

#GÉNÉRATION 2020

Les usages des écrans chez les moins
de 20 ans



média
ANIMATION

Les dossiers
de l'éducation
aux médias

#GÉNÉRATION 2020

Les usages des écrans chez les moins
de 20 ans

Les dossiers de l'éducation aux médias

Les contenus de cette publication sont sous la seule responsabilité de Média Animation asbl, et ne peuvent être considérés comme un reflet de l'opinion officielle de la Commission Européenne.

Pour citer cet ouvrage :
#Génération2020 – Les usages des écrans chez les moins de 20 ans, Média Animation, Les dossiers de l'éducation aux médias, Bruxelles, 2021.

Coordination éditoriale :
Brieuc Guffens

Relecture :
Martin Culot, Anne-Claire Orban de Xivry
et Thomas Vanden Berghe

Graphisme et mise en page :
Elise Vanhecke

Direction artistique :
Rodrigo Aranda Godoy

Éditeur responsable :
Paul De Theux – Média Animation asbl

Cet ouvrage a été achevé d'imprimer
en octobre 2021

Dépôt légal : 2021/3462/2

ISBN : 978-2-931139-00-4

« Les dossiers de l'éducation

aux médias » est une collection éditée par Média Animation asbl, Centre de ressources en éducation aux médias reconnu par la Fédération Wallonie-Bruxelles. Elle propose des analyses critiques sur les enjeux qui animent les productions médiatiques contemporaines et les usages qui en sont faits. Centré sur une thématique précise, chaque numéro offre des pistes d'action et de réflexion au public désireux de questionner sa manière d'évoluer dans un environnement médiatique, mais aussi de développer des démarches éducatives.

L'enquête *#Génération2020* a été réalisée par l'asbl Média Animation en partenariat avec le Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias de la Fédération Wallonie-Bruxelles (CSEM). Elle est le fruit d'une collaboration fédérale dans le cadre du projet « Belgian Better Internet Consortium 3 » (B-Bico 3), cofinancé par le programme Connecting Europe Facility de l'Union Européenne. Elle fut élaborée à partir de l'initiative flamande *Apestaartjaren* grâce à un partenariat avec Mediaraven, Mediawijs et le département MICT de UGENT/IMEC.

Cette publication a été réalisée avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et du projet Belgian Better Internet 4 (B-Bico 4) cofinancé par l'Union Européenne et le programme Connecting Europe Facility – Telecom.



Co-funded by
the European Union



SOMMAIRE



04

INTRODUCTION



136

LA CONFÉRENCE



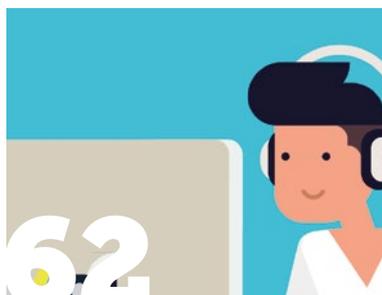
10

L'ENQUÊTE



166

CONCLUSION



62

L'ÉTUDE



176

RESSOURCES





INTRODUCTION



#Génération2020 – Une enquête inédite, les usages numériques des jeunes à la loupe

Inspirée par l'enquête *Apestaartjaren* initiée par Mediaraven et Mediawijs en Région Flamande, #Génération2020 est la première enquête d'envergure sur les pratiques numériques des enfants et adolescent-es menée en Fédération Wallonie-Bruxelles.

Entre 2019 et 2020, plus de 2000 élèves de l'enseignement primaire et secondaire ont répondu à un questionnaire radiographiant divers aspects de leur vie connectée. Portée par Média Animation dans le cadre du projet européen Belgian Better Internet Consortium (BBICO3), l'enquête #Génération2020 s'est concrétisée grâce au partenariat avec le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM), Child Focus, Mediaraven, Mediawijs et le groupe de recherche MICT (UGENT/IMEC).

L'enquête visait à comprendre, sans volonté de jugement ni de prescription, comment les jeunes naviguent sur le web, combien de temps ils et elles passent devant leurs écrans, quelles applications ils et elles utilisent, quel rapport à l'information en ligne ils et elles entretiennent, ou encore comment ils et elles gèrent leur vie affective en ligne et font face à de potentielles dérives. Comprendre leurs pratiques, mais aussi découvrir le regard qu'ils et elles portent sur leurs propres usages.

Les données statistiques ont été complétées par des débats en groupe, et plus tard, par des entretiens individuels qui ont fait émerger d'autres questions, notamment sur les inégalités de genre¹. L'enquête #Génération2020 s'est donc déroulée en deux temps : un volet quantitatif portant sur un nombre significatif de répondant-es, avec comme objectif de récolter des données permettant d'identifier, nommer et mesurer les pratiques juvéniles dans leur ensemble. Les conclusions de ce premier travail ont permis de faire des constats relativement analogues à d'autres enquêtes contemporaines. Un second volet qualitatif a eu pour objectif de comprendre et enrichir les premières données, voire d'explorer de nouvelles thématiques émergeant des entretiens non-directifs, particulièrement sur des sujets dits plus sensibles.

Cet ouvrage est donc divisé en trois parties : l'exposé synthétique des données quantitatives (*Les résultats de l'enquête*), leur interprétation à la lumière des entretiens individuels et collectifs (*L'étude – Usages et régulations des écrans chez*

1. Plus de précisions sur la méthodologie et ses limites peuvent être consultées à l'adresse suivante : <https://www.generation2020.be/wp-content/uploads/2020/09/enque%CC%82te-Ge%CC%81ne%C-C%81ration2020-Me%CC%81thodologie-.pdf>

les moins de 20 ans) et les enrichissements apportés par des expert-es au cours de tables-rondes publiques (*La conférence*).

Pour les jeunes, les écrans, *a fortiori* numériques, font partie du quotidien. À tel point qu'ils et elles en perçoivent avant tout les usages et leurs finalités. Les écrans créent du lien, sont les premières sources d'information. Ils permettent de communiquer les un-es avec les autres, autour de références culturelles communes. Ils représentent aussi un miroir « sous contrôle » leur permettant de grandir et développer leur identité.

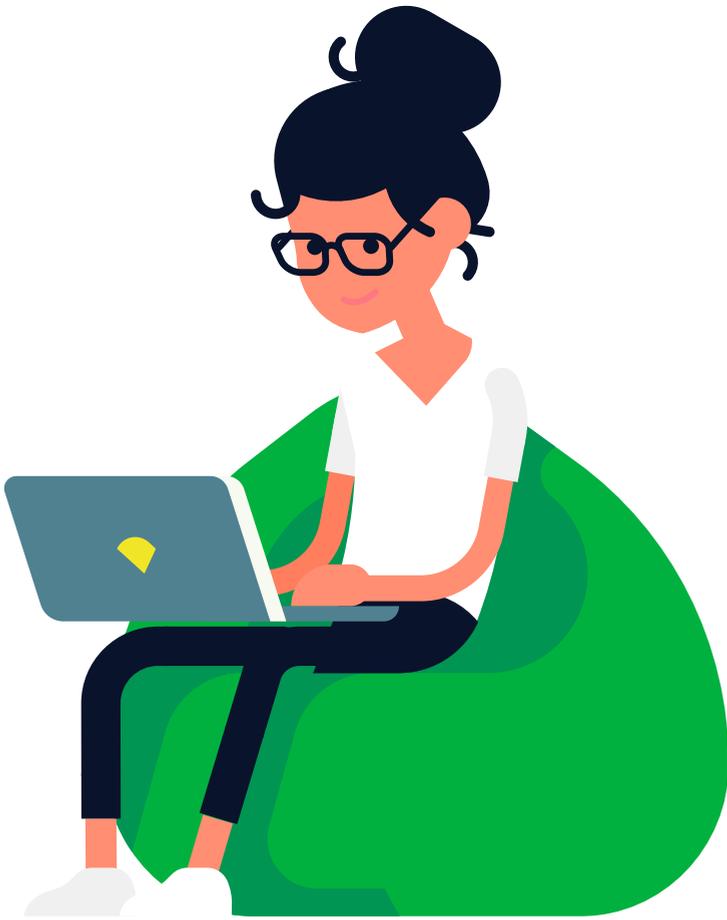
Dans cet ouvrage, nous tenterons de mieux comprendre la diversité des pratiques « jeunes » du numérique, à travers leurs propres regards. Leurs discours argumentés mettront également en lumière l'identité plurielle cachée derrière cette catégorisation « jeune ».

#Génération2020 s'adresse ainsi aux acteurs et actrices de la pédagogie, aux niveaux institutionnel, politique, scolaire ou associatif. Son ambition est d'offrir des pistes de réflexion, à partir d'éléments objectivés, susceptibles d'orienter des stratégies éducatives (campagnes de sensibilisation, création d'outils pédagogiques ou programmes de formations), de nourrir le travail des professionnel·les de l'éducation aux médias, mais aussi d'informer chaque parent ou citoyen-ne intéressé-e par ces questions. Le temps est peut-être venu de collaborer avec les jeunes, autour des écrans, et de ce qu'ils et elles en disent et en font.

Nos plus vifs remerciements aux enseignant-es, aux directions et aux jeunes qui ont contribué à nourrir cette enquête, ainsi qu'aux experts et expertes ayant contribué à sa mise en perspective.

L'équipe *#Génération2020*







LES RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE

Rédaction de l'enquête :

Victor Wiard

Construction du questionnaire, entretiens et récolte des données :

Sophie Huys, Yves Collard, Bérénice Vanneste, Victor Wiard, Catherine Soudon
et Olivier Gobert

Coordination de l'enquête :

Anne-Claire Orban de Xivry, Paul de Theux et Patrick Verniers

Méthodologie

Afin de mener à bien l'enquête #Génération2020, deux questionnaires différents ont été administrés. Un premier questionnaire a été créé pour les enfants de l'enseignement primaire. Une version « papier » simplifiée de celui-ci a été proposée aux élèves de première et deuxième primaire. Une seconde version de ce questionnaire a été administrée « par ordinateur » pour les élèves de la troisième à la sixième primaire. Un troisième questionnaire, plus long, a été également administré par ordinateur aux étudiant-es de l'enseignement secondaire.

Dans l'enseignement primaire

Le questionnaire administré par ordinateur aux élèves de l'enseignement primaire comprend 68 questions. Pour les élèves de première et de deuxième primaire, un questionnaire simplifié « papier » intégrant 35 des 68 questions posées aux plus grand-es a été administré. Si les questions posées sont les mêmes pour les deux questionnaires, elles ont été adaptées pour faciliter la complétion (principalement en remplaçant les phrases avec des cases à cocher ou des images à entourer). Au-delà des variables de contrôle (âge, sexe, année d'enseignement, école, nationalité), les questions adressées aux enfants sont réparties en différents thèmes : les appareils auxquels les enfants et les ados ont accès, leurs usages, ressentis et habitudes en termes de divertissement, de jeu, d'information ou d'éducation. Les thématiques liées au cyberharcèlement et à la drague en ligne ont été uniquement posées aux 5^e et 6^e primaires. Le questionnaire comprend des questions à choix multiples, à réponse unique et à réponses multiples.

Au total, 20 écoles issues des cinq provinces de Wallonie et de Bruxelles ont participé à l'enquête. Treize d'entre elles appartiennent au réseau libre confessionnel et sept au réseau des écoles officielles organisées par la Fédération Wallonie-Bruxelles ou par les Provinces et communes. Le nombre total de questionnaires compris dans l'analyse (N) est de 731 : 158 questionnaires « papier » et 573 questionnaires en ligne. Afin d'obtenir l'échantillon le plus représentatif possible, les données ont été pondérées par année d'enseignement et par sexe¹.

Pour contextualiser les données, des témoignages² d'élèves ont également été collectés grâce à des entretiens collectifs dans deux écoles différentes.

1. Pour des informations plus pointues concernant la méthodologie d'analyse, rendez-vous sur <https://www.generation2020.be/>.
2. Les auteurs des témoignages sont identifiés par leur année scolaire (par ex. « P1 » correspond à un élève de 1^{er} primaire et « S6 » à un étudiant de 6^e secondaire).

Dans l'enseignement secondaire

Les élèves de l'enseignement secondaire ont toutes et tous répondu au questionnaire par ordinateur. Si les objectifs de recherche sont globalement identiques, les questions sont plus nombreuses et pointues. En plus des variables de contrôle (âge, sexe, année d'enseignement, école, nationalité), les questions sont également réparties en différents thèmes :

- les équipements que les jeunes possèdent et l'usage qu'ils ou elles en font ;
- les médias et plateformes qu'ils ou elles utilisent pour communiquer ;
- leur perception de l'actualité en ligne ;
- leurs potentielles mauvaises expériences vécues sur les réseaux ;
- leur rapport à la régulation.

Le questionnaire complet comprend 91 questions. Sur les 22 écoles secondaires impliquées, seize sont de l'enseignement libre et six de l'enseignement officiel. Le nombre de questionnaires pris en compte dans l'analyse (N) est donc de 1 411.

La répartition des étudiant-es par sexe, degré et type d'enseignement permet de rendre compte de la représentativité de l'échantillon. On peut constater une légère sous-représentation des étudiant-es de l'enseignement général, une surreprésentation de ceux et celles de l'enseignement professionnel (surtout au troisième degré chez les filles) ainsi qu'une sous-représentation du 1^{er} et 2nd degré par rapport au troisième. L'échantillon a donc été pondéré par degré, type d'enseignement et sexe afin d'augmenter la représentativité des données.

Pour compléter ces données, une vingtaine d'entretiens avec des étudiant-es du secondaire ont eu lieu dans deux écoles. Sur base d'un guide d'entretien confectionné après une première analyse des données, des questions ouvertes ont été posées aux jeunes afin de contextualiser les résultats des questionnaires. Les citations présentes dans le rapport en sont extraites.

Pour guider la lecture

P1	1 ^{re} primaire
P2	2 ^e primaire
P3	3 ^e primaire
P4	4 ^e primaire
P5	5 ^e primaire
P6	6 ^e primaire

S1	1 ^{re} secondaire
S2	2 ^e secondaire
S3	3 ^e secondaire
S4	4 ^e secondaire
S5	5 ^e secondaire
S6	6 ^e secondaire



Cette pastille accompagne les graphiques et données relatives aux enfants de 6 à 12 ans.



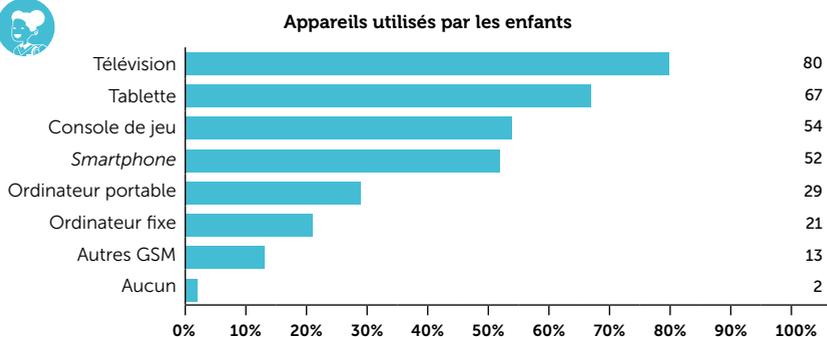
Cette pastille accompagne les graphiques et données relatives aux adolescents de 12 à 18 ans.

Les jeunes et les écrans : un accès à une variété d'appareils

Les résultats montrent que les enfants et adolescent-es de la Fédération Wallonie-Bruxelles ont accès à une diversité d'écrans. On observe toutefois des variations en fonction de l'âge et du contexte. En effet, les élèves du primaire privilégient la télévision (80%) suivie de la tablette (67%), la console et le *smartphone*. Dans le secondaire, c'est ce dernier qui règne en maître (94% des jeunes en font l'usage), suivi de la télévision (73%), de l'ordinateur portable et de la console de jeux. On observe une distinction nette entre les enfants et les ados : pour ces derniers, le *smartphone* et l'ordinateur portable supplantent la tablette. Corollaire de cette observation, les adolescents ne sont que 6% à utiliser un téléphone non connecté (pour 13% dans le primaire), ce qui en fait l'écran le moins populaire (pour un total de 100% des jeunes du secondaire disposant d'un téléphone). Les entretiens ont d'autre part montré que les jeunes du secondaire utilisent leur propre *smartphone*. Ce n'est pas forcément le cas dans le primaire. En effet, plus l'enfant est jeune, plus il utilise le *smartphone* des parents, souvent à des fins ludiques. Enfin, l'usage de la tablette est de 67% chez les enfants alors qu'il ne monte qu'à 40% chez les jeunes en secondaire³.

En primaire : la télé en tête, la tablette dans son sillage

On constate que la télévision est en tête dans les usages chez les élèves de l'enseignement primaire (80%). Les tablettes (67%), consoles de jeux (54%) et *smartphones* (52%) sont également utilisés par plus de la moitié d'entre eux. Les ordinateurs portables (29%), fixes⁴ (21%) et les téléphones non connectés à Internet (13%) sont également utilisés, mais dans une moindre mesure.



3. L'enquête n'étant pas diachronique, il n'est pas possible de savoir si, en grandissant, les jeunes arrêtent d'utiliser la tablette où s'il y a ici un effet de génération (ils ou elles n'ont peut-être pas grandi avec).
4. Il convient de noter que ces deux catégories ne sont pas mutuellement exclusives, une partie des élèves utilise donc les deux appareils.

La télévision est principalement utilisée pour visionner du contenu audiovisuel provenant de YouTube ou d'une chaîne traditionnelle. La tablette est, elle aussi, utilisée pour consommer ce type de contenu. Elle sert également à jouer, tout comme le *smartphone*. Ce dernier appartient souvent aux parents, même si la possession d'un *smartphone* personnel augmente avec l'âge.

« Je regarde tout le temps la télé ! Quand je rentre de l'école, je regarde la télé. Je regarde les dessins animés. Avant je savais pas comment il fallait faire, maintenant je sais comment. Je connais les chaînes pour les dessins animés, c'est le 6 et le 5. » (P1)

84% des élèves interrogé-es ont indiqué disposer de leur propre tablette. Il s'agit le plus souvent d'une tablette ordinaire (58%) même si dans 26% des cas, les élèves disposent d'une tablette conçue spécialement pour les enfants.

Accès des enfants à une tablette

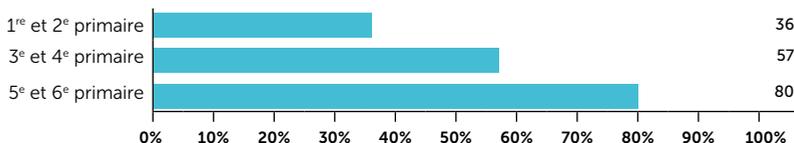
Une tablette ordinaire	58 %
Une tablette spécialement conçue pour les enfants	26 %
Pas d'accès à une tablette	16 %



« Moi, je ne l'utilise que quand je suis dans mon lit. Je joue avec mon petit frère à des jeux où il faut trouver des escargots. » (P1)

Les résultats montrent que 56% des élèves de l'enseignement primaire disposent d'un *smartphone* ou en tout cas d'un accès régulier à cet appareil. La détention d'un tel appareil augmente d'ailleurs avec l'âge : en 6^e primaire, 87% des élèves disposent de leur *smartphone* (contre 94% des élèves du secondaire).

Proportion d'enfants ayant un accès au smartphone

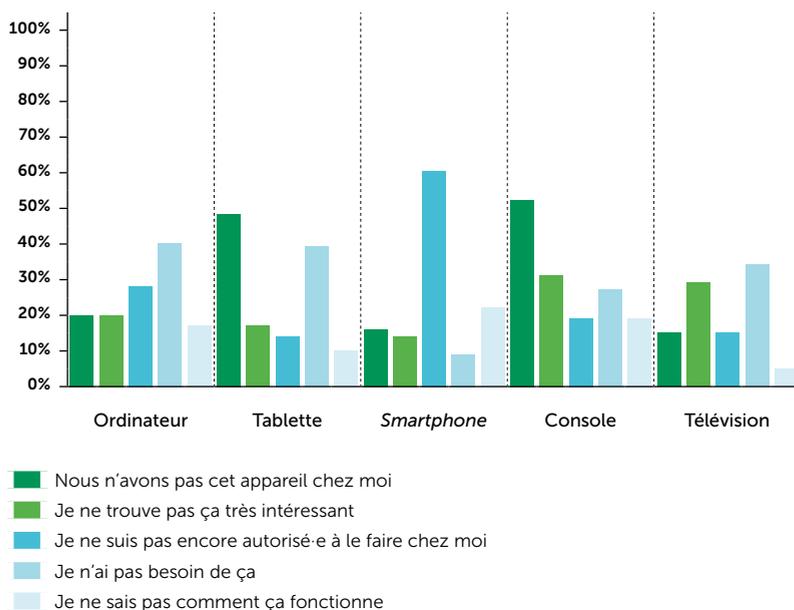


« Ma maman a dit que j'étais trop jeune pour avoir un *smartphone*. Et puis j'ai déjà ma tablette ! Ma maman dit que quand j'aurai douze ans, je pourrai avoir un téléphone. » (P1)

60% des élèves ne disposant pas de *smartphone* ont indiqué que cela était dû à une décision de leurs parents. Ce contrôle parental relatif de l'usage du *smartphone*, par l'accès même à l'appareil concerne moins les autres écrans. Quand un dispositif n'est pas utilisé chez soi, c'est parce qu'il n'est pas disponible ou parce que l'enfant ne souhaite pas l'utiliser (car il ou elle ne le trouve pas intéressant, ou estime ne pas en avoir besoin).



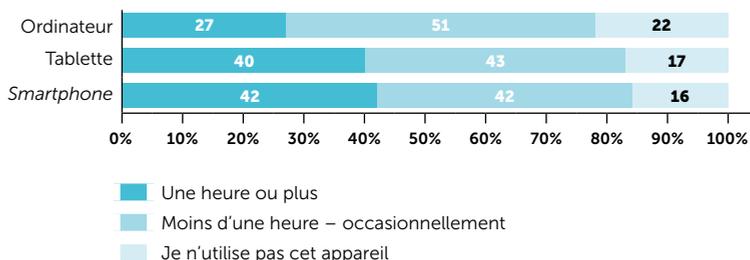
« Je n'utilise pas les appareils suivants parce que... »



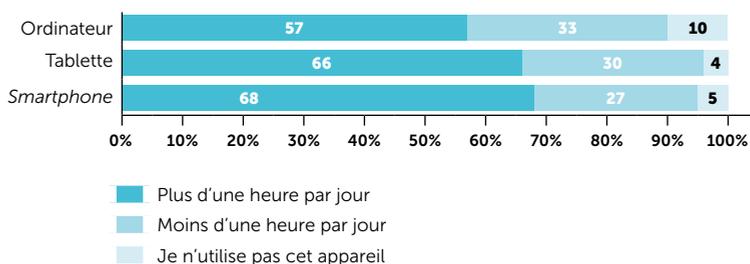
Parmi les élèves ayant indiqué utiliser ces différents appareils, 42% de ceux ou celles qui ont accès à un *smartphone* l'utilisent une heure ou plus par jour. Ce chiffre est un peu moins élevé pour la tablette (40%) et relativement faible pour l'ordinateur (27%). La quantité de temps passé devant un écran augmente pour tous les appareils en période de week-end et de vacances scolaires. On passe de 42% à 68% pour le *smartphone*, de 40% à 66% pour la tablette, et de 27% à 57% pour l'ordinateur. Le temps d'utilisation de ce dernier support est donc le plus variable. Enfin, les usages intensifs sont très présents en période de week-end et de vacances. Respectivement 37%, 31% et 37% des utilisateurs de tablettes, ordinateurs et *smartphones* ont indiqué les employer plus de trois heures par jour à ces moments.

« Et du coup, ton appareil préféré c'est quoi ? » (Chercheur)
 « Le téléphone ! C'est plus pratique, c'est petit, tu peux le mettre dans un sac... » (P6)

Temps d'utilisation d'appareils numériques par les enfants les jours d'école



Temps d'utilisation d'appareils numériques par les enfants les jours de congé



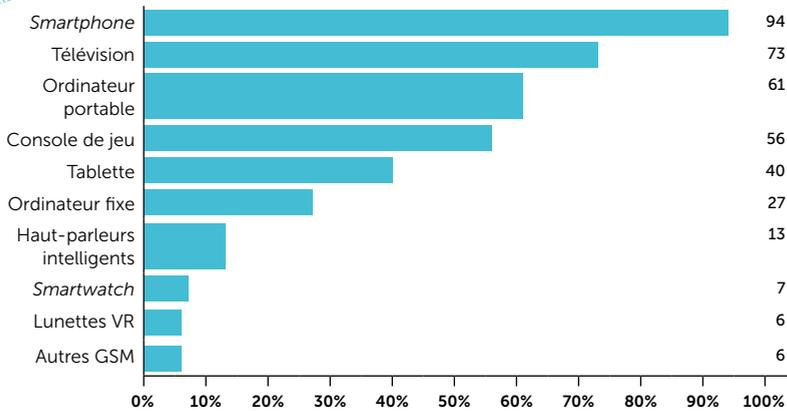
En secondaire : Le *smartphone* omniprésent

94% des élèves du secondaire disposent d'un *smartphone* et 6% d'un téléphone non connecté à Internet⁵. Les élèves du secondaire ne se limitent toutefois pas à leur *smartphone* puisqu'ils et elles utilisent également la télévision (73%), l'ordinateur portable (61%) ou fixe (27%), la console de jeux (56%), et la tablette (40%). La moyenne d'âge à laquelle les jeunes ont eu leur premier *smartphone* se situe entre 11 et 12 ans (11,25). S'ils et elles ne l'acquièrent pas tous et toutes au même âge, une grande majorité d'élèves dispose d'un *smartphone* à son arrivée en secondaire.

