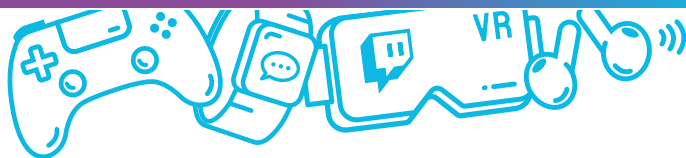




#GÉNÉRATION2024

LES JEUNES ET LES PRATIQUES NUMÉRIQUES





#GÉNÉRATION2024

LES JEUNES ET LES PRATIQUES NUMÉRIQUES



Une brochure réalisée par l'ASBL Média Animation en partenariat avec le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias de la Fédération Wallonie-Bruxelles (CSEM).

L'enquête #Génération2024 est le fruit d'une collaboration fédérale dans le cadre du projet Betternet avec le soutien financier du programme *Europe Digitale* de l'Union Européenne. Elle fut élaborée en parallèle de l'initiative flamande *Apenstaartjaren* grâce à un partenariat avec Mediawijs, Mediaraven et le groupe de recherche mict de imec et UGent.

Coordination :

Simon Hurd et Anne-Claire Orban de Xivry

Construction de la méthode d'enquête et récolte des données :

Simon Hurd, Anne-Claire Orban de Xivry, Hadewijch Vanwynsberghe (Mediawijs) et Kristin Van Damme (imec-mict-UGent)

Traitement statistique :

Hanne Peeters (imec-mict-UGent), Elodie Devos (imec-mict-UGent) et Simon Hurd

Analyses et rédaction :

Simon Hurd, Sébastien Grau (CSEM), Tatiana Debrabandere (CSEM), Yves Collard

Relecture :

Brieuc Guffens

Graphisme et mise en page :

Média Animation

Éditeur responsable :

Paul de Theux – Média Animation

Dépôt légal : 2024/3462/3 **ISBN :** 978-2-931139-06-6

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

média
ANIMATION

 Betternet


CONSEIL SUPÉRIEUR
DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS


FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES
Avec le soutien
de la FWB

 Co-funded by
the European Union

TABLE DES MATIÈRES

#GÉNÉRATION2024 : UNE ENQUÊTE RÉACTUALISÉE	6
--	---

LA MÉTHODE D'ENQUÊTE	9
----------------------------	---

• Échantillon.....	9
• Questionnaire « enfant ».....	10
• Questionnaire « ado ».....	11
• Entretiens qualitatifs.....	11

1. L'ACCÈS AUX ÉCRANS	15
-----------------------------	----

• Les écrans des enfants.....	15
• Les écrans des ados et préados.....	17
• Les compétences numériques perçues.....	21

2. LES ACTIVITÉS ET LOISIRS NUMÉRIQUES	25
--	----

• Les activités numériques des enfants.....	25
• Les réseaux sociaux.....	28
• Les jeux vidéo.....	32
• Les autres activités numériques.....	34

3. LES RÈGLES, L'ÉDUCATION ET LE BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE	43
• Les règles et l'éducation des enfants	43
• Les règles et l'éducation des ados et préados	46
• Le bien-être numérique	51
4. LA VIE SOCIALE, FAMILIALE ET AFFECTIVE EN LIGNE	59
• Les relations familiales et sociales	59
• Les relations amoureuses et le sexting	64
5. L'INFORMATION ET L'ACTUALITÉ	73
• Les sources d'information et d'actualité	73
• Les réseaux sociaux comme source d'information	76
• Fake news et désinformation	79
6. LES VIOLENCES ET LA SÉCURITÉ EN LIGNE	85
• Embrouilles et violences en ligne	85
• La cybersécurité	90
CONCLUSION	97
• À chaque âge ses pratiques numériques et son accompagnement spécifique	97
• #Génération2028 à suivre	100

#GÉNÉRATION2024

UNE ENQUÊTE RÉACTUALISÉE

6

En 2020 étaient publiés les résultats de *#Génération2020*, la première vaste enquête sur les pratiques numériques des enfants et des ados menée en Fédération Wallonie-Bruxelles. Quatre ans plus tard, Média Animation et le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM) renouvellent l'exercice. Avec *#Génération2024*, seconde édition de cette enquête, l'ambition est non seulement d'actualiser les données récoltées, mais aussi d'explorer de nouvelles thématiques liées aux usages numériques des jeunes.

D'octobre à décembre 2023, plus de 3700 élèves de l'enseignement primaire et secondaire ont ainsi répondu à un questionnaire abordant différents aspects de leur vie numérique. Les données statistiques ont été enrichies par des entretiens individuels et des discussions de groupe. Ce carnet de résultats compile et synthétise ces différents apports.

L'enquête n'a pas pour but de poser un jugement de valeur sur les pratiques des jeunes. Elle vise à observer les usages numériques de ceux et celles qui sont enfants ou adolescent·es en 2024 et à en extraire des tendances chiffrées et objectives. Les pratiques et habitudes des jeunes, leurs relations aux écrans, leurs rapports à la technologie, à Internet, aux réseaux sociaux ou encore aux jeux vidéo sont donc ici questionnés. L'omniprésence des technologies numériques nourrit beaucoup de fantasmes et de discours alarmistes. Cette enquête aspire à fournir des données chiffrées sur leurs usages réels. En outre, à la fin de chaque chapitre de ce carnet, quelques pages colorées proposent une mise en perspective des résultats présentés, accompagnée de suggestions éducatives pour en approfondir la réflexion.

#Génération2024 s'adresse à tous les acteurs et actrices de l'éducation, qu'ils et elles soient impliqués au niveau institutionnel, politique, scolaire ou associatif. Son but est de fournir des tendances chiffrées objectives susceptibles d'orienter des stratégies éducatives, d'enrichir le travail des professionnel·les de l'éducation aux médias, tout en informant chaque parent et citoyen·ne intéressé·e par ces questions.

Nous exprimons nos plus sincères remerciements aux enseignant·es, aux directions d'établissement scolaire et aux jeunes qui ont contribué à enrichir cette enquête.

L'équipe *#Génération2024*



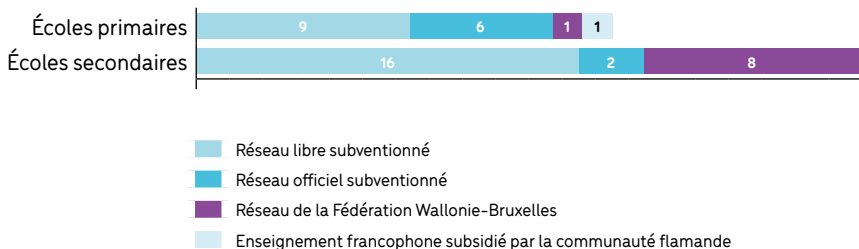
LA MÉTHODE D'ENQUÊTE

Les données de l'enquête ont été recueillies par le biais d'un questionnaire en ligne, accessible aussi bien sur ordinateur que sur tablette. Les enseignant·es étaient invité·es à consacrer une période de cours d'environ 50 minutes afin de permettre à leurs élèves de répondre à toutes les questions. Les élèves ont rempli le questionnaire individuel de façon autonome. La confidentialité des réponses était assurée pour préserver l'anonymat des jeunes.

ÉCHANTILLON

Au total, 3742 élèves provenant de 43 établissements situés dans les cinq provinces de Wallonie et à Bruxelles ont pris part à l'enquête. Le nombre total de questionnaires inclus dans l'analyse (N) s'est élevé à 3427¹: 1259 questionnaires du niveau primaire et 2168 questionnaires du niveau secondaire.

Les écoles primaires étaient au nombre de 17, tandis que les écoles secondaires étaient au nombre de 26. Leur répartition selon leur réseau d'enseignement est présentée ci-dessous :



1. Les questionnaires de 315 élèves ont été écartés en raison des critères d'exclusion fixés. Ces critères excluaient notamment les questionnaires comprenant un nombre trop élevé de réponses manquantes, des données aberrantes, ou encore un excès de réponses non valides dans les champs contenant des données textuelles.

La répartition des élèves selon leur genre, leur degré et leur type d'enseignement permet de rendre compte de la représentativité des jeunes interrogés. En ce qui concerne le genre, l'échantillon est équilibré (47 % de réponses « garçons » – 52 % de réponses « filles » – 1 % de réponses « ni l'un, ni l'autre »). La répartition des élèves du secondaire par degré est satisfaisante, mais celle des élèves du primaire l'est moins : une sous-représentation est observée chez les élèves de 1^{ère} et 2^{ème} année, qui ont été moins nombreux et nombreuses à participer à l'enquête, tandis qu'une surreprésentation est constatée chez les élèves de 5^{ème} et 6^{ème} année au sein de ce groupe². En ce qui concerne le type d'enseignement, l'échantillon est globalement représentatif, à l'exception d'une légère sous-représentation des élèves de l'enseignement général par rapport aux chiffres officiels de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Enfin, le niveau socio-économique des élèves a été interrogé en utilisant un indicateur spécifique de déprivation matérielle des enfants³, élaboré au niveau européen. Cet indice socio-économique a été intégré dans les analyses afin d'évaluer son influence sur certaines réponses.

QUESTIONNAIRE « ENFANT »

10

Afin d'adapter l'enquête à l'âge et aux capacités des répondant-es, deux questionnaires distincts ont été élaborés : l'un destiné aux « enfants » et l'autre aux « ados ».

Le questionnaire destiné aux enfants fut rempli par 629 élèves de la 1^{ère} à la 4^{ème} année primaire. Celui-ci était composé de 48 questions, dont 16 qui étaient exclusivement destinées aux élèves de 3^{ème} et 4^{ème} primaire.

Les questions étaient regroupées selon plusieurs thèmes : les questions socio-démographiques, les appareils et écrans utilisés, les activités numériques pratiquées ou encore les règles en vigueur à la maison et le vécu de celles-ci.

Par ailleurs, une version « papier » du questionnaire était mise à disposition des enseignant-es des classes de 1^{ère} et 2^{ème} primaire qui préféraient utiliser ce support.

.....

2. Cette surreprésentation des élèves de 5^{ème} et 6^{ème} primaire n'a pas influencé les résultats, car leurs données ont été traitées conjointement avec celles des élèves secondaires, plutôt qu'avec celles des autres élèves du primaire.

3. Cet indicateur est basé sur l'accès à un ensemble d'items considérés comme souhaitables, voire nécessaires, pour tout enfant vivant en Europe. Pour plus d'informations sur le fonctionnement et les composantes de cet indicateur, veuillez consulter la ressource suivante : Fondation Roi Baudouin, *La déprivation matérielle des enfants en Belgique : Que sait-on ?*, 2022, <https://kbs-frb.be/fr/la-deprivation-materielle-des-enfants-en-belgique-que-sait>

QUESTIONNAIRE « ADO »

Le questionnaire destiné aux ados fut rempli par 2798 élèves de la 5^{ème} et 6^{ème} primaire et par les élèves du secondaire. Celui-ci était composé de 113 questions, dont 21 qui étaient destinées exclusivement aux élèves du secondaire.

En plus des thématiques abordées dans le questionnaire enfant, les ados étaient interrogé·es sur plusieurs autres sujets : le bien-être numérique, le rapport à l'information et l'actualité, les relations sociales et affectives en ligne, les violences en ligne ou encore la cybersécurité.

Toutes les questions n'étaient cependant pas posées à chaque élève lors de la passation du questionnaire afin de limiter la durée de l'enquête et de s'assurer qu'elle ne dépasse pas une période de cours standard. Ainsi, après avoir répondu à une série de questions communes, les élèves étaient interrogé·es de manière aléatoire sur des thématiques plus spécifiques.

Enfin, le questionnaire était interactif : les questions se dévoilaient en fonction des réponses antérieures (par exemple, un élève mentionnant ne pas utiliser de téléphone ne se voyait pas proposer des questions spécifiques à l'utilisation du téléphone).

ENTRETIENS QUALITATIFS

Afin de compléter et de contextualiser les données chiffrées récoltées, plusieurs entretiens furent menés avec des jeunes ayant répondu à l'enquête. Les témoignages de 45 élèves provenant de 2 écoles primaires et de 3 écoles secondaires différentes ont ainsi été recueillis. Cet échantillon comprenait au moins 2 élèves de chaque année scolaire.

Les entretiens avec les 28 élèves du primaire furent réalisés à chaque fois en groupe, tandis que les entretiens avec les 17 élèves du secondaire furent conduits individuellement.

Les citations présentes tout au long de ce rapport sont extraites de ces entretiens.

Pour guider la lecture

P1	1 ^{ère} primaire
P2	2 ^{ème} primaire
P3	3 ^{ème} primaire
P4	4 ^{ème} primaire

P5	5 ^{ème} primaire
P6	6 ^{ème} primaire

S1	1 ^{ère} secondaire
S2	2 ^{ème} secondaire
S3	3 ^{ème} secondaire
S4	4 ^{ème} secondaire
S5	5 ^{ème} secondaire
S6	6 ^{ème} secondaire
S7	7 ^{ème} secondaire

S1	1 ^{ère} secondaire
S2	2 ^{ème} secondaire
S3	3 ^{ème} secondaire
S4	4 ^{ème} secondaire
S5	5 ^{ème} secondaire
S6	6 ^{ème} secondaire
S7	7 ^{ème} secondaire



Cette pastille accompagne les graphiques relatifs aux enfants de la 1^{ère} à la 4^{ème} primaire



Cette pastille accompagne les graphiques relatifs aux ados et préados de la 5^{ème} primaire à la 7^{ème} secondaire



Cette pastille accompagne les graphiques relatifs aux ados de la 1^{ère} à la 7^{ème} secondaire uniquement

Tel qu'illustré ci-dessus, les données des élèves de 5^{ème} et 6^{ème} année primaire ont été intégrées aux données des élèves du secondaire pour certains graphiques présentés dans ce carnet de résultat. Cette décision a été prise car bon nombre de leurs pratiques numériques sont plus proches de celles de leurs aîné-es que de celles des élèves primaires plus jeunes. Ainsi, lorsque le terme « ados » est utilisé dans le texte descriptif accompagnant un graphique avec une pastille de couleur mauve, il englobe également les préados de 5^{ème} et 6^{ème} primaire.



L'ACCÈS AUX ÉCRANS

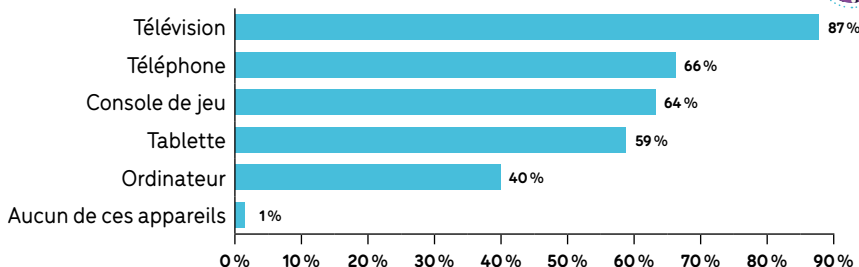
Avec l'avènement du numérique, les écrans ont acquis une place importante dans le quotidien de toutes et tous, les plus jeunes ne faisant pas exception. Quels sont donc ces appareils utilisés par les enfants et les ados ? Diffèrent-ils en fonction de l'âge ? Est-ce qu'ils leur appartiennent personnellement ? Et à quelle fréquence sont-ils utilisés ?

