

#GÉNÉRATION 2020

Les usages des écrans chez les moins
de 20 ans



L'ÉTUDE : USAGES ET RÉGULATION DES ÉCRANS CHEZ LES MOINS DE 20 ANS

Yves Collard (avec Brieuc Guffens, Sophie Huys et Bérénice Vanneste)

1. Équipements : convergence technologique, éclatement des usages

Le constat est banal : les moins de vingt ans grandissent connecté·es aux écrans multiples et désormais mobiles. Leur environnement médiatique diffère pleinement de ce que leurs parents ont connu au même âge. Sur ce plan, l'enquête #Génération2020¹ valide le répertoire des données publiées² à propos des équipements et de leurs usages juvéniles. L'interprétation de ces données engendre des controverses, parfois amplifiées par un traitement médiatique diabolisant : à propos du nombre d'écrans et de leurs usages, est-ce trop, trop peu, longtemps, pas longtemps, trop tôt, trop tard, trop coûteux, pour en faire quoi, à quel âge ? Les milieux éducatifs et parentaux cherchent des repères, *a fortiori* quand une crise sanitaire met en lumière les limites et les opportunités d'apprentissages soumis à l'accès aux équipements numériques.

En deux décennies, note Gilles Lipovetsky, les usager·ères des médias réunies devant « l'écran-Un » (télévision et cinéma) se sont déplacé·es vers les Tout-écran (ordinateur, console de jeu, tablette, *smartphone*). Le rapport entre soi, le monde et la technologie s'en trouve modifié : « *Le réseau écranique a transformé nos modes de vie, notre relation à l'information, à l'espace-temps, aux voyages et à la consommation : il est devenu un outil de communication et d'information, intermédiaire quasi inévitable dans notre rapport au monde et aux autres. Être, c'est, de manière croissante, être branché sur son écran et interconnecté sur les réseaux*³. »

Hier, devant la télé ou au cinéma, la réception était centralisée, mais ponctuelle. Il fallait répondre au rendez-vous fixé par l'écran unique, pour y découvrir à peu près le même contenu que ses voisin·es, à l'heure H. Aujourd'hui, la multiréception mobile se nourrit d'échanges interactifs quasi permanents, voire impulsifs ou invasifs aux yeux de leurs détracteurs. Nous sommes en contact 45 fois par jour avec un média⁴.

1. Dont les résultats sont disponibles au début de ce volume, et en version numérique sur www.generation2020.be/wp-content/uploads/2020/09/Ge%CC%81ne%CC%81ration2020_Livretdesre%CC%81sultats.pdf
2. Voir, par exemple, CREDOC, *Baromètre du numérique 2019, Enquête sur la diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française en 2019*.
3. Gilles Lipovetsky, Jean Serroy, *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*. Paris, Point, coll. Essai, 2007.
4. Source : Médiamétrie – Home Devices – Novembre-Décembre 2019.

L'extension du réel sur les écrans génère la migration partielle et parallèle des activités physiques vers les tablettes ou *smartphones*. C'est là qu'on joue, bavarde ou s'informe. Qu'on cherche à définir son identité. En enseignement à distance, on y fait l'élève. Et, plus encore, on y occupe son temps, partout où l'on se trouve, sans déclasser un écran par un autre. On regarde encore la télé, il y a toujours un ordinateur dans le bureau, des tablettes en chambre. Il y a désormais des *smartphones* en main, voire des montres connectées au poignet.

Diversité des pratiques, fréquence des usages

Les pratiques numériques juvéniles sont éclatées. Elles paraissent chronophages au premier abord. Au fond, elles sont liées à la fréquence des contacts avec les médias, et inversement : plus on pratique les écrans numériques ajoutés les uns aux autres, plus on en diversifie les usages, et plus on y consacre du temps. Chacun et chacune utilise ses supports de façon personnalisée : si l'une télécharge ses *anime*, d'autres jouent ou bavardent en ligne, s'essaient à TikTok, Snapchat ou Instagram. Ainsi, le temps alloué aux écrans n'est plus homogène ou monopolistique, ni dicté par l'offre des contenus de masse.

Si les écrans sont partout, leurs usages juvéniles sont singuliers. Les données récoltées par l'enquête *#Génération2020* l'indiquent : les enfants, puis les adolescent-es sont abondamment équipés-es : à l'école primaire, la majorité accède déjà à plusieurs équipements. En particulier, le *smartphone* est souvent pris en main dès la troisième année primaire. Les ados en deviendront gourmand-es : plus d'une heure par jour, plus de quatre hors temps scolaire.

Les jeunes utilisent les supports en fonction de divers paramètres, notamment la disponibilité des appareils, l'autorisation ou l'obligation scolaire de les utiliser, leurs fonctions, l'âge des utilisateur-trices, les projets parentaux éducatifs, sans oublier la sensibilité de chacun-e aux évolutions technologiques et aux offres du marché. En effet, la normalisation des écrans multiples en famille dès le plus jeune âge entraîne les ados à exercer une pression collective sur les adultes pour obtenir le dernier outil à la mode : « *Les parents expriment des difficultés à faire face au poids des industries culturelles et à l'effet de normalisation de certains équipements et usages spécifiques à la culture juvénile et à la pression subie*⁵. »

L'accès aux appareils ou leur pleine propriété s'étoffe rapidement. Peu avant l'entrée dans le secondaire, ils et elles sont neuf sur dix à disposer d'un *smartphone*. Dans ce parcours précoce, les enfants puis les ados privilégient certains écrans, exercent de nouvelles habiletés en même temps que se déplacent les besoins et centres d'intérêt liés à leur âge. Pour expliquer l'attachement à tel ou tel écran,

5. Mickaël Le Mentec, *Pratiques numériques adolescentes et régulations parentales*, 2019.

Yaëlle Amsellem-Mainguy pointe le confort matériel : « *Le fait d'avoir un espace à soi (une chambre, le plus souvent) apparaît, dans les propos des jeunes, comme une condition importante du développement de leur intimité liée aux usages d'Internet, chambre vue comme lieu des expérimentations*⁶. » Cependant, relativise Elsa Ramos, la chambre a perdu son importance dans la définition des lieux mobilisés par les jeunes : « *la généralisation des smartphones a permis le développement d'un espace intime dématérialisé, où peuvent être stockés des éléments d'intimité, similaires au journal intime dissimulé dans un recoin de la chambre*⁷. » Le smartphone fait figure de chambre itinérante aux yeux des adolescent-es qui se déplacent d'un espace domestique à l'autre, du salon à la cuisine, en gardant le même écran.

La télé, l'écran total des enfants

Dans les foyers, le nombre d'écrans tourne autour de six⁸. Au vu de cette statistique, on pourrait penser que les anciennes technologies sont sous-employées, ou déclassées par les nouvelles. Il n'en n'est rien, et particulièrement chez les enfants : le support auquel les petit-es sont les plus attaché-es reste la télé, un plébiscite reconduit au fil des années et des générations⁹.

Toutefois, par télévision, il faut lire « écran de télévision ». Les plus jeunes y visionnent tant une émission programmée par un *broadcaster* qu'une vidéo sélectionnée sur YouTube ou un film sur Blu-ray. Mais, comme le notait déjà Dominique Pasquier en 2005, « *l'adoption des nouvelles pratiques n'abolit pas les anciennes. Les jeunes continuent à fréquenter les salles de cinéma, même s'ils vont dans des multiplex plus que voir un film*¹⁰. » Le téléviseur connecté à Internet offre une grande variété de contenus et renouvelle ses usages. Il demeure aussi l'allié des parents : la vidéo à la demande (VOD) permet à ces derniers de réguler l'activité domestique de l'enfant. Un contrôle moins facile à appliquer aux écrans plus individuels.

Pour les enfants, la télé présente deux avantages déterminants : la qualité de l'image et la taille de l'écran. Au-delà de la commodité ergonomique du petit écran, il y a lieu de s'interroger sur les pratiques télévisuelles en lien avec les prescrits, valeurs et impératifs parentaux. On connaît en effet le rôle de baby-sitter confié à la télé par les parents d'enfants en bas-âge.

6. Yaëlle Amsellem-Mainguy, Arthur Vuattou, *Construire, explorer et partager sa sexualité en ligne Usages d'Internet dans la socialisation à la sexualité à l'adolescence*, INJEP, Notes & rapports/Rapport d'étude, 2018, <https://injep.fr/wp-content/uploads/2018/10/rapport-2018-14-SEXI-v2.pdf>
7. Elsa Ramos, *La chambre à l'adolescence à l'ère des écrans connectés*, Les chantiers de recherche Leroy Merlin source, 24, 2018, https://www.cerlis.eu/wp-content/uploads/2018/05/rapport_chambre_ados_V.5.pdf
8. Source : Médiamétrie – Home Devices – Novembre-Décembre 2019.
9. La télévision est l'écran le plus mobilisé par les enfants, le deuxième par les adolescents (*#Génération 2020, Les jeunes et leurs pratiques numériques*, Bruxelles, Média Animation, 2020).
10. Dominique Pasquier, *Cultures lycéennes, la tyrannie de la majorité*, Paris, Autrement, 2005.



L'appareil n'est pas rejeté par les ainé-es. Pour les grand-es, l'équipement permet de partager un moment familial intergénérationnel. Ces indications ont trouvé confirmation pendant les vagues de confinement de 2020 et 2021. Des témoignages récoltés au cours de l'enquête *Premier rapport final de l'étude Covid – écrans en famille, 1^{er} février 2021 – L'usage des écrans chez les 6-12 ans durant le 1^{er} confinement*¹¹ ont mis en valeur l'entre-soi familial apprécié à sa juste valeur : « Vous vous rendez compte ? On a pu s'ennuyer ensemble, ensemble ! Ça ne nous était jamais arrivé ! » La télévision a retrouvé dans cette période une vertu éducative et culturelle, et le temps d'écran collectif s'en est trouvé augmenté : « On a vu plus de films en 55 jours qu'en 12 années de vie », « On a pu voir les classiques de la culture populaire, Les Visiteurs, Les Bronzés, les Funès, ce qu'il faut avoir vu au moins une fois dans sa vie », « On a pu leur faire découvrir des séries TV de leur âge sur Netflix je savais même pas que ça existait », « On s'est fait la saga Harry Potter, Le Seigneur des anneaux, la totale quoi ».

Ainsi, les longues périodes de confinement ont cristallisé les liens tenaces entre les jeunes et l'écran familial. Selon l'enquête de Médiamétrie¹² en France, le temps consacré à cet appareil à la réputation obsolète a connu une forte progression dès les premiers jours de confinement : le public lui a quotidiennement consacré une heure de plus qu'un an plus tôt. C'est chez les plus de 15 ans que l'augmentation du temps de télé est inattendue, avec une progression de 65%, près de deux heures par jour. Les activités hors programmes ont augmenté d'une demi-heure, moins que le temps passé à regarder des émissions (81% du temps). Sans surprise, les journaux télévisés, les films culte ou comiques, les programmes culturels ont été plébiscités. Ces éléments vont dans le sens de ce que Dayan a nommé une « *expérience de réception collective et interprétative* »¹³, y compris seul-e devant son téléviseur : la télé reste, pour les jeunes comme pour les ainé-es, un espace où se bâtit un rapport invisible mais actif à la communauté spectatorielle des pairs et à celle, plus palpable, de la famille. À cette lecture peut s'opposer une autre, plus pragmatique : si le temps d'écran des jeunes a globalement explosé pendant ces périodes singulières de confinement, c'est aussi parce qu'ils et elles étaient bloqué-es à la maison, et leurs parents monopolisé-es par le télétravail.

11. https://e93c7b1c-0f02-4f47-b742-1a21b370fb45.filesusr.com/ugd/ad5ccf_95748a20e78a4759bc-5d07f739690149.pdf

12. Dont les principaux résultats peuvent être consultés ici : www.mediametrie.fr/fr/le-public-et-les-medias-un-lien-renforce-pendant-le-confinement

13. Daniel Dayan, *Les mystères de la réception*, Le Débat, 1992, 71, p. 146-162.

Chic tablette, vieil ordi

Dans la hiérarchie des attachements aux écrans, la bonne vieille télé est talonnée par la tablette, deuxième équipement favori des plus jeunes. Qu'en font-ils et elles ? Là encore, l'activité principale des enfants est le visionnage : vidéos, clips, programmes courts, mais cette fois issus d'Internet. Comme la VOD sur grand écran, la tablette bénéficie d'un atout : elle peut être mise sous contrôle parental.

À propos de la tablette, les enquêtes belges convergent. Selon l'une d'elles, menée dans le nord du pays¹⁴, les appareils transportables ont la cote. Les moins de douze ans sont trois fois plus nombreux qu'hier à disposer d'une tablette personnelle : 56% en 2018, 18% deux ans auparavant. Et même jusqu'à 79% en 2020¹⁵. Ces données sont similaires à celles récoltées dans l'enquête #Génération2020, menée en Fédération Wallonie-Bruxelles, selon laquelle six enfants sur dix ont accès à la tablette. Partout, c'est la ruée sur les écrans mobiles.

Beaucoup d'enfants préfèrent la tablette à l'ordi des aîné-es. Ses usages s'étendent vers le jeu en ligne et l'écoute de musique. En effet, la deuxième activité préférée des enfants sur tablette est le jeu. Très tôt, l'enfant interagit avec le contenu, choisit un personnage, répond à une requête, glisse ses doigts sur l'écran tactile... l'ergonomie de la tablette séduit et l'aisance des plus jeunes impressionne. L'engouement précoce pour la tablette s'expliquerait par la fonctionnalité de l'outil. Plus légère que l'ordinateur, elle circule de la chambre au salon, de la cuisine à la voiture, voyage chez les copines et copains.

« Mon papa il utilise l'ordinateur parce qu'il est grand...
Mais moi non, je l'utilise pas (...) il l'utilise pour travailler,
et c'est un chef donc il doit beaucoup travailler.
Je ne peux pas aller sur son ordinateur. » (P6)

Chez les plus jeunes, l'ordinateur suit un inexorable déclin. Évidemment, il faudra évaluer l'impact des mesures prises par les systèmes éducatifs lors des confinements de 2020-2021 pour établir si le désamour vis-à-vis de l'ordi se confirme dans le temps, ou si l'appareil fera un retour forcé par les contraintes de l'enseignement à distance. Il faut noter qu'aux tablettes, les adolescent-es préfèrent, malgré tout, l'ordinateur portable : un attrait sans doute lié aux performances des appareils et à la possibilité de leur adjoindre davantage de périphériques. On y ajoutera la possibilité de dédier l'écran à un territoire protégé : la fameuse « chambre d'ado ».

14. *Apestaartjaren, De digitale leefwereld van kinderen en jongeren*, Mediawijs-Mediaraven, mai 2018.

15. *Apestaartjaren, Jongeren en digitale media*, Mediawijs-Mediaraven, octobre 2020.

« Moi, Il n'y a rien à faire, écouter de la musique c'est sur ordi, parce qu'on a une meilleure réception. Si je dois brancher mon casque du GSM il n'y aura pas la même qualité de son, et il y aura des pubs aussi. Avec mon ordi, je regarde aussi des séries, et je joue. » (S6)

Les univers et applis de la tablette ou du *smartphone* sont nettement plus intuitifs et conviviaux que ceux de l'ordinateur. L'interface est, elle aussi, épurée, en comparaison du bureau et des multiples dossiers de l'ordi.

Écran tactile et mobile, taille de l'équipement, puissance des applications, sont les trois éléments techniques qui s'opposent ou se complètent, les trois axes qui déterminent l'évolution des usages selon l'âge de leurs utilisateur·rices.

« L'ordinateur c'est plutôt pour l'école, si vraiment je dois imprimer quelque chose (...) En fait dans le GSM y'a tout quoi ! » (S6)

Plus ludique que l'ordinateur, dont l'image est poussiéreuse voire attachée au monde de l'école et des devoirs, la tablette, puis de manière très significative, le *smartphone*, permettront au et à la jeune ado de se sentir seul·e maître à bord de son appareil, de ses usages et de ses contenus.

Ce fameux *smartphone*, objet des méfiances adultes et des convoitises adolescentes, permet d'échapper à l'intrusion parentale de plus en plus redoutée à cette période de la vie. On note, dans les dernières années de l'école fondamentale, la diminution brutale du nombre de tablettes, face à la concurrence du téléphone intelligent.

Autonomes, sur smartphones

Les usages dits précoces des univers numériques sont corrélés aux étapes de l'acquisition de l'autonomie. L'enfant visionne des vidéos sur tablette, puis découvre les interactions du jeu (sur tablette et/ou sur console). Sur son *smartphone*, il se dirige peu à peu vers les opérations de choix actif à l'abri des contrôles parentaux.

« Ben chez moi, dans ma chambre, finalement je peux tout faire, je vais écouter ma musique sur ordi, tout en faisant autre chose sur mon *Smartphone*. Sur mon ordi, je peux vraiment faire des recherches sur le blues, parce que le marché musical, il ne me plaît pas en ce moment. » (S6)

Les technologies portables sont, pour les ados, avant tout des supports de communication entre pairs, en particulier à travers les SMS, applis de messagerie et réseaux sociaux. Les adolescent·es activent ces fonctionnalités phatiques pour rester en lien. Ce maintien permanent du contact est facilité par les caractéristiques techniques de l'appareil, qui accompagne les déplacements du ou de la propriétaire.

Si, longtemps, l'image de la réception sur écran était associée à la passivité, les écrans mobiles ont changé la donne. Les adolescent-es mobilisent les écrans pour se connecter à leurs réseaux, aux dépens des ordinateurs ou consoles qui nourrissent d'autres usages : le jeu, les recherches d'information ou les travaux scolaires¹⁶.

« Dès que je rentre chez moi, j'allume mon ordi pour faire un tas de trucs, mon *smartphone* je l'allume pas sauf si je dois répondre à un ami. » (S6)

Pour l'adolescent-e qui prend distance avec sa famille, l'écran mobile est l'occasion de gagner de l'autonomie au su des adultes (du point de vue des usages visibles) et à leur insu (du point de vue des contenus consultés). L'écran constitue le lieu par excellence des premières socialisations : selon Antonio Casili, « *les écrans introduisent, au sein du cercle privé familial, le cercle d'amis*¹⁷ ». À cet âge, les pratiques sont liées de près à la privatisation des technologies dans l'espace personnel. Les ados disposant d'un ordi dans leur chambre tendront à l'individualiser. Ils et elles singularisent leurs pratiques, contenus et applications.

Si le *smartphone* devient, lorsque les enfants grandissent, un objet dont l'usage est extérieur, il n'est pas, chez les plus jeunes, un outil avant tout mobile. Il y a plus de dix ans, Olivier Martin le notait déjà : « *Chez les plus jeunes, le "mobile" est majoritairement utilisé depuis le domicile. Il est donc moins un outil de la mobilité qu'un outil de l'individualisation. Si les enfants y attachent de l'importance, c'est parce qu'il s'agit d'un outil pour leur sociabilité horizontale, et non parce qu'il leur permet de téléphoner de n'importe où et n'importe quand. L'enjeu du téléphone mobile se situe bien davantage du côté de la tension entre autonomie et contrôle, que dans la question de la mobilité*¹⁸ ».

Rien d'étonnant qu'à l'adolescence, le *smartphone*, outil de possession totale et ubiquitaire de sa propre image et de son réseau relationnel, gagne clairement du terrain sur la tablette. 94 % des enquêté-es de #*Génération2020* disposent de leur appareil. Ils et elles ne sont plus que quatre ados sur dix à utiliser une tablette.

« Moi quand j'ai reçu mon téléphone, j'ai même plus pensé que j'avais une tablette ! Je sais même plus où elle est. » (P6)

16. Mickaël Le Mentec, *Pratiques numériques adolescentes et régulations parentales*, Educaref, Recherches en éducation et formation, 2019. <https://educaref.hypotheses.org/508>

17. Antonio Casili, *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ?* Paris, Seuil, 2010.

18. Olivier Martin, *La conquête des outils électroniques de l'individualisation chez les 12-22 ans*, La Découverte | Réseaux, 2007/6 n° 145-146 | pages 335 à 366.

L'achat du premier *smartphone* est acté vers onze ou douze ans. Son acquisition ritualise ce moment charnière du passage vers le secondaire. Cet âge correspondrait-il à celui auquel les parents sont prêts à octroyer au jeune davantage de liberté et de responsabilités, tout en le gardant sous contrôle ? À céder sous la pression sociale ou à se conformer aux normes ? Des parents justifient ce choix par les fonctions pratiques de l'objet : en cas de pépin sur le trajet de l'école, pour organiser les activités extrascolaires...

« Je laisse mon téléphone à la maison. Mais quand je serai plus grand je le prendrai, parce que j'irai tout seul après l'école dire bonjour à mon papy et à ma mamy. » (P1)

Créant et maintenant le lien social hors temps scolaire, le *smartphone* n'est pas un écran partagé ou collectif. Il est individualisé par l'ado : contacts, photos, choix de la sonnerie, du fond d'écran... et, surtout, applis liées au compte personnel. Avec le *smartphone*, le jeune accroît encore la diversification des écrans. Le téléphone est un écran qui s'ajoute aux autres.

Une fracture numérique

L'éloignement des élèves hors des écoles lors de la crise sanitaire a médiatisé la fracture numérique dans cette population. La question du taux d'équipement n'y est pas étrangère. Dans certains foyers, les ordinateurs se font rares. Les enfants issus de familles moins équipées ont dû attendre leur tour pour faire leurs devoirs sur l'ordi familial. Et là où il y en a un, la connexion Internet n'était pas toujours optimale¹⁹ car les données mobiles supplantent l'impératif d'une bonne connexion wifi à la maison.

« Souvent, j'utilise mon téléphone. Mon ordinateur c'est rare, c'est plutôt quand je dois faire des travaux (...) avec un *smartphone* on peut tout faire ! On peut installer les fichiers, télécharger *Smartschool* par exemple. Comme tu ferais sur l'ordinateur. Et puis ça m'aide aussi beaucoup à communiquer. » (S6)

Beaucoup de jeunes affirment qu'avec un *smartphone* on peut tout faire, comme accéder à ses mails ou mener une recherche sur le Net. Par contre, télécharger un PDF, utiliser un traitement de texte, enregistrer un fichier, le transférer sur les outils nomades semble plus ardu. En distanciel, nombre d'enseignant-es ont constaté que

19. Baromètre de l'inclusion numérique, 40% des Belges ont des compétences numériques faibles, Bruxelles, RTBF, 28 août 2020. https://www.rtb.be/info/economie/detail_barometre-de-l-inclusion-numerique-40-des-belges-ont-des-competences-numeriques-faibles?id=10570844

les élèves, pourtant baignés dans les nouvelles technologies, manquaient de ces compétences de base²⁰.