5. Ces catégories ne sont pas mutuellement exclusives. Certain-es élèves ont donc pu indiquer pouvoir disposer d'un *smartphone* et d'un téléphone non connecté à Internet.



Appareils utilisés par les ados



L'usage d'objets connectés tels que des haut-parleurs connectés (13%), *Smartwatch* (7%) ou les lunettes de réalité virtuelle (6%) n'est pas généralisé. Certains appareils se partagent plus que d'autres. En secondaire, les jeunes disposent presque tous de leur propre *smartphone* (94%). La tablette est, elle, plus souvent partagée (puisque 40% l'utilisent alors que seulement 28% disent en avoir une). Enfin, le taux d'usage des consoles de jeux est similaire entre les élèves du primaire et ceux-celles du secondaire (56% en secondaire pour 54% en primaire).

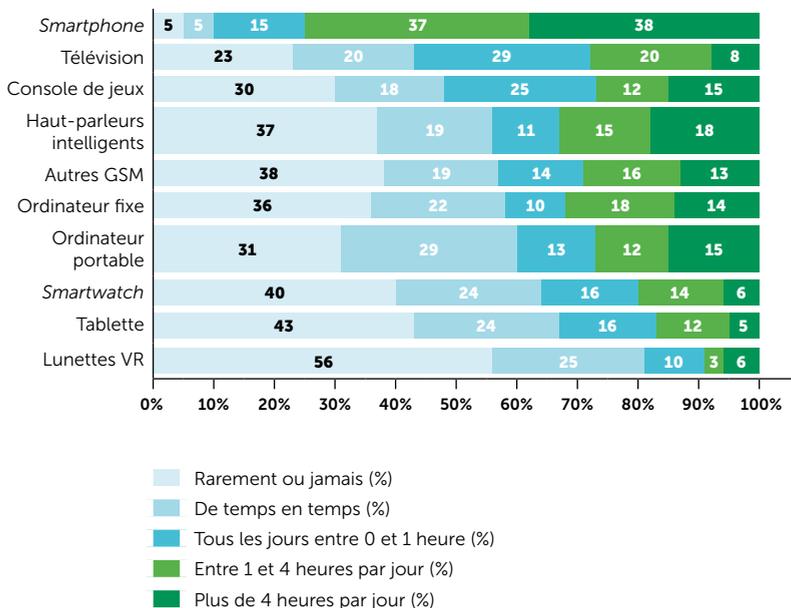
« Souvent, j'utilise mon téléphone. Mon ordinateur c'est rare, c'est plutôt quand je dois faire des travaux (...) avec un *smartphone* on peut tout faire ! On peut installer les fichiers, télécharger *Smartschool* par exemple. Comme tu ferais sur l'ordinateur. Et puis ça m'aide aussi beaucoup à communiquer.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

85% des jeunes disposent d'un *smartphone* neuf, reçu en cadeau (54%), ou acheté de manière autonome (31%). Ce dernier chiffre grimpe à 35% si on ajoute l'achat personnel d'un *smartphone* d'occasion.

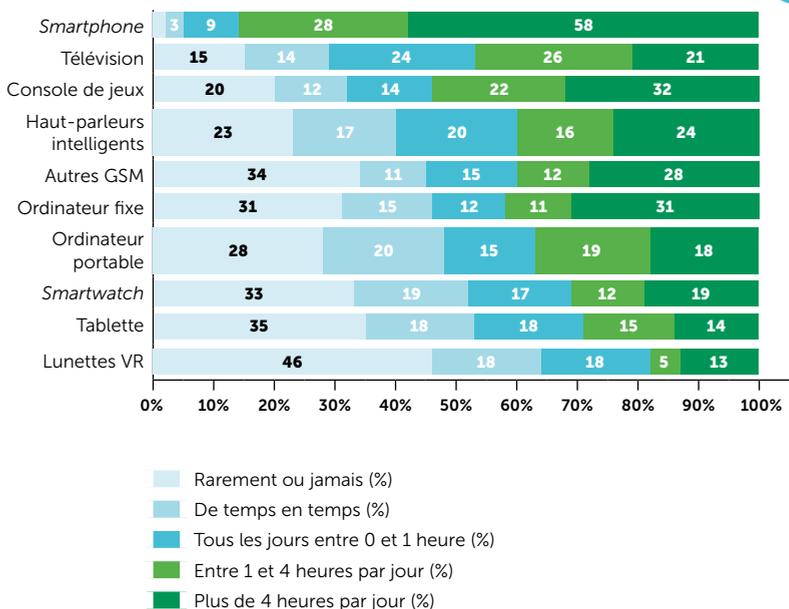
À quelle fréquence le *smartphone* est-il utilisé ? On constate qu'il est le compagnon quotidien des jeunes. En période scolaire, 90% de ceux et celles qui en possèdent un l'utilisent chaque jour.

Ce chiffre monte même à 95% durant les week-ends et congés scolaires. 59% des jeunes l'utilisent plus de quatre heures par jour. La durée d'utilisation de tous les appareils augmente globalement durant ces périodes.

Fréquence d'utilisation d'appareils numériques par les ados un jour d'école



Fréquence d'utilisation d'appareils numériques par les ados un jour de congé



« Chaque jour. Ça dépend si c'est pendant les congés ou pendant la semaine. J'utilise mon téléphone à l'école, parce qu'on a le droit. Mais en termes de temps... On va dire 5 heures, un truc comme ça.» (S5)

La consommation des médias traditionnels n'a pas disparu. Toutefois, ils sont également utilisés pour consommer d'autres types de contenus (comme utiliser la télévision pour regarder des vidéos YouTube). Les entretiens ont révélé un autre usage des contenus des chaînes de télévision « traditionnelles » : le *smartphone* ou la tablette sont alors exploités pour regarder des émissions sur YouTube (par exemple des émissions de télé-réalité en totalité ou en partie).

« Je regarde parfois des *streamers* qui jouent à des jeux... (...) ou sinon YouTube je l'utilise vraiment comme ma télévision. J'ai un *Chromecast* chez moi du coup je mets tout sur mon truc, je me mets sur mon lit, je prends un truc à manger, je regarde, ça fait ma soirée ! Bon, parfois, je regarde des films, mais parfois t'as juste envie de voir des trucs pas compliqués quoi, de voir un type qui rigole, qui fait n'importe quoi, c'est marrant ! » (S5)

La radio reste également écoutée principalement via un appareil traditionnel (26 % l'écoutent chaque jour), même si les applications et sites web sont relativement populaires (avec 12 % d'usage quotidien pour les jeunes qui écoutent la radio).

Les réseaux sociaux pour se divertir, interagir et créer

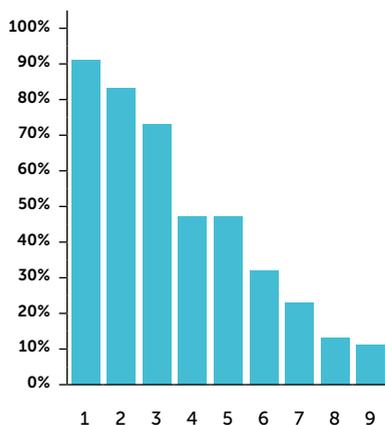
Si les jeunes de la #Génération2020 ont accès à différents appareils, quels usages en font-ils-elles ? Un constat fort peut être dégagé : les usages des jeunes sont diversifiés. Ils diffèrent en fonction des écrans qu'ils et elles utilisent et des plateformes utilisées.

En primaire : un usage récréatif avant tout

La télévision, la tablette et les consoles de jeux sont les appareils les plus présents dans le quotidien des élèves du primaire. Les activités principales sont récréatives : jouer à des jeux (91 %), regarder des vidéos (83 %) et écouter de la musique (73 %). Les activités spécifiquement axées sur le *chat* (comme WhatsApp ou Snapchat) concernent moins les élèves du primaire, même si 47 % utilisent un écran pour communiquer avec leur famille ou leurs amis. Les élèves ont également un usage pédagogique des écrans. 47 % des élèves en utilisent pour rechercher une information et près d'un tiers (32 %) les exploitent pour un devoir scolaire.

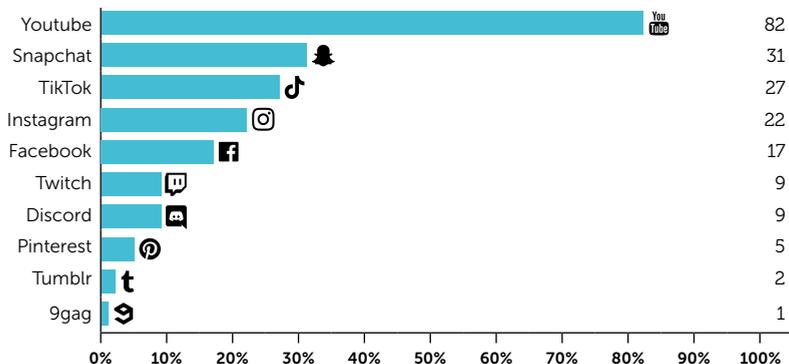


Activités menées par les enfants sur un support numérique



- (1) Je joue à des jeux
- (2) Je regarde des vidéos
- (3) J'écoute de la musique
- (4) Je parle avec des ami-es ou ma famille
- (5) Je cherche quelque chose que je veux savoir
- (6) Je fais mes devoirs
- (7) Je crée et publie en ligne des vidéos, stories, ou des photos
- (8) J'envoie un mail
- (9) Je découvre ce qui se passe en Belgique et dans le monde

Applications et réseaux sociaux utilisés par les enfants

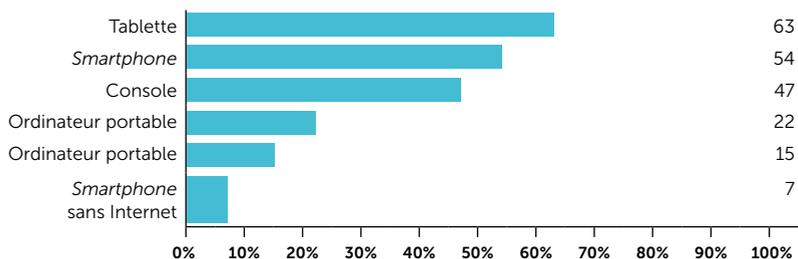


Conséquence de ces usages, la plateforme la plus utilisée en primaire est YouTube (plateforme également très populaire en secondaire, voire infra.). Snapchat et TikTok sont ensuite les plus populaires pour la communication. Ce trio de tête est complété par Instagram et Facebook.

« Ma maman, elle a un *smartphone* et parfois quand je m'ennuie, je demande à ma maman si je peux jouer à des jeux parce qu'elle a des jeux, des dessins de licorne. Elle a aussi des petits jeux (...) parfois elle dit non parce qu'elle est très occupée avec et parfois elle dit non parce qu'elle doit le charger. » (P1)

L'activité principale pour les enfants du primaire est donc ludique. Les résultats de l'enquête montrent à ce titre que l'appareil le plus utilisé est d'abord la tablette, suivie du *smartphone* (le sien ou celui du parent) et de la console. Les ordinateurs sont également utilisés pour jouer, dans une moindre mesure.

Supports utilisés par les enfants pour jouer



Écouter de la musique, regarder des films, communiquer : les usages des enfants



J'écoute de la musique sur internet

YouTube	74 %
Spotify	22 %
Google Play Music	17 %
Apple Music	9 %
YouTube Kids	8 %
Sites Internet ou app des chaînes radio	7 %
Deezer	7 %
iTunes	7 %
Amazon Music Unlimited	3 %
Je n'écoute pas de musique en ligne	14 %

Je regarde des films ou séries devant un écran

Netflix	67 %
YouTube	59 %
YouTube Kids	5 %
Facebook Watch	4 %
Amazon Prime	4 %
HBO Go	3 %
Je ne regarde pas de film ou de série en ligne	12 %



Je communique avec mes parents ou amis

Les parents



Les amies

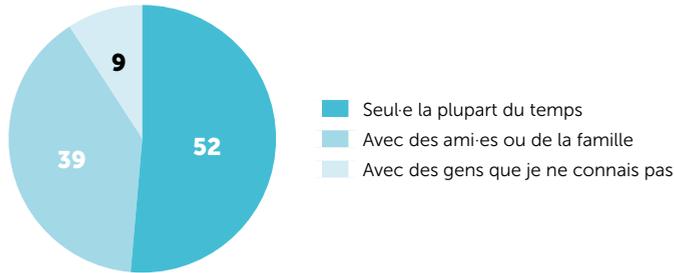


Je leur téléphone	38 %	28 %
Sms	26 %	19 %
WhatsApp	24 %	26 %
Snapchat	16 %	29 %
Facebook Messenger	15 %	27 %
E-mail	15 %	13 %
Instagram (DM ou story)	11 %	16 %
Chat dans un jeu	7 %	20 %
Groupe Facebook	7 %	7 %
Facetime	6 %	7 %
Skype	5 %	5 %





« Joues-tu seul-es ou avec d'autres ? »



Visionner des vidéos, des films, ou des séries, ainsi qu'écouter de la musique sont aussi des formes de divertissement populaires en primaire. YouTube est de loin la plateforme la plus utilisée pour la musique (74%). D'autres plateformes sont également utilisées comme Spotify (22%), Google Play Music (17%) ou Apple Music (9%). Pour regarder des films et des séries, les enfants du primaire utilisent surtout Netflix (67%) et YouTube (59%).

« Chez ma mamy, je regarde YouTube sur la télé. » (P1)

Les enfants ne mobilisent pas la même application selon la personne avec qui ils-elles dialoguent. La distinction entre les modes de communication avec les ami-es et avec les parents est claire : ils et elles utilisent plutôt Snapchat (29%), Messenger (27%) et WhatsApp (26%) avec leurs ami-es alors qu'ils et elles contactent principalement leurs parents par appel téléphonique (38%) ou SMS (26%).

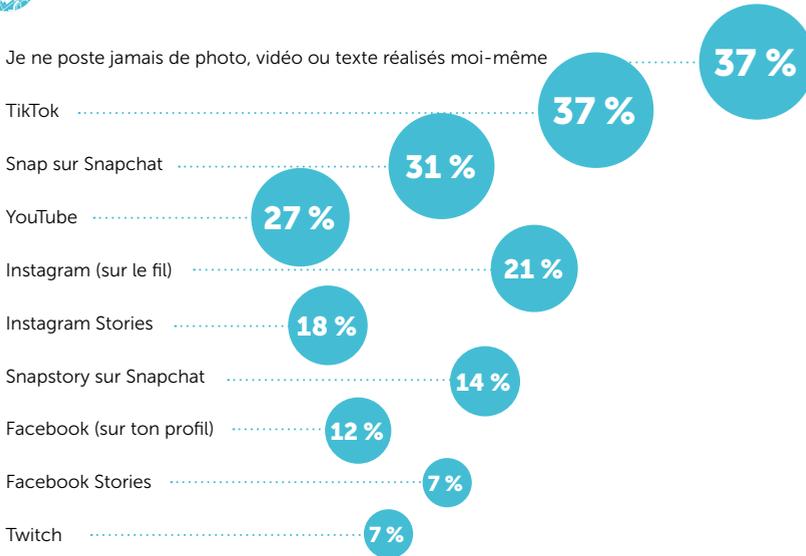
Les usages des élèves du primaire diffèrent également en fonction de l'activité à mener. La technologie utilisée pour réaliser des tâches scolaires ou pour échanger avec ses ami-es sur des sujets intimes varie d'un individu à l'autre en fonction d'éléments contextuels (culture familiale numérique, demandes d'enseignant-es...). 34% des élèves n'utilisent jamais de support numérique pour faire leurs devoirs et près de la moitié (42%) déclare ne jamais utiliser d'écrans pour confier des secrets. Quand c'est le cas, c'est principalement Snapchat, Messenger, WhatsApp et Instagram qui permettent ces échanges.

Quelles plateformes les élèves exploitent-ils et elles pour produire du contenu ? L'application la plus utilisée pour ce faire en primaire est TikTok suivie de près par Snapchat ; viennent ensuite YouTube et Instagram, alors que Facebook arrive en dernière position des grandes plateformes. Un tiers des répondant-es a indiqué ne rien poster sur les plateformes.

« J'ai TikTok, mais mes vidéos, je les poste que pour mes ami-es, genre sur TikTok, j'en ai que deux, genre ma sœur et une amie à moi... Et quelquefois il y a des personnes qui s'abonnent à moi alors je me demande pourquoi et alors je les supprime. » (P6)



Plateformes utilisées par les enfants pour publier du contenu



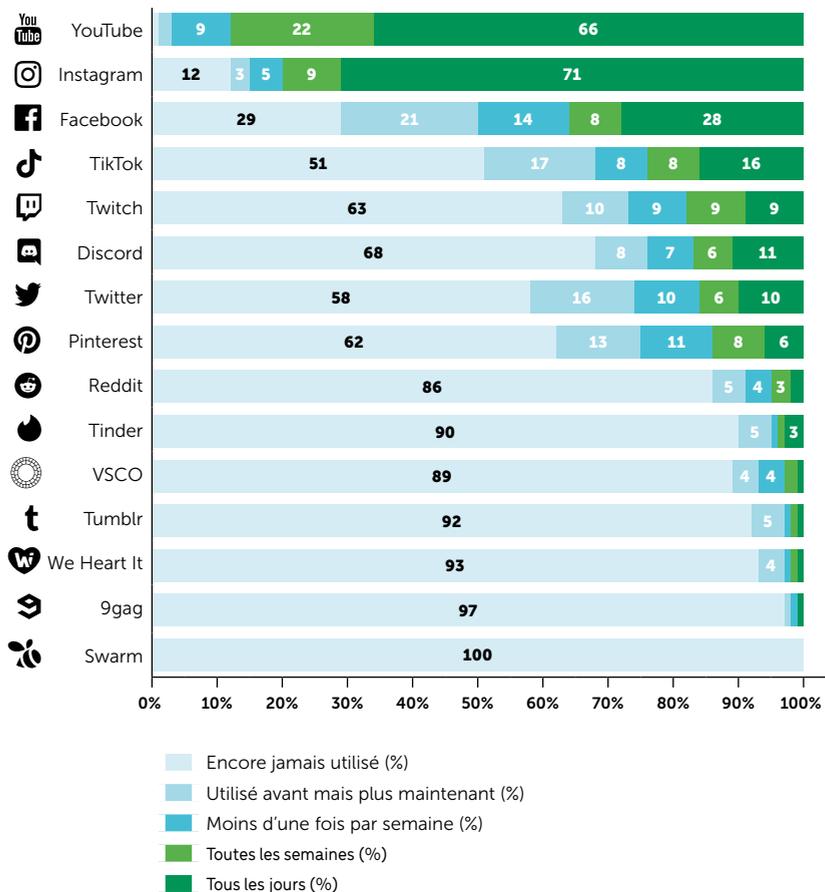
En secondaire : des usages complexes et intenses

Les étudiant-es ont donc accès à une variété d'écrans, leur *smartphone* étant de loin l'appareil le plus utilisé. Mais pour faire quoi et avec quelles applications ? Au vu des résultats, les plateformes les plus populaires sont : YouTube, Instagram, Snapchat, WhatsApp et Messenger et dans une certaine mesure Facebook et TikTok.

« J'utilise beaucoup d'applications... Beaucoup trop. Je suis plus de huit heures par jour sur mon téléphone (...) j'ai un *iPhone* qui évalue le temps... Et les applications que j'utilise, c'est surtout Snapchat et Safari aussi (...) ça fait trois/quatre ans que je suis dessus. » (S6)

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 leur réseau social favori pour poster du contenu (sur leur fil ou en *story*) et interagir avec les contenus des autres (en *likant* et commentant). Snapchat, et dans une certaine mesure WhatsApp, sont aussi utilisées pour échanger avec ses pairs. WhatsApp est plutôt utilisé pour communiquer avec la famille, même si les jeunes sont en contact avec leurs parents principalement via SMS et l'application Messenger de Facebook. Facebook semble être délaissé par les jeunes qui, s'ils ou elles ont encore l'appli, ne l'utilisent plus de manière intensive (bien qu'elle permette d'accéder à Messenger).

« À quelle fréquence utilises-tu les réseaux sociaux ci-dessous ? »



« Sur Facebook je partage juste un moment que j'ai apprécié de la journée. Et sur Snap... toute ma vie est sur Snap ! » (S6)

À chaque plateforme ses usages

Si les étudiant-es du secondaire utilisent plusieurs plateformes, l'usage de chacune est spécifique. Les jeunes sont plus actifs sur Instagram que sur Facebook.

6. *Snapshot*, *WhatsApp* et *Messenger* ne sont pas présents dans ce graphique car les questions ont été posées différemment. D'un point de vue méthodologique, l'intuition que les usages varient selon les plateformes était pertinente. Toutefois, si l'étude devait être reproduite, toutes les plateformes recevraient les mêmes questions dans l'ensemble.

Les app' favorites des ados, pour quels usages ?



Instagram

Aimer une photo	81 %
Partager une story	55 %
Suivre des influenceur-euses	54 %
Commenter une photo	53 %
Partager une photo	43 %
Partager une vidéo	22 %
Partager une vidéo en direct	12 %
Usage passif	8 %



Facebook

Aimer les posts des autres	49 %
Commenter les posts des autres	30 %
S'intéresser/participer à un événement	22 %
Publier quelque chose sur mon mur	21 %
Partager les posts des autres	20 %
Usage passif	17 %
Suivre des influenceur-euses	12 %
Partager une story	10 %
Utiliser Facebook Live	3 %



Snapchat

Envoyer une photo ou vidéo à une personne	80 %
Envoyer un message texte	79 %
Partager une story	48 %
Envoyer une photo ou vidéo à un groupe	47 %
Envoyer un message texte à un groupe	46 %
Suivre des influenceur-euses	40 %
Prendre une capture d'écran	40 %
Usage passif	4 %



TikTok

Aimer une vidéo	62 %
Suivre des influenceur-euses	42 %
Partager une vidéo	31 %
Réagir à une vidéo	29 %
Ne pas aimer une vidéo	12 %
Partager une vidéo en direct	7 %
Usage passif	7 %



Aimer une vidéo	47 %
Suivre des influenceur-euses	46 %
Usage passif	28 %
Commenter une vidéo	18 %
Partager une vidéo	12 %
Ne pas aimer une vidéo	9 %
Partager une vidéo en direct	6 %

On observe toutefois que 81 % de ceux et celles qui utilisent Instagram y *likent* régulièrement des *posts* contre 49 % sur Facebook. Ils et elles ont également plus d'aisance à publier du contenu sur Instagram (55 % partagent régulièrement des *stories*, 53 % commentent des photos, 43 % partagent des photos et 22 % des vidéos). C'est moins le cas sur Facebook (30 % commentent des *posts*, 21 % publient du contenu, 20 % partagent des *posts*). 54 % des utilisateur-rices d'Instagram déclarent suivre des influenceurs ou influenceur-euses. Ils ou elles ne sont par contre que 12 % à le faire sur Facebook. 17 % de ceux et celles qui utilisent Facebook déclarent en avoir un usage passif (faire défiler et consommer du contenu sans *liker*, commenter, partager, etc.) alors qu'ils ou elles ne sont que 8 % à adopter ce comportement sur Instagram.

« Instagram je veux bien poster une photo de vacances, par exemple un paysage ou quoi... Mais de me filmer, ou que ça devienne un réflexe, non, j'ai pas envie d'être là-dedans (...) avant je publiais sur Facebook, mais maintenant c'est fini Facebook. Et sur Insta... J'ai eu deux comptes en fait : un premier avec 3, 4 photos de moi puis après j'ai oublié le mot de passe. J'ai dû changer de compte et sur mon nouveau compte j'ai rien posté (...) je consulte du contenu mais moi je poste quasiment rien. » (S6)

Les jeunes font un usage plus actif de Snapchat : 80 % affirment envoyer régulièrement une photo à un-e ami-e. 79 % utilisent l'application pour envoyer un message. 48 % de ceux-celles qui utilisent Snapchat partagent régulièrement des *stories* (chiffre comparable avec Instagram), alors que moins de la moitié envoie des vidéos ou des messages textes à un groupe d'ami. Du fait des fonctionnalités offertes par la plateforme et eu égard aux pratiques des jeunes, les usages passifs sont presque inexistantes (4 %).

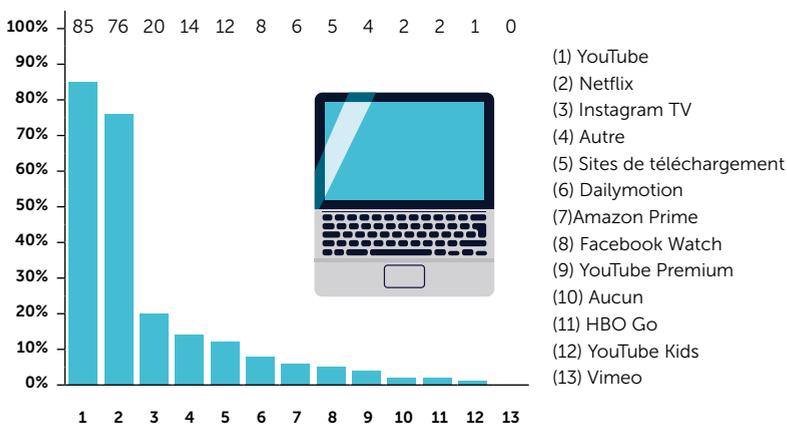
62 % des élèves du secondaire déclarant utiliser TikTok le font pour « aimer » des vidéos. 42 % d'entre eux et elles suivent des influenceur-euses. La plateforme facilite la publication de contenu en permettant de créer des petites vidéos récréatives. 31 % des utilisateur-rices de TikTok déclarent donc partager des vidéos régulièrement et 29 % réagissent à celles-ci. 7 % en font un usage passif.