LES ÉCRANS DES ENFANTS

D'abord interrogés sur leur accès aux écrans (graphe 1), les enfants¹ déclarent que c'est la télévision l'appareil le plus couramment utilisé. Le téléphone², la console de jeu et la tablette arrivent ensuite, également utilisés par plus de la moitié d'entre eux et elles.

15

1. « Quels sont les appareils que tu utilises toi-même chez toi ? »



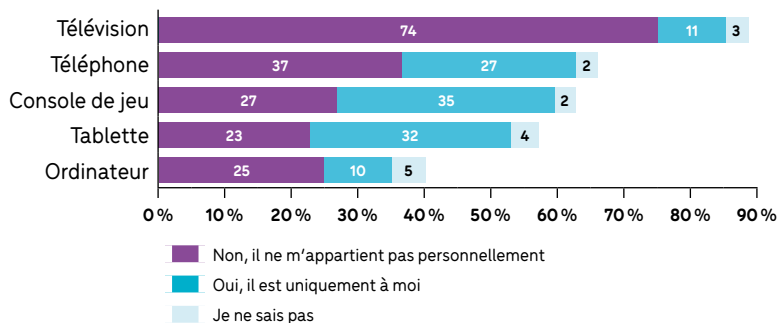
« Mon appareil préféré c'est la console, parce qu'on peut jouer à des jeux comme Mario entre copains » (P4)

1. Pour rappel, le groupe des « enfants » est composé des élèves de la 1^{ère} à la 4^{ème} primaire.
2. A travers l'enquête, le terme générique « téléphone » a été employé pour englober le Smartphone, le GSM ou encore le portable.

Des analyses plus approfondies révèlent que la tablette est particulièrement prisée chez les enfants les plus jeunes : 71 % des élèves de 1^{ère} primaire déclarent l'utiliser. En outre, les données indiquent que les élèves issus de milieux socio-économiques plus élevés¹ utilisent un plus grand nombre d'appareils que ceux et celles issus de milieux moins favorisés.

Lorsque l'on interroge la propriété des écrans (graph 2), on constate que nombreux sont les appareils utilisés qui n'appartiennent pas personnellement aux enfants, mais qui sont partagés avec d'autres membres de leur famille par exemple. On note tout de même que plus d'un quart des enfants affirment posséder leur propre téléphone, et environ un tiers d'entre eux et elles ont leur propre tablette ou console de jeu.

2. « Est-ce que les appareils que tu utilises t'appartiennent ? »

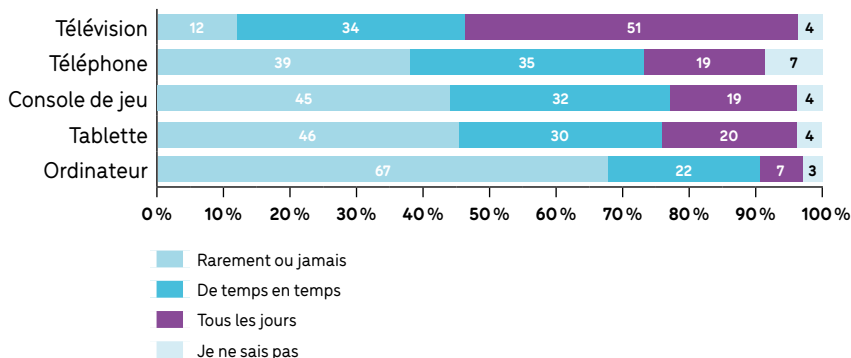


« L'ordinateur appartient à mon grand frère. Des fois, je lui demande la permission pour aller sur son PC et il me laisse aller sur YouTube et jouer à Roblox. » (P3)

En ce qui concerne la fréquence d'utilisation des écrans (graph 3), la télévision reste en tête : la moitié des enfants déclarent la regarder tous les jours. En revanche, l'ordinateur demeure l'écran le moins utilisé et donc le moins populaire chez les enfants.

1. Pour rappel, un indice socio-économique a été attribué à chaque jeune en utilisant un indicateur spécifique de déprivation matérielle des enfants, élaboré au niveau européen.

3. « À quelle fréquence utilises-tu habituellement ces appareils ? »



« La TV, je la regarde tous les jours avec ma sœur quand je rentre de l'école. » (P2)

En analysant plus finement ces données, on observe par ailleurs que la variation de la fréquence d'utilisation est minimale entre la semaine et le week-end (ou lorsque les enfants n'ont pas école). Dans les deux cas, les chiffres sont proches de ceux indiqués ci-dessus².

17

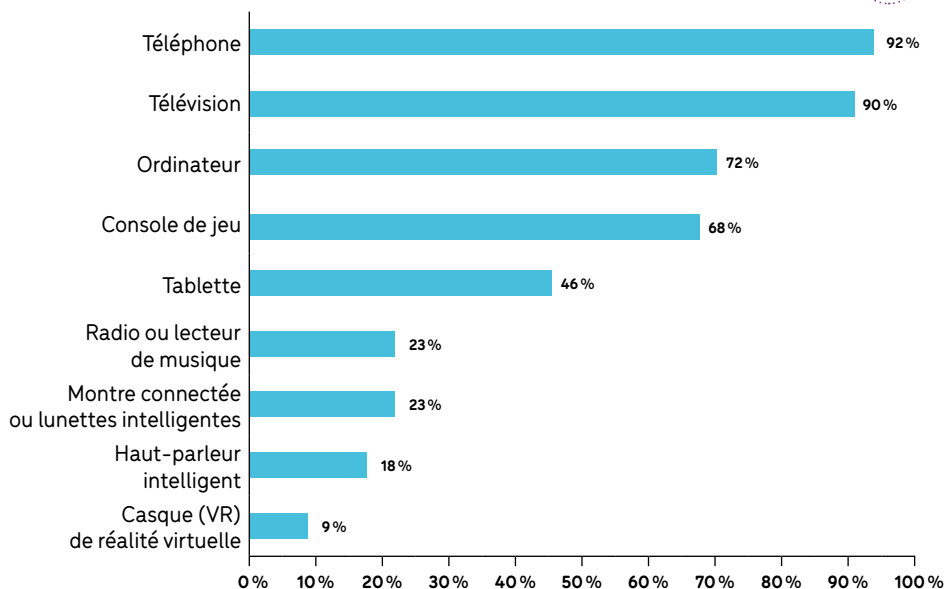
LES ÉCRANS DES ADOS ET PRÉADOS

Concernant les appareils investis par les ados³ (graphe 4), les résultats indiquent que le téléphone portable et la télévision sont les écrans les plus populaires, utilisés par près de 90 % d'entre eux et elles. L'ordinateur et la console de jeu suivent de près, avec environ 70 % des ados qui les utilisent, tandis que la tablette est moins répandue, utilisée par 46 % d'entre eux et elles.

2. Les enfants ont été interrogés sur leur fréquence d'utilisation des écrans les jours d'école et les jours sans école. Le graphe 3 représente une moyenne pondérée des deux mesures, qui ont montré peu de différences.

3. Pour rappel, le groupe des « ados » inclut les préados, regroupant ainsi les élèves de 5^{ème} et 6^{ème} primaire ainsi que l'ensemble des élèves du secondaire. Lorsque des divergences significatives sont relevées entre les données des ados et celles des préados, elles sont explicitées dans le texte.

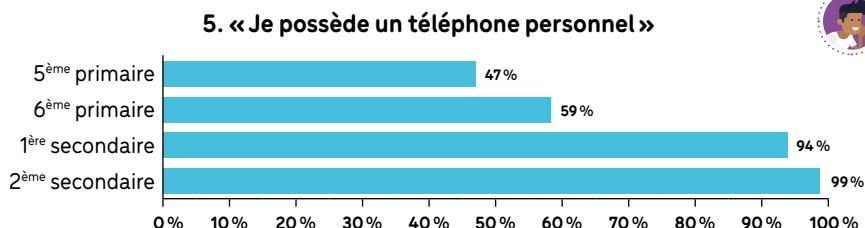
4. « Quels sont les appareils que tu utilises toi-même chez toi ? »



« L'appareil que j'utilise le plus, c'est le téléphone : pour me divertir, pour communiquer. Et scolairement ça peut être pratique pour certains points. Même si l'appareil que je préfère c'est de loin la console. » (S1)

Les données révèlent une augmentation de l'utilisation de l'ordinateur avec l'âge des répondant·es, tandis que celle de la tablette diminue : par exemple, 59 % des élèves de 1^{ère} et 2^{ème} secondaire l'utilisent, alors que ce chiffre descend à 32 % pour les élèves de 5^{ème} et 6^{ème} secondaire. Par ailleurs, les analyses mettent en évidence une influence notable du niveau socio-économique sur plusieurs données relatives aux écrans : les élèves avec un indice socio-économique plus élevé ont accès à un plus grand nombre d'appareils, bénéficient d'une meilleure connexion Internet à domicile, et sont plus nombreux à avoir accès à la 4G sur leur téléphone.

On observe que l'acquisition du premier téléphone personnel coïncide pour une partie des élèves avec leur entrée en secondaire (graph 5). Une majorité de répondant-es indiquent ainsi avoir reçu leur premier téléphone à l'âge médian de 11 ans⁴. Toutefois, près de 47 % des élèves de 5^{ème} primaire et 59 % des élèves de 6^{ème} primaire déclarent déjà posséder leur propre téléphone.



« Le téléphone, j'ai commencé à l'utiliser en 5^{ème} primaire, mais c'était celui de mes parents. En 6^{ème} primaire, j'ai eu un Nokia. Ensuite, j'ai eu mon premier Smartphone quand je suis rentré en première secondaire. » (S6)

19

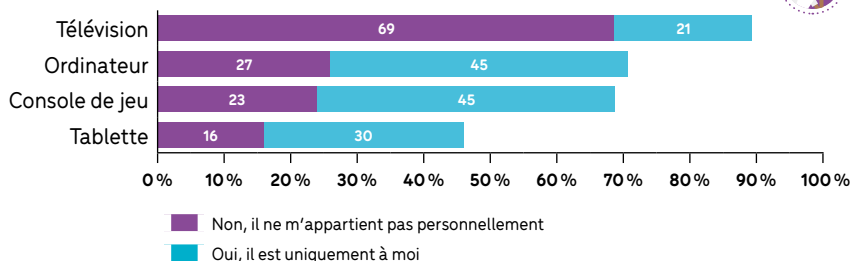
Bien que la grande majorité des ados ait accès au Wi-Fi avec leur téléphone, ce n'est pas le cas pour la 4G. Seuls 38 % des élèves de 5^{ème} et 6^{ème} primaire (utilisant le téléphone) bénéficient de la 4G, contre 82 % des élèves de 1^{ère} et 2^{ème} secondaire, ou encore 94 % des élèves de 3^{ème} et 4^{ème} secondaire. Ainsi, si une proportion importante d'élèves de 5^{ème} et 6^{ème} primaire possède un téléphone, il est important de relever que la majorité n'a pas encore accès à toutes les potentialités offertes par ce type d'appareil.

Par rapport aux enfants, les ados sont globalement plus nombreux et nombreuses à posséder leurs propres appareils plutôt qu'à les partager avec d'autres membres de la famille (graph 6), à l'exception de la télévision qui reste un écran partagé pour la plupart. 45 % des ados affirment ainsi posséder leur propre ordinateur ou console de jeu.

.....

4. Ce chiffre médian est basé sur les réponses des ados qui possèdent un téléphone personnel et qui se souviennent de l'année à laquelle ils l'ont reçu (ce qui correspond à 86 % des ados de l'échantillon).

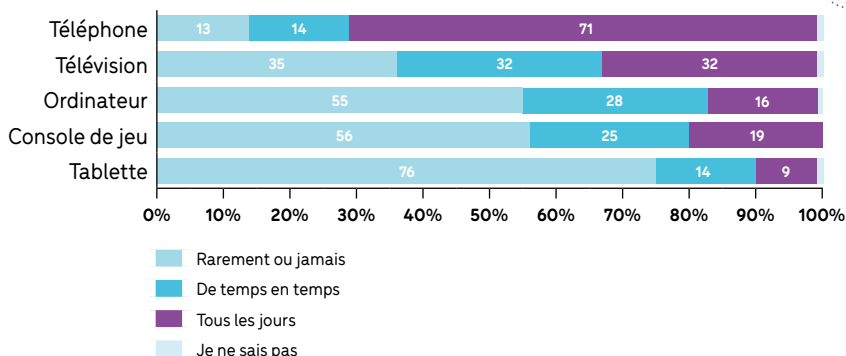
6. « Est-ce que les appareils que tu utilises t'appartiennent ? »



Les chiffres du *graphe 6* varient naturellement selon l'âge des répondant·es : plus les ados sont âgé·es, plus les appareils utilisés leur appartiennent personnellement (sauf concernant la tablette). De plus, une disparité significative entre les genres est observée en ce qui concerne les consoles de jeu : les garçons sont proportionnellement plus nombreux à posséder leur propre console, tandis que les filles doivent plus souvent la partager avec d'autres personnes.

Concernant la fréquence d'utilisation des écrans chez les ados (*graphe 7*), le téléphone est sans surprise en tête. La télévision est utilisée quotidiennement par près d'un tiers des ados, tandis que la console l'est par 19 % d'entre eux et elles, et l'ordinateur par 16 %.

7. « À quelle fréquence utilises-tu habituellement ces appareils ? »



« La télévision, je l'utilise 2-3 fois par semaine pour regarder ma série après l'école. » (S2)

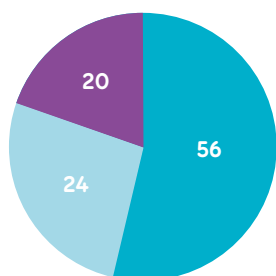
Des analyses approfondies révèlent une variation minime de ces fréquences, que ce soit pendant les jours de semaine ou les week-ends¹, à l'exception de la console et de la télévision qui sont davantage utilisées les jours sans école.

Comme pour les résultats précédents, les données varient selon l'âge. Les ados plus jeunes ont tendance à utiliser plus fréquemment la tablette et la télévision que leurs aîné·es, tandis qu'ils et elles utilisent plus fréquemment le téléphone : par exemple, 9 élèves sur 10 en 5^{ème} et 6^{ème} secondaire utilisent leur téléphone quotidiennement.

