

LES MANGAS

UN OUTIL D'AIDE À LA DYSLEXIE ET LA PHOBIE SCOLAIRE

Isabelle PAPIEAU

Docteur en Sociologie

Les mangas connaissent un phénomène de succès croissant, à tel point que la France apparaît comme étant le second pays de lecteurs de mangas après le Japon : un succès amorcé à la fin des années 80 avec l'importation de dessins animés japonais programmés dans le cadre de l'émission « Le Club Dorothée » (Candy, Goldorak, Albator...), amplifié avec la publication d'albums de mangas en France dans les années 90, de magazines spécifiques et la reconnaissance de la force artistique des films d'animation de Hayao Miyazaki.

Le manga inspirera dorénavant de nombreux champs de la marchandisation dépassant le stade du domaine initial du scriptovisuel pour marquer les univers du film d'animation, de l'audiovisuel (à travers les séries animées nippones), des jeux vidéo et pénétrera celui des objets dérivés (figurines, peluches, jeux de cartes « Pokémon » et « Yu-Gi-Oh ! », ligne vestimentaire en phase avec l'image iconique des héros instillant l'émergence du « cosplay »¹ lors des festivals).

Si les adolescents éprouvent un certain plaisir à lire les mangas, différentes pratiques vécues dans le cadre de mon enseignement ont permis d'observer que des élèves en situation de dyslexie, voire de phobie scolaire, manifestaient un grand enthousiasme pour ce type de productions. Aussi, semble-t-il intéressant d'analyser les motifs de l'intérêt dont font preuve ces adolescents en difficulté pour ce genre aux codes graphiques singuliers : un genre reposant sur des valeurs telles que les relations familiales intergénérationnelles, les attaches socio-affectives et imposant fréquemment un dépassement de soi.

UN GENRE AU TRAITEMENT DIFFÉRENCIÉ

Produit dit « de consommation » vecteur de culture populaire et d'accès aisé, le manga — qui peut être prêté, partagé — mixe les genres pour cibler un maximum de lecteurs et fasciner notamment la jeunesse (par le biais, entre autres, des *Shōnen*² pour les garçons et des *Shōjo*³ pour les filles) ; il multiplie aussi les thèmes évocateurs, variant du manga romantique (*Sailor Moon*⁴, *Contes d'Adolescence*⁵...) au manga sportif

« Le schéma de construction des mangas [...] semble alors pouvoir autoriser les jeunes populations dyslexiques à aborder la lecture de façon plus sereine, plus ludique et de manière segmentable. »

(Eye Shield 21⁶) en passant par la sphère de la science-fiction (que concrétisent le « post-apocalyptique »⁷ et le « Mecha »⁸ associé à l'image des robots géants), l'humour (traité jusqu'à la dérision) et, enfin, l'authenticité des valeurs d'une culture japonaise basée historiquement sur l'animisme.

Ainsi que le montrent des études récentes, un certain nombre de paramètres renforce ce processus de séduction des jeunes lecteurs : une distanciation avec la culture académique classique et l'impact de la « famille nucléaire » (maîtrise exclusive des codes de lecture que les parents ignorent souvent), une appartenance clanique socialisante (fédération communautaire de « fans »), une identification aux héros adolescents renforcée par une esthétique occidentale des visages des personnages, la mise en scène d'une schématisation différente de l'intemporel et moralisateur culte du « bien » dominant le « mal » (génératrice alors d'expérimentations des « parts » qualifiées « lumineuse » et « sombre » de l'être), la recherche d'une harmonie contrecarrant le vécu des affres de l'adolescence, ses angoisses ainsi que ses tensions conflictuelles.

