



Appréhender les mondes numériques juvéniles : quels espaces pour quelles médiations?

Dr. ELODIE KREDENS

Maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication – Université de Savoie

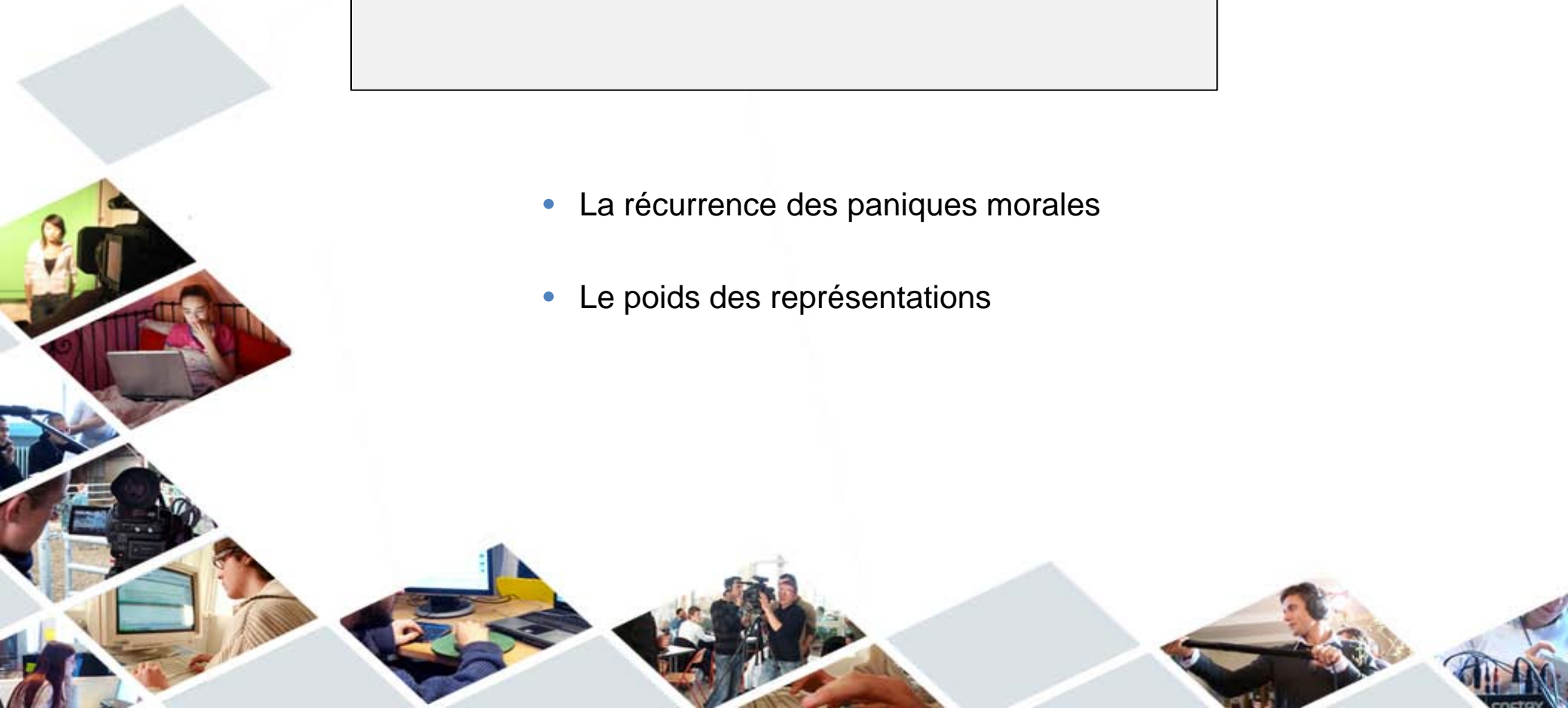
**Deuxième forum national professionnel de la jeunesse face aux médias
7 mars 2013 - Berne**





Les jeunes et internet : un « duo infernal »

- La récurrence des paniques morales
- Le poids des représentations





Présentation des enquêtes sociologiques





COMPRENDRE LE COMPORTEMENT DES ENFANTS ET ADOLESCENTS SUR INTERNET POUR LES PROTEGER DES DANGERS.

2010

Objectifs:

- Connaître et comprendre les usages des jeunes sur internet.
- Evaluer la sensibilisation et la confrontation aux risques sur internet

Population interrogée : les 8/18 ans.

