

# CHATROOM



© Stéphanie Jassogne

**Autour du spectacle : lundi 18 octobre 2010 à l'issue de la représentation**

- Rencontre avec les comédiens
- Intervention de Mme Agnès Liebschutz, pédopsychiatre

# SOMMAIRE

Préambule

1. Enda Walsh, l'auteur

- 1.1. Biographie
- 1.2. A propos de son théâtre

2. Sylvie de Breakeleer : mettre en scène *Chatroom*

3. *Chatroom*

- 3.1. Le pitch
- 3.2. Les personnages : galerie de portraits
- 3.3. Le plateau

4. Les thèmes

- 4.1. Des adolescents à la dérive
- 4.2. Ados piégés sur le net
- 4.3. Internet est un bal masqué...

5. Pistes pédagogiques

- 5.1. Une oeuvre essentielle à la compréhension : *Sa majesté des Mouches* de William Golding
- 5.2. *Chatroom* : extraits de texte
- 5.3. Enda Walsh au cinéma : *Hunger*
- 5.4. Quand Internet participe de la vie des jeunes : enquête du CRIOC

6. Sources et éléments bibliographiques

**Préambule - Enda Walsh à propos de *Chatroom* :**

« *Sa Majesté des Mouches*<sup>1</sup> a eu une influence majeure sur moi. Cette histoire nous suggère que nous ne sommes des êtres moraux qu'à cause des limites que nous impose la société. Enlevons-les et nous retournons à quelque chose de primitif. Je voulais que cette dimension fasse partie de ma pièce. Dans *Chatroom*, un groupe de jeunes se découvrent et finissent par parler d'une seule voix. En tant qu'écrivain, je crois que nous avons tous un potentiel malveillant et que nous sommes tous capables de tout. »

## **1. Enda Walsh, l'auteur**

### **1.1. Biographie**

Enda Walsh (né en 1967 à Dublin) est un dramaturge irlandais qui vit actuellement à Londres et qui écrit pour le théâtre et le cinéma (cf. *Hunger*, paragraphe 5.3.)



Elève d'un génie de la littérature irlandaise contemporaine, Roddy Doyle, il a débuté sa collaboration avec le réalisateur Pat Kiernan à la Corcadorca Theatre Company à Cork (Irlande) en tant que scénariste. Dès lors, la compagnie verra sa renommée et sa popularité s'amplifier grâce à la production de nouvelles pièces. Il est également metteur en scène et comédien. Le véritable succès de Walsh est le célèbre *Disco Pigs*, mis en scène par Pat Kiernan. La pièce a été jouée au Théâtre de Poche en 1999 dans une mise en scène de Wajdi Mouawad.

Son travail d'écriture et de mise en scène se poursuit par *Sucking Dublin* en 1997, *Bedouin* au Royal Court en 2002, *New electric ballroom* en 2004, *The small things* et *Chatroom* joué en 2005 au Cottesloe Theatre à Londres.

---

<sup>1</sup> Roman de l'auteur britannique William Golding, publié en 1954 et traduit en 1956 aux Editions Gallimard. William Golding a reçu le prix Nobel en 1983.

## 1.2. A propos de son théâtre

Enda Walsh travaille la pâte de notre quotidien mondialisé et de nos vies surexposées sur la toile, de manière singulière, documentaire et ironique. Voici ce qu'il dit des pièces qu'il écrit :

*« Mes pièces abordent souvent des adolescents obsédés par les mots et se redéfinissant par ce qu'ils disent. Dans Chatroom, il y a constamment ce leitmotiv posant « c'est moi », proclamant ce que l'on est à chaque seconde.*

*J'aime développer ce point de vue d'un public regardant six adolescents assis sur des chaises, et s'interrogeant face à une culture qu'ils ne saisissent pas complètement.*

*Je sais qu'il y a beaucoup de moi, de mon enfance, notamment dans cette fascination pour les pingouins, les cow-boys. Tous mes personnages sont immergés dans un espace où ils sont mis sous pression et placés dans l'obligation de changer. »*

## 2. Sylvie de Breakeleer : mettre en scène *Chatroom*

Metteur en scène et professeur à l'IAD<sup>2</sup>, Sylvie de Breakeleer porte une attention particulière au théâtre jeune public et au théâtre contemporain :