DES CODES GRAPHIQUES DÉCHIFFRABLES PAR LES DYSLEXIQUES

Nous n'ignorons pas que, parmi les dispositifs d'aide préconisés pour faciliter l'apprentissage de la lecture des jeunes dyslexiques, figurent l'usage de phrases relativement courtes et d'une ponctuation amoindrie, l'exploitation d'illustrations aisément compréhensibles et situées face au texte, l'écriture d'un récit s'appuyant sur une évolution chronologique. Un texte minoré en volume et des illustrations en nombre plus important (permettant de matérialiser une séquence textuelle et donc, de pallier à la sollicitation de l'imaginaire qu'impose le décodage de la lecture d'une narration, voire de contourner les obstacles réducteurs d'accès à l'abstraction) apparaissent ainsi être deux éléments favorisant le désir de lire de ces jeunes en difficulté d'apprentissage : deux éléments attractifs que conforte par ailleurs l'influence d'un graphisme adapté. Nous savons également qu'un(e) jeune dyslexique repère globalement l'essentiel au détriment des détails et peut révéler des troubles de l'attention nécessitant un rythme de séquences d'activités courtes.

UNE LECTURE PLUS DYNAMIQUE

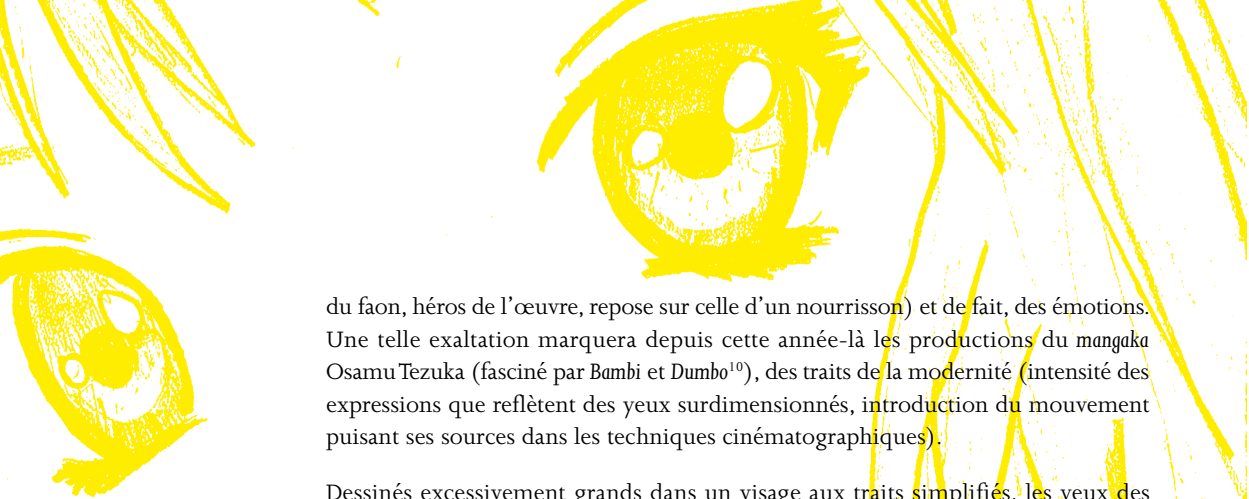
Le schéma de construction des mangas (tel que l'analysent observateurs, chercheurs en sciences humaines et plus particulièrement en sciences de l'éducation) semble alors pouvoir autoriser les jeunes populations dyslexiques à aborder la lecture de façon plus sereine, plus ludique et de manière segmentable.

Ce public apparaît perméable aux données étayant un fort engouement pour les mangas et décelées par les professionnels de la recherche, les lecteurs assidus de mangas : le jeu avec l'humour et le registre d'un graphisme tonique, une mise en page atypique (qui rend le lecteur acteur). Ce type de lectorat est parallèlement avide de la notion de rapidité relevée dans les études et s'avérant alors être un facteur à prendre en compte : rapidité en matière de perception que justifie le constat d'une volonté de décors épurés minimisés au point d'être réduits à un espace virginal (recentrant la concentration sur le scénario visuel de la fiction, le texte dialogué), la simplicité des codes visuels facilitant en termes de réception d'images le fait d'être sensibilisé, selon les analyses, aux sentiments qu'expriment les personnages et que suscite l'atmosphère ambiante de l'action. Parmi ces codes visuels, il est à noter le signalement de la transcription graphique de changements de codes vestimentaires (coiffures, accessoires...) distinguant les personnages de l'histoire, l'introduction d'onomatopées pour accentuer une situation et le recours à la force des cadrages cinématographiques appuyant la fonction de l'image.



