violations des droits des enfants. L'Étude du Secrétaire général sur la violence contre les enfants, dirigée par l'expert indépendant Paulo Pinheiro, va rassembler les découvertes clés et les actions prioritaires recueillies lors des consultations régionales à travers le monde pour le rapports qui sera présenté à l'AG des Nations-Unies en 2006. L'Étude vise à resserrer et promulguer des lois, des politiques et des pratiques pour contrer la violence contre les enfants du monde.</p> <p>Le présent rapport est conçu pour décrire les formes et manifestations de violence contre les enfants d'Amérique du Nord dans divers domaines, indiquer des pratiques préventives et efficaces, ainsi que les lacunes dans les connaissances et les mesures à prévoir. Le présent dossier de consultation a été produit par le Comité responsable et le Secrétariat de la Consultation nord-américaine pour l'Étude du S-G de l'ONU sur la violence contre les enfants ; il servira d'outil pour partager le savoir dans toute la région et dans la</p>
---	---

www.unicef.ca/mission/childProtection/violencestudy.php

communauté internationale.

www.unicef.ca/mission/childProtection/violencestudy.php