### ➤ Comment avez-vous découvert le texte de *Chatroom* ?

C'est Roland Mahauden qui me l'a fait découvrir, il avait vu la pièce à Londres. J'ai tout de suite flashé sur la thématique. Dans l'écriture, j'ai aimé la brièveté des scènes, très rythmées. J'aimais bien aussi le langage, qui n'est justement pas le langage msn, mais un langage assez élaboré. L'auteur défend le fait que ce sont des adolescents très intelligents, donc ils ont un langage structuré, pas abrutissant. Ce qui me plaisait aussi dans le projet c'était la gageure de mettre en scène des personnages qui chattent entre eux : j'ai voulu qu'ils ne se regardent jamais, sans pour autant tomber dans le mime réaliste. Il y a donc une forme qui est intéressante aussi.

---

<sup>2</sup> L'Institut des Arts de Diffusion

➤ **Avez-vous pensé à un public idéal pour cette pièce ?**

Non, justement. Pour moi c'était très clair : je ne voulais pas que ce soit un spectacle « ado ». C'est évident que ça va parler aux adolescents, mais moi j'ai été interpellée en tant qu'adulte. Il y a plusieurs degrés de lecture possible. C'est ce qui m'intéresse aussi quand je travaille dans le théâtre jeune public : j'essaie toujours qu'il y ait plusieurs lectures et que chacun puisse s'y retrouver...

➤ **Qu'apprenons-nous du rapport au virtuel dans *Chatroom* ?**

Ce que la pièce montre très bien c'est que dans le virtuel l'on transgresse plus rapidement certaines barrières sans s'en rendre compte. Ce sont les adolescents entre eux qui se rendent compte *in fine* qu'il y a eu dérapage. Aucun adulte ne vient leur dire que les limites ont été ici dépassées.

➤ **Comment avez-vous travaillé sur le texte d'Enda Walsh ?**

Je ne voulais pas que les adolescents se sentent singés sur scène mais qu'ils puissent s'identifier avec les personnages. L'écriture d'Enda Walsh permet beaucoup de choses : ses protagonistes n'existent que par leurs discours et ne sont pas du tout typés. J'ai ainsi beaucoup travaillé sur les propositions des comédiens et j'ai pris les possibilités qui me semblaient à la fois les plus nuancées, intéressantes et ambiguës.

### **3. Chatroom**

**« Un chef-d'oeuvre de 70 minutes... Une cyber-version de Sa Majesté des Mouches. L'écriture d'Enda Walsh est tendue, vive, rafraîchissante, effrayante et souvent drôle. »** (Times)

#### **3.1. Le pitch**

Six adolescents (trois filles et trois garçons) habitant la même ville, dialoguent dans le confort anonyme de leur chambre. L'enfance est à peine derrière eux mais ils se moquent déjà de ce qu'ils ont aimé : Harry Potter pour les garçons, ou Britney Spears pour les filles.

Ils se retrouvent sur un site de chat à discuter du suicide. Lentement, ils se coulent dans une stratégie de manipulation entretenue par l'ennui et la frustration. Cherchant alors « une véritable cause à défendre, un acte à poser » ils vont pousser l'un d'entre eux, dont le mal-être est patent, au suicide.

*Chatroom* est l'histoire d'une manipulation cruelle mais aussi l'histoire d'une adolescence à la dérive.

### **3.2. Les personnages : galerie de portraits**

- Laura : la psy de service
- Jack : le baba cool à l'acné resplendissante,
- William : le BCBG de la bande,
- Eva : tendance garce et fan de Britney Spears, provocatrice et pourtant fragile,
- Emily, genre Fifi Brindacier attardée avec un râtelier d'acier,
- Jim, le paumé dont le père est parti lorsqu'il avait six ans, qui se croit détesté par sa mère et qui regrette de jouer Jean, l'apôtre tendance gay dans la pièce de la paroisse.

Tous habitent la même ville et se retrouvent masqués sur le net.



Jim, plein de mal-être, contacte Laura sur un Chat de suicide. Elle est à l'écoute. Pendant ce temps, les autres s'ennuient et cherchent une cause à défendre. Et si Jim était la proie rêvée ?

S'il pouvait commettre un acte héroïque au nom de tous les adolescents suicidaires ?

Le ton monte, certains chatteurs se sentent responsables. Vont-ils intervenir ?

Jeu d'influences, rebondissements, coups de gueule de la part de William...