Méthodologies :

Enquête qualitative : 48 jeunes interrogés à domicile + carnets de bord

Enquête quantitative : 1 000 jeunes de la région Rhône- Alpes





EU Kids Online

« RISQUE ET SECURITE DES ENFANTS SUR INTERNET »

2011

Participants : 25 pays de la zone Europe

Objectifs:

- Connaître et comprendre les usages des jeunes sur internet.
- Evaluer la sensibilisation et la confrontation aux risques sur internet
- Produire des données à visée comparative

Population interrogée : les 9-16 ans et les parents

Méthodologie : enquête par questionnaire

- échantillon aléatoire stratifié de 1000 enfants par pays
- 25 142 jeunes interrogés





1. Les mondes juvéniles numériques à la loupe





- 1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
- 2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
- 3. Des espaces de médiations possibles

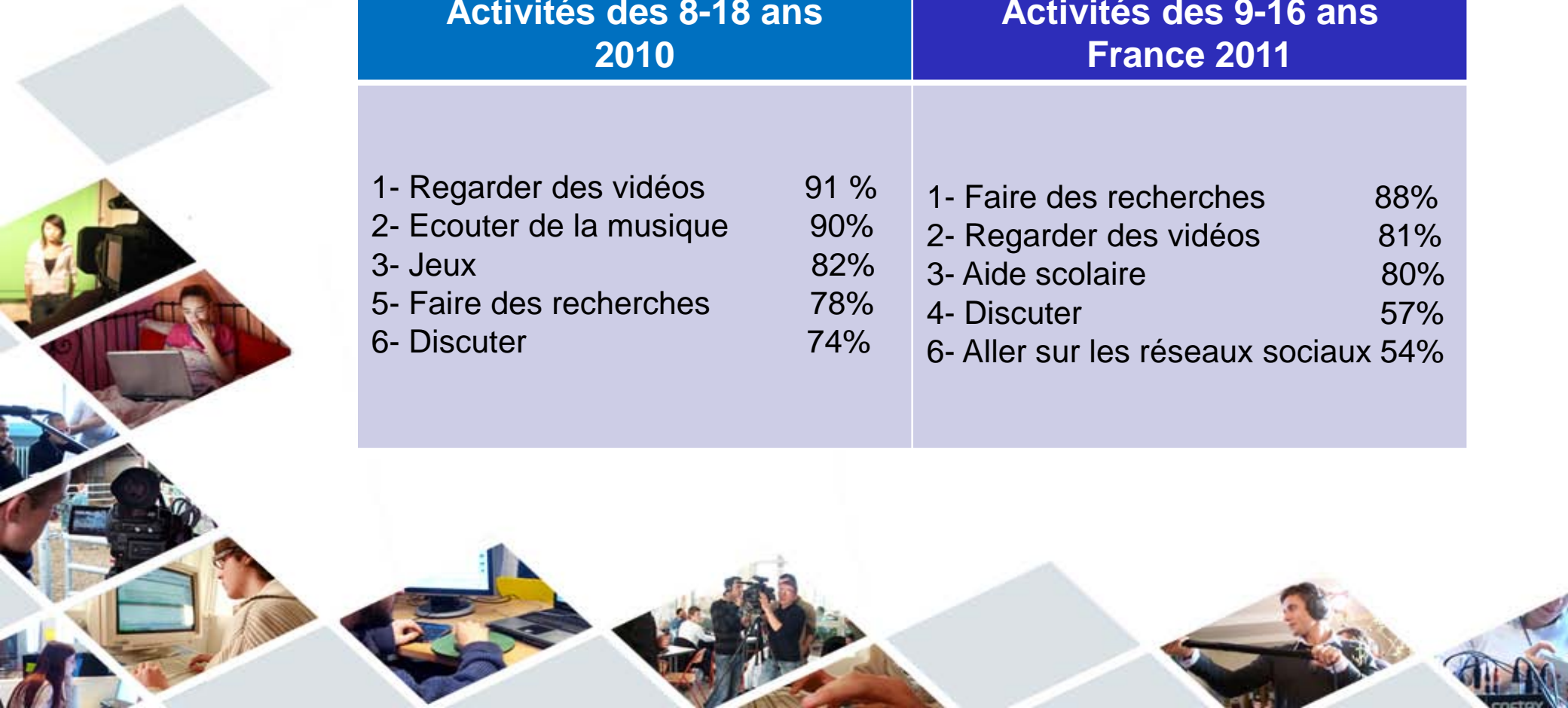
Internet : une révolution ?

