

## NOUVELLES FORMES DE VIOLENCES LIEES AUX TECHNOLOGIES ACTUELLES

Les auteurs des nouvelles formes de violences utilisent les nouvelles technologies et média ou le téléphone portable : il existe différents types de cyber violence incluant l'usage d'internet (email, blogs, sites de mise en réseau) et du téléphone portable (SMS, échange de photos et de films violents).

Les adolescents ont créé leur propre univers de communications interactives souvent mal connu des adultes et peu supervisé. Internet est l'outil idéal pour contacter quelqu'un n'importe qui et n'importe quand. Le caractère anonyme d'internet fait que les jeunes s'y sentent plus libres de commettre des actes qu'ils n'oseraient peut-être pas envisager dans la vie réelle. Les jeunes écrivent en ligne des choses qu'ils ne diraient jamais à personne parce qu'ils se sentent loin de leur victime et des conséquences de leurs attaques.

Il semble ne plus exister de refuge pour la victime dans le cadre de la cyber violence : elle peut être subie 24h sur 24h et 7j sur 7j.

Définir ces nouvelles technologies, ces nouveaux outils de communication, ces nouvelles formes de violences semble essentiel avant de poursuivre la réflexion sur ce thème.

### DEFINITIONS :

#### ✓ CYBERBULLYING OU CYBERINTIMIDATION

Il s'agit d'une pratique de harcèlement et d'intimidation par internet. On parle de « cyber bullying » lorsque le harcèlement se produit par e-mail ou à travers des « blogs » sur lesquels les agresseurs peuvent notamment diffuser des images truquées montrant la victime dans des situations embarrassantes ou dégradantes.

Il existe en effet différentes formes de cyber intimidation : les insultes ou menaces envoyés directement par courriels ou messagerie, la circulation de commentaires haineux...

Le caractère anonyme d'internet rend les jeunes auteurs plus libres et les incite à commettre des actes délicieux : ils se font passer pour d'autres en empruntant une fausse identité pour pouvoir être violent avec d'autres.

*Les jeunes sont aussi victimes de messages d'intimidation envoyés sur leur portable ou de photos prises à leur insu d'un téléphone, photos qui circulent ensuite sur le net.*

#### ✓ LE HAPPY SLAPPING

Le Happy Slapping est une pratique consistant à filmer l'agression physique d'une personne à l'aide d'un téléphone portable ou d'un smart phone. Les séquences filmées, mettent en scène une personne ou un groupe de personnes, ne soupçonnant pas l'imminence d'un assaut, pendant qu'un complice filme l'attaque. En effet, les agresseurs choisissent une cible, prise au dépourvu, que l'un attaque pendant que l'autre filme la scène.

La pratique du Happy Slapping (joyeuses baffes ou vidéo baffes en français) s'est considérablement répandue en France depuis fin 2006 et semble se banaliser. Le mouvement se serait d'abord développé dans le sud de Londres, puis à travers l'Europe et le nord des États-Unis.

Le Happy Slapping peut se révéler plus violent qu'une gifle, et peut inclure des coups, des attaques sexuelles, le vol voire le viol.

Les jeunes entretiennent un lien fort avec le téléphone mobile dans la mesure où ils l'ont toujours considéré comme un objet leur permettant des usages plus larges que la simple conversation téléphonique. Les téléphones mobiles sont désormais pourvus de multiples fonctions multimédias et offrent l'accès à toujours plus de services en ligne avec le développement du réseau 3G.

Fascinés par tout ce que l'on peut faire sur les mobiles et le web, les jeunes pensent tout contrôler, tout savoir et pouvoir tout faire. Les jeunes testent alors les capacités techniques des mobiles et de leurs ordinateurs et ils finissent par confondre ce qui est faisable techniquement et ce qui est légal : ces scènes de violences filmées deviennent ensuite des médailles envoyées sur internet pour valider l'exploit.

## ✓ LE BLOG

Le mot "blog" vient du mot-valise anglais « weblog », issu d'une contraction de web – toile et log – désignant les journaux de la marine et l'aviation américaine.

Il s'agit d'un site web, sorte de journal numérique ou petit forum personnel accessible à tous, les lecteurs pouvant ajouter leurs commentaires qui prennent la forme de textes, de liens et/ou d'images publiés en ligne. Souvent, le blog est d'abord créé pour s'adresser à quelques copains. Ensuite, le blogueur se retrouve avec les commentaires de personnes qu'il ne connaît pas et se connecte du coup à une sphère plus large, faites d'anonymes avec lesquels il communique.