Quand ils ou elles ont accès à un ordinateur, les *digital natives* sont loin d'être vus comme des expert-es, plutôt décrit-es comme éprouvant des difficultés à faire une recherche sur le web, ignorant les raccourcis, peinant à s'adapter à une ergonomie mal connue²¹. Et pourtant, l'idée que les jeunes soient compétent-es pour tout ce qui concerne le numérique est fort répandue. Diverses études et observations de terrain ont cependant pu montrer que l'accès aux nouvelles technologies n'a pas facilité la capacité des ados à traiter les informations. Si la Génération Z jongle avec les écrans et les applis, ses compétences numériques et informatiques de base sont-elles en recul ? Les enfants issu-es de la génération Google sont-ils et elles plus à l'aise dans certaines compétences techniques que leurs cadets ? Un avis de l'Académie des Sciences soulevait une autre problématique en 2013 : « *Les jeunes ont des lacunes quant aux méthodes de recherche de l'information et privilégient l'obtention du contenu au détriment de la qualité*²². » Sept ans plus tard, la question peut être largement étendue aux publics adultes, bien que le lien vite établi entre équipement technologique et compétence critique soit à questionner davantage.

Le cofondateur de l'association Molengeek²³, Ibrahim Ouassari, confirme que la fracture numérique s'étend au déficit de compréhension fondamentale des outils : « *Énormément de jeunes qui arrivent chez Molengeek ne comprennent pas Internet : ils savent s'en servir, mais ne comprennent pas la logique. Et c'est un problème, dès lors qu'aujourd'hui, n'importe quel métier demande des compétences numériques, qu'il s'agisse de devenir infirmier ou caissier*²⁴. » Le récent baromètre de l'inclusion numérique, de la fondation Roi Baudouin, fait un constat semblable : « *Il y a beaucoup de familles où il n'y a maintenant plus que les smartphones pour accéder à*

20. Sophie Gaitzsch, *L'école à distance révèle que « les compétences numériques des jeunes sont surestimées »*, Heidi News, Avril 2020. <https://www.heidi.news/sciences/les-competences-numeriques-des-jeunes-sont-largement-surestimees>

21. Julie Eigenmann, *Quand l'école en ligne révèle les difficultés informatiques des « digital natives »*, Le Temps, Avril 2020. <https://www.letemps.ch/societe/lecole-ligne-revele-difficultes-informatiques-digital-natives>

22. Jean-François Bach, Olivier Houdé, Pierre Léna et Serge Tisseron, *L'enfant et les écrans*, Paris, Académie des Sciences, L'enfant et les écrans, Le Pommier, 2013 <https://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/avis0113.pdf>

23. « *MolenGeek est un écosystème tech situé au cœur de Molenbeek à Bruxelles. Notre mission est de rendre le secteur des technologies accessible à toute personne désirant surfer sur la vague du digital, peu importe les origines ou le niveau de formation.* » (<https://molengeek.com/>)

24. Elisabeth Debourse, Molengeek, *On parle trop peu de la fracture numérique chez les jeunes*, Bruxelles, Moustique, 21 avril 2020. <https://www.moustique.be/25963/molengeek-parle-trop-peu-de-la-fracture-numerique-chez-les-jeunes>

Internet. Mais une fois qu'on doit maintenir l'accès à l'éducation, n'avoir à la maison que des smartphones est insuffisant pour réaliser des travaux scolaires²⁵. »

Au fond, les milieux éducatifs sont confrontés à deux contraintes paradoxales.

La première consiste à vouloir assurer l'alphabétisation numérique de base, à partir d'équipements dont les jeunes ne disposent pas tous et toutes à la maison. Ou du moins, n'y sont plus familiarisé-es. Aux yeux du grand nombre, l'urgence pointe l'équipement et l'accès aux outils de base, particulièrement en période d'enseignement à distance. En clair : il faut réduire la fracture numérique de premier degré par la mise à disposition d'une infrastructure²⁶, condition préalable pour réduire la fracture de « second degré », celle qui porte sur la maîtrise des usages. Cette problématique du taux d'équipement sature souvent le débat sur l'égalité des chances face au numérique, comme un allant de soi. Comme si ouvrir l'accès aux outils était suffisant pour que les utilisateurs faibles partagent les mêmes usages et les mêmes compétences que les usagers favorisés. Qui eux, n'attendent pas qu'on les rejoigne : Bourdieu et Passeron²⁷ ont largement montré comment la position sociale reproduit les discriminations par l'inégale répartition du capital économique, du capital culturel (maîtrise de la langue, du vocabulaire, accès à la culture...) et social (relations personnelles). Les positions de langage et de relations déployées sur le numérique n'échappent pas à ce déterminisme.

Le sens commun appelle ainsi à penser que les déséquilibres numériques sont liés à un retard d'apprentissage à combler, retard fondé sur un handicap quantitatif (l'accès des « infopauvres » à des outils aussi récents que ceux dont disposent les « inforiches »). Du nombre de connecté-es et du volume d'équipement devrait jaillir l'utopie égalitaire.

La deuxième contrainte éducative repose sur l'idée, au contraire, de lier les apprentissages scolaires classiques aux équipements dont les jeunes disposent à la maison. On ne peut négliger l'essor, au vu des équipements adolescents et des modes d'apprentissages auxquels ils invitent, qu'une « culture numérique » a fait son entrée à l'école, indépendamment du volume d'outils informatiques en classe. La question peut se formuler ainsi : l'école tient-elle suffisamment compte, dans les apprentis-

25. *Baromètre de l'inclusion numérique : 40 % des belges ont des compétences numériques faibles*, Bruxelles, Rtb, 28 août 2020. https://www.rtb.be/info/economie/detail_barometre-de-l-inclusion-numerique-40-des-belges-ont-des-competences-numeriques-faibles?id=10570844

26. Au 20 mai 2020, soit deux mois après le premier confinement, la Flandre aurait distribué 12 500 ordinateurs portables à des élèves du secondaire qui ne disposaient pas d'équipement informatique chez eux, contre 2 000 côté wallon. (Source : *Coronavirus : la Flandre a déjà distribué 12 500 PC portables à ses élèves défavorisés*, Bruxelles, RTBF, 20 mai 2020. https://www.rtb.be/info/belgique/detail_coronavirus-la-flandre-a-deja-distribue-12-500-pc-portables-a-ses-eleves-defavorises?id=10506130

27. Pierre Bourdieu et Jean-Claude Passeron, *Les Héritiers*, 1964, rééd. Minit, coll. « Le sens commun », 1994.

sages scolaires, des habitudes domestiques liées à l'usage des écrans vidéoludiques et mobiles ? On a beaucoup écrit sur les différences de nature entre apprentissage scolaire et apprentissage écranique²⁸. Or, cette culture numérique est implantée dans les usages des jeunes. Sur quoi repose-t-elle ?

- Dans leurs pratiques numériques, les jeunes jouent souvent plusieurs rôles (pseudos, avatars...) : c'est une culture de l'identité multiple, malléable et mobile.
- On y construit ensemble. Dans les jeux en réseaux, on travaille en coopération, on résout des tâches en commun. De nombreuses entreprises recrutent des employé-es qui pratiquent les jeux en réseaux, capables de travailler en équipe.
- On introduit le recours à des sources d'information externes : quand on n'arrive pas à trouver une solution, on trouve une assistance externe, à tout moment.
- On y insiste sur la réactivité. Les technologies numériques réagissent tout de suite, restituent à la mesure de ce qu'on leur demande. On admet difficilement que la réponse à une question ne soit pas immédiate.
- C'est une culture de l'assistance qui ne donne pas la solution, mais en indique le chemin. Un élève qui joue au jeu vidéo chez lui découvre constamment les ressources nécessaires, parce qu'il s'en donne les moyens. Il ne va pas comprendre qu'il en soit autrement à l'école.
- C'est enfin, à l'inverse de l'école, une culture non encyclopédique, qui s'intéresse à l'unité d'information plutôt qu'à son contexte.

Les équipements et les usages révèlent les déséquilibres sociaux à l'endroit où se trouvent les jeunes dans leurs parcours d'autonomisation. Pour Granjon, Lelong et Metzger, en effet, les technologies entretiennent des rapports complexes vis-à-vis des inégalités, bien au-delà du taux d'équipement : « *Les inégalités numériques se manifestent sous la forme d'une diversité de pratiques reflétant les clivages sociaux et participant à leurs évolutions. Elles se nichent dans des modalités différenciées d'appropriation et d'usages des TIC, produites soit par des inégalités de capitaux ou de compétences, soit par des capacités et des sens pratiques qui sont les produits intériorisés de formes de domination sociale*²⁹ ». Par conséquent, l'équipement de chacun-e, mais davantage encore, les usages ou les représentations qu'ils et elles ont des appareils, leur éducation et leur contexte familial, s'ancrent dans des expériences singulières.

28. Lire, à ce titre, Raffaele Simone, *Pris dans la Toile, L'esprit au temps du web*, Gallimard, Le débat, 2012.

29. Fabien Granjon, Benoit Lelong, Jean-Luc Metzger. *Inégalités numériques. Clivages sociaux et modes d'appropriation des TIC*. France. Hermes science, Lavoisier, 254 p., 2009.

Les vagues de confinement ont modifié les usages des écrans, la durée d'utilisation, le regard adulte sur les technologies et même les équilibres familiaux. Selon une enquête publiée en février 2021³⁰, les 6-12 ans ont passé en moyenne 7h16 par jour devant les écrans. L'activité devant écran était loin d'être actée sur le seul plan de l'enseignement à distance : « *Durant le temps scolaire du confinement, les principaux usages concernent : les usages récréatifs à hauteur de 2h52 (dont 1h19 de jeux vidéo), les usages scolaires liés à l'école à hauteur de 1h57, les usages de consultation d'information à hauteur de 1h30 environ, et les usages de socialisation pour 1h11 par jour.* » Ces différents temps ont activement mobilisé le reste de la famille : « *Les usages de scolarité ont entraîné beaucoup d'échanges au sein des familles entre enfants et parents, qui devaient les accompagner, à la fois pour réceptionner les devoirs sur une diversité de supports et de dispositifs socio techniques comme le mail, des plateformes pédagogiques en ligne créées ou non pour l'occasion, sur différents supports électroniques, mais aussi décoder les consignes, accompagner à la recherche d'informations en ligne, à l'envoi des devoirs... Cet accompagnement parental, important, qui s'élève en moyenne à 2 à 3h par jour et par enfant quelle que soit la classe d'âge, et quelle que soit la catégorie socio professionnelle a été vécu très difficilement, en particulier par les parents en télétravail.* »

Si l'enquête sur les usages en période de confinement a révélé certaines difficultés, comme la question de la continuité pédagogique sur écrans, elle a également mis au jour un regard neuf porté sur le numérique. Parmi les bénéfices reconnus aux écrans durant cette période, la grande majorité des parents a identifié la fonction de sociabilité avec les pairs. Les adultes ont d'ailleurs joué un rôle significatif dans sa gestion quotidienne : dans environ 60% des cas³¹, cette sociabilité est impulsée aussi bien par les enfants que par les parents eux-mêmes, notamment avec les membres de leur famille. Les parents ont également validé le travail des enseignants sur les activités de socialisation en groupes scolaires distants.

Durant le confinement, les jeunes ont passé plus de temps devant les écrans parce que l'école était fermée. Ils et elles suivaient les cours en ligne et passaient du temps à discuter avec leurs ami-es sur les réseaux sociaux. Ce qui s'est avéré problématique relève d'inégalités sociales : ce sont les enfants qui n'avaient pas accès aux écrans, ceux qui ne pouvaient pas faire, ou mal, l'école à la maison. Ce sont ceux et celles qui ont passé le moins de temps devant les écrans qui ont le plus décroché de l'école. Dès lors, on ne pourrait fixer des normes communes, générales et raisonnables fondées sur le taux d'équipement et les usages des technologies.

Les usages des écrans ne dépendent pas tant de leurs caractéristiques techniques que des liens sociaux que les usager-ères entretiennent avec le contexte scolaire,

30. Catherine Dessinges et Orélie Desfriches-Doria, *Premier rapport final de l'étude Covid – écrans en famille, 1^{er} février 2021 – L'usage des écrans chez les 6-12 ans durant le 1^{er} confinement*, février 2021.

31. Catherine Dessinges et Orélie Desfriches-Doria, *idem*.

parental et amical. Dans certaines situations, à certains âges, l'accès à l'ordi peut être plus facile que l'accès à un portable. Dans d'autres, le *smartphone* est l'outil central, voire unique. Le contrôle parental, l'autonomie d'usage, l'accompagnement adulte, les moments et la durée d'utilisation varient. Ils modifient le sens donné aux écrans. Quand la conquête de l'autonomie est centrale, les enfants trouvent dans leurs équipements mobiles des complices plus sûrs que les écrans familiaux ou scolaires partagés. Il s'agit d'écrans dont les enfants contrôlent les usages et les finalités. Lorsque cette conquête d'autonomie sera achevée, les écrans pourront prendre d'autres sens et d'autres finalités, au cœur d'usages multiples, d'équipements diversifiés et sans cesse évolutifs.

2. Usages : finalités pratiques, tribulations identitaires

La multiplication des écrans est actée, chez les moins de 20 ans. Cela a-t-il pour effet un éclatement des pratiques ? En effet, WhatsApp, Facebook, TikTok, YouTube, Snapchat, Instagram... les applications mobilisées par les jeunes sont nombreuses et diversifiées. Au fond, ce sont les mêmes qui seront employées plus tard par les adultes, souvent d'une autre manière, prenant d'autres orientations. Quelles sont les finalités communes aux usages, à travers la vaste panoplie des applis « moins de vingt ans » ?

C'est un constat que beaucoup d'intervenants et intervenantes en éducation aux médias font sur le terrain : les interfaces numériques mobilisées dès le plus jeune âge intriguent les parents. Certain-es adultes avouent leur perplexité devant les usages qu'en font les adolescents et adolescentes. Certain-es enseignant-es estiment même que ces nouveaux territoires bien gardés ne méritent pas d'être explorés dans le cadre de leurs missions professionnelles. Les traits adolescents potentiellement problématiques mais si caractéristiques à cet âge de la vie (repli sur soi, égocentration, passions exclusives, réponses à des défis un peu fous, badinage, curiosité sexuelle) passent souvent pour être encouragés par la technologie : combien de fois n'a-t-on pu entendre des parents reprocher au *smartphone* ses effets isolateurs, alors que la mise au secret de soi est une caractéristique notoire de l'adolescence, une adolescence qui « *ne peut se construire qu'en échappant au contrôle des adultes*³² » ?

Traits psychiques et offres numériques sont osmotiques. Les plateformes cristallisent les caractéristiques individuelles et collectives de leurs utilisateurs et utilisatrices, qui trouvent dans les écrans numériques le terrain idéal pour les déployer. Ainsi, Dominique Cardon, sur la question de l'identité numérique, avance que « *la présentation de soi sur le web articule étroitement les instructions des interfaces d'enregistrement et les calculs que font les utilisateurs pour produire la meilleure impression d'eux-mêmes. Aussi, l'identité numérique est-elle une coproduction où se rencontrent les stratégies des plateformes et les tactiques des utilisateurs*³³. »

L'appétence adolescente pour les écrans questionne celles et ceux qui pointent l'avidité que leur manifestent leurs élèves ou leurs enfants, détourné-es de gourmandises jugées plus nobles. Bien au-delà du mode d'emploi des réseaux sociaux,

32. François Dubet, Danilo Martuccelli, *À l'école. Sociologie de l'expérience scolaire*, Paris, Éditions du Seuil, 1996.

33. Dominique Cardon, *Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0*, Réseaux 2008/6, n° 152, p. 93-137.

ce sont les besoins adolescents auxquels la technologie fait écho qui génèrent, en sourdine, le débat sur les pratiques juvéniles. Et suscitent un certain nombre de questions. À quoi ces jeunes rivés aux écrans peuvent-ils et elles bien passer leur temps ? Pourquoi naviguent-ils ou elles sur ces plateformes ? En maîtrisent-ils et elles les codes ? Bref, qu'est-ce qui peut expliquer l'attraction des jeunes pour les écrans sociaux et leurs applications numériques ?

Au fond, leurs pratiques sont attendues. Jeunes ou moins jeunes jouent en ligne, mènent des recherches, socialisent. Ce sont tout naturellement ces activités qu'enfants et adolescents mènent sur les écrans, en fonction de leur âge et des circonstances. Ils et elles passent le temps, traînent en ligne, conjurant leur ennui ou les distrayant des activités moins motivantes.

Mais derrière ces usages fonctionnels et intentionnels aisément détectables et mesurables, ils et elles cherchent à définir leur identité et à déployer leur sociabilité, assujettissant ainsi les rôles préconçus des applications, ludiques, informationnels, conversationnels à leurs besoins. Du reste, ces activités interactionnelles identitaires et socialisantes sont à la base même de l'idée de réseautage social numérique, et en constituent une définition tautologique : « *les médias sociaux reproduisent en ligne le réseau d'interactions sociales entre des individus ou entités sociales. Les utilisateurs peuvent y créer un profil afin de matérialiser leur identité sur la plateforme, échanger des messages ou des contenus*³⁴. »

Entre 5 et 10 ans : on consulte beaucoup, on produit un peu

Chez les plus jeunes, l'enquête *#Génération2020* a montré que les écrans numériques soutiennent principalement le divertissement et la découverte : jouer, regarder des vidéos amusantes, des films, des dessins animés et parfois, écouter de la musique. Pour consulter des contenus, la plateforme la plus populaire est Netflix, suivie de près par YouTube, via laquelle ils et elles écoutent aussi de la musique. Les enfants consultent ces plateformes de leur propre chef ou à l'invitation des parents, qui en profitent pour vaquer à leurs tâches. Le paramétrage préalable est de nature à rassurer les adultes sur le contenu que leurs enfants consultent, tandis qu'ils et elles sont occupés ailleurs.

« Quand ma maman est au bain,
parfois je peux regarder les films. » (P1)

34. Claire Besset, *L'usage des médias sociaux par les musées : potentiels et réalisation*, Mémoire [Majeure Médias, Art et Création] réalisé sous la direction de Yves Evrard, Paris : HEC, juin 2011. https://www.culture-et-management.com/uploads/org/693_memoire_musees_et_medias_sociaux_claire_besset-6d02aa26c78294b9ef19ca6962c6d84d.pdf

Ces plateformes proposent des espaces dédiés aux plus jeunes, des espaces dits sécurisés : « *Si ce genre de plateforme est en réflexion, c'est selon un triple intérêt : un besoin marketing de l'opérateur qui fidélise de potentiels clients pour sa version adulte, ensuite, un besoin de développement des enfants qui peuvent ainsi découvrir les mêmes réseaux que les grands, et enfin, chez les parents, une "bonne conscience" lorsqu'ils laissent leur enfant naviguer sur un site qui n'est normalement pas infesté par les grands*³⁵. » Quant à leur usage pratique, et même s'ils et elles ne savent pas encore lire, les enfants y naviguent facilement du fait de l'ergonomie des applications et de leurs pictogrammes colorés, facilement repérables. Les enfants trouvent ainsi aisément leurs contenus favoris ou les éléments suggérés par la plateforme.

Les jeunes enfants utilisent principalement YouTube et Netflix via la télévision et la tablette. Mais il leur arrive de s'aventurer ailleurs, en empruntant cette fois le *smartphone* des parents, avec ou sans leur accord.

« Parfois, le matin, je vais prendre le téléphone de mon papa en cachette. » (P1)

Sur ce *smartphone* parental, les plus jeunes téléchargent parfois des applications, voire créent un compte, quitte à modifier leur date de naissance pour accéder aux contenus. Du reste, ce mensonge sur l'âge est parfois initié par les parents eux-mêmes.

L'image avant tout, le texte après tout

Du fait de leurs compétences relatives en lecture et en écriture, les petit-es privilégient la consultation et la production de contenus non textuels. Ils et elles préfèrent les photos ou vidéos. Certain-es avouent avoir déjà publié des clichés en ligne sans concertation avec leurs parents. Parfois, quelques minutes après avoir édité du contenu, ils ou elles le suppriment pour prévenir une sanction. Les enfants sont par ailleurs bien conscient-es du fait que, lorsqu'ils et elles reprendront leur *smartphone*, leurs parents pourraient retrouver des traces de leurs activités.

« Une fois j'ai pris le téléphone de maman et j'ai fait des photos sur *Snapchat* (...) mais maman elle l'a pas vu. » (P1)

Autrement dit, les usages que les jeunes enfants font de ces plateformes sont conditionnés non seulement par l'appareil qu'ils ou elles utilisent mais aussi par leurs compétences en lecture et en écriture et par le regard plus ou moins régulateur

35. Maxime Fettweiss, Interview de Yves Collard, dans *Instagram Kids : les réseaux sociaux en opération séduction auprès de nos enfants, faut-il s'en inquiéter ?*, Bruxelles, RTBF, 02 mai 2021, https://www.rtb.be/info/medias/detail_instagram-kids-les-reseaux-sociaux-en-operation-seduction-aupres-de-nous-enfants-faut-il-s-en-inquieter?id=10750865

de leurs parents. Ils et elles sont encore peu avides d'une production personnelle intense et régulière : ce n'est pas encore « de leur âge ».

Dix-douze ans : à la conquête de soi

Au seuil de l'adolescence, la majorité des enfants dispose d'un *smartphone* personnel. Les contrôles parentaux se relâchent. Ils et elles sont davantage aux commandes de leur appareil. Ils et elles expérimentent de nouvelles pratiques : prendre des photos de soi ou des autres, les partager, échanger avec des camarades, et, plus généralement, télécharger des applications et s'approprier des codes communicationnels assez neufs. Emmené partout, cet objet personnel et connecté préfigure les nouvelles pratiques autonomes. Les grandes manœuvres identitaires typiques de l'adolescence peuvent désormais commencer.