Enquête Fréquence-Ecoles Activités des 8-18 ans 2010

- 1- Regarder des vidéos 91 %
- 2- Ecouter de la musique 90%
- 3- Jeux 82%
- 5- Faire des recherches 78%
- 6- Discuter 74%

EU Kids Online Activités des 9-16 ans France 2011

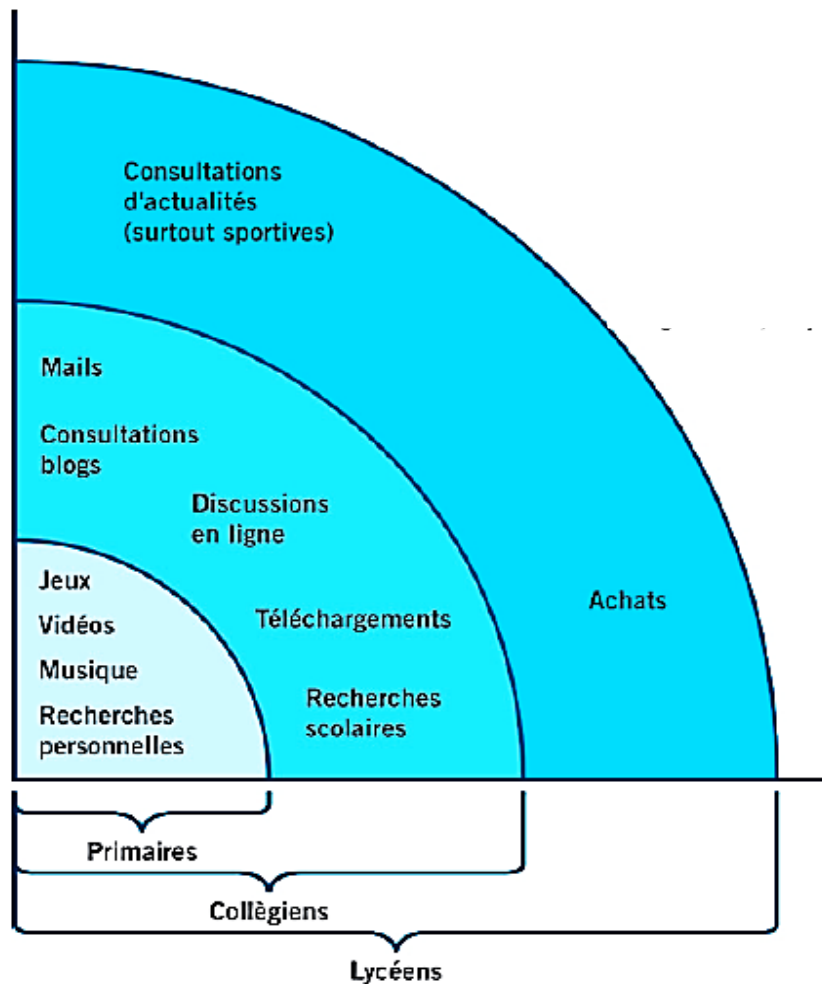
- 1- Faire des recherches 88%
- 2- Regarder des vidéos 81%
- 3- Aide scolaire 80%
- 4- Discuter 57%
- 6- Aller sur les réseaux sociaux 54%



1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
3. Des espaces de médiations possibles



Internet : une toile progressive



Source : enquête fréquence-écoles 2010

1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
3. Des espaces de médiations possibles



Des représentations adultes tenaces : mais qu'ont-ils à se dire ?

Extrait d'une
communication par MSN

A : salu c Abou

S : sa va ?

*(Plusieurs minutes d'interruption, pendant lesquelles
Abou poursuit d'autres conversations)*

S : t ou ?

A : poulaille *(le nom du centre social)*

A : et toi ?

S : ché moi

(Plusieurs minutes d'interruption)

A : ta vu marc ? *(en référence à l'un de leurs amis, et un
épisode de la journée)*