UN REPÉRAGE VISUEL DE LA PSYCHOLOGIE DES PERSONNAGES

La conception du manga est reconnue faciliter à la fois le vécu de la sensation (que génère la mise en scène d'une action) et le décodage de la psychologie des personnages. La valorisation de l'expression visuelle est prônée par les *mangakas* qui brossent alors de grands yeux, misant à travers cette esthétique sur le développement chez le lecteur d'une approche sensorielle des protagonistes : une stratégie perçue comme ayant été influencée par le traitement plastique animalier mais aussi humanisé de « Bambi » (de Walt Disney). Paru aux Etats-Unis en 1942 et découvert sur les écrans nippons en 1951, le long-métrage d'animation *Bambi*⁹ séduisit, en effet, les Japonais particulièrement réceptifs à l'esthétique qui en émanait : la peinture poétique et les images bucoliques de la nature (un thème historiquement ancré dans la culture nipponne et que Katsushika Hokusai — créateur des caricatures dix-neuviémistes, les « Hokusai Mangas » — figea dans ses estampes de paysage), les faciès tout en rondeur, la maîtrise du rendu des expressions (chaque expression



du faon, héros de l'œuvre, repose sur celle d'un nourrisson) et de fait, des émotions. Une telle exaltation marquera depuis cette année-là les productions du mangaka Osamu Tezuka (fasciné par *Bambi* et *Dumbo*¹⁰), des traits de la modernité (intensité des expressions que reflètent des yeux surdimensionnés, introduction du mouvement puisant ses sources dans les techniques cinématographiques).

Dessinés excessivement grands dans un visage aux traits simplifiés, les yeux des personnages et leur bouche (également vecteur d'expressions faciales) paraissent ainsi focaliser le regard des jeunes dyslexiques attirés par ce traitement graphique outrancier : ils peuvent alors y déceler visuellement, sans décodage complexe d'un texte, les émotions (la détermination, l'indifférence, la tristesse, la joie, la colère, la jalousie...) ressenties par les protagonistes campés. De plus, le recours aux plans dictés par les ressources cinématographiques dynamise chez ces jeunes lecteurs en difficulté la compréhension des scènes, indiquant tantôt le contexte d'une action, l'isolement d'un personnage ou provoquant une sensation d'ordre esthétique (dans le cas d'un plan général), tantôt la captation de la sensibilité des personnages et la valeur symbolique d'un détail (plan « resserré »).

Il émerge dorénavant une prise de conscience éditoriale de cet attrait du manga pour les enfants en difficulté d'apprentissage de lecture : ainsi, les Éditions du Miroir aux Troubles ont introduit dans leur catalogue une collection de livres numériques inspirés des mangas et appropriés aux problèmes des enfants dyslexiques.

UN APPUI AU COMBAT CONTRE LA PHOBIE SCOLAIRE

Si les codes des mangas peuvent favoriser l'accès à la lecture des jeunes dyslexiques, certains contenus thématiques de ces derniers paraissent, en brassant situations extraordinaires et actions quotidiennes, être des facteurs d'évasion pour des adolescents en proie à la phobie scolaire : un syndrome claustrophobique qui emprisonne ces jeunes individus dans une atmosphère anxiogène.

UNE ÉCHAPATOIRE AUX CONTRAINTES

« "Phobie scolaire", "anxiété scolaire", "refus scolaire anxieux" : autant de dénominations derrière lesquelles se trouve la même manifestation : "une peur intense de l'école, qui conduit l'enfant à éviter systématiquement de s'y confronter", résume la psychologue Béatrice Copper-Royer dans son livre *Peur du loup, peur de tout* (Albin Michel). Difficile d'imaginer que l'école, lieu de socialisation de l'enfant par excellence, mais aussi des apprentissages, puisse rendre certains de ses écoliers aussi malheureux. Et pourtant, ajoute la psychologue, "vivre avec d'autres du même âge, apprendre, être curieux, être évalué, se mesurer aux autres, faire plaisir aux parents en réussissant ou s'opposer à eux insidieusement en ne faisant rien : les enjeux sont nombreux, et pas des moindres. »¹¹



