



Apprivoiser les écrans

pour mieux gérer les usages avec les 10-16 ans

Boîte à outils
et repères



Le CLPS-Bw tient à remercier :

Manuela Guisset, Sophie Lapy, Sophie Leclercq et l'équipe de l'asbl Action Média Jeunes (ACMJ) pour la mise à disposition dans cette boîte à outils de leurs animations sur les nouvelles technologies mais également pour les nombreux contenus théoriques présents le guide d'accompagnement, leur relecture et leurs précieux conseils qui ont permis la réalisation de cet outil.

Pascal Minotte du Centre de Référence sur la santé mentale (CRÉSAM), pour ses apports concernant les usages des jeunes et la cyberdépendance ainsi que les nombreux éclairages dans le dossier d'information complémentaire de l'outil 7 : les Frasbee.

Infor Santé de la Mutualité chrétiennes pour la création de la technique d'animation FRASBEE et la mise à disposition des « phrases-débat » sur la thématique des réseaux sociaux.

Guide d'accompagnement





Introduction

Dans le cadre de la formation « Apprivoiser les écrans pour mieux gérer les usages avec les 10-18 ans » organisée par le Centre Local de Promotion de la Santé du Brabant wallon (CLPS-Bw) en 2014, l'Asbl Action Médias Jeunes (ACMJ) a proposé une série d'outils d'animation pour les professionnels ainsi que des concepts sur les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC).

Face au manque d'outils concrets et pratiques dans ce domaine et à la difficulté de nombreux acteurs de terrain de se lancer dans ce type d'intervention, le CLPS-Bw a souhaité les rassembler, leur donner forme et les mettre à disposition dans une boîte à outils.

Celle-ci contient les **outils pédagogiques** avec leur fiche d'animation et ce **guide d'accompagnement**.

Les outils pédagogiques

Ceux-ci proposent des activités adaptées aux jeunes de la 5ème primaire à la 4ème secondaire. Certaines peuvent être mises en pratique avec un public adulte (parents et professionnels). Chaque outil est accompagné d'une fiche d'animation qui reprend ses objectifs et propose des pistes d'exploitation.

Ces outils ont été construits sur base des documents et fiches d'animation de l'AMJ. Etant donné l'évolution rapide des modes et tendances sur le net, certaines situations présentées vont devenir rapidement obsolètes.

En effet, ces outils n'ont pas la prétention d'être à la pointe de chaque nouveau « buzz » mais entendent proposer des animations qui collent aux usages des jeunes et des enfants. Des services comme l'asbl AMJ, actifs dans le secteur de l'éducation aux médias, peuvent vous aider à «updater» vos outils et à les enrichir de nouvelles situations.

Le guide d'accompagnement

Après la présentation des objectifs de la boîte à outils et des partenaires qui l'ont conçue, le guide d'accompagnement se divise en trois volets :

Le **premier volet** aborde la posture de l'animateur qui souhaite se lancer dans un projet ou une animation sur les nouvelles technologies de l'information et de la communication, et propose quelques repères méthodologiques pour sa mise en œuvre.

Le **deuxième** est consacré aux usages des enfants et des adolescents de ces nouvelles technologies. Il vise à mieux les faire comprendre aux professionnels.

Le **troisième et dernier volet** propose une liste de concepts et enjeux utiles (réseau social, éducation aux médias, identité numérique,...) qui permettront à l'animateur d'être plus à l'aise pour aborder les NTIC avec un public jeune.



1. Objectifs

• Objectifs généraux de la boîte à outils :

- Soutenir les professionnels dans la mise en place de projets et d'activités sur les nouvelles technologies pour un public d'enfants et d'adolescents ;
- Nourrir la réflexion des professionnels sur les nouvelles technologies.

• Objectifs de la boîte à outils pour les professionnels :

- Découvrir ou mieux connaître les réseaux sociaux ;
- Mieux connaître les usages des jeunes sur Internet ;
- Mieux connaître les motivations des jeunes à aller sur Internet ;
- Donner quelques balises sur la relation entre l'adulte et le jeune dans le contexte de la société numérique ;
- Soutenir les professionnels dans leurs animations sur les « nouvelles technologies » par une approche d'éducation aux médias ;
- Présenter des techniques d'animation et des outils pédagogiques pour aborder l'usage des nouvelles technologies ;
- Aider les professionnels à se positionner par rapport aux usages des nouvelles technologies.

• Objectifs de la boîte à outils pour les jeunes :

- Analyser et décrypter les médias ;
- Ouvrir le dialogue sur leurs usages des nouvelles technologies ;
- Les rendre plus critiques face aux contenus médiatiques qu'ils consomment et produisent ;
- Les rendre plus responsables dans leurs usages des nouvelles technologies de l'information.





Qui sommes-nous ?



Centre Local de Promotion de la Santé du Brabant wallon (CLPS-Bw)

Le CLPS-Bw soutient et accompagne les professionnels qui développent des projets de terrain dans le secteur de la santé, du social, de l'enseignement, de la jeunesse, du logement, de la culture, des loisirs,...

Le CLPS-Bw a entre autres pour mission l'accompagnement méthodologique, documentaire et logistique des professionnels locaux dans leurs projets et actions, la valorisation de ces actions et projets, l'initiation et/ou le renforcement des réseaux des acteurs locaux.

Depuis 2007, le CLPS-Bw a également pour mission de mettre en œuvre un Point d'appui aux écoles en matière de prévention des assuétudes. C'est dans le cadre de cette mission que se sont construits les temps de rencontre sur les nouvelles technologies. Les temps de rencontre ciblent aussi bien les acteurs des écoles que ceux qui travaillent avec des jeunes d'âge scolaire.

Dans sa pratique, Le CLPS-Bw vise plusieurs stratégies de promotion de la santé au travers desquelles les usages des nouvelles technologies sont mis en lumière :

- Une approche globale et positive de la santé qui prend en compte les déterminants de la santé. Les usages des nouvelles technologies sont réfléchis dans le contexte global de la vie du jeune. Ils ne sont ni banalisés ni dramatisés. Tous les facteurs qui influencent les usages sont pris en compte : sociaux, familiaux, psychologiques, environnementaux,...
- La participation de tous à tous les niveaux. En matière de nouvelles technologies, les jeunes ont des connaissances et des compétences qui sont indispensables pour mener à bien une animation, un projet sur le sujet. Leur savoir est une opportunité et leur participation un critère de réussite.
- L'augmentation des compétences des professionnels. Les nouvelles technologies évoluent très vite et le public « jeune » est souvent plus au fait de celles-ci que les adultes. Il est donc important de donner aux professionnels des repères qui pourront leur permettre de se mettre à jour, leur proposer des espaces de parole et de rencontre pour pouvoir échanger sur leurs pratiques et expériences plutôt que de viser l'exhaustivité.
- Le développement de stratégies qui visent à réduire les inégalités sociales de santé. Même si « presque tout le monde » est connecté, Le CLPS-Bw a à cœur de ne pas augmenter la fracture numérique qui pourrait exister tant chez les jeunes que dans leur famille et à avoir une attention particulière aux publics précarisés.

Il existe 9 CLPS en wallonie financés par la Région wallonne.



Action Média Jeunes

Action Média Jeunes est une organisation de jeunesse financée par la Fédération Wallonie-Bruxelles. Elle a comme objectif principal de susciter chez les jeunes une attitude réflexive et critique face aux médias.

ACMJ tente d'apporter aux jeunes un regard critique, curieux et ouvert sur leur consommation et production :

- des médias « de masse » (la télévision, la radio, la presse écrite,...) ;
- des « nouveaux » médias développés autour d'Internet et du numérique (réseaux sociaux, webcréations, applications mobiles,...) ;
- des médias « émergents » (objets connectés, robotique,...).