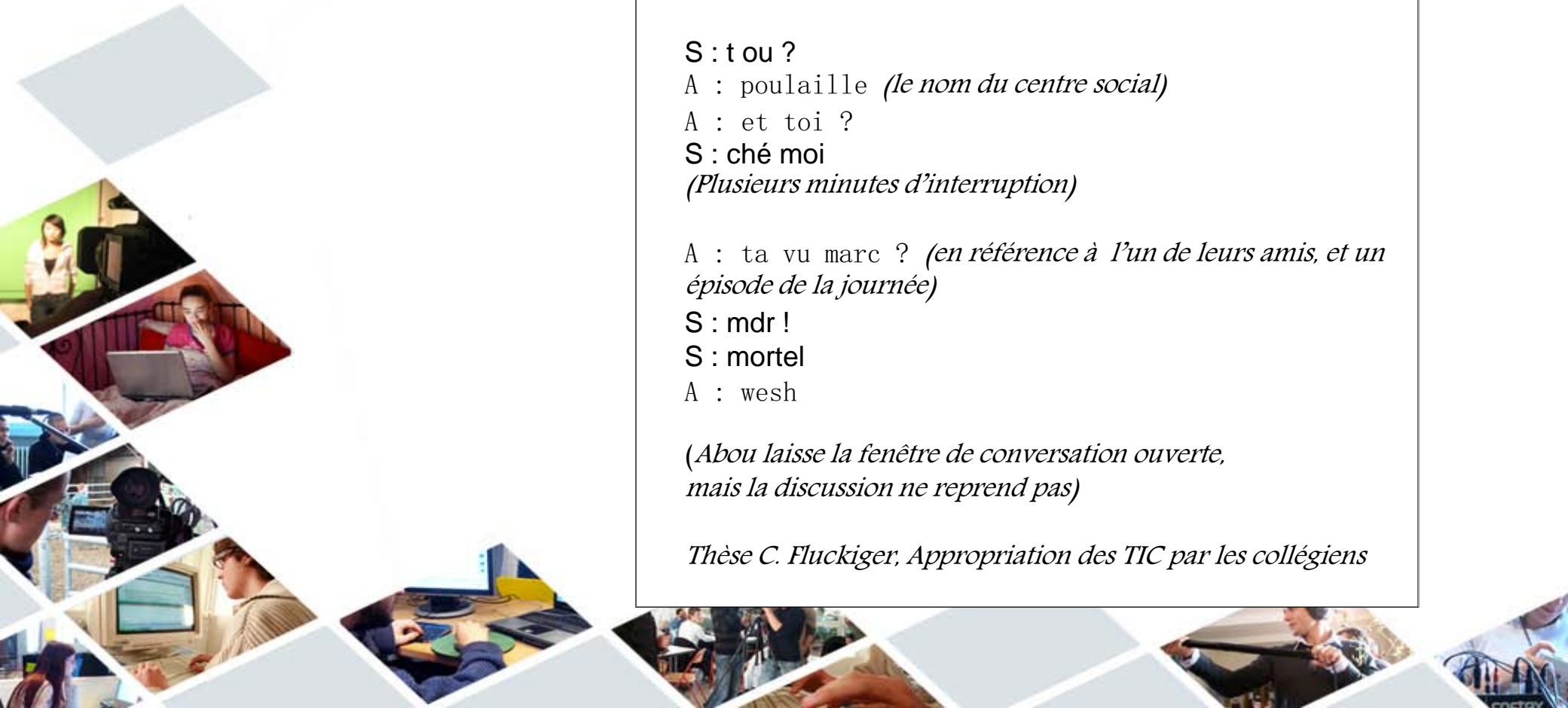
S : mdr !

S : mortel

A : wesh

*(Abou laisse la fenêtre de conversation ouverte,
mais la discussion ne reprend pas)*

Thèse C. Fluckiger, Appropriation des TIC par les collégiens





2. Internet et les jeunes : des univers de contrastes entre opportunités et risques



1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
3. Des espaces de médiations possibles



La palette internet : entre homogénéité et hétérogénéité

3 sites préférés

facebook

You Tube

msn

+

338 autres sites

Source : enquête fréquence-écoles 2010



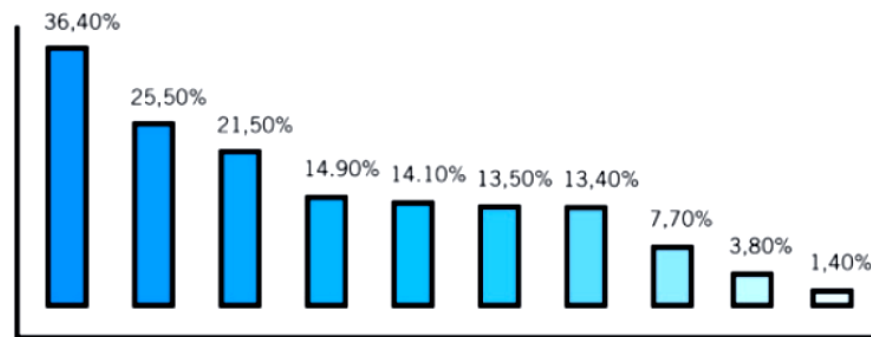
1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
3. Des espaces de médiations possibles



Les expériences numériques négatives par question ouverte



Pourcentage



Virus / bugs / spam ou « piratage »
Images ou films pornographiques
Images ou films violents
Utilisation de photos sans accord préalable
Insultes, méchancetés, menaces
Usurpation d'identité, côté usurpateur
Usurpation d'identité, côté victime
Rendez-vous donné par un inconnu
Arnaque ou escroquerie
Images ou films pédophiles

Types d'expérience

Source : enquête fréquence-écoles 2010

1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
3. Des espaces de médiations possibles