YouTube est la plateforme par excellence pour la consommation de contenu audiovisuel (documentaires, clips musicaux, extraits de films, séries, télé-réalité...), pour les élèves du primaire comme pour ceux et celles du secondaire. 28 % de ces derniers ont déclaré avoir un usage uniquement passif de la plateforme (regarder des vidéos). 47 % des utilisateurs et utilisatrices de YouTube « aiment » cependant régulièrement des vidéos et 46 % suivent des influenceur-euses. Seulement 18 % commentent régulièrement les vidéos qu'ils ou elles regardent.

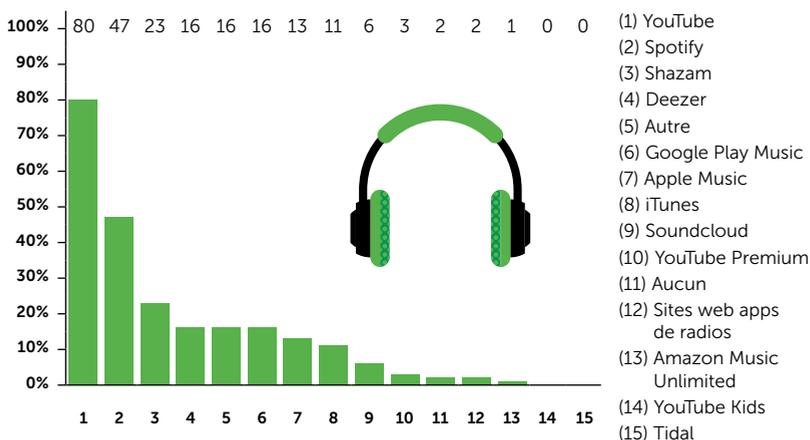
85% des jeunes utilisent cette plateforme pour regarder des vidéos (4% déclarent également avoir YouTube Premium et 1% YouTube Kids). Derrière YouTube, deux plateformes payantes sont utilisées par les jeunes : Netflix (76%) pour les vidéos (séries et films) et Spotify (47%) pour la musique. L'utilisation de Deezer (16%) est plus marginale. Pour visionner des vidéos, 20% des jeunes pointent l'utilisation d'Instagram (via IGTV) en plus de Dailymotion (8%). 12% des jeunes téléchargent du contenu de manière illégale ou utilisent une plateforme payante (Amazon Prime 6%, YouTube Premium, 4% ou HBO Go 2%).



Services de streaming utilisés par les ados au cours du dernier mois



Services en ligne utilisés par les ados pour écouter de la musique au cours du dernier mois

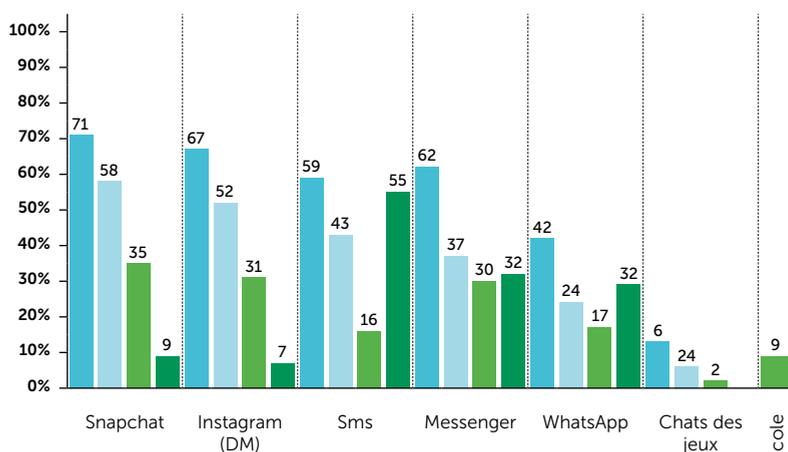


Le choix de la plateforme adapté à l'interlocuteur

Globalement Snapchat est la plateforme la plus utilisée par les jeunes (71 %) par les adolescent-es. Suivent Instagram (67%), Messenger (62%), les SMS (59%) et WhatsApp (42%). Ces mêmes plateformes sont utilisées pour réaliser des tâches scolaires ou contacter spécifiquement des ami-es, même si les jeunes utilisent moins les SMS (43%), Messenger (37%) et WhatsApp (24%) pour communiquer entre eux. Ces trois derniers outils sont davantage utilisés pour communiquer avec les parents (SMS 55%, Messenger 32%, WhatsApp 32%).

Communiquer, mais aussi jouer

Comme leurs homologues de primaire, les jeunes du secondaire jouent beaucoup à travers les écrans. Mais contrairement aux élèves du primaire (chez qui la tablette arrive en tête, suivie de près par le *smartphone* et la console), les jeunes du secondaire utilisent abondamment leur *smartphone* pour jouer (74%). Les consoles de jeux (49%) et l'ordinateur (27%) sont également exploités. La tablette est moins



« J'utilise ces différentes possibilités pour... »

- Proportion globale d'utilisation (%)
- Pour contacter des amis (%)
- Pour effectuer des tâches scolaires (%)
- Pour contacter un parent ou un tuteur (%)

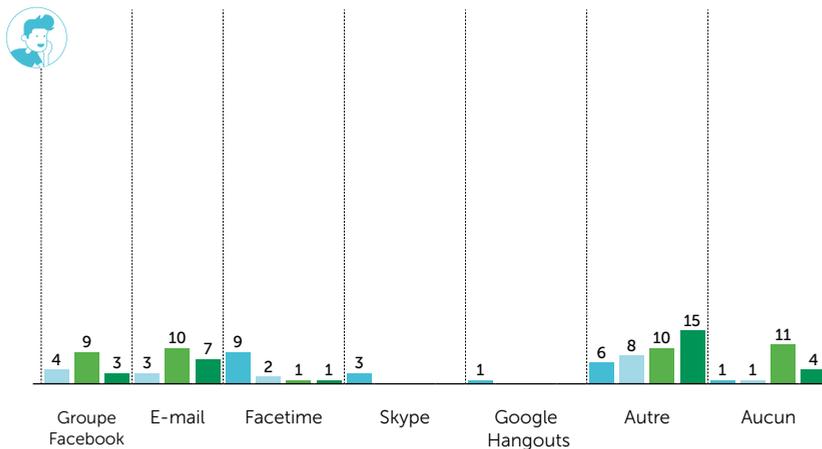
E-learning de l'école



utilisée (20%) par les étudiant-es du secondaire que par les élèves de primaire. L'usage de la console ne semble pas varier entre les primaires et les secondaires. Cela pourrait signifier que l'usage de tels appareils dépend plus du contexte social que de l'âge de l'utilisateur-ric.

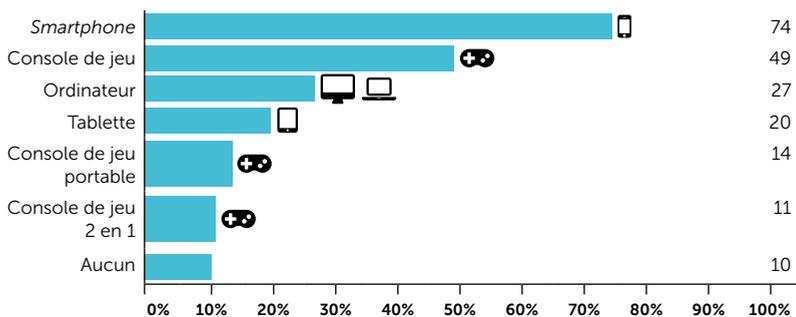
Combien de temps les joueurs et joueuses passent-ils-elles sur leurs jeux favoris ? C'est logiquement pendant les week-ends et congés scolaires que les jeunes du secondaire jouent le plus. Les jeunes qui jouent aux jeux vidéo y consacrent un temps relativement important. En effet, 38 % des jeunes jouent plus d'une heure par jour durant la semaine, alors qu'ils-elles sont 64 % durant les week-ends et les périodes de vacances. 23 % jouent alors plus de cinq heures par jour.

Comment les jeunes perçoivent-ils-elles leurs pratiques des jeux vidéo ? Tout d'abord, plus de la moitié d'entre eux-elles joue pour combattre l'ennui (52%). C'est d'ailleurs l'aspect social des jeux vidéo que les jeunes expriment comme étant central. En effet, 66% déclarent être d'accord ou tout à fait d'accord avec le fait d'aimer jouer avec des ami-es. 58 % préfèrent jouer contre des ami-es que contre l'ordinateur (80 % si on compte les neutres).

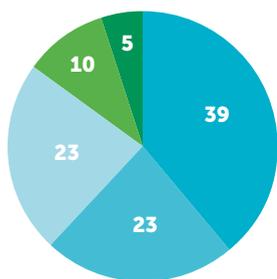


C'est d'ailleurs dans 47% des cas une raison de se retrouver. 25% des joueurs et joueuses préfèrent jouer seul-es. Enfin, 35% font connaissance avec des nouvelles personnes en ligne (même si on ne peut affirmer qu'ils ou elles se rencontrent un jour en face-à-face).

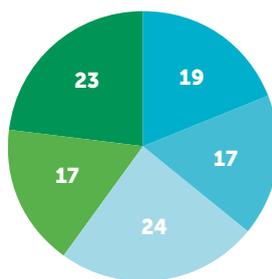
Appareils utilisés par les ados pour jouer au cours du dernier mois



Durée quotidienne d'utilisation des jeux vidéo par les ados



Lors des jours d'école

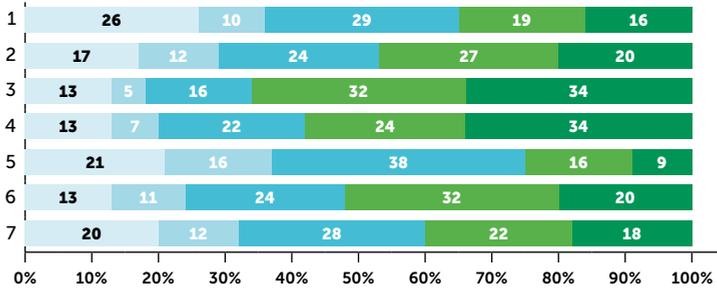


Lors des congés (week-end et vacances)

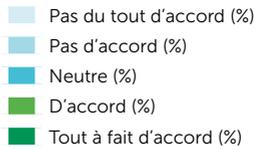
- Pas tous les jours
- Moins d'1 h par jour
- Entre 1 et 3 h par jour
- Entre 3 et 5 h par jour
- Plus que 5 h par jour



Les ados et leur relation au jeu vidéo



- (1) Je fais connaissance avec de nouvelles personnes en jouant à des jeux
- (2) Mes ami-es et moi considérons les jeux comme une raison de se retrouver ensemble
- (3) J'aime jouer à des jeux avec des ami-es (en ligne ou dans la même pièce)
- (4) Je préfère jouer contre des ami-es que seul-e contre l'ordinateur
- (5) Je préfère jouer seul-e
- (6) Je joue pour combattre l'ennui
- (7) J'aime parler de jeux avec mes ami-es



Le rapport à l'actualité

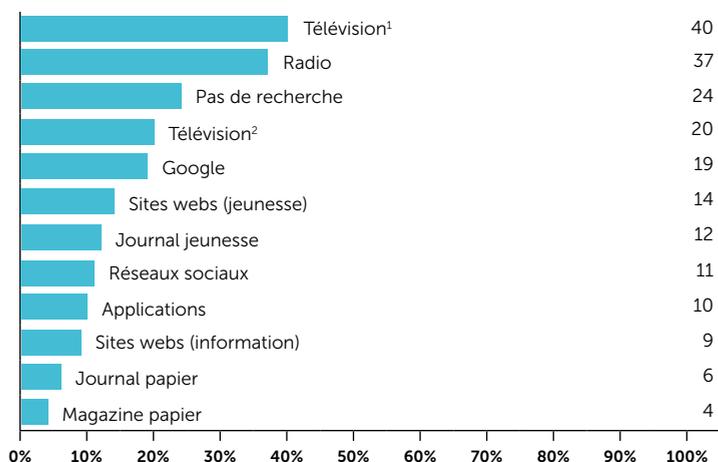
En primaire, la télévision et la radio restent les premiers moyens d'accès à l'info

De quelle manière les élèves de la 3^e à la 6^e primaire s'informent-ils et elles sur ce qui se passe en Belgique et dans le monde ? L'outil privilégié pour s'informer est la télévision. 40% des élèves affirment regarder des chaînes d'information traditionnelles. 20% regardent d'autre part des émissions jeunesse telles que les Niouzz ou Arte junior. La radio est ensuite privilégiée (37%) pour s'informer. Ils et elles accèdent également aux informations sur Internet : via Google (19%), des sites web jeunesse comme 1jour1actu.com (14%), les réseaux sociaux (11%), des applications (10%) et sites web (9%) de médias traditionnels. Les élèves ont, dans une moindre mesure, recours à des journaux dédiés comme le Journal des enfants ou Wapiti (12%). Les journaux et magazines traditionnels imprimés sont peu consultés par les enfants (respectivement 6% et 4%). 24% des répondant-es ont affirmé ne pas chercher d'informations d'actualité.

« Moi je la regarde quand je veux, sauf que maintenant il y a le coronavirus alors mon papa il met le journal pour regarder ce qui se passe. » (P1, à propos de la télévision)



Médias de prédilection des enfants pour s'informer

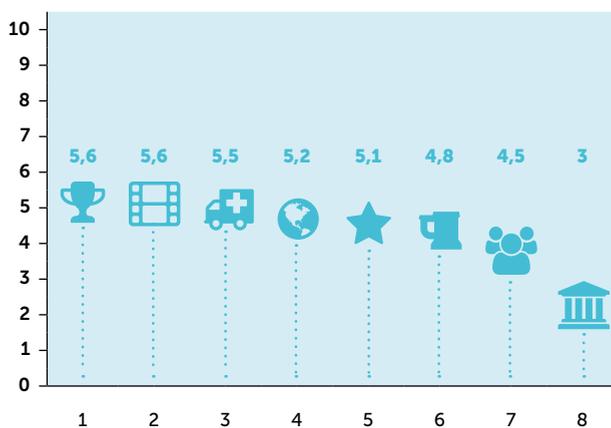


(1) Émissions d'information et JT (2) Émissions jeunesse

En secondaire, le *smartphone* complète la télé et la radio

L'intérêt des jeunes du secondaire pour l'actualité dépend de la catégorie d'informations. Sur une échelle de 0 (aucun intérêt) à 10 (très grand intérêt), les jeunes offrent en effet à l'info dans son ensemble une valeur de 4,9. Les catégories les plus populaires sont le sport (5,6 de moyenne), la culture (5,6), les informations sensationnelles (5,5), les questions de société (5,2) et les informations people (5,1). Les informations les moins populaires sont celles liées à la politique (3). Plus de la moitié des jeunes (53 %) a un intérêt presque nul pour l'information politique et a répondu 0 (31 %), 1 (10 %) ou 2 (12 %) sur 10. À l'inverse, 29 % des répondant-es ont coché 9 ou 10 sur 10 pour l'information sportive, 24 % pour l'information culturelle et 21 % pour l'information sensationnelle, traitant de criminalité et de catastrophes.

Centres d'intérêt des ados en matière d'information



- (1) Sport
- (2) Musique, cinéma, théâtre et activités culturelles (reportages, résumés)
- (3) Criminalité, accidents, sécurité dans les rues, catastrophes, ...
- (4) Questions de société
- (5) Stars du cinéma, des médias ou du sport, membres de la royauté et autres célébrités
- (6) Actualité mode, gastronomie, vie nocturne et autres styles de vie
- (7) Histoires de gens ordinaires et de la vie quotidienne
- (8) Politique et politicien-nes (Parlement, ministres, élections, partis politiques, Europe)

« Sur Facebook, je regarde parfois des vidéos marrantes, parfois, je m'informe. Ce que j'aime bien aussi, c'est quand on parle de la même chose dans des groupes. Par exemple moi, j'aime bien *Dragon Ball* et on parle de ça. » (S5)

Les jeunes utilisent principalement Internet pour s'informer – particulièrement via les réseaux sociaux et applications de messagerie – bien que la télévision et la radio restent relativement populaires. 41 % des jeunes déclarent consulter quotidiennement des informations partagées sur les réseaux sociaux (via Facebook ou Instagram par exemple), chiffre qui monte à 62 % pour une consultation hebdomadaire. Sur Internet, ils et elles exploitent des sources variées pour s'informer. Les jeunes se servent également chaque semaine de moteurs de recherche tels que Google (27 %), de sites web de médias traditionnels (21 %), de médias disponibles uniquement sur le web (19 %), des applications d'information personnalisées telles Google News (17 %), de médias traditionnels (14 %) ou des e-mails et newsletters (15 %). Comme leurs camarades du primaire, les ados accèdent également aux informations via la télévision (41 % la consultent chaque semaine dans ce cadre).

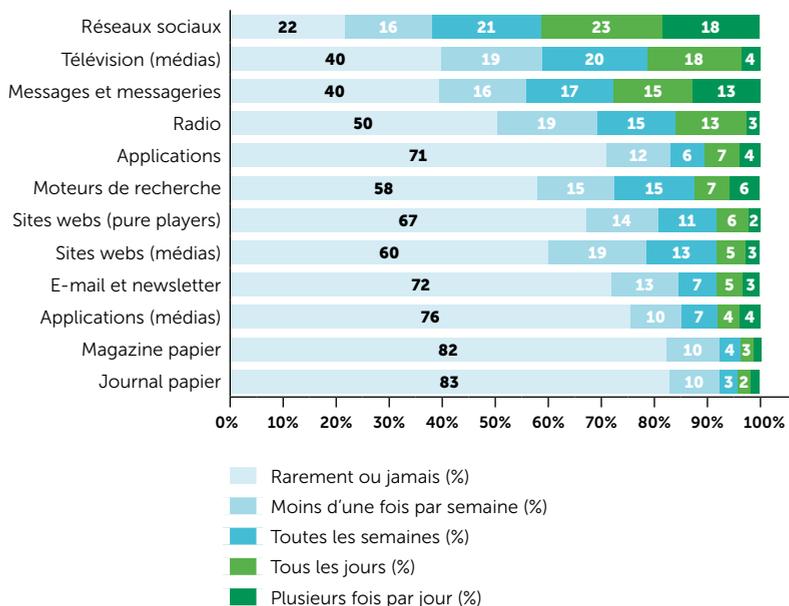
« Je partage des vidéos de YouTube avec mon père, et quand il y a un truc qui m'intéresse alors je vais voir plus loin sur Google... Il y a des moments où toutes ces plateformes peuvent servir à s'informer, ou au moins mettre la puce à l'oreille et permettre ensuite d'aller s'informer avec un truc plus complet. Je vais sur Google, je tape ce qui m'a intéressé. Je m'intéresse aussi pas mal à la politique, et alors là, je regarde les infos avec mon père. Je regarde et je m'intéresse avec lui et puis après, on débat. » (S6)

Enfin, et c'est un autre point commun avec les élèves de l'enseignement primaire, les ados lisent peu les journaux et magazines papier (8 % d'usage hebdomadaire pour les premiers, et 7 % pour les seconds).

« Tous les jours, je vais sur Google, il y a des actus. Ça c'est tous les jours. Via mon téléphone. Ou bien parfois à la télé, par exemple pour le journal télévisé, mais sans plus. Sur le téléphone, c'est plus facile. » (S6)

87 % des jeunes utilisent leur *smartphone* comme appareil principal pour consulter de l'info en ligne. C'est de loin l'appareil le plus populaire, même s'ils et elles utilisent également l'ordinateur (10 %). L'utilisation de la tablette est marginale (moins de 3 %).

Fréquence d'utilisation de supports informationnels chez les ados



Appareil favori des ados pour suivre l'actualité



Smartphone	87,1 %
Ordinateur portable	10,3 %
Tablette	2,6 %

« Avec mes amis, mes camarades de classe, on parle pour s'amuser, rigoler. J'utilise Snapchat, Facebook, Instagram. En tout cas, pour les amis j'utilise ça, et pour la famille, j'utilise WhatsApp ou Messenger. Sur WhatsApp, on a un groupe de famille et on parle là. » (S5)

Embrouilles en ligne : stress, harcèlement et drague non désirée

Les écrans font partie intégrante de la vie des jeunes, tant en primaire qu'en secondaire. La présence des technologies dans leur vie quotidienne a donc un impact. Quels sont leurs opinions et ressentis sur les utilisations communément considérées comme problématiques ?

Quand les enfants appréhendent les risques

La surutilisation des outils numériques induit-elle du stress ? La privation d'accès aux écrans provoque-t-elle une impression de manque⁷ ? Plus de la moitié (55%) des élèves déclarent ressentir un certain manque (35% « oui, un peu », et 20% « oui, certainement ») quand l'utilisation de leur tablette est impossible pendant une journée. Mais les enfants s'estiment-ils et elles trop attachés à leur tablette ? 61% répondent par l'affirmative (28% « parfois » et 33% « souvent »). Le constat est le même en ce qui concerne le *smartphone* : 66% des répondant-es disposant d'un *smartphone* ressentiront un manque (27% « oui, certainement » et 39% « oui, un peu ») s'ils et elles n'y ont pas accès pendant une journée. 56% estiment l'utiliser avec excès (36% « parfois » et 20% « souvent »). Un facteur de stress supplémentaire provient non pas de leurs usages mais de ceux de leurs proches. Plus de la moitié des élèves estiment leurs parents trop concentrés sur leurs *smartphones*.



« Considères-tu que tes parents ou tuteurs sont trop occupés
avec leur *smartphone* ? »

Oui	56 %
Parfois	18 %
Non	26 %

« Quand je vais à la gym, ma maman, elle est occupée avec son téléphone (...) parfois je lui fais coucou et elle me regarde pas parce qu'elle est sur son téléphone. » (P1)

7. Cette impression de manque n'a pas de valeur diagnostique sur une quelconque addiction, il s'agit uniquement du ressenti des répondant-es.

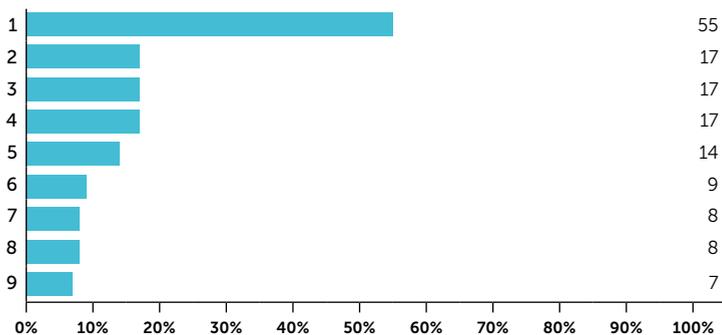
11% des élèves du primaire ont déclaré déjà avoir souffert d'une agression en ligne, identifiée comme du cyberharcèlement, alors que 13% ont préféré ne pas répondre à la question. Ils et elles sont 9% à avoir été intimidés-es ou s'être déjà moqué de quelqu'un et 7% à avoir déjà proféré des insultes ou des mots méchants. Dans un autre registre, près d'un cinquième d'entre eux (17%) affirme avoir parlé avec des inconnus. Le même pourcentage déclare avoir déjà menti sur son nom ou sur son âge.

« As-tu déjà souffert de cyberharcèlement ? »



Oui	11 %
Non	76 %
Je préfère ne pas le dire	13 %

« Sur l'ordinateur, la tablette ou le smartphone, j'ai déjà... »



- (1) Je n'ai rien fait de tout cela
- (2) Parlé à quelqu'un que je ne connais pas
- (3) Menti sur mon nom
- (4) Menti sur mon âge
- (5) Eu des disputes
- (6) Intimidé ou me suis moqué de quelqu'un
- (7) Donnés mon mot de passe à quelqu'un
- (8) Dépensé de l'argent par accident
- (9) Utilisé des gros mots ou des mots méchants

Un nombre relativement restreint d'élèves (4 %) interrogés déclare avoir déjà envoyé une photo qu'il ou elle estime « sexy » de lui-même ou d'elle-même à quelqu'un d'autre. Ce chiffre monte à 16% lorsqu'il s'agit d'en avoir reçu.