Trouver sa place dans la classe (lorsque les degrés de maturité diffèrent au sein du groupe des apprenants), appréhender les évaluations sous le poids des contraintes institutionnelles, des exigences familiales (en un contexte de société en mutation, formatée et insécure), craindre les éventuels jugements de valeur, dénaturent le « placé » d'élève. Mais d'autres facteurs entrent également en jeu pour développer cette « anxiété scolaire ». La rupture d'un lien « symbiotique » avec les parents — qui engendre, comme le rappelle Marie-France Le Heuzey (psychiatre à l'hôpital parisien Robert Debré) une « anxiété de séparation » — peut être, en effet, accentuée par le vécu d'un système organisationnel diluant la relation affective. Ainsi que le souligne le pédopsychiatre Marcel Rufo, l'enfant passe des classes primaires où il ne connaît souvent chaque année qu'un seul enseignant (considéré comme étant un « équivalent maternel ou paternel ») à une première année de collège (pendant laquelle il lui faudra s'adapter à une équipe pédagogique); ainsi, s'ensuit-il une quête de la « conquête de soi », pouvant être semée « de doute », dans la mesure où il convient d'être « singulier » et « unique », mais aussi « conforme » au groupe¹². Or, le fait d'appartenir à un « clan » (celui des « fans de mangas ») conforte cette idée d'unicité dans la mesure où l'adolescent se révèle « expert » en décodage des mangas (très différents dans leur forme des bandes dessinées classiques) et renforce le phénomène d'identification à un groupe partageant les mêmes centres d'intérêt¹³. Cette appartenance à un tel groupe communautaire contribue à compenser cet effritement de confiance envers les populations adultes dont ces jeunes en souffrance se sentent dépendants et qu'ils imaginent comme leur étant opposées : une perte progressive de cette confiance qu'a pu forger cette « anxiété de performance » abordée plus haut, stratifiée sur les bases d'un degré élevé d'exigence scolaire en dépit parfois des difficultés (aboutissant à des évaluations soldées par des échecs) et d'une pression parentale en termes de réussite, sclérosant l'élève dans un statut d'être incompris par le monde des adultes¹⁴.


Le manga restitue, d'autre part, sur le plan plastique l'environnement sécurisant de l'univers de l'enfance : un subterfuge aux contraintes imposées par la société adulte et subies avec l'intensité d'un mal-être. Ainsi, les proportions des dessins des personnages rassurent : en effet, le tracé de la morphologie d'un enfant de huit ans dans un manga implique une hauteur équivalente à quatre têtes, soit la taille d'un bébé d'un an ; un(e) adolescent(e) âgé(e) de douze à seize ans y sera campé(e) à partir d'une verticale équivalant à cinq têtes (soit la hauteur d'un enfant de cinq ans). Figure géométrique symbolique de douceur, protection, générosité, le cercle est également privilégié dans le dessin « manga » pour la construction basique et schématique des visages.

UNE IDENTIFICATION AUX HÉROS

Le manga permet enfin, et encore plus pour ces jeunes atteints de phobie scolaire, de se reconnaître émotionnellement à travers un personnage imparfait, angoissé et dont peut émaner une certaine fragilité : « A l'image du yin et du yang, les héros de mangas passent du noir au blanc. Ils ont des failles, des secrets : ils peuvent être lâches, menteurs. Même déguisés en super-héros, ils se battent plus souvent contre eux-mêmes que contre un ennemi éventuel »¹⁵. Le manga favorise aussi pour ces jeunes la faculté de s'approprier passionnément et de façon virtuelle des situations plaisantes à finalité initiatique : une appropriation reconnue en phase avec les six besoins psychologiques fondamentaux (la « volonté de puissance », le « besoin d'accomplissement », ceux de « sécurité », « d'excitation », « d'évasion » et notamment le besoin de « distinction » que n'autorise pas pour l'adolescent en phobie scolaire la réalité de son quotidien réducteur de satisfactions)¹⁶.