Et ce pour les amener à adopter un comportement autonome et responsable.

Proposer des outils, soulever des questionnements et exercer l'esprit critique sont trois des principales missions du secteur multimédia de l'ASBL.



2. Posture de l'animateur...

Les adultes ont souvent des aprioris négatifs sur les adolescents et leurs usages des nouvelles technologies. Aprioris qui sont largement véhiculés et diffusés par les médias qui se concentrent sur les situations problématiques et de crise.

Pour faire de la prévention et de l'accompagnement sur la thématique des nouvelles technologies, l'animateur doit dépasser ses propres représentations sous peine de rater sa rencontre avec les jeunes. Il est important pour lui de garder une posture bienveillante et ouverte et de reconnaître les aspects positifs des nouvelles technologies pour les jeunes : les intentions positives qu'ils mettent derrière leurs usages et leurs pratiques, les compétences et les centres d'intérêt qu'ils développent.

En matière de réseaux sociaux et de nouvelles technologies, les jeunes sont naturellement plus au courant des dernières nouveautés (jeux, applications, réseaux sociaux,...) et des nouvelles tendances dans les usages que les adultes. L'animateur devra accepter de sortir de sa zone de confort « d'expert santé » ou « expert éducateur » et mettre à profit les compétences et connaissances des jeunes.

Comme pour n'importe quelle autre thématique d'animation (vie affective et sexuelle, assuétudes, hygiène,...), l'animateur est là pour favoriser l'échange et la circulation de la parole entre les participants, non pour apporter le savoir.

Quelques conseils pour animer un groupe sur les nouvelles technologies

Avant l'animation :

Comme dans tout projet en promotion de la santé, il est important de réfléchir l'animation en tenant compte des étapes de la construction d'un projet.

- Quels sont les objectifs que je poursuis ? Pourquoi est-ce que j'interviens ? A la demande de qui ?
- Quel est mon public ? Son âge, le nombre de jeunes, le contexte (école, extra-scolaire, type d'enseignement,...), sa connaissance d'Internet et ses habitudes ? Y a-t-il déjà eu des problématiques rencontrées sur Internet et les réseaux sociaux (harcèlement, tensions avec les parents, droit à l'image,...) ?
- Qui est(sont) mon(mes) partenaire(s) ? Quelles sont leurs positions par rapport aux nouvelles technologies ?
- Comment vais-je mettre en œuvre mon animation ? Une co-animation est-elle prévue ? De quel matériel ai-je besoin ?
- Existe-il des professionnels ou spécialistes du secteur pouvant répondre ultérieurement aux demandes qui émaneraient des participants ?
- Quels sont les professionnels qui peuvent me soutenir si le groupe évoque des situations douloureuses voire traumatisantes ?
- Comment vais-je évaluer mon projet, mon animation ?





...et repères pour l'animation

Pendant l'animation :

- Instaurer un climat de confiance et de convivialité : veiller au confort des participants, aux différents styles d'apprentissage, au climat dans le groupe, définir un cadre, varier les méthodes d'animation ¹,...
- Être garant du respect de la confidentialité de l'expression des participants. C'est-à-dire que l'animateur doit exprimer clairement la règle de confidentialité afin que chaque participant s'engage à ne pas divulguer à l'extérieur ce qui aurait été exprimé d'ordre personnel.
- Être attentif et curieux des explications des participants. Elles reposent sur leurs représentations et fondent leurs choix. L'écoute doit être bienveillante, respectueuse, ouverte et compréhensive. Il faut aider le jeune à mieux formuler son explication et/ou sa question.
- S'appuyer sur les compétences des participants et les valoriser.
- Poser des questions pour éveiller l'attention et ouvrir à la réflexion.
- Veiller à l'expression de tous et à la dynamique de groupe sans pour autant contraindre celui qui fait le choix de ne pas s'exprimer.
- Inciter les participants à dialoguer entre eux : l'animateur est en position de modérateur, il est là pour favoriser les échanges et les relations.
- Demander aux participants de reformuler les idées des uns et des autres et relancer le débat dans le groupe. Ne pas intervenir tout de suite, laisser le temps aux participants d'intervenir.
- Ne pas avoir peur de mettre entre parenthèses la théorie et la structure de l'animation pour suivre le rythme et l'évolution du groupe.
- Ne pas se laisser entraîner dans le débat au sujet de l'actualité et des aspects techniques des nouvelles technologies, le jeune étant souvent plus au fait de ceux-ci que l'adulte.

En cas de problématique liée aux nouvelles technologies avec un jeune ou un groupe ²

Loin de la volonté de brider leurs usages, les encadrants, enseignants, parents, adultes veilleront à développer et à maintenir à tout prix le dialogue avec les jeunes. Ils pourront ainsi, avec leur seul bon sens et un peu de recul, identifier les situations problématiques, conseiller des solutions simples, pratiques et réalistes, rassurer et proposer de prendre un peu de hauteur par rapport à certaines situations d'apparence critique.

En faisant attention à ne pas s'immiscer dans la vie privée des ados, à ne pas surveiller leurs actions «en secret» ou contre leur volonté, les parents et les encadrants seront disponibles en cas de problème. Ils prendront si nécessaire le rôle d'un relais efficace vers un professionnel qui pourra apporter une réponse adaptée. Ils seront aussi le garant d'un principe universel : ce qui se passe sur Internet est public et permanent.

¹ AMJ, 2015

² Pour aller plus loin : Comment instaurer un climat de confiance et de convivialité favorable à la participation, CLPS-Bw, 2016.





En cas d'usage excessif des jeux vidéo ³

Le professionnel doit reconnaître et prendre en compte le fait que les jeux vidéo ne sont pas une activité absurde et que le joueur y trouve un moyen de se réaliser et de rencontrer certains besoins (être reconnu comme compétent, exprimer certaines émotions, besoins de relation,...).

Le joueur vient rarement avec une demande d'aide. Voici quelques ressources pour le soutenir :

Dans le Brabant wallon :

- Les services de santé mentale : http://www.cresam.be/spip.php?page=article&id_article=380
- Les plannings familiaux : www.loveattitude.be

Au-delà du Brabant wallon :

- La clinique du jeu pathologique Dostoïeski (CHU Brugmann) :
<http://www.chu-brugmann.be/fr/med/psy/dostoievski.asp>
- La clinique pluridisciplinaire des troubles liés à Internet et au jeu aux Cliniques Saint-Luc
<http://www.saintluc.be/actualites/news.php?n=8523>
Contact : ctij.rdv-saintluc@uclouvain.be
- Le Pélican :
<http://www.lepelican-asbl.be/>

³ Pascal Minotte du CRéSAM, propos issus du colloque organisé par la commune d'Ixelles : « Les ados et les écrans : l'école au pied du mur », Ixelles, 8-3-2016.





3. Quelques balises et conseils autour des usages

En 2012, 93% des familles avec enfant sont connectées à Internet, dont respectivement 33% de familles utilisant le Smartphone et 14% la tablette. Selon le CRIOC, en 2011, 91 % des jeunes de 10 à 17 ans disposent d'un GSM, et donc potentiellement d'une connexion Internet mobile ⁴.

• Les enfants et les écrans ⁵

Les écrans sont présents dans l'environnement des enfants depuis leur plus jeune âge. Si l'on conseille habituellement de ne pas les exposer avant l'âge de 3 ans, il est surtout important de veiller à limiter le temps d'exposition et à diversifier les sources de divertissement. L'enfant doit disposer de moments « sans tablette » et sans activité extra-scolaire pour jouer et se développer.