Les expériences numériques négatives par questions fermées

Type de risque	%	âge
Images sexuelles	19%	9-16 ans
Harcèlement en ligne	5%	9-16 ans
Rencontre avec un inconnu	12%	9-16 ans
Messages sexuels	20%	11-16 ans
Contenus néfastes	10%	11-16 ans
Problèmes avec des données personnelles	9%	11-16 ans

Le ressenti des expériences numériques négatives

9% des jeunes ont mal vécu une situation sur internet au cours de l'année passée

Source : enquête EU Kids Online 2011



1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
3. Des espaces de médiations possibles

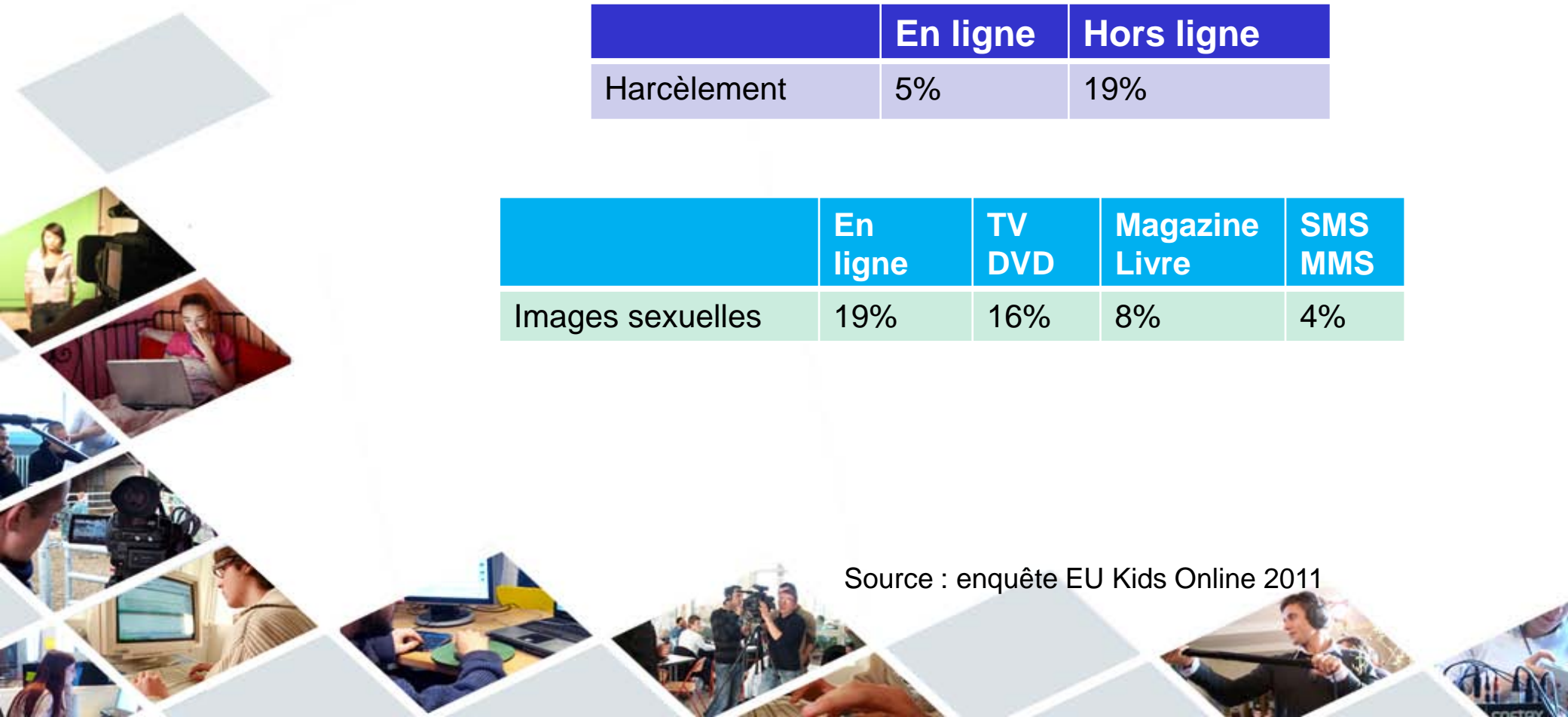


Les expériences négatives : en ligne / hors ligne

	En ligne	Hors ligne
Harcèlement	5%	19%

	En ligne	TV DVD	Magazine Livre	SMS MMS
Images sexuelles	19%	16%	8%	4%

Source : enquête EU Kids Online 2011





3. Des espaces de médiations possibles



1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
3. Des espaces de médiations possibles



Des représentations adultes tenaces : des jeunes hyper-compétents ?