### **3.3. Le plateau**

Sur un plateau dépouillé, six chaises de métal alignées sur deux rangées, une musique techno et pour chaque personnage : un sac d'accessoires.

Chaque personnage est face à un ordinateur que l'on ne voit pas, chacun dans sa bulle, chacun chez eux et pourtant ils communiquent entre eux. Sylvie de Breakeleer dispose sa scéno comme un échiquier où jamais les adolescents ne se parlent directement. Ils parlent... dans le vide... au public

qui se trouve du coup directement concerné.



La pièce fonctionne par courtes séquences.

Jack chatte avec William, puis Eva chatte avec Emily, puis Jim avec Laura : les conversations s'entrecroisent.

Le spectacle n'a rien de statique : entre les scènes, sont prévus des intermédiaires mouvementés à base de musique électro.

La transe (des scènes en apesanteur où les corps se débordent en déhanchés tectoniques sur le *Firestarter* de Prodigy) et le trip idéaliste désabusé (on est là pour s'entraider, mais surtout faisons nos problèmes respectifs) y côtoient sans transition les discussions virtuelles autour de la profonde débilité du cinéma formaté pour jeune public, de la saga *Harry Potter* à *Charlie et la Chocolaterie*.

L'icône de la pop sucrée qui chantait « *Im not a girl, not yet a woman* » sera accusée par des adolescentes se crêpant le chignon sur le net d'avoir trahi leur âge de tous les possibles en affichant son corps, de manière résolument sexuée, dans des poses érotiquement explicites.

Partenaire des comédiens, l'outil technologique est omniprésent avec ses vidéos qui prolongent avec succès le jeu théâtral parce qu'il s'appuie sur une dramaturgie en forme de happening. Il est mis en cause par ses aspects sombres : addiction aux jeux, sites à risques, manipulation des autres...

## 4. Les thèmes

### 4.1. Des adolescents à la dérive

Le casting brasse large les cartes de la figure adolescente. Voici l'analytique prompt à l'écoute, le skater à l'acné resplendissante de la bof et blog génération, la vamp vacillante infatuée de Britney Spears, l'ado recalée et complexée avec son zozotement d'appareil dentaire, l'étudiant en droit de la bande, qui dévoile sous couvert de cynisme nihiliste une personnalité autoritaire rompue au jeu de masques, au trafic d'influences et d'ingérences dans l'intimité surexposée d'autrui. « ... On est des somnambules attendant que les choses se passent plutôt que d'agir pour qu'elles bougent. Ce serait tellement génial d'accomplir quelque chose d'important, d'avoir une véritable cause à défendre. », s'exalte-t-il. Enfin, il y a Jim. Une personnalité éthérée, évanescente, point obscur de la pièce, têt abandonné par son père. Il se persuade de la haine supposée de sa mère et s'en veut à mort d'avoir incarné une figure d'évangéliste, Saint Jean, « l'apôtre tendance gay », dans le spectacle paroissial. « Il a une grande capacité à entrer dans les émotions mais d'une manière très fine, sans pathos. Il y a en lui quelque chose de très touchant, qui fait que l'on a envie de le prendre dans les bras, mais sans pitié non plus, avec sympathie », relève Sylvie de Braekeleer. Il finit pas renouer avec les terres de son enfance portée disparue en se filmant avec un caméscope pour des jeux de cow-boy alors que tout appelait les images de son suicide-manifeste sur You tube. Il parvient ainsi à transcender son statut initial de victime émissaire.

« La direction d'acteurs préserve intacts le mystère et la fébrilité exacerbée d'une adolescence déclinée tant au féminin qu'au masculin, sa fragilité candide qu'accompagne une force d'inertie proprement sidérante. Mais aussi une détermination à la fois autodestructrice et quasi terroriste de faire la preuve de son malaise et de sa révolte par l'acte. Ici un suicide par procuration auquel poussent deux ados manipulateurs. Aux yeux de l'intello de service, ce geste de mort volontaire, qu'il réserve à plus faible et malléable que lui, est voulu emblématique d'une Génération X ruant dans les brancards d'un système qui les innerve tout en les réifiant. »