Elles se signalent souvent par une inflation d'images : selfie filtré sur Instagram, chorégraphie nerveuse sur TikTok, petite blague à l'humour approximatif sur Snapchat : l'ado, tout à coup, découvre qu'il ou elle a une existence propre et n'est plus seulement l'enfant de ses parents. Pour apprivoiser ces changements parfois brutaux, il ou elle met en place un mécanisme qu'on retrouvera bien plus tard : la recherche bienveillante du regard des autres. Il s'agit là de prendre la main sur soi-même, et cette activité passe entre autres par la publication de ses propres photos. Le selfie présente cet avantage inédit dans l'histoire du portrait d'assurer à l'enfant la maîtrise de son image, de la captation à l'édition. En effet, jusqu'à ses dix ans, ce sont souvent les parents qui le prennent en photo, voire diffusent les clichés de manière intempestive, sans trop demander son avis. À un moment donné, l'ado en herbe veut prendre possession de sa propre image, et cherche à définir ce qu'il ou elle représente pour les autres. C'est un moment presque initiatique dans la construction de son identité, qui correspond à une phase transitoire dans la vie. D'ailleurs, les jeunes prennent, en réalité, beaucoup plus d'autoportraits que ce qu'ils ou elles souhaitent en poster.

Découvrir les codes adolescents

Se définir en se mettant en scène, mais en partant d'une page blanche ? Sur ses écrans, l'enfant s'entraîne à faire l'ado en fréquentant les profils de camarades plus âgés. Il ou elle tente de comprendre et de faire siens leurs usages, leurs mots, leurs goûts culturels, leurs comportements, leurs façons de paraître, y compris la tenue vestimentaire. Il ou elle éprouve le besoin d'être unique et autonome, mais également conforme et intégré à un groupe social d'appartenance. Différent-e, mais comme tout le monde. C'est bien là que réside un des moteurs du succès de TikTok et des influenceurs et influenceuses YouTube : ces plateformes fournissent une sorte de mode d'emploi de l'adolescence à destination des plus jeunes. YouTube, TikTok, Instagram, Snapchat et les autres constituent un lieu d'observation de la vie de futur grand-e.

Ainsi, YouTube n'est pas seulement un espace de divertissement à consulter. Il est un outil de développement de soi fondé sur une identité communautaire, de classe d'âge, voire de genre, une « *identité communautaire qui se base surtout sur la conscience de communauté existante, qui encourage l'imitation entre ses membres et facilite en même temps l'identification*³⁶ ». Voir, imiter, partager : devenir grand-e, c'est décalquer les postures et les goûts des aîné-es dans ce qu'ils et elles montrent en ligne, et produire ensuite des images de soi bricolées sous le regard des autres : « *La préadolescence contemporaine est appuyée sur le fait de vouloir être jeune. (...) Vouloir être jeune donne aux enfants une valeur. Les éléments de loisirs d'une identité jeune font partie des identifications imaginaires pertinentes de cette préadolescence aux côtés des pôles d'identifications que représentent les parents. Le champ des biens culturels, allant de la musique à la mode en passant par toutes les créations audiovisuelles, fournit alors des références et des objets d'investissement en nombre*³⁷. »

Sur TikTok et les autres, l'enjeu est bien de traduire l'esthétique et la gestuelle culturelle des pairs, et d'en rendre compte de manière intelligible pour soi, dans un mouvement de va-et-vient entre des interfaces numériques agissant en vases communicants, de YouTube à TikTok et inversement : « *Pendant la période de l'adolescence, l'un des grands enjeux identitaires est d'être capable de s'identifier à une généralité d'autres, de choisir puis désigner les figures auxquelles va être confié un rôle d'instance de légitimation de soi. Le processus de la socialisation adolescente s'opère notamment par la transition entre les "autrui significatifs donnés" que sont les parents et la famille, et les "autrui significatifs choisis" que sont les pairs. Cela signifie que les personnes chargées de donner du sens au monde et à la place de l'individu en son sein ne sont plus incarnées uniquement par les autres connus, proches, intimes, mais bien aussi par une abstraction des rôles et des attitudes des autres significatifs concrets. Le public des internautes sur YouTube personifie cette figure abstraite avec laquelle la conversation est continue et chargée de sens, puisqu'elle contient une demande de validation de soi et de sa conformité aux normes*³⁸. »

Comme le révèle l'enquête #Génération2020, TikTok est la plateforme élue pour produire des contenus, suivie par Snapchat. TikTok (anciennement Musical.ly) permet de partager de courtes vidéos musicales sur lesquelles faire du playback, une chorégraphie, ou encore performer le challenge à la mode. Mais bien plus que cela : la plateforme est devenue au fil du temps un espace de création filmique et

36. Fidel Molina Luque, *Entre l'identité et l'identification : un problème complexe de la recherche sociologique dans le domaine de l'interculturalité*, Sociétés, 2002/2 (no 76), p. 59-70, <https://www.cairn.info/revue-societes-2002-2-page-59.htm>

37. Hervé Glevarac, *La culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, Paris, ministère de la Culture et de la Communication, 2010.

38. Claire Ballets, *L'incontrôlable besoin de contrôle*, Genre, sexualité & société 17 | Printemps 2017. <http://journals.openedition.org/gss/3958>

un outil, y compris adulte, de communication publicitaire ou politique : « À travers les play-back, duets et autres challenges, se dessine une structure en boucle. Ce sont à la fois des vidéos courtes, mais aussi qui se font écho, qui se répètent. Cela crée une sorte de ritournelle, de refrain populaire favorable au mimétisme. C'est comme un slogan qui favorise la viralité. Il y avait donc un potentiel de politisation de TikTok, qui est aujourd'hui utilisé de façon opportuniste, au bon sens du terme, par les jeunes activistes Afro-Américains et leurs supporters³⁹. »

« Moi je suis un 2002, donc je n'utilise pas TikTok...
Mais juste en dessous de 2002, ils l'utilisent tous !
Ils sont dans un autre monde (...) ma petite sœur elle veut en faire,
elle va avec des amis dessus. » (S6)

Porté-es par leur envie de partager un contenu qu'ils ou elles apprécient, de suivre la tendance d'un groupe d'amis ou de répondre à un challenge lancé en ligne, les plus jeunes produisent et partagent du contenu. Ces échanges sont mutualisés, ils font même partie des obligations sociales convoquées par les utilisateurs-rices : dans les réseaux sociaux, le don de temps et d'énergie doit être récompensé proportionnellement à l'investissement fourni dans l'activité de publication grâce aux commentaires et réactions des autres : « Lorsqu'un membre dépose du contenu dans un réseau social, il s'attend à un effort en retour d'un ou plusieurs membres, sous la forme d'une publication complémentaire, ou d'un commentaire. Entre don et contre-don, une sorte de réciprocité s'instaure, qui garantit la paix sociale, prévient ou dissipe les conflits (...) Cet échange se produit sur un mode symétrique, en quantité et en qualité. On ne répond pas à une production par dix autres, et le contenu ajouté complète et enrichit la publication initiale⁴⁰. »

À chaque plateforme ses rituels pour entériner la réciprocité des liens, consolidant ainsi le sentiment d'appartenance à la communauté des pairs. Ainsi, sur Snapchat, l'échange régulier et mutuel des *Snaps*, messages photos ou vidéos, permet d'entrer dans la chaîne du « Mode *Snapstreak* », qui se matérialise par l'affichage d'une flamme à côté du nom de l'interlocuteur. « Pour rester en mode *Snapstreak* (Ça chauffe !), les deux Snapchatters doivent s'envoyer chacun un *Snap* (pas un *Chat*) au minimum toutes les 24 heures⁴¹ », précise le réseau social. Ces pratiques illustrent bien les enjeux forts de la primo adolescence : la volonté de cohésion dans un groupe, la recherche identitaire et la réappropriation de son image.

39. Interview de Claire Allard, dans *Comment TikTok est devenu l'arme politique de la génération Z*, Paris, L'Obs, 27 juin 2020. <https://www.nouvelobs.com/politique/20200627.OBS30563/comment-tiktok-est-devenu-l-arme-politique-de-la-generation-z.html>

40. Yves Collard, *Éduquer aux réseaux sociaux. Les jeunes à l'heure du numérique*, Bruxelles, Média Animation, Les dossiers de l'Éducation aux Médias – n° 12, 2017.

41. Source : support Snapchat : <https://support.snapchat.com/fr-FR/a/snapstreaks>

Dans ce travail de mise en œuvre de soi sur leurs applications préférées, les plus de dix ans questionnent leur appartenance au monde de l'adolescence. Ils et elles y forgent également leur identité de genre, et particulièrement les jeunes filles : « Dans leurs discours comme dans le choix des vidéos réalisées, les adolescentes youtubeuses⁴² n'ont cessé de se référer les unes aux autres, ainsi qu'à une figure "d'autrui généralisé" féminin. Elles font exister une entité représentant la "majorité normale" de la population féminine (et non pas son entièreté), qui sert à la fois de support expressif et identitaire, et d'étalon de mesure de la féminité. (...) Les écrans numériques sont mobilisés pour inscrire l'exercice de présentation de soi dans une dynamique collective, sociale et fortement axée sur un besoin de reconnaissance, entendu au double sens de se reconnaître dans autrui et d'être reconnu par autrui⁴³. »

Plus tard, adolescent-es, ils et elles se frottent aux codes propres à leur âge, testés à la fois dans le monde physique et dans celui des écrans. Et surtout, ils et elles parlent peu avec leurs parents de ce qu'ils y font. Le réseau social numérique est l'endroit où l'on se retrouve ensemble, à peu de frais, puisque ce lieu de rencontre est gratuit et n'impose pas de déplacements coûteux en temps.

Les médias sociaux sont mobilisés pour ce faire. Nombre d'applications de jeux sont partagées par les petit-es, mais servent de prétexte à de longues discussions postérieures en ligne avec les camarades de la classe et de l'école. Ou encore, les enfants dessinent mutuellement leurs propres avatars, dans une sorte de gratification symétrique. Choisir son avatar dans un réseau social, le faire dessiner par d'autres, c'est déjà se poser une série de questions sur qui on est, comment on veut apparaître aux yeux des autres, et de faire la lumière sur la manière dont on se perçoit, et est perçue quand on a dix ans. Dès lors, certains usages surprennent, comme le test de l'amitié par l'envoi des photos de soi peu flatteuses sur Snapchat pour mesurer la loyauté de ses ami-es. Bien des usages des réseaux sociaux par les jeunes « clandestins » préfigurent ce qui se produira au cœur de l'adolescence.

Au cœur de l'adolescence : vers des usages discernés

L'enquête [#Génération2020](#) a montré que les adolescent-es restent fidèles aux applications de l'enfance tardive : YouTube est la plateforme la plus utilisée pour consommer du contenu audiovisuel, suivie de Netflix pour les séries et films et de Spotify pour la musique. Instagram est le réseau favori pour poster du contenu et interagir avec celui des autres. Snapchat, et dans une certaine mesure WhatsApp, sont aussi utilisés pour échanger avec ses pairs.

42. Nous pourrions ajouter « et tiktokeuses ».

43. Claire Ballets, *op.cit.*

Il est vrai qu'à l'entrée dans le secondaire, les adolescent-es sortent à peine de l'enfance : leurs centres d'intérêt, leurs jeux, leurs rapports aux autres évoluent peu au cours des deux ou trois premières années. Pour Dominique Pasquier, « *cette période est celle où les rapports entre parents et enfants se transforment le plus, et ce processus ne se fait ni à la même vitesse ni avec la même intensité selon les milieux sociaux et les sexes*⁴⁴ ». Plus qu'un âge bien marqué dans le temps, c'est un processus qui se met en place. De dix à dix-huit ans, les ados consultent toujours régulièrement YouTube, mais produisent rarement du contenu sur la plateforme, préférant y suivre assidûment des influenceurs et influenceuses. De manière générale, sur toutes les applis qu'ils et elles fréquentent, les ados rejoignent des groupes et pages en lien avec des sujets, des personnes, des marques, des hobbies qui les intéressent, et ces publications nourrissent leur fil d'actu.

Au cœur de l'adolescence, Instagram et Snapchat sont les premiers réseaux sociaux choisis pour produire du contenu. Les jeunes préfèrent publier photos et stories sur Instagram, WhatsApp et Snapchat, où ils et elles retrouvent leurs pairs, plutôt que sur Facebook, où – horreur – sont désormais reclus leurs parents.

« Facebook ce n'est plus la génération de maintenant... Avant je l'utilisais, quand j'étais petit mais... Mais maintenant c'est plutôt ma mère qui utilise ça ! ça a un peu sauté d'une génération. » (S6)

Les ados ne sont pas pour autant complètement absent-es du réseau social de Mark Zuckerberg. Cependant, ils et elles y consultent davantage de contenu qu'ils et elles n'en produisent.

Une prudence de sioux

Les ados expriment être conscient-es de la possibilité, voire de la nécessité, d'adapter leurs paramètres de confidentialité. Les jeunes jaugent au préalable l'identité de leurs ami-es ou abonné-es selon les applis employées. Conscient-es que des adultes de leur entourage proche peuvent se retrouver sur Facebook, ils ou elles régulent par exemple leur profil de manière à ne partager avec eux et elles qu'une sélection réduite d'informations. Sur d'autres réseaux sociaux, comme Instagram, les ados diffuseront davantage d'informations, mais moins personnelles, car ils ou elles ne connaissent pas l'ensemble des abonné-es qui les suivent :

« J'ai dans les 80 amis sur Facebook. C'est juste des gens que je connais. Par contre sur Instagram, ça peut être des gens que je ne connais pas. » (S6)

Les ados sont les destinataires des discours inquiets que les adultes expriment à l'égard des réseaux sociaux. Les jeunes intègrent fréquemment ces mêmes discours. Ainsi, lorsqu'ils et elles évoquent les pratiques des autres, c'est pour adopter un regard assez critique et protecteur.

« Parfois c'est moi qui prends le téléphone de ma petite sœur (...) elle a 10 ans. (...) je lui dis juste "fais attention à ça, et ça", parce que je suis déjà passée par là. » (S6)

Fausse passivité, méfiance critique, gestion stratégique

Les usages intenses et variés que les jeunes font des différentes applis leur permettent aussi de développer une série d'habiletés. Conscient-es des spécificités de chaque réseau social, ils et elles apprennent différentes manières de communiquer et de gérer leurs relations interpersonnelles. Ainsi, les usages sont autant d'apprentissages des codes propres à chaque plateforme. On pourrait d'ailleurs penser qu'un dialogue concerté entre les ados et les adultes, parents ou enseignants, permettrait aux seconds d'entendre et de comprendre ce que les jeunes font en ligne, voire d'en tirer des connaissances sur les réseaux sociaux qui leur paraissent obscurs.

L'occasion se présente aussi, pour les ados, d'affiner le regard critique porté sur les stratégies de « séduction » que les grandes plateformes mènent à leur égard. Ainsi, ils et elles constatent que la quête d'une audience jeune pousse les applications à s'imiter l'une l'autre. En témoigne un exemple récent : celui du lancement, par Instagram, de la plateforme Reels qui, étant donné ses fonctionnalités, rappelle le fonctionnement de TikTok. L'apparition des *stories* sur Facebook, pratique spécifique à Instagram, répond au même impératif. Les plateformes évoluent, se ressemblent voire se rassemblent, et les ados font preuve d'une certaine réflexivité à cet égard.

Bien souvent, les ados contournent les usages initialement prévus sur les plateformes, et sortent des sentiers battus. Au partage de photos sur Instagram, ils et elles préfèrent l'envoi de messages à leurs ami-es ; à l'élargissement de leur cercle d'ami-es sur Facebook, certain-es privilégieront les échanges avec des membres de leur famille, parfois éloigné-es géographiquement ; à la stricte pratique du jeu vidéo en ligne, ils et elles ajoutent une nouvelle possibilité d'interagir avec leurs pairs via les boîtes de *chat*. Les ados partagent aussi leur soif de découvertes de différents contenus, sur les réseaux sociaux qu'ils et elles consultent.

« C'est vraiment un autre monde... On ne va pas dire qu'on se renferme hein, on ne se renferme pas vraiment. En fait on découvre quelque chose d'autre, de nouveau. Il y a toujours de nouvelles choses. » (S6)

Ainsi, il est difficile d'assigner un type d'usage à une plateforme. On peut dès lors penser que les ados agissent comme des « braconniers » du numérique : les usages qu'ils et elles font de certains réseaux sociaux sortent des usages pensés ou prescrits. Comme l'explique cet ado qui, sur *Twitter*, passe son temps non pas pour consulter ou partager de l'information, mais pour partager et commenter, souvent ironiquement, des *tweets* de célébrités. Le même ado révèle par ailleurs le caractère parfois volatil des usages des réseaux sociaux, admettant que, selon ses centres d'intérêt ou occupations du moment, il pourra utiliser un réseau social assidûment pendant quelques semaines, puis le mettre de côté pour en privilégier un autre.

Quant au temps passé sur les différentes applis, les ados le jaugent avec un regard parfois critique ; ils et elles estiment y passer beaucoup, voire trop de temps, et tentent parfois de réguler la durée d'utilisation.

« Parfois je regarde des trucs sur Instagram, puis je me rends compte que je me n'arrête pas pendant 30 minutes, à regarder des stories... Je me dis "mais comment c'est possible quoi ?!". Du coup, j'arrête et je vais faire autre chose. » (S6)

Néanmoins, pour certain-s jeunes, le fait de passer du temps sur leurs applis leur permettrait, paradoxalement, de se « déconnecter » d'un quotidien très chargé. Celui-ci impose de trouver des moments permettant de se vider la tête et « se poser », tout simplement. Si les ados semblent ne jamais aller où leurs parents voudraient qu'ils ou elles aillent, et ne pas vouloir faire ce que les adultes voudraient qu'ils et elles fassent, ce n'est pas toujours dans un souci d'opposition ou par désir d'autonomie. Les temps sociaux leur imposent une série de contraintes d'agenda, alors qu'ils et elles cherchent du temps personnel, seul-es ou de préférence à plusieurs. Or, les jeunes sont beaucoup moins libres aujourd'hui de leur temps hors-ligne que leurs ainé-es. Les détours par les terrains vagues, les complexes commerciaux ou les cinémas sont aujourd'hui limités par les activités extrascolaires, périscolaires, parascolaires, autant de lieux de non-liberté. Les résultats de l'enquête *#Génération2020* semblent montrer que cette conquête du temps de liberté non surveillée est actée par les adolescent-es.

« Aujourd'hui je termine à 16 h 40. Je rentre à la maison il sera 17 h 05. Je prends 5 minutes pour manger, puis je vais au cours d'anglais, qui se termine tard. Puis je reviens à la maison, et je suis crevée (...) C'est chargé tous les jours de la semaine (...). Le dimanche c'est le seul jour de congé que j'ai. » (S6)

Ainsi, lorsqu'ils et elles consultent des réseaux sociaux, peaufinent les contenus à publier, les ados expriment le besoin de se retrouver, de se poser quelques instants en dehors du rythme frénétique de leur journée.

« Dans mon bus, je mets mes oreillettes, ma musique, et je pense plus à rien. » (S4)

Une technologie adaptée aux traits adolescents

Les interfaces mobilisées par les ados et les pratiques sociales qu'on y observe font dire à certain-es que les réseaux sociaux numériques maintiennent leurs usager-ères dans une adolescence prolongée. En quoi Facebook, TikTok, Instagram et les autres correspondent-ils aux traits adolescents ?

Parmi les caractéristiques adolescentes, relevons d'abord la centration sur soi. À la puberté, les changements physiques et psychologiques accaparent les esprits. Ce chambardement entraîne un profond réaménagement de la personnalité. À l'adolescence, la centration sur soi est indispensable et remarquée. Elle ouvre le passage vers une identité désormais adulte. Cette nouvelle personnalité s'élabore dans les activités numériques de production de soi : *selfies*, *posts* ou billets publiés dans les espaces numériques. Les jeunes s'y exposent en produisant leur propre récit.

Le sens commun pousse les adultes à estimer que les ados se mettent en scène de façon narcissique, multipliant les poses dans une surenchère d'autoportraits. Les jeunes sont troublés par leur propre apparence, que parfois ils ou elles récusent, et plus tard, éprouvent avec conviction la nécessité de partager leurs propres idéaux : ils et elles s'évaluent, commentent le monde ou le refont à leur manière. Mais sur les écrans, ils et elles estiment nécessaire de ne pas déborder d'un cadre normatif pudique, passés les premiers émois de leurs expériences précoces.

Les jeunes (et les adultes, dans une moindre mesure) éprouvent le besoin de conforter cette égocentration au regard bienveillant de leurs pairs, et se méfient des imprudences ou écarts trop vite affichés. Cette activité parfois spectaculaire, Serge Tisseron la nomme l'extimité⁴⁵, une catégorie de l'intime ou du privé rendue publique pour l'entériner. Le lien intime, amical ou sentimental est ainsi validé par son affichage public. Facebook, TikTok et Instagram sont mobilisés par les jeunes dans ce sens. Ces réseaux les y aident, car les commentaires appréciatifs assortis aux publications sont voulus comme positifs. À l'inverse, les injures et insultes rompent la bonne entente publique et le contrat de communication posé, pour provoquer le trouble de celles et ceux qui les subissent. Les entretiens qualitatifs de l'enquête

45. « Je propose d'appeler "extimité" le mouvement qui pousse chacun à mettre en avant une partie de sa vie intime, autant physique que psychique. (...) Si les gens veulent extérioriser certains éléments de leur vie, c'est pour mieux se les approprier en les intériorisant sur un autre mode grâce aux échanges qu'ils suscitent avec leurs proches. L'expression du soi intime (...) entre ainsi au service de la création d'une intimité plus riche ». Serge Tisseron, *L'intimité surexposée*, Paris, Hachette Littératures, 2001.

#Génération2020 montrent que les adolescent-es posent un regard curieux, intéressé et désabusé sur les altercations dont ils et elles sont témoins sur les écrans.