- Les compétences numériques des 11-16 ans en France

- 1- Créer un favori
- 2- Bloquer le message d'une personne indésirable
- 3 - Rechercher des informations en ligne sur la manière d'utiliser internet en toute sécurité
- 4 - Changer les paramètres de confidentialité sur un réseau social
- 5 - Comparer différents sites pour savoir si une information est vraie
- 6 - Supprimer un historique
- 7 - Bloquer un spam
- 8 - Changer les préférences systèmes de son ordinateur



4,7/8
Compétences acquises

Source : enquête EU Kids Online 2011

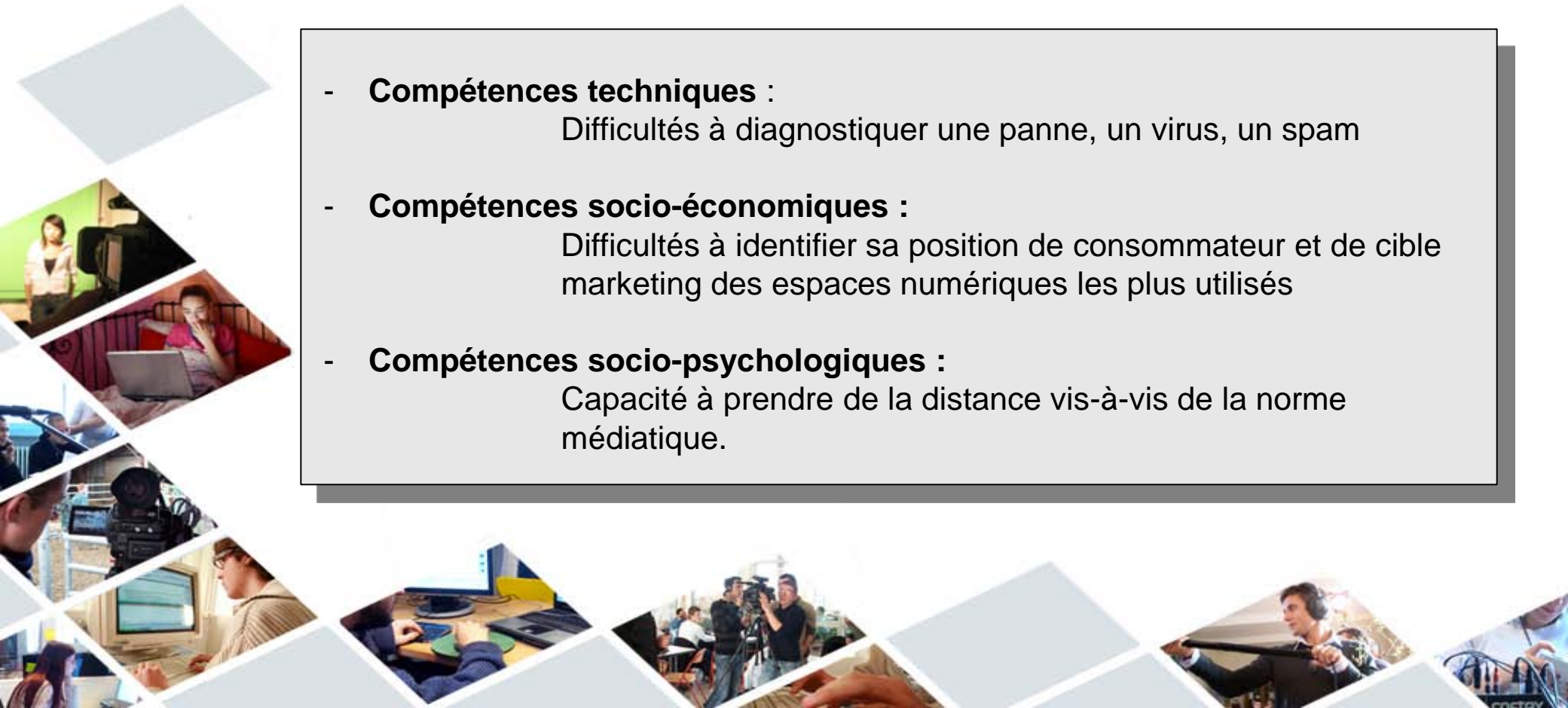


1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
3. Des espaces de médiations possibles



Un niveau de compétence relatif :

- **Compétences techniques :**
Difficultés à diagnostiquer une panne, un virus, un spam
- **Compétences socio-économiques :**
Difficultés à identifier sa position de consommateur et de cible marketing des espaces numériques les plus utilisés
- **Compétences socio-psychologiques :**
Capacité à prendre de la distance vis-à-vis de la norme médiatique.