Plus tard, les parents veilleront particulièrement à accompagner les enfants qui font leurs premiers pas en ligne et à développer une relation de confiance par rapport à leurs usages des écrans et des réseaux. Surveiller à l'aide de différents dispositifs techniques visibles ou non par l'enfant ne favorise pas son apprentissage des bonnes pratiques en ligne et est contraire à un développement harmonieux de son identité. Si l'adulte est à l'écoute et épaulé l'enfant dans la découverte de son environnement médiatique, celui-ci saura qu'il peut se tourner vers l'adulte en cas de besoin.

En règle générale, les enfants de 8 à 12 ans ont une consommation restreinte d'Internet. Voici leurs activités préférées :

- Ecouter de la musique ;
- Regarder des vidéos, des photos ;
- Parler avec leurs amis (textes ou vidéos) notamment via les réseaux sociaux ;
- Jouer à de petits jeux en ligne ;
- Consulter des sites d'information précis (club de foot, manège local, horaires de bus, stage de dessin, etc.).

• Les adolescents et les écrans

1 - Internet ⁶

Les jeunes de 12 à 18 ans ont aujourd'hui à leur disposition toute une panoplie d'outils leur permettant d'avoir accès à Internet. Tous n'ont pas la même utilisation, les usages sont aussi nombreux que les jeunes, mais des tendances claires se dégagent de ceux-ci.

Cette connexion importante leur permet principalement de prolonger les contacts sociaux qu'ils nouent « in real life », mais également de faire partie de communautés virtuelles dont les bénéfices et limites sont aussi importants que ceux des communautés physiques. Réseaux sociaux, jeux vidéo, systèmes d'information, partage de médias (photos, vidéos, musique, etc.) peuplent les écrans des jeunes. Ces usages ne sont pas sans frein, limite et risque mais vont de pair avec les énormes potentialités, libertés, avantages et leviers que les médias en réseau permettent.

⁴ Les réseaux sociaux : partie théorique, Et toi t'en penses quoi ?, Infor Santé de la Mutualité chrétienne, consulté sur www.et-toi.be, 2016.

⁵ AMJ, 2015.

⁶ Ibid.





Les activités des jeunes en ligne évoluent parallèlement à leurs centres d'intérêt. Ainsi, à partir de 12 ans, leurs usages d'Internet sont principalement :

- Communiquer via les réseaux sociaux ;
- Jouer à des jeux en ligne ;
- Partager du contenu sur différentes plateformes ;
- Rechercher des informations ;
- Télécharger de la musique, des films et des jeux vidéo.

2 - Les réseaux sociaux ⁷

Pourquoi un tel succès ?

Les réseaux sociaux tombent à point nommé pour les adolescents car ils sont en phase avec leurs besoins et les grands enjeux de l'adolescence. A l'adolescence, le centre de gravité affectif passe de la famille aux pairs, pairs avec lesquels l'adolescent est en « hypercontact ». Le jeune a besoin de prendre de la distance par rapport à ses parents. Cela passe par une émancipation du discours parental, un besoin de s'entendre raconter le monde et lui-même avec d'autres mots, de chercher du sens ailleurs. Parallèlement, il veut produire un autre discours sur lui, mettre des mots sur ce qu'il vit, trouver une cohérence, ...

Il va construire son identité en la racontant. Pour ce faire, il utilise les réseaux sociaux comme un laboratoire pour exprimer les différentes facettes de sa personnalité. Les parents qui sont confrontés à leur ado qui « se raconte sur Internet » peuvent être choqués car ils ne retrouveront pas l'ado qu'ils voient tous les jours (par exemple : des photos sexy, un vocabulaire différent,...)

Mais en prenant conscience de la distance qu'il a mise entre lui et ses parents, le jeune réalise qu'il est désormais tout seul. D'où l'importance des « amis » et la boulimie de contacts dont il fait preuve. Avant d'être « accros aux écrans », les adolescents sont « accros » aux copains. C'est la première raison du succès des nouvelles technologies et des réseaux sociaux : elles leur permettent d'entretenir ces contacts.

Les pairs vont aussi les aider à « valider » leur discours. La validation et la reconnaissance sociale vont renforcer l'estime de soi et la construction identitaire. Le moteur clé de « se raconter » sur Internet est cette validation et non un narcissisme excessif comme on l'entend parfois. Le jeune va « mettre son discours à l'épreuve » des autres sur les réseaux sociaux. Le risque pour un jeune quand il poste quelque chose sur Facebook n'est pas que ce contenu soit sans intérêt mais que personne n'y réagisse. S'il n'y a pas de validation, cela peut avoir l'effet inverse et provoquer une diminution de l'estime de soi. Si la validation est négative et va jusqu'au harcèlement, c'est potentiellement terrible pour le jeune.

L'adolescent a besoin d'espaces pour lui. D'espaces où ne se trouvent pas ses parents. Il crée sa contre-culture avec ses codes : langage, référence culturelle commune, lieux virtuels. Ce qui n'est pas toujours

⁷Pascal Minotte du CRÉSAM, propos issus du colloque organisé par la commune d'Ixelles : « Les ados et les écrans : l'école au pied du mur », Ixelles, 8-3-2016.





facile quand les adultes s'approprient les codes et les espaces des jeunes (qu'ils adoptent le même langage que leurs enfants, vont sur les mêmes réseaux sociaux,...)

Que font les adolescents sur les réseaux sociaux ?

- Puisque le jeune « s'y raconte » et attend la validation sociale, il règne sur les réseaux sociaux la logique de don contre-don : « Je like, tu likes ». La communication est consensuelle sinon elle devient vite conflictuelle.
- Les réseaux sociaux sont un moyen de développer et d'entretenir sa cartographie relationnelle.
- Ils y parlent des amis, du groupe d'appartenance, de l'apparence, du corps, du look,... Ils échangent et débattent sur l'actualité de la cour de récré, le sens à lui donner, les limites de certains comportements. « Est-elle allée trop loin ? » « Que penses-tu d'un tel ? » L'information est collectivisée. Ce n'est pas un miroir. Des réactions sont attendues.
- Ils expriment leurs avis, ressentis (grandes déclarations) sur leurs moments de tristesse (deuil, solitude,...). Ils partagent aussi des moments régressifs (pipa-caca, Hello Kitty,...).

Par rapport aux adultes, ils sont plus émotifs, impulsifs et ont plus de difficultés à se projeter dans le futur.

Question éducative et conseils

La majorité des difficultés liées aux usages des nouvelles technologies sont d'abord liées à des difficultés éducatives que l'adulte rencontre avec l'adolescent et le pré-ado pour imposer des règles à la maison. Dans les années 80', les conflits tournaient autour des sorties tardives, du volume sonore de la musique, du walkman à table. Aujourd'hui, les nouvelles technologies sont venues se greffer sur ces vieux conflits.

Quelques principes pour réguler le temps d'écran à la maison :

- Rappeler le principe de réalité :
 - o Dormir à heure fixe et un nombre d'heures suffisant par nuit (8h pour les ados) ;
 - o Manger à table, ensemble ;
 - o Faire ses devoirs.
- Demander des alternatives : avoir des activités alternatives aux écrans et les diversifier (promouvoir les activités sportives et/ou socialisantes et valorisantes pour le jeune).
- Jouer ensemble et/ou échanger sur ce qui se passe sur les écrans : comme avec les jeux de société, on peut jouer ensemble aux jeux vidéo, les médias peuvent être une activité sociale si on en discute.
- Montrer l'exemple : si le parent n'est pas cohérent dans ses restrictions par rapport à son propre usage (ex : Alex n'a droit qu'à 2h par jour de tablette alors que son père en passe 5 devant la TV), le jeune ne va pas manquer de le lui faire remarquer (parfois lourdement).