Et pourtant, l'adolescence est aussi une période de test et de mises en danger, de réponse à des défis. Hors ligne, les adolescent-es se livrent parfois à une série de transgressions en tout genre. En ligne, il en va de même : ils et elles se mettent en difficulté dans les réseaux sociaux, se frottent aux autres, se bousculent textuellement, tentent de vérifier jusqu'à quel point ils et elles sont plus forts que tout. On se houspille, souvent « pour de faux », à tel point que les adolescent-es n'identifient pas ces pratiques comme autre chose qu'un « échange de bons procédés », dont le cadre et les codes sont maîtrisés : les disputes représentent souvent une sorte de joute oratoire théâtralisée.

Ces mises à l'épreuve reposent pourtant sur une affirmation de soi contradictoire. L'ado en quête de limites cherche une forme de reconnaissance. Ces mises en péril plus ou moins tapageuses poursuivent d'autres objectifs : attirer le regard de l'entourage sur ses difficultés, défier les prescrits de la société ; accomplir ce qui est permis chez les adultes et réprimé pour elle ou lui ; renforcer le sentiment d'appartenance par souci de conformité au groupe. En accomplissant certains défis, les ados expriment leur singularité. Ils et elles font « comme les autres », mais différemment, dans une tension entre intégration et différenciation. « *Ce mécanisme est normal à l'adolescence, parfois présent aussi à bas bruit dans l'enfance. Pour transformer des investissements trop inclus dans la groupalité familiale, l'adolescent-e doit pouvoir se différencier de son groupe d'origine, acquérir ses propres marques en s'étayant sur le groupe de pairs et le monde social*⁴⁶. »

Partir un jour, mais pas seul-e

Passé-e douze ans, l'adolescent-e se détache de la sphère familiale, fait le deuil de ses attachements infantiles en s'isolant par les moyens technologiques disponibles. Pourtant, cet exil volontaire n'est pas mené sans bruit. Les adolescent-es se sentent abandonné-es alors que, paradoxalement, ce sont eux et elles qui partent. Ils et elles éprouvent dès lors le besoin de s'intégrer à un autre groupe rassurant. Les jeunes le trouvent chez leurs pairs, les camarades de classe ou d'école, une famille bis... pour mettre en œuvre avec elles et eux un entre-soi qui récuse l'intrusion des parents. On mesure dès lors à quel point les pratiques d'hyperconnection ou de maintien soutenu du contact en ligne sont importantes. De nombreux commentaires de photos d'activités communes ne sont qu'un prétexte pour célébrer avec effusion la nature des relations qui unissent leurs protagonistes.

46. Didier Drieu, Fabrice Zanello et Nadine Proia-Lelouey, *Secrets de famille, auto-engendrement négatif et enjeux thérapeutiques*, Cahiers de psychologie clinique, 2009/1 (n° 32), De Boeck supérieur, p. 119 à p. 138. <https://www.cairn.info/revue-cahiers-de-psychologie-clinique-2009-1-page-119.htm#no4>

Il est de bon ton, pour se compter parmi les grands, d'être libre de ses mouvements sur les écrans sociaux, avec tout son cortège de questionnements et de négociations avec les adultes : à quel âge commencer ? Mais aussi : avec qui être ami ? À quel prix peut-on décliner l'amitié de quelqu'un ? Qui éliminer de sa liste, et pour quelles raisons ? La gestion des amitiés constitue un enjeu fondamental dans la création du nouveau tissu social. Les réseaux sociaux proposent des dispositifs, visibles, d'inclusion, d'exclusion et de classement des liens : une partie de l'activité des utilisateurs et utilisatrices est d'ailleurs consacrée à ce travail de définition du périmètre de l'entourage qu'ils ou elles souhaitent se donner en ligne, en listant puis en hiérarchisant leurs « ami-es ». Avoir un trop grand nombre d'ami-es en ligne n'est pas bien considéré : cela passe pour une affabulation. *« Il n'est pas d'usage de déclasser un ami en le supprimant de sa liste de liens : il faut une sérieuse raison pour cela, comme une rupture amoureuse ou un conflit notoire. Les jeunes qui se connectent avec de complets étrangers sont très critiqués par les autres. C'est une pratique stigmatisée, à la fois parce qu'elle est considérée comme dangereuse, mais aussi parce qu'elle pourrait signifier que l'on n'est pas capable d'avoir des amis. Les amis sont donc des gens que l'on connaît, même si ce ne sont pas forcément des amis au sens de ce terme dans la vie de tous les jours. Il est, par exemple, considéré comme grossier et agressif de refuser comme amis les élèves de sa classe, même si on ne les aime pas particulièrement⁴⁷. »*

Ainsi, dans les réseaux sociaux, les adolescent-es développent une intense activité : ils et elles y passent beaucoup de temps, se toisent, se mesurent. Ils et elles y reconstituent une tribu, multiplient les occasions de maintenir le contact avec les autres, parfois au prix d'échanges jugés futiles. Les adolescent-es s'y construisent, y définissent des codes sociaux, mettent en œuvre l'extimité. On y observe tout un jeu d'intégration-différenciation : comment vais-je m'intégrer dans un groupe, tout en apparaissant comme différent des autres ? Avec, en arrière-fond de cette pratique, tous les phénomènes de hiérarchisation à l'intérieur de la communauté, destinés à maintenir la paix sociale.

Du point de vue des adolescent-es numériques, les parents n'ont rien à faire dans cet univers. Dès lors, souvent, les adultes comprennent mal ce qui se joue dans ce qui n'est que la face cachée d'un espace de sociabilité où ils et elles n'ont pas leur place.

Un dialogue entre les jeunes et les adultes

Des premiers tâtonnements sur les applis via le *smartphone* des parents aux réglages de leurs paramètres de confidentialité, le chemin des enfants devenus

47. Dominique Pasquier, *La communication numérique dans les cultures adolescentes*, dans Communiquer, Revue de communication sociale et publique, Perspectives en communication, Première partie, p. 201.

ados est riche d'apprentissages. D'abord explorateurs et exploratrices, les enfants tâtonnent, et ce, de manière plus ou moins affichée. On peut penser qu'un accompagnement des parents et/ou des enseignant-es dès ce stade peut porter ses fruits sur le long terme : découvrir des applis ensemble, questionner les jeunes sur ce qui les intéresse, leur suggérer des moments d'usages, ou encore des applis en lien avec leurs centres d'intérêt. Ainsi, poser les bases d'une confiance mutuelle et, dès lors que l'enfant devient ado, comprendre son besoin d'autonomie tout en continuant à se montrer intéressé-e, disponible et présent-e représente un enjeu fondamental : « *L'adolescence est un âge tout à fait paradoxal, où le rejet de l'autre est à la mesure du besoin que l'on en a*⁴⁸. »

Un dialogue permettrait aussi de comprendre pourquoi les plus jeunes ont ce besoin de s'isoler, parfois, et de faire une pause dans un quotidien chargé, souvent. Un réel partage d'expérience entre générations semble pouvoir trouver sa place, quand on constate que les ados se montrent eux-mêmes et elles-mêmes averti-es par rapport aux usages que les plus jeunes qu'eux ou elles font des applis, et prêt-es à leur transmettre des conseils et astuces à ce sujet.

Les conclusions de l'enquête *#Génération2020* montrent qu'il est indispensable de traiter les usages numériques des jeunes, plus encore des grand-es ados, de manière souple et assagie. En effet, le recul des jeunes sur leurs propres pratiques, même désignées par eux et elles comme excessives, tout comme leurs capacités d'engagement citoyen dans les réseaux sociaux, force à tenir compte de leurs expériences.

3. Information : intérêt et méfiance critique

La socialisation et la recherche de soi sont au cœur des pratiques numériques actives chez les moins de 20 ans. Mais qu'en est-il de leur rapport à l'information ? Sources de connaissances, les infos sont, pour les jeunes, une manière non consciente de baliser un nouveau terrain générationnel, déclassant en partie les médias d'information traditionnels. Des formats novateurs et dynamiques, viraux et issus de sources hétéroclites irriguent le fil de leurs réseaux sociaux et nourrissent leurs interactions. Si le sens commun leur attribue trop facilement une crédulité et un manque de recul critique, les jeunes disent détenir, grâce à leurs compétences numériques, une longueur d'avance sur les adultes quand il s'agit de s'informer. Différentes cultures informationnelles – celle des adultes et celle des jeunes – semblent cohabiter et, trop souvent, s'exclure mutuellement.

Télévision, radio, moteurs de recherche : chez les petit-es du niveau primaire, l'information reproduit le modèle familial, voire ancestral, de l'usage des médias traditionnels. On s'informe à la manière de papa et maman, et en leur compagnie. C'est dans ce cadre que sont filtrées et interprétées les nouvelles. L'information répond en cela au bon vieux modèle de la communication à double étage⁴⁹ qui n'a sans doute jamais aussi bien porté son nom.

Les réseaux sociaux et les messageries, puis la télé sur la troisième marche du podium : les ados s'informent comme ils et elles interagissent. Le modèle de transmission de l'information se fonde très précisément dans les usages des écrans, en général. De vertical, le modèle s'incline à l'horizontale. L'autorité en matière de régulation des flux informationnels quitte le giron familial et transite vers la communauté de pairs.

Petit-es et grand-es partagent un trait : ils et elles sont papyrophobes⁵⁰. Non qu'ils et elles détestent leur papy ! C'est l'information via la presse papier qui n'est plus à la page. Entre autres hypothèses explicatives de cette désaffection pour le média « papier », les jeunes se disent attachés-es à l'information non payante. Pourquoi payer pour une information sur le Net, qui, dans leur perception, est intrinsèquement gratuite ?

49. La théorie de la communication à double étage (« two-step flow theory », ou « two-step flow of communication » en anglais) est développée par Katz et Lazarsfeld dans le livre *Influence personnelle* paru en 1955. Dans ce modèle simple, l'individu accorde sa confiance à un leader d'opinion qui fait partie de son groupe et est jugé apte à recevoir les messages des médias et à démêler le vrai du faux.

50. Cette étrange phobie désigne la peur du papier.

La plupart des études confirment l'enquête *#Génération2020*. Elles mettent en évidence ce point de bascule, entre télévision et réseaux sociaux, entre une information relayant de la connaissance et une autre qui crée du lien. C'est notamment la conclusion d'une étude menée sur le jeune public français par Sophie Jehel et Léo Jannot Sperry : « *les jeunes lycéens déclarent s'informer à partir de trois types de sources : les réseaux sociaux numériques, la télévision et les discussions avec leur entourage, parents ou amis. Bien que les plus consultées, les informations présentes sur les RSN sont celles auxquelles ils disent accorder le moins de confiance. On peut en partie expliquer cette ambivalence par la nature des informations échangées, majoritairement ludique, personnelle, voire familiale*⁵¹. » Ainsi, en matière d'information, les repères se brouillent, et le compartimentage éditorial explose : le divertissement se mêle à l'actualité dite sérieuse, Justin Bieber concurrence Joe Biden, la youtubeuse dynamique défie le journaliste en costume. Sophie Jehel précise toutefois des différences liées au genre : « *les garçons voient plus souvent arriver sur leur fil d'actualité Facebook des informations provenant de sites d'information en ligne (27%, contre 19% des filles). Elles reçoivent en revanche plus d'informations en provenance de comptes de membres de leur famille.* »

Sous le regard des parents

Les ados s'informent autrement, mais attachent beaucoup d'importance à cette activité, et notamment à la qualité des contenus découverts. Dans le rapport déjà cité, Sophie Jehel et Léo Jannot le montrent : derrière les embrouilles classiques, les *fake news* font partie de leurs préoccupations : « *Les adolescents se plaignent de dommages matériels principalement (escroqueries, virus), mais également de violences subies. (...) La qualité de l'information est leur quatrième préoccupation, à travers la dénonciation de "fausses informations" (...)*⁵². »

Le lieu commun selon lequel les jeunes ne s'informeront plus fait écho à un autre, plus récurrent, qu'une génération accole à la suivante : les jeunes feraient les choses moins bien que les vieux. L'enquête *#Génération2020* n'avait pas pour objectif de révéler les pratiques des adultes quand il s'agit de s'informer. De nombreux indicateurs montrent pourtant leur défiance à l'égard des médias *mainstream*. Chez nos voisins français, « *l'intérêt porté à l'actualité est à son niveau le plus bas depuis*

51. Sophie Jehel, en collaboration avec Léo Jannot Sperry, *Suivi des pratiques informationnelles des adolescents sur les plateformes numériques, et de leur rapport aux « fausses informations »*, Observatoire des pratiques numériques des adolescents en Normandie, Rapport 2018, CEMEA, Région de Normandie, Académie de Caen. <https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/comprendre/numerique-media-et-education-citoyennete/suivi-des-pratiques-informationnelles-des-jeunes-et-de-leurs-rapports-aux-fausses-informations>

52. Sophie Jehel, en collaboration avec Léo Jannot Sperry, *idem*.

1987⁵³ ». L'histoire d'amour entre les citoyen·nes (tous âges confondus) et les médias d'information a, de manière générale, du plomb dans l'aile. Une autre étude récente a montré que les seniors propagent sept fois plus de *fake news* que les jeunes⁵⁴. Le réseau social ausculté dans celle-ci – Facebook – est, certes, quelque peu déserté par les adolescent·es (qui lui préfèrent Instagram ou Snapchat) et par les enfants (qui utilisent TikTok⁵⁵). Mais ces données laissent entrevoir un contraste entre ce que les adultes considèrent comme hautement problématique – les usages informationnels des jeunes – et ce qui semble l'être dans le réel – les leurs.

Le monde des adultes ambitionne de prescrire aux jeunes des méthodes pour s'informer correctement, notamment pour aiguïser leur méfiance envers les prosélytismes extrémistes et les sources d'info non conventionnelles. Dans la foulée des attentats de Paris et Bruxelles, l'injonction politique adressée aux intervenant·es éducatif·ves était ainsi de développer une éducation aux médias de nature à remettre les jeunes (surtout ceux et celles des quartiers défavorisés) dans le droit chemin de l'information critique. « *On persiste à considérer que seules certaines (personnes) doivent être éduquées aux médias. Cela sous-entend qu'il y a, d'un côté, ceux et celles qui s'informent bien (les riches, les intellectuel·les, les blanc·hes, les adultes), et de l'autre, ceux et celles qui s'informent mal (les pauvres, les jeunes, les enfants d'immigré·es)*⁵⁶. » Bien qu'il s'agisse d'un groupe social hétérogène, « les jeunes » sont effectivement la cible principale des démarches éducatives : de la sensibilisation aux *fake news* et aux théories du complot à l'injonction à « bien » s'informer. Et pourtant, « *les adolescents sont particulièrement sensibles au discours véhiculé à leur rencontre en ce qui concerne leurs usages et pratiques sur internet. Beaucoup contestent cette vision de l'adolescent inconscient et complètement sous l'emprise de la machine, et apprécient peu ces discours d'adultes – enseignants compris évidemment – qui les stigmatisent*⁵⁷. »

Mais comment les enfants et les jeunes considèrent-ils et elles leur propre rapport à l'info ? Quelles sont les nouvelles qui attirent leur attention et inspirent leur confiance ? Sont-ils et elles en demande de l'expertise des adultes ? L'enquête

53. Emmanuel Rivière, *Baromètre 2020 de la confiance des français dans les médias*, Paris, Kantar, 2020. <https://fr.kantar.com/m%C3%A9dias/digital/2020/barometre-2020-de-la-confiance-des-francais-dans-les-media/>

54. Florian Delafoi, *Les seniors, premiers colporteurs de fausses nouvelles*, Genève, Le Temps, 2019. <https://www.letemps.ch/sciences/seniors-premiers-colporteurs-fausses-nouvelles>

55. *Les chiffres de TikTok donnent le tournis : « l'application chinoise TikTok a atteint les 1,65 milliard de téléchargements sur l'Apple et le Play Store »*, Paris, Agence des médias sociaux, TikTok en chiffres édition 2020, 2020. <https://www.agencedesmediasociaux.com/tiktok-chiffres-2020/>

56. Lucas Roxo et Amandine Kervella, *Pour une autre éducation aux médias*, Lille, L'observatoire des médias, 2019. <https://www.observatoiredesmedias.com/2019/01/06/pour-une-autre-education-aux-medias/>

57. Anne Cordier, *Grandir connectés. Les adolescents et la recherche d'information*, Caen, C&F éditions, 2015.

#Génération2020, et les entretiens menés avec un certain nombre d'élèves ayant participé à celle-ci, permettent de mettre en perspective la relation que les millenials entretiennent avec l'information.

« C'est rare que je regarde la télévision parce qu'il n'y a pas grand-chose d'intéressant, sauf les informations. » (S7)

Un intérêt mesuré pour les médias d'information

La préoccupation des jeunes pour l'info est traversée par une double contradiction : la télévision reste le média le plus digne de confiance, mais ses contenus sont jugés peu attrayants. Les réseaux sociaux sont captivants mais il faut s'en méfier. Ça et là, les jeunes pointent les limites informationnelles des médias consultés. Aux journalistes télé l'étiquette de valets du pouvoir politique et d'experts en sensationnalisme. Aux pourvoyeurs de contenus sur le Net celle de laquais des plateformes monopolistiques, surexploitant algorithmes, bulles de filtre et contenus pièges à clics pour générer le *buzz*.

Pour Anne Cordier, interrogée à propos de la méfiance des jeunes envers l'information, « globalement, ceux-ci rejettent les médias dits "mainstream". La télévision est perçue comme un instrument de lobotomisation. D'ailleurs, ils ne considèrent pas les présentateurs comme des journalistes mais comme des animateurs. Par ailleurs, ils établissent une hiérarchie au sein même du média "télévision". Si, dans les milieux défavorisés ou les classes moyennes, le journal télévisé de 20 heures demeure une source d'information que les ados regardent avec leurs parents, les chaînes d'info en continu comme BFMTV et CNews sont stigmatisées. Ils considèrent quelles produisent du "non-travail journalistique". Ils déclarent : "ça parle tout le temps de la même chose, ils recherchent le buzz, et ils font exprès de créer de faux débats pour faire monter la sauce". Ils ont par ailleurs été très marqués par les images de violences policières qui tournaient en boucle, pour lesquelles ils incriminaient clairement les chaînes tout info. Une seule émission de télévision tire son épingle du jeu : "Cash investigation", régulièrement citée. Pour eux, c'est l'émission de référence. Ce qui donne une idée de ce qu'est un "vrai" journaliste dans leur imaginaire : un professionnel qui a une démarche de recherche, qui va sur le terrain, qui vérifie et cite ses sources⁵⁸. »

Les éléments issus de l'enquête qualitative #Génération2020 donnent matière à formuler l'hypothèse suivante : sur les réseaux sociaux numériques, les jeunes se passionnent pour un thème qui leur tient à cœur, pour lequel ils et elles souhaitent

58. Anne Cordier, *Les jeunes, leurs parents et l'info* : « Cultiver le doute sans provoquer la défiance ». <https://journal.ccas.fr/les-jeunes-leurs-parents-et-linfo-cultiver-le-doute-sans-provoquer-la-defiance/>

récolter une information abondante et fiable. Ils et elles s'activent à travers des recherches personnelles, notamment via YouTube, laissant de côté les informations jugées moins essentielles. Ils et elles discutent en commun de leurs découvertes.

« Moi, le coronavirus, ça fait trois mois qu'on en parle, et bien je passe mon temps à essayer de tout savoir là-dessus, c'est quand même important et le reste pour le moment, je m'en fous. » (S4)

Cette volonté d'exhaustivité, cette passion intense pour un thème précis (le sport, la musique, le cinéma, les faits divers, l'actu dans une moindre mesure), est vécue par les jeunes comme générant un assemblage parfois chaotique d'informations éparses. Mais cette appétence est aussi le point de départ d'une restructuration du sens via les programmes d'information télévisées. Ceux-ci ne sont alors plus mobilisés pour susciter un vague intérêt pour les informations que l'éditeur estime judicieuses et dont il impose la hiérarchie. Les programmes télé viendraient en quelque sorte soumettre une synthèse augmentée de l'info explorée par ailleurs. Ainsi se trouverait partiellement érodé, chez certain-es répondant-es de l'enquête, le fameux modèle de « l'agenda setting⁵⁹ » des médias, formalisé par Mac Comb et Shaw, ou du moins conforterait l'idée que la validation d'une information dépend étroitement de la source médiatique de celle-ci. Jean Charron précise également que, pour les jeunes, « il convient d'abandonner la notion d'agenda-setting au profit de la notion d'agenda-building, laquelle désigne un processus collectif d'élaboration d'un agenda impliquant une certaine réciprocité entre les médias, les décideurs et le public⁶⁰ ». Dans cette perspective, c'est l'intérêt des internautes pour certains sujets qui imposerait aux rédactions de traiter prioritairement d'un sujet ou d'un autre.

Des programmes adaptés, des enfants attentif-ves

Le public est stratifié : les médias l'ont morcelé pour que l'information atteigne des segments spécifiques de la population. Avec les opportunités qu'offrent les outils numériques, les éditeurs font évoluer les formats et leur diffusion pour qu'ils soient adaptés à chaque cible définie : les émissions d'info pour les 9-12 ont peu en commun avec celles pour les 15-25 ans. Les médias généralistes deviennent eux aussi des médias « de niche », aux contenus choisis. L'information, notamment télévisuelle et écrite, s'adresse donc aux plus jeunes grâce à des supports spécifiques. Si un quart des enfants affirme ne pas « chercher » l'information, 40 % sont cepen-

59. La notion d'agenda setting désigne un modèle qui établit une relation causale entre l'importance que les médias accordent à certains sujets (et la perception qu'ont les consommateurs de nouvelles de l'importance de ces sujets. Les médias influencent l'ordre du jour des affaires publiques dans la mesure où le public ajuste sa perception de l'importance relative des sujets à l'importance que les médias leur accordent.

60. Jean Charron, *Médias et sources : Les limites du modèle de l'agenda-setting*, eRvue Hermès, Communication et politique, 17-18, 1995.

dant réceptif-ves aux émissions d'information à la télévision. 20% se tournent vers les émissions qui leur sont adressées (Les Niouzz ou Arte Junior). Les chiffres de l'enquête *#Génération2020* révèlent ainsi une certaine curiosité des enfants pour les nouvelles du monde. En compagnie de leurs parents ou pas, ils et elles disent apprécier s'informer, même si le divertissement reste privilégié. L'info n'est, en tous cas, pas absente de leur quotidien.