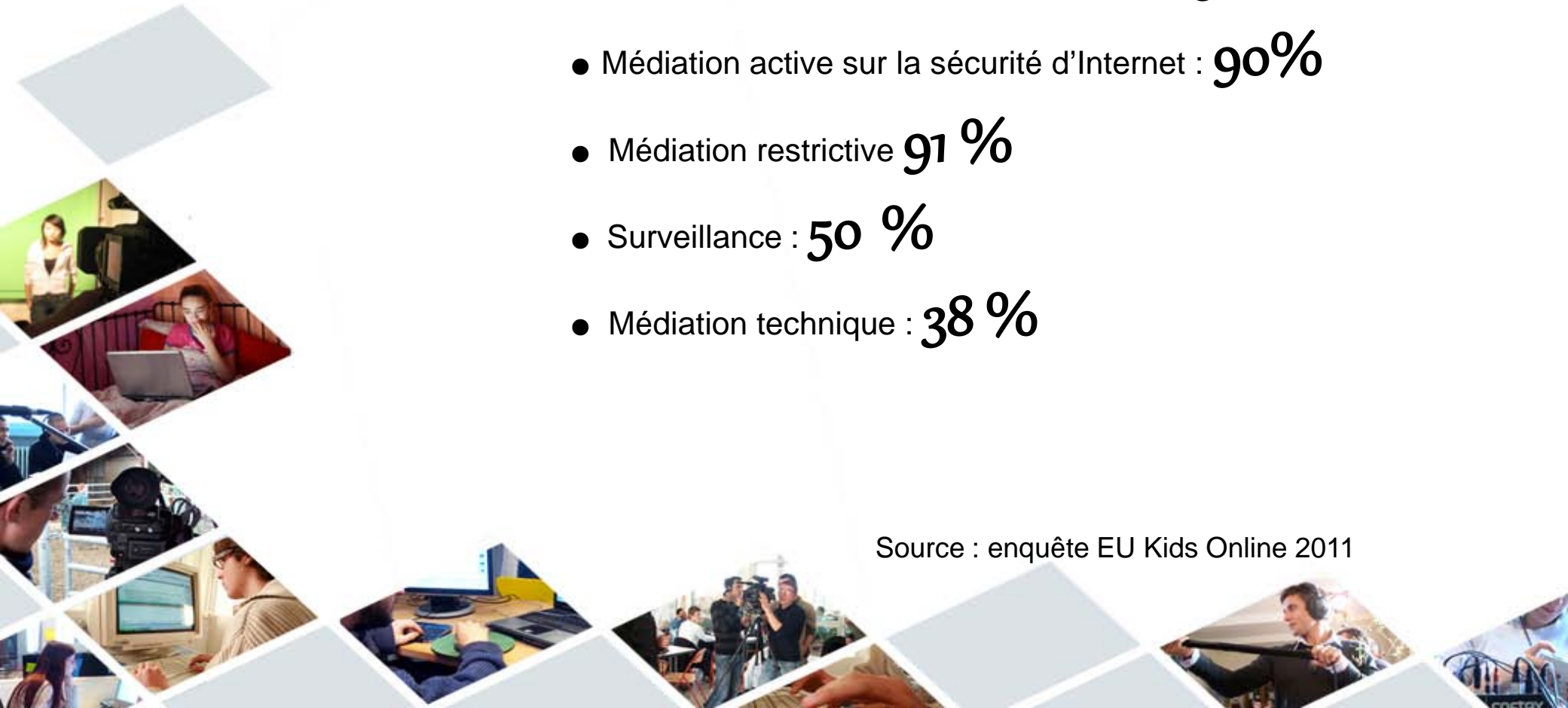
1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
3. Des espaces de médiations possibles



Les médiations parentales

- Médiation active sur l'usage d'Internet : **89 %**
- Médiation active sur la sécurité d'Internet : **90%**
- Médiation restrictive **91 %**
- Surveillance : **50 %**
- Médiation technique : **38 %**

Source : enquête EU Kids Online 2011



1. Les mondes numériques juvéniles à la loupe
2. Des univers de contrastes : risques et opportunités
3. Des espaces de médiations possibles