4. Quelques concepts et enjeux

• L'éducation aux médias ⁸

Selon le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM), « L'éducation aux médias a pour finalité de rendre chaque citoyen actif, autonome et critique envers tout document ou dispositif médiatique dont il est destinataire ou usager » ⁹. En effet, à l'ère d'Internet et avec l'arrivée des médias en réseaux, chaque citoyen est bien souvent à la fois destinataire et producteur de médias. Face à cela, il est primordial de donner quelques repères aux utilisateurs pour qu'ils puissent décoder, décrypter et utiliser ces médias de manière responsable, critique et autonome.

L'éducation aux médias porte sur les médias « imprimés, audiovisuels ou électroniques, quels que soient leurs supports technologiques » ¹⁰ : la presse, la radio, la télévision, le cinéma, Internet, les jeux vidéo, le multimédia...

• Les réseaux sociaux

« Un réseau social désigne un ensemble d'individus entretenant une relation entre eux. Nous n'avons pas attendu Internet pour nous constituer en réseaux : ils existent depuis toujours, puisque « l'homme est un animal social » (Aristote). Wikipédia nous apprend d'ailleurs que « Le réseau social existe depuis que les hommes sont constitués en société. Le réseau social peut prendre une forme plus organisée et institutionnelle, professionnelle ou «de loisir», payante ou gratuite». Aujourd'hui, on utilise davantage ce terme pour désigner les réseaux sociaux online, qui se sont multipliés au cours de la dernière décennie. Accessibles à un plus large public, ils offrent de nouvelles possibilités de mise en réseau (à distance et asynchrone) et de partage (photos, musiques, vidéos etc.). Appartenir à un réseau social implique toujours l'usage d'un certain mode de communication et de certains codes de conduite pour ses membres. » ¹¹

Un réseau social est un site Internet ou une application qui permet à ses utilisateurs d'entrer en contact les uns avec les autres. Il faut habituellement y créer un profil personnel avant de pouvoir partager du contenu (photos, articles, musique) et interagir avec ses contacts ¹².

Présentation de quelques réseaux sociaux ¹³ :



Facebook

Réseau social généraliste créé par Mark Zuckerberg.

Facebook est actuellement le réseau social le plus utilisé dans le monde. Les utilisateurs communiquent via leur « mur », une page où sont affichées leurs publications et qui peuvent accueillir celles de leurs contacts (appelés « amis »). Un fil d'actualité chronologique permet aux usagers de voir ce qui est posté par leurs contacts et de ne rien en louper. Ce fil d'actualité est généré par des algorithmes qui calculent ce qui a le plus de chance de « plaire » à l'utilisateur.

⁸ AMJ, 2015.

⁹ Définition sur le site officiel du CSEM : http://www.educationauxmedias.eu/csem/textes_positionnement/education

¹⁰ Ibid.

¹¹ Les réseaux sociaux : partie théorique, Et toi t'en penses quoi ?, Infor Santé de la Mutualité chrétienne, consulté sur www.et-toi.be, 2016.

¹² AMJ, 2015.

¹³ Ibid.



En règle générale, il n'est pas autorisé aux moins de 13 ans de s'inscrire sur Facebook. En effet, le siège social de Facebook est basé en Californie, où la loi interdit la récolte et la diffusion de données personnelles de jeunes de moins de 13 ans. Dans la pratique, il n'y a pas vraiment de contrôle. Les jeunes, parfois encouragés voire aidés par leurs parents, peuvent donc modifier leur date de naissance pour accéder au réseau social.



Réseau social de microblogging. On y publie des « tweets » (des petits messages de maximum 140 caractères), la plupart du temps pour tenir au courant ses « followers » (les personnes qui suivent leurs publications) de certains points d'actualité ou pour exprimer son humeur. Ces messages peuvent ensuite être « retweettés » à travers tout le réseau. Différents symboles permettent de structurer ses tweets, principalement le hashtag (#) pour faire référence à un sujet particulier et l'arobase (@) pour interpeler un autre utilisateur.

A la différence de Facebook, Twitter rassemble, historiquement, un public composé essentiellement de professionnels comptant une large audience (stars, journalistes, politiciens, etc.) et de personnes intéressées par leurs informations. La relation entre eux est en effet non-réciproque, cela veut dire qu'une personne célèbre ou reconnue peut communiquer vers un grand nombre d'abonnés sans devoir tous les suivre en retour.



Réseau social principalement dédié à la photo et accessible via une application mobile. (Instagram Appartient à Facebook depuis 2012). La spécificité de ce réseau social est de pouvoir prendre des photos et de les retoucher de façon très simple via des filtres (noir et blanc, rétro...) avant de les publier.



Réseau social prisé par les jeunes de 12 à 16 ans.

Sa particularité réside dans le fait de pouvoir répondre ou poser des questions qui de manière anonyme ou non aux autres utilisateurs. Le site a ouvert en 2011 et compte déjà 131 millions d'utilisateurs en 2016.



Ce réseau social se présente comme une plateforme de microblogging.

Un peu plus complexe que Twitter et affranchi de sa limite de caractères par publication, Tumblr s'apparente à une plateforme de partage de contenus en tous genre: photos, vidéos, sons, liens, articles, citations...





Snapchat

Snapchat est un réseau d'échange de photos via une application mobile. Il est possible d'y envoyer des photos qui seront accessibles aux destinataires durant un temps défini par l'utilisateur (entre 1 et 10 secondes). Ces photos sont accompagnées d'une légende ou d'un commentaire. Son succès se base sur une réponse aux critiques classiques faites aux réseaux sociaux tels que Facebook ou Twitter en matière de droit à l'oubli, notamment. Il est toutefois toujours possible de faire des captures d'écran et de conserver sur son appareil une copie de la photo « éphémère ».



Viber

Viber est une application qui permet d'envoyer des messages et de téléphoner gratuitement à d'autres utilisateurs Viber, quel que soit l'appareil, sur n'importe quel réseau et partout dans le monde.



WhatsApp

WhatsApp est une application mobile de messagerie multiplateforme qui permet d'échanger des messages sans avoir à payer les SMS. En plus d'une messagerie traditionnelle, les utilisateurs WhatsApp peuvent créer des groupes et s'envoyer autant d'images, de vidéos et de messages audio qu'ils le souhaitent.



Periscope

Periscope est une application de diffusion de vidéos acquise par Twitter en 2015. Elle permet de filmer une vidéo sur son téléphone et de la diffuser en streaming (en direct). Ces vidéos peuvent être partagées avec la communauté des utilisateurs.

Les utilisateurs de Periscope peuvent choisir de rendre leur vidéo publique ou visible à certains utilisateurs tels que leurs amis ou les personnes qui les suivent. Periscope permet aux spectateurs d'envoyer des « cœurs », en guise de reconnaissance.



World of Warcraft

World of Warcraft est un jeu vidéo de type multijoueur en ligne, développé par la société Blizzard Entertainment. Ce jeu de rôle prend place dans le monde imaginaire d'Azeroth. Le joueur doit choisir son personnage parmi plusieurs races disponibles divisées en deux factions : l'Alliance et la Horde. Il devra ensuite choisir sa race (humain, nain, elfe, orc, troll,...), son apparence et sa classe (guerrier, mage, voleur, prêtre, chasseur). Les joueurs vont, au cours du jeu, développer leurs compétences dans différents métiers (travail du cuir, ingénierie, enchantement, joaillerie...)*

Bien que World of Warcraft ne soit pas un réseau social, de nombreux joueurs utilisent ce jeu, comme d'autres jeux en ligne, pour entrer en contact avec d'autres joueurs, « à la manière d'un réseau social ».