« As-tu déjà posté ou envoyé une photo "sexy" de toi-même ? »

Oui	4 %
Non	92 %
Je préfère ne pas le dire	4 %



« Quelqu'un t'a-t-il déjà envoyé une photo "sexy" ? »

Non, jamais	84 %
Une fois	9 %
Plusieurs fois	5 %
Souvent	2 %



« As-tu déjà reçu une photo "sexy" de quelqu'un-e sans que cette personne soit au courant ? »

Non, jamais	90 %
Une fois	8 %
Plusieurs fois	1 %
Souvent	1 %

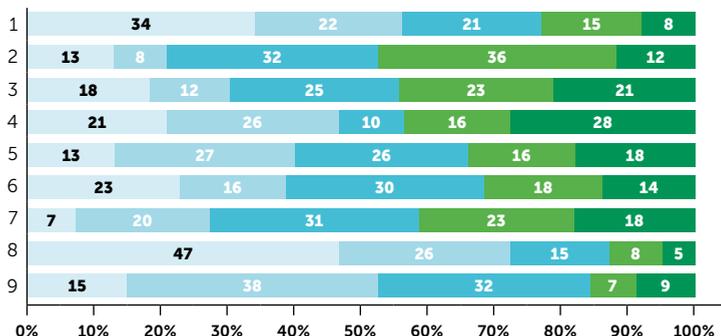
Quand les ados questionnent leurs pratiques

Comment les ados évaluent-ils et elles leurs propres usages des supports numériques ?

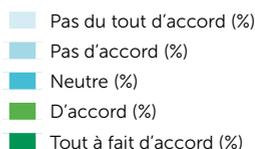
75% des répondant-es vérifient parfois leur *smartphone* sans raison (37% « d'accord » et 38% « tout à fait d'accord ») et 51% ont l'impression de passer trop de temps à l'utiliser. Seulement 37% affirment pourtant qu'ils-elles préféreraient passer moins de temps sur cet appareil. 47% ne s'imaginent pas passer une journée sans lui. Cela s'explique par le sentiment d'être mieux informé-es (68%) et plus connecté-es à leurs ami-es (59%) grâce à leur *smartphone*. Ils et elles affirment recevoir des remarques de leurs parents à ce sujet pour 61% d'entre eux-elles et sont 39% à estimer en faire un usage trop important. Voilà pour ce qui concerne les usages du *smartphone*. Comme le montre le graphique ci-dessous et concernant la tablette (moins utilisée que le *smartphone*), les ados semblent moins concernés par ces affirmations.



Regard des ados sur leurs usages



- (1) Je vérifie parfois ma tablette sans raison
- (2) Grâce à la tablette, je me sens mieux informé-e
- (3) J'ai le sentiment de contrôler l'utilisation de ma tablette
- (4) Mes parents-tuteurs disent parfois que je suis trop sur ma tablette
- (5) Grâce à la tablette, je me sens plus connecté avec mes ami-es
- (6) J'ai l'impression de passer trop de temps sur la tablette
- (7) Je ne peux pas passer une journée sans tablette
- (8) Je pense que mes parents-tuteurs sont eux-mêmes trop occupés sur leur tablette
- (9) Je préférerais passer moins de temps sur ma tablette

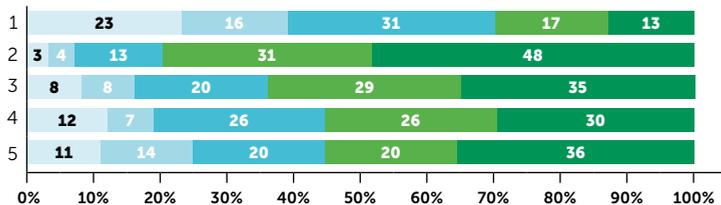


Globalement, les jeunes veillent à protéger leur vie privée sur les réseaux sociaux. Il s'agit principalement d'un contrôle *a priori* : ne pas accepter certains ami-es sur les réseaux sociaux (79% d'accord ou tout à fait d'accord) ou gérer les paramètres de confidentialité (64%). Des formes de contrôle *a posteriori* existent également, comme se détacher de photos (56%) sur lesquelles les jeunes ont été identifiés-es.

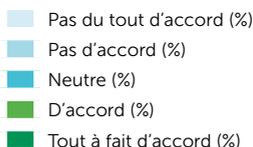
« Je trouve que c'est surtout pour les plus petits [en primaire] que ça se passe... Nous, on n'était pas embêtés avec ça » (S6)



Mécanismes de protection de leur vie privée mis en place par les ados



- (1) J'ai fait en sorte que d'autres personnes ne puissent pas me taguer sur des photos sans ma permission
- (2) Je fais attention de qui j'accepte les demandes d'amis
- (3) J'utilise généralement les paramètres de confidentialité pour gérer ma vie privée
- (4) Je me « détache » des photos que je trouve inappropriées
- (5) Je m'assure que seuls mes ami·es puissent voir mes publications sur les réseaux sociaux



L'enquête #Génération2020 s'est également intéressée à la problématique des difficultés relationnelles ou manifestations haineuses en ligne. Près de 4/5^e des jeunes (79%) déclarent n'avoir jamais connu d'embrouille sur Internet : intimidation, agressivité, arnaques... De plus, 40% des 13% de jeunes ayant affirmé avoir dû faire face à des problèmes en ligne déclarent que cela ne s'est pas produit à un rythme régulier.

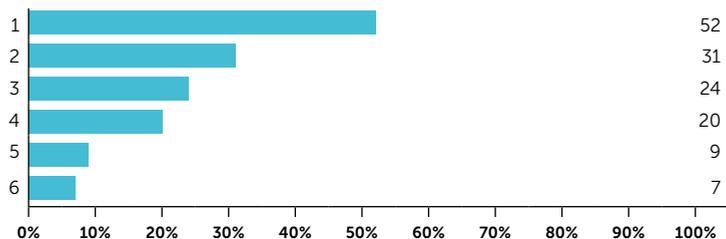
« Je sais pas si porter plainte ça serait vraiment utile... (...) pour la justice à mon avis, c'est pas vraiment grave... [j'en parlerais plutôt] avec mes parents » (S6)

« Quand j'étais plus jeune, ma grande sœur prenait parfois mon téléphone pour regarder à qui je parlais... Au début j'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... » (S6)

À quels types de problèmes les jeunes doivent-ils et elles faire face sur Internet ? Pour plus de 50% de ceux-celles qui confirment avoir connu des ennuis en ligne, cela a pris la forme de messages méchants ou blessants. Les jeunes sont un peu moins d'un tiers à avoir également été menacé·e. Dans 61% des cas, le jeune a

reçu ce type de message d'une personne qu'il ou elle connaît bien. Seuls 11% des problèmes rencontrés par les répondant-es de l'enquête sont issus de l'interaction avec des inconnu-es. Confronté-es à des problèmes dans leur vie connectée, 19% des élèves ne demandent conseil ou aide à personne. Dans cette situation, les autres échangent avec des ami-es (47%), un parent (39%), un frère ou une sœur (27%) ou un-e enseignant-e/éducateur-riche (17%).

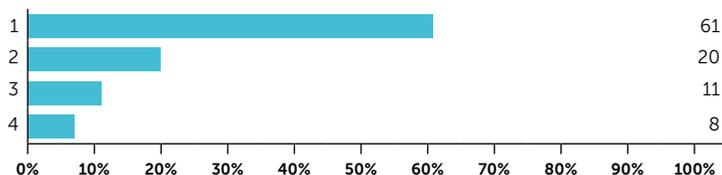
Expériences négatives vécues en ligne par les ados



- | | |
|--|---|
| (1) J'ai reçu des messages méchants ou blessants | (4) J'ai été supprimé-e ou exclu-e d'un groupe ou d'une activité en ligne |
| (2) J'ai été menacé-e en ligne | (5) Je ne préfère pas le dire |
| (3) Des messages désagréables à mon sujet ont été postés là où d'autres pouvaient les voir | (6) Quelque chose d'autre |

« C'est courant que les gens s'insultent sur Internet et donc je n'y ai pas échappé. Après ça ne m'a pas blessé. » (S2)

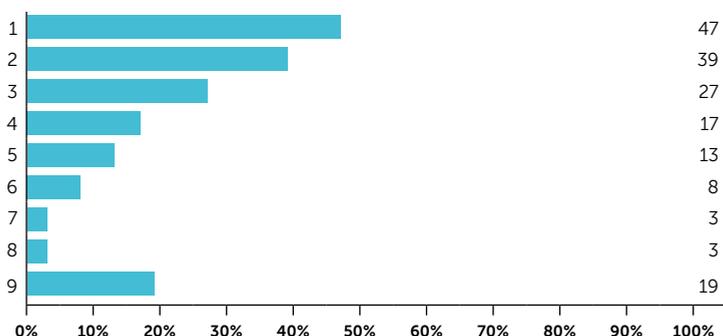
Personne à l'origine d'une mauvaise expérience en ligne



- (1) Une ou des personne(s) que l'adolescent-e connaît
- (2) Une ou des personne(s) que l'adolescent-e ne connaît pas très bien
- (3) Un ou une anonyme
- (4) Je ne préfère pas le dire



Personne de contact sollicitée par un-e adolescent-e face à une mauvaise expérience



(1) Bon-nes ami-es ou camarades de classe

(2) Parents/tuteurs

(3) Frères ou soeurs

(4) Enseignant-es ou éducateur-rices

(5) Autres adultes de confiance

(6) Grands-parents

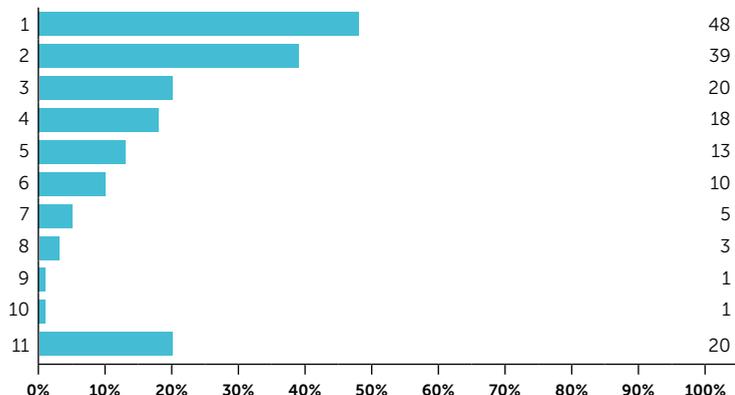
(7) Quelqu'un d'autre

(8) Je cherche de l'aide sur Internet (réseaux sociaux, forum en ligne, sites d'information, etc.)

(9) Je ne demande conseil ou aide à personne

Si les jeunes du secondaire parlent principalement avec leurs ami-es de ce genre de phénomènes, c'est aussi parce qu'ils-elles en sont les premiers témoins. Ainsi, 33% des répondant-es ont déclaré avoir remarqué – ou ont interprété comme tel – qu'un pair avait rencontré une *embrouille* sur le Net au cours de l'année écoulée. Si on compare ce chiffre avec les données précédentes, on peut constater que plus d'élèves estiment être témoins d'embrouilles qu'ils-elles n'en subissent. 48% des jeunes témoins d'une *embrouille* en ligne en ont discuté avec l'intéressé-e. Ils sont également 18% à avoir confronté « dans la vraie vie » la personne à l'origine de la situation problématique.

Interlocuteur-riche des adolescent-es témoins d'une « embrouille » en ligne



- (1) Avec la personne qui a été victime
- (2) Bon-nes ami-es ou camarades de classe
- (3) Parents/tuteurs
- (4) Avec l'auteur/les auteurs de cette intimidation
- (5) Enseignant-es ou éducateur-rices
- (6) Frères ou sœurs
- (7) Autres adultes de confiance
- (8) Grands-parents
- (9) J'ai cherché de l'aide sur Internet (réseaux sociaux, forum en ligne, sites d'information, etc.)
- (10) Quelqu'un d'autre
- (11) Je n'ai demandé conseil ou aide à personne

Explorer et nourrir leur vie sexuelle, affective et amoureuse

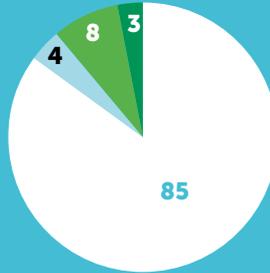
Comment les jeunes du secondaire exploitent-ils et elles Internet pour explorer et nourrir leur vie sexuelle, affective et amoureuse ? Les applications et réseaux sociaux permettent logiquement le dialogue avec un ou une partenaire. Au cours des deux derniers mois, seuls 15% des jeunes interrogés expriment avoir pris une photo coquine d'eux-mêmes avec l'intention de l'exploiter dans un *sexto*. Cela ne signifie pas que les jeunes l'ont effectivement envoyée. De toutes les photos à connotation érotique ou sexuelle, 24% ne sont pas envoyées. 76% de celles-ci sont finalement envoyées à quelqu'un d'autre. Mais on observe surtout une pudeur des jeunes à s'exprimer sur ce sujet, comme en témoigne le faible taux de participation à la question relative à cette pratique.

Les interfaces numériques représentent, pour ceux ou celles que la réalité corporelle inhibe, une alternative pour tenter progressivement l'aventure des rencontres amoureuses, mais aussi parfois, pour explorer, voire construire, sa sexualité, ce qui ne doit pas manquer d'interpeller aussi bien les normes et les pratiques des adultes, que le point de vue qu'ils-elles portent sur l'adolescence. Pour la plupart des

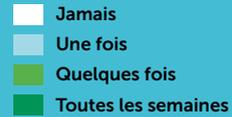


Les ados et le sexting

Au cours des 2 derniers mois, combien de fois as-tu pris des photos coquines de toi ?

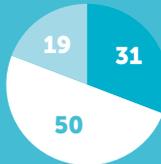


Fréquence (%)

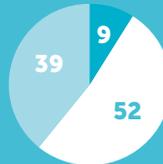


Comment es-tu habituellement représenté-e sur la photo coquine que tu envoies ?

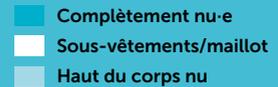
Garçons



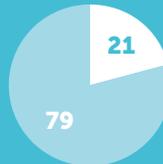
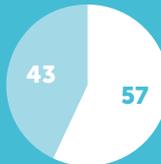
Filles



Fréquence (%)



Es-tu reconnaissable sur les photos que tu envoies ?



Fréquence (%)



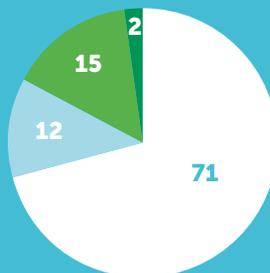
Quelqu'un t'a-t-il forcé-e ou mis la pression pour que tu lui envoies une photo coquine ?



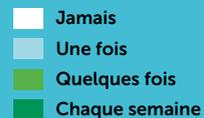
Fréquence (%)



À quelle fréquence une personne t'a-t-elle envoyé une photo coquine d'elle-même ?



Fréquence (%)



adolescent-es, la question de photos coquines reste préoccupante, mais périphérique, eu égard aux potentiels enrichissements affectifs que les interfaces leur procurent par ailleurs. Plus de la moitié des photos coquines prises par les jeunes du secondaire les représentent en sous-vêtements ou maillots de bain (51%). Il y a ici une différence significative entre les garçons et les filles. Les garçons expriment être plus susceptibles de poser complètement nus que les filles. Une autre différence notable est à noter dans le fait que 57% des garçons assument être identifiables sur ces photos, pour seulement 21% des filles. 18% des jeunes interrogé-es confirment avoir déjà fait pression sur l'autre pour obtenir une photo coquine.

Réguler ses propres pratiques numériques : entre règles et non-dits

Les élèves du primaire : un contrôle parental ciblé et une expertise partagée

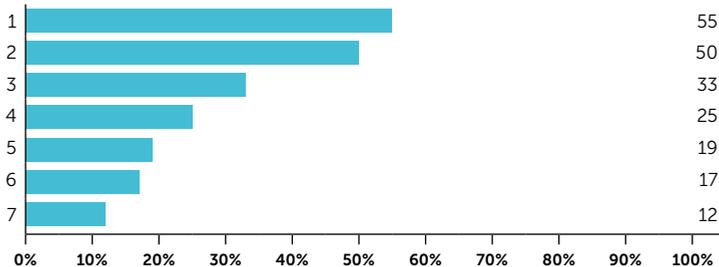
L'enquête l'a montré : les élèves du primaire estiment leurs parents trop attachés à leurs écrans. Il semble que l'inverse soit également vrai puisque 72% des élèves subissent les critiques de leurs parents à ce sujet (49% parfois et 23% souvent).

Des règles sont alors mises en place. En effet, seuls 12% affirment qu'il n'y a aucune règle à la maison pour ce qui concerne l'usage d'écrans. La principale régulation concerne les moments où l'on peut les utiliser (55%) et pour combien de temps (50%). La régulation des parents concerne moins ce que l'enfant « peut faire » (33%) face à un écran. Le contrôle des individus avec qui l'enfant peut entrer en contact est le moins fréquent, avec 17% des répondant-es ayant coché cette option.

« [J'utilise davantage YouTube via] l'ordinateur et le téléphone. Plus sur l'ordinateur de toute ma famille. Mais je ne peux pas les jours de la semaine. » (P1)



Règles de contrôle parental de l'utilisation du numérique par les enfants



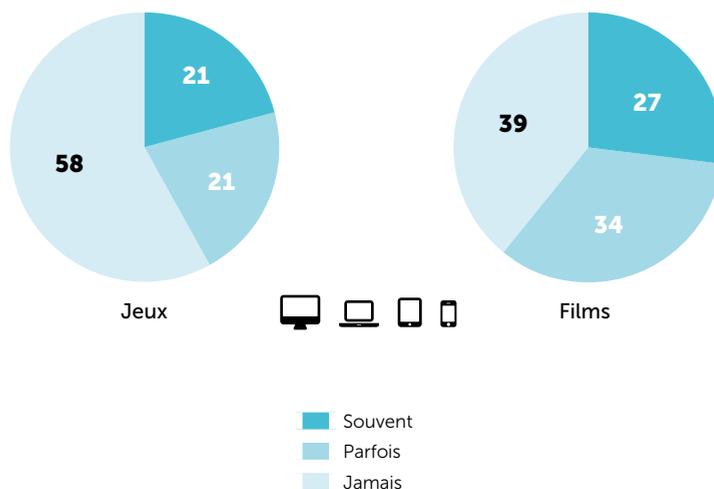
- | | |
|---|---|
| (1) Quand je peux utiliser un écran | (5) Ce que je peux mettre sur Internet |
| (2) Combien de temps je peux l'utiliser | (6) Avec qui je peux discuter ou être ami-e |
| (3) Ce que je peux faire | (7) Chez moi, il n'y a aucune règle ou accord |
| (4) Où je peux l'utiliser | |

Les usages des écrans par les jeunes ne font pas toujours l'objet d'une concertation en famille. 32% d'entre eux se voient imposer leurs usages par les parents (42% souvent et 26% parfois). Dans 50% des cas, c'est l'enfant qui amorce une discussion à ce sujet alors que pour 19% d'entre eux, la négociation se fait à l'initiative des parents. Dans 31% des cas, cette situation évolue au fil du temps. 38% des élèves du primaire ont affirmé « avoir décidé ensemble » des règles d'utilisation, alors que, pour 60%, les décisions quant aux usages viennent des parents qui « disent ce que je peux ou dois faire ». Les parents contrôlent « fréquemment » le respect de ces

règles pour 56% des enfants, et « parfois » pour 22% d'entre eux. Ce n'est pas le cas pour 22% des répondant-es, pour qui les règles édictées ne s'accompagnent pas d'un contrôle de leur respect.

Qu'en est-il des usages collectifs ? Ils sont relativement faibles, l'écran restant un objet dont l'usage est plutôt solitaire. 39% ne regardent jamais de films avec leurs parents et 58% ne jouent jamais à des jeux avec eux.

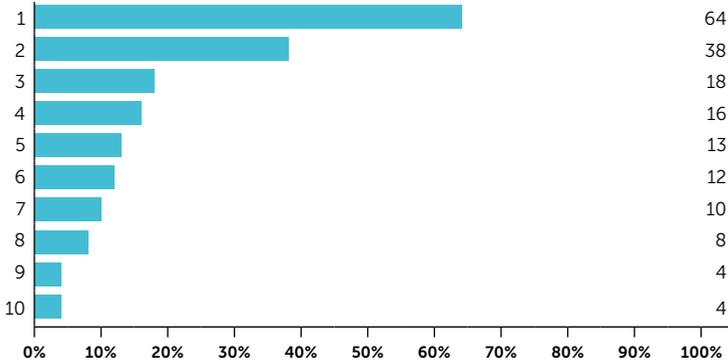
Fréquence d'utilisation collective des supports numériques au sein du foyer



Confrontés à un problème technique avec un support, les membres de la famille sont, pour les enfants, les personnes-ressources privilégiées. Les élèves du primaire font en effet principalement appel à un parent (64% des répondant-es), à un frère ou une sœur (38% des répondant-es), voire à un grand-parent (16%). Les pédagogues (instituteur-rices et éducateur-rices) sont globalement peu sollicités (8%). Mais les enfants sont aussi eux-mêmes des personnes-ressources pour venir en aide à un proche confronté à un souci d'utilisation de son support numérique. Comme le montre la figure 34, 70% des enfants déclarent avoir déjà aidé quelqu'un. L'expertise est donc ici partagée.



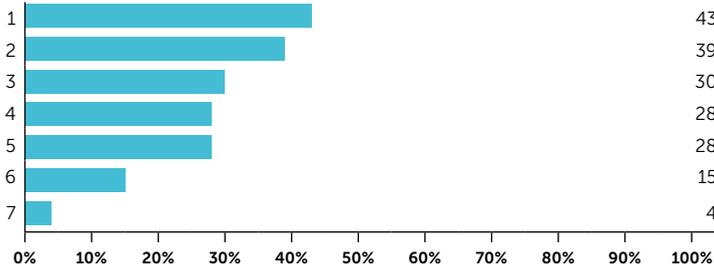
Personne sollicitée par les enfants face à un problème technique numérique



- | | |
|--|---|
| (1) Mes parents (ou mes tuteurs) | (7) Je cherche de l'aide sur un moteur de recherche |
| (2) Un frère ou une sœur | (8) Un-e instituteur-riche, ou un-e éducateur-riche |
| (3) Un-e ami-e ou un-e camarade de classe | (9) Quelqu'un sur les réseaux sociaux |
| (4) Mes grands-parents | (10) Je vais sur un site Web |
| (5) Un-e autre adulte | |
| (6) Je n'ai encore demandé à personne de m'aider | |



Personnes qui s'adressent aux enfants face à un problème technique numérique



- | | |
|---|--|
| (1) Mon frère ou ma sœur | (5) Mes grands-parents |
| (2) Mes parents (ou mes tuteurs) | (6) Un-e autre adulte |
| (3) Personne ne m'a déjà demandé de l'aider | (7) Mon instituteur-riche, ou un-e éducateur-riche |
| (4) Un-e ami-e ou un-e camarade de classe | |

Les adolescent-es, autonomes et « expert-es » pour leurs pairs

Les ados se considèrent-ils et elles aussi « sous contrôle parental » ? Comment leur usage des écrans est-il régulé ? Dans la grande majorité des cas, ce sont les jeunes eux-mêmes qui décident où, quand, et combien de temps ils ou elles utilisent leurs sup-

ports numériques. Ces usages ne sont en tous cas que très peu négociés avec les parents. 87% des adolescents n'échangent pas avec leurs parents sur leurs jeux favoris, les applications utilisées (84%), les photos consommées (82%) ou partagées (80%). Le jeune est autonome dans le choix des personnes avec qui il ou elle entre en contact en ligne (78%). Les frais engendrés par les usages connectés semblent par contre un sujet plus fréquemment abordé entre jeunes et parents. Ainsi, 27% des parents décident de ce que le jeune peut acheter sur Internet et ces achats font l'objet d'une négociation dans 36% des cas.

Types d'accords conclus à la maison à propos de l'utilisation du *smartphone* par les ados



	Décidé par les parents	On décide ensemble	Je décide moi-même
Combien de temps je peux utiliser mon <i>smartphone</i>	13%	15%	72%
À quels moments je peux l'utiliser	15%	21%	64%
Où est-ce que je peux l'utiliser	9%	9%	82%

« Parfois, je regarde des trucs sur Instagram, puis je me rends compte que je m'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)

Types d'accords conclus à la maison à propos de l'utilisation des réseaux sociaux et des plateformes de vidéo en ligne par les ados



	Règles décidées par mes parents	On en discute ensemble, avec mes parents	On n'en parle pas chez moi
Ce que je peux acheter en ligne	27%	36%	37%
Avec qui j'ai des contacts en ligne	5%	17%	78%
Quelles photos ou films de moi-même je partage	6%	14%	80%
Quelles personnes je suis ou avec qui je suis ami-e	4%	16%	80%
Quelles photos ou films je regarde	5%	13%	82%
Quelles applications je télécharge	5%	11%	84%
À quels jeux je joue	3%	10%	87%

C'est en dialoguant avec leurs pairs que les jeunes répondent aux questions qu'ils et elles se posent sur leur vie numérique : avec leurs ami-es (61%), un frère ou une sœur (45%). Les jeunes semblent donc également estimer qu'ils et elles sont des expert-es plus fiables que les adultes quand il s'agit du numérique. Les parents restent bien sûr une source d'information dans ce domaine (35%). Mais le corps enseignant ou éducatif n'est que peu sollicité pour répondre à des questions relatives aux médias (7%).



**Personnes-ressources pour les ados en cas de question sur les médias
ou l'utilisation des appareils**

Bon-nes ami-es ou camarades de classe	61%
Frère(s) ou sœur(s)	45%
Parents/tuteurs	35%
Sur Internet	24%
Autre adulte en qui j'ai confiance	15%
Je ne pose de question à personne	14%
Enseignant-e ou éducateur-riche	7%
Grands-parents	6%

« Non, [Les réseaux sociaux] on en parle pas... à part les profs qui disent "n'utilisez pas votre GSM" mais sinon à part ça, on n'en parle pas. » (S6)



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,

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-nos-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 de cesse 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'applis 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 perçu-e 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, s'y 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, décroissant 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 familiale*⁷⁴. »

« 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'égo-centration, voyeurisme plutôt que curiosité, exhibitionnisme plutôt qu'ex-timité, 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 intercourts, 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 transitoire*⁸⁹. »

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 *avidés 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- tretien- s, 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.