Les blogs sont au départ des outils positifs de publication car ils peuvent permettre à l'adolescent d'apprendre ce que sont la liberté d'expression, le débat, et en effet peut représenter un espace où exprimer librement sa créativité. Néanmoins et sur un autre registre, ils peuvent se transformer en défouloir.

En parlant des blogs, le psychologue et psychanalyste Michaël STORA dit : « les blogs sont un outil de créativité impressionnant. Notre société est de plus en plus de l'ordre du visible et le blog est une forme d'exhibitionnisme (...) L'adolescent a besoin d'exercer la violence par l'image, ... » et on dira aussi, par les mots.

*Près de 10 millions de blogs en France dont 80% proviennent d'ados.*

## ✓ LE SMS

Un SMS (Short Message Service) est un court message textuel pouvant être émis et reçu depuis un téléphone portable. On parle aussi de « minis messages », de « télé messages », de « messages textes » ou encore de « textos ». Il est envoyé 50 000 SMS à chaque minute à travers le monde.

Le mini message est rapidement devenu un moyen de communication très populaire, tout particulièrement parmi les populations jeunes et urbaines.

Il existe un langage propre au SMS : afin de réduire le temps de rédaction et de réponse au maximum, les utilisateurs fréquents de ce service ont adopté un jargon, une sorte d'argot écrit composé d'abréviations et fonctionnant beaucoup sur des dessins de type « émoticône » (smiley). Cet argot est similaire à celui des messageries instantanées (chat) si ce n'est que les textes en sont bien plus courts et très abrégés.

*De plus en plus de jeunes sont victimes d'intimidation par le biais de messages textes envoyés sur leur téléphone portable. Ce type de communication échappe complètement à la surveillance des adultes. En effet, les*

*téléphones portables sont totalement privés, toujours connectés et accessibles : les jeunes les gardent généralement ouverts toute la journée, voire la nuit.*

## ✓ **FORUM INTERNET**

Ce lieu de rencontre et d'échange qu'est le forum Internet peut être un site web à part entière, ou simplement un de ses composants. Un forum est avant tout un site d'échange, accessible via un navigateur web, par le biais de messages.

Les discussions y prennent place sous la forme de « fils » de messages, de discussion, à publication instantanée ou différée ; cette publication est souvent durable, car les messages ne sont pas effacés. Elle est par nature le fait de plusieurs auteurs. Un message initial lance un nouveau fil. Ensuite, chaque nouvelle réponse à ce fil implicitement chronologique ouvre un nouveau fil de discussion, en tant que réponse à un message précédent. Tous ces fils de discussions sont souvent regroupés en thématiques, un même forum pouvant accueillir plusieurs thématiques, voire plusieurs regroupements de thématiques.

Beaucoup de forums exigent l'acceptation d'une charte avant toute participation. Une telle charte régit l'usage qui peut être fait du forum. Les modérateurs sont chargés de veiller au respect de la charte. L'ensemble des discussions est généralement visible par ses participants, et éventuellement par tous les internautes.

*Historiquement parlant, le forum est une des plus anciennes applications disponibles sur l'Internet, et l'une des plus utilisées.*

## ✓ **CHAT ou TCHAT sur INTERNET**

La messagerie instantanée permet l'échange instantané de messages textuels entre plusieurs ordinateurs connectés au même réseau informatique, et plus communément celui de l'Internet. Contrairement au courrier électronique, ce moyen de communication est caractérisé par le fait que les messages s'affichent quasiment en temps réel et permettent un dialogue interactif.

La messagerie instantanée est souvent désignée sous le nom « chat » (du verbe anglais « to chat », qui signifie « bavarder »). « Chat » et le verbe « chatter » sont souvent utilisés en français (en franglais pour certains) pour désigner la messagerie instantanée. On écrit souvent « tchat » de façon à ne pas confondre la prononciation avec le chat (l'animal).

La plupart des services offrent un système de notification de présence, indiquant si les individus de la liste de contacts sont simultanément en ligne et leur disponibilité pour discuter. Le destinataire ne voit le message de l'expéditeur apparaître que lorsque celui-ci l'a validé. En évoluant, la messagerie instantanée a intégré les fonctionnalités de voix et de vidéo grâce à une « webcam ».