## **4.2. Ado piégés sur le net**

Le psychanalyste français Serge Tisseron a parfaitement mis en lumière le bal masqué<sup>3</sup> des apparences et identités multiples que peut favoriser la cybersphère. Et le fait que les nouvelles technologies modifient profondément la manière de percevoir les autres et soi-même : « *Ce qui me frappe, dit-il, c'est l'encouragement que les jeunes trouvent sur Internet à adopter des identités d'emprunt pour entrer en relation avec leurs pairs. Jusqu'ici, les gens étaient obligés d'entrer en relation à visage découvert. Certes, on peut cacher son statut social ou ses intentions, mais pas son apparence. A travers la pratique de l'Internet (chat, forums, jeux en réseau), on peut entrer en relation en masquant son âge, son sexe, sa couleur de peau, bref, toutes ses caractéristiques visibles. Cela explique en grande partie cet engouement extraordinaire. Mais cela s'accompagne aussi chez les jeunes d'une relation différente à leur identité et leur image. Ces technologies modifient la manière de percevoir les autres et soi-même. J'en veux pour preuve qu'aujourd'hui, le pré-adolescent et l'enfant ont une plus grande distance par rapport aux photographies qui les représentent. Ils acceptent qu'une image d'eux-mêmes ne soit rien d'autre que l'équivalent d'un avatar utilisé pour les représenter, sans aucun souci de ressemblance.* » Rien d'étonnant dès lors que Facebook soit aux yeux de Tisseron, « *le lieu du mensonge et de la frime, de l'accumulation. C'est à celui qui aura le plus grand nombre d'amis. Et tous les moyens sont bons pour y parvenir. Du coup, on ne sait jamais si l'identité d'un membre est authentique. On ment sur son âge, son physique, son métier. Certains utilisateurs se font même passer pour des stars.* »

*Chatroom offre une intrigue glaçante de pertinence troublée par une chute marquant un retour au réel, celui de la rencontre in vivo pour garder le goût du corps.*

## **4.3. Internet est un bal masqué<sup>4</sup>...**

« Si quelques récents faits divers tragiques ont mis en lumière le danger que peut représenter Internet pour les adolescents suicidaires, cela ne doit pas pour autant conduire à ne voir que la face sombre d'Internet. Cette technologie peut représenter une très grande aide pour les adolescents souvent réticents à solliciter des adultes, par ailleurs peu disponibles à leur écoute. Ils vont pouvoir aller y chercher des informations, des conseils, de l'aide, en catimini. Certains adolescents vont utiliser ces nouvelles technologies pour explorer des aspects extrêmes d'eux-mêmes et les proposer à autrui. En effet, il est courant que les adolescents aient plusieurs blogs. Sur l'un ils cultiveront leur côté morbide, sur l'autre ils feront partager leurs goûts musicaux ou cinématographiques, sur un autre encore, leurs peines de coeur. Les jeunes apprennent au travers de ces blogs à jouer avec leurs différentes identités et cherchent avant tout à capter l'attention de leurs interlocuteurs, y compris en forçant le trait. Les règles qui régissent Internet ne sont pas les mêmes que dans la vie réelle. Une rencontre peut y être réduite au plus petit dénominateur commun, sur lequel est bâtie l'illusion d'une communication totale. C'est ainsi que des pactes suicidaires vont pouvoir se sceller. Internet est un bal masqué où tout le monde joue à emprunter des identités et à tenir des propos auxquels ils ne croient pas forcément. Il faudrait l'expliquer, dès les classes primaires, aux enfants. »

<sup>3</sup> Cf. Serge Tisseron, *Virtuel, mon amour*, Albin Michel, 2008

<sup>4</sup> Op. cit.



## 5. Pistes pédagogiques

### 5.1. Une œuvre essentielle à la compréhension : Sa Majesté des Mouches de William Golding

*Chatroom* peut évoquer le fameux *Sa Majesté des Mouches*, de William Golding, source d'inspiration revendiquée par le dramaturge. L'auteur anglais imaginait, dans les années 60, des enfants livrés à eux-mêmes dans une nature sauvage et paradisiaque. D'abord, ils tentent de s'organiser en reproduisant les schémas sociaux qui leur ont été inculqués. Mais bien vite le groupe disparaît, supplanté par une organisation tribale, sauvage et violente bâtie autour d'un chef charismatique et d'archaïques pulsions. La civilisation s'estompe au profit d'un retour à un état proche de l'animal que les enfants les plus fragiles ou les plus raisonnables paieront de leur vie. « *J'aimais cette comparaison entre l'île et cette génération cybernétique*, souligne la metteure en scène Sylvie de Braekeleer. *Dans la scénographie, les protagonistes sont isolés tout en disposant des mêmes chaises et de carrés de lumière identiques. J'aime ce côté globalisant, générique, lié à l'adolescence et en même temps singularisant chacun par le vêtement notamment. Ils se sentent d'ailleurs tous forts en désamour, ne se percevant ni compris ni aimés, pris dans une période dont ils ne voient pas le terme. Pour la majorité, ils aimeraient être dans un monde sans adultes.* »