LA CONFÉRENCE

Coordination de la conférence : Sophie Huys
Rédaction : Briec Guffens, Sophie Huys, Bérénice Vanneste

À l'initiative du CSEM et de Média Animation, l'enquête *#Génération2020* a été mise en débat lors d'une conférence exceptionnelle. Introduite par Madame Bénédicte Linard, Ministre de l'Enfance, de la Santé, de la Culture, des Médias et des Droits des femmes, cette journée a rassemblé une quinzaine d'experts et expertes en éducation aux médias. Leur tâche : offrir un regard réflexif sur trois grandes thématiques de l'enquête, devenues autant de tables rondes durant la journée : « Fracture(s) numérique(s) » ; « Les jeunes et l'actu » ; « Interactions en ligne : *sexting*, vie affective et cyberharcèlement ». Petit florilège d'interventions et d'échanges, d'apports et de nuances, pour enrichir les données récoltées. Comment les interpréter afin de déployer des politiques et des pédagogies d'éducation aux médias pleinement adaptées et novatrices ?

L'intégralité des débats en table ronde est à revoir en vidéo sur <https://www.generation2020.be/evenement/journee-en-videos/>



Table ronde #1 – Fracture(s) numérique(s)

Ce sont les chiffres relatifs aux appareils connectés dont les jeunes disposent, et aux usages qu'ils et elles en font, qui ont été abordés pendant cette première table ronde. Elle a également mis en question l'accompagnement des pratiques numériques des jeunes par les adultes (parents et pédagogues). Les chiffres et graphiques mis en discussion sont à retrouver aux chapitres suivants, dans l'enquête : « Les jeunes et les écrans – accès à une variété d'appareils » (p. 17) ; « Les réseaux sociaux : pour se divertir, interagir et créer » (p. 25) et « Réguler ses propres pratiques numériques : entre règles et non-dits » (p. 57).

Animateur : Daniel Bonvoisin, responsable de l'éducation permanente à Média Animation ASBL

Expertes et experts :

- Geneviève Bazier, Directrice du service Études et stratégie à l'ONE
- Samy Carrère, Responsable de l'Unité Distributeurs et Opérateurs du CSA
- Joëlle Desterbecq, Directrice des Études et Recherches au CSA
- Pierre Fastrez, Maître de recherches FNRS, responsable du GReMS, UCLouvain

Des chiffres en regard de la crise sanitaire de 2020-2021

En 6e primaire, 87% des élèves disposent de leur *smartphone*. 94% des adolescent-es interrogé-es disposent du leur. Ces statistiques élevées corroborent une vision communément admise : les jeunes sont ultra-connecté-es, et bien équipé-es. Daniel Bonvoisin ouvre les débats sur le fait qu'il existe pourtant « *une minorité non négligeable d'enfants qui n'ont pas accès aux outils numériques. Le chiffre augmente lorsqu'on s'intéresse à des équipements plus pointus comme l'ordinateur portable ou fixe, qui reste assez faiblement utilisé* » (Daniel Bonvoisin). En secondaire, « seul-es » 70% des jeunes disposent en effet de cet équipement. Ce chiffre pourrait être perçu comme satisfaisant si l'on considère ces outils pour leur potentiel en termes de loisir, d'accès à l'information ou à la sociabilité en ligne. Mais la crise sanitaire de 2020 et 2021 a mis en évidence les problèmes auxquels sont confronté-es trois jeunes sur dix lorsqu'il s'agit d'avoir accès à un outil adapté pour suivre les cours à distance. Chez les élèves du fondamental, « *seulement 70% ont accès à une tablette, qui est souvent le médium le plus utilisé pour les cours à distance dans l'enseignement primaire. Cela veut dire quand même qu'un tiers des enfants* »

n'a pas cette possibilité et donc est potentiellement laissée sur le côté de la classe numérique » (Daniel Bonvoisin). Si la collecte de résultats s'est effectuée avant la crise sanitaire, révèlent-ils aujourd'hui les problèmes concrets que posent les disparités d'accès à certains dispositifs numériques ?

Fractures multiples ?

« *Quand on parle de fracture numérique on essaye d'identifier des groupes sociaux dont certains auraient accès à internet, et d'autres seraient exclus de cet accès. Est-ce qu'il existe un groupe social qui n'a pas accès à internet, et si oui, quelles sont les caractéristiques de ce groupe ?* » (Pierre Fastrez). Les chiffres de *#Génération2020* ne permettent pas d'identifier une ou des catégories sociodémographiques plus spécifiques de jeunes subissant cette fracture, ni de percevoir la proportion d'entre eux et elles « volontairement » déconnecté-es. Pierre Fastrez encourage, par ce constat, à une certaine prudence dans l'interprétation des chiffres et leur mise en rapport avec la notion de fracture numérique. Il faudrait, pour lui, croiser d'autres variables (Réalité économique ? Niveau d'études ? Lieu de vie ?) pour identifier quel-les enfants sont empêché-es dans leur accès au numérique.

#Génération2020 révèle, cependant, une différence entre deux catégories d'outils : objets tactiles mobiles d'une part (*smartphones*, tablettes), ordinateurs (portables ou pas) d'autre part. « *On pourrait se dire que la population pourrait avoir le smartphone et la tablette comme porte d'entrée sur le numérique et que ça suffit pour l'essentiel des gens. Mais dans la période qu'on vit actuellement (la crise sanitaire liée au Covid-19), qui a forcé tout le monde à télétravailler pour les adultes, et à assister au cours à distance pour les enfants, l'utilisation d'objets plus avancés représente un enjeu* » (Pierre Fastrez). Samy Carrère invite, lui, à distinguer la détention d'un appareil « connectable » du fait de le connecter effectivement à Internet. « *On peut détenir des appareils, on peut les utiliser, faut-il encore pouvoir les connecter, et si on les connecte faut-il encore avoir une qualité au niveau de la connexion qui permette une utilisation viable* » (Samy Carrère). Au-delà de la possession d'appareils numériques pourrait ainsi être mise en question la couverture « web » du territoire belge. Abonné-e chez un opérateur de distribution d'Internet, chacun et chacune jouit-il et elle d'un débit suffisant pour suivre une visioconférence ou consulter des contenus audiovisuels en ligne ? Plus fondamentalement et au-delà de considérations logistiques, l'accès à ces technologies n'indique rien quant aux compétences acquises pour en optimiser l'utilisation.

Geneviève Bazier insiste, d'autre part, sur la diversité des pratiques numériques d'une famille à l'autre. « *Je ne sais pas si on peut encore parler d'une fracture numérique en termes d'accès. Ce qu'on a constaté c'est plutôt une différence dans les pratiques numériques. (...) Il y a des parents qui sont convaincus qu'ils doivent mettre leur enfant dès les premiers mois devant une tablette parce que ça fait partie de son univers. Il y en a d'autres, au contraire, qui vont dire "non, non, on va interdire tout cela, ce n'est pas bon"* » (Geneviève Bazier). Alors que certains enfants sont

confronté-es très tôt aux appareils connectés, d'autres s'en voient restreindre l'accès avant un certain âge. Dès lors, on peut constater des différences de compétences lorsque l'enfant arrive à l'école.

Si peu de pistes ont été abordées afin de combler le manque d'accès au numérique de certain-es, la disparité des compétences et du degré de maîtrise d'outils plus complexes (ordinateurs) fait consensus.

Une consommation médiatique délinéarisée

Joëlle Desterbecq pointe l'usage, toujours élevé, de la télévision. Elle note que celle-ci, dans *#Génération2020*, est abordée comme un équipement, mais que, à travers les entretiens, les jeunes expriment la multiplicité des usages auxquels se prête l'appareil. Elle invite à distinguer la télévision comme « téléviseur » et la télévision comme « mode de consommation ». « *On perçoit peut-être une forme de complémentarité dans l'utilisation à la fois des équipements dits traditionnels et des modes de consommation dits traditionnels, et des équipements numériques et connectés. Il y a une utilisation du téléviseur pour regarder des contenus qui sont délinéarisés, par exemple utiliser la télévision pour regarder YouTube. Et on relève aussi une utilisation des supports numériques pour consommer des contenus qui sont originaires du linéaire* » (Joëlle Desterbecq). Dès lors, comment les jeunes exploitent-ils et elles les outils disponibles pour explorer des contenus médiatiques ?

Samy Carrère relève que les jeunes font preuve d'autonomie dans leur recherche de contenus : ils et elles les sélectionnent en fonction de leurs affinités et du potentiel de l'outil. Ils et elles les utilisent parfois de manière complémentaire, naviguent entre différents appareils et applications, dans une forme de zapping qui dénote leur capacité à choisir et à s'approprier les contenus. L'offre de diffusion médiatique s'est étoffée, ainsi que les usages. Pour le CSA, le fonctionnement des plateformes et la multiplicité des contenus a imposé de nouvelles démarches de régulation. Les différents acteurs doivent en effet être traités de manière équitable, et les mêmes règles doivent s'appliquer à chaque média de diffusion ou de partage de contenu. La directive européenne sur les services de médias audiovisuels a été récemment révisée en regard de l'évolution des réalités du marché. « *Les services de vidéo à la demande (VOD) seront désormais soumis à davantage de règles en termes de protection des mineurs, des consommateurs, ou en termes de quotas d'œuvres européennes (...) ou de diffusion des discours de haine* » (Joëlle Desterbecq).

Apparaît donc une opportunité pour les jeunes (développer sa propre consommation numérique), qui s'accompagne d'une difficulté (considérer et réguler des usages de plus en plus hybrides). Plus tard dans le débat sera pointée par un membre du public l'importance des jeux vidéo en ligne pour interagir, à travers les boîtes de chat. Pierre Fastrez répondra à cette remarque qu'en effet, « *on a tendance, par facilité, à segmenter par appareil ou par application. Or on a tout intérêt à segmenter par type d'utilisation. Quelle est la finalité de ce qu'on est en train de*

faire ? Est-ce qu'on est en train de jouer ? Est-ce qu'on est en train d'échanger avec ses pairs ? Évidemment les choses peuvent être concomitantes. (...) Il y a une telle fluidité entre les plateformes que ça a de moins en moins de sens de segmenter les choses par outil » (Pierre Fastrez).

À nouveau, les fractures ne sont peut-être pas entre des appareils, ni même entre des applications que l'on pourrait aisément catégoriser. Les jeunes jonglent avec les outils disponibles, déploient des pratiques personnelles pour atteindre leur objectif. N'est-ce pas en regard des pratiques, et non en regard d'outils ou services, qu'une éducation au numérique doit se déployer ?

Produire ou liker des contenus ?

Distinction peut être faite entre les médias de diffusion et les médias de contribution. Pierre Fastrez pointe, dans l'enquête, des contrastes dans l'activité médiatique des enfants et ados : 63% des élèves du primaire déclarent produire du contenu, et on peut se réjouir de cette exploitation active du numérique. Mais en secondaire : les comportements tels que « aimer/suivre » prennent le pas sur les comportements de production. Pour ceux et celles qui publient leurs contenus, à qui celui-ci est-il destiné ? « *Quand on partage ses propres publications, on les partage plutôt avec une communauté de gens qu'on connaît, avec ses amis, ses pairs. Ça permet aussi de mettre le doigt sur la figure de l'inconnu. On oppose "partager avec ses pairs" versus "partager avec l'inconnu". L'inconnu est toujours nappé de mystères et de danger. Partager avec l'inconnu, ce serait potentiellement dangereux. Il y a peut-être lieu de nuancer ce jugement. Ce qu'on constate à travers ce portrait des adolescents, c'est que peu d'entre eux font de la production sociale au sens large, c'est-à-dire où ils peuvent s'adresser à des communautés de gens qu'ils ne connaissent pas (...) » (Pierre Fastrez). Il y aurait là une opportunité à saisir : encourager les jeunes à s'adresser à un public plus large pour faire entendre leur voix, et ce, sans tomber dans des discours alarmistes laissant penser que ce public plus large est synonyme de danger.*

Les plateformes consultées par les jeunes : un environnement clos ?

Daniel Bonvoisin relève l'utilisation massive par les jeunes de services centrés sur le divertissement et le partage de contenus. Ces plateformes de réseaux sociaux (Instagram en tête) proposent à l'utilisateur-riche une utilisation « clé sur porte », très formatée. La création est facilitée (poster une photo sur un réseau social est élémentaire), mais très encadrée (il n'est possible de faire que ce que l'application permet). « *Est-ce que l'omniprésence de ces outils ne va pas à l'encontre de l'apprentissage de compétences numériques utiles dans des circonstances éducatives ou professionnelles ? Est-ce que l'usage de ces services prépare bien aux besoins numériques de la société ? Est-ce n'est pas là aussi les signes d'une fracture numérique automatique du fait de l'omniprésence de ces outils-là ? » (Daniel Bonvoisin). Là où*

le *geek* des années nonante se muait en explorateur débrouillard face à un bug, le ou la jeune connecté-e en 2020 n'est pas encouragé-e à développer une « curiosité technologique ». Comment enrichir les compétences et pratiques numériques des jeunes dès lors qu'ils et elles explorent ces univers clos, formatés et « trop » faciles d'utilisation ?

À nouveau, un lien entre les apprentissages technologiques et les équipements disponibles peut être fait. Si les *smartphones* et tablettes proposent une utilisation « verrouillée », c'est l'ordinateur qui permet (un tant soit peu) de s'immerger dans une machine et dans des logiciels plus complexes. « *Est-ce qu'il n'y a pas des opportunités à créer pour que les enfants se familiarisent avec ces types d'équipements (ordinateurs), qui ont une complexité inhérente à laquelle il faut faire face en termes de technicité ? (...) Même si les compétences médiatiques ne sont pas que des compétences techniques, avoir cette familiarité avec la technique peut être un atout* » (Pierre Fastrez).

Pierre Fastrez complète cette réflexion en proposant des pistes : est-ce qu'on pourrait distinguer des profils de jeunes qui utilisent un répertoire large de plateformes et ont des usages plus versatiles, et des jeunes avec des usages plus basiques et qui se concentrent sur un nombre plus limité de plateformes ? On peut considérer qu'une majorité des jeunes reste principalement sur une seule plateforme avec ses pairs, ayant des usages basiques, tandis qu'une minorité d'autres ont des usages plus approfondis d'une variété de plateformes. Cette distinction entre deux profils – l'un fidèle à « sa » plateforme, l'autre plus curieux – induit l'acquisition de compétences numériques différentes. « *Dans le fait de passer d'une plateforme à l'autre, dans une versatilité dans les usages, on peut aussi tirer une certaine forme d'expertise qui peut être un avantage* » (Pierre Fastrez). Une étude américaine montrait déjà il y a une dizaine d'années que la grande majorité des jeunes « traînent » en ligne là ou d'autres « investissent du temps dans l'appropriation d'outils numériques » (Pierre Fastrez). « *Au niveau des parents c'est exactement la même chose. Certains vont être dans l'utilisation tout à fait basique : avoir un smartphone pour communiquer et envoyer quelques photos. Puis il y en a d'autres qui vont investiguer, aller plus loin, et qui vont aussi faire participer leur enfant à cette découverte. Il y a là aussi des inégalités* » (Geneviève Bazier). Pour Geneviève Bazier, les parents saisissent l'opportunité d'utiliser les réseaux sociaux pour échanger des pratiques, outils et supports entre pairs, et parfaire ainsi leur expertise du numérique.

L'accompagnement des jeunes dans leurs usages numériques

Dans l'enquête, à la question « vers qui te tourner en cas de questions sur les médias (Instagram, YouTube, Spotify...) et sur l'utilisation des appareils (*smartphone*, ordinateur portable, tablette...) », les jeunes déclarent s'adresser principalement à des « bons amis ou camarades de classe » (61%). Concernant la concertation des adultes de leur entourage dans ce même cas de figure : 35% des répondant-es déclarent consulter leurs parents ou tuteurs, et seulement 7% leur enseignant-e,

éducateur ou éducatrice. « *Il y a une faible représentation des parents, et la quasi-absence du corps enseignant, éducateurs ou personnel éducatif au sens large qui accompagne des jeunes, que ce soit dans l'école ou l'extrascolaire (l'animateur jeunesse par exemple). Est-ce qu'il n'y a pas une difficulté à aller chercher l'expertise ? Il y a un lien qui n'est pas fait entre ceux qui seraient susceptibles d'avoir des choses à transmettre et les jeunes qui en auraient peut-être besoin, mais se tournent vers leurs pairs ?* » (Daniel Bonvoisin).

Selon les chiffres de l'enquête, la concertation entre parents et enfants à propos des pratiques numériques est faible. « *Quand on interroge les parents pour savoir comment ils utilisent le numérique avec leurs enfants, on se rend compte qu'il y a très peu de dialogue. Il y a là une sensibilisation à faire pour prendre en compte la dimension éducative, qui est manquante* » (Geneviève Bazier). Geneviève Bazier souligne que les parents ne sont pas toujours en mesure de savoir ce que leurs enfants font sur les écrans. Quand un enfant regarde la télévision dans le salon, aux yeux de toute la famille, les parents peuvent mieux percevoir ses réactions. Mais quand un enfant consulte son écran d'ordinateur ou de *smartphone* seul, dans sa chambre, c'est plus compliqué à appréhender. Or, pour Geneviève Bazier, il faut aussi prendre en compte la question de l'affect, des émotions provoquées par les écrans.

Pourquoi l'expertise est-elle pensée comme l'exclusivité des plus jeunes ? « *Par rapport au fait de ne pas se tourner vers les parents et les professeurs, on se demandait s'il y avait un gap générationnel réel, ou est-ce que c'est une question de représentation sociale, la représentation qu'on se construit de l'univers technologique, qui serait d'abord une affaire de jeunes. Il serait aussi intéressant de faire une analyse par genre, de l'ordre des compétences masculines. (...) Est-ce que c'est quelque chose qui se construit sur des stéréotypes ? Est-ce qu'il n'y a pas un travail à faire sur les biais inconscients ?* » (Joëlle Desterbecq).

Pierre Fastrez constate, concernant les règles élaborées dans le cadre familial, le cloisonnement entre les usages que les jeunes font des appareils connectés et ce que leurs parents en savent. Les jeunes utilisent certains appareils en « vase clos », avec leurs pairs, privilégiant d'autres plateformes pour contacter leurs parents. Plus le jeune grandit, plus on constate que les règles s'estompent pour laisser place à une forme d'autorégulation des usages d'appareils connectés par les ados. « *On a l'impression, d'une part, que leurs vies numériques sont relativement séparées, d'autre part, que s'ils interagissent, c'est autour de règles de l'ordre de la restriction, et très peu de la médiation active* » (Pierre Fastrez).

Cette perception hermétique de la vie numérique des jeunes par rapport au monde des adultes est remise en question par un membre du public : « *On a visiblement balayé toute la partie éducative de YouTube. C'est-à-dire qu'on voit les chaînes de vulgarisation, les chaînes scientifiques, qui font des millions voire des dizaines de millions de vues. (...) YouTube est vraiment une colonne vertébrale dans l'appren-*

tissage des jeunes. On voit des jeunes qui étudient grâce à YouTube parce qu'ils trouvent que leur prof de math n'est pas très bon, mais ils en trouvent un autre (qui est un adulte). Donc quand vous dites "ils ne se tournent pas vers les adultes", je pense que ce n'est pas tout à fait vrai. Ils se tournent vers d'autres adultes. Mais pas ceux qu'ils ont en face d'eux, parce qu'en fait il y a encore énormément de professeurs qui, eux, sont les principales victimes de la fracture numérique » (membre du public). Pour le panel d'expert-es, il est en effet évident que ce zapping effectué par les jeunes a bien des vertus créatives et informationnelles, et que l'impression de passivité des jeunes face à leur écran est à relativiser. Les jeunes font bel et bien preuve de créativité dans leurs recherches, et il faut accorder une certaine confiance en leurs capacités.

Mais les expert-es pointent l'espace disponible pour une concertation « hors écran » entre les jeunes et les adultes, dès lors que les premiers ont davantage de compétences opérationnelles, techniques des appareils, et les seconds seraient plutôt en mesure de partager leur expertise d'analyse, d'évaluation, de critique de l'information. Ces échanges d'expertises seraient une opportunité pour l'éducation aux médias. Face aux craintes que de nombreux parents expriment, Joëlle Desterbecq estime qu'il ne faut pas nécessairement être compétent pour s'intéresser aux pratiques numériques de son enfant, et ouvrir le dialogue. Si l'absolue nécessité d'être formé est à relativiser, l'éducation aux médias a, malgré tout, la capacité à réduire une forme de déterminisme : c'est chez les parents qui sont le mieux équipés et compétents dans le numérique que les formes fécondes de médiation active du numérique avec leurs enfants apparaissent. « *On peut y voir une forme de reproduction sociale : ce sont déjà dans ces milieux qui sont, de ce point de vue là, favorisés, que les enfants ont l'environnement qui leur permettra de développer leurs compétences. Là, on a un boulevard pour affirmer la nécessité d'une éducation aux médias qui essaierait d'égaliser ces différences sociales. Que ce soit pour accompagner les parents et les aider à accompagner leurs enfants ou pour accompagner les enfants eux-mêmes » (Pierre Fastrez).*

Table ronde #2 – Les jeunes et l'actu

Quelles relations les jeunes entretiennent-ils et elles avec l'actualité : quels sont leurs appareils de prédilection pour s'informer ? Et quels sont les sujets consultés en priorité ? Les chiffres et graphiques mis en discussion dans cette table ronde sont à retrouver dans le chapitre de l'enquête intitulé « Le rapport à l'actualité » (p. 39).

Animateur : Martin Culot, formateur et coordinateur du centre de ressources à Média Animation ASBL

Expertes :

- Valentine François, chargée de projets multimédias à Action Médias Jeunes ASBL
- Céline Gautier, journaliste, fondatrice du magazine Médor
- Muriel Hanot, secrétaire générale du CDJ
- Cassiopée Henaff, chargée de projets multimédias à Action Médias Jeunes ASBL

Les jeunes face à l'info : des consommations spécifiques ?

En primaire, les médias « traditionnels » occupent encore une place importante pour les enfants quand il s'agit de s'informer. « *Au niveau de l'enseignement primaire, à la question "comment apprends-tu ce qui s'est passé dans notre pays et dans le monde", on retrouve en première place la télévision, avec une distinction qui est faite entre les émissions d'information et le JT. En deuxième place la radio. Ensuite, l'idée selon laquelle il n'y a pas de recherche qui est faite. Vient ensuite la télévision, mais plutôt ciblée émission jeunesse ou formats médiatiques qui s'adressent à des jeunes* » (Martin Culot). Dépassant l'enjeu que représente l'accès aux équipements, mais questionnant plutôt le type d'information que les ados consomment, l'enquête révèle une mobilisation importante sur les questions culturelles (dans l'ordre : sport, musique, ciné) et aux faits divers. Les jeunes ont, cependant, un intérêt relativement faible quant aux questions politiques. Ces constats poussent Martin Culot à proposer différents axes de réflexion au panel d'invitées :

- Comment les médias s'adressent-ils aux jeunes ? Quels sont les formats médiatiques qui s'adressent à eux et elles ? Quelles infos sont spécifiquement pensées pour ce public dans le paysage médiatique de la Fédération Wallonie Bruxelles ?
- Les formats sont-ils poreux ? Les limites sont-elles claires entre les informations et les divertissements ?

- Est-ce qu'il y a une manière de consommer l'information qui est spécifique au public jeune ?
- Quelle est l'importance sociale de l'information ? Est-ce que, dans la consommation de l'information, on peut penser qu'il y a quelque chose de l'ordre du lien, de la communauté ? Est-ce que c'est l'information consommée qui compte, ou bien le fait d'être ensemble, de partager l'information qui est important ?

De manière plus globale se pose la question des différences entre les jeunes consommateurs-rices d'info et les adultes. Cette idée de partage communautaire de l'information est-elle vraiment l'apanage d'un public jeune ?

Une consommation informationnelle impulsée par les adultes

Cassiopée Henaff évoque l'intérêt d'être en contact direct avec les jeunes (et toute la diversité que ce terme recouvre), sur les terrains qu'ils et elles occupent, afin de comprendre le rapport entretenu avec les médias. « *Par rapport aux résultats dans le primaire, ce n'est pas très étonnant de retrouver la télé, la radio... On se retrouve face à l'utilisation de médias qui est fort conditionnée par la manière dont les parents consomment l'information (...). Et concernant les médias qui sont à destination d'enfants du primaire (Niouzz, JDE...), il y a aussi tout un travail qui est fait par l'école, qui va principalement proposer "tiens, on regarderait bien le JDE parce qu'il y a eu tel sujet d'actualité"* » (Cassiopée Henaff). Pour Muriel Hanot également, les résultats confirment ses observations du CDJ, révélées grâce à un autre indicateur : le public exprime souvent ses préoccupations en regard de contenus informationnels qui seraient problématiques pour un jeune public. « On constate que toute une série de plaintes portent sur les images violentes dans les médias, quels qu'ils soient » (Muriel Hanot). Consommés ensemble, les contenus informationnels se devraient-ils ainsi d'être adaptés en regard du « tout public » ? Ce qui frappe plus spécifiquement Céline Gautier, c'est ce que semblent révéler les réponses des ados, questionnés sur les contenus qu'ils et elles apprécient. S'agissant principalement de sujets culturels apparentés au registre du divertissement, ne constate-t-on pas une incompréhension de leur part sur ce que recouvre le terme « information » ?