Sur base de ce constat, nos médias – qu'ils soient de service public ou pas – pourraient être tentés de développer un nombre grandissant de programmes éducatifs et ludiques adaptés à ce public, pas si désintéressé que cela. Parents et enseignant-es se voient également confier la responsabilité de faciliter l'accès des enfants à ces contenus spécifiques et d'ouvrir des espaces de dialogue pour les mettre en question.

Des jeunes à l'affût de formats percutants et d'une info qui rassemble

À la charnière entre le primaire et le secondaire, un changement déterminant s'opère : la prise en mains du *smartphone*. Il accompagne – comme pour les adultes du reste – nombre de leurs pratiques communicationnelles et informationnelles. Ce sont 87% des jeunes qui utilisent le *smartphone* pour s'informer. Leur autonomie les oriente vers de nouveaux formats, des médias spécifiques, et les éloigne de la « grand-messe » du journal télévisé (même si les entretiens de *#Génération2020* montrent que « regarder le JT » en famille reste un moment apprécié). Le *smartphone* permet en effet de découvrir l'information avec une autre temporalité que celle imposée par la télévision.

« Parfois on n'a même pas besoin de s'informer. Tout est viral. Tout bouge vite. Puisqu'on est jeune, on est plus sur les réseaux, donc on voit vite quand ça arrive. Comme avec le Coronavirus, on l'a su avant de le voir dans les médias (traditionnels). C'était direct une vidéo virale sur Insta. » (S5)

On peut faire l'hypothèse qu'il existe une ambiguïté autour de la notion « d'information ». Les jeunes et les adultes entendent-ils et elles ce terme de la même manière ? Du point de vue des adultes, les pratiques informationnelles des jeunes connecté-es semblent peut-être moins « nobles » que le traditionnel journal parlé ou la presse écrite historique. Du point de vue des jeunes, ces supports perdent en fiabilité parce qu'ils ne semblent pas informer « en temps réel ». Ainsi, Twitter est-il vu comme un outil leur offrant la possibilité d'avoir les informations presque en direct. Jeunes et adultes octroient ainsi leur confiance à ce qui semble être des sources différentes, et cela peut engendrer une incompréhension mutuelle. Pourtant, si les formats diffèrent, les jeunes disent être « abonné-es » aux fils d'actu des mêmes médias que leurs parents : RTL, Rtbf, 7sur7...

Les jeunes se sentent donc « connecté-es » aux médias d'info. Certain-es considèrent même s'informer mieux et plus rapidement que leurs aîné-es, grâce à leurs aptitudes numériques renforcées. Leur intérêt pour les informations de sport, de société ou de loisirs, est relatif, et dépend directement de leurs centres d'intérêt parfois exclusifs. La déconnexion de ce qu'ils et elles interprètent comme une « information politique » est cependant notable, mais ne signifie peut-être pas un désintérêt pour la politique au sens large : les enjeux et les débats qui irriguent la société émergent dans leurs fils d'actualité, point de départ pour l'engagement citoyen des jeunes.

« Ce qui se passe en Inde, avec un génocide, et beaucoup de musulmans qui meurent : ça me choque. Je trouve ça injuste. On n'en entend pas vraiment parler. On entend plus l'actualité de cette maladie. C'est sur Twitter que j'ai vu ça. Sans Twitter, je n'aurais même pas su, parce que dans les médias on ne parle pas de ça. » (S7)

Ils et elles s'affirment comme des relais actifs d'informations qui intéressent leur communauté. Le format novateur, interactif et ludique fait mouche. Il est gage de succès et de viralité. Ce constat en appelle un autre : pour les jeunes, la forme est importante au regard du fond, et sera déterminante dans le degré d'attention qui sera octroyé. Qui « sait » booster son contenu, par une réalisation audiovisuelle dynamique, s'ouvre à une audience, assure à son contenu d'être « partagé ».

L'information des jeunes emploie en effet des canaux externes aux médias eux-mêmes : c'est leur outil quotidien (Instagram ou Snapchat) qui sert de relais, à travers des *posts* ou des *stories*⁶¹. Tarmac, le média « jeune » de la RTBF (chaîne publique de radio et télévision belge francophone), l'a compris et s'est affranchi de sa plateforme spécifique. Les contenus sont ainsi formatés en regard des impératifs des réseaux sociaux. La durée courte, la priorité à la culture ou à l'info « fun » : des choix sont opérés pour s'adapter aux usages et aux centres d'intérêts des jeunes⁶². L'info est, dans cette perspective, tributaire des algorithmes des réseaux sociaux : une info qui n'est pas *likée* sombre dans l'oubli. Si cette mécanique confronte l'information à de nouveaux défis et à des questionnements éthiques (notamment le risque de survaloriser la mise en forme au détriment du fond), les jeunes l'envoient positivement : elle favorise leur découverte.

61. Yassine El Azzaz, *Les réseaux sociaux : porte d'entrée des jeunes pour s'informer*. Paris, Le Monde, 24/08/2018. https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2018/08/24/les-reseaux-sociaux-porte-d-entree-des-jeunes-pour-s-informer_5345843_3236.html

62. Martin Culot, *Parler d'actualité aux jeunes : la RTBF face à la génération Z*, Bruxelles, Média Animation, 2019. <https://media-animation.be/Parler-d-actualite-aux-jeunes-la-RTBF-face-a-la-generation-Z.html>

« Quand je vais sur YouTube, il y a des vidéos qui parlent d'actualité. J'aime bien cela, je préfère utiliser mon temps à me renseigner plutôt qu'à ne rien faire. Quand tu regardes un truc d'actualité, et bien ils vont t'envoyer souvent cela sur YouTube parce qu'ils ont remarqué que tu t'intéresses à l'actualité. Ça ne me dérange pas. Ils ont bien fait de faire cela car c'est rapide et efficace. » (S7)

Mais l'enjeu, pour un diffuseur de contenu informationnel quel qu'il soit, est également de créer une communauté autour de l'info. Le présentateur ou la présentatrice se mue ainsi en influenceur ou influenceuse : ce ne sont pas des journalistes qui s'adressent au jeune public, mais des gens qui lui ressemblent (ce qui n'exclut pas un travail journalistique qualitatif). Les jeunes se rassemblent, interagissent et construisent leurs communautés grâce à ces catalyseurs, qui peuvent d'ailleurs être les jeunes en tant que tel-les. La distance entre un-e auteur-e considéré comme « expert-e » et un public « ignorant », est donc réduite. Elle offre une place nouvelle et plus valorisante à chacun et chacune dans le rapport qu'il ou elle entretient avec l'info.

« Maintenant je mets genre vingt stories par jour. J'aime bien rigoler, et comme ça on rigole ensemble. Ça aide à parler, à faire le premier pas. Ils vont venir vers toi, et pas se renfermer. Parfois je mets des trucs qui font réfléchir : sur la vie, sur les études, ce qui peut aider notre génération. C'est un moment d'échange. » (S7)

Si l'on considère un autre lieu commun, selon lequel les jeunes s'isolent sur leur *smartphone*, on peut à l'inverse considérer qu'ils et elles n'ont, que ce soit pour s'informer ou pas, jamais été autant « entouré-es ».

Face à la désinformation

Le champ des informations identifiées par les ados comme des *fake news* est vaste. Il englobe des thématiques variées. Dans le volet qualitatif de l'enquête *#Génération2020*, les jeunes évoquent spontanément trois thématiques : Les *fake news* liées à l'actualité, coronavirus en tête ; les *fake news* concernant des personnalités, stars des adolescent-es, du show-business ou de la télé-réalité ; les théories du complot sur fonds de reptiliens, d'illuminatis ou de terre plate.

Les adolescent-es imposent un traitement différent à ces trois catégories d'informations problématiques. Dans le premier cas (l'actualité), ils et elles y voient la nécessité de faire la part du vrai et du faux. Les jeunes s'ingénient à détecter la désinformation, qu'ils et elles estiment pouvoir repérer assez rapidement, principalement selon des méthodes intuitives ou empiriques. Dans le cas des *fake news* ayant trait aux personnalités, il s'agit pour elles et eux de *gossips*, estimés au fond faire partie intégrante de la médiatisation des stars. Enfin, à propos des théories du

complot, ils et elles leur appliquent le régime de la fiction, s'y intéressent pour leur caractère insolite, divertissant.

L'apparition du *buzz* semble être l'élément qui active une démarche de réflexion critique, autonome ou collective. La mise en récit suscite l'intérêt juvénile et impose la nécessité d'un décryptage, qu'il s'agisse des astuces de montage des vidéos présentant des thèses complotistes ou de la sagacité de celles qui s'essayent au « débunkage » d'informations fallacieuses. Du reste, les ados enquêté-es sont souvent informé-es de thèses complotistes et « anticomplotistes » via le même canal (YouTube), et le même principe de « recommandation » algorithmique. Thèses et les antithèses coexistent : aux jeunes de déployer des stratégies pour opérer un tri éclairé ; aux adultes d'octroyer du temps au débat afin de les aider dans cette réflexion.

Pour les adolescent-es, la question des *fake news* et de l'esprit critique s'inscrit dans une dynamique sociale : « *Dans le contexte de forte mobilisation autour de ces discours présentés par les institutions comme "subversifs", les adolescents manifestent une grande prudence : prudence pour ne pas paraître ridicules aux yeux de leurs camarades, prudence pour ne pas se retrouver seul à défendre des idées marginales et perçues comme dangereuses, mais aussi prudence pour éviter le débat, qui conduirait à devoir démontrer des thèses qui relèvent sans doute plus de la croyance que de la démonstration*⁶³. »

« Je n'ai pas trop envie de me brancher sur Facebook, d'enregistrer une info, puis de la rediffuser et me taper la honte si c'est une *fake news*. » (S7)

Les jeunes affirment pouvoir facilement faire face aux *fake news*, à travers diverses stratégies, qu'ils et elles peinent pourtant à systématiser. Ils et elles affirment parfois de manière péremptoire leurs propres compétences à « flairer le *fake* », marquant de ce fait leur attachement à la construction de démarches autonomes. Les adultes, dans cette perspective, ne semblent représenter qu'une ressource périphérique.

Pour autant, ils et elles font état de quelques méthodes. La première, probablement héritée de leur cursus éducatif, consiste à vérifier et confronter les sources. Elle s'impose comme principe de base, sans qu'il soit possible pour les enquêteurs et enquêtrices en herbe de valider son efficacité et de mesurer son intensité. À propos des thématiques qui les intéressent, les adolescent-es prennent le temps de vérifier l'information en se référant à des sources estimées fiables d'autorité, en fonction de leurs compétences individuelles. Les adolescent-es confient également la nécessité de s'intéresser à des vidéos de déconstruction de thèses complotistes, du

63. Sophie Jehel, en collaboration avec Léo Jannot Sperry, *op.cit.*

moins pour les sujets d'actualité qui suscitent leur circonspection. Il s'agit donc de multiplier les sources, de se référer à des sources qui inspirent leur confiance, et de confier aux groupes de pairs dans les réseaux sociaux le soin de valider l'ensemble.

« Je m'informe beaucoup sur l'actualité sur la télé, on est tous là, on regarde les JT belges, puis français, puis arabes, j'aime bien aller ensuite sur Internet voir ce que les gens pensent. » (S4)

Les médias professionnels restent un point de passage obligé pour crédibiliser une information, même si le degré de confiance que les jeunes y accordent dépend parfois des considérations émanant des adultes. À cet égard, la télévision est pour beaucoup une source fiable d'information, et le JT une valeur sûre. Derrière cette confiance dans la télévision, on trouve aussi une confiance dans le travail journalistique. Les ados reconnaissent aux professionnel·les une compétence dans le traitement de l'information qu'ils ou elles ne concèdent pas aux bloggeurs et bloggeuses. Mais ce constat reste ambigu et à creuser, car le témoignage d'une vidéo amateur est souvent considéré comme plus authentique qu'une séquence de journal télévisé dont la narration est souvent perçue comme plus artificielle.

Les ados font confiance à leur propre flair. Leur fréquentation assidue d'images issues des réseaux sociaux, leur capacité à produire des images filtrées ou construites de manière autonome leur permet d'acquérir des réflexes de vérification de l'authenticité d'une information visuelle. Pour contrôler le professionnalisme de l'auteur·e d'un site, certain·es jeunes vérifient le nom du site, ou encore, se méfient de la qualité de l'interface ou celle de l'orthographe.

« Un truc pour repérer les *fake news* : quand quelqu'un publie une *fake news*, il la capture et la met tout de suite en *story* sans commentaire, sans essayer de comprendre, je me méfie tout suite que c'est une *fake news* quand ça fait le buzz. » (S6)

Enfin, note Sophie Jehel, « la question de la confiance dans les institutions, dans les parents s'avère cruciale. Oubliant l'importance des sources, le raisonnement peut se faire alors assez approximatif, reposant non plus sur la source mais sur le contenu de l'information, et son degré de gravité ou de crédibilité : "si c'est un attentat, c'est vrai, parce que c'est sérieux", si c'est extravagant comme la désinformation sur les voyages dans la lune qui n'auraient pas eu lieu, alors c'est faux⁶⁴. »

L'information comme objet d'échange entre adultes et jeunes ?

Mais quelle place les adultes occupent-ils et elles alors dans l'entourage des ados pour considérer les informations qu'ils et elles « likent » ? Appartiennent-ils et elles à « leurs » communautés afin de nourrir la réflexion autour d'informations qui clivent la société ?

« Je partage des vidéos de YouTube avec mon père, et quand il y a un truc qui m'intéresse alors je vais voir plus loin, sur Google. » (S6)

Certain-es jeunes énoncent que l'information sert précisément de lien avec leurs parents : un support médiatique peut servir de point de départ pour débattre de sujets plus vastes. Pour considérer plus justement les habitudes informationnelles des un-es et des autres, c'est peut-être à l'élaboration d'un meilleur dialogue intergénérationnel qu'il faut aujourd'hui œuvrer. En croisant les habitudes numériques des plus jeunes avec l'expertise que peuvent proposer leurs parents ou enseignant-es sur des thématiques sociétales, une forme d'éducation aux médias partagée peut être féconde. Elle tordrait le cou aux idées reçues, décloisonnant les pratiques médiatiques « de vieux » et celles, ultra-connectées, « des jeunes ». Elle mettrait en valeur la variété « des » journalismes, et les avantages que chaque forme narrative peut contenir. Ce dialogue permettrait de prendre conscience que les pratiques des un-es et des autres ne sont peut-être pas si éloignées qu'on le pense, que chaque risque et opportunité mérite d'être débattu pour lire chaque technique informationnelle avec plus d'acuité. Ce dialogue permettrait aussi d'appréhender, avec plus de sérénité et de compréhension mutuelle, les changements à venir dans notre quotidien numérique.

Car l'enjeu est bien là : permettre à ces adolescent-es de prendre le pouvoir sur l'information *mainstream* ou alternative, obéissant aux unes comme aux autres à des logiques marchandes, institutionnelles ou politiques, de pouvoir agir dans le monde, en étant sensibilisé-es au nouveau statut d'une information à la disposition de tous et de toutes, et diffusée par tous et tous.

4. Régulation : souplesse des parents, contrôle des pairs

Maitrisant les codes générationnels, en quête d'une autonomie des pratiques au fur et à mesure qu'ils et elles grandissent, les moins de 20 ans voient-ils et elles leurs pratiques contrôlées et régulées ? L'enquête #Génération2020 semble entériner une défaite inattendue : celle du contrôle parental serré ou coercitif sur les pratiques numériques des enfants et des adolescent-es. Pour autant, les activités menées dans les réseaux sociaux ne manquent pas d'être régulées. Elles le sont par les ados eux-mêmes et elles-mêmes.

On ne compte plus les articles grand public⁶⁵ faisant l'apologie du contrôle parental strict, prenant pour cible une technologie souvent redoutée. Ils sont si nombreux qu'on en vient à estimer qu'une vaste demande existe à ce sujet et que l'entreprise n'est pas aisée, tant ces articles regorgent de « bons conseils » éducatifs fondés sur les limites à ne pas dépasser, de « trucs utiles » à adopter séance tenante. Les plus alarmistes suggèrent même de confier à la technologie elle-même les moyens d'une régulation mécanique automatisée⁶⁶ (des logiciels de contrôle parental, notamment), d'en appeler au législateur ou même aux opérateurs eux-mêmes pour une vérification plus prescriptive des contenus en ligne.

Un fondement (trop) théorique de la régulation adulte

Dans nos régions et dans toute la sphère francophone, les fameuses *balises 3-6-9-12*⁶⁷ sont érigées en modèle de régulation presque parfait. Elles ont connu un impact considérable, au point de servir de base arrière à de nombreuses campagnes de sensibilisation dont la puissante visibilité auprès des publics profanes fait de l'ombre aux démarches plus clairement éducatives, mais plus complexes.

Que préconise cette règle en forme de comptine ? C'est assez simple : pas de télé avant 3 ans, pas de console de jeux vidéo personnelle avant 6 ans, et pour ce qui concerne les plus de six ans, pas d'Internet avant l'âge de 9 ans et pas de réseaux sociaux avant 12 ans.

65. Les articles qui font l'impasse sur l'éducation, au profit du contrôle, foisonnent sur le Net. Pour s'en rendre compte, il suffit de formuler une requête allant dans ce sens via votre moteur de recherche. Par exemple : 5 questions à se poser pour savoir si vous exercez bien le contrôle parental, <https://www.magicmaman.com/5-questions-a-se-poser-pour-savoir-si-vous-exercez-bien-le-contrôle-parental,3669221.asp>

66. Anthony Mirelli, *Contrôle parental, des outils pour protéger vos enfants*, Bruxelles, Moustique, 31 mai 2020. <https://www.moustique.be/26200/contrôle-parental-des-outils-pour-protéger-vos-enfants>

67. Serge Tisseron, *3-6-9-12, apprivoiser les écrans et grandir*, 2013, Eres.

Serge Tisseron, psychiatre et auteur de cette proposition, justifie ainsi ces balises : à propos des consoles de jeux, il souligne que dès que les jeux numériques sont aux mains des enfants, ils accaparent toute l'attention aux dépens d'autres activités, notamment les jeux sensori-moteurs. Il déconseille l'accès à Internet avant l'âge de neuf ans et recommande une navigation numérique accompagnée jusqu'à l'entrée dans le secondaire. Cet accompagnement n'est pas seulement destiné à éviter que l'enfant soit confronté en ligne à des images violentes et difficilement supportables. Il faut aussi lui laisser le temps d'intégrer trois règles : tout ce que l'on met en ligne peut tomber dans le domaine public, tout ce que l'on y dépose y restera éternellement, et tout ce que l'on y trouve est sujet à caution. Selon le psychiatre, Internet seul à partir de 12 ans est envisageable avec prudence. Mais encore, un accompagnement parental est nécessaire. Il faut définir avec l'enfant des règles d'usage, convenir d'horaires de navigation, mettre en place un contrôle... Dans un ouvrage ultérieur⁶⁸, Serge Tisseron nuancera son propos en précisant qu'il s'agit bien de repères et présentera les avantages et les inconvénients des écrans.

Mais cette approche « mangez 5 fruits et légumes par jour » du numérique a alimenté bien des perspectives frileuses de l'éducation, dépassant sans doute les intentions du père des balises. C'est ainsi qu'en Belgique, la campagne *Maitrison les écrans : La campagne 3-6-9-12*⁶⁹ s'en est inspirée en diffusant une série d'affiches aux slogans évocateurs : « Avant 3 ans, la meilleure émission, celle qu'il crée lui-même » ; « Avant 6 ans, la meilleure partie, elle la joue avec un vrai ballon » ; « Avant 9 ans, la meilleure découverte, celle qu'ils font de la réalité » ; « Avant 12 ans, la meilleure connexion, celle qu'il a en vrai avec ses copains ». Pour justifiables qu'ils soient, ces slogans éclairent la posture protectrice en matière de régulation. Celle-ci postule l'idée selon laquelle il y aurait une vie virtuelle factice et une vie physique vraie, car authentique. Cette distinction entre réel-vrai-authentique et virtuel-faux-trompeur est fortement ancrée dans nos représentations. Elle percole dans le grand public comme matrice de pensée opposant le monde numérique au monde physique. Ce dernier est identifié comme meilleur, supérieur, et de toute évidence préférable.

La régulation par prohibition programmée des écrans, sans alternative éducative, résiste mal à deux types de critiques. La première réside dans une application littérale des balises qui libérerait les parents de toute obligation éducative précoce, désamorçant ainsi la critique des technologies et de leurs usages. Les écrans, c'est « non » avant un certain âge, c'est « oui » après, sans autre forme de procès. Dans le même temps, la prohibition met à l'épreuve l'usage des écrans sans beaucoup de nuance. Considérons à titre d'exemples les images jugées inappropriées sans tenir compte des différences d'impact qu'elles génèrent, selon qu'elles soient désirées ou

68. Serge Tisseron, *Grandir avec les écrans « La règle 3-6-9-12 »*, Bruxelles, Yapaka, coll. Temps d'arrêt Lectures, 2013. <https://yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/ta-64-ecrans-tisseron-web.pdf>

69. <https://www.yapaka.be/produit-a-telecharger/affiches-maitrison-les-ecrans-la-regle-3-6-9-12>

non par le ou la jeune. Ou encore, l'interdiction radicale des écrans, qui effacerait leur difficile mais possible pondération par d'autres divertissements qui pourraient équilibrer l'usage de ces équipements numériques si attrayants.