• Le droit d'auteur ¹⁴

La loi belge définit le droit d'auteur de la manière suivante : « L'auteur d'une œuvre littéraire ou artistique a seul le droit de la reproduire ou d'en autoriser la reproduction, de quelque manière et sous quelque forme que ce soit, qu'elle soit directe ou indirecte, provisoire ou permanente, en tout ou en partie. » ¹⁵

En pratique, l'utilisation d'une œuvre quelconque (littéraire, musicale, audiovisuelle,...) requiert l'autorisation de son auteur ou de ses ayants droit (producteur, société de gestion collective des droits d'auteur tels que la Sabam ou la Sofam,...)

Sur Internet, il existe de nombreux sites où il est possible de consommer de la musique ou des vidéos légalement. Les artistes sont rémunérés soit par les abonnements des utilisateurs, soit par les annonceurs publicitaires. Les plus connus sont Spotify et Deezer pour la musique et Netflix pour les vidéos.

En ce qui concerne les plateformes de partage, qu'elles utilisent le streaming comme Youtube ou le protocole BitTorrent comme Pirate Bay, c'est plus compliqué de déterminer le contenu légal ou non. En effet, étant donné que chacun est libre d'y déposer ce qu'il veut sans contrôle a priori, on y trouve un volume important de fichiers chargés illégalement côtoyant du contenu parfaitement légal ¹⁶.

• Le droit à l'image

« Le droit à l'image, qui découle de la législation sur le droit d'auteur, prévoit que l'autorisation d'une personne doit être demandée pour fixer, exposer ou reproduire son image. La personne doit être reconnaissable et l'autorisation peut être orale ou écrite. Une autorisation tacite est suffisante s'il n'existe pas de doute quant aux intentions de fixer, exposer ou reproduire une image par un tiers [...]. Les parents ou tuteurs légaux sont responsables de l'image des jeunes mineurs. C'est pourquoi il est nécessaire de demander l'autorisation aux parents d'un enfant avant de publier une photo ou une vidéo dans laquelle celui-ci est identifiable. Le droit à l'image des personnalités publiques est présumé si ceux-ci sont dans l'exercice de leur fonction publique. » ¹⁷

Par exemple, je peux tout à fait prendre une photo du Pape lorsque celui-ci apparaît au balcon de la Basilique Saint-Pierre et la publier sur Internet, mais je n'ai pas pour autant le droit de tirer son portrait lorsqu'il sort de sa douche ¹⁸.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ <http://www.sabam.be/sites/default/files/Francais/Main-menu/LAW-AND-POLITICS/Publications/Ida2013.pdf>, consulté le 22 janvier 2015.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Lecomte J., Bruyr J., Guisset M., Lapy S., Médias et informations, Ed. De Boeck, Coll. Action !, 2014, p. 163.

¹⁸ ACMJ, 2015.





• L'identité numérique

L'identité numérique représente l'ensemble des données accessibles en ligne à propos d'une personne. Elle est constituée d'abord des traces volontaires, laissées par la personne de manière consciente (statut sur un réseau social, photo de profil, commentaire dans un forum,...), ensuite des traces involontaires (clics, historique, consultation de pages,...) et enfin des informations divulguées par autrui (ce que les autres disent d'elle).

Pour avoir une première idée de l'identité numérique de quelqu'un, il est possible d'indiquer son nom (ou pseudo) dans un moteur de recherche (on utilise parfois le terme « googliser quelqu'un »)¹⁹.

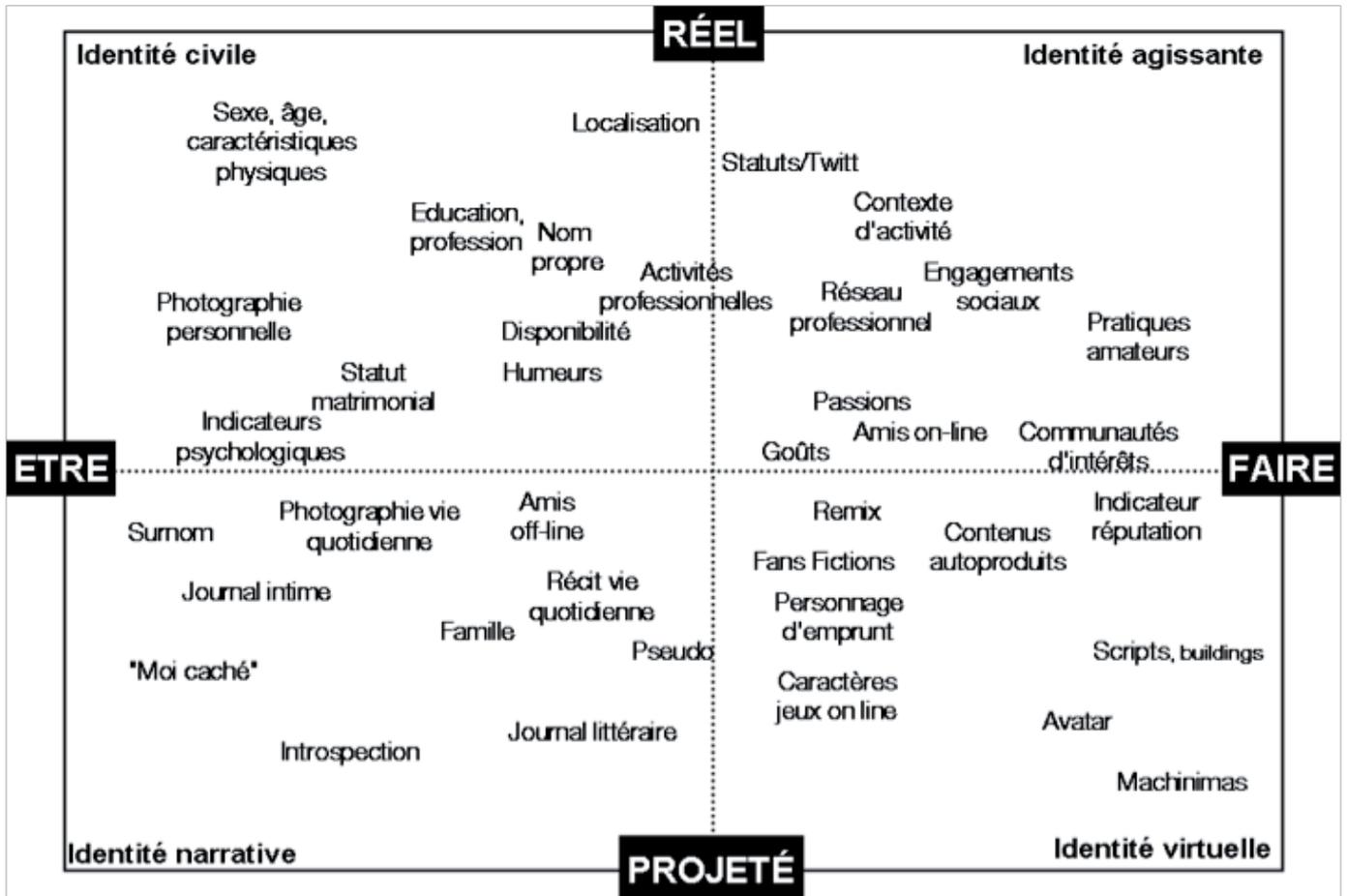
Le sociologue Dominique Cardon a construit une typologie sur l'identité numérique²⁰. Selon celui-ci, sur le web, chacun d'entre nous évolue entre deux axes :

- L'extériorisation de soi : caractérisée par la tension entre l'être (sexe, âge, statut matrimonial,...) et le faire (œuvres, projets, productions,...) ;
- La simulation de soi : caractérisée par la tension entre la vie réelle (quotidienne, professionnelle, amicale) et la vie « projetée ».