La stratégie de marier dans une même série « la comédie et le drame, l'extraordinaire et le quotidien, la violence et la romance »¹⁷ élargit pour le lecteur la potentialité d'adhésion thématique et d'identification aux personnages référents de l'histoire, au point de lui faire « vivre par procuration » des situations conférant une « toute puissance » : des situations le métamorphosant alors en un être à part, soudain acteur d'un idéal fantasmé¹⁸. Il est par ailleurs constaté que cette stratégie est enrichie de la volonté du mangaka d'associer dans un contexte contemporain des actions exceptionnelles à des espaces coutumiers (le collège, le lycée, le territoire du quartier...) ou celle de gratifier de capacités extraordinaires (héritages de l'ancrage de l'essence de la merveille des contes de fées) des êtres similaires au lecteur en termes de statut, d'âge (entre autres, des scolaires) : autant d'êtres s'inscrivant donc dans un rapport de proximité avec lui¹⁹. L'appropriation d'un monde fictionnel qui confère à un vécu d'adolescent déstabilisant et désillusionné une dimension magique, s'appuie en fait sur l'exploitation d'un itinéraire virtuellement enchanteur qui « anormalise » et devient hypothétiquement atteignable ; ce même canevas est d'ailleurs à l'origine du succès populaire d'Harry Potter (J. K. Rowling) : « Être atypique dans un milieu environnemental normatif, Harry Potter — enfant malheureux — a recours au pouvoir transcendantal de l'imaginaire pour contrecarrer le réalisme cru et maussade d'une société entachée par les conflits. »²⁰

Des mangas abordent parallèlement des thèmes sociétaux proches de surcroît des préoccupations des jeunes en état de phobie scolaire : entre autres, l'exclusion (dans *Naruto*²¹), le harcèlement à l'école (dans *A Silent Voice*)²², la quête de valeurs et même cette anxiété scolaire, à l'exemple de l'album manga *Sans aller à l'école, je suis devenu*



« Le manga permet enfin, et encore plus pour ces jeunes atteints de phobie scolaire, de se reconnaître émotionnellement à travers un personnage imparfait, angoissé et dont peut émaner une certaine fragilité »

mangaka²³. Cet ouvrage met en scène le vécu quotidien d'un jeune élève, Masatomo Tsurumi, vulnérabilisé par tous les symptômes cliniques de la phobie scolaire depuis qu'il s'est fait violemment gifler par son institutrice. Il pointe la récurrence de la peur, véhicule l'intensité des émotions de cet adolescent et ses interrogations sur le concept de « normalité ». Principalement reclus chez lui, le jeune protagoniste de cette histoire s'affaire à copier des illustrations de *Dragon Ball*²⁴ (dont il est inconditionnel) : le dessin de ses héros deviendra alors pour lui une médiation lui permettant de progresser et de s'affirmer dans une vocation salutaire de mangaka. Le manga est traité de façon à encourager la stimulation et ne pas se laisser abattre²⁵. Ainsi, la production *Life*²⁶ relate le vécu d'une jeune lycéenne « bouc-émissaire », mais déterminée à agir. Le dénominateur commun des séries de mangas demeure, en effet, au niveau de la chute la domination d'une dimension harmonieuse.



DES ACTIONS ENCOURAGEANTES

Ma pratique professionnelle d'enseignante/animatrice d'un atelier d'arts plastiques (dans le cadre scolaire) — qui m'a donné l'occasion d'intervenir auprès de lycéens victimes d'anxiété scolaire — m'a conduite à observer que le support « manga » pouvait aider de différentes façons et en complément d'un accompagnement thérapeutique, à la valorisation d'élèves angoissés (jusqu'à être déscolarisés), en déficit accru de reconnaissance. Trouver ou retrouver la confiance en soi, s'affirmer en ayant une certaine estime de soi paraissent être des défis que la mise en place de certaines situations concrètes dont l'adolescent devient acteur, peut contribuer à relever. Décrypteurs de codes culturels spécifiques aux mangas et hermétiques pour les non-initiés, ces adolescents fragiles peuvent, par exemple, être sollicités pour faire bénéficier de leur « expertise » les documentalistes de leur établissement en matière de création ou d'enrichissement de fonds d'albums de mangas (attribution d'un rôle et appropriation progressive d'un espace de ressources dans une structure à vocation d'enseignement vécue comme rebutante). La conscientisation de ce positionnement en tant que référent « expert » pourrait s'avérer être un facteur déclencheur pour