La deuxième critique amène à évoquer la pression morale qui pourrait peser sur certaines familles dépositaires de compétences éducatives affaiblies, de manière structurelle ou contextuelle. Voire même, établirait une distinction entre les bons parents (ceux qui suivent les règles) et les autres, indignes ou incapables de les faire respecter. Pascal Minotte ne défend pas un autre point de vue, quand il insiste sur la charge éducative pesant sur les parents en difficulté : « *nous pensons aux parents épuisés par une réalité professionnelle chronophage, parfois maltraitante. Ou encore à ceux qui, suite à des blessures de l'enfance, éprouvent des difficultés relationnelles avec leurs propres enfants. Autant de situations dans lesquelles les écrans peuvent être investis par les parents, de même que les enfants, comme des lieux tiers leur permettant de s'évader. L'écran est alors une tentative de solution, une façon de rendre la vie plus supportable. Mais celle-ci s'avère généralement insatisfaisante pour tout le monde et laisse chacun très seul. Il va de soi que, dans ces situations, il n'est pas efficace de se contenter de donner des consignes en termes de diminution du temps d'écran... Celles-ci vont majorer le sentiment de culpabilité déjà présent, sans pour autant offrir des solutions à la hauteur des enjeux de ces familles*⁷⁰. »

La régulation parentale chez les petits et petites

Les résultats de l'enquête *#Génération2020* éclairent les questions de régulation. Ils montrent que le modèle parfois considéré comme idéal – celui d'une régulation parentale forte et précisément étalonnée selon les classes d'âge – est assez éloigné des réalités du terrain.

Si l'on prend comme critère celui des pratiques majoritaires relatées par les jeunes répondant-es à l'enquête *#Génération2020*, la régulation parentale est plus souple qu'attendue, à deux éléments près : la gestion du temps et la gestion des dépenses⁷¹. Ainsi, pour plus de la moitié des moins de douze ans, ce sont les parents qui gèrent le moment et la durée d'utilisation des écrans. Ces jeunes trouvent pourtant ces derniers généralement excessifs. Ils et elles les décrivent comme porteurs d'effets psychiques négatifs. Tout naturellement, c'est sur ces dimensions temporelles des usages que portent les principaux efforts de régulation et/ou de négociation entre adultes et enfants, assortis d'un contrôle sur la bonne observation des règles édictées.

70. Pascal Minotte, *Coopérer autour des écrans*, Bruxelles, Yapaka, 2017. https://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/ta_96_web_def_0.pdf

71. La question du coût des abonnements de téléphonie et internet mobile ou de certaines applications et jeux n'a pas été approfondie dans l'enquête *#Génération2020*, mais les jeunes expriment bel et bien que cet enjeu est l'objet de débats au sein de la famille.

« Quand mes parents me disaient que je jouais trop, c'est plus quand j'étais petit. Comme c'était nouveau, ça fait un peu peur. C'est comme Internet, au début, tout le monde avait peur genre "ça va créer des problèmes psychologiques chez lui !" (...)

Quand j'étais petit j'avais beaucoup de remarques, mais maintenant les gens justement ils me demandent quoi quand je joue moins ! (...) "pourquoi est-ce que tu ne joues pas ?" » (S4)

« Moi je pouvais l'utiliser les samedis et les dimanches (...), que quand c'étaient les jours de congé. » (P6)

Moins d'un tiers des parents sont crédités comme régulateurs-rices des pratiques et des contenus : ce qu'on peut faire avec les écrans, où on peut les utiliser, ce qu'on peut y publier, avec qui discuter. De surcroît, sur ces éléments, selon les répondant-es, la négociation est davantage initiée par les enfants eux-mêmes. Ce manque de contrôle direct semble indiquer une certaine « paix dans les familles », puisque, dans cette classe d'âge précoce, les parents restent légitimes pour intervenir en cas de pépin.

Les ados décident, les parents normalisent

Du côté des adolescent-es, le contrôle parental perd d'avantage de sa puissance. La conquête autonome des équipements croît avec l'âge des jeunes : les adolescent-es disposent désormais des écrans en pleine propriété. Leurs contenus sont individualisés et personnalisés. Parallèlement, les usages sont de moins en moins contrôlés par les parents. En 2007, déjà, Olivier Martin notait que « Les outils de communication n'échappent pas au processus général de reflux progressif du contrôle parental. Ainsi, si 93 % des parents d'enfants âgés de 12 à 14 ans et 76 % de ceux ayant des enfants de 15-17 ans cherchent à savoir ce que ces enfants font sur internet, ce n'est plus le cas que de 16 % des parents d'enfants de 18-22 ans. De manière semblable, le recours à des logiciels de contrôle parental, les privations ou punitions deviennent nettement moins fréquentes lorsque les enfants grandissent⁷². »

Treize ans plus tard, l'enquête *#Génération2020* enregistre la même évolution naturelle. Elle est toutefois constatée à des stades plus précoces. Dans la grande majorité des cas, ce sont les moins de 18 ans eux-mêmes et elles-mêmes qui décident où, quand, et combien de temps ils ou elles utilisent leurs écrans, même si c'est ce dernier point qui fait l'objet de certaines tensions.

72. Olivier Martin, *La conquête des outils électroniques de l'individualisation chez les 12-22 ans*, La Découverte | « Réseaux » 2007/6 n° 145-146 | pages 335 à 36. <http://www.cairn.info/revue-reseaux-2007-6-page-335.htm>

« Parfois je me désactive, puis je me remets dessus... Parfois je me dis "les réseaux, je passe trop de temps dessus"... Mais je n'arrive pas en fait, et puis je refais des comptes ! (...) parce que quand je suis sur mon GSM, par exemple dans mon salon avec la famille, je n'écoute pas ce qui se passe en fait. Et donc pour ça je me suis dit, et aussi pour les études, peut-être que c'est mieux de ne plus être dessus. Mais je n'arrive pas (...). Mes parents m'interpellent, ils me disent "mais on dirait qu'il est greffé ton téléphone" ! » (S5)

Dans cette tranche d'âge, les usages font l'objet d'une négociation assouplie. Moins de contrôle, mais pas forcément moins d'observations critiques : Olivier Martin notait à cet égard qu'il « *en va de même à propos des usages de ces outils à des moments que les parents jugent inappropriés. Si les plus jeunes semblent relativement épargnés par des remarques parentales, c'est très probablement parce que leurs usages de l'ordinateur et de l'internet sont davantage encadrés et accompagnés. Moins libres et parfois guidés par leurs parents ou l'un d'entre eux, ces jeunes se font relativement moins critiquer que leurs aînés*⁷³. »

Les adolescent-es régulent donc leurs propres activités. Vis-à-vis de leurs tuteurs, ils et elles prennent soin de faire rempart technologique, en téléchargeant leurs propres applications, mais aussi en se réfugiant dans leur chambre, ou en étant présent-es au cœur du foyer tout en étant absorbé-es par leur *smartphone*. Cette transhumance adolescente vers les espaces intimes et privés est souvent vue par les parents comme un signe d'appétence excessive pour les nouvelles technologies.

Pour les ados, les interfaces numériques sont avant tout un lieu d'exploration à l'abri du regard parental. Leur usage est le signe d'une bonne vie sociale. Les années passant, les enfants s'individualisent en se « désaffiliant » de la famille et en créant leur monde. Au fond, cette autonomisation croissante est parallèle à bien d'autres pratiques de vie : les ados jouissent, en grandissant, d'indépendance dans leurs sorties, leurs choix culturels, leurs amitiés, ou encore, leur gestion vestimentaire. De la même façon, ils ou elles accèdent à des équipements technologiques personnels qui échappent bien plus précocement que naguère à la régulation parentale.

Selon les résultats de l'enquête *#Génération2020*, la périphérie de la zone d'influence parentale sur l'activité numérique adolescente est réduite à peau de chagrin. Elle semble n'englober que les investissements financiers ou paiements en ligne et, dans une moindre mesure, les choix de jeux ou d'applications. Ont, malgré tout, été évoquées par les jeunes les démarches parentales de « régulation douce », basées sur l'autonomisation et la responsabilisation. Le basculement de confiance s'opère pourtant : papa et maman sont disqualifiés au bénéfice des pairs.

73. Olivier Martin, *idem*.

« Je me suis acheté ma propre *PlayStation* moi-même grâce à mon job étudiant. Et pourtant, je n'en abuse pas. Je me mets moi-même mes limites maintenant (...). Le fait d'avoir mis des règles, mais de ne pas nous avoir interdit de jouer, de la part de mes parents, il y a un équilibre. Parce que si t'interdis à un enfant de jouer, à un moment il va jouer ! (...) Il faut qu'il y ait des limites, mais pas trop. » (S6)

Tension entre familles et individus

De l'enfance à l'adolescence, deux pôles de socialisation entrent en tension et basculent de l'un vers l'autre : celui de la famille et celui des ami-es. À ce titre, le rôle fédérateur de l'écran de télévision familial, voire de l'ordi partagé, est périmé. Cet équipement n'est plus le lieu central de larges et longues rencontres familiales. On s'y retrouve bien quelques fois, mais c'est davantage par volonté de partage occasionnel. Car avec la généralisation des réseaux sociaux et l'individualisation des pratiques de communication en ligne (tablette, *smartphone*, ordinateur personnel), les écrans connectés facilitent les logiques de distanciation. Ils liquéfient les possibilités d'un contrôle parental serré : la socioculture juvénile s'élabore en mode « hors salon ». Plus l'équipement numérique s'individualise, plus les temps collectifs s'en trouvent fragiles et rares.

« Ben déjà, chacun a la télé dans sa chambre, donc chacun regarde ce qu'il veut. » (S4)

Ce jeu du chat et de la souris déclenche régulièrement des temps de « coprésence » dans les espaces familiaux collectifs, chacun-e y étant absorbé par ses propres écrans, parents en premier. La télévision allumée participe à l'impression d'être ensemble. Dans ce paysage, le *smartphone* semble jouer un rôle clé. De façon ambiguë, il est à l'intersection entre le souci parental de contrôle à distance, et pour les ados, il matérialise la nécessité de communication proche avec les pairs. Pour Pascal Minotte, « l'usage que le jeune fait de son *smartphone* est la partie visible d'un processus qui implique la négociation de nouveaux liens au sein de la famille et qui s'appelle l'adolescence. Les écrans interactifs permettent à leur utilisateur d'être là et ailleurs en même temps, satisfaisant ainsi son ambivalence. Le *smartphone* rend possible le maintien du contact avec les copains tout en conservant certaines habitudes familiales (...). Ainsi, les parents sont souvent agacés lorsque leurs ados utilisent leur GSM à ce moment-là de la soirée et, en même temps, ils s'y opposent généralement sans grande conviction. Ils ont conscience qu'il s'agit d'une phase propre à cette période de la vie familiale⁷⁴. »

« Ce qui se passe dans ma famille, je suis au courant, quand je regarde la télé avec eux. Par contre j'aime bien avoir l'avis de mes copines sur ce qui se passe dans leur vie, c'est plus intéressant. » (S4)

Dans l'aval des pratiques adolescentes par des parents qui ont parfois perdu la tour de contrôle de vue, divers enjeux sont à l'œuvre. Pour les jeunes, la mutualisation des comportements numériques neutralise la crainte d'être mis-e sur la touche par les autres. Cette préoccupation est dévoilée par leurs pratiques : des échanges intenses et prolongés entre ami-es ; un important volume de publications de photos de groupe, commentées et *likées* sans relâche. Ces activités semblent souvent admises par des parents conscients de la nécessité des équipements numériques et des pratiques de socialisation en ligne pour des enfants cherchant à se conformer aux codes sociaux de leur âge. Il s'agirait là, pour les parents, d'un devoir de connexion technologique inédit, répondant, pour les enfants, à un droit de communication entre pairs.

Dans ces conditions, la concession de l'accès aux écrans connectés expliquerait le contrôle vertical (de parent à enfant) centré essentiellement sur les débordements chronophages et les nombreuses questions éducatives que les parents se posent principalement sur le plan de la gestion du temps. Se connecter, oui, mais pas trop.

« Je suis entre quatre et cinq heures par jour sur les réseaux. Ouais ma mère elle n'est pas trop d'accord que je passe mon temps sur les réseaux, mais le seul truc qu'elle ne tolère pas, c'est qu'on soit à table avec son *smartphone*. Moi elle sait bien que je ne vais pas abuser et tout ça, mais mes petits frères, elle les contrôle. Elle ne veut pas qu'on soit trop par rapport à ça, parce qu'elle, elle n'a pas connu ça. » (S5)

Les parents 2020 ont lâché du lest. Ils et elles ont cédé la mainmise sur les territoires numériques. L'enquête *#Génération2020* a entériné ce paysage, mais elle ne rend pas compte de la probable tonalité complexe des négociations, sans doute âprement menées par de jeunes ados qui tentent de convaincre leurs parents de l'impérativité des écrans. Car, en face, ils et elles trouvent des adultes doublement inquiets, balançant entre la crainte d'un sous-équipement qui serait source de fracture numérique et celle d'un suréquipement préfaçant les dangers potentiels liés à son usage, notamment autour de la question de ladite cyberdépendance. On peut émettre l'hypothèse que, confronté-es à ces incertitudes, nombre de parents finissent par céder aux insistances de leurs jeunes, « de guerre lasse ».

Ces débats sur les usages entre parents et enfants sont parfois fixés comme des rendez-vous rituels qui rythment la vie familiale de manière ambiguë. Ils rassurent aussi certains parents qui veulent avoir connaissance des contenus privilégiés par leurs enfants, présents à leurs côtés : « *Internet n'a pas qu'un potentiel centrifuge*

dans la famille. En autorisant la possibilité de sortir virtuellement du foyer tout en y restant physiquement, il peut paradoxalement donner un contenu fort aux liens familiaux et se couler dans des modes de vie assez traditionnels. Les enfants sont en effet potentiellement moins happés en dehors du foyer⁷⁵. »

Mais alors, qui contrôle quoi, quand la famille cesse de le faire ? C'est le groupe de pairs qui reprend cette fonction. Si les adolescent-es laissent aux parents les interrogations liées à la gestion du temps, ils et elles s'arrogent parfois avec fracas d'autres régulations, au sein des groupes de pairs.

En effet, dans les médias sociaux, la quête de rapports profonds aboutit souvent à la mise en place d'un contrôle mutuel entre ados. Sur leurs comptes personnels, débits et crédits de *likes* et commentaires sont largement et implicitement comptabilisés. Et surtout, on s'observe beaucoup, on légitime certains contenus en les alimentant, et on entreprend de décrédibiliser d'autres en adoptant un comportement passif, celui de témoin muet des publications des autres. L'investissement émotionnel adolescent est faible sur les contenus à portée générale, à l'inverse de l'intérêt porté au renforcement des liens avec les pairs. La sociabilité et l'amitié sont les valeurs juvéniles que les ados défendent, bien loin de la peur des risques et dangers liés aux usages.

« Ben quand je publie un truc, j'ai tout de suite des "coms" du genre fais gaffe à tes sources, ou tu devrais pas publier ça, tu devrais faire attention, même de gens que je ne connais pas. Du coup, je fais une barrière à ce que je publie. Je trouve ça épouvantable, les commentaires négatifs. » (S4)

La maîtrise des conventions partagées est un enjeu fondamental dans le processus de socialisation des adolescent-es, y compris et avant tout dans les espaces numériques. De là découlent une série de principes de régulation entre pairs : *« C'est une compétence nécessaire pour s'attirer la considération des pairs, mais qui n'est pas suffisante⁷⁶ »*, note Claire Ballets, qui ajoute que *« les négociations entourant la construction et la délimitation des normes sont le fruit de mécanismes de régulation sociale par laquelle les leaders sont désignés par leurs pairs comme modèle, puis investis du pouvoir de distinguer les adolescents conformes des adolescents non conformes. Ce sont des processus particulièrement signifiants à l'adolescence,*

75. Bénédicte Havard Duclos et Dominique Pasquier, *Faire famille avec internet : Une enquête auprès de mères de milieux populaires*, Enfances Familles Générations [En ligne], 31 | 22/12/2018. <http://journals.openedition.org/efg/5527>

76. Claire Ballets, *« je t'aime plus que tout au monde »*, *D'amitiés en amour, les processus de socialisation entre pairs adolescents*, Fribourg, Thèse présentée à la Faculté des Sciences économiques et sociales de Fribourg, 2012.

notamment à propos de la gestion de l'apparence physique⁷⁷. » Nous ajoutons : et de son affichage contrôlé dans les réseaux sociaux.

La question de la présentation de soi dans les espaces numériques fait l'objet d'un intense travail de corégulation. « *Dans un contexte de tension autour de la recherche de popularité marquant des positionnements hiérarchiques entre les jeunes, émerge la question de l'exposition de soi et de l'intimité. Elle est donc au cœur des pratiques horizontales des adolescents, où la réalisation de soi passe par la reconnaissance d'une identité personnelle conforme et en adéquation avec les pratiques et représentations de groupes choisis*⁷⁸. »

Une présentation de soi genrée

Au-delà des exigences de complicité entre filles et de légèreté entre garçons identifiées par Claire Ballets, le volet qualitatif de l'enquête #Génération2020 a mis en relief de fortes disparités de genre en matière de corégulation. Pour les jeunes, les réseaux sociaux en ligne conduisent souvent à interagir à partir de la mise en scène de soi, alimentée par les informations de toute nature que l'on dépose en ligne. Les prescrits en la matière relèvent, selon les adolescent-es interrogé-es, de leur propre liberté, de choix personnels. Mais en réalité, ils font l'objet de négociations fortes, explicites ou implicites à l'intérieur de groupes factuels (la classe, le groupe d'ami-es).

Accompagnant les pratiques numériques, beaucoup de réflexions juvéniles sur les comportements individuels acceptables sont de nature morale : que peut-on faire et ne pas faire, qu'est-ce qui est bon, qu'est ce qui est mal, autorisé ou pas ? Cet univers de recommandations souvent implicites et fonctionnant par essais erreurs n'est pas piloté selon les codes adultes, que les ados trouvent souvent eux-mêmes déréglés, mais résulte d'un apprentissage par les pairs.

« Avant je publiais beaucoup, tout ce qui me passait par la tête, maintenant je fais gaffe au privé je ne mets plus que ce qui intéresse tout le monde comme les grèves, du coup je mets des barrières, ce qui est privé c'est la famille, la religion, et ce que je fais chez moi. » (S7)

« Moi je suis plus prudente que ma grande sœur, elle a 28 ans et, des fois, je lui dis : "mais non, ça c'est too much !" » (S6)

77. Claire Ballets, *op.cit.*

78. Yaëlle Amsellem-Mainguy, Arthur Vuattoux, *Construire, explorer et partager sa sexualité en ligne. Usages d'Internet dans la socialisation à la sexualité à l'adolescence*, INJEP Notes & rapports/Rapport d'étude, 2018.

En matière de présentation de soi, dont on a pu voir l'importance à l'adolescence, la limite entre ce qui est autorisé ou non reste néanmoins floue. Par exemple, dans la régulation de l'affichage de photos personnelles, désigner ce qui est sexy, coquin, sexuel, ou vulgaire reste pour les enquêtés une entreprise hasardeuse, une norme qui s'évalue au cas par cas, de manière volatile et en fonction des circonstances. C'est le groupe qui détermine ce qui est admissible.

À travers ces questions morales, le contrôle de la vie affective a révélé toute son importance dans un certain nombre d'entretiens qualitatifs, et particulièrement chez certaines jeunes filles interrogées, en dépit de la difficulté prévisible de s'exprimer en face-à-face sur des questions plus intimes. Ce n'est que rarement que les jeunes s'expriment sur leurs propres pratiques, préférant décrire celle des autres.

De fortes normes de genre émergent. En effet, qui dit « contrôle de la vie affective des ados », signifie en réalité « contrôle de la vie affective des filles ». Exposer son physique en ligne, c'est, spécifiquement pour les filles, à la fois tester son image et exposer son niveau de moralité. La négociation identitaire féminine apparaît dès lors une entreprise bien périlleuse. Les filles subissent une pression indirecte sur leur degré de désirabilité, ce qui se marque par leur propension, davantage que les garçons, à choisir leurs poses et travailler leurs photos. Cette pression sur la désirabilité visuelle, directement encouragée par les commentaires positifs (« t'es top biche », « t'es canon »...) ou au contraire, sanctionnée par le silence, entre en conflit avec la respectabilité. L'image des filles doit être prudente (à travers la fameuse expression « tu dois te respecter »).

Cette zone d'entre-deux est difficile à négocier pour les filles en début d'adolescence, car les règles en vigueur font l'objet d'essais erreurs et dépendent fortement du contexte, et notamment de la question de la popularité de la jeune fille, en dépit d'une forme d'entraide entre elles. Pour illustrer cette pression sur les jeunes filles, à la question : « Par exemple, jusqu'où peut-on aller dans les réseaux sociaux ? », aussi bien les garçons que les filles interrogées répondent par un exemple au féminin : « et bien par exemple, une fille ne peut pas se montrer en décolleté trop plongeant ».

Au cours des entretiens avec les jeunes, l'exhibition des corps masculins a été rarement évoquée spontanément, comme si celle-ci n'était pas spécifiquement problématique. Toutefois, une règle semble s'imposer à l'ensemble des jeunes interrogés, même si c'est implicitement aux filles qu'elle s'adresse : dans nos régions, la limite à ne pas atteindre sans risque est la publication publique de photo en sous-vêtements ou en bikini.

« Moi il y a des choses que je ne ferai jamais sur les réseaux sociaux, c'est poster une photo de moi en bikini par exemple. » (S4)

« Moi je trouve qu'il y a beaucoup de filles qui se dénudent, qui mettent de grands décolletés pour qu'on les remarque, et plus tu es dénudée plus t'as de "j'aime", c'est trop bizarre. Pour moi une fille dénudée va avoir plein de *likes* des garçons, et si elle est normale, des *likes* de filles. Un garçon torse nu ça choque pas, mais une fille en bikini, déjà, oui. Pour moi, niveau garçon y a pas de limite. Mais ça, ça a toujours été. Plus une fille est dénudée, plus c'est une pute. Un garçon, il peut faire ce qu'il veut. C'est pareil sur les réseaux sociaux ». (S6)

Dès lors, les jeunes filles mettent en place des techniques de contrôle de leur image, communes et généralisées. Par exemple : produire peu de contenu public, observer celui des autres ; ne jamais répondre à une requête sexuelle, ou pas tout de suite ; en matière de photo intime, en fournir moins que ce qui est demandé ; pas de bikini ou décolleté en dehors du cadre d'échanges privés ; pas de *nude* (même si l'emploi spontané du terme indique sa banalisation).