La messagerie instantanée possède son propre langage. Les discussions ayant lieu en temps réel, la vitesse d'écriture la rend plus fluide, d'où l'utilisation de raccourcis d'écriture, notamment pour exprimer l'état d'esprit de l'auteur du message (« émoticônes »).

*En 2002, on enregistre autant de courriers électroniques que de messages instantanés échangés dans le monde ; le nombre d'utilisateurs de la messagerie instantanée est estimé à 360 millions.*

## QUE DIT LA LOI ?

### ✓ LE BLOG

Le blog, encadré par la loi du 21 juin 2004, est un site internet personnel composé essentiellement de pages d'actualités, publiées au fur et à mesure, et commentées par leur auteur, le plus souvent enrichies de photos ou vidéos et de liens renvoyant à d'autres sites.

Les parents peuvent voir leur responsabilité pénale engagée si le contenu du blog de leur enfant mineur cause un dommage à d'autres personnes : propos diffamatoires (cf articles 29 à 55 de la loi du 29 juillet 1881) ou propos injurieux (cf articles 29 et suivants de la loi du 29 juillet 1881).

Leur responsabilité civile peut également être engagée en cas d'atteinte au droit à l'image ou à la vie privée (cf article 9 du Code Civil).

Cela signifie qu'un enfant ne peut pas diffuser librement sur son blog des photos ou vidéos de ses amis. En effet, selon l'article 9 du Code Civil qui garantit le respect de la vie privée, il n'est pas possible de diffuser des photos ou vidéos sans obtenir préalablement l'autorisation des intéressés et celle de leurs parents (en cas de mineurs). Ceci est valable pour un blog, un forum, un site personnel, mais aussi pour n'importe quel document accessible au public.

Si votre enfant est victime de propos diffamatoires ou d'injures sur un blog, vous pouvez, si vous connaissez l'identité de l'auteur, vous rapprocher de lui afin de régler la situation en lui faisant retirer de son blog le message, la photo, vidéo incriminés.

Si vous ne parvenez pas à un accord, vous pouvez déposer une plainte à son encontre au commissariat ou à la gendarmerie.

### ✓ LES SMS

Le Short Message Service ou SMS est un message écrit échangé par l'intermédiaire de téléphone mobile. Les tribunaux ont eu à se prononcer sur la valeur en justice des SMS. Dans un jugement rendu le 23 mai 2007, la Cour de Cassation affirme que le SMS peut être admis en justice comme moyen de preuve d'une infraction « dans la mesure où l'auteur d'un SMS ne peut ignorer que son message sera automatiquement enregistré dans le téléphone portable de son destinataire ».

En d'autres termes, si vous êtes par exemple victime d'injures reçues par SMS sur votre téléphone mobile, vous pourrez les enregistrer et les communiquer aux policiers ou gendarmes lors de votre dépôt de plainte contre leur auteur.

### ✓ LE HAPPY SLAPPING

Auparavant, la jurisprudence se fondait sur l'infraction de violences volontaires pour poursuivre l'auteur de l'agression et sur les infractions de non assistance à personne en danger et d'atteinte à la vie privée pour poursuivre le « filmeur ».

Depuis la loi du 5 mars 2007 sur la prévention de la délinquance, le « happy slapping » et la diffusion de vidéo sont passibles de lourdes sanctions pénales.

En effet, l'auteur de l'agression ainsi que la personne filmant la scène sont juridiquement considérées comme étant autant responsables l'un que l'autre. Ils encourent une peine de 5 ans d'emprisonnement et 75 000 eu-

ros d'amende. ( Selon l'article 222-33-3 du Code Pénal : « est constitutif d'un acte de complicité des atteintes volontaires à l'intégrité de la personne prévues par les articles 222-1 à 222-14-1 et 222-23 à 222-31 et est puni des peines prévues par ces articles le fait d'enregistrer sciemment, par quelque moyen que ce soit, sur tout support que ce soit, des images relatives à la commission de ces infractions. Le fait de diffuser l'enregistrement de telles images est puni de cinq ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende »).