NOTES

- (1) Rassemblement de personnes costumées en héros de mangas
- (2) Type de mangas destiné aux jeunes adolescents de sexe masculin
- (3) Mangas visant un lectorat de jeunes adolescentes.
- (4) *Sailor Moon*, « shōjo », de Naoko Takeuchi, Pika Éditions
- (5) *Contes d'adolescence*, « shōjo » créé par Yu Watase en 1991, Éditions Glénat.
- (6) « Shōnen » de Riichirō Inagaki, illustré par Yusuke Murata, Éditions Glénat, 2010.
- (7) Sous-genre de science-fiction brossant la vie après une catastrophe destructrice.
- (8) Genre dans lequel des

personnages arborent des armures robotisées.

- (9) *Bambi*, long-métrage d'animation des Studios Disney, sorti en 1941 (Etats-Unis), réalisé par David Hand, James Algar, Bill Roberts, Samuel Armstrong, Norman Wright, Graham Heid, Paul Satterfield.
- (10) *Dumbo*, long-métrage d'animation des Studios Disney, sorti en 1941, réalisé par Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Norman Ferguson, Bill Roberts, Samuel Armstrong.
- (11) Vaineau A. L., « Phobie scolaire : quand l'école fait peur », in *Psychologies*, en ligne sur www.psychologies.com
- (12) « Comment les aider à être heureux à l'école ? » Propos recueillis par Frédérique Préal, avec Fanny Plateau, in *Fémina*, n° 790, 22 au 28/5/2017.

- (13) Jean-Marie Bouissou J. M., « Une approche économique du nouveau soft power japonais. Pourquoi aimons-nous le manga ? », *Mode de recherche*, 2013, pp. 12-20. <hal-01024805
- (14) Violaine Gelly, « Pourquoi vous allez aimer les mangas », en ligne sur www.psychologies.com
- (15) *Ibid.*
- (16) Jean-Marie Bouissou J. M., « Une approche économique du nouveau soft power japonais. Pourquoi aimons-nous le manga ? », *Mode de recherche*, 2013, pp. 12-20. <hal-01024805
- (17) *Ibid.* / (18) *Ibid.* / (19) *Ibid.*
- (20) Papieau I., *Le renouveau du Merveilleux*, Paris, L'Harmattan, 2008, p. 140.
- (21) *Naruton*, « shōnen », écrit et dessiné par Masashi Kishimoto.

- (22) *À Silent Voice*, shōnen » de Yoshitoki Oima.
- (23) Tanazono S. (auteur), Okada S. (traduction), Debienne M. (traduction), *Sans aller à l'école, je suis devenu mangaka*, Éditions Akata, 2016.
- (24) *Dragon Ball*, manga d'Akira Toriyama.
- (25) En ligne sur <http://courrierinternational.com>
- (26) *Life*, « shōjo » de Keiko Suenobu.

BIBLIOGRAPHIE

Livres

- Cadet C., Charles C. et Galus J. L., *La communication par l'image*, Paris, Nathan, 1999.
- Toshio Ban and Tezuka

un investissement ultérieur intra-muros : par exemple, l'animation d'un « café manga » au CDI (le public — curieux d'en savoir plus sur l'objet dont il est question — étant de moindre envergure que celui d'une salle de cours et le cadre plus neutre, moins institutionnel que cette dernière). La fréquentation d'un atelier « Dessin/peinture » peut aussi apparaître fructueuse. En effet, la transformation de l'engouement pour le genre manga en modalité créative (reproduction de ses héros préférés sous forme de dessins au trait, de peinture sur verre — donc, un mode opératoire par transparence largement accessible — pour aboutir à la création de personnages propres) semble pouvoir devenir un langage graphique, plastique, permettant l'expression d'un éventail d'émotions (voire d'angoisses) et la transcription fluide d'une subjectivité consolidant un sentiment identitaire : un moyen de communication graduellement antidote au mal-être existentiel de ces jeunes susceptible de conduire à une évolution positive d'eux-mêmes.