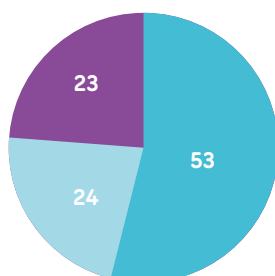
LES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES PERÇUES

Questionné·es sur leurs compétences numériques (*graphes 8, 9, 10 et 11*), les élèves du secondaire estiment globalement être assez compétent·es avec les écrans. En effet, plus de la moitié affirment être capables de réaliser tout ce qu'ils et elles souhaitent faire avec leurs appareils et ont tendance à rechercher seul·es des solutions en cas de dysfonctionnement. Lorsqu'ils et elles sont invité·es à se comparer à leurs parents, les résultats sont également sans ambiguïté : les jeunes estiment être nettement plus compétent·es que leurs aîné·es avec les technologies numériques.

8. « Je suis capable de faire tout ce que je veux faire sur mes appareils »



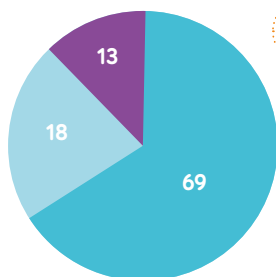
9. « Quand mes appareils ne fonctionnent pas bien, j'essaie souvent de réparer ce problème seul(e) »



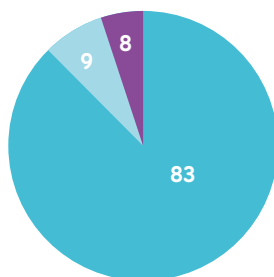
■ Plutôt d'accord (%)
 ■ Neutre (%)
 ■ Plutôt pas d'accord (%)

1. Les ados ont été interrogé·es sur leur fréquence d'utilisation des écrans les jours d'école et les jours sans école. Le *graphe 7* représente une moyenne pondérée des deux mesures, qui ont montré peu de différences.

10. « Je suis capable de faire plus de choses que mes parents avec les appareils »



11. « J'aide parfois mes parents quand ils ont un problème avec leurs appareils »



■ Plutôt d'accord (%)
 ■ Neutre (%)
 ■ Plutôt pas d'accord (%)

« Souvent quand il y a un problème sur le téléphone, mes parents viennent vers moi. Dès qu'ils ont un nouveau téléphone, je dois aussi énormément les aider. » (S6)

En outre, l'ensemble de ces résultats augmente avec l'âge des répondant-es : ainsi par exemple, près de 9 élèves sur 10 en 5^{ème} et 6^{ème} secondaire déclarent aider leurs parents lorsque ces derniers ont un souci avec leurs appareils.

LES RÉSULTATS EN PERSPECTIVE

Dans les foyers, le nombre d'écrans évolue peu au fil des ans. Au vu de la multiplicité d'écrans domestiques, on pourrait penser que les anciens appareils comme la télévision sont désormais sous-employés ou déclassés par les plus récents. Il n'en n'est rien, et particulièrement chez les enfants : l'écran auquel les petits sont les plus attachés reste la télé, au fil des années et des générations.

Comme l'avait déjà mis en évidence l'enquête *#Génération2020*, le téléphone est au cœur des usages numériques des jeunes. Toujours à la première place pour les ados, il devient le deuxième appareil le plus utilisé par les enfants. Dans les deux cas, il se partage le haut du classement avec la télévision, qui reste un appareil très utilisé du début du primaire jusqu'à la fin du secondaire. Ce dernier constat est très certainement lié au développement exponentiel des plateformes de streaming au cours de ces dernières années.

À partir de 13-14 ans, plus de 98 % des jeunes ont leur propre téléphone, mais la moitié des enfants en possèdent déjà un à partir de 11 ans. Il faut donc relativiser l'injonction à laquelle devraient se soumettre les parents d'équiper le jeune d'un téléphone à son entrée dans l'enseignement secondaire. Une sensibilisation à son

utilisation pourrait donc être programmée bien plus tôt. L'utilisation du *Smartphone* s'accompagnant bien souvent d'un accès à Internet nécessite également une conscientisation plus précoce qui aurait peut-être plus de chances de déboucher sur un usage plus raisonné du *Smartphone* et adapté au bien-être du jeune¹.

Si l'âge a un impact sur l'accès aux écrans et à la technologie, le milieu socio-économique en a, dans une certaine mesure, également. L'accès à la technologie ne se fonde donc pas seulement sur des facteurs liés à des choix conscients des parents. Le facteur économique joue son rôle tant au niveau de l'acquisition des appareils qu'au niveau de l'accès à Internet, creusant ainsi les inégalités sociales et favorisant la fracture numérique dès le plus jeune âge.

Enfin, la perception qu'ont les jeunes de leurs compétences en matière d'outils numériques ouvre le champ à de nombreux questionnements : la perception d'une très bonne compétence correspond-elle à une réalité ? Est-elle la marque d'une vraie fracture numérique (ou d'usages numériques totalement différents) entre les adolescent·es et leurs parents ? Comment faire accepter aux *digital natives* une sensibilisation à l'usage d'outils numériques, à leurs dangers, à leurs risques, mais aussi à leurs opportunités par des personnes qu'ils perçoivent très souvent comme moins compétentes ?

1. Voir Chapitre 3 : Les règles, l'éducation et le bien-être numérique





LES ACTIVITÉS ET LOISIRS NUMÉRIQUES

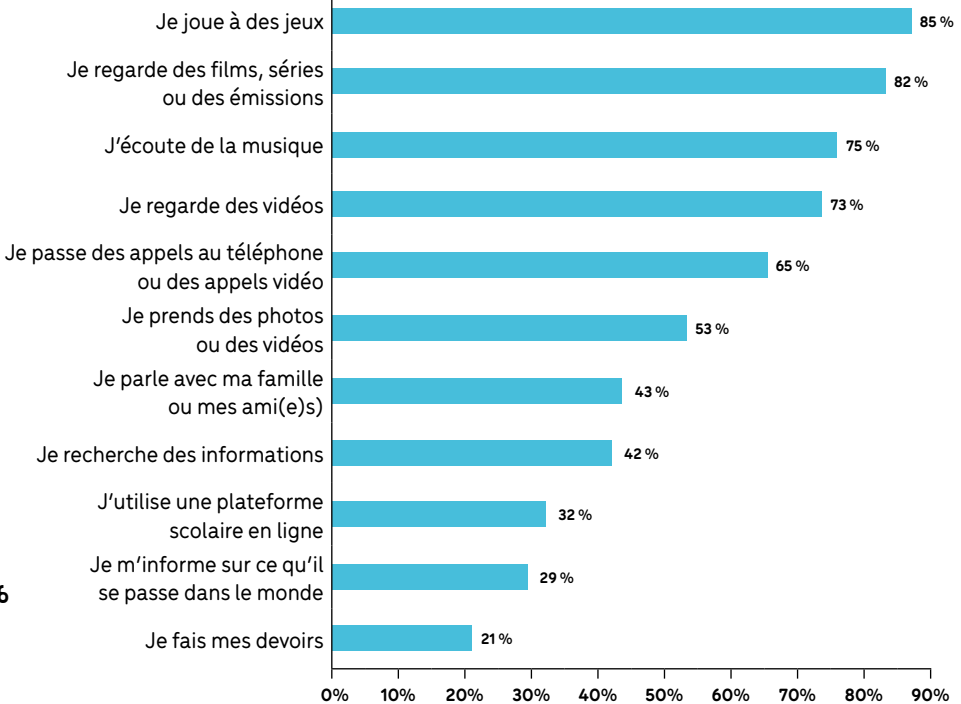
De nombreux préjugés, fantasmes et discours alarmistes circulent au sujet des jeunes et des écrans. Mais que font réellement les enfants et les ados en ligne ? À quel âge débute leur utilisation des réseaux sociaux ? Quels sont leurs applications et sites favoris ? Quelle est l'ampleur de leurs activités vidéoludiques ? Utilisent-ils et elles fréquemment les écrans pour faire du shopping, pour les aider avec leurs devoirs, ou encore pour converser avec une intelligence artificielle ?

25

LES ACTIVITÉS NUMÉRIQUES DES ENFANTS

En se focalisant d'abord sur les enfants de la 1^{ère} à la 4^{ème} primaire, on constate que plus de 80 % jouent aux jeux vidéo ou regardent des films, séries ou émissions et plus de 70 % d'entre eux et elles écoutent de la musique et regardent des vidéos (*graphe 12*). Les conversations virtuelles à travers des appels vidéo ou des discussions en ligne avec leur famille et leurs ami·es sont également assez populaires.

12. « Quelles activités réalises-tu avec les appareils numériques ? »

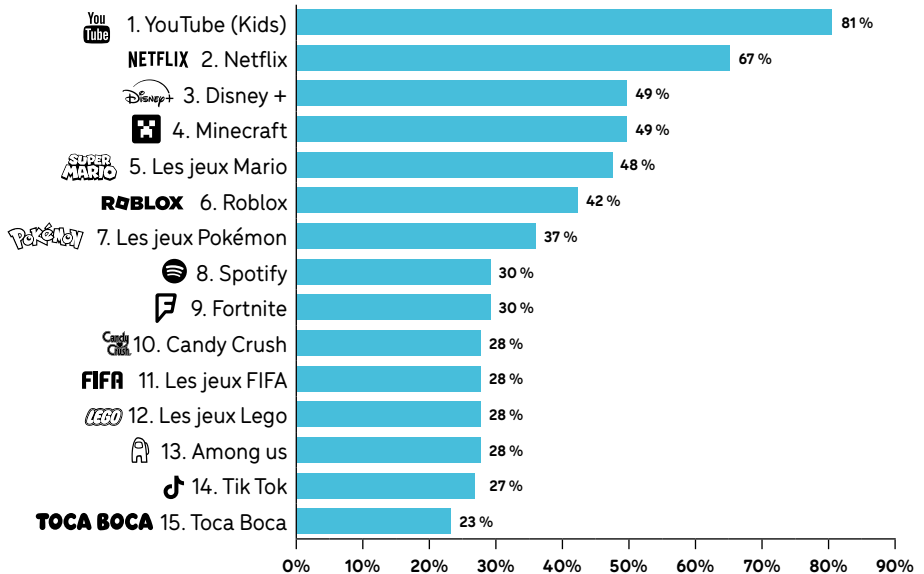


Enfin, on remarque qu'environ un tiers des enfants affirment utiliser une plateforme scolaire en ligne, et que plus de 20 % ont déjà réalisé leurs devoirs à l'aide d'un appareil, laissant suggérer une intégration des outils numériques dans les pratiques pédagogiques.

« Pour l'école, on utilise l'application Cabanga. On peut voir nos journaux de classe dessus, on peut voir tous nos résultats, nos bulletins, et on peut aussi faire des recherches dessus. » (S1)

Concernant les app', sites et jeux favoris des enfants (graphe 13), YouTube se démarque largement, suivi des plateformes de streaming telles que Netflix et Disney+. Les jeux vidéo suivent ensuite dans le classement, avec des titres tels que Minecraft, la franchise Mario, Roblox et la franchise Pokémon, qui comptent parmi les plus populaires.

13. « Quelles sont les applications, sites ou jeux vidéo que tu utilises ? »

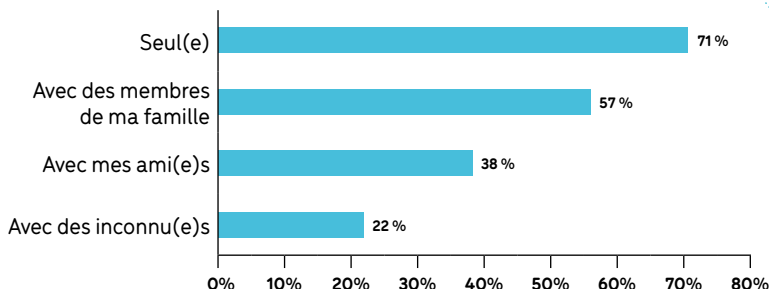


« Sur YouTube, j'aime bien regarder des vidéos de Roblox, Fortnite et Minecraft. Mes youtubeurs préférés ce sont la famille VenTura et Swan & Néo »
(P2)

Les réseaux sociaux sont moins fréquemment utilisés par les enfants. Néanmoins, 27 % d'entre eux et elles déclarent déjà utiliser *Tik Tok*, 23 % *Snapchat* et 16 % *Instagram*. Ces chiffres ne précisent cependant pas s'ils et elles possèdent un compte personnel sur ces plateformes (ou si c'est celui des parents qui est utilisé par exemple), ni si ces plateformes sont utilisées souvent ou non.

Enfin, Si l'on détaille la pratique très populaire des jeux vidéo, la dimension sociale de cette activité est mise en évidence à travers le *graphe 14*. Si beaucoup d'enfants jouent seul-es, plus de la moitié ont également pour habitude de jouer avec des membres de leurs familles : frères et sœurs, parents, cousin-es... Et 38 % d'entre eux et elles avec des ami-es.

14. « Avec qui joues-tu aux jeux vidéo d'habitude ? »

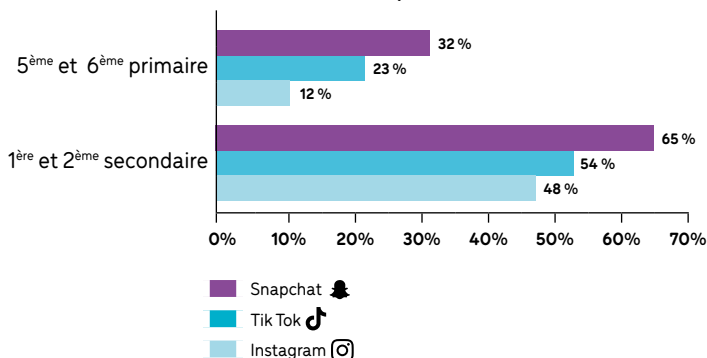


« Mon appareil préféré c'est la Nintendo Switch, parce qu'on peut jouer à deux ou à trois. J'y joue souvent après l'école avec mon cousin » (P2)

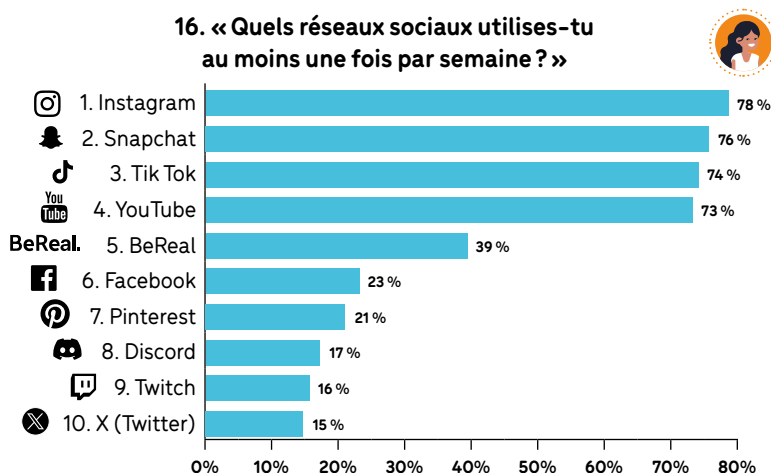
LES RÉSEAUX SOCIAUX

L'utilisation des réseaux sociaux débute en secondaire pour la majorité des jeunes (graphe 15). Les données de l'enquête indiquent en effet une forte augmentation de leur présence chaque semaine sur ces plateformes lors du passage du primaire au secondaire. Cette augmentation est particulièrement notable pour *Snapchat* et *Tik Tok*, où elle double. Et alors qu'*Instagram* est utilisé par « seulement » 1 élève sur 10 en 5^{ème} et 6^{ème} primaire, plus de la moitié des élèves de 1^{ère} et 2^{ème} secondaire l'utilisent au moins chaque semaine.