« Une fille ça doit être parfait. Moi j'avais fêté mon anniversaire et puis j'étais pompette, une vidéo a circulé et tout de suite j'ai reçu des sales commentaires sur ma tenue et mon physique. » (S5)

Un dernier élément significatif récolté lors de ces entretiens pose la question des normes hétérogènes dans les espaces numériques. Aussi bien les garçons que les filles nomment spontanément un couple comme étant d'office composé d'« une fille et un garçon ». Cet élément mériterait d'autres développements, tant il apparaît comme une norme relationnelle implicite.

Ces traits récoltés lors de l'enquête qualitative, et rapportés tant par les filles que les garçons, montrent la puissance du groupe sur les pratiques individuelles. En filigrane, ils et elles mettent en relief les rapports de pouvoir et de domination genrée sur le plan de la corégulation.

Mais en dépit de ces discriminations de genre concernant le contrôle de son image, celles et ceux qui se confrontent de près à la jeunesse savent qu'il est méprisant de tenir les adolescent-es pour une catégorie sans valeurs ou sans lois, tous et toutes *a priori* incapables, avant la majorité, de discerner les usages futiles des pratiques utiles à soi ou aux autres : « *Toutes ces conclusions peuvent s'appliquer à d'autres catégories sociales qui ont une vie active sur Internet. Ce qui est différent pour eux est qu'ils se construisent une identité, avec bien plus de contraintes, et qu'ils recherchent une liberté qu'ils doivent conquérir face à plusieurs représentants de l'autorité, à la*

différence des adultes qui l'ont déjà obtenue. Ils utilisent pour cela d'une manière très inventive les outils numériques à leur disposition. Les adultes qui doivent subir des contraintes dans leur vie de tous les jours le font de la même manière⁷⁹. »

La jeunesse est avide de changements et d'explorations en tout genre. Elle ne ménage pas ses efforts pour prendre sa place sur des territoires neufs qui élargissent sa liberté. Si leurs parents raisonnent les pratiques sociales en termes de technologie à maîtriser et contrôler, les adolescent-es définissent les pratiques sociales à réguler par-delà les écrans. « *Ces constats expliquent en partie l'intensité des usages adolescents, mais ne réduit pas le malentendu entre générations. Les parents qui voient leur adolescent chatter durant des heures avec ses amis le décrivent comme "collé à son smartphone" alors que le jeune se dira en contact permanent avec son groupe de potes, dans un entre-soi jubilatoire⁸⁰. »*

79. Dana Boyd, Henri Le Crosnier (trad.), *C'est compliqué : les vies numériques des adolescents*, CF éditions, 2016.

80. Pascal Minotte, *op.cit.*

5. Embrouilles : enfants critiques, parents inquiets

Les routines mises en œuvre, les expériences vécues et les régulations pratiquées par les moins de vingt ans font-ils et elles rempart à tous les problèmes en ligne ? Les discours sur les usages problématiques des écrans font souvent état de trois dérives : la centration abusive sur les activités numériques plutôt que sur les activités dites « réelles », souvent identifiée comme de la cyberdépendance ; la violence en ligne, généralisée sous le terme de cyberharcèlement ; la sexualité à distance, en regard des potentiels effets dommageables pour qui s'y adonne, entre autres en matière de cybersexisme. Pour le grand public, il semble entendu que ce sont avant tout les jeunes qui sont spécifiquement sujets à ces dérives. Sont-ils et elles bel et bien des oiseaux pour le chat une fois leur smartphone dégainé ?

Les embrouilles préexistent aux usages numériques : passion pour un objet ou une activité, disputes et harcèlement, curiosité sexuelle, badinage précoce ou drague lourde n'ont pas attendu les écrans pour être vus comme problématiques sur un plan social, psychologique ou moral. Aux yeux de beaucoup d'adultes, le périple des pratiques à risques, de la vie courante vers les espaces numériques, génère des inquiétudes supplémentaires. Les écrans sont fréquemment accusés d'être à l'origine de troubles neufs, ou, du moins, d'amplifier ces derniers.

De nombreux supports d'information alertent l'opinion sur les seuls usages problématiques des écrans. Ils donnent l'impression que le phénomène est récent, exclusif et d'une ampleur inédite. Illustrons le propos, à travers quelques titres de presse rapportant les résultats de l'enquête *#Génération2020* peu après sa publication. La question de « l'addiction » y fait figure d'accroche journalistique : « *Un jeune sur deux n'imagine pas un jour sans smartphone*⁸¹ » ; « *Un ado sur deux estime passer trop de temps sur son smartphone*⁸² », ou encore : « *La moitié des ados a l'impression de passer trop de temps sur son smartphone*⁸³ ». Ainsi, des notions associées aux pathologies psychologiques ou sociales, comme la dépendance toxique aux écrans, percolent aisément dans les esprits, pour en faire une question de santé

81. Philippe Laloux, *Un jeune sur deux n'imagine pas un jour sans smartphone*, Bruxelles, Le Soir, 16/09/2021. <https://plus.lesoir.be/325566/article/2020-09-16/un-jeune-sur-deux-nimagine-pas-un-jour-sans-smartphone>

82. Oriane Renette, *Un ado sur deux estime passer trop de temps sur son smartphone*, Bruxelles, Metro, 16/09/21. <https://fr.metrotime.be/actualite/un-ado-sur-deux-estime-passer-trop-de-temps-sur-son-smartphone>

83. La Libre Belgique, *La moitié des ados a l'impression de passer trop de temps sur son smartphone*, Bruxelles, La Libre Belgique, 16/09/21. <https://www.lalibre.be/belgique/societe/la-moitie-des-ados-a-l-impression-de-passer-trop-de-temps-sur-son-smartphone-5f62035cd8ad58621913f47d>

publique. Il faut dire que le langage mobilisé pour décrire les activités ordinaires sur les écrans emprunte régulièrement au dictionnaire médical : narcissisme plutôt qu'égoïsme, voyeurisme plutôt que curiosité, exhibitionnisme plutôt qu'exhibition, addiction plutôt qu'intérêt excessif, dans une vision morale de l'existence fondée sur une vertu cardinale : celle de la tempérance⁸⁴.

Ce sujet sature souvent la réflexion sur les pratiques numériques. Il inspire aussi un certain nombre de dispositifs éducatifs sur le thème de l'équilibre ou du bien-être numérique. Il est pourtant largement discuté par les chercheurs et chercheuses, qui préfèrent décrire des comportements de consommation excessive plutôt que d'addiction ; ils et elles estiment prudent de délimiter avec plus de justesse ce que ces notions recouvrent. Si la question de la chronophagie compromettant la qualité du sommeil alerte les spécialistes⁸⁵, d'autres se fondent sur des méta-analyses pour n'identifier par ailleurs qu'un faible impact de l'intensité des usages numériques sur le bien-être adolescent. Ainsi, pour Pascal Minotte, « *des méta-analyses solides publiées récemment permettent de voir émerger un début de réponse à la question du lien entre médias sociaux et santé mentale. Celles-ci observent un lien statistiquement significatif, mais faible, entre l'intensité des usages des médias sociaux et le bien-être. Par exemple, Amy Orben et Andrew Przybylski identifient un lien négatif, mais très faible, dans la mesure où l'utilisation de la technologie numérique expliquerait au maximum 0,4 % de la variation du bien-être. Ainsi, les liens statistiques sont tellement minces qu'ils ont peu de chance d'avoir une signification clinique ou pratique*⁸⁶. » L'analyse citée par Pascal Minotte indique ainsi que seuls les usages très excessifs dans un sens ou dans l'autre (que l'on pourrait nommer « abstinence numérique ») ont un impact significatif sur le bien-être social et mental des internautes.

Les discours communs renoncent souvent à questionner avec précision les pratiques numériques juvéniles aux finalités pourtant fondamentales pour les usagers

84. « La tempérance et le travail sont les meilleurs médecins de l'homme ». Jean-Jacques Rousseau, *Emile ou De l'éducation*.

85. « *Mobile phones are an essential part of an adolescent's life, leading them to text, phone, or message into the night. Longitudinal latent growth models were used to examine relations between changes in adolescent night-time mobile phone use, changes in sleep behavior, and changes in well-being (depressed mood, externalizing behavior, self-esteem, and coping) for 1,101 students (43% male) between 13 and 16 years old. Both night-time mobile phone use and poor sleep behavior underwent positive linear growth over time. Increased night-time mobile phone use was directly associated with increased externalizing behavior and decreased self-esteem and coping. Changes in sleep behavior mediated the relation between early changes in night-time mobile phone use and later increases in depressed mood and externalizing behavior and later declines in self-esteem and coping.* » Lynette Vernon, Kathryn L. Modecki, Bonnie L. Barber, Mobile phones in the bedroom : *Trajectories of sleep habits and subsequent adolescent psychosocial development*, Child development, Volume 89, Issue 1, January 2018.

86. P. Minotte, *Adolescence, médias sociaux & santé mentale*, Note n° 4 de l'Observatoire « Vies Numériques » du Centre de Référence en Santé Mentale, Liège, Crésam, 2020. <http://www.cresam.be/wp-content/uploads/2020/06/Ados-RSN-et-SM-rapport-final-light.pdf>

et usagères des écrans. On s'inquiète, plutôt qu'on évalue les relations circulaires entre les besoins adolescents et les nouveaux espaces d'expression.

Dépendance, oui, mais aux amis et amies

Selon l'enquête #Génération2020, près de six jeunes sur dix utilisent leur *smartphone* plus de quatre heures par jour, hors journée scolaire. Ils sont aussi nombreux en primaire à l'utiliser quotidiennement, mais avec une plus faible intensité : plus d'une heure par jour. 66 % des répondants et répondantes s'attendent à ressentir un « certain manque » en étant privé-es de *smartphone* ne serait-ce que pendant une journée et ils et elles sont presque autant à estimer utiliser cet appareil « avec excès ». Cet usage intensif des écrans affecterait le quotidien des adolescent-es : trois sur quatre déclarent vérifier parfois leur téléphone sans raison et la moitié n'imagine pas passer une journée sans lui, notamment car c'est là un moyen de se sentir mieux informé-es et plus connecté-es aux ami-es. Seul un tiers d'entre elles et eux affirme vouloir passer moins de temps sur son écran portable.

Au fond, ces données pourraient s'appliquer aux adultes. Du reste, plus de la moitié des jeunes regrettent l'appétit numérique vorace de leurs propres parents. Si les jeunes admettent avoir du mal à se passer de leurs objets connectés, c'est pour les possibilités de mise en relation qu'ils autorisent. Ils et elles s'informent, potentiellement en réseaux, partagent des contenus, notamment vidéoludiques, entrent en contact avec leurs pairs et instaurent un lien durable avec eux et elles. Ils et elles traînent en ligne. Passent le temps, beaucoup de temps, là où les adultes voient une parenthèse futile, débordante, voire addictive. L'absence de légitimité des pratiques numériques adolescentes compte beaucoup dans les actes du procès mené contre les écrans. Au centre des débats : la cyberdépendance, qui reste floue pour le grand public.

Si les jeunes interrogé-es peinent à se passer des écrans, ils et elles ne se disent pas dépendant-es à leurs activités en ligne. Près de la moitié des adolescent-es estime bien contrôler le temps d'utilisation. Si le terme « accro » est souvent mobilisé par les jeunes eux-mêmes pour décrire leur appétence, celui de *geek* ou de *no life* fait figure de repoussoir. Ils et elles se défendent des comportements tant redoutés par leurs parents, comme passer nuit et jour devant les écrans ou raconter sa vie dans les réseaux sociaux. Les écrans meublent leur temps de vie, ils et elles en sont conscient-es. Si la plupart des ados consultent leur *smartphone* « sans raison », il convient de s'interroger sur la vision utilitariste des projets éducatifs adultes, qui voudraient trouver une raison pertinente, un usage pragmatique, une fonction rentable à toute activité menée sur écran.

« Bah oui, chez moi, les écrans sont parfois allumés, mais ça ne veut pas dire que je suis rivé dessus. » (S4)

« Le premier truc que je fais en rentrant chez moi, c'est allumer mon ordi, pour voir s'il se passe quelque chose, ou même pas, je l'allume, voilà tout. » (S6)

Au contraire, les jeunes envisagent davantage les écrans comme des médias accompagnant leurs temporalités quotidiennes. Ils et elles y consacrent le temps nécessaire sans tenir une comptabilité horaire précise. Il semble bien que la notion de dépendance soit héritée du discours parental ou, plus généralement, adulte, et soit troublée par les fausses analogies avec la toxicomanie. Les ados interrogés dans notre enquête ne fournissent pas matière à nourrir ce diagnostic.

Dans de nombreuses études abordant ces sujets, les questions adressées aux jeunes sont centrées d'abord sur l'attachement à la tablette (l'objet), et non aux pratiques (la socialisation, l'information, le jeu). Or, l'intérêt passionné voire excessif pour les activités en ligne est inhérent aux tranches d'âge consultées. Il permet de bâtir et entretenir une bulle relationnelle rassurante, faite de contacts libres avec le monde. Moments de connexion autonomes, méthodes et contenus d'information personnels, multiples et complexes, via divers écrans, choix d'amitiés exclusives enrichies par de fréquents va-et-vient communicationnels, sont autant d'opportunités de grandir, loin d'un questionnement ou d'une inquiétude sur le média.

« Parfois, pendant les interours, je suis sur mon téléphone, parce que à la maison j'ai pas le temps en fait, je mange, je vais directement au foot, aller à l'entraînement... Avant ça je dois faire mes devoirs donc voilà je n'ai pas trop le temps. Ouais, parfois je réponds, je reste sur mon lit et je regarde les messages, parfois là je reste peut-être une heure, deux heures trente, et après mon téléphone s'éteint. Parfois je regarde Netflix aussi. Une fois que je suis plus posé, sinon je n'ai pas le temps (...) ou quand je prends le métro, je suis sur mon téléphone (...). Je suis sur Instagram, je like des photos, des actualités, parfois je regarde un peu le journal. Je suis un peu sur tout en général. Peut-être je vais regarder des émissions, les actualités du jour, je ne vais pas rester que sur Insta, sur Netflix... » (S4)

On peut acter que les adolescent-es régulent leur temps d'écran, même s'ils et elles préfèrent au fond se consacrer à la gestion quotidienne de leurs liens sociaux. La question de l'addiction apparaît pourtant, dans le monde des adultes, comme un hydre à de multiples têtes. Elle fait l'objet de controverses parfois homériques, ne serait-ce qu'entre médecins du sommeil et sociologues de la vie.

Pour les chercheuses Claire Ballets, et outre Atlantique, Danah Boyd, la question de l'addiction frise l'aporie. Leurs observations confirment les données récoltées dans les entretiens qualitatifs de l'enquête *#Génération2020* : « Le terme "d'addiction" est aujourd'hui employé dans le langage commun et les jeunes l'utilisent fré-

quemment (...). Cependant, la notion perd sa pertinence dans le contexte actuel où les usages sont quasi constants et considérés comme relevant de la normalité : tous les jeunes seraient “addicts” aux médias sociaux, puisqu’aucun ne peut s’en passer, du moins sans difficulté. Repris par des médias sensationnalistes, l’idée sous-jacente est que les jeunes n’ont pas de contrôle sur leurs usages et sont victimes de la technologie. C’est ce que déplore Danah Boyd, relevant que les adultes en général et les parents en particulier sont focalisés sur le temps passé devant les écrans et non sur les activités qui y sont menées. Pour la sociologue américaine, les usages des médias sociaux découlent de dynamiques culturelles qui n’ont rien à voir avec la technologie, mais qui composent entre un besoin élevé d’interagir avec les pairs, les restrictions parentales (notamment en matière de sorties) et des agendas très remplis. Ainsi, Danah Boyd conclut : “La plupart des adolescents ne sont pas addicts aux médias sociaux, ils sont addicts les uns aux autres”⁸⁷. »

Au fond, pour conclure la question, quatre niveaux problématiques d’une consommation d’écrans excessive peuvent être dégagés :

1. Le premier niveau surplombe les autres. Il repose sur la légitimité des pratiques. L’enfant ou l’adolescent-e voue un intérêt gourmand pour les écrans, mais son entourage leur préférerait le sport, la littérature, le jardinage, le jeu de l’oie ou la gravure sur bois. Pour autant, les pratiques ne suscitent d’autres problèmes que le bon équilibre familial et ne perturbe que les intentions éducatives parentales patiemment élaborées. L’usage problématique est à situer sur un plan moral et systémique.
2. La simple chronophagie : le temps d’écran réduit à portion congrue les autres activités, domestiques, scolaires, loisirielles, voire le repos. Pour autant, l’enfant ou l’ado garde le contrôle sur ses activités, qu’il ou elle organise au sein d’un schéma occupationnel qui le voit privilégier ses activités numériques et vidéoludiques. Pour Pascal Minotte, citant une étude de Wan et Chiou, les écrans numériques sont investis avec plus ou moins d’intensité s’ils rencontrent un certain nombre de besoins : « (1) le divertissement et le loisir ; (2) une réponse face à certaines émotions (diversion par rapport à la solitude, l’isolement et l’ennui, libération du stress, relaxation, déchargement de la colère) ; (3) une échappatoire par rapport à la réalité ; (4) un moyen de rencontrer ses besoins relationnels et sociaux (se faire des amis, renforcer ses amitiés, répondre aux besoins d’appartenance et de reconnaissance) ; (5) un moyen de se réaliser ; (6) un lieu d’excitation et de challenge ; (7) un lieu où l’on peut éprouver de la puissance (besoin de se sentir supérieur, de contrôler et de gagner de la confiance en soi)⁸⁸. »

87. Claire Ballets, *Socialisation adolescente et usages du numérique*, Revue de littérature, Rapport d’étude de l’INJEP, 2017.

88. Pascal Minotte et Jean-Yves Donnay, *Les usages problématiques d’Internet et des jeux vidéo*, 2010.

3. Le troisième niveau est celui de la passion. L'individu, souvent au début de l'adolescence, s'éprend d'une activité sur cet écran source de bien des plaisirs. Et d'ailleurs, sa joie et son envie de partage sont assez caractéristiques de ce niveau excessif. Non seulement l'enfant ou l'ado consacre trop de temps aux écrans, mais il ou elle estime surtout que cette activité est de loin préférable à toute autre, qu'il ou elle délaisse. L'entourage s'inquiète de l'investissement massif du ou de la passionnée, et intervient parfois prématurément. Notons que cette phase apparaît souvent transitoire, et dans certains cas, permet d'éventer un mal-être ponctuel : *« Le pourcentage de jeunes qui ont un comportement problématique face à Internet diminue de manière importante avec le temps et à 16 ans ils ne sont qu'une minorité. (...) Notre étude montre que bien que le nombre de jeunes qui ont ce comportement face à Internet diminue de manière importante, le taux de ceux qui y passent plus de deux heures par jour augmente. Le temps que les jeunes passent devant les écrans n'est pas seulement pour leurs loisirs, mais aussi pour leurs études ou leur travail. De ce point de vue, la limite préconisée de deux heures par jour devant un écran est obsolète (...). Notre étude montre aussi que certains comportements addictifs sur le web diminuent de manière importante au cours du temps, surtout les garçons. Il faut rassurer les parents sur le fait que pour la plupart des jeunes ce comportement est transitoire⁸⁹. »*

4. Le quatrième niveau concerne une faible proportion des usages problématiques. Il peut être désigné comme une assuétude de type comportemental, associée à une perte de contrôle des pratiques et à la poursuite du comportement malgré ses conséquences négatives. L'OMS a récemment reconnu deux addictions comportementales, mais au-delà de l'âge de 18 ans (un diagnostic plus précoce reste hasardeux, lié aux traits psychiques adolescents) : le *gambling disorder* et le *gaming disorder*, ce qui signifie que l'addiction aux réseaux sociaux n'est pas retenue.

Pour autant, ce diagnostic de « trouble » est à nuancer. Dans leur rapport de 2019, l'Académie des Sciences, l'Académie nationale de médecine et l'Académie des technologies se montrent prudentes : *« Quant au mot addiction, sa définition est réservée à des pathologies particulièrement lourdes puisqu'on ne peut en parler que dans les cas où se produisent au moins douze mois de déscolarisation ou d'abandon professionnel complet avec un appauvrissement général de la vie sociale. Les addictions comportementales caractérisées sont souvent associées à des troubles psychiatriques comorbides tels que dépression, anxiété, phobies, troubles de la personnalité. (...) Les addictions comportementales diffèrent de celles aux drogues : le joueur sur écran atteint de "pratique pathologique du jeu vidéo" peut revenir à une utilisation normale, alors qu'un toxicomane qui retouche à la drogue a une forte probabilité de rechute. (...) Les joueurs de jeux vidéo peuvent être mus par de nombreuses*

89. Claire Piguët, André Berchtold, Grégoire Zimmermann, Joan-Carles Suris, *Rapport final de l'étude longitudinale Ado@internet.ch*, Institut universitaire de médecine sociale et préventive, 2016, https://serval.unil.ch/resource/serval:BIB_985DB8B6CE37.P001/REF, cité par Claire Ballets, *op.cit.*

motivations, et trouvent dans leurs jeux de nombreuses sources de plaisir. Il faut bien prendre conscience que le degré de dépendance aux différents types d'écrans est très variable d'un enfant à l'autre. Il est difficile de tracer les frontières entre intérêt acceptable, dépendance préoccupante dans la mesure où elle affecte la vie de l'enfant et dépendance majeure qui pose de véritables problèmes médicaux. En conclusion, il ne suffit pas de s'interroger sur l'objet d'addiction et le comment du processus pathologique, il faut également tenter de comprendre le pourquoi des évolutions dont l'écran n'est qu'un révélateur et cause possible d'aggravation⁹⁰. »

Comme pour distinguer la pathologie rare d'une activité ordinaire, l'OMS n'a d'ailleurs pas hésité à soutenir les activités de jeux en ligne comme moyen de contenir la diffusion du Covid-19⁹¹.

Cyberharcèlement, symbole des violences en ligne

Dans l'enquête *#Génération2020*, un jeune sur dix confie avoir été victime de cyberharcèlement, un nombre conforme à de nombreuses études sur le sujet. Dans la pensée commune, le cyberharcèlement est, en quelque sorte, le « trou noir » qui absorbe les autres violentes manifestations d'hostilité (dispute, attaque, bannissement d'un groupe...). Les jeunes annoncent être conscients et conscientes du phénomène, y prêter une attention lointaine, ou du moins, le relativisent.