## INTERVIEW MICHAEL STORA

Michaël STORA est cinéaste de formation. Il est devenu psychologue psychanalyste et ne cesse de s'interroger sur les liens inconscients qui existent entre les êtres humains et les images. Il utilise depuis plusieurs années les jeux vidéo comme médiation thérapeutique auprès d'enfants souffrants de troubles du comportement. Il reçoit de plus en plus de patients qui sont « accros » aux jeux vidéo et au chat. Il travaille sur la réalisation de deux jeux vidéo à valeur thérapeutique.

### **Comment vous est venue l'envie d'utiliser le virtuel et les jeux vidéo à des fins thérapeutiques ?**

L'envie (ou le désir) m'est venue dû au fait que, lorsque je travaillais au Centre Médico-Psychologique de Pantin pour enfants et adolescents, il y avait ce que l'on appelle ces enfants dits « limites » qui, pour dire les choses de manière un peu provocante, m'ennuyaient. C'est-à-dire qu'en général, ils ne jouaient pas le jeu de la psychothérapie classique. Au fond, ils ne faisaient que jouer à des jeux où il y avait un perdant et un gagnant : le premier ennemi étant finalement eux-mêmes.

Je me suis, à un moment, autorisé à amener une console de jeux vidéo, au point que les enfants m'appelaient « le psy qui console ». Je me suis dit que le jeu vidéo était totalement passionnant parce qu'au fond cela permettait de créer un cadre qu'on leur proposait, avec l'idée que ce qui leur était proposé était une forme de tiers, de père virtuel, de père programmeur.

Je pensais que pour ces enfants qui étaient dans le « tout, tout de suite », les jeux vidéo, à l'inverse de ce que l'on croit, les obligeaient à persévérer et à accepter la frustration. Ce cadre, rassurant, qui met des limites, qui est celui des jeux vidéo, leur permettait paradoxalement de faire émerger leur imaginaire. Le jeu vidéo met en scène implicitement ce qui est compliqué dans les pathologies narcissiques : c'est le combat entre pulsions et narcissisme. Le jeu vidéo permettait de projeter à l'extérieur ces démons et de les affronter, le jeu vidéo prenant souvent comme ressort l'affrontement, la combativité. Il leur permettait d'expérimenter à travers la main qui manipule la manette, une certaine maîtrise des pulsions agressives contre des figures, que dans les jeux vidéo on appelle des « boss », qui sont des monstres, qui peuvent faire émerger toute la question des imagos parentaux.

Je me rends compte au fond que le jeu vidéo ressemble de plus en plus à une expérience qui est celle du rêve. Les personnages du rêve sont finalement des parties de soi. Le jeu vidéo va avoir à peu près ces mêmes fonctions, les personnages non jouables vont à certains moments dire des choses, faire des choses qui vont avoir des effets étonnement thérapeutiques.

Cela fait 7 ans que j'anime des ateliers jeux vidéo avec des enfants, je suis arrivé à 80% de réussite. C'est-à-dire, des enfants qui arrivent au bout d'un an d'atelier à réinvestir le savoir, l'école. Ils sont dans une dynamique de réparation de leur ambivalence. L'objectif étant d'aider l'enfant à métaphoriquement flinguer les figures parentales, qui sont sources de culpabilité. C'est comme ça que m'est venue l'envie...c'est l'ennui... et l'ennui est toujours source de créativité et d'imaginaire.

## **Selon vous, d'où vient cet engouement pour internet de la part des adolescents comme des adultes ?**

L'adolescence reste cette période où beaucoup de choses nous échappent tant au niveau corporel que psychique, et finalement c'est intéressant. L'adolescent va avoir la possibilité de maîtriser, de serrer le monde dans son poing fermé. Internet donne cette illusion de pouvoir.

C'est un âge où on est quand même un être multi facettes où le clivage est très important et opère. D'ailleurs, on peut le repérer dans les blogs, chez les adolescents qui ont plusieurs blogs et plusieurs avatars. Chaque blog, chaque avatar va être une forme de mise en scène de toutes ces facettes. Ce sont des lieux où les adolescents vont pouvoir se poser.

Sur MSN, dans les chats, c'est aussi toute la question de la rencontre avec l'autre sexe qui se pose à l'adolescence et qui est à la fois tout à fait obsédante et en même temps qui fait peur. Cela leur permet de dire des choses à l'abri du regard de l'autre et de pouvoir flirter avec les limites. C'est une des raisons pour lesquelles, aussi bien les adolescents que les adultes ou ce qu'on appellerait les adultes, vont d'autant plus aimer internet.