Information et divertissement : une frontière poreuse entre les genres

« *Il y a certainement un flou, qui n'est pas nécessairement négatif mais qui est questionnant, entre ce qui est une information et ce qui est une consommation de divertissement. Il y a quelque chose d'intéressant avec cette nouvelle frontière* » (Céline Gautier). Valentine François estime que, si les jeunes disent s'informer peu, ils le font en réalité, sans conscientiser cette pratique. « *En secondaire, lorsqu'on pose la question "qui est-ce qui s'informe dans une classe", on va souvent n'avoir qu'une ou deux mains levées. Si on creuse un peu et qu'on demande "est-ce que vous êtes sur les réseaux sociaux ? Est-ce que vous regardez tel ou tel type de contenu ?", et que les jeunes réalisent qu'il s'agit aussi d'une certaine forme d'information, tout de suite*

on a l'ensemble des mains qui se lèvent » (Valentine François). Mais si ces chiffres pointent soit un désintérêt pour l'information « sérieuse », soit un manque de clarté dans ce qui relève de cette catégorie, différentes questions émergent : « *Si on avait posé la question il y a 5, 10 ou 30 ans, est-ce qu'on n'aurait pas eu des résultats similaires ? Est-ce qu'il n'y a pas quelque chose de spécifique à cette tranche d'âge ? Et si on pose ces questions à des adultes, est-ce que l'on n'aurait pas des résultats similaires parce que l'époque a une plus grande défiance envers les médias ? On observe aussi que les jeunes de secondaire se disent plus intéressés par une information plus visuelle, médiée par l'image, les infographies* » (Valentine François). La tendance du public (jeune ou moins jeune) à préférer certains formats plutôt que d'autres anime en effet les rédactions et leur intime de rendre les contenus informationnels visuellement attractifs. Ce qui semble en tous cas, pour les jeunes, être nommé comme « information », est ce qui émane des médias institutionnalisés. Ils et elles consomment pourtant, d'autre part, un vaste panel de contenus informationnels issus de sources variées (youtubeurs-euses, médias militants, indépendants...). Muriel Hanot souligne que, dans le questionnaire pour les enfants, le terme « information » a été défini alors qu'il ne l'a pas été dans le questionnaire soumis aux adolescent-es. « *On est parti du postulat qu'ils savaient ce qu'était l'information. Or, on est aujourd'hui dans un univers où l'information n'est plus quelque chose qui est spécifiquement identifié. On a évoqué la source, mais même cette source, cette marque d'information, n'est plus une garantie qu'on est face à de l'information (...). Il y a plein d'énonciateurs différents, il y a plein de sources potentielles. Elles peuvent toutes être de l'information ou ne pas en être. L'univers de l'information est imbriqué dans l'univers du divertissement* » (Muriel Hanot). Dans cette perspective, « *Les catégories que l'on utilise jusqu'à présent (sport, actu, musique...) sont en fait remises en question (par les jeunes)* » (Martin Culot).

Comment situer l'action pédagogique en éducation aux médias, partant de ce constat ? Aussi, comment situer l'action des médias qui s'adressent aux jeunes, qu'ils soient traditionnels (RTBF, Journal des Enfants...) ou émanant de sources très fréquentées par les jeunes (YouTube, Instagram...) ? « *On a des formats qui sont très divertissants, et qui peuvent avoir de l'information à l'intérieur : les deux ne sont pas forcément exclusifs. Mais il y a une tendance à surfer sur un format qui est court, dynamique, qui est "peps", et cela réduit beaucoup d'informations. Et ce qui fonctionne beaucoup pour le moment, ce sont les témoignages. Si vous surfez sur votre fil Facebook, ou que vous allez sur Instagram, vous allez avoir beaucoup de "face-caméra", avec quelqu'un qui va vous donner de l'information, mais qui relève très fort du témoignage, du vécu, du ressenti* » (Cassiopée Henaff). Il y a par ailleurs un écueil à formater l'info en regard de ce que les jeunes sont censés apprécier : le rap, l'insolite, le témoignage, le tout exprimé dans un vocable « de jeune ». La qualité de l'information se perdrait-elle au milieu de formats « trop » séduisants et formatés en regard d'une « culture jeune » stéréotypée ? « *C'est un peu l'œuf ou la poule : quelle est la responsabilité du média de proposer de l'information, mais aussi quelle est la responsabilité des humains (des jeunes) d'aller chercher de l'information ?* » (Cassiopée Henaff). Pour Valentine François, un enjeu important

sur le terrain est de faire comprendre aux jeunes les modèles économiques des principales sources d'information, y compris des médias de service public. « *On est dans un modèle d'économie de l'attention, où on va vouloir capter l'utilisateur et l'utilisatrice. Dans ce modèle-là, les algorithmes ont bien compris que ce n'est pas le déclaratif (ce qu'on a envie de regarder) qui est important, mais ce sont nos comportements* » (Valentine François). On ne clique pas nécessairement sur ce que l'on avait envie de regarder ou sur ce que l'on cherchait, mais on sélectionne plutôt parmi des propositions. Sur les plateformes que nous consultons, n'est-il pas normal, alors, de choisir des formats et des contenus plus « faciles » à consommer ? « *Le contenu qu'on met en avant, il faut quand même qu'il fonctionne, et même pour les médias de service public, au-delà de la question économique, si on propose un format et que personne ne le regarde, c'est aussi un problème* » (Valentine François). À nouveau, la question ne se pose pas pour les jeunes en particulier, mais pour le public dans sa globalité : « *est-ce que ce n'est pas très humain de regarder des choses de manière compulsive et pulsionnelle, qui vont être du domaine du divertissement, du léger, et pas une analyse et un décryptage du conflit israélo-palestinien ?* » (Valentine François).

Les jeunes, incarnés par les médias ?

Les médias semblent ainsi à la croisée des chemins : rendre l'information séduisante pour les jeunes quitte à la simplifier à outrance ? Maintenir un niveau plus élevé d'information et de déconstruction des événements de l'actualité au risque de louper l'opportunité de faire mouche ? Comment se projeter, en tant que journaliste, dans ce public jeune ? Bien que travaillant pour un média ne s'adressant pas spécifiquement aux jeunes (Médor), la question se pose tous les jours pour Céline Gautier. Elle dépasse, d'ailleurs, le clivage jeunes-vieux, et confronte les médias d'information à une question centrale. « *Est-ce qu'on fait un journalisme de l'offre ou un journalisme de la demande ? Est-ce qu'on propose aux gens ce qu'ils ont envie de regarder, ou alors des choses que, nous, on estime être de qualité ? (...)* On s'est longtemps posé la question en étant sûr qu'il fallait faire un journalisme de l'offre, c'est-à-dire rester sur une information exigeante de haute qualité, et en étant sûr que la qualité finit toujours par payer et par trouver son public. (...) Mais le constat que l'on fait aujourd'hui, c'est que même si on peut parler de réussite, on passe quand même à côté d'une partie de notre mission puisqu'on ne répond pas du tout à la question de "comment faire pour ramener à nous une partie du public adulte ou jeune qui se sent absolument déconnecté des médias, qui ne se sent pas du tout en confiance avec les médias, et qui même parfois les détestent ?". Et je ne parle pas nécessairement d'un public très précarisé ou très peu éduqué. Quand on voit parfois des réactions de politiciens qui se permettent de dire des choses à propos des journalistes comme si c'était une profession de parias... » (Céline Gautier). Parmi les médias qui s'adressent aux jeunes, certains sont plus qualitatifs et offrent une véritable ouverture vers l'actu internationale pour les enfants. Mais l'ensemble de cette réflexion confronte invariablement les médias d'information au modèle économique qui doit permettre leur subsistance. C'est parce que le journalisme se

réinvente que la qualité fluctue. « *Est-ce qu'il n'y a pas une refonte totale des médias qui est en train de se produire, avec beaucoup d'essai-erreur et beaucoup de déchets, au passage ?* » (Céline Gautier).

Pour Muriel Hanot, s'inspirant d'une étude menée par le CSA, la tentative de repositionnement parfois maladroit des médias d'information peut se lire en regard de deux problématiques. D'une part, les jeunes sont peu représentés dans les médias d'information. N'ayant toujours pas suffisamment la parole, ils se sentent mis à l'écart des enjeux traités. D'autre part, ils et elles expriment le fait que les médias ne savent pas comment s'adresser aux jeunes, rappelant l'idée, évoquée précédemment, d'une stéréotypisation infructueuse de ce qui constituerait leur « culture ». On constatait dans cette étude que la télévision « *donnait du jeune une image passive : on ne leur donne pas la parole, on les montre souvent en lien avec des problèmes liés à un "groupe jeune", à une "identité jeune". On ne va jamais les chercher sur des sujets de société, on les cantonne dans des rôles bien fermés. On va plus les solliciter parce qu'ils sont des sportifs, parce qu'ils sont issus du monde culturel (...)* » (Muriel Hanot). Deux univers – les journalistes et les jeunes – n'arriveraient ainsi pas à se rencontrer et interagir.

Le contexte de crise sanitaire (autour du Covid19), contemporain à la tenue de cette table ronde, permet au panel d'invitées de pointer des évolutions spécifiques. « *On a vu beaucoup plus de jeunes à la télévision qu'à d'autres moments, parce qu'ils étaient au centre de discussions autour de leurs responsabilités dans ce qui se passait. Et peut-être que c'est bien, parce qu'on a entendu d'autres discours* » (Muriel Hanot). Mais, pour Valentine François, cette exposition de la jeunesse dans cette grand-messe retrouvée du Journal Télévisé s'est accompagnée d'une certaine stigmatisation. « *Les jeunes auraient été responsables de transmissions du virus en ayant fait la fête, ils se sont retrouvés à l'hôpital parce qu'ils n'ont pas fait assez attention. On (Action Médias Jeunes) était assez choqué de ce traitement, et en même temps on trouvait qu'il y avait une forme de traitement schizophrène. Parce qu'en même temps certains médias se demandent "comment toucher cette jeunesse, touchons-les via des influenceurs, via des personnes qui leur parlent". Et en même temps, le rendez-vous du JT, qui en cette période est devenu un peu plus généralisé, stigmatise ce même public* » (Valentine François).

Pour Céline Gautier, lorsqu'on cherche à s'adresser au jeune public, un travers est de se réfugier de manière démesurée dans une communication exploitant les réseaux sociaux. « *Cette réflexion peut être extrapolée à d'autres groupes de la population, qui sont tout autant sous-représentés ou stigmatisés. Il y a bien sûr les personnes d'origine étrangère, les personnes plus âgées, d'une certaine manière les femmes dans certains types de contenus... et je crois que, pour arriver à mieux s'adresser à ces personnes, on ne le fera peut-être pas avec d'autres sujets, mais en cherchant dans les sujets de société la manière qui peut les intéresser, les concerner, répondre à des questions qu'ils se posent. Et ça passera sans doute par de réelles rencontres. Et je ne vois pas beaucoup, malheureusement, autour de moi dans les médias, qu'on investit*

vraiment dans le contact humain direct. Les réseaux sociaux réels, ça marche assez bien aussi », conclut la journaliste, non sans ironie.

Recréer le lien, consulter les jeunes

Une membre du public, journaliste à la RTBF, précise que les jeunes qui portent le projet IZI News ont une totale liberté dans les sujets qu'ils et elles choisissent de traiter. Ces jeunes sont encadrés par les équipes de la RTBF afin de satisfaire aux exigences d'une information précisément vérifiée. L'initiative s'ancre dans le constat d'un désamour des jeunes par rapport à cette institution. « *Ce qu'on a décidé de faire en premier, c'est de reconnecter avec eux. Il y a aussi les jeunes de la diversité : il y avait aussi ce problème-là. C'est pour cela qu'on a dit "on va aller chercher des jeunes potentiellement capables de parler à eux-mêmes".* » Pour la journaliste, l'idée a été de se reconnecter avec le jeune public par l'entremise des formats qui leur parlent, et d'utiliser ce format comme hameçon pour, ensuite, aborder des sujets plus complexes. Les rédactions « jeunes » ont ainsi été amenées à traiter des sujets tels que l'armistice ou les élections, et « *faire des milliers de vues* ». Pour Cassiopée Henaff, c'est en effet important de « *sortir de ses considérations d'adulte, ses priorités et ses sujets de prédilection, pour laisser la place aux ados* » (Cassiopée Henaff).

Une autre membre du public, également journaliste à la RTBF, exprime une déception par rapport aux échanges. Au-delà de débattre des supports de la RTBF, mettre l'enquête en perspective de manière plus aiguë aurait eu du sens. L'intervenante pointe la complexité et le défi que représente cette question de l'actu et des jeunes. Qu'est-ce qui les intéresse ? [#Génération2020](#) ne le dit pas. Au-delà des formats qui, de manière assez logique, se réinventent en regard des modes de consommations, comment identifier les sujets, les thématiques et enjeux qui mobilisent les plus jeunes ? La complexité du sujet induit de nombreuses interrogations dans le monde des journalistes, et une étude plus poussée sur la thématique précise de cette table ronde semble nécessaire. Muriel Hanot précise pourtant « *qu'en matière d'information, le centre d'intérêt des enfants et des jeunes, c'est ce qui se passe autour d'eux. L'info a comme ambition de mettre en perspective ce qui se passe dans le monde, proche ou lointain. Et s'il y a bien quelque chose que montre l'étude, c'est que les enfants du primaire et les ados en secondaire aiment discuter, comme les adultes, de choses qui leur sont communes* » (Muriel Hanot). Une solution, selon elle, peut résider dans le décloisonnement des publics et des pratiques journalistiques, et impliquer chacun et chacune dans l'info, quel que soit son âge.

Pour Valentine François, c'est au contact des jeunes que l'on peut cerner leurs attentes. « *On a fait un projet avec 250 jeunes où l'idée était qu'ils devaient imaginer leur média « idéal ».* Dans un futur où tous les médias seraient tombés, comment est-ce qu'ils recréeraient un monde médiatique, et en quoi consisterait leur média ? De cela, on a tiré plusieurs constats. D'abord, les jeunes sont fort préoccupés par des questions sociales, climatiques, et très très préoccupés par l'inclusion. On avait des

médias qui devaient absolument s'adresser à tout le monde. Il y a une forte demande de contextualisation et de médiation de l'information » (Valentine François). C'est aussi le rôle des médias dans une société démocratique que semblent interroger les jeunes. Quel est leur rôle de contre-pouvoir ? Ces constats peuvent, aujourd'hui, servir de pistes de réflexion aux champs journalistiques et éducatifs.

L'éducation aux médias en perspective

Pour Cassiopée Henaff, une éducation aux médias est plus que jamais nécessaire pour déconstruire les différents genres médiatiques, tellement mêlés. La comparaison entre la publicité et la propagande a, lors d'animations auprès des jeunes, révélé les difficultés d'identifier à quel contenu médiatique ils et elles ont à faire, et les intentions qui s'y cachent. Cet axe pédagogique mérite d'être accentué, en classe. Pour Muriel Hanot, l'identification de l'énonciateur est, en effet, un enjeu éducatif central. Pour Céline Gautier, c'est sur la notion d'esprit critique qu'il faut se focaliser, plutôt que sur une forme de promotion des médias traditionnels. « *Les jeunes sont super spécialistes dans certains domaines, ce que moi je n'étais pas à leur âge. Et quand il y en a qui développent un intérêt particulier pour une thématique, en général, ils parviennent à trouver un flot d'informations considérable, et c'est passionnant. C'est peut-être là qu'on peut les outiller. Parce que sur la recherche d'information, le choix des médias, je ne suis pas sûre qu'on ait une énorme influence. Par contre, s'assurer qu'ils arrivent à décoder, à faire la différence entre un fait, un témoignage, une opinion, qu'ils essayent de ne pas être complètement submergés par les émotions » (Céline Gautier). L'occasion rêvée, pour Valentine François, d'orienter les enseignant-es vers *Critique de l'info, l'outil ultime*¹, développé par Action Médias Jeunes : une série de parcours pédagogiques pour « *aborder les enjeux liés à l'information en ligne, être en phase avec les usages des jeunes et développer l'esprit critique des élèves ».**

1. <https://acmj.be/outilultime/>

Table ronde #3 – Interactions en ligne : sexting, vie affective et cyberharcèlement

Comment les interactions en ligne sont-elles gérées par les jeunes ? Dans quelle mesure les outils numériques les accompagnent-ils et elles dans l'exploration de leur vie affective et amoureuse ? Le cyberharcèlement les touche-t-il ? Comment les jeunes considèrent-ils et elles cette problématique ? Les chiffres et graphiques qui ont nourri les discussions et réflexions de cette table ronde sont à retrouver au chapitre « *Embrouilles en ligne : stress, harcèlement et drague non désirée* » (p. 45) de l'enquête.

Animatrice : Sandrine Geuquet, conseillère pédagogique numérique à Wallonie-Bruxelles Enseignement.

Expertes et experts :

- Yves Collard, expert et formateur en éducation aux médias à Média Animation
- Pascal Minotte, chercheur au CRéSaM
- Arnaud Zarbo, Responsable du secteur prévention au centre NADJA
- Isabelle Kidawa, animatrice multimédia à Centre Ener'J
- Claire-Anne Sevrin, directrice de Yapaka

Sandrine Geuquet introduit les échanges : le terme « embrouilles en ligne », choisi dans la rédaction du rapport *#Génération2020*, se veut provocateur. Par les questions adressées aux jeunes, il met aussi en lumière l'image que la société a de ce que pourraient être les dangers auxquels les jeunes sont exposés. Cette table ronde est une occasion de démystifier certains usages des jeunes, et de renvoyer aux adultes un miroir de leurs propres utilisations.

Pour enclencher le débat, l'animatrice propose de partir de différents mots-clés, autour desquels les expert-es pourront développer leur propos.

#Retours de terrain

C'est à Isabelle Kidawa qu'est demandé un premier retour critique sur ce mot-clé, par la confrontation des résultats de l'enquête à ses expériences de terrain. De manière générale, ces résultats semblent en accord avec le ressenti, avec les expériences vécues en animation avec des jeunes autour des mêmes thématiques. Certains points, pourtant, lui semblent plus étonnants. Dans l'enquête, les jeunes

expriment majoritairement ne pas partager leurs mots de passe (de réseaux sociaux). Or, sur le terrain, *« ils disent souvent qu'ils partagent leur mot de passe avec leurs meilleurs amis, ou leur petit ami, pour prouver leur confiance, leur amitié »* (Isabelle Kidawa). Concernant les mauvaises rencontres, *« étonnamment, il n'y en a pas vraiment. C'est souvent des amis qui les embêtent. Dans les groupes que nous rencontrons, on n'a jamais eu l'occasion de rencontrer un enfant qui a été accosté par quelqu'un d'extérieur, un adulte extérieur »* (Isabelle Kidawa). Ce qui émerge du rapport, c'est que les jeunes sont souvent témoins de comportements problématiques, de la part de personnes qu'ils ou elles connaissent. *« Régulièrement ils nous disent qu'ils ont vu des insultes, des menaces ou des propos racistes, haineux »* (Isabelle Kidawa).

Corollaire de cette observation, les jeunes sont-ils et elles conscients de leurs propres écarts ? *« Pour eux il y a la fameuse liberté d'expression. Généralement ils se disent "on a le droit de le dire". Et puis quand on discute avec eux pour savoir à quel moment le droit s'arrête, c'est très difficile pour eux »* (Isabelle Kidawa). Les animations en contact direct avec les jeunes sont, bien sûr, des espaces privilégiés pour une prise de conscience des limites à cette liberté, quand elle blesse les autres. Pour Arnaud Zarbo, *« La liberté, c'est évidemment un thème cher à l'adolescent. Les réseaux sociaux sont le lieu pour l'exprimer, la vivre et la confronter aux autres. Pour les adolescents, l'enjeu n'est pas tellement d'être confronté au monde adulte et de voir comment eux vont réagir à ce qu'on dit, mais c'est surtout de voir comment les autres ados vont réagir »* (Arnaud Zarbo). L'adolescent-e est en train de se construire tout un monde de représentations : sa parole et ses positions vont s'ajuster ou se déformer par rapport à celles des autres ados. C'est la réaction à ce qu'il ou elle exprime qui prend une grande importance. *« Pour l'adolescent, le curseur principal de la fiabilité et la viabilité d'une info, c'est ce qu'en disent les copains et les copines. Le réseau social, avec son dispositif et ses algorithmes, renforce cela, parce qu'il se met au diapason des enjeux des adolescents »* (Arnaud Zarbo).

Pour Yves Collard, qui a mené auprès des jeunes certains entretiens qualitatifs de [#Génération2020](#), il y a des biais inhérents à la démarche d'enquête, surtout quand on aborde des questions plus personnelles. *« Face à un enquêteur adulte, l'adolescent va tenter de sauver la face, évidemment. Leur mantra est de dire qu'il faut se protéger de la présence adulte dans leur sexualité, considérée comme personnelle, comme intime. Les adolescents, dans l'enquête qualitative, parlent surtout des autres adolescents. Ils ont du mal – et c'est normal – à le faire d'eux-mêmes »* (Yves Collard). C'est autour de questions morales que les débats se situent : le bon et le moins bon, ce qui est autorisé ou pas. Il ressort des entretiens l'importance du collectif pour définir les limites morales. *« Toute une série de prescrits qu'ils estiment relever de leur propre liberté sont en fait des prescrits de groupe, collectifs, dont on débat amplement avant. Dans les questions morales, il y a toutes les questions liées au contrôle de la sexualité adolescente, vu par les parents comme étant nécessaire. Pour les adolescents, le contrôle de la sexualité, ça se fait au sein d'un groupe. C'est là qu'on définit les normes »* (Yves Collard). Pour l'expert, cette définition normée

de « ce qui se fait ou pas » fluctue en fonction du genre. « *Pour les adolescents et les adolescentes, exposer son corps ou exposer son physique, c'est en quelque sorte indiquer son niveau de moralité. Pour les filles spécifiquement, le niveau de désirabilité, et en même temps de respectabilité. Et donc c'est une zone extrêmement compliquée à négocier pour les adolescentes, en dépit de laide, des prescrits et des normes du groupe qui peuvent être extrêmement drastiques* » (Yves Collard).

#Intimité #extimité

Cette mise en question de l'intime dans la vie numérique des jeunes est évidemment au cœur des débats. Pour Claire-Anne Sevrin, notre identité est « prolongée » en ligne. « *On a notre identité propre quand on est ensemble, mais on a une identité qui appartient à la sphère Internet. Et cette identité prolongée, les adolescents y tiennent particulièrement. Quand vous les interrogez sur la pire des sanctions que les parents peuvent leur faire, c'est leur prendre leur capacité à être en réseau virtuel, ailleurs. Ils le disent d'emblée : "il a volé ma vie"* ». (Claire-Anne Sevrin). L'opposition communément admise entre le virtuel et le réel n'aurait, dans cette perspective, que peu de sens : « *ce qui se passe sur les réseaux sociaux fait partie du réel, d'une autre manière* » (Claire-Anne Sevrin). À la demande de précisions quant au concept d'extimité, l'experte introduit celui de « désintimité », mobilisé par Angélique Goslan. « *Dans l'intime, il faut savoir ce dont on parle. C'est ce qui appartient à la vie privée, mais ce qui est le moins profond, intérieur, qui est habituellement protégé du regard extérieur. La "désintimité" c'est le passage de l'intime à l'extérieur de soi sur les plateformes virtuelles. C'est ce moment-là. (...) Les adolescents ont beau savoir les modalités de protection de leur vie privée sur Internet, ils sont quand même poussés à l'extérieur, à montrer des éléments d'eux-mêmes, et c'est là qu'on en vient à "textimité". Ils sont poussés à déposer des choses d'eux-mêmes sur le Net pour avoir un retour des autres, pour que les autres puissent donner leur approbation sur tel ou tel morceau de leur subjectivité* » (Claire-Anne Sevrin). C'est sur base des interactions que l'adolescent-e se construit, rendant ce moment de partage de l'intimité très important. Il n'a pas lieu « dans la vraie vie », dans une relation charnelle, mais est mis à distance par l'interposition des écrans. Cette démarche d'exposition est la même pour les adultes. Mais, dans leur cas, le processus de construction de l'estime de soi est a priori complété, offrant une série de systèmes de défense face aux réactions (négatives) des autres. Pour l'adolescent-e, la situation est tout autre : il s'expose plus probablement aux « embrouilles », quand « *il y a une "désintimité" pure. C'est-à-dire que ce morceau d'intimité qu'on dépose sur Internet, il n'est pas toujours dans un environnement bienveillant. Et donc, il peut être accaparé par quelqu'un d'extérieur. Et là, c'est la désappropriation de sa propre identité. Donc c'est comme si on prenait un morceau de votre identité, de votre intimité, et qu'il ne vous appartenait plus. Et là ça fait des mouvements plus traumatiques à l'adolescence, plus difficiles pour la construction de l'estime de soi* » (Claire-Anne Sevrin). Ce « dépôt d'intimité » n'est pas toujours conscient chez l'adolescent-e. Ce que Pascal Minotte observe dans les pratiques, c'est que cet enjeu est particulièrement vérifié au début de l'adolescence, à la fin de l'enfance. « *Et puis progressivement, par*

essai erreur, (...) les enfants et les adolescents apprennent à "faire avec", construisent des habilités, des résistances éventuellement » (Pascal Minotte).