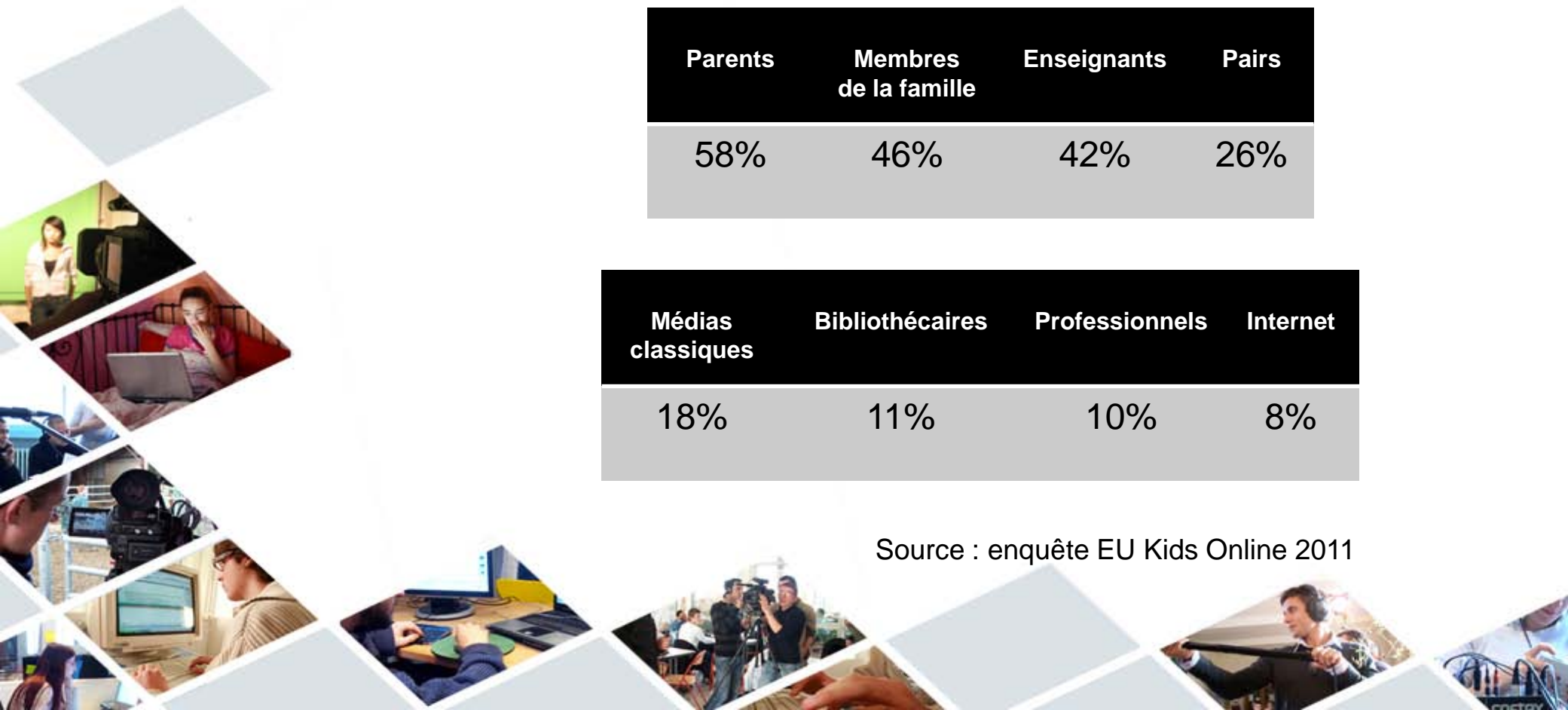


Les différentes sources de suggestion des manières d'utiliser Internet en toute sécurité

Parents	Membres de la famille	Enseignants	Pairs
58%	46%	42%	26%

Médias classiques	Bibliothécaires	Professionnels	Internet
18%	11%	10%	8%

Source : enquête EU Kids Online 2011





En guise de conclusion





RETOURS du CYCLE DE CONFÉRENCES « Jeunes et internet » décembre 2010 - Juin 2011

Des enjeux éducatifs majeurs

Avec de meilleures compétences numériques, les jeunes possèdent un potentiel d'autonomie majeur :

→ **Maitrise technique des outils** : Développement de leur capacité scolaire puis professionnelle.

→ **Compréhension du contexte économique** : Développement de leurs compétences civiques

→ **Analyse du discours médiatique** : Développement de leur liberté individuelle / esprit critique





RETOURS du CYCLE DE CONFÉRENCES « Jeunes et internet » décembre 2010 - Juin 2011

Des instances de transmission en difficulté...

- Des enjeux complexes
- Des représentations tenaces à dépasser
 - **Le rapport à la jeunesse**
 - **Le rapport à l'outil**
 - **Le rapport à la connaissance**





RETOURS du CYCLE DE CONFÉRENCES « Jeunes et internet » décembre 2010 - Juin 2011

Développer les compétences d'accompagnement des adultes

- Développer leurs connaissances des usages des jeunes
- Développer leurs capacités d'analyse de ces usages
- Développer leurs compétences numériques