Ce que je repère, c'est que souvent les gens, qui vont de manière excessive sur internet, souffrent d'inhibition : c'est une des raisons pour lesquelles, selon moi, les vrais pervers n'ont pas besoin forcément d'agir dans le virtuel, puisque le virtuel c'est avant tout l'aire du jeu, l'aire de la mise en scène de ces pulsions sexuelles, agressives, qui, d'habitude, sont très souvent culpabilisées.

## **La question de l'addiction à internet est au cœur des débats. Cette crainte vous semble-t-elle fondée ?**

Mon travail de clinicien fait que 80% de mes patients sont ce qu'on appelle des « no life », c'est-à-dire surtout des adolescents et des jeunes adultes de 15 à 25 ans qui vont, à un moment souvent douloureux de leur vie, surinvestir ce monde-là.

Il faut bien saisir que l'addiction est paradoxalement quand même une manière de se soigner. Là où ça devient intéressant, c'est que dans ces moments d'addiction, il y a des moments antidépresseurs très forts, mais avec une dimension qui n'existe peut-être pas dans le Prozac ou dans d'autres médicaments, c'est la dimension de l'interactivité : c'est qu'au fond, l'autre peut vous répondre pour le meilleur et pour le pire. Finalement, vous n'êtes pas totalement seul dans cette histoire-là.

Ce qui est compliqué aujourd'hui c'est que notre société stigmatise ces jeunes-là comme des drogués. Dans 20 ans, je pense que cela sera différent. C'est-à-dire qu'un jeune qui est leader d'une « guilde », un groupe de joueurs, et dirige quarante personnes, développe des capacités de leadership et de management très impressionnantes, et pourrait être reconnu dans le futur avec ses vraies compétences. Mais, pour le moment, les parents, surtout la société, cette tranche d'âges des 40-60 ans qui a très peur du virtuel, les stigmatise. Je reçois des jeunes qui ont des vraies problématiques d'addiction : pourquoi cet objet-là et pas un autre ?

On peut se dire que tous ont, quand même, une problématique autour de l'image de soi, de l'estime de soi. Le lien est flagrant. La société elle-même a tendance à nous tyranniser par rapport à des idéaux de réussite. Ce qu'on va trouver dans ces lieux-là, c'est une manière d'y échapper ou voire d'en jouer.

## **Estimez-vous qu'internet s'est substitué à la télévision ?**

Selon Médiamétrie (Mesure d'Audience des Médias), la tranche d'âges des 15-25 ans a complètement déserté la télévision du salon avec papa / maman, et se retrouve dans sa chambre à utiliser internet, voire à regarder la télévision sur internet, en étant sur MSN et en faisant d'autres choses.

Donc, je dis souvent que la culture interactive est une contre culture de l'image télé. Je crois que c'est une culture de l'appropriation des images, d'où l'idée que je trouve cela très sain.

## **Pensez-vous que certains jeux vidéo ou en ligne sur internet peuvent rendre violent ?**

Tous les passages à l'acte violents, par exemple à Erfurtz, montraient bien que ces jeunes étaient déjà dans des contextes familiaux, voire sociétaux – en effet, aux États-Unis la vente d'armes est libre – déjà très violents. Il y a eu ce qu'on appellerait un télescopage entre une violence au sein de la famille et une violence que peut proposer le jeu vidéo. D'où le fait qu'il y ait eu des passages à l'acte.

Mais, comme on a pu le remarquer, tous ces jeunes, après ces tueries folles, se sont suicidés. Nous avons affaire à un passage à l'acte d'ordre psychiatrique. Il est très important de faire attention de ne pas avoir trop de préjugés : jouer avec son agressivité est une manière de l'intégrer.

Ironiquement, je dirais que les gens qui m'inquiètent, ce sont les gens qui ne savent pas jouer. Une de mes amies a créé une association où elle utilisait un jeu vidéo qui s'appelle "Counter Strike", qui est un jeu d'équipe avec des stratégies collectives, qui s'est avéré être un formidable outil de réinsertion, tout à fait passionnant.

Mais, la société a tendance, à des moments où elle ne comprend plus, où elle a peur de la nouveauté, à trouver des sorcières à brûler, et c'est vrai que le jeu vidéo en fait partie.