15. « Quels réseaux sociaux utilises-tu au moins une fois par semaine ? »



L'utilisation de ces plateformes augmente au fil des années du secondaire. Plus de 9 ados sur 10 se connectent à un réseau social au moins une fois par semaine. Le classement des réseaux sociaux les plus populaires indique que c'est *Instagram*, *Snapchat*, *Tik Tok* et *You Tube* qui sont en tête chez les élèves du secondaire, utilisés chaque semaine par plus de 70 % d'entre eux et elles (graph 16). L'application de partage de photos *BeReal* connaît également un certain succès auprès de 39 % des jeunes. En revanche, la plateforme *Facebook* est largement délaissée par les ados, considérée par beaucoup comme le « réseau social des vieux ».



29

« Instagram c'est là où je parle avec mes potes la plupart du temps. WhatsApp je l'utilise avec mes parents parce que je ne les ai pas sur Insta. Twitter c'est un peu pour tout : pour les infos, pour le foot... YouTube c'est pour me divertir surtout. » (S5)

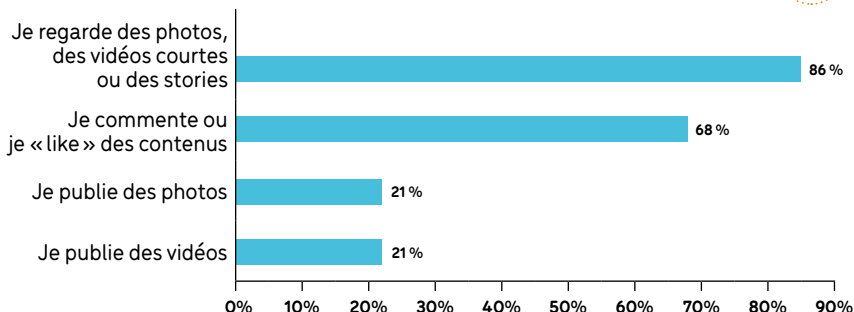
Concernant les applications de messagerie instantanée (qui ne sont pas incluses dans ce classement), *WhatsApp* et *Facebook Messenger* sont les plus populaires, utilisées plus d'une fois par semaine par respectivement 48 % et 30 % des élèves du secondaire.

Quelques différences genrées peuvent être relevées concernant l'utilisation des réseaux sociaux chez les élèves secondaires : l'application *BeReal* est utilisée quotidiennement par 23 % des garçons pour 47 % de filles. Cette tendance féminine s'inverse concernant *YouTube* : 70 % des garçons

déclarent l'utiliser au moins une fois par jour alors que seulement 40 % des filles en font de même. En ce qui concerne X, anciennement *Twitter*, ainsi que les plateformes *Discord* et *Twitch*, associées à la pratique des jeux vidéo, la tendance reste également masculine : environ 26 % des garçons utilisent ces réseaux sociaux toutes les semaines pour seulement 7 % de filles¹.

En détaillant les activités menées sur ces réseaux sociaux (graphe 17), on observe qu'une minorité d'élèves du secondaire publie régulièrement des photos ou des vidéos sur ces plateformes. Bien que soit souvent discutée la forte exposition de soi en ligne pendant l'adolescence², cette pratique ne serait en réalité régulière que pour un cinquième des jeunes. De plus, 36 % des ados déclarent ne jamais publier de photos sur les réseaux, tandis que 50 % déclarent ne jamais publier de vidéos. Des variations selon le genre sont également à mentionner : les filles sont deux fois plus nombreuses que les garçons à publier des photos ou des vidéos en ligne chaque semaine.

17. « Quelles activités réalises-tu sur les réseaux sociaux au moins une fois par semaine ? »



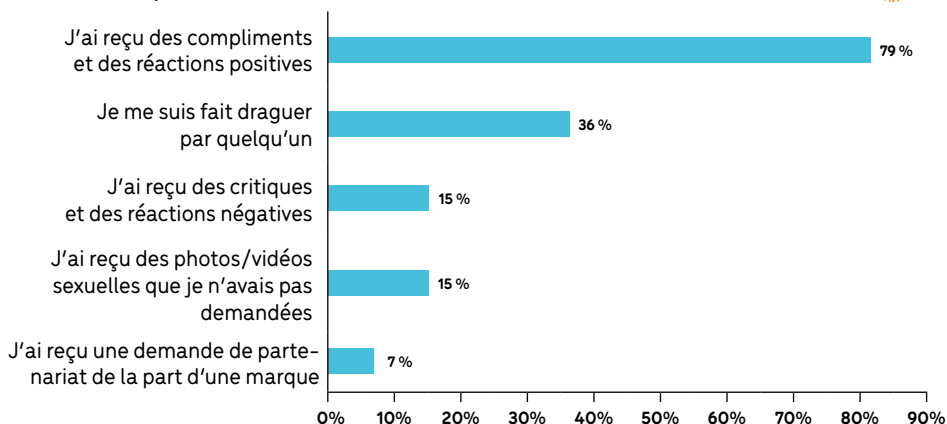
« Sur Tik Tok, je regarde beaucoup de vidéos mais je n'en fais jamais moi. Il y a beaucoup de vidéos de danse ou de "react", mais je ne sais pas faire ça moi et ça ne me sert à rien [d'en faire]. » (S3)

1. Pour plus d'informations sur les différences genrées à travers les loisirs connectés des jeunes et leurs enjeux, veuillez consulter la publication suivante : Média Animation, *Chill&Play : Quand les ados font genre*, Bruxelles, 2024

2. Claire Balleys et Sami Coll, *La mise en scène de la vie privée en ligne par les adolescents*, RESET, 4, 2015, <https://doi.org/10.4000/reset.547>

Les ados qui s'exposent régulièrement en ligne sont confronté·es aux réactions et retours des autres (graphe 18)³. Ceux-ci sont majoritairement positifs. Néanmoins, on observe que plus d'un·e élève du secondaire sur trois, publiant chaque semaine des photos/vidéos sur les réseaux sociaux, affirme s'être fait draguer au cours des deux dernières semaines suite à ses publications, tandis qu'ils et elles sont 15 % à déclarer avoir reçu des contenus sexuels non sollicités pendant cette même période. Ces chiffres ne varient pas selon l'âge ou le genre des répondant·es⁴.

18. « Quelles situations as-tu vécues en ligne après avoir publié des photos ou des vidéos au cours de ces 2 dernières semaines ? »



31

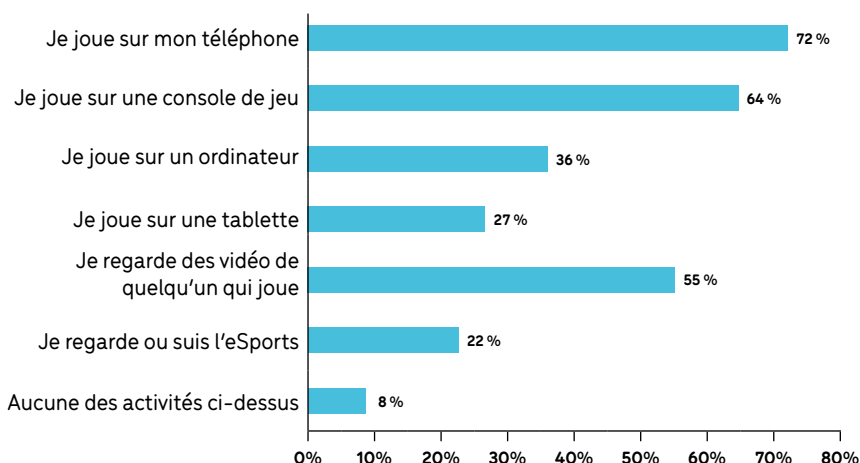
« De la drague en ligne, je rencontre souvent ça. Ce sont des jeunes, comme moi, qui viennent m'envoyer un message en "dm" pour me dire que je suis belle et tout. Ce sont des gens que je ne connais pas du tout, des gens de Liège qui sont sur Instagram. » (S4)

3. Les données de ce graphique concernent exclusivement les élèves du secondaire ayant déclaré publier des photos ou des vidéos sur les réseaux sociaux au moins une fois par semaine.
4. Les pratiques numériques associées à la vie affective et relationnelle des jeunes sont examinées de manière plus approfondie dans le chapitre 4 de ce livret.

LES JEUX VIDÉO

Alors que l'attention portée sur l'utilisation des réseaux sociaux des jeunes est considérable, le jeu vidéo est parfois négligé, alors qu'il est un loisir tout aussi important pour ce public. En effet, plus de 9 ados sur 10 déclarent avoir au moins une pratique vidéoludique par mois (graphe 19). Ils et elles privilégient généralement les jeux sur téléphone ou console de jeu, et sont nombreux à regarder régulièrement des streamer·euses⁵ jouer aux jeux vidéo.

19. « Quelles activités relatives aux jeux vidéo fais-tu au moins une fois par mois ? »



« J'ai des périodes où parfois je me pose et je regarde en ligne pendant deux heures un stream de la même personne qui joue aux jeux vidéo » (S5)

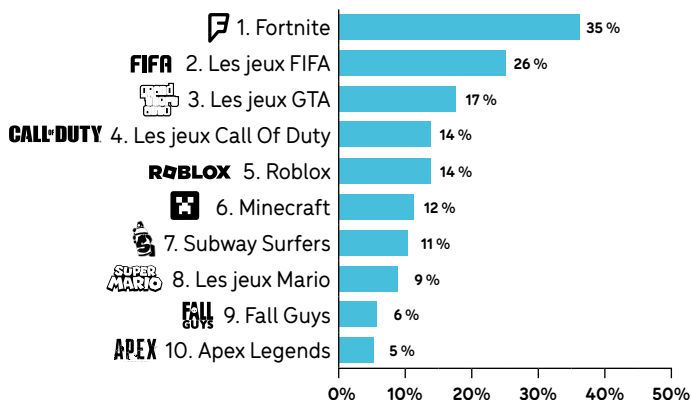
Plusieurs de ces chiffres varient en fonction de l'âge et du genre des répondant·es. Les ados les plus âgé·es jouent moins fréquemment sur tablette que les plus jeunes et consacrent un peu moins de temps aux jeux sur console. Les jeux sur téléphone ou tablette sont aussi populaires chez les filles que chez les garçons. Cependant, les autres activités vidéoludiques sont davantage pratiquées par les garçons, notamment jouer sur console (83 % des garçons

5. Les streamers et streameuses sont des joueurs et joueuses qui retransmettent en ligne et commentent en direct leur propre partie de jeu vidéo, tout en interagissant avec leur public.

contre 48 % des filles) et regarder des vidéos de joueurs et de joueuses (78 % des garçons contre 35 % des filles).

Fortnite ainsi que les franchises *FIFA*, *GTA* et *Call of Duty* dominent le classement des jeux les plus fréquemment joués parmi les élèves du secondaire (graphe 20). L'engagement hebdomadaire dans ces quatre jeux augmente avec l'âge, atteignant un pic vers l'âge de 13-14 ans avant de diminuer chez les ados plus âgés. Des jeux comme *Roblox*, *Subway Surfers* ou encore *Fall Guys* sont, en revanche, beaucoup plus populaires chez les préados que chez leurs aînés.

20. « À quels jeux vidéo joues-tu au moins une fois par semaine ? »



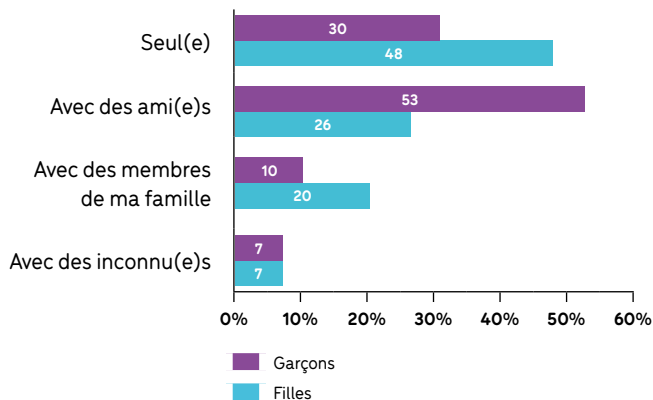
33

La dimension sociale de ce loisir est très prégnante chez les ados qui sont nombreux et nombreuses à jouer à des jeux multi-joueurs, en particulier avec leurs ami·es (graphe 21)⁶. Il est donc loin le cliché considérant les joueurs et joueuses comme des personnes solitaires et isolées dans un monde virtuel. Cependant, les données révèlent que cette pratique sociale ne l'est pas pour tout le monde. En effet, les joueurs masculins sont deux fois plus nombreux à jouer avec leurs amis que les joueuses, qui préfèrent plus souvent les jeux solo. Ces dernières sont également plus enclines à jouer avec des membres de leur famille que les garçons⁷.

6. Les données de ce graphique concernent exclusivement les ados ayant déclaré jouer aux jeux vidéo au moins une fois par mois.

7. Pour plus d'informations sur les différences genrées à travers les loisirs connectés des jeunes et leurs enjeux, veuillez consulter la publication suivante : Média Animation, *Chill&Play : Quand les ados font genre*, Bruxelles, 2024.