Rappelant des éléments issus des entretiens qualitatifs de l'enquête, Yves Collard revient sur les techniques de contrôle précises mises en œuvre collectivement quant à la gestion de l'image, a fortiori pour les filles. « *Quand on demande aux ados "qu'est-ce qu'on peut montrer, qu'est-ce qu'on peut faire sur le Net?", les réponses sont précises. Elles se focalisent davantage sur ce que les filles peuvent faire, que ce soient les garçons ou les filles (qui s'expriment). Par exemple, sollicitation sexuelle : ne pas répondre tout de suite. Demande de photos intimes : en donner toujours moins que ce qui est demandé. Pour les publications publiques ou semi-publiques, "pas de bikini ou de décolleté" : on voit bien qu'il y a une distinction entre filles et garçons (...). Ces règles éclatent dans les conversations privées, au moment où on est en couple. Il y a potentiellement une espèce de pacte qui fait qu'on peut s'envoyer un peu ce qu'on veut. Néanmoins, avec toujours la crainte de la trahison. Donc ils placent à la fois eux-mêmes des règles précises, et quand ils les dépassent, ils ont conscience du risque qu'ils prennent » (Yves Collard).*

#Sexualisation, #sexy

Arnaud Zarbo engage le débat sur ce sujet par une sollicitation à l'adresse du public. Il invite à se méfier de la tentation « *de choisir le prisme du risque pour investiguer les questions d'éducation à la vie affective et sexuelle et d'éducation aux médias. C'est une tentation qu'on a souvent en tant qu'adulte, et d'éducateur aux soins de manière très large, d'aller explorer la notion de risque, de danger, de ce qui est compromettant. Et, ce faisant, je pense qu'on perd l'essentiel, qui est que la sexualité est normale à l'adolescence, et que "adolescence" implique sexualisation des liens. L'adolescence c'est aussi se retrouver avec un corps sexué, avec du désir, de la libido, avec des fantasmes, qui, évidemment, vont se déployer dans les réseaux sociaux, mais aussi dans l'espace intime » (Arnaud Zarbo). Comme ses collègues, il pointe une pression plus grande, un contrôle plus drastique de la sexualité des jeunes femmes, justifiant des démarches éducatives spécifiques autour d'une solidarité entre les genres sur cette question. Les photos intimes rendues publiques sont souvent le fait des garçons, inconscients des dommages qu'ils causent aux victimes. « *Mais j'invite aussi à la prudence sur des conseils qui viseraient, l'air de rien, en creux, à dire qu'il y a une bonne sexualité, à savoir la sexualité "adulte". (...) Je pense qu'il faut aussi, pour les adultes, ramener de l'indulgence, et ne pas confondre ce qui est maladresse, manque de maturité, avec des problèmes que l'on va pathologiser. Il ne faut pas non plus prendre les adolescents pour plus bêtes qu'ils ne sont. Si je publie une photo que je sais être compromettante, je le fais justement parce qu'il y a un potentiel de risque. C'est une preuve d'amour, c'est une preuve d'intimité. Donc il y a un challenge aussi là derrière. Je ne la publie pas à n'importe qui, je la publie dans un cadre intime, amoureux, ou pour accroître une intimité. Donc il n'y a pas un débordement pulsionnel et libidinal chez l'adolescent qui ferait n'importe quoi. Ce n'est pas de la pornographie, c'est vraiment "je travaille mon corps", l'effet sur les autres, et j'essaye**

de m'approprier tout ça comme je peux, avec mes moyens d'ados. Et nous adultes on vient avec nos gros sabots. C'est parfois difficile de calmer un peu tout le monde là-dessus » (Arnaud Zarbo).

Isabelle Kidawa insiste, elle aussi, sur l'inégalité de traitement face aux partages ou repartages de photos intimes. « *Ce qui est étonnant quand elles "fuient", c'est que rarement on critique le jeune homme ou l'amoureux qui a partagé. Mais on critique la personne qui s'est photographiée. (...) On dit "oui mais c'est sa faute, elle n'avait pas besoin de faire cette photo". Il y a un jugement des pairs qui est impressionnant. La fille (...) va être jugée par les copains qui font, en fait, la même chose, mais qui ont eu la chance que ça ne soit pas repartagé* » (Isabelle Kidawa). L'invitée regrette, par ailleurs, le manque de solidarité « entre filles », face à ce genre de situation très difficile. Si les garçons minimisent la problématique ou sa gravité, « *l'entourage féminin a tendance à émettre un jugement extrêmement négatif* » (Isabelle Kidawa). Yves Collard confirme ce « chemin » qu'opère une image sortie de son cadre relationnel intime. Elle transite entre quelques garçons, et arrive dans le groupe des filles. Pourtant, en général, « *elle ne va pas plus loin. Il faut être prudent. Quand on dit "tu vas te retrouver partout sur le Net", ce n'est pas si vrai que ça. Ça reste en général dans un cadre semi-public, ou semi-privé* » (Yves Collard). Il poursuit, en réaction à une remarque concernant le fait que les jeunes reconnaissent recevoir plus de sextos qu'ils et elles en produisent, « *c'est en lien avec ce qui est dicible* ». Les jeunes ont exprimé dans les entretiens la fréquence des « *dick pics* », c'est-à-dire les photos de sexes masculins en érection. « *La plupart des filles disent "on en reçoit, même beaucoup". Il y a une espèce de banalisation de la pratique. C'est pourtant un attentat à la pudeur. Les filles disent "c'est choquant, c'est violent", mais en même temps elles disent "je ne suis pas si choquée que ça, et je ne me sens pas si violentée que ça. C'est des connards, une fois qu'on reçoit des dick pics, on vire le gars, même si au départ on le trouvait sympathique". Et même, certaines filles m'ont dit, "nous on se les échange entre copines, on trouve ça tellement con qu'on en rigole"* » (Yves Collard). Il semble donc que les garçons n'assument pas, pour diverses raisons, s'adonner à ce genre de pratiques.

Claire-Anne Sevrin rappelle que les débats qui animent la table ronde sont abordés de manière fictionnelle dans *Le blog de 100drine*². Ce personnage y raconte sa vie, et les ados peuvent contribuer aux débats. « *La plus grande partie des ados arrive parce qu'ils tapent dans Google "comment savoir si un garçon m'aime ?". Ce qui anime ces ados c'est la question du désir. Que ce soit chez les filles ou les garçons, peu importe, ce qui les bouge, c'est "comment rencontrer l'autre ? Qui je suis pour l'autre ? Quelle valeur j'ai pour l'autre ?". Et inversement* » (Claire-Anne Sevrin). À nouveau, se voir exister dans le regard des autres semble central à ce moment de la vie. « *Avec le sexting, avec tous ces échanges de photos, c'est comme si on redécou-*

2. <http://www.100drine.be/>

vrait le corps. (...) Les jeunes s'approprient les réseaux sociaux à la mesure de leurs enjeux. Un adolescent est avant tout un être charnel, qui a des besoins, qui a envie d'être en contact. (...) Ils veulent des contacts permanents. Ils travaillent la question de leur corps, de leur libido. Et ça nous pousse, nous, adultes et éducateurs, à penser la question de l'image en lien avec le corps, et pas juste en lien avec la conscience, avec l'intellect » (Arnaud Zarbo). Pour le psychologue, le monde des adultes se doit de se reconnecter avec le territoire des jeunes. « C'est comme si on redécouvrait que oui, les adolescents sont là. Ils sont sur un territoire numérique. On pensait qu'ils nous fichaient la paix, à distance, chacun chez eux. Non, ils ont besoin des corps des uns des autres. Ils nous poussent nous, adultes, à accepter cela et faire avec cette sensualité au sens très large du terme, qui est celle de l'adolescence » (Arnaud Zarbo).

#Surutilisation

Plus de la moitié des élèves expriment qu'ils ou elles ressentiraient un certain manque s'ils ou elles ne pouvaient plus utiliser leur tablette pendant une journée. Est-ce qu'ils sont donc trop attachés-es à cette tablette ? 61% des enfants estiment que oui. Cette proportion est même plus importante si on questionne les ados par rapport à l'éventuelle privation de leur *smartphone*. Pour Pascal Minotte, les enfants et les jeunes expriment surtout ce qu'ils et elles pensent que les adultes attendent. Il conviendrait donc de prendre ces statistiques élevées avec des pincettes. Quand on demande à des jeunes de commenter l'affirmation « je suis trop sur mon *smartphone* », généralement, ils ou elles répondent par l'affirmative, parce que c'est une remarque que les adultes leur adressent fréquemment. « Dans le cadre d'entretiens qui se déploient dans le temps, ou en thérapie par exemple, ça tombe assez vite : "moi c'est mon plaisir, c'est mon truc", tout simplement. Ils savent qu'ils ont en face d'eux un adulte. Cette question du "trop d'usage" a été complètement phagocytée par toute la rhétorique de l'addiction notamment, qui a pris le pouvoir sur une partie de l'éducation aux médias – j'exagère peut-être un peu, mais en tous cas dans la façon dont elle s'est popularisée – et qui est fort regrettable. Les adolescents sont des éponges (...), et les enfants aussi. Ils ont intégré, absorbé tout cela » (Pascal Minotte). Il conviendrait donc de mesurer la dramatisation de cette thématique, et considérer ce que cela a comme impact sur les enfants et les jeunes qui intègrent ce discours. D'une certaine manière, on culpabilise une pratique spontanée et positive.

Pascal Minotte introduit également la notion de stress, souvent mise en lien avec la surexposition aux écrans. « Les liens entre les médias sociaux, les outils numériques, les jeux vidéo et le stress sont des liens complexes. On peut penser que les médias sociaux, ça peut stresser : singulièrement si on est victime de cyberharcèlement. Mais c'est aussi une façon de gérer son stress. (...) Il faut être dans une lecture qui est beaucoup plus large, et qui sort de la linéarité. Généralement, si on surinvestit un média, c'est plutôt parce qu'on a envie d'échapper à son stress quotidien que l'inverse. Potentiellement les écrans déstressent les adolescents. (...) Dans #Génération2020, on n'est pas dans cette approche médicalisée, qui dévitalise le sens » (Pascal Minotte). Ce n'est pas tant l'exposition aux écrans qui serait alors en question, mais le

contenu des interactions, potentiellement problématique, que l'on soit jeune ou pas. À nouveau, Arnaud Zarbo rappelle l'âge des personnes dont on parle, et les enjeux qui sont mobilisés à cette période de la vie. Tester les limites, c'est finalement le job de l'adolescent-e. C'est une nécessité de confronter les adultes sur les règles de vie, familiale ou scolaire. Les réseaux sociaux peuvent alors devenir « *un excellent moyen, entre adultes et ados, de questionner ce que veut dire "se dépasser", parce que c'est nécessaire à l'évolution. Pour devenir un adulte "équilibré", il faut avoir fait l'expérience du dépassement, de la prise de risque, et de tester ses propres limites et (celles) de son système d'origine* » (Arnaud Zarbo).

Une explication en particulier donne envie aux jeunes d'investir les espaces numériques pour tester les limites (mais pas seulement) : les adultes en sont absents. « *Dans nos sociétés modernes, les territoires jeunes n'existent pas, il n'y a plus de jeunes en liberté sans qu'on leur colle un éduc, un psy : on ne peut pas laisser les jeunes à l'extérieur. Surtout en Belgique, on a tous été un peu traumatisé il y a quelques années. Ça participe au fait qu'en tant qu'adultes, on a une représentation de "où devrait être un jeune". Le jeune l'a bien compris. Il est là où l'adulte n'est pas, c'est-à-dire sur le réseau social. (...) Il faut aussi sortir de cette logique d'excès version "dépendance" pour parler des enjeux développementaux* » (Arnaud Zarbo). Yves Collard abonde en ce sens, rappelant que la majorité des enquêtes relayées par la presse posent les mauvaises questions, de type « est-ce que tu es trop attaché à ta tablette, à ton smartphone ? ». « *Posons la question aux jeunes autrement : "est-ce que tu penses que tu es trop attaché à tes amis ? Est-ce que tu penses que tu es trop attaché à l'information que tu consultes ?". Il faut bien se dire que la préoccupation de l'accoutumance, l'addiction, la chronophagie liée à la technologie, les adolescents ne la voient pas du tout comme ça. Pour eux la technologie n'existe pas. Il n'y a pas de technologie, il y a des amis, des informations* » (Yves Collard). Pour Pascal Minotte, la tentation est en effet grande d'envisager le lien que les jeunes entretiennent avec leurs réseaux sociaux comme un lien d'aliénation. Pour les adolescent-es, ce lien avec les écrans relève plus des notions de liberté et d'autonomie. « *Il y a un gros malentendu sur ce coup-là. On se posait la question tout à l'heure de savoir comment faire pour que les adolescent-es viennent nous trouver, pour les guider... On peut y réfléchir, pour effectivement améliorer la communication. Ceci étant, leurs enjeux, c'est l'autonomie, c'est "foutez-nous la paix ! Ne soyez pas là s'il vous plaît !"* » (Pascal Minotte).

#Autorégulation et #Corégulation

Pourtant, pour un parent, ce n'est pas facile de « lâcher la grappe » à son ado, de le laisser naviguer en ligne en toute liberté. « *C'est très paradoxal parce qu'on ne laisse plus les ados aller traîner au coin de la rue, au centre commercial, au parc du coin, on préfère qu'il soit dans la chambre. Mais s'il est dans sa chambre, il est où ? Sur son réseau social* » (Claire-Anne Sevrin). Pour Isabelle Kidawa, le smartphone des jeunes remplit aussi d'autres fonctions, au-delà de la seule sociabilité : c'est leur téléphone, c'est leur réveille-matin, c'est un outil « tout en un ». Pendant

ses animations en classe, elle demande souvent aux jeunes de placer leur *smartphone* dans une boîte, le temps de l'animation. Ils et elles acceptent, bon gré mal gré, de ne consulter leurs messages qu'à la pause. *« J'ai fait la même chose avec un rassemblement de parents, le même système, ça a été la catastrophe ! Les parents étaient vraiment anxieux, alors que ça durait une heure. Je leur ai expliqué que "leurs" adolescents rechignaient aussi, qu'ils n'avaient pas envie de le faire, mais que ce n'était pas si problématique. À partir du moment où notre GSM devient un outil indispensable pour le boulot, pour nous, adultes, il faut comprendre que cet outil est aussi indispensable pour eux, pour leurs interactions entre amis, mais aussi pour plein d'autres choses. (...) Dans le train pour venir ici, il n'y avait que des vieux, ils étaient tous sur leur smartphone. Et je ne pense pas qu'on fasse des études pour dire que les adultes sont tous "addict" »* (Isabelle Kidawa). Le jeune serait ainsi la cible privilégiée de craintes et de critiques qui concernent aussi (et surtout ?) les adultes. Pourtant, leur utilisation de l'outil est peut-être plus diversifiée que celle des aînés.

Un membre du public, formateur en TIC, va bien plus loin, parlant de « catastrophe globale » pour considérer les pratiques en ligne (vie affective, *sexting*...) des quarantennaires. *« Ils n'ont eu aucune éducation aux médias. Ce n'est pas un problème d'adolescent, c'est un problème d'adultes de 40-45 ans qui n'ont aucune limite, aucun frein. Les plus jeunes, par contre, ont appris. Il y a une espèce de trou noir (dans cette tranche d'âge), de personnes qui disent "moi, je ne dois pas apprendre, je sais". Cette thématique serait bien plus intéressante chez les quadras »* (membre du public). Pour Pascal Minotte, si on considère qu'il faut éduquer les jeunes à trier, par exemple, les sources d'information qu'ils et elles consultent, ce sont bien les adultes qui produisent et diffusent massivement des contenus problématiques. Dans cette perspective, un énorme travail d'éducation aux médias est effectivement à produire auprès de ces publics. Pour Yves Collard, les jeunes ont en effet appris à vivre « connectés », avec ce que cela comporte de précautions : ils et elles ont conscience que leurs actes et leurs propos peuvent potentiellement être relayés et commentés. L'environnement technologique des jeunes, bien que maîtrisé, impose donc des règles de conduite, appréciables ou pas.

Pour Isabelle Kidawa, on aurait pu, en effet, ajouter à l'enquête des questions sur la manière dont les jeunes considèrent la vie en ligne des adultes. Selon certains témoignages, il n'est pas rare que les rôles traditionnels soient inversés, et que les jeunes conseillent leurs parents sur l'exploitation qu'ils et elles font du numérique. Pour Arnaud Zarbo, il faut pourtant se méfier d'une catégorisation trop stéréotypée « par tranches d'âge ». *« Le rapport aux médias est un rapport culturel, et dans les familles, ça se transmet, le rapport aux médias. Ce qui se transmet c'est surtout ce qui va sembler le plus important. Aux parents et aux éducateurs, c'est ce que j'enjoins à faire : "c'est quoi le plus important pour vous ? Qu'est-ce que vous voulez transmettre ?". C'est pas le contrôle sur le média qui est important, c'est comment renforcer le lien, l'empathie, la décentration, la solidarité, qui sont au cœur des dispositifs d'éducation, peu importe le média en question. Il faut éviter, selon moi, de cliver les générations. Parce que sinon on se retrouve avec des êtres étranges des*

deux côtés de la frontière, et personne ne se reconnaît. Et ça, je trouve que c'est assez dangereux. (...) Il faut être vigilant tout en respectant le fait que les jeunes ont une immaturité, et qu'il ne faut pas avoir la même pression, la même attente de régulation chez les jeunes que chez les adultes, où déjà c'est pas gagné. Il suffit de voir les commentaires de votre page Facebook préférée et vous allez voir... » (Arnaud Zarbo).

Pour clôturer

Quelles idées maîtresses ressortent du débat ? Qu'est-ce qui mériterait d'être prolongé dans les études suivantes ?

Ce qu'Isabelle Kidawa souhaite mettre en avant, c'est l'idée que les ados peuvent aider les adultes dans l'appropriation des technologies. « *Ils sont très doués pour faire une vidéo YouTube, mais faire un CV devient compliqué. Ce serait bien d'élargir leur panel. Utiliser leurs expertises dans certains domaines, mais leur montrer autre chose* » (Isabelle Kidawa). L'idée d'une éducation aux médias transdisciplinaire apparaît ici. Le débat a, selon elle, peut-être manqué de pistes concrètes, émanant des jeunes ou pas, pour imaginer collectivement les solutions à apporter aux « embrouilles » en ligne. Un échange plus étroit entre les réflexions d'adultes et les astuces des jeunes pourrait s'avérer fructueux.

Pascal Minotte renvoie le public à une publication récente du CRéSaM, intitulée *Adolescence, médias sociaux et santé mentale*³, afin d'investiguer plus avant les questions abordées. Il y a par ailleurs une demande des secteurs éducatifs de « *creuser la question du sexting. Comment orienter le travail d'éducation aux médias et de prévention de manière intelligente, en tenant compte des questions de genre qui ont été évoquées ?* » (Pascal Minotte). C'est également un enjeu central pour Claire-Anne Sevrin, qui nécessite d'être approfondi, afin de comprendre ce qui motive les plus jeunes à ces échanges de photos intimes. De manière plus large et plus positive, l'experte prône de valoriser les mouvements de solidarité qui permettent aux jeunes de solutionner des « embrouilles », pour affronter des enjeux qui leur sont chers : la cause environnementale, l'expulsion d'un ou une camarade hors du territoire...

Pour Yves Collard, « *quelquefois les parents sont peut-être focalisés sur la technologie et ce qu'elle empêche de faire* ». Pourtant, les ados passent très bien de l'un à l'autre, de l'écran au réel : « *ils ne parlent pas de cyberharcèlement, ils parlent de harcèlement. Et on règle le problème en allant voir physiquement la personne. On ne parle pas de cyber sexualité, on parle de relations affectives ou de sexualité* » (Yves Collard). Pour l'invité, une question intéressante à se poser concerne

3. <http://www.cresam.be/wp-content/uploads/2020/06/Ados-RSN-et-SM-rapport-final-light.pdf?fbclid=IwAR2xwWcVJpwdqQGZMysiQ4z7nlfE9QaCG5QknCZbXQ-f9IrlAInxZRHAiY>

la norme hétérosexuelle, qui s'est imposée pendant des entretiens avec les jeunes. Les autres genres, à l'adolescence, trouvent-ils leur place dans cet affichage massif d'une sexualité uniforme ?

Pour conclure, Arnaud Zarbo salue le « *ton rafraîchissant* » du rapport *#Génération2020*, permettant d'éviter, en matière d'éducation (aux médias), la vision diagnostique qui « *pathologise à tout va les écarts par rapport aux normes* » (Arnaud Zarbo). Pour le thérapeute, il y aujourd'hui un intérêt à identifier le déploiement de ressources mobilisées à travers les écrans par les jeunes et par les familles. Soutenir la jeunesse signifie aussi soutenir la parentalité. Ces deux chemins se croisent « *Les cultures familiales des écrans, le rapport aux écrans installés dans les familles, les transmissions que cela suppose : ce sont des sujets fascinants et qui peuvent être des leviers magnifiques pour le débat, la discussion et l'éducation aux médias au sens très large* » (Arnaud Zarbo).

#GÉNÉRATION2020





CONCLUSION

Éduquer aux médias, comment et pourquoi ?

Le volet quantitatif de l'enquête #Génération2020 mené auprès d'un nombre significatif de répondant-es a permis d'identifier, nommer et mesurer les pratiques numériques juvéniles dans leur ensemble. Le volet qualitatif a permis de donner sens aux premiers constats, voire d'explorer de nouvelles thématiques émergeant des entretiens avec les jeunes, et particulièrement sur des sujets dits plus sensibles. Les tables rondes ont offert à un panel d'expert-es l'opportunité de nuancer et enrichir le propos.

Devant leurs écrans, les enfants et les ados « font société », dans une dynamique propre à leurs catégories d'âges respectives. Les parents, et de manière plus large, les institutions éducatives et pédagogiques, confrontent leurs propres valeurs aux usages juvéniles d'une technologie souvent opaque et qui se renouvelle sans cesse. Les écrans et leurs contenus font l'objet de multiples controverses, opposant parfois les discours experts ou ceux du grand public. Bien loin de ces considérations, c'est avant tout comme client-es potentiel·les que les opérateurs des plateformes utilisées considèrent les enfants et les adolescent·es, liant leurs propres intérêts à des démarches éducatives. Enfin, nos sociétés en général oscillent entre la volonté paradoxale de réduire les fractures technologiques et la tendance à prohiber l'accès à certains contenus, tout en cherchant à endiguer ce qu'elles identifient comme des usages excessifs. La parole des jeunes et son interprétation permettent d'esquisser, au-delà de ces premiers constats, les traits saillants du paysage numérique adolescent et des enjeux qu'il mobilise.

Traits généraux relatifs aux enquêtes

Parmi bien d'autres, trois traits principaux se dégagent de cette investigation à plusieurs entrées. Leurs implications pourront éclairer les parcours réflexifs et les actions éducatives à mener :

Le premier est principalement tiré de l'analyse quantitative. Celle-ci entérine une défaite (in)attendue : celle du contrôle parental généralisé et coercitif sur les pratiques numériques. Moins d'un tiers des parents de jeunes enfants sont identifiés comme régulateurs·rices de ce qu'on peut faire avec les écrans, où on peut les utiliser, ce qu'on peut y publier, avec qui discuter. Du côté des adolescent·es, le contrôle parental perd encore de sa force, à la mesure de la relative prudence affichée par les ados. Dans la grande majorité des cas, ce sont les jeunes qui décident où, quand, et combien de temps ils ou elles utilisent leurs écrans. Autrement dit, les parents semblent significativement exclu·es de la partie. Il résulte de ce déplacement des contraintes une forte intensité en matière de corégulation au sein des groupes de pairs, dès l'entrée dans l'adolescence. Nous formulons l'hypothèse que les écrans, dans leurs usages juvéniles normaux voire abondants, sont en voie de normali-

sation, ce qui n'est évidemment pas le cas en ce qui concerne les dérives liées à l'exercice. Ce « déclassement parental » est une dimension à prendre en compte pour imaginer tout positionnement éducatif.

Un second élément est davantage tiré de l'analyse qualitative. Une partie des activités dites « réelles » se sont aujourd'hui déplacées vers les écrans numériques. Là où beaucoup d'adultes se préoccupent du temps consacré aux écrans, les jeunes comptent (mais pas tant que cela) les heures consacrées aux finalités des activités qu'ils et elles y mènent : discuter entre ami-es, s'informer, jouer, se disputer, s'aider, socialiser, trainer en ligne, badiner... Comme de nombreuses études abordant ces sujets, les questions adressées aux jeunes ont pourtant mis en relief l'attachement à l'équipement avant de s'intéresser aux pratiques qu'on y mène : la socialisation, l'information, le jeu. Or, l'intérêt pour ces activités est inhérent aux tranches d'âge consultées. Les éléments retenus au cours des entretiens montrent que, pour les jeunes, si les médias sont en quelque sorte normalisés voire banalisés au quotidien, les écrans sont aussi, pour ainsi dire, devenus transparents. Les jeunes interrogés identifient peu l'effet spécifique de la dimension médiatisée de leurs interactions. Cet élément devrait, lui aussi, retenir toute notre attention en termes de politique d'éducation aux médias.