¹⁹ Ibid.

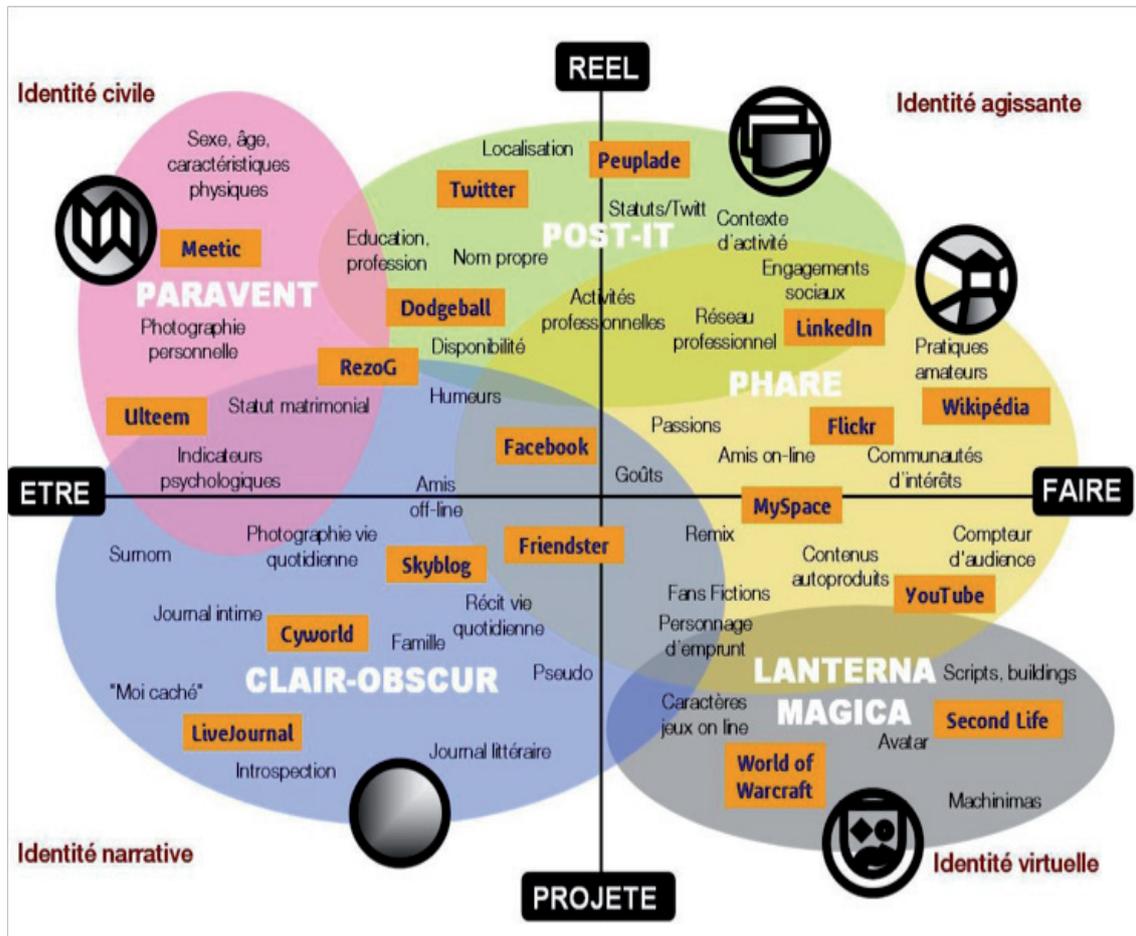
²⁰ Cardon D., « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0. », in Réseaux, n°152, 2008, p.93-137 et Aiguiton C., Cardon D., « Expression de soi et créations identitaires sur le web 2.0 », in Revue lecture jeune, n°143, 2012.





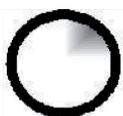
Sur ces deux axes, il est possible de projeter cinq modèles de visibilité de l'identité et de la mise en relation des internautes.





Les « paravents » se situent principalement sur les axes « être-réel ». Ils ne se rendent visibles aux autres qu'à travers un moteur de recherche fonctionnant avec des critères objectifs (âge, profession,...) Ils restent « cachés » derrière des catégories qui les décrivent et ne se dévoilent que progressivement suite à l'interaction avec la personne de leur choix. S'ils sont appariés dans le monde numérique par le moteur de recherche, leur objectif est de vérifier leurs affinités dans le monde réel.

Ex : les sites des rencontres comme Meetic.



Les « clairs-obscurs » se situent principalement sur les axes « être-projeté ». Ils rendent visible leur intimité, leur quotidien et leur vie sociale, mais en s'adressant principalement à un réseau de proches. Ils sont difficilement accessibles pour les autres. Les « clairs-obscurs » se connaissent déjà dans le monde réel, leur objectif est de renforcer leurs liens par des échanges dans le monde virtuel et d'élargir leur cercle social en entrant en contact avec les « amis d'amis ».

Ex : les journaux personnels en ligne et Facebook, qui est utilisé par beaucoup de cette manière.





Les « phares » se situent principalement sur l'axe « faire ». Ils rendent visible de nombreux traits de leur identité, leurs goûts et leurs productions. Ils sont facilement accessibles à tous. Ils partagent des contenus, des centres d'intérêt et recherchent une audience. Ils vont mettre en place des stratégies pour acquérir cette audience, ce qui leur permet de nombreuses rencontres notamment avec des inconnus qui partagent les mêmes centres d'intérêt et pourraient par la suite devenir des amis dans la vie réelle.

Ex : Instagram, Pinterest, Flickr.



Les « post-it » se situent principalement sur les axes « être-faire ». Ils rendent visible à leurs amis, contacts professionnels, communautés, des micro-écrits avec des indications spatiales et temporelles. Cette visibilité en post it ouvre un espace d'expression dans lequel les personnes ne livrent ni leur identité civile (souvent déjà connue de leurs « followers ») ni leurs productions personnelles, mais leur disponibilité, leur état d'esprit, leurs activités en temps réel. Il s'agit de signaler aux autres où l'on se trouve, de garder un lien avec « la troupe » ou de bouger. La localisation se substitue à la planification et devient le point de départ d'une possible rencontre. Les post-it distinguent peu leur vie réelle de leur vie virtuelle car celles-ci sont imbriquées l'une dans l'autre.

Ex : Twitter, Peuplade, Find my friends.



Les « lanterna-magica » se situent principalement sur les axes « faire-projeté ». Ils progressent sur le net sous la forme d'avatars qu'ils personnalisent. L'utilisation d'avatars facilite le contact et les nouvelles rencontres à l'intérieur du monde virtuel. Les rencontres peuvent se prolonger dans la vie réelle mais ce n'est pas l'objectif premier.

Ex : Second Life, World of Warcraft.

• Le cyberharcèlement

Le cyberharcèlement est une forme spécifique de harcèlement faisant appel aux NTIC.

Pour définir le harcèlement, trois éléments sont pris en compte :

- L'intention de faire du tort à autrui ;
- La répétition des faits ;
- Un déséquilibre du rapport de force entre les protagonistes.