21. « Avec qui joues-tu aux jeux vidéo le plus souvent ? »



« Je joue en multijoueur tout le temps. Ça m'aide à rester en contact avec mes potes, c'est social. On joue "en vocal" et on parle ensemble. Ça tisse des liens, on s'amuse et c'est le principal. » (S3)

34 LES AUTRES ACTIVITÉS NUMÉRIQUES

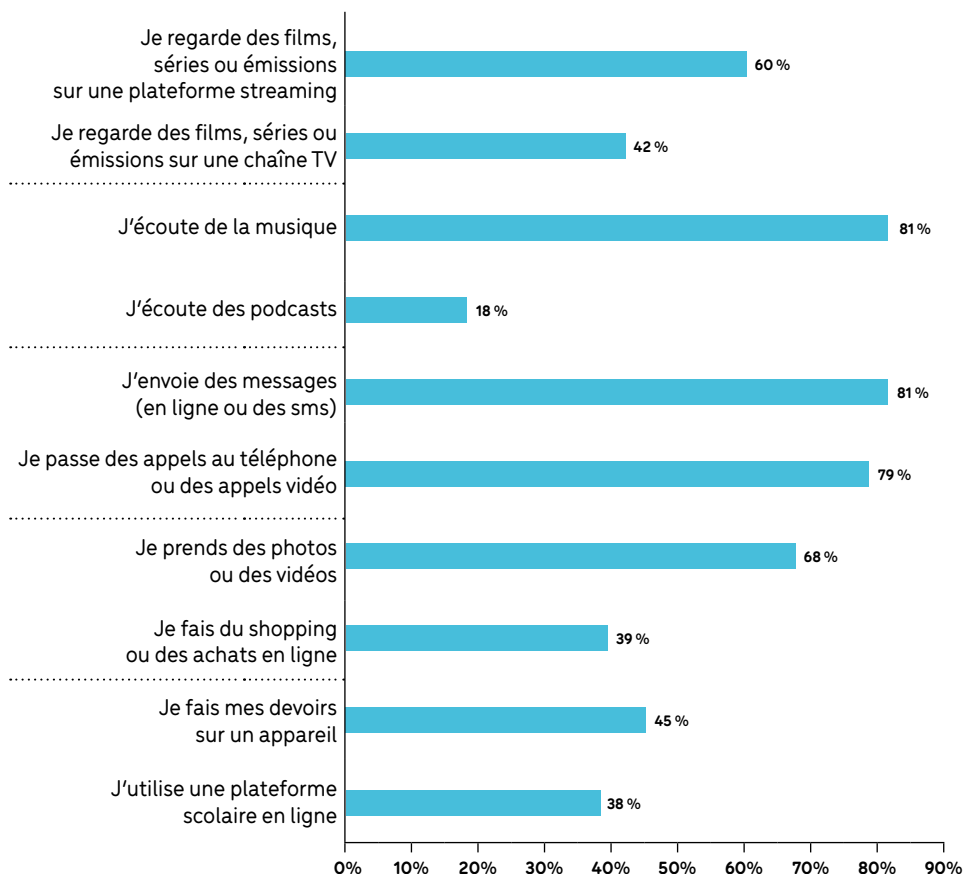
Au-delà des réseaux sociaux et des jeux vidéo, les ados consacrent beaucoup de temps à regarder des films, des séries et des émissions, notamment sur les plateformes de streaming (graphe 22). Les données détaillées révèlent que Netflix est la plateforme la plus prisée, utilisée chaque semaine par 56 % des jeunes, loin devant Disney+ (18 %), Amazon Prime (11 %) ou encore Auvio (4 %).

Écouter de la musique est une autre activité phare et les podcasts peuvent également avoir leur popularité : un peu moins d'un ado sur cinq affirme en écouter chaque semaine. Spotify domine les autres plateformes de streaming musical, utilisé chaque semaine par 55 % des ados, loin devant Apple Music (11 %) et Deezer (4 %).

Enfin, beaucoup utilisent les écrans dans le cadre scolaire. En isolant les données des élèves du secondaire⁸, on constate qu'ils et elles sont 47 % à utiliser chaque semaine une plateforme scolaire en ligne, et 52 % à utiliser un écran pour faire leurs devoirs à cette même fréquence.

8. Pour rappel, les pastilles de couleur mauve accompagnent les graphiques relatifs au groupe des « ados » qui inclut, en plus des élèves secondaires, les préados de 5^{ème} et 6^{ème} primaire.

22. « Quelles activités réalises-tu au moins une fois par semaine ? »

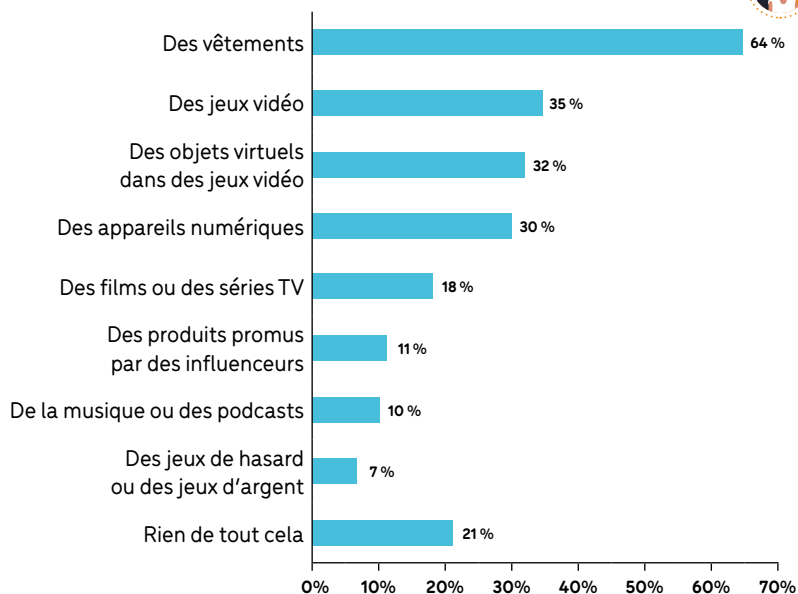


35

Le graphe 22 montre également que beaucoup de jeunes effectuent des achats en ligne chaque semaine. C'est notamment le cas de plus d'1 élève sur 3 de la 1^{ère} à la 4^{ème} secondaire, et de plus d'1 élève sur 2 en 5^{ème} et 6^{ème} secondaire. De quelle nature sont ces dépenses (graphe 23) ? Elles permettent principalement d'acheter des vêtements, mais également d'effectuer des dépenses liées aux jeux vidéo ou aux appareils numériques.

« J'ai déjà acheté des vêtements en ligne via des applications comme Shein. Je clique, je regarde et si ça me plaît je le montre à mes parents. S'ils aiment bien, ils me disent "oui tu peux l'acheter". » (S6)

23. « Dans quoi as-tu déjà dépensé de l'argent en ligne ? »



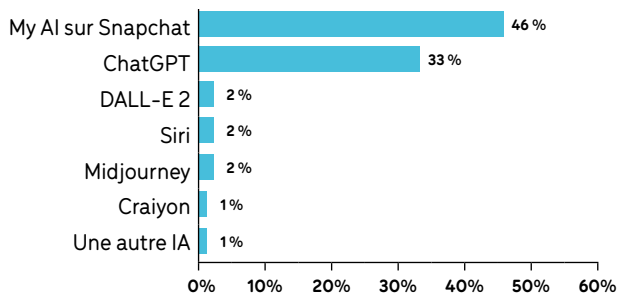
36

Ces dépenses augmentent naturellement avec l'âge des élèves. Cette variation est particulièrement marquée concernant les achats de vêtements en ligne : 44 % des élèves de 1^{ère} et 2^{ème} secondaire en ont déjà fait, contre 79 % des élèves de 5^{ème} et 6^{ème}. Par ailleurs, les garçons sont plus nombreux à avoir déjà fait des dépenses en ligne liées aux jeux vidéo et aux jeux de hasard ou d'argent, tandis que les filles sont plus nombreuses à avoir déjà fait du shopping de vêtements sur Internet.

Suite à l'engouement médiatique récent pour les intelligences artificielles génératives, les élèves du secondaire ont été interrogés sur l'utilisation qu'ils et elles en font. 57 % affirment avoir déjà utilisé « une application ou un site d'intelligence artificielle qui crée son propre contenu ». Parmi ces applications (graphe 24), le chatbot My AI disponible sur le réseau social Snapchat et la plateforme ChatGPT se démarquent nettement comme les plus populaires.

« ChatGPT je l'ai beaucoup utilisé quand c'est sorti et que tout le monde en parlait. Je l'utilisais surtout pour l'école, les devoirs, etc. Mais maintenant, je l'utilise rarement. »

24. « Quelles applications ou sites d'intelligence artificielle créant son propre contenu as-tu déjà utilisé ? »

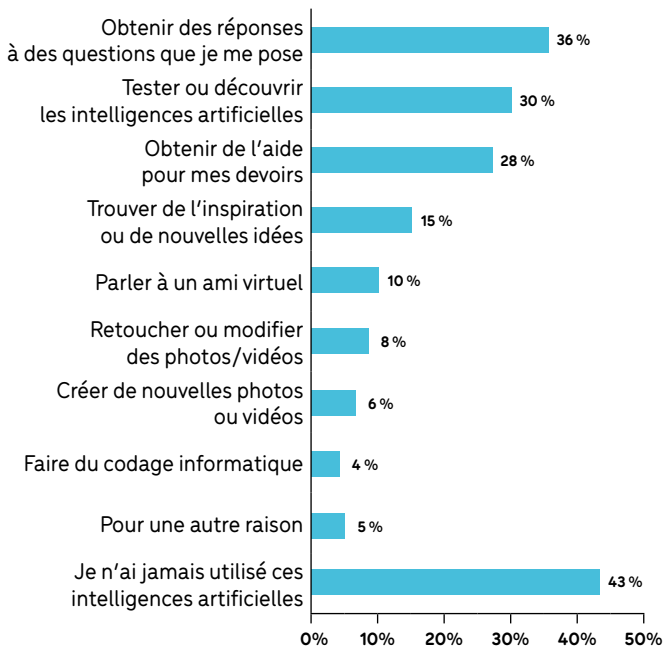


Interrogé·es sur les raisons les ayant poussés à utiliser de telles plateformes (graphe 25), les ados évoquent principalement le désir d'obtenir des réponses à leurs questions, de découvrir les capacités de ces intelligences artificielles ou encore de bénéficier d'une aide pour leurs devoirs.

25. « Pour quelles raisons as-tu déjà utilisé ces intelligences artificielles ? »



37

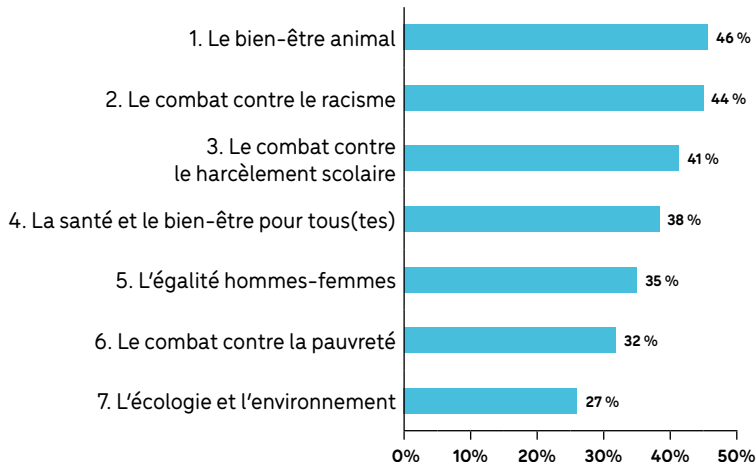


Quelques-unes des raisons évoquées varient avec l'âge : par exemple, 20 % des élèves de 1^{ère} et 2^{ème} secondaire ont déjà utilisé une IA pour leurs devoirs, tandis que ce chiffre monte à 37 % pour les élèves de 5^{ème} et 6^{ème} secondaire.

« J'utilise " MyAI " sur Snap parfois pour mes devoirs. Il m'aide à faire des calculs ou d'autres trucs simples. Une fois j'avais une interro en anglais, je lui ai demandé de me préparer un texte tout simple et j'ai eu 18/20 à l'interro. » (S3)

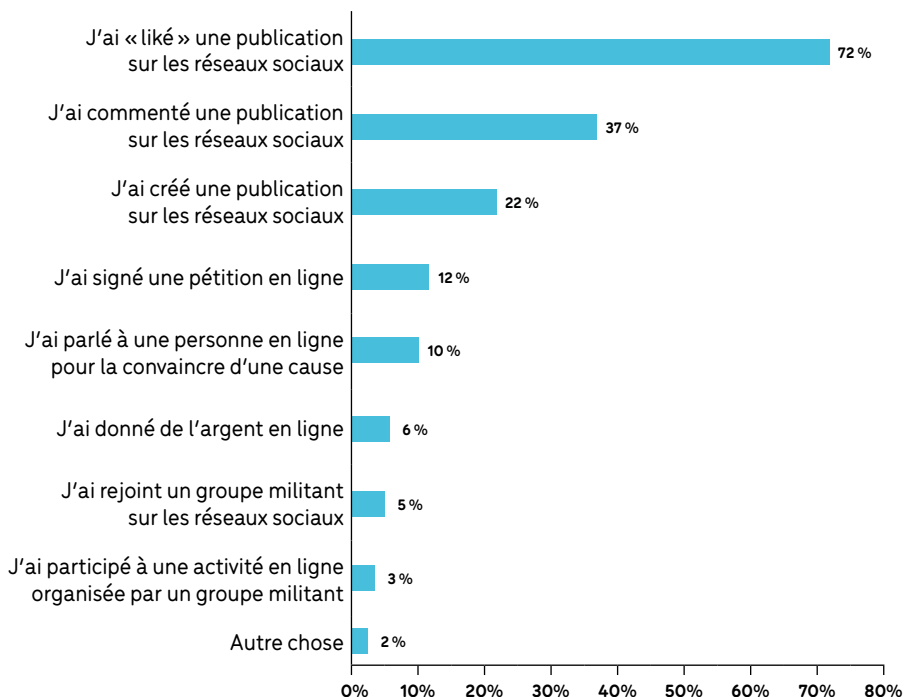
Enfin, l'enquête a également tenté d'évaluer les moyens par lesquels les ados peuvent s'engager et militer en ligne pour soutenir différentes causes. Les élèves du secondaire ont ainsi été invité·es à choisir parmi une liste de thèmes et de causes sociales ceux qui suscitaient le plus leur intérêt (*graphe 26*). On retrouve en tête du classement des 7 thématiques les plus populaires : le bien-être animal, la lutte contre le racisme et le combat contre le harcèlement scolaire.

26. « Quelles sont les causes engagées qui t'intéressent le plus ? »



En ce qui concerne les moyens déployés en ligne pour soutenir ces thèmes de société (*graphe 27*)⁹, ceux-ci sont principalement mis en œuvre à travers les réseaux sociaux, que ce soit en likant, en laissant des commentaires ou en créant des publications sur ces plateformes.

27. « Qu’as-tu fait en ligne pour soutenir les causes qui t’intéressent au cours de l’année dernière ? »



.....

9. Les données de ce graphe concernent exclusivement les élèves secondaires ayant indiqué s'intéresser à au moins une cause engagée.

LES RÉSULTATS EN PERSPECTIVE

Alors que les réseaux sociaux sont surtout investis par les adolescent-es à partir de leur entrée en secondaire, *YouTube* et *Tik Tok* sont déjà utilisés par respectivement 81 % et 27 % des enfants de 6 à 10 ans. Ce constat doit faire réfléchir à une sensibilisation beaucoup plus précoce aux enjeux et mécanismes, aux codes des interactions en ligne, ainsi qu'aux risques auxquels ils et elles sont exposé-es¹.