Bien qu'ayant été critiqués (car jugés par les lecteurs fervents de littérature conventionnelle, symboliser un genre issu d'une culture insolite et émaillé de violence, d'exotisme), les mangas sont appréciés par leur lectorat pour leur format court privilégiant l'image, un style graphique imprimant la notion de mouvement, une plastique réductrice de détails et l'usage d'onomatopées allégeant le texte : autant d'avantages facilitant, comme nous l'avons vu, le rapport à la lecture des dyslexiques. Les mangas doublent, qui plus est, leur attrait d'une fonction socialisatrice (fédération en organisation clanique) et initiatique. Les scénarios conjuguant « sérieux » et « humour », l'identification aux protagonistes de mangas (acteurs d'épreuves à visée d'apprentissage), l'évasion par le rêve constituant, en effet, en parallèle pour les jeunes captifs d'un milieu scolaire anxigène les composantes d'un échappatoire passant par la réflexion autour de problématiques évocatrices et l'interrogation sur la notion de progression.

« [...] un moyen de communication graduellement antidote au mal-être existentiel de ces jeunes susceptible de conduire à une évolution positive d'eux-mêmes. »

Productions, *The Osamu Tezuka Story. A life in manga and anime*, Stone Bridge Press/Berkeley, California, 2016.

Townsend G., *Mangakas*, Bibliothèque de l'image, 2014.

Reuves

Cités, 2006/3, PUF, n° 27.

Fémina, n° 790, 22 au 28/5/2017.

Articles

Bouissou J. M., « Une approche économique du nouveau soft power japonais. Pourquoi aimons-nous le manga? », *Mode de recherche*, 2013, pp. 12-20. <hal-01024805

Camous R., « Pourquoi nos ados aiment-ils tant les mangas? », publié le 28/11/2012, en ligne

sur <https://www.mafamillezen.com>

Kamieniak J. P., « Le rire adolescent », in *Lecture Jeune* « L'humour. Qu'est-ce qui fait rire les adolescents? », n° 130, juin 2009, cité in *Revue de l'association des Bibliothécaires de France*, « Bibliothèques », n° 51, juillet 2010.

Lavabre S., « Le manga fait vibrer les ados », in *LSA Commerce et Consommation*, publié le 10/9/2009, en ligne sur <https://www.lsa-conso.fr>

Legrand C., « L'adolescent, miroir de la société », en ligne sur <https://www.lacroix.com>

Lortholary I. (Propos recueillis par), « Que lisent vraiment les ados? », publié le 30/8/2013, en ligne sur <https://www.lexpress.fr>

Pasamonik D. (propos recueillis

par), « Fumihiko Yamada : « La France représente, pour les mangas japonais, le quatrième marché d'exportation au monde », publié le 1/7/2007, en ligne sur www.actuabd.com

Préal F. (propos recueillis par), « Comment les aider à être heureux à l'école? » in *Fémina*, n° 790, 22 au 28/5/2017.

Vaineau A. L., « Phobie scolaire : quand l'école fait peur », in *Psychologies*, en ligne sur www.psychologies.com

Sites internet

<https://agnesdeyzieux-bd.blogspot.com>

<https://www.zcorrecteurs.fr>

<https://www.lefigaro.fr>

<https://www.mangalerie.fr>

<https://www.psychologies.com>

<https://sinstruireautrement.fr>

<http://www.themovieblog.com>

www.courrierinternational.com

www.metral.info/ e-media (Le portail romand de l'éducation aux médias)

www.pedagogie.ac-nantes.fr

Film

Film documentaire « Bambi » : Les coulisses de la production – Bambi - réunions de travail avec Walt Disney – version ultime, 2012, The Walt Disney Company (France) SAS.