### 5.2. Chatroom : Extraits de texte

⇒ **Extrait n°1 :**

Jim : Il y a quelqu'un, ici ?

*Un temps.*

Jim : Tout le monde dort ? C'est vraiment le chat sur les « opinions coriaces » ou quoi ?

William : On utilise des pseudo, pas de noms d'écoles ou d'autres détails. L'affinité principale est que nous venons de la même ville.

Jim : D'accord. Alors moi je suis Jim.

Emily : Emily.

Jack : Jack.

William : Je suis William.

Jim : Alors qu'est-ce qui se passe ? Je suis jamais venu ici. De quoi on parle ?

William : Discussion enflammée. Bla-bla. Conneries.

Eva : Nous recherchons une cause. William veut poser un acte.

Jack : On se sent un peu frustrés.

Eva : Si tu as quelques idées pratiques n'hésite pas.

*Un temps.*

Jim : Est-ce qu'on peut parler de ses problèmes ici ?

Eva : Et merde.

*Un temps. William rit un peu. Puis,*

William : Tu as des problèmes Jim ?

Jim : Oui.

William : Ce sont de gros problèmes ?

Jim : Ben je crois. Pour moi ils sont gros en tous cas.

William : Et tu veux qu'on t'écoute et qu'on te donne des conseils ?

Jack : Bordel, William... !

*Un temps. William se lève de son siège, se frotte les mains au-dessus de sa tête, réfléchit un peu.*

Jim : Vous êtes toujours là ? Ecoutez, je vais sur un autre chat si vous voulez.

*William commence à rire pour lui-même.*

*Il se rassied et fait face à Jim.*

William : Jim ?

*Un temps.*

Jim : Oui ?

William : On est là pour t'aider.

⇒ **Extrait n°2 :**

William : Jim ?

Jim : Oui.

William : Moi et Eva on ne peut pas vraiment imaginer comment est ta vie. Elle paraît tellement... tellement triste. Sans espoir probablement.

*Eva rit un peu.*

William : Mais nous t'avons consacré du temps et nous t'avons écouté toutes ces dernières nuits, pas vrai ?

Jim : Ouais. Et vraiment, merci les copains.

William : Bon et bien j'aimerais que tu fasses juste une chose pour moi, d'accord ?

Jim : Ouais bien sûr, William.

William : Je veux que tu te poses deux questions avant de te coucher cette nuit. Tu as de quoi écrire les questions ?

Jim : Ouais vas-y.

William : Pourquoi les gens me traitent comme de la merde ? Si personne n'attache d'importance à ma vie pourquoi moi, je devrais y attacher de l'importance ?

[...]

### **5.3. Enda Walsh au cinéma : *Hunger***



Caméra d'Or à Cannes.



Film de Steve McQueen (*Hunger*, GB, 2008). Scénario : Enda Walsh et Steve McQueen. Avec Michael Fassbender : Bobby Sands. Brian Milligan : Davey Gillen. Liam Cunningham : le prêtre. Genre : résistance nue.

Fin 1976, pour réclamer le statut de prisonniers politiques, les membres emprisonnés de l'IRA (l'Armée républicaine irlandaise) refusent de porter le moindre vêtement (« blanket protest ») puis de se laver (« no wash »). Pour peu qu'on ait oublié le degré d'abjection atteint dans cette prison de Maze, située en Irlande du Nord, Steve McQueen nous le rappelle sans prendre de gants, à travers les murs des cellules ...

« *Hunger*, un film coup de poing » La Tribune.fr - 25/11/2008

### **5.4. Quand Internet participe de la vie des jeunes : Enquête du CRIOC – 29 janvier 2010**

Plus de 9 jeunes sur 10 utilisent Internet : c'est 4% de plus qu'en 2007.