En effet, plus d'un tiers des enfants sont présent-es sur des réseaux sociaux pour lesquels ils et elles n'ont pas l'âge requis, alors que des initiatives de lancement de version « kids » (6-12 ans) pour plusieurs de ces plateformes se multiplient. Quoi qu'il en soit, le secteur éducatif doit relever le défi de cet éveil critique des enfants.

Outre le constat d'une diminution d'usage de certains réseaux sociaux (*Facebook*, *X* (*Twitter*)...) au profit d'autres (*Instagram*, *Tik Tok*...), on constate une diversité d'usages en fonction de l'âge, du genre et du milieu socio-culturel. Dans ces conditions, un enjeu central est d'échanger avec les jeunes pour comprendre les usages spécifiques de chacun-es pour ensuite instaurer le dialogue et les mener au questionnement. Ces échanges doivent se fonder sur les pratiques réelles et non supposées de jeunes, et prendre en considération le fait qu'ils et elles expriment être moins producteur-rices de contenus que consommateur-rices de ceux créés par d'autres.

Si on parle beaucoup des réseaux sociaux dans les usages numériques des enfants et adolescent-es, on oublie bien souvent une pratique qui reste dans son ombre : le jeu vidéo. Cette nouvelle enquête permet d'approfondir les usages des jeunes liés aux jeux vidéo, ce que la première édition de l'enquête, *#Génération2020*, n'avait pas permis de faire.

Méconnu, bien souvent diabolisé, considéré comme ayant peu d'intérêt, le jeu vidéo figure parmi les premiers usages numériques des jeunes, pratiqué non seulement avec un appareil qui lui est propre (la console) mais également avec l'ordinateur, ou encore le *Smartphone*. Pour plus de la moitié des sondé-es, il s'agit également d'une pratique sociale à part entière, certains jeux vidéo, comme *Fortnite*, pouvant être quasiment perçus comme des réseaux sociaux, mais aussi des espaces de diffusion culturelle (en 2023, le festival de cinéma *MyMetaStories* s'est par exemple déployé sur *Minecraft*²).

Un enjeu des outils de sensibilisation aux réseaux sociaux est donc également d'intégrer les spécificités des plateformes de jeux vidéo en ligne. L'importance toujours grandissante de l'industrie vidéoludique et la pratique intense des jeunes doit conduire à la création d'outils et d'activités qui intègrent l'analyse et la création de contenus vidéoludiques, pour une pratique plus consciente, prenant en compte la compréhension des mécanismes de ce média.

1. Voir Chapitre 6 : Les violences et la sécurité en ligne

2. RTBF Ixpé, *MyMetaStories* : un festival de films et de courts-métrages sur *Minecraft*, Bruxelles, RTBF, 22/09/2023. <https://www.rtbf.be/article/mymetastories-un-festival-de-films-et-de-courts-metragés-sur-minecraft-11260311>

Ce constat est également applicable à la pratique intensive des IA génératives par les jeunes. Les ados découvrent ces outils et les utilisent plutôt comme un moteur de recherche, ce qu'ils ne sont pas. À nouveau, il est nécessaire qu'il y ait une compréhension du fonctionnement de ces outils récents de la part des acteurs éducatifs (notamment sur la question des sources, les questions éthiques, etc.), afin d'alimenter des démarches ciblées vers les jeunes. Une utilisation critique et consciente de toutes leurs potentialités peut, finalement, se révéler être une vraie opportunité.

Les données des deux premiers chapitres mettent ainsi en évidence l'évolution rapide de la technologie et des comportements des jeunes dans la société contemporaine. Elles soulignent l'importance de réfléchir, de manière critique, à l'impact des technologies numériques sur différents aspects de la vie quotidienne ainsi que sur les mesures à prendre pour en maximiser les avantages tout en atténuant leurs risques potentiels.





LES RÈGLES, L'ÉDUCATION ET LE BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

Si les écrans font partie intégrante de la vie des jeunes, tous et toutes n'en ont pas une liberté d'utilisation absolue. Quelles règles doivent respecter les enfants et les ados par rapport aux écrans ? Comment ces règles sont-elles perçues ? Quelles sont les pratiques numériques discutées à la maison ou à l'école ? Enfin, quel contrôle les jeunes exercent-ils et elles sur leur propre temps d'écran ?

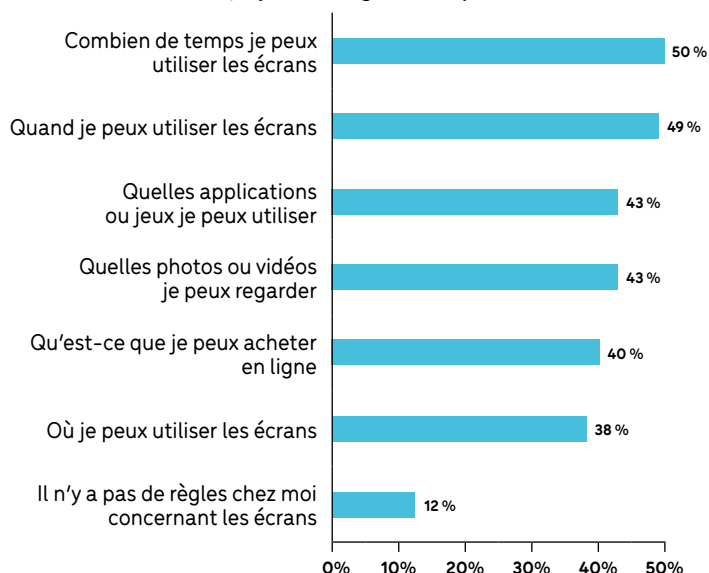
43

LES RÈGLES ET L'ÉDUCATION DES ENFANTS

Les règles que les enfants doivent suivre à la maison sont multiples (*graphe 28*) : seulement 12 % d'entre eux et elles déclarent qu'il n'y a aucune règle à la maison concernant l'utilisation des écrans. Cette régulation englobe différents aspects des pratiques numériques, qu'il s'agisse du temps et des moments alloués aux écrans, des activités réalisées avec, telles que l'accès aux applications, aux jeux et aux photos et vidéos, ou encore les achats en ligne.



28. « Chez moi, il y a des règles à respecter concernant... »



44

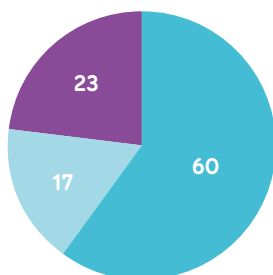
« Depuis longtemps, il y a "Family Link" sur ma tablette et mon téléphone. C'est pour contrôler qu'on ne dépasse pas une heure [d'écran] par jour. » (P4)

Des analyses plus approfondies permettent de faire deux constats supplémentaires. Premièrement, les enfants issus de milieux socio-économiques plus modestes ont significativement moins de règles à respecter que ceux et celles provenant de milieux plus aisés. Deuxièmement, la majorité des règles relatives à l'utilisation des écrans sont imposées de manière unilatérale. En effet, 68 % des enfants qui doivent respecter ces règles déclarent que celles-ci ont été décidées par leurs parents uniquement, sans discussion préalable avec eux et elles.

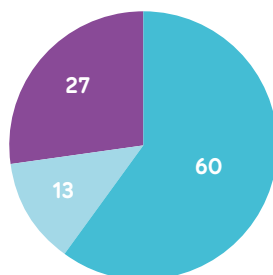
« Nous on a [droit à] une heure de TV par semaine et quand le temps est écoulé on ne peut plus utiliser. Mes parents ont mis une sorte de minuteur, et une fois qu'il est fini on ne peut plus la rallumer. » (P2)

Les parents semblent également recourir à la méthode de la carotte et du bâton avec les écrans, ceux-ci faisant souvent l'objet de récompenses ou de punitions (graphes 29 et 30)¹. 60 % des enfants déclarent ainsi pouvoir passer plus de temps sur les écrans lorsqu'ils et elles sont sages, ou en être interdit·es suite à des mauvais comportements.

29. « Est-ce que tes parents t'autorisent à passer plus de temps sur les écrans si tu es sage ? »



30. « Est-ce que tes parents t'interdisent parfois d'utiliser les écrans pour te punir ? »



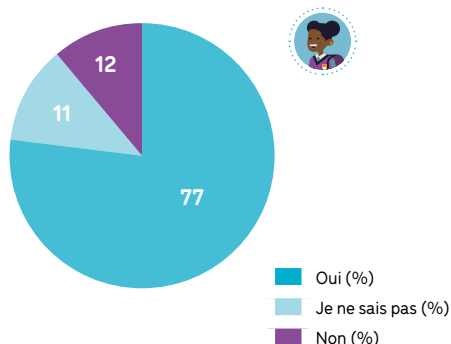
■ Oui (%)
■ Je ne sais pas (%)
■ Non (%)

« Quand j'ai un très bon bulletin, ma maman elle me laisse acheter un jeu Nintendo. » (P4)

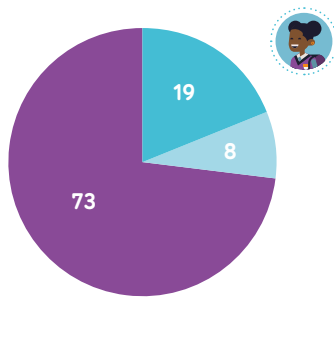
Concernant l'accueil de ces règles par les enfants (graphes 31 et 32)¹, les résultats sont clairs : la grande majorité des enfants déclare que ces règles sont globalement bénéfiques et qu'elles ne sont pas trop sévères.

1. Les données de ces deux graphes concernent exclusivement les enfants ayant indiqué devoir respecter au moins une règle à la maison concernant l'utilisation des écrans. De plus, les réponses des élèves de 1^{ère} et 2^{ème} primaire ne sont pas inclus dans ces graphiques, étant donné que la longueur de leur questionnaire a dû être restreinte afin de s'adapter à la durée d'une période de cours.

31. « C'est une bonne chose qu'il y ait des règles chez moi concernant les écrans »



32. « Les règles chez moi concernant les écrans sont trop sévères »

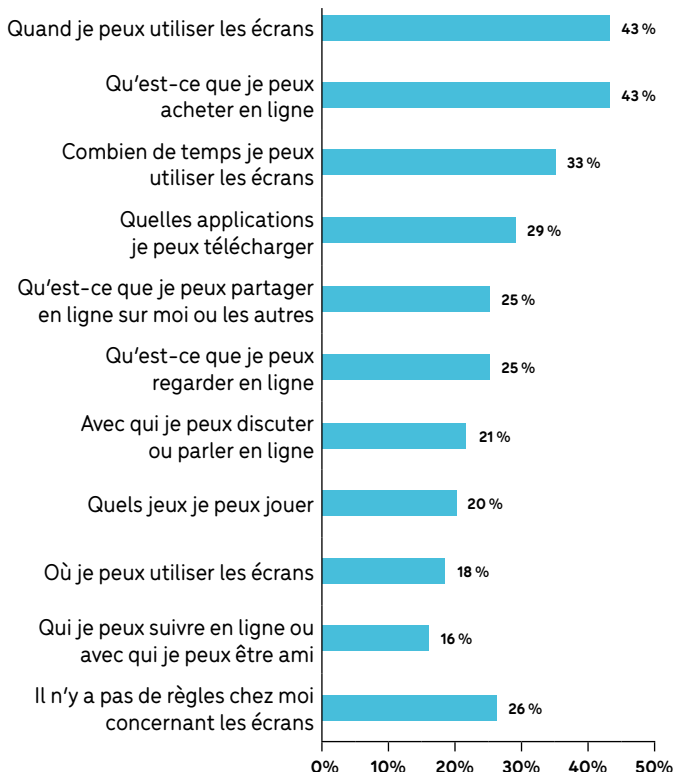


« Les règles c'est une bonne chose, comme ça on n'est pas enfermés dans notre chambre tout le temps devant les écrans. Quand on regarde des vidéos sur le téléphone trop longtemps, on a mal aux yeux après. » (P1)

LES RÈGLES ET L'ÉDUCATION DES ADOS ET PRÉADOS

En ce qui concerne les règles imposées aux ados (graphe 33), les parents semblent accorder davantage d'importance à la gestion du temps passé devant les écrans qu'à la nature spécifique des activités numériques. Ainsi, les ados sont moins soumis-es à des règles concernant les contenus consultés ou partagés sur les réseaux sociaux, les jeux vidéo qu'ils et elles investissent, ou encore leurs interactions sociales en ligne. En revanche, les parents demeurent les gardiens du porte-monnaie et exercent un certain contrôle sur les dépenses et achats en ligne.

33. « Chez moi, il y a des règles à respecter concernant... »



« Quand j'achète des trucs en ligne, je demande toujours l'approbation de mes parents vu que j'ai que 15 ans et que je ne peux pas faire ce que je veux. » (S4)

Si les chiffres ci-dessus ne varient pas en fonction du genre des élèves, ils évoluent naturellement avec l'âge : plus les ados sont âgé-es, moins ils et elles ont de règles à respecter concernant l'utilisation des écrans. Ainsi, les élèves de 1^{ère} et 2^{ème} secondaire mentionnent devoir en respecter en moyenne trois à quatre, tandis que les élèves de 5^{ème} et 6^{ème} secondaire rapportent ne devoir en respecter qu'une seule en moyenne (et 48 % d'entre eux et elles n'ont aucune règle à respecter par rapport aux écrans).

Des analyses approfondies permettent de faire plusieurs autres constats :

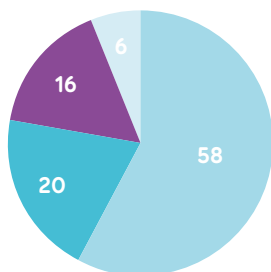
- Les enfants comme les ados issu-es de milieux socio-économiques plus modestes ont significativement moins de règles à respecter que ceux et celles provenant de milieux plus aisés.
- La majorité des règles relatives à l'utilisation des écrans est imposée de manière unilatérale : seul-es 24 % des ados devant en respecter déclarent que celles-ci ont été décidées conjointement avec leurs parents.
- Seul-es 21 % des ados affirment que leurs parents respectent les mêmes règles qu'eux et elles en matière d'utilisation des écrans. Ce dernier chiffre questionne l'exemple parental et la cohérence des règles en vigueur au sein du foyer familial.

..... *« Mes parents, ils mettent une règle comme quoi on ne peut pas prendre d'écrans à table pendant qu'on mange, mais ma maman elle est tout le temps sur son téléphone pour le boulot. » (P6)*

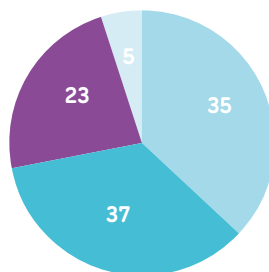
48

De plus, bien que les parents aient moins recours à la méthode de la carotte avec les écrans que pour les enfants, celle du bâton semble toujours être d'actualité pour l'ensemble des ados, des plus jeunes comme des plus âgés (graphes 34 et 35) : 60 % des ados (devant respecter des règles relatives aux écrans) déclarent ainsi que leurs parents les punissent en réduisant leur temps d'écran.