## **Faut-il avoir peur de laisser ses enfants sur les chats et les blogs ? Quels peuvent en être les risques ?**

Selon un sondage, 76% des parents ne savent pas ce que font leurs enfants sur internet. A partir de ce moment-là, quand les parents se sentent coupables, ils disent beaucoup de bêtises, parce qu'il faut, comme toujours, trouver un coupable.

Si l'on parle d'enfants, c'est-à-dire avant l'adolescence, il est important, parce que les parents restent le premier des guides pour l'enfant, qu'ils puissent trouver des moments pour parler évidemment de ce qu'ils font sur internet, voire de surfer ensemble. Soyons honnêtes... un enfant à qui on va interdire l'accès à internet sera handicapé pour son avenir, même professionnel.

La France, malheureusement, est un pays très en retard dans son éducation au multimédia. On est encore aujourd'hui dans la question de l'éducation à l'image et je crois qu'il faut maintenant engager ce processus-là pour les enfants.

A l'adolescence, c'est une forme de contrat de confiance entre les parents et les ados puisqu'on sait très bien que l'ordinateur est dans sa chambre. C'est un nouvel enjeu d'autorité qui revient à poser la question des limites que les parents doivent poser.

Beaucoup d'associations diabolisent et mettent en avant que le chat est un lieu pour les cyber-prédateurs ou les cyber-pédophiles et que les blogs seraient un moyen pour les producteurs de films pornographiques de recruter des adolescentes. Oui, les pédophiles utilisent internet pour leur site. Mais n'oublions pas que 90% des actes pédophiles se situent au sein de la famille.

Pourquoi des enfants ou des préados prennent-ils des risques ? Pourquoi vont-ils seuls à un rendez-vous ? Ce sont des enfants qui ont des parents dits « exemplaires », sans faille, et qui pensent que tous les adultes seraient à leur image. Ce sont des enfants qui ont des parents totalement absents, aussi bien réellement que symboliquement, surtout parfois réellement. Encore une fois, on se retrouve avec des enjeux humains mais on va accuser ces lieux-là d'être à l'origine du danger.

## **Quel sens donnez-vous au phénomène du happy-slapping ?**

Le Happy-Slapping est un phénomène qui montre à voir puisque l'image va être assez violente. Il y a eu l'anecdote de ce garçon qui tape sa prof, filmé par un copain. Ce que l'on repère chez ces jeunes qui sont dans une course folle avec la violence, c'est qu'en se faisant filmer, ils sont reconnaissables. Ils ne sont pas masqués. Il y a comme un désir inconscient de se faire arrêter.

Nous sommes dans une société où le choc des images est essentiel pour exister. Il y a cette idée étonnante qui est que, exister à l'image, c'est exister : « Je passe à la télé, donc je suis ».

Maintenant, j'ai pu voir des Happy-Slapping qui étaient des mises en scène et je pense que c'est dans ce sens-là qu'on va aller, comme on a pu le voir avec le Festival « Pocket films » ou d'autres, où on commence à voir des jeunes qui utilisent leur téléphone portable pour faire des films et être du côté de la créativité.

## BIBLIOGRAPHIE :

### Articles :

- « *Marcher dans l'image : une narration sensorielle* », Ed L'Harmattan, sous la direction de Mélanie Roustan. Coll.: Dossier en Sciences Humaines. Paris, 2003.
- « *Le jeu vidéo : de l'addiction.* », Revue Adolescence, 2004.
- "*Ico, un conte de fée numérique, histoire d'un atelier jeu vidéo*", Revue L'autre. Paris, 2006.

### Livres :

- « *Guérir par le virtuel, une nouvelle approche thérapeutique* » - Edition Les Presses de la Renaissance, 2005.
- « *L'enfant au risque du virtuel* » - Éditions Dunod, collection Inconscient et Culture - Coécrit par Serge Tisseron et Sylvain Missonnier, 2006.
- « *Les écrans, ça rend accro...* » - Éditions Hachette Littérature, Collection « Ca reste à prouver ... », 2007.

Ce dossier est composé d'extraits du site [www.jeunesviolencesecoute.fr](http://www.jeunesviolencesecoute.fr) (qui recèle beaucoup d'autres informations et que vous êtes invités à visiter) - JML