Les données récoltées lors de l'enquête qualitative montrent que les jeunes sont régulièrement témoins de disputes en ligne, dans une attitude que l'on pourrait qualifier de « hate watching ». Ils et elles critiquent l'agressivité, en font le constat, souvent d'ailleurs dans les échanges entre adultes, mais disent se garder d'intervenir au risque d'être à leur tour victimes de brutalité. Ils et elles se savent sous le regard des autres.

« Moi, les violences, les disputes, tout ça, j'en vois tous les jours, et c'est bien pour ça que je ne publie pas dans les réseaux. J'aime bien regarder la télé réalité pour ça, comment on peut être aussi bête et méchant. » (S6)

Sous une apparente banalisation de la violence, les ados curieux-ses des disputes chez les autres peuvent tenter ainsi de comprendre les origines et les mécanismes

90. Institut de France, Académie des Sciences, *L'enfant, l'adolescent, la famille et les écrans. Appel à une vigilance raisonnée sur les technologies numériques*, 09/04/2019. <https://afpa.org/content/uploads/2019/04/1%E2%80%99enfant-1%E2%80%99adolescent-la-famille-et-les-%C3%A9crans-rapport-Acad%C3%A9mies-09-04-2019.pdf>

91. Félix Gouty, *Crise sanitaire : l'OMS et les géants du jeu vidéo encouragent les joueurs à respecter les mesures préventives*, Journal du Geek, 30/03/2020. <https://www.journaldugeek.com/2020/03/30/crise-sanitaire-oms-jeu-video/>

de l'agressivité en ligne, pour mieux la déjouer. Il faut dire que l'opération est complexe. Les codes des échanges interpersonnels sont contextuels, comme le décrit Romain Badouard : « *On ne débat pas mieux ou moins bien sûr Internet qu'en face-à-face : on y débat autrement. Il n'existe pas une façon de débattre sur Internet, mais chaque espace d'échange présente ses propres standards de discussion en fonction du public qui s'y retrouve (public homogène ou hétérogène), de la finalité de la discussion (parvenir à une décision commune ou échanger de manière informelle) et de l'architecture de l'espace de débat (les technologies mobilisées pour échanger engendrent des dynamiques plus ou moins délibératives). Si la "qualité" d'un débat est relative à l'espace dans lequel il prend place, il en va de même pour la perception de l'agressivité : dans de nombreux espaces d'échange en ligne, l'agressivité est un registre d'expression comme un autre et ne constitue pas un obstacle à la bonne tenue de la discussion*⁹². »

Les jeunes enquêtés confient essentiellement avoir été victimes de violence en ligne de la part de personnes connues. Témoins ou victimes, l'attitude généralement préconisée est de quitter l'espace numérique pour en parler avec les auteur-es. La dispute ou l'agression paraît un moment social vécu aussi bien en ligne qu'en dehors.

« Quand j'étais plus jeune, ma grande sœur prenait parfois mon téléphone pour regarder à qui je parlais. Au début je n'étais pas contente mais maintenant je comprends, avec tout ce qui se passe (...) les pédophiles, on peut tomber sur des personnes mal intentionnées, ça je l'ai su par après (...) j'ai eu une personne mal intentionnée (...) il y a un garçon qui m'a envoyé sa partie intime... Je l'ai montré à mon cousin, qui est plus âgé que moi et qui a été régler l'histoire et voir le garçon... (...) et maintenant le rôle que ma grande sœur avait pour moi, je l'ai pour ma petite sœur ! (...) J'ai vu qu'elle ne voulait pas donner son code parce qu'elle se faisait harceler, donc moi je suis vite montée dans les tours, ma mère est partie à l'école et a réglé cette histoire. Ma sœur elle n'osait pas le dire, elle pensait qu'on allait crier. » (S3)

Si les échanges vifs sont monnaie courante, comme Claire Ballets l'a montré en 2015, les troubles qui remontent jusqu'aux adultes présentent une double caractéristique : ils sont rares et ils sont violents.

« *Les dizaines de messages que les adolescentes envoient tous les jours à leur meilleure amie, les centaines d'échanges qui ont lieu quotidiennement entre les élèves*

d'une classe, les milliers de textes, productions, publications, photos, vidéos qui circulent au sein de l'école pendant le week-end ne sont pas portés à l'attention des adultes, tout simplement parce qu'ils ne posent pas problème. Une petite minorité de ces contenus est illégal, malveillant, insultant, dégradant, voire insupportable d'un point de vue moral et éthique. Cette minorité de contenus est celle qui parvient aux oreilles et aux yeux des personnes chargées de l'éducation des jeunes concernés : parents, enseignants, éducateurs. Si les actes de dénigrement d'autrui doivent être pris en charge par les adultes, ils ne devraient pas, à mon sens, constituer l'unique angle d'approche des modes de communication médiatisée. La créativité, l'humour et l'amour présents dans les modes d'expression adolescente peuvent aussi être des portes d'entrée au dialogue entre les générations⁹³. »

Du harcèlement au cyberharcèlement

Défini comme un acte agressif, intentionnel perpétré par un individu ou un groupe d'individus au moyen de formes de communication électroniques, de façon répétée à l'encontre d'une victime qui ne peut facilement se défendre seule, le cyberharcèlement est cousin du harcèlement classique.

Ce harcèlement classique met en scène trois acteurs principaux : un ou des harceleurs-euses souvent charismatiques mais dénués d'empathie, une ou des victimes souvent silencieuses et manquant de confiance en elles-mêmes et enfin, un public muet.

Ce public peut, selon Christina Salmivalli⁹⁴ occuper trois rôles distincts : les *supporteurs*, les *outsiders*, les *défenseurs*. Qui sont ces témoins, au rôle capital ? Certains d'entre eux, sans prendre part aux méfaits, offrent un soutien « moral » au harceleur, par exemple en riant de la victime ou en s'attroupant autour des protagonistes. D'autres s'érigent en assistants logistiques. Les *supporteurs* peuvent se distribuer et répartir les tâches : collecter des informations blessantes ou prêtant à rire, les transmettre au groupe, tourner la victime en ridicule. Avec l'avènement du numérique, les jeunes qui se réunissaient hier autour du harceleur se rassemblent aujourd'hui autour des ordinateurs ou des *smartphones*. D'autres témoins n'approuvent pas ce qu'ils ou elles voient, mais laissent faire. Ce sont les *outsiders*. Ils ou elles ne connaissent pas toujours la victime ou son bourreau. Dans le cas du cyberharcèlement, le nombre d'*outsiders* peut se démultiplier sans fin sur le Net. Une information préjudiciable, une image désobligeante peuvent susciter une large audience muette et invisible, que la victime peut à peine se figurer. C'est précisément cette multitude d'observateurs dont il ou elle ne peut prendre la mesure qui

93. Claire Ballets, *Socialisation adolescente et usages du numérique*. Revue de littérature, Rapport d'étude de l'INJEP, juin 2017.

94. Christina Salmivalli, *Bullying as a group process: Participant roles and their relations to social status within the group*, dans "Aggressive Behavior", vol.22, Wiley Periodicals, 1996.

représente l'épreuve la plus difficile à subir pour un-e jeune cyberharcelé-e. Enfin, une troisième catégorie de témoins peut prendre part aux actes réprouvés, d'une toute autre manière. Christina Salmivalli les nomme *défenseurs*. Ceux-ci et celles-ci prennent position en faveur de la victime, soit en intervenant directement pour s'opposer au harcèlement, soit en aidant la victime après-coup en la soutenant et en la réconfortant. Leur posture de défense ou d'entraide se trouve aussi déclinée en ligne, sous la dénomination de *modérateurs*.

À ces trois rôles classiques dans le processus de harcèlement, Bellon et Gardette en identifient deux autres, tenant aux spécificités du cyberharcèlement : les *relayeurs* et les *surenchérisseurs*. Les relayeurs diffusent mécaniquement des informations sans prendre la mesure réelle de leur geste, souvent par étourderie, sans beaucoup de prudence, aidés par les facilités offertes par la technologie. À côté de ces relayeurs, d'autres réagissent aux publications et commentaires, montant en puissance dans l'injure ou la raillerie. Ce sont les surenchérisseurs, très actifs dans les forums en ligne des supports de presse.

Bellon et Gardette ont identifié cinq types de harceleurs ou harceleuses, certains présents dans le harcèlement classique, d'autres dans le cyberharcèlement. Les *avides de pouvoir* veulent marquer leurs pairs de leur empreinte. De ce fait, leurs pratiques sont rarement anonymes et moins fréquentes en ligne. Les *malicieux* recourent souvent au portable et aux réseaux sociaux pour colporter rumeurs et ragots, moquant leurs cibles, par désœuvrement et immaturité, aussi bien sur le Net qu'ailleurs. Les *nerds revanchards* constituent une catégorie spécifique des cyberharceleurs-euses. Ce sont ceux qui, hors ligne, sont victimes des brimades de leurs pairs. Ils profitent de leurs compétences informatiques pour se venger, en ligne, du préjudice dont ils ou elles souffrent.

Les *anges vengeurs* sont eux, de véritables justiciers et justicières. Agissant de manière plus ou moins masquée sur le Net, ils ou elles attaquent celles et ceux qu'ils considèrent comme des agresseurs ou qui s'opposent à la cause qu'ils défendent. Trouvant leurs actes justifiés, protégés par leur anonymat, ils et elles n'ont pas le sentiment de faire du mal. Le collectif Anonymous peut être vu comme une bannière institutionnalisée de ces pratiques. C'est une catégorie assez problématique, dans la mesure où sa violence en ligne s'autolégitime. Enfin, les *ambivalents* utilisent le Net pour transcender la banalité de leur vie au quotidien en se frottant aux interdits, mettant en œuvre les pratiques transgressives qu'ils ou elles s'interdisent hors ligne.

Le cyberharcèlement présente un certain nombre de caractéristiques propres, dépendantes du support numérique sur lequel il se déploie :

- l'omniprésence des supports de communication et leur accessibilité instantanée, en tout lieu, ont pour effet de permettre au harceleur de toucher sa victime n'importe où et n'importe quand. Dès lors, aucun lieu de vie n'est protégé.

La personne « cyberharcélée » ne trouve aucune zone de repos. Elle ne se sent nulle part en sécurité.

- Le harcèlement numérique peut être instantané et massif, toucher un vaste public, incontrôlable par destination. La mise en circulation d'une photo embarrassante ou d'une fausse rumeur peut atteindre une quantité illimitée de personnes, si du moins celles-ci se montrent malveillantes en la rediffusant.
- Le contenu préjudiciable peut persister en ligne, même si le problème est réglé, car l'information qui circule d'ordinateurs en *smartphones* peut être pérenne. Il devient difficile pour quiconque d'en reprendre le contrôle.
- Le harceleur ou la harceuse peut rester inconnu-e de sa victime, profitant de l'anonymat rendu possible par les services en ligne.
- La distance matérielle entre la personne qui « cyberharcèle » et sa victime empêche la première de se rendre compte du niveau de souffrance engendré. Ainsi, la dématérialisation des espaces d'échanges communicationnels peut entraver la manifestation d'un sentiment d'empathie envers les victimes puisqu'il n'existe pas de lien direct et physique entre la personne qui agresse et celle agressée. De ce fait, le bourreau n'est pas en mesure de saisir les effets de ses pratiques, de ressentir du remords ou de la compassion. C'est ce qu'on nomme « l'effet cockpit », similaire à la perte d'émotion des aviateurs bombardant une population civile ou militaire via des écrans de contrôle.

Au-delà de cette problématique, la notion d'entraide reste fondamentalement au cœur de la sociabilité numérique adolescente. Les ados mobilisent d'abord les réseaux sociaux numériques pour échanger sur les questions dont ils et elles ne peuvent discuter facilement avec les adultes, *a fortiori* les parents. Ils et elles se font même éducateurs d'adultes quand la maîtrise des usages semble échapper à ces derniers.

Sexting : les liaisons dangereuses

Dans cette enquête, une section spécifique a été consacrée aux pratiques de *sexting*⁹⁵. Dans les interfaces interactives, on se confronte aux autres, avec bonheur ou fracas, on y teste sa vie de futur adulte. On y mène aussi ses premières découvertes sexuelles. C'est en effet, pour ceux et celles que la réalité corporelle inhibe, une alternative pour tenter progressivement l'aventure des rencontres amoureuses. L'adolescence est une période de tests multiples sur ce terrain-là, aussi.

95. Envoi de textes, photos ou vidéos à caractère sexuellement explicite ou suggestif envoyés ou reçus par le biais des nouvelles technologies, souvent appelés « nudes » par les jeunes, sans pour autant que la nudité y soit convoquée.

En matière d'exposition et de diffusion de soi, les jeunes enquêté-es délimitent implicitement ce qui s'inscrit dans une norme acceptable ou relève des écarts pros- crits. Peu d'adolescent-es déclarent produire et publier des photos coquines per- sonnelles. Pour celles et ceux qui s'y adonnent, poser nu est envisageable, avec une différence notable entre filles et garçons. De la même manière, plus de garçons que de filles acceptent y être reconnaissables. Ces éléments poussent à explorer davan- tage la question des normes sociales genrées sur ces questions.

Si certain-es jeunes admettent le principe d'échanges visuels coquins, ils et elles le soumettent à diverses conditions. Un certain nombre d'éléments contextuels ou motivationnels doivent être rencontrés. Ainsi, la mise en scène sexy ou coquine de soi doit se faire dans un cadre privé et non public ou semi-public. Dans un cer- tain nombre de cas, qu'il faudrait évaluer plus finement, c'est à la demande (avec plus ou moins d'insistance) du ou de la partenaire, et non de manière délibérée ou sans discussion préalable, que ce type de document est échangé. Pour les jeunes, cette pratique fait partie des jeux sexuels moralement acceptables, même si peu déclarent s'y livrer.

« Ça dépend un peu de l'expérience de chacun... Depuis qu'il y a les réseaux tout le monde le fait, c'est devenu une habitude (...) moi j'ai déjà reçu (...) si la personne, elle me plaît, voilà je suis content. Mais si c'est une personne que je ne connais pas, je serais choqué. Après si c'est une personne que t'aimes beaucoup, pourquoi pas. Mais envoyer des choses, moi, de moi, je n'ai jamais fait (...) mais pour moi c'est pas un problème. Y'a pas que les jeunes qui le font ! Y'a des parents aussi qui le font ! Je dirais que c'est un truc naturel, des envies de l'homme et de la femme. » (S5)

Le badinage avec des inconnu-es est pros- crit à l'âge adolescent. On n'envoie pas n'importe quoi à n'importe qui, et certainement pas à des relations lointaines ou indignes de confiance. En matière d'échanges coquins visuels, on retrouve la construction sociale des normes de masculinité et de féminité : au cours des en- tretiens, ce sont plus souvent des garçons qui sont réputés produire des images à connotation sexuelle, et les solliciter.

Un élément mis en évidence par les jeunes filles est le nombre de photos de sexes masculins, généralement en érection, qu'elles reçoivent. Quand une jeune fille fait l'expérience de recevoir une *dick pic* non souhaitée, elle le vit davantage comme une blague très lourde, voire choquante, que comme une véritable agression. Si, pour les garçons, cette pratique est de nature « à choquer les filles », les filles trouvent ça « dégueu », déclarant de manière unanime que ça ne se fait pas, même si cer- taines les partagent entre elles « pour en rire ». Elles entérinent que l'auteur « est un connard », se demandent « ce qu'il espère avec ça ». Sur ce plan, les jeunes filles ont mis en place une règle quasi commune : bloquer définitivement le photographe de l'extrême, aussi sympathique qu'il fut de prime abord. Ces règles de contrôle

semblent primordiales dans les affirmations des jeunes filles ayant subi ce genre de pratique. Elles indiquent qu'outre la respectabilité et la désirabilité dont les filles doivent faire preuve, ces dernières portent également le poids de la réaction à tenir face aux agressions masculines : « qu'est-ce qu'on doit faire de ça ? ».

Ces éléments sont confirmés par une enquête menée par Yaëlle Amsellem-Manguy et Arthur Vuattoux, évoquant les relations amoureuses effectives (et non l'envoi de photos visant à « séduire ») : « *Le fait que les photos et vidéos soient le plus souvent envoyées "à sens unique" (des filles vers les garçons) renvoie aux normes hétérosexuelles dominantes. Comme d'autres travaux antérieurs, l'enquête met en évidence combien la socialisation sexuelle des femmes et des filles reste toujours marquée par le fait qu'elles doivent être sexuellement passives, et s'adapter aux besoins sexuels masculins pensés comme étant a priori "sans frein" et donc incontrôlables par ces derniers*⁹⁶. »

« Moi je n'ai jamais reçu de photos obscènes de mecs, peut-être parce que je suis en couple et que je stoppe direct. Mais y a plein de copines qui en reçoivent, et même souvent. Nous, on trouve ça choquant, mais on en discute. Je crois bien que les mecs pensent que ça nous intéresse (rires) mais c'est pas la bonne manière de nous draguer, ou alors ils ont besoin de ça pour se rassurer, mais entre filles, on discute de ça et on bloque direct. » (S6)

Les normes de prudence volent en éclats quand il s'agit d'échanges privés entre partenaires ou à l'intérieur d'une sphère d'amis du même sexe, en qui on place sa confiance. Cette différence fondamentale entre ce que les adolescent.es identifient comme une limite entre vie privée et vie publique semble bien maîtrisée par les jeunes interrogé-es au cours de l'enquête.

Enfin, plus on grimpe en âge, moins l'intrusion de la part d'hommes inconnus plus âgés ne semble redoutée. Très en dehors des normes en usage dans les pratiques d'échanges sexuels, ces éventuels partenaires, assimilés aux « mythos » (menteurs ou trompeurs) font clairement partie de ceux qu'on ne rencontrera pas.

« Il y a un monsieur que je ne connaissais pas qui m'envoyait des stickers, il avait marqué "papa" mais je connais le numéro de mon papa et je savais que c'était pas lui. J'en ai parlé à mes parents, je l'ai bloqué. » (P6)

L'avancée en âge, et surtout la multiplication des discussions entre pairs sur ces sujets, participent à l'enrichissement de l'appréhension du risque. Ces échanges per-

96. Yaëlle Amsellem-Manguy, Arthur Vuattoux, *idem*.

mettent de construire et évaluer les prescrits collectifs, davantage encore dans un cercle restreint de figures amicales centrales. Mais ces codes de conduite peuvent être transgressés dans le cadre affectif privé pour « faire plaisir au partenaire », ou « renforcer l'intimité du couple ». Le risque de la trahison par le partenaire est pourtant bien connu et redouté, même si aucun-e jeune n'avoue en avoir été la victime, de ce qu'il ressort des entretiens de *#Génération2020*.

« Faut faire attention à ce qu'on poste, surtout quand on est une fille, et puis c'est quand même privé, son corps, et puis y des mecs qui peuvent piquer ces photos-là. Maintenant, entre filles et mecs qui sortent ensemble je sais que ça peut arriver. Je sais ce que je peux faire, selon mon avis, quoi. » (S6)

Des normes genrées dans la vie réelle « augmentée »

Les standards de présentation de soi semblent particulièrement discriminants en matière de genre : Comme le notent Sigolène Couchot-Seix, Benjamin Moignard et Gabrielle Richard, « *Les filles comme les garçons semblent accorder un grand niveau de gravité à la mise en ligne par des filles de photographies jugées non conformes aux attentes de genre. Les intentions des filles sont lues au prisme de cette séduction hétérosexuelle dont elles sont censées maîtriser les codes. Les filles impliquées dans certains épisodes de cybersexisme sont dès lors doublement blâmées. Elles sont d'abord tenues responsables de leur comportement, dès lors qu'il témoigne d'une mauvaise maîtrise, d'une compréhension erronée ou d'une indifférence aux normes de genre dominantes. Une fille sensée "devrait" savoir qu'elle ne peut pas se comporter comme elle la fait ; elle "devrait" s'attendre à recevoir des commentaires négatifs ou à hériter d'une mauvaise réputation. Ce blâme initial lié au non-respect des attentes genrées paraît doublé d'un second blâme, engendré par une méconnaissance présumée des usages sur les réseaux sociaux. En d'autres termes la fille devrait également s'attendre à ce qu'une photographie intime déposée en ligne vienne à circuler plus largement. Dans ce contexte, avoir une photo de soi qui circule, c'est "faire exprès"⁹⁷. »*

Dans ce contexte éminemment social, les filles doivent rendre des comptes, doivent respecter les normes, doivent être « tenues » socialement par le groupe de pairs. Comme dans la vie hors-ligne.

Il apparaît ainsi que le monde des écrans n'est pas un territoire à part et singulier, une copie artificielle où tout advient en clair-obscur. Les jeunes interrogés

97. Sigolène Couchot-Schix Benjamin Moignard, Gabrielle Richard, *Cybersexisme : une étude sociologique dans des établissements scolaires franciliens*, Centre Hubertine Auclert, Observatoire régional des violences faites aux femmes, 2016.

confirment la normalité des usages numériques à travers une forme de banalisation des relations en ligne. Les propos recueillis auprès des moins de 20 ans semblent indiquer que les territoires numériques appartiennent à l'espace social réel, mais un espace en présentiel augmenté. Dans ce cyberspace, les jeunes inscrivent leur expérience en y intégrant pleinement les usages du numérique, assez éloignés des représentations communes des adultes.

Ces différents éléments semblent bien confirmer que le numérique est une porte d'entrée de la sociabilité adolescente. Ils entérinent la porosité entre les pratiques dites « virtuelles » et celles qui seraient « réelles ». Sur ce plan, leur vision fondamentale est une remise en question épistémologique des jugements et analyses de nombreux adultes qu'ils et elles côtoient. Une partie des activités dites « de la vraie vie » se sont aujourd'hui déployées dans les médias sociaux, sans crier gare. On y bavarde, on s'y informe, on y joue, apprenant ainsi les différents codes de communication en société numérique, finalement bien réelle pour elles et eux. On y fait des rencontres, on s'y dispute. On y expérimente ses façons d'être, son identité. Et même, on y reproduit les discriminations de genre. Tous ces déplacements de pratiques impliquent de renégocier les manières de faire société, d'y faire le même qu'autrefois, mais « autrement », et même de multiplier de nouvelles formes d'interactions sociales plus complexes.