Enfin, même si cet élément ne figurait pas au centre des priorités de l'enquête quantitative, les données récoltées au cours des entretiens qualitatifs laissent apparaître de grosses disparités de genre en termes de corégulation des pratiques, et particulièrement sur le plan de la gestion de l'intime, laissant la porte ouverte aux violences en ligne qui dépassent largement le cadre d'une simple éducation aux médias.

Des freins à l'éducation

En regard de ces constats, les acteurs et actrices de l'éducation rencontrent encore aujourd'hui un certain nombre de freins à l'éducation aux écrans, particulièrement quand elle concerne les réseaux sociaux. On en dénombre six principaux :

1. **Une focalisation souvent excessive sur les enjeux problématiques, davantage que sur les opportunités que les écrans peuvent offrir.** Un certain nombre de discours sécuritaires mettent ainsi l'accent sur le contrôle, la mise en garde, la protection, plutôt que sur le décodage actif des usages numériques, même si les vagues de confinement de 2020 et 2021 ont sans doute décentré cette focalisation négative généralisée.
2. **Le transfert de certaines responsabilités éducatives de la famille vers les pédagogues,** confronté-es à un inconfort lié à un sentiment d'illégitimité et à l'insuffisance de compétences techniques ou théoriques. On peut relever d'importantes disparités dans la compétence numérique des parents, mais aussi dans la formation des enseignant-es, en matière d'éducation aux médias en général, spécifiquement sur le plan des pratiques médiatiques juvéniles. Sur un

plan éducatif, le nécessaire accompagnement des plus jeunes impose, sinon de solides compétences numériques, du moins un intérêt pour ces questions, sur fond de valeurs à transmettre.

3. Plus fondamentalement, **la diabolisation de la technologie** ayant pour effet le rejet des outils numériques, pourtant si présents depuis de nombreuses années. Les îlots de résistance technophobe montrent à quel point la migration vers les interfaces digitales reste impensée par le grand public. Beaucoup de nos contemporain-es s'inquiètent plus qu'ils et elles ne s'interrogent sur les interactions nouvelles entre individus, technologie et société. On en veut pour indices les débats jamais clos, sur le monde dit réel opposé au monde dit virtuel, clivés entre le vrai (ou du moins l'authentique) et le faux, le premier étant préférable au second.
4. **L'extension du domaine de l'éducation aux médias.** L'enjeu de cette éducation semble si prégnant que celle-ci sort de son cadre disciplinaire. D'une part, cette éducation engage des secteurs qui y voient source de profits. Des profits directement financiers (fabricants d'équipements, développeurs d'applications pour enfants ou de logiciels de contrôle pour les parents), mais aussi plus symboliques. En effet, de nouvelles disciplines s'intéressent de près à l'éducation aux médias, à commencer par le secteur de la santé. Une lecture psychopathologique, voire une médicalisation des pratiques adolescentes percole dans une partie de la presse dite à sensation et du grand public, confronté à la seule question des objets-écrans, en oubliant les diversités des pratiques et les multiples approches qu'elles convient.
5. **La méfiance envers les premiers utilisateurs-rices : les jeunes.** Considérée comme *a priori* fragile ou naïve, l'adolescence serait plus en danger aujourd'hui qu'hier, et les médias utilisés offriraient une vaste terre d'élection à leurs conduites dérégulées. Or, il y a autant d'usages du numérique que d'usagers-ères. Par ailleurs, ceux et celles qui sont confronté-es de près à la jeunesse savent qu'il est méprisant de tenir les ados pour une catégorie d'âge indistincte, 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. Ce serait également oublier qu'il convient de s'interroger sur les usages adultes des réseaux sociaux. Sans doute, les parents de ce siècle redoutent les difficultés dans le parcours éducatif de l'adolescent-e, voulu ou espéré comme une longue et paisible marche vers l'âge adulte. D'autant plus que les jeunes sont soumis-es, au sein d'une structure familiale plus réduite, à une course à la réussite voire à une concurrence accrue entre les individus. On résiste difficilement à lire autrement la centration adulte sur les questions de la rentabilisation du temps passé sur les écrans.
6. **La nostalgie des temps révolus et la panique morale.** La panique morale surgit quand un incident critique subit un processus d'amplification médiatique. Les propagateurs de la panique morale sont nostalgiques d'un monde révolu,

sur lequel ils ou elles estiment avoir prise, et dont ils ou elles sont aujourd'hui dépossédés.

Vers quelle éducation ?

Les éléments de l'enquête *#Génération2020* dessinent les contours d'un paysage contrasté. Décomplexés par rapport à leurs usages, méfiant-es par rapport aux contenus des écrans, averti-es de leurs dérives, la régulation est pour les *digital natives* un territoire assez neuf, qui s'explore au fur et à mesure qu'ils et elles grandissent. Dans un contexte commun souvent dépréciatif pour les nouveaux médias, il apparaît indispensable de mettre en place une véritable et précoce éducation au média, ayant pour objectif d'enrichir au plus tôt, à la fois les compétences opérationnelles et les capacités critiques des plus jeunes utilisateurs-rices. Cette éducation ne doit pas s'envisager comme une réponse trait pour trait aux angoisses générées par le média : ce serait à la fois contre-productif et contre-éducatif, et certainement peu en phase avec les besoins réels des jeunes internautes.

Pour ces motifs, il serait inconséquent de produire un message négatif à la fois sur la démocratisation des usages communicationnels citoyens dans la société numérique, et l'éducation à ceux-ci. L'enjeu n'est pas de chercher à s'en prémunir, mais d'apprendre à s'y confronter, sans diabolisation excessive des services en ligne, sans discrédit aprioriste de leurs usages par les adolescent-es, sans nostalgie d'un monde médiatique, voire d'une société sous contrôle.

À ce stade, il nous semble utile de mener l'éducation selon trois axes.

1. Les campagnes alarmistes axées sur les « dangers des écrans », négligeant la complexité des pratiques et l'hétérogénéité des usages, risquent d'avoir pour effet d'occulter aux parents et aux enseignant-es les avantages potentiels des technologies numériques, largement argumentés à ce jour. Elles risquent surtout de freiner les envies parentales d'accompagner sereinement les usages juvéniles selon leurs propres parcours, et de préparer l'autonomisation des enfants sur la base des valeurs familiales. En effet, comme l'écrit Pascal Minotte, « *les écrans peuvent aussi faire l'objet d'une réflexion autour de la culture et du "projet" familial. En effet, les obligations sociales et les savoirs scientifiques ne sont pas les seuls points cardinaux du positionnement éducatif, fort heureusement. Les parents ont une certaine représentation de ce qu'ils aimeraient pour leur famille et leurs enfants. Il est intéressant de leur permettre de l'explicitier en présence de leurs enfants. Concrètement, le plus simple est de partir des règles que les parents ont installées ou aimeraient installer concernant les écrans afin qu'ils puissent les*

relier aux valeurs et aux intentions qui les motivent¹ ». Il faut rappeler que les parents sont à la fois un modèle qu'on imite avant de le rejeter, et une autorité éducatrice fondamentale pour le bon usage des écrans et la construction de l'enfant. Mettre en place des règles, chercher à alterner les activités, accompagner les usages, éviter le jugement moral sur les pratiques, tout en distillant une éthique des comportements acceptables, tel est le chemin parfois ardu qui s'impose aux parents.

2. Du côté de l'éducation formelle et non formelle, les écrans et l'information constituent des outils dont l'intérêt est incontestable. Dans ce cadre, l'éducation aux médias met en relief les transformations, enrichissements ou altérations du réel par le travail de médiatisation que les écrans opèrent. L'éducation aux médias joue là un rôle majeur, tant apparaît indispensable la nécessité d'encourager l'expression citoyenne et responsable dans les réseaux, tout comme le recul critique sur cette technologie qui semble aujourd'hui si transparente aux yeux des jeunes. *#Génération2020* montre que l'activité des jeunes sur les réseaux sociaux est davantage passive, voire défensive, que productive. Ils et elles partagent du contenu dans un cercle souvent restreint, connu au préalable. Il serait intéressant d'inciter les jeunes à produire des contenus destinés à un public plus large que leur communauté, de susciter les mouvements de solidarité, les processus d'engagement citoyens. Un enjeu serait d'accompagner les jeunes dans cette démarche afin d'autonomiser, d'encadrer leur parole et de la rendre plus ouverte au monde. L'éducation aux médias pourrait mettre l'accent sur la diversification des sources d'information et les compétences informationnelles pour permettre aux jeunes de développer leur curiosité par rapport à l'actualité et d'élargir la diversité de leurs sources d'information. Il serait également intéressant de développer leurs compétences techniques pour comprendre comment fonctionne l'outil et approfondir la connaissance des modèles économiques des fournisseurs face à l'omniprésence de services centrés sur le divertissement et la domination de certains grands groupes industriels.
3. Enfin, troisième axe, l'enquête fait état de fortes discriminations de genre en matière de contrôle et de dérives. Les interfaces numériques représentent un enrichissement affectif. Elles sont aussi un terrain pour explorer, construire les codes de sociabilité adolescente, en ce compris la sexualité et la vie affective. Et cela ne doit pas manquer d'interpeller aussi bien les normes et les pratiques des adultes, que le point de vue qu'ils et elles portent sur l'adolescence. En ce sens, la question des inégalités de genre doit être interrogée, malgré la complexité de l'entreprise : les adolescent-es mobilisent les réseaux sociaux pour s'interroger sur les déterminants identitaires de genre. Les compétences sociales des jeunes doivent être développées par les acteurs éducatifs, particulièrement en matière de déconstruction des stéréotypes genrés dans les médias numériques.

1. Pascal Minotte, *Coopérer avec les écrans*, Yapaka, 2019.

Enfin, on ne saurait trop insister sur l'impact des inégalités sociales, aussi bien dans les familles chargées de mener l'éducation des enfants, que chez les jeunes eux-mêmes. La vulnérabilité sociale représente un facteur déterminant dans les usages médiatiques : « *On sous-estime généralement son rôle, qui interfère de façon majeure dans le rapport aux écrans. En effet, tous les enfants et adolescents ne sont pas placés dans des contextes familiaux, culturels et sociaux équivalents et les conséquences du mauvais usage des écrans apparaissent d'autant plus sérieuses que l'enfant est en situation de vulnérabilité : l'absence ou l'insécurité de l'emploi, les difficultés matérielles de la famille, une trop grande distance aux services éducatifs, sociaux ou médicaux, un contexte culturel appauvri, sont autant de facteurs qui peuvent rendre difficile, voire inaccessible, la compréhension du numérique, l'éducation aux usages des écrans, la distance critique et l'indispensable autorégulation*². »

Entériner les pratiques numériques juvéniles, les comprendre pour mieux les encadrer, discerner le rôle des écrans pour mieux les intégrer aux desseins éducatifs, appréhender les spécificités des usagers pour en dissoudre les inégalités sont là quelques chantiers qui s'ouvrent aux acteurs éducatifs.

2. Jean-François Bach, Olivier Houdé, Pierre Léna et Serge Tisseron, *L'enfant et les écrans*, Institut de France, Académie des Sciences, 2019. <https://www.academie-sciences.fr/pdf/rapport/avis0113.pdf>

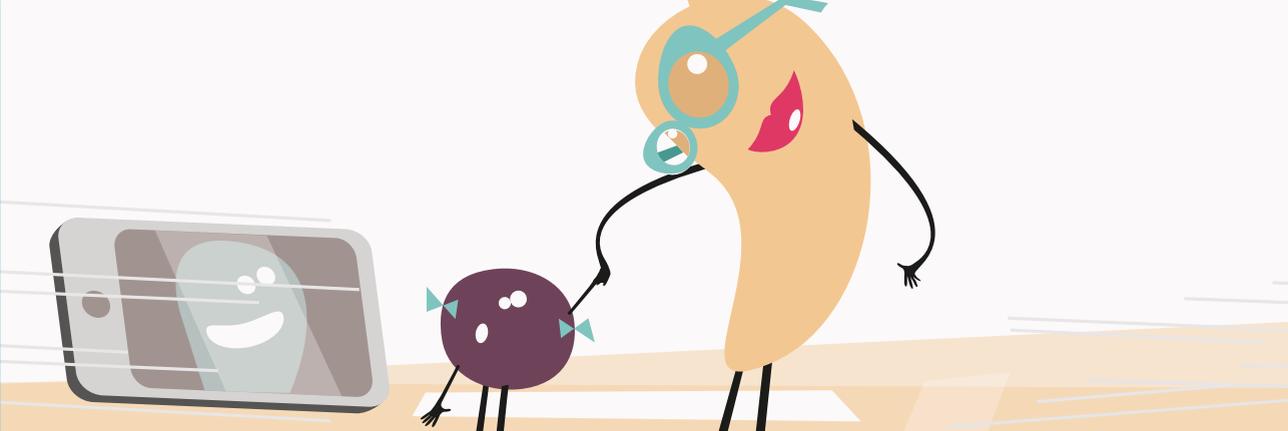






RESSOURCES





123clic 20 activités parents-enfants

Le site [123clic.be](http://www.123clic.be) se donne pour fonction d'accompagner les usages numériques des enfants à partir de 3 ans. Il propose 20 activités différentes, ludiques et créatives, que des parents peuvent mener à la maison, main dans la main avec leur enfant. L'ambition n'est pas d'initier l'enfant aux médias digitaux, mais d'offrir aux parents une ressource pour les soutenir dans l'accompagnement de ces pratiques. Ensemble, parents et enfants peuvent évoluer plus sereinement lorsqu'ils et elles sont face aux écrans.

Plus d'informations sur www.123clic.be



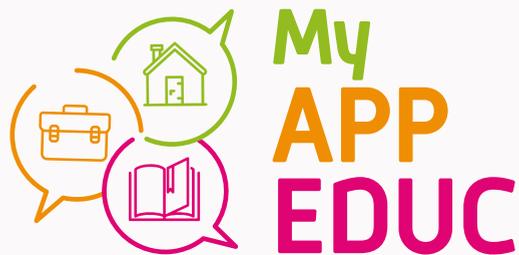


Parents connectés Comprendre les jeunes et leurs pratiques numériques

Cette plateforme offre une variété de ressources réflexives sur les usages numériques des plus jeunes. Elle permet de répondre aux nombreuses questions que se posent les parents, parfois décontenancés face aux nouvelles plateformes et aux sociabilités qu'elles permettent. Classés par thème et par catégories d'âge, chaque article aborde un enjeu précis, et confronte tant les risques que les opportunités des usages numériques.

Plus d'informations sur www.parentsconnectés.be





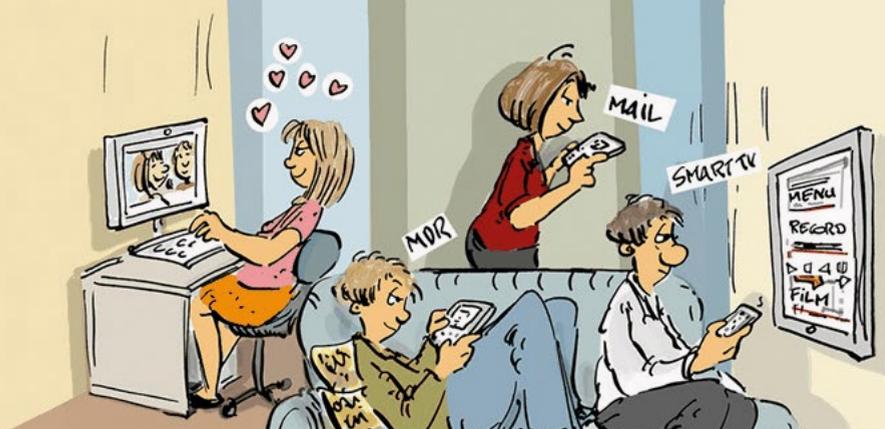
MyAppEduc **Enseignant-es, bibliothécaires** **et parents partenaires** **pour accompagner les** **enfants dans leurs pratiques** **numériques**

MyAppEduc soutient la mise en partenariat des écoles, familles et bibliothèques pour favoriser une co-éducation aux médias numériques des enfants de 5 à 12 ans. Une App' interactive est proposée en expérimentation et articule des activités éducatives autour des médias numériques qui peuvent être utilisées par des enseignant-es, des parents ou des bibliothécaires. Vous retrouverez sur ce site toutes les infos et ressources relatives à MyAppEduc, ainsi que les contacts des organisations partenaires et des acteurs du projet.

Plus d'informations sur
www.myappeduc.eu

Télécharger l'appli ici :





Internet à la maison en 10 questions

Pour rencontrer les nombreuses questions que les parents se posent sur la gestion d'Internet à la maison, Média Animation et l'UFAPEC proposent une publication et un site web internetalamaison.be.

Cet outil est le résultat d'une recherche action avec des groupes de parents sur la place prise par les écrans dans le cadre familial et réfléchir à leurs pratiques éducatives.

Plus d'informations sur www.internetalamaison.be





Tandem École – familles : partenaires d'une éducation au numérique

En tant que parent, il n'est pas simple de définir des balises claires quant à l'utilisation que les enfants font des écrans à la maison. Il est encore plus compliqué d'associer ces balises à celles mises en place à l'école et à l'exploitation des outils numériques faite en classe. Quel rôle peut jouer une association de parents d'élèves dans une harmonisation des pratiques ? Comment construire un dialogue fécond entre toutes les parties afin d'exploiter les forces de ces outils tout en ayant une conscience partagée autant des risques que des opportunités ? Avec quelles méthodes mener ce questionnement ?

Dans le cadre d'un projet transnational financé par le programme Erasmus+ (Tandem, Erasmus+, 2016-2019), des centres de ressources en éducation aux médias et des associations de parents en Italie, en France et en Belgique ont élaboré différents outils pour délimiter le champs des possibles et discuter des enjeux qui se posent à travers une co-éducation aux médias numériques.

Différentes ressources telles qu'une conduite d'animation de réunions de parents d'élèves et des parcours pédagogiques sont mis à disposition des parents et des enseignants !

Plus d'informations sur
www.mediatandem.eu



TABLE DES MATIÈRES

Sommaire	3
Introduction	5
#Génération2020 – Une enquête inédite, les usages numériques des jeunes à la loupe	7
Les résultats de l'enquête	11
Methodologie	13
Dans l'enseignement primaire	13
Dans l'enseignement secondaire	14
Pour guider la lecture	15
Les jeunes et les écrans : un accès à une variété d'appareils	17
En primaire : la télé en tête, la tablette dans son sillage	17
En secondaire : Le <i>smartphone</i> omniprésent	20
Les réseaux sociaux pour se divertir, interagir et créer	25
En primaire : un usage récréatif avant tout	25
Écouter de la musique, regarder des films, communiquer : les usages des enfants	27
En secondaire : des usages complexes et intenses	29
À chaque plateforme ses usages	30
Les app' favorites des ados, pour quels usages ?	31
Le choix de la plateforme adapté à l'interlocuteur	34
Communiquer, mais aussi jouer	34
Le rapport à l'actualité	39
En primaire, la télévision et la radio restent les premiers moyens d'accès à l'info	39
En secondaire, le <i>smartphone</i> complète la télé et la radio	40

Embrouilles en ligne : stress, harcèlement et drague non désirée45
Quand les enfants appréhendent les risques45
Quand les ados questionnent leurs pratiques47
Comment les ados évaluent-ils et elles leurs propres usages des supports numériques ?47
Explorer et nourrir leur vie sexuelle, affective et amoureuse52
Les ados et le <i>sexting</i>53
Garçons53
Filles53
Réguler ses propres pratiques numériques : entre règles et non-dits57
Les élèves du primaire : un contrôle parental ciblé et une expertise partagée	57
Les adolescent-es, autonomes et « expert-es » pour leurs pairs59

**L'étude : usages et régulation des écrans
chez les moins de 20 ans 63**

1. Équipements : convergence technologique, éclatement des usages65
Diversité des pratiques, fréquence des usages66
La télé, l'écran total des enfants67
Chic tablette, vieil ordi69
Autonomes, sur <i>smartphones</i>70
Une fracture numérique72
2. Usages : finalités pratiques, tribulations identitaires79
Entre 5 et 10 ans : on consulte beaucoup, on produit un peu80
L'image avant tout, le texte après tout81
Dix-douze ans : à la conquête de soi82
Découvrir les codes adolescents82
Au cœur de l'adolescence : vers des usages discernés85
Une prudence de sioux86
Fausse passivité, méfiance critique, gestion stratégique87
Une technologie adaptée aux traits adolescents89

Partir un jour, mais pas seul.e	90
Un dialogue entre les jeunes et les adultes	91
3. Information : intérêt et méfiance critique	95
Sous le regard des parents	96
Un intérêt mesuré pour les médias d'information	98
Des programmes adaptés, des enfants attentif-ves	99
Des jeunes à l'affût de formats percutants et d'une info qui rassemble.	100
Face à la désinformation	102
L'information comme objet d'échange entre adultes et jeunes ?	105
4. Régulation : souplesse des parents, contrôle des pairs	107
Un fondement (trop) théorique de la régulation adulte	107
La régulation parentale chez les petits et petites	109
Les ados décident, les parents normalisent	110
Tension entre familles et individus.	112
Une présentation de soi genrée	115
5. Embrouilles : enfants critiques, parents inquiets	121
Dépendance, oui, mais aux amis et amies	123
Cyberharcèlement, symbole des violences en ligne	127
Du harcèlement au cyberharcèlement	129
<i>Sexting</i> : les liaisons dangereuses	131
Des normes genrées dans la vie réelle « augmentée »	134
La conférence	137
Table ronde #1 – Fracture(s) numérique(s).	139
Des chiffres en regard de la crise sanitaire de 2020-2021.	139
Fractures multiples ?	140
Une consommation médiatique délinéarisée	141
Produire ou <i>liker</i> des contenus ?	142
Les plateformes consultées par les jeunes : un environnement clos ?	142
L'accompagnement des jeunes dans leurs usages numériques	143

Table ronde #2 – Les jeunes et l’actu	147
Les jeunes face à l’info : des consommations spécifiques ?	147
Une consommation informationnelle impulsée par les adultes	148
Information et divertissement : une frontière poreuse entre les genres	148
Les jeunes, incarnés par les médias ?	150
Recréer le lien, consulter les jeunes	152
L’éducation aux médias en perspective	153
Table ronde #3 – Interactions en ligne : sexting, vie affective et cyberharcèlement	155
#Retours de terrain	155
#Intimité #extimité	157
#Sexualisation, #sexy	158
#Surutilisation	160
#Autorégulation et #Corégulation	161
Pour clôturer	163
Conclusion	167
Éduquer aux médias, comment et pourquoi ?	169
Traits généraux relatifs aux enquêtes	169
Des freins à l’éducation.	170
Vers quelle éducation ?	172
Ressources.	177
123clic	179
Parents connectés	180
MyAppEduc	181
Internet à la maison en 10 questions	182
Tandem	183

Dans la collection « Les dossiers de l'éducation aux médias »

- *Grilles sur le gril – La programmation télé passée au crible* (2006)
- *Hollywood lave plus blanc – Le cinéma entre racisme et multiculturalité* (2006)
- *Les publicitaires savent pourquoi – Les jeunes, cibles des publicités pour l'alcool* (2006)
- *Internet c'est vous – Les nouvelles pratiques de l'Internet social* (2008)
- *La réalité si je mens – Analyse critique de la télé réalité* (2009)
- *Médias sans frontières – Productions et consommations médiatiques dans une société multiculturelle* (2011)
- *Madame, Monsieur, bonsoir – Décoder l'information télévisée* (2013)
- *Médias plus verts que nature – L'exploitation du thème de l'environnement dans les médias* (2013)
- *Éducation aux médias et jeux vidéo – Des ressorts ludiques à l'approche critique* (2015)
- *Cinéma et enjeux internationaux – Quand le cinéma défait et refait le monde* (2017)
- *Entre discours de haine et liberté d'expression – Les enjeux de la participation en ligne dans les médias francophones belges* (2017)
- *Éduquer aux réseaux sociaux – Les jeunes à l'heure du numérique* (2017)
- *Dessine-moi la liberté d'expression – La caricature de presse comme vecteur d'éducation aux médias* (2017)
- *Critiquer l'info – Cinq approches pour une éducation aux médias* (2020)
- *L'exotisme au cinéma – Le charme discret de l'étranger* (2020)
- *Génération2020 – Les usages des écrans chez les moins de 20 ans* (2021)

Pour commander un « Dossier de l'éducation aux médias »,
rendez-vous sur media-animation.be, ou nous contacter à l'adresse
v.mendietta@media-animation.be

#GÉNÉRATION 2020

Les usages des écrans chez les moins
de 20 ans

Entre 2019 et 2020, plus de 2 000 élèves de la Fédération Wallonie-Bruxelles ont participé à l'enquête *#Génération2020*. L'ambition de ce projet d'envergure : identifier, quantifier et expliciter les usages que les jeunes font du numérique.

Cet ouvrage présente l'ensemble des résultats de l'enquête. Il propose une réflexion critique sur les données récoltées, et compile les interventions d'experts et expertes en éducation aux médias sur les pratiques numériques des jeunes. Pour les secteurs éducatifs, cet ouvrage ouvre à une multitude de pistes pour contribuer à une éducation aux médias numériques pertinente et novatrice. Il encourage à ouvrir un dialogue étroit avec les enfants et les ados sur les usages qu'ils et elles font de leurs écrans numériques.

méd:a
ANIMATION

Les dossiers
de l'éducation
aux médias



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

www.media-animation.be

ISBN 978-2-931139-00-4