34. « Est-ce que tes parents t'autorisent à passer plus de temps sur les écrans pour te récompenser ? »



35. « Est-ce que tes parents réduisent le temps que tu passes sur les écrans pour te punir ? »

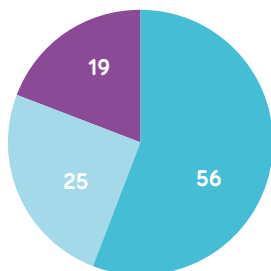


Jamais (%)
 Parfois (%)
 Souvent (%)
 Je préfère ne pas le dire (%)

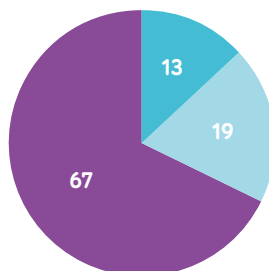
Comment ces règles sont-elles accueillies par les ados (graphes 36 et 37)² ? La tendance observée est similaire à celle des enfants : la majorité des jeunes soumis à des règles relatives aux écrans déclare que celles-ci sont généralement bénéfiques et qu'elles ne sont pas excessivement sévères.

49

36. « C'est une bonne chose qu'il y ait des règles chez moi concernant les écrans »



37. « Les règles chez moi concernant les écrans sont trop sévères »



Plutôt d'accord (%)
 Neutre (%)
 Plutôt pas d'accord (%)

.....

2. Les données de ces deux graphes concernent exclusivement les ados ayant indiqué devoir respecter au moins une règle à la maison concernant l'utilisation des écrans.

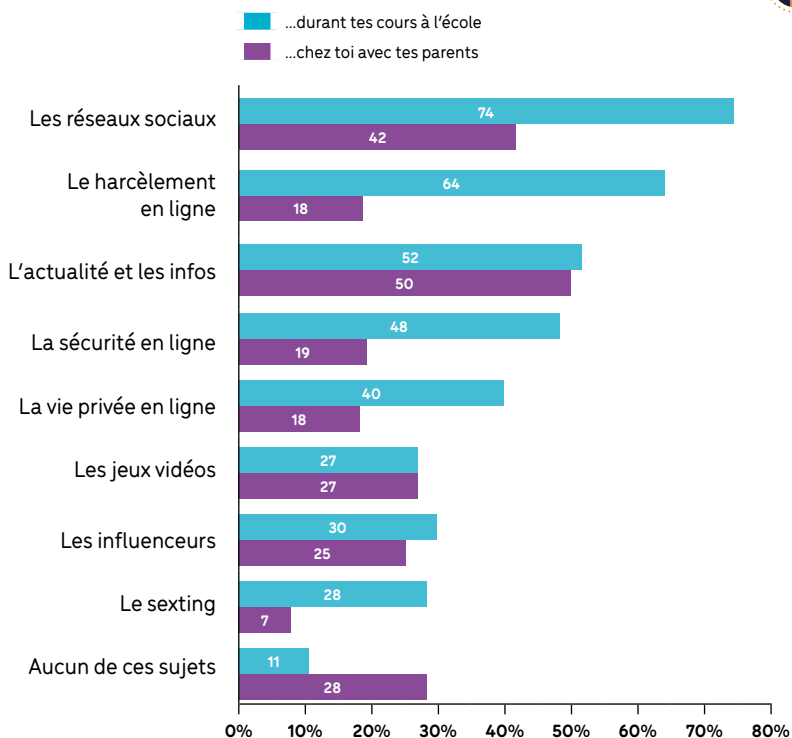
« À partir de 20h50, je dois descendre mon téléphone et je dois le laisser en bas comme ça j'ai une nuit complète. À vrai dire, je suis quand même content de ça parce que grâce ça je peux dormir tranquillement la nuit sans être stressé. » (S4)

Les jeunes ont également été interrogés par rapport aux thématiques déjà traitées en classe lors de leurs cours à l'école, ainsi que sur celles dont ils et elles discutent avec leurs parents (graphe 38). Il est tout d'abord intéressant de noter que le numérique semble être davantage abordé dans le cadre scolaire sous l'angle des dangers que dans la famille. En effet, que ce soit le harcèlement en ligne, la cybersécurité ou encore la vie privée en ligne, ces thèmes ne figurent pas parmi les premiers sujets discutés avec les parents.

38. « Quels sont les sujets qui sont discutés... »



50



« Au début de l'année, on a eu trois cours à l'école sur comment être en sécurité sur Internet : ce à quoi on devait faire attention, toutes les choses dangereuses sur Internet et comment s'en protéger... » (P5)

Ensuite, on constate que malgré leur grande popularité auprès des jeunes, les jeux vidéo semblent être un loisir relativement peu abordé dans le cadre scolaire : seuls 27 % des élèves du secondaire affirment en avoir déjà discuté en cours, tandis qu'ils et elles sont 74 % à déclarer avoir déjà abordé le sujet des réseaux sociaux.

Enfin, les données varient en fonction du genre, les filles discutant d'un plus grand nombre de sujets avec leurs parents que les garçons. Les résultats varient également en fonction du niveau socio-économique : les ados issus de milieux plus aisés abordent un plus grand nombre de ces sujets que les ados plus précarisés, que ce soit durant les cours à l'école ou avec leurs parents à la maison.

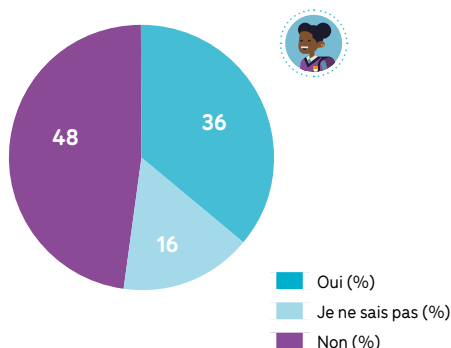
LE BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE

Lorsqu'on interroge les enfants sur leur perception du temps passé devant les écrans (graphes 39^(a) et 39^(b))³, on constate qu'ils et elles sont plutôt divisés, que ce soit concernant leur propre temps d'écran ou celui de leurs parents. Toutefois, on observe tout de même que 42 % des élèves de 3^{ème} et 4^{ème} primaire jugent que leurs parents passent trop de temps devant les écrans, ce qui questionne à nouveau l'exemple que les adultes sont censés donner et la perception qu'en ont les enfants.

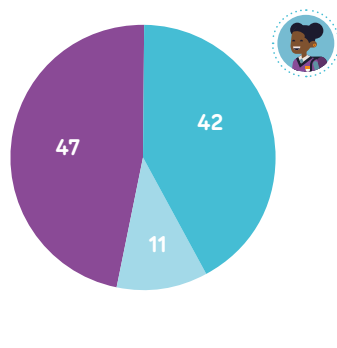
51

3. Les élèves de 1^{ère} et 2^{ème} primaire n'ont pas été sondés par les questions relatives aux graphes 39 et 40 posées au groupe des « enfants », étant donné que la longueur de leur questionnaire a dû être restreinte afin de s'adapter à la durée d'une période de cours.

39^(a). « Je trouve que je passe trop de temps devant les écrans »



39^(b). « Je trouve que mes parents passent trop de temps devant les écrans »



« Mes parents me disent d'arrêter [les écrans], alors qu'ils sont encore pires que nous. Le matin, ils sont sur le téléphone, lorsque je reviens [de l'école], ils sont sur le téléphone, après 18h ils sont encore sur le téléphone... C'est à eux de respecter les règles ! » (P3)

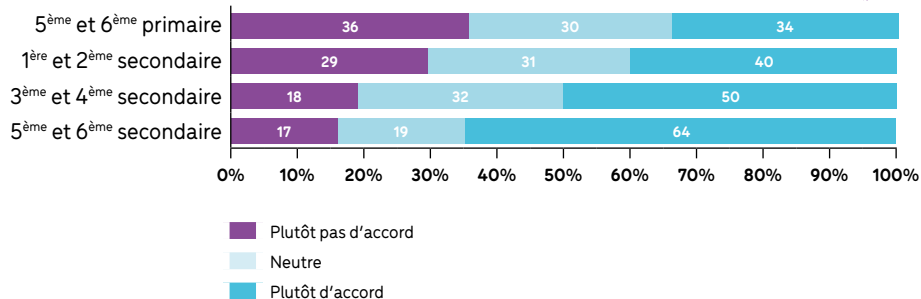
52

Qu'en est-il des ados ? Considèrent-ils et elles leur temps d'écran comme excessif (graphique 40)⁴ ? Leurs réponses présentent une forte variabilité en fonction de leur âge, avec une tendance forte qui se dégage : à mesure qu'ils et elles grandissent et progressent dans les années scolaires, les ados sont de plus en plus nombreux et nombreuses à estimer qu'ils et elles passent trop de temps devant les écrans.

4. Les données de ce graphique concernent exclusivement les ados ayant indiqué devoir respecter au moins une règle à la maison concernant l'utilisation des écrans. (Il est donc probable que si cette question avait été posée aux jeunes n'ayant à respecter aucune règle, les résultats auraient été encore plus marquants.)



40. « Je passe trop de temps devant les écrans »



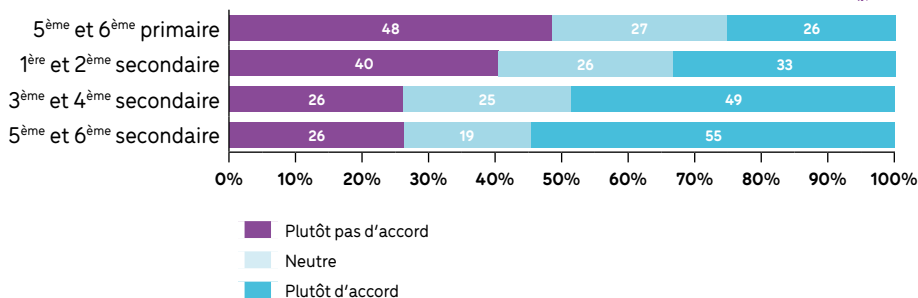
« Je ne sais pas contrôler le temps sur mon téléphone. Dès fois, je me dis "à 20h30 je me déconnecte", puis à 23h au final je suis toujours dessus. » (S4)

Une tendance très similaire apparaît également lorsqu'on considère le temps passé en ligne (graphe 41) : au fur et à mesure que les ados grandissent, ils et elles considèrent perdre de plus en plus leur temps sur Internet.

53



41. « Je perds souvent mon temps en ligne, même lorsque j'ai des choses importantes à faire »



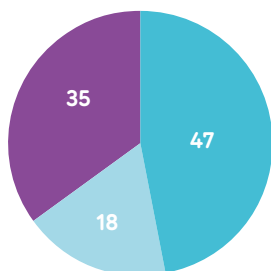
« Je m'ennuie et je vais sur Tik Tok : je reste 10 minutes, 30 minutes, puis ça fait facilement deux heures.... J'ai l'impression de faire n'importe quoi de mon temps et ça m'emmerde. » (S3)

Les données révèlent par ailleurs que les filles sont plus nombreuses que les garçons à considérer qu'elles passent trop de temps devant les écrans et en ligne. Les résultats du premier chapitre ne permettent pas d'affirmer de manière significative que les filles passeraient réellement plus d'heures devant les écrans que les garçons. On peut dès lors questionner l'influence des attentes sociales et des normes de genre sur la perception du temps d'écran et sur la productivité des loisirs numériques.

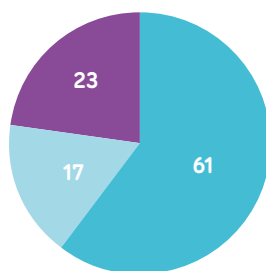
Enfin, les jeunes ont été questionné·es sur leur attachement au téléphone et ses éventuelles conséquences (graphes 42, 43, 44 et 45)⁵. On observe qu'un certain nombre d'entre eux et elles passent du temps sur leur téléphone dès le réveil et le soir avant de se coucher. Des tendances qui évoluent une fois de plus en fonction de l'âge : par exemple, 44 % des élèves de 1^{ère} et 2^{ème} secondaire déclarent utiliser leur téléphone avant de dormir, tandis que cette proportion monte à 75 % chez les élèves de 5^{ème} et 6^{ème} secondaire. 59% des jeunes possédant un téléphone reconnaissent d'ailleurs qu'il peut constituer une source de distraction significative.

54

42. « La première chose que je fais en me réveillant le matin, c'est regarder mon téléphone »



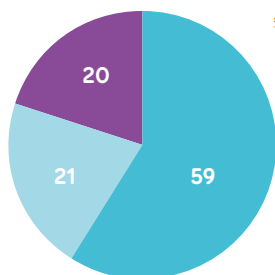
43. « La dernière chose que je fais en me couchant le soir, c'est regarder mon téléphone »



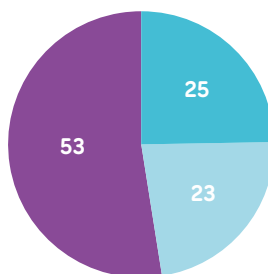
■ Plutôt d'accord (%)
 ■ Neutre (%)
 ■ Plutôt pas d'accord (%)

5. Les données des graphes 42, 43 et 44 concernent exclusivement les élèves du secondaire ayant indiqué posséder un téléphone personnel.

44. « Je suis souvent distrait(e) par mon téléphone »



45. « Je me sens souvent frustré(e) quand je vois la vie "parfaite" des autres sur les réseaux sociaux »



■ Plutôt d'accord (%)
 ■ Neutre (%)
 ■ Plutôt pas d'accord (%)

« Le soir quand je suis dans mon lit, je suis sur mon téléphone en attendant la fatigue, et puis elle ne vient jamais du coup je reste dessus pendant des heures. » (S5)

Enfin, bien que ce ne soit pas une réalité pour tous et toutes, environ un quart des élèves secondaires expriment régulièrement ressentir de la frustration en voyant la vie apparemment parfaite des autres en ligne. Ce sentiment est particulièrement prégnant chez les filles, touchant ainsi 32 % des adolescentes.

LES RÉSULTATS EN PERSPECTIVE

L'enquête #Génération2020 avait déjà montré que l'utilisation du numérique et de ses supports faisait l'objet de règles à la maison pour les enfants et les adolescent·es. Ce que cette nouvelle enquête révèle c'est que, bien loin de poser problème, ce cadre, parfois négocié, souvent imposé, est vu de manière positive et jugé adapté en fonction de l'âge. Par contre, l'enquête dévoile un manque d'exemplarité des parents par rapport au contrôle qu'ils et elles exercent sur les usages de leurs enfants.