Trois jeunes sur 4 déclarent qu'ils se sentent en sécurité en ligne, sauf les enfants de 10 et 11 ans. Néanmoins, beaucoup de jeunes ont un comportement qui amène des risques. Parce que le CRIOC constate que des jeunes sont manipulés par certaines stratégies de marketing à consommer plus, la fondation fait appel aux autorités publiques pour qu'elles éliminent certains problèmes en matière de la protection des mineurs d'âge. Des chercheurs du CRIOC ont réalisé 2.600 enquêtes quantitatives auprès de jeunes de 10 à 17 ans en primaire et en secondaire dans le courant des mois de février et mars 2009.

## Présentation :

- Les chiffres démontrent **que tous les groupes d'âge sont très actifs en ligne**. Chez les enfants de 10 ans, le pourcentage atteint déjà les 84%. Une fois arrivés en secondaire, les jeunes font un très grand bond en avant pour ce qui est de l'activité de surfer sur Internet. **Les chiffres les plus élevés sont notés pour les jeunes de 15 à 16 ans, avec 97% et 98% respectivement**.
- A tous les âges, on constate un plus grand groupe de "surfeurs" qu'en 2007. Parmi les jeunes de 12 ans, il y a par contre une forte baisse.
- Les jeunes prétendent qu'ils surfent sur le net 7 fois par semaine en moyenne : c'est presque trois fois moins qu'en 2007. Les enfants de 11 ans surfent le plus : en moyenne, 11 fois par semaine.
- Aujourd'hui, les jeunes surfent essentiellement à la maison. Mais l'utilisation de l'Internet chez d'autres membres de la famille, chez des amis et à l'école se développe. Et dans 74% des cas, c'est la maman qui décide de faire installer une connexion à l'Internet.
- **Les activités les plus populaires en ligne sont le chat<sup>5</sup> (83%), puis la navigation sur la toile (74%), les jeux en ligne (68%), le téléchargement de la musique (63%), l'envoi de mails (62%), le partage des images et photos (62%)**. A partir de 14 ans, les jeunes participent également à des forums de discussion (58%).
- Les activités que les jeunes font le plus sont : surfer 19 fois/semaine, télécharger des films et images 10 fois/semaine, écouter de la musique ou télécharger musique ou partager images et photos 8 fois/semaine, chatter et visiter des forums de discussion 7 fois/semaine.
- **En moyenne, les jeunes surfent 2,5 heures par jour, chattent 3,3 heures par jour** et téléchargent 2,6 heures par jour.
- Un jeune sur trois a son propre blog ou télécharge du contenu vers d'autres blogs (upload).

## L'attitude des parents

**Plus de 6 jeunes sur 10 déclarent que leurs parents n'imposent pas de règles pour surfer. Seulement 1 jeune sur 4 doit respecter certaines règles pour chatter** et à peine 1 sur 5 doit le faire pour télécharger des sonneries ou des films.

- Le contrôle parental est le plus sévère chez les enfants de 10 ans : la durée pour chatter et surfer est limitée et des restrictions sont imposées pour les téléchargements.

---

<sup>5</sup> Discussion en direct sur Internet

## La question de la sécurité sur Internet

- Trois jeunes sur quatre disent qu'ils se sentent en sécurité en ligne. En comparaison avec 2007, le sentiment d'insécurité a diminué, sauf chez les 10 à 12 ans.
- **Malgré cela, de nombreux jeunes ont un comportement à risques.** Près de la moitié des jeunes qui jouent en ligne, ont également des contacts avec des personnes qu'ils ne connaissent pas. Chez les jeunes de 10 ans, le pourcentage atteint les 63%. Un **sur 4 « chatte » également avec des inconnus.**

## **6. Sources et éléments bibliographiques**

Les documents réunis dans ce dossier proviennent de :

- *Chatroom* de Enda Wash, traduction : Xavier Mailleux, mise en scène : Sylvie de Breakeleer, dossier de présentation consultable sur le site du Théâtre de Poche : <http://www.poche.be>
- *Chatroom* de Enda Wash, mise en scène : Sylvie de Breakeleer, revue de presse consultable sur le site du Théâtre de Poche : <http://www.poche.be>
- Enquête OIVO-CRIOC : *Internet : les jeunes se sentent plus en sécurité mais ont un comportement à risques*, 29 janvier 2010, consultable sur le site <http://www.crioc.be>