Ce n'est pas la forme ou le contenu d'un comportement qui définit le harcèlement, mais sa répétition et la nature de la relation entre agresseur(s) et victime(s). Le harcèlement est donc un ensemble d'actes négatifs délibérés répétés à l'égard d'une personne qui ne voit pas comment y mettre fin ²¹.

L'auteur de harcèlement est généralement à la recherche d'un public. Le rôle des témoins est donc essentiel pour encourager ou, au contraire, mettre un terme à ces agissements.

²¹ Galand B., Hospel V., Baudoin N., Prévalence du harcèlement en Fédération Wallonie-Bruxelles : Rapport d'enquête, Université catholique de Louvain, 2014.





Avec les nouvelles technologies et les réseaux sociaux, le cyberharcèlement vient renforcer et souvent amplifier le harcèlement. Plusieurs phénomènes interviennent :

- Le décloisonnement des espaces temporels et géographiques : le harcèlement se fait dans la continuité, la personne victime de harcèlement n'a pas le temps de souffler (le harcèlement a lieu tant que la victime est connectée : à l'école, à la maison, etc.)
- La dilution de la responsabilité : il suffit de « liker » pour participer au harcèlement. L'auteur du like ne se sent pas porteur, responsable de la publication.
- La distance, l'absence de l'autre : « l'effet cockpit » derrière l'ordinateur, qui empêche l'auteur de voir sa victime, complique la question de l'empathie. Si on écoute quelqu'un qui pleure, cela diminue notre agressivité. Par écrans interposés on peut imaginer l'autre « en train de ricaner », se représenter la victime comme plus « costaude » qu'elle ne l'est en réalité.
- L'anonymat (relatif) de l'auteur - ou à défaut le sentiment d'anonymat qu'il peut ressentir.
- Le caractère public (potentiellement à grande échelle) des faits, et donc la recherche par l'auteur de la validation de ses pairs.
- La distorsion entre l'intention du destinataire et la réception du destinataire (une mauvaise blague peut être beaucoup plus mal reçue à cause de la distance physique et de l'écran qui sépare les interlocuteurs).
- Le caractère durable et « viral » du web : rien ne disparaît jamais vraiment. Messages, vidéos, photos,... sont parfois difficiles à supprimer et à retracer.
- Le format « photo » est particulièrement propice à une rapidité de diffusion : un clic, la photo est prise, un autre, elle est publiée, dix autres clics elle est partagée,...²²

• La cyberdépendance²³

Le concept de cyberdépendance est une notion qui fait débat. Beaucoup de scientifiques et de médecins s'accordent pour dire qu'il n'existe pas de réelle dépendance physique aux nouvelles technologies de l'information et de la communication au sens d'une addiction à un produit ou un jeu, mais préfèrent parler d'usage excessif ou problématique d'Internet et des écrans. Comme le soulignent P. Minotte et J-Y Donnay, il y a une « tendance contemporaine à pathologiser et médicaliser tout comportement qui s'écarte de la norme ».

Puisque nos activités privées ou professionnelles passent de plus en plus par l'intermédiaire d'Internet et des écrans, comment définir ce qu'est la norme ? Beaucoup d'adultes passent toute leur journée de travail derrière un écran sans que la question de la dépendance ne soit soulevée.

En soi, le problème ne vient pas du temps que le jeune passe derrière son écran mais du fait qu'il surinvestisse une activité. Ici ce sont les jeux vidéo et réseau sociaux, mais cela pourrait être le cas d'une activité sportive, d'une relation amoureuse,... Internet et les « écrans » ont souvent mauvaise presse à cause de ce surinvestissement alors que l'adolescence est une période de test qui est propice à ce genre d'excès.

²² Pascal Minotte du CRÉSAM, propos issus du colloque organisé par la commune d'Ixelles : « Les ados et les écrans : l'école au pied du mur », Ixelles, 8-3-2016, complété par l'ACMJ.

²³ ACMJ, 2015 et Pascal Minotte du CRÉSAM, propos issus du colloque organisé par la commune d'Ixelles : « Les ados et les écrans : l'école au pied du mur », Ixelles, 8-3-2016.





Il faut être prudent et prendre en compte plusieurs facteurs avant de coller l'étiquette «usager problématique» à un jeune. La majorité des adolescents ne sont pas concernés par les situations d'usage excessif. L'essentiel est d'évaluer l'impact de la consommation de nouvelles technologies de l'information et de la communication sur la vie sociale du jeune. Met-il à mal sa vie scolaire/professionnelle ? Délaisse-t-il ses relations sociales ? Ce « surinvestissement d'Internet », est-il remplacé par l'arrivée d'une nouvelle passion ou d'une conquête amoureuse ?

Une première réponse est de proposer un réel choix d'activités alternatives à l'usage des écrans. Une utilisation excessive ou problématique d'Internet et des écrans est bien souvent le symptôme d'un mal-être plus profond dont il faudra déterminer les causes afin d'envisager des pistes de solution.

Les principales caractéristiques des usages excessifs des jeux vidéo et des espaces numériques sont les suivantes :

- La présence d'une souffrance psychologique sous-jacente (le jeu vidéo est utilisé pour ne plus penser à celle-ci) ;
- L'absence de motivation pour toutes autres activités que celles liées aux jeux vidéo (relations sociales, sport, loisirs, école, etc.) ;
- Un temps quotidien important passé devant les écrans. C'est d'ailleurs ce « temps passé » derrière les écrans qui interpelle en premier lieu.
- Dans ces conditions, il est très fréquent que l'usage excessif ait des conséquences négatives dans la vie du joueur (perturbations du rythme veille-sommeil, fatigue, décrochage scolaire, absentéisme au travail,...)

L'usager vient rarement avec une demande d'aide.

• La publicité ciblée ²⁴

La publicité ciblée repose sur un principe simple : « si c'est gratuit, c'est que vous êtes le produit ». Les données personnelles récoltées sur un site gratuit (nom, adresse, courriel,...) peuvent être revendues aux publicitaires intéressés, qui proposeront alors des messages adaptés au profil des utilisateurs. Ils supposent, induisent ou créent donc des « besoins » adaptés aux caractéristiques de chaque utilisateur en utilisant de puissants algorithmes.

Prenons un cas concret : la publicité sur les réseaux sociaux. Par son profil, l'utilisateur livre déjà bien souvent une masse d'informations personnelles : sexe, âge, lieu de résidence,... Via les « likes », commentaires et messages privés également, un profil de consommateur est établi et vendu. Ainsi, si vous mentionnez être un jeune de 15 ans de la région de Wavre et que vous envoyez un message à un ami « T'as pas envie d'aller au cinéma vendredi soir et de passer par le Quick avant? », la publicité qui vous sera proposée sera une promotion pour le Cinescope de LLN ainsi qu'une pub pour le Quick.

²⁴ AMJ, 2015.





Les métadonnées des sites web et des navigateurs de recherche sont le second moyen par lequel des informations sont enregistrées. En effet, chaque site retient les déplacements et clics de l'utilisateur. Par exemple, si vous cherchez un vol pour les Etats-Unis sur le site de différentes compagnies aériennes, il est probable que vous receviez ensuite des promotions d'hôtels aux USA.

La plus grande régie publicitaire sur le web est détenue par Google. On imagine aisément l'efficacité du géant de la Silicon Valley lorsqu'il s'agit de nous profiler. En recoupant nos recherches, nos mails, les vidéos que nous regardons sur Youtube et quantité d'autres informations, l'entreprise Mountain View peut anticiper nos envies et proposer aux annonceurs un placement extrêmement précis pour leurs publicités.