Si presque tous les parents fixent des règles, on constate, par contre, des situations très variables concernant le dialogue entre adultes (les parents, mais aussi les enseignant·es) et les jeunes sur les pratiques numériques et médiatiques. En fonction de l'âge, du milieu social, du genre, le nombre de sujets traités est très variable. Ce constat est d'autant plus marqué concernant ce qui a trait à la vie privée des jeunes et à leurs hobbies.

On constate néanmoins une amélioration dans la fréquence des échanges autour de thématiques qui s'invitent plus souvent dans l'actualité, comme les réseaux sociaux, ou pour lesquelles des initiatives ont

émergé à l'école, telle que le (cyber) harcèlement.

Il est donc essentiel que le dialogue intergénérationnel continue de se développer, surtout sur les sujets qui touchent au quotidien les jeunes (la vie privée, les difficultés d'ordre relationnel ou même les jeux vidéo). C'est dans un dialogue, sans jugement, que les enfants et adolescent·es pourront d'ailleurs plus facilement échanger, voire se confier, plutôt que dans le contexte d'un cadre et de règles qui leur sont imposés. Un enjeu pour l'école, abordant beaucoup de thématiques sous l'angle des dangers, est également de s'emparer des supports médiatiques largement utilisés des enfants et adolescent·es, tel que le jeu vidéo¹ ou les réseaux sociaux², sans les diaboliser. Les encadrant·es éducatif·ves pourront mieux guider les jeunes et éviter de creuser un fossé entre leurs usages médiatiques et le monde scolaire, pour poser les bases d'un dialogue sain.

L'enquête fait aussi émerger la perception des jeunes de leur bien-être dans leurs usages médiatiques. Malgré un cadre et des règles acceptés, ce qui surprend c'est la sensation grandissante de « perte de temps » au fur et à mesure que l'âge des sondé·es avance. Ce ressenti interroge : les enfants et adolescent·es n'ont-ils pas avant tout la sensation de perdre

1. Voir Chapitre 2 : Les activités et loisirs numériques

2. Consulter, dans cette perspective, l'outil « Sur les réseaux sociaux, j'ai direct ce que j'aime » réalisé par Média Animation. <https://media-animation.be/Sur-les-reseaux-sociaux-j-ai-direct-ce-que-j-aime.html>

le contrôle du temps passé devant les écrans ? Quoi qu'il en soit, il y a une difficulté au niveau de la gestion du temps d'écran, ce qui pourrait expliquer dans une certaine mesure la perception positive des règles.

Pour cette génération poussée vers le numérique pendant un certain temps pour maintenir une sociabilité mais aussi pour suivre leur scolarité (le confinement a numérisé bon nombre de tâches et informations provenant de l'école, sans véritable retour en arrière), la sensation de perte de contrôle est compréhensible. Ressentant, de son propre aveu, une grande difficulté de se réguler par elle-même, elle est donc en demande d'un cadre et de règles.

Un équilibre doit donc être trouvé entre les usages numériques et les interactions réelles. Pour ce faire, le rôle de l'adulte est essentiel pour montrer à l'enfant et à l'adolescent·e la nécessité de cet équilibre, pour servir d'exemple, mais aussi pour stimuler le développement des relations interpersonnelles dans la « vie réelle ».





LA VIE SOCIALE, FAMILIALE ET AFFECTIVE EN LIGNE

Au cœur des espaces numériques, les jeunes (comme les adultes) forgent des liens et prolongent les interactions du quotidien. Quels sont les loisirs numériques que les enfants et ados partagent avec d'autres ? Quelle importance revêtent ces activités au sein de la sphère familiale ? Dans quelle mesure Internet permet-il de développer de nouvelles amitiés ou relations amoureuses ? Et quelle est l'ampleur du phénomène du sexting chez les ados ?

59

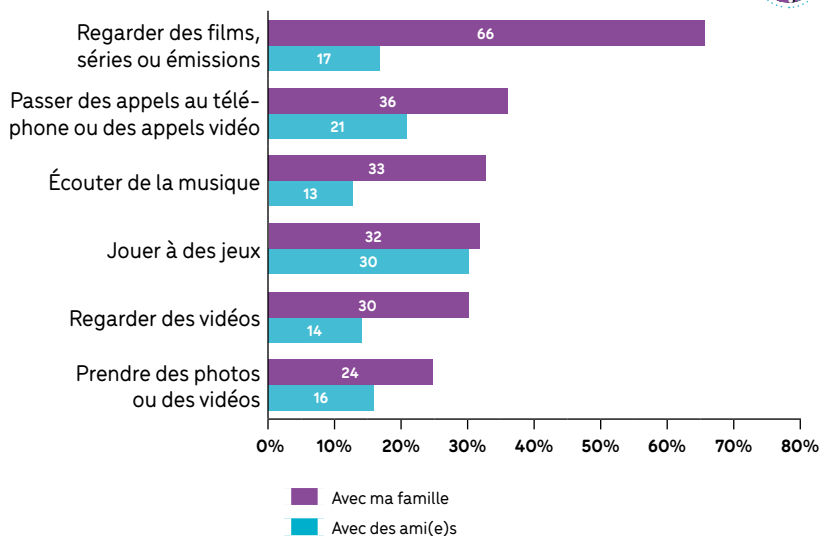
LES RELATIONS FAMILIALES ET SOCIALES

En sondant d'abord les élèves de 3^{ème} et 4^{ème} primaire sur les activités numériques partagées (*graphe 46*)¹, il apparaît que plusieurs de leurs loisirs sont fréquemment associés à des moments de sociabilité. C'est notamment le cas pour le visionnage de films, de séries ou d'émissions à la télévision, une activité familiale régulière pour plus des deux tiers des enfants interrogés. D'autres activités numériques ont également leur place dans la vie familiale, telles que les appels téléphoniques, les moments musicaux, les jeux vidéo, ou encore le visionnage de vidéos. Concernant les loisirs partagés avec les ami-es, durant l'enfance, ce sont principalement les jeux vidéo qui occupent une place importante².

1. Les élèves de 1^{ère} et 2^{ème} primaire n'ont pas été sondé-es par la question relative au *graphe 46* posée au groupe des « enfants », étant donné que la longueur de leur questionnaire a dû être restreinte afin de s'adapter à la durée d'une période de cours.

2. Voir *Chapitre 2 : Les activités et loisirs numériques*.

46. « Avec qui as-tu fait les activités suivantes au cours des 2 derniers mois ? »

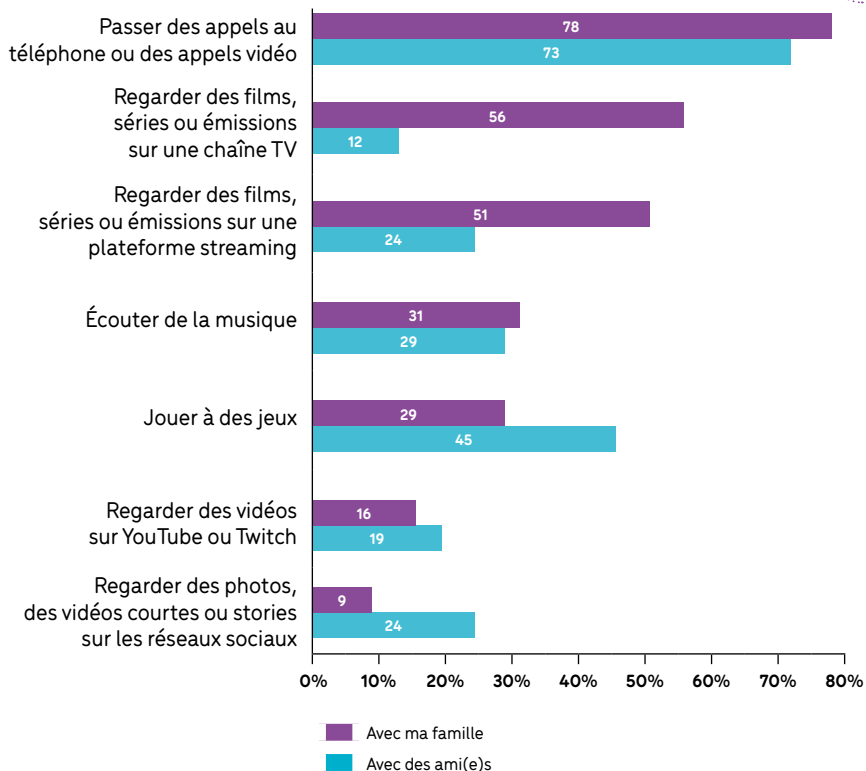


« Moi j'aime bien passer du temps en famille en regardant des vidéos sur la tablette avec ma sœur ou avec mon papa par exemple. Avec ma maman, on regarde plutôt des films à la télé. » (P2)

« Quand mes copines viennent à la maison, on joue d'abord dehors puis après on regarde des vidéos ensemble. Et quand elles ne viennent pas, alors on s'appelle en appel vidéo. » (P4)

Les ados sont d'autant plus nombreux et nombreuses que leurs cadet·tes à déclarer des activités numériques partagées (graphe 47). Le téléphone leur permet tout d'abord de maintenir le contact social à travers des appels avec les membres de leur famille et leurs ami·es. On retrouve également les traditionnels moments familiaux passés devant la télévision. En revanche, naviguer sur les réseaux sociaux est un usage plus intime, davantage partagé en présence des ami·es qu'avec la famille, tout comme les jeux vidéo.

47. « Avec qui as-tu fait les activités suivantes au cours des 2 derniers mois ? »

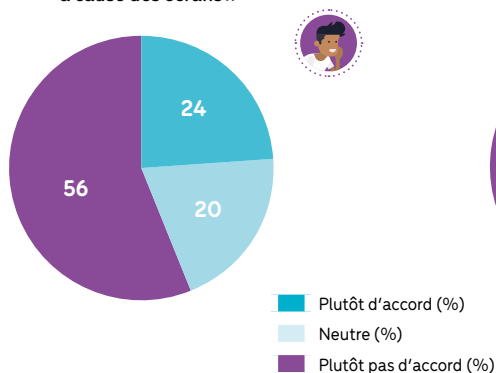


61

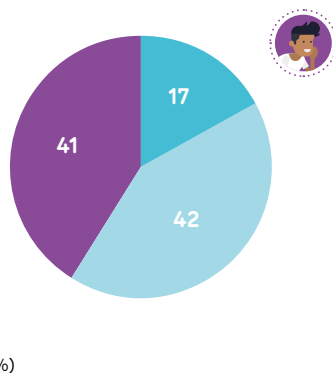
« Depuis toujours, je regarde des films avec mes parents. Regarder des vidéos ça nous arrive aussi parfois après le repas de famille, quand c'est des vidéos intéressantes sur la science ou autre. Je leur montre sur mon téléphone. » (S6)

Bien que les loisirs numériques alimentent des liens, les écrans ne sont pas toujours un vecteur de rapprochement, mais peuvent également être à l'origine de conflits au sein de la famille (graphes 48 et 49). Près d'un quart des ados affirment ainsi qu'il y a souvent des disputes dans leur famille à propos de l'utilisation des écrans, et 41 % d'entre eux et elles estiment qu'Internet a un impact majoritairement négatif sur les relations familiales. Ces chiffres varient peu selon le genre de répondant-es, mais évoluent en fonction de l'âge : les élèves de la 3^{ème} à la 6^{ème} secondaire sont plus enclins à signaler des conflits liés aux écrans que les plus jeunes.

48. « Je trouve qu'il y a beaucoup de disputes dans ma famille à cause des écrans »



49. « Internet a un effet positif sur mes relations avec ma famille »

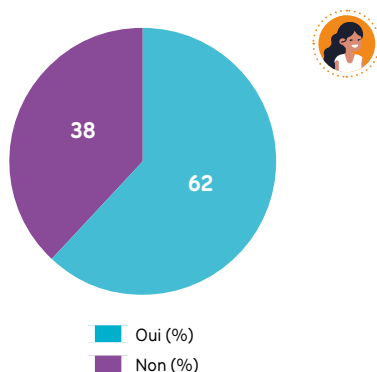


« Avec mon frère, on joue tous les deux et du coup ça crée des disputes parce qu'il veut toujours jouer en même temps que moi. Du coup, des semaines c'est moi qui joue sur la PS pendant qu'il joue sur la Switch, et des semaines c'est l'inverse. » (P6)

62

Au-delà des loisirs en ligne partagés avec les ami·es, le monde numérique facilite-t-il le développement de nouvelles amitiés (graphe 50) ? C'est le cas pour 62 % des élèves du secondaire qui rapportent avoir déjà construit des amitiés en ligne. Ce pourcentage croît avec l'âge des jeunes, atteignant 70 % chez les élèves de 5^{ème} et 6^{ème} secondaire.

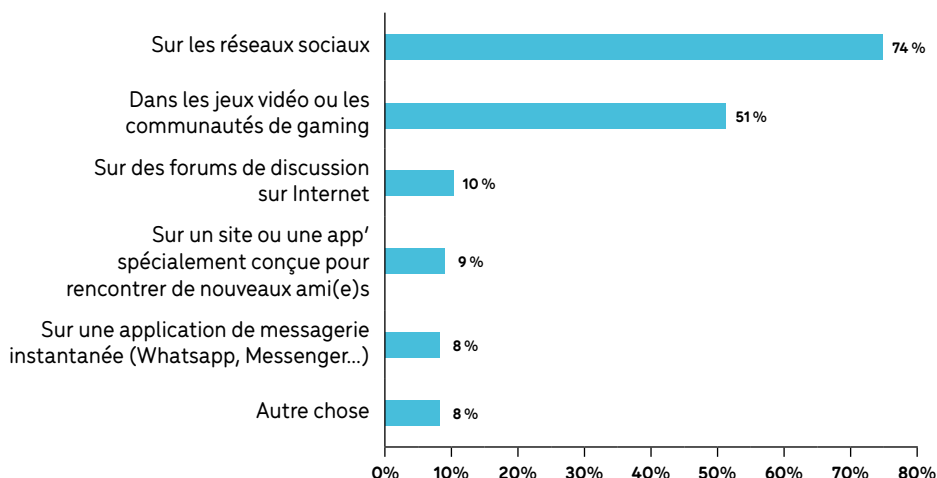
50. « As-tu déjà rencontré un(e) ami(e) en ligne ? Quelqu'un que tu ne connaissais pas auparavant. »



« Je jouais d'abord sur la Play avec des gens, puis après je les ai rencontrés dans la vraie vie, puis on est devenu amis. » (S1)

Lorsqu'on analyse les espaces numériques où ces amitiés ont émergé (graphe 51)³, on observe que la majorité d'entre elles ont débuté sur les réseaux sociaux ou dans le milieu des jeux vidéo. Des chiffres qui varient avec l'âge : les ados plus jeunes sont plus enclins à déclarer les jeux vidéo comme lieu où développer de nouvelles amitiés, tandis que les ados plus âgés évoquent plus souvent les réseaux sociaux.

51. « Comment as-tu fait la connaissance de ce(s) ami(es) en ligne ? »



63