• Les hoax

« Un hoax est une information fausse, périmée ou invérifiable propagée spontanément par les internautes. Les hoax peuvent concerner tout sujet susceptible de déclencher une émotion positive ou négative chez l'utilisateur : alerte virus, disparition d'enfant, promesse de bonheur, pétition, etc. Ils existent avant tout sous forme écrite (courrier électronique, message dans un forum, etc.) et contrairement aux rumeurs hors ligne incitent le plus souvent explicitement l'internaute à faire suivre la nouvelle à tous ses contacts, d'où une rapide réaction en chaîne. »²⁵

Les conséquences des hoax sont multiples : encombrement des réseaux et des boîtes aux lettres électroniques, désinformation, dégradation de l'image d'une personne ou d'une entreprise, compromission de sécurité, insensibilisation des internautes, perte de crédibilité.

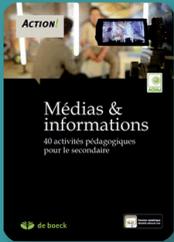
Les hoax sont aussi appelé infaux ou int'hoax.

²⁵ www.hoaxkiller.fr, 2016.





Ressources pour approfondir



L'éducation aux médias :

LECOMTE J. et al. Médias et informations : 40 activités pédagogiques pour le secondaire, coll. Action, Ed. De Boeck, 2014.

« Qu'est-ce qu'un média ? Qu'est-ce que l'information ? Comment éduquer les élèves à distinguer une information fiable d'une information peu fiable ?

Cet ouvrage est destiné aux enseignants du secondaire et à toute personne désireuse de développer son esprit critique face à la masse d'informations quotidienne.» J. Lecomte

La Cyberdépendance :

MINOTTE P., Cyberdépendance et autres croquemitaines, coll. Temps d'arrêt, Ed. Yapaka, Bruxelles, novembre 2010.

« Internet et les jeux vidéo appartiennent maintenant à notre quotidien, ce qui ne les empêche pas d'être régulièrement au centre de polémiques. On leur prête volontiers une influence négative sur les nouvelles générations. C'est ainsi que depuis quelques années, le concept de « cyberdépendances » est utilisé pour évoquer l'usage abusif qui peut être fait de ces technologies. On pourrait être accro à celles-ci comme à une substance psychotrope. De la même façon, elles sont accusées d'engendrer de la violence et des passages à l'acte. [...]Néanmoins, les résultats des recherches menées sur ces questions invitent à nuancer sérieusement ces affirmations. » Yapaka

Lien : http://www.yapaka.be/files/publication/TA_cyberdependance_WEB.pdf



MINOTTE P., Qui a peur du grand méchant web ?, coll. Temps d'arrêt, Ed. Yapaka, Bruxelles, mars 2012.

« Ce livre prend le contre-pied d'une culture de la peur et de l'addiction trop souvent associée à Internet et aux réseaux sociaux. Il analyse en quoi les interrogations et problématiques suscitées par les TICS dépassent largement le cadre technologique dans lequel elles s'inscrivent pour rejoindre des préoccupations plus vastes d'éducation de l'enfant et de l'adolescent aux « risques » voire à l'apprentissage de la vie. » Yapaka





DONNAY J.-Y. & MINOTTE P., « Les usages problématiques d'internet et des jeux vidéo : synthèse, regard critique et recommandations » in Cahiers de l'IWSM, N°6, 2010.

Ce rapport subventionné par la Région wallonne fait le point sur les usages des technologies de l'information et de la communication (TIC). Le rapport comprend une synthèse de la littérature sur les questions liées aux nouvelles technologies et à leurs usages, la « dépendance » qu'elles peuvent entraîner. Il s'attache également à analyser ces usages au travers de la pratique des professionnels qui rencontrent les utilisateurs.

Lien : <http://www.cresam.be/cahier/UPTIC.pdf>

Thématiques : réseaux sociaux, relations sur le net.

Public : à partir de 14 ans.

Lien : <http://www.koreus.com/video/aspirational.html>



Le cyberharcèlement :

MINOTTE P. ANTOIN A, (cyber)harcèlement et ressources mobilisées par les adolescents - Partie 1, Note n°1 de l'Observatoire « Vies Numériques » du CRÉSAM, CRÉSAM, juillet 2016

Ce rapport théorique développe les notions de cyberharcèlement et de harcèlement et leurs liens.

Les usages des ados et repères :

GAILLARD J.-P., Enfants et adolescents en mutation : Mode d'emploi pour parents, éducateurs, enseignants et thérapeutes, coll. Art de la psychothérapie, Ed. ESF, 2014

« Nos enfants sont des «mutants». Comment vivre et travailler avec eux ? Aujourd'hui, les adultes sont confrontés à une question cruciale : comprendre ce qui se passe dans la tête des enfants. Or, l'ensemble des repères sur lesquels ils croyaient pouvoir compter a perdu sa pertinence. Nous observons l'émergence d'une nouvelle normalité très différente de celle à laquelle nous sommes habitués, et nous assistons au façonnement d'un psychisme radicalement différent du nôtre. Jean-Paul Gaillard nous propose ici une description point par point de ces différences, sources de grande perplexité pour les adultes. Il explique comment cette perplexité produit un climat de violence dont les adultes croient être les victimes, alors que la méconnaissance dans laquelle ils sont de la mutation psychosociétale en cours les conduit à en être les acteurs aveugles. Parents, enseignants et éducateurs trouveront dans cet ouvrage les clés de compréhension et d'action leur permettant de renouer le contact et le dialogue avec ces enfants et adolescents en «mutation». » ESF





MINOTTE P., Dévoreurs d'écrans : Comprendre et gérer nos appétits numériques, coll. Santé en soi, Ed. Mardaga, 2015

« A des degrés divers, nous sommes tous devenus des « dévoreurs d'écrans ». L'auteur part du principe que les usagers des smartphones, tablettes, ordinateurs... sont mus, pour la majorité d'entre eux, par des intentions positives. Aux parents, il donne des repères pour doser le contact avec les écrans en fonction de l'âge, accompagner les premiers surfs sur le Web et sensibiliser les jeunes à la notion d'identité numérique. Comment éviter les dérives telles que le cyberharcèlement sur les réseaux sociaux ? Pourquoi certaines personnes font-elles un usage excessif des écrans ? Que faire lorsqu'on est confronté à cette situation ? Comment permettre aux plus jeunes de digérer des images violentes qu'ils auraient vues, par exemple, au JT ? » Mardaga



Les usages des enfants et repères :

TISSERON S, 3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir, Ed. Eres, 2004

«En quelques années, les technologies numériques ont bouleversé notre vie publique, nos habitudes familiales et même notre intimité. Les parents et les pédagogues en sont souvent désorientés. La règle que j'ai appelée « 3-6-9-12 » donne quelques conseils simples articulés autour de quatre étapes essentielles de la vie des enfants : l'admission en maternelle, l'entrée au CP, la maîtrise de la lecture et de l'écriture, et le passage en collège. A nous d'inventer de nouveaux rituels.» Serge Tisseron



www.yapaka.be

Yapaka est un programme de prévention de la maltraitance à l'initiative du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles de Belgique mis en place en 2006. Leur site Internet propose de nombreuses références d'ouvrages, des campagnes et des interviews sur les nouvelles technologies qui abordent les thématiques suivantes : culture et écrans, jeux vidéo, usages chez les petits, tablette tactile,...

Ces outils peuvent être utilisés comme ressources théoriques et comme supports d'animation.

Lien : <http://www.yapaka.be/thematique/jeu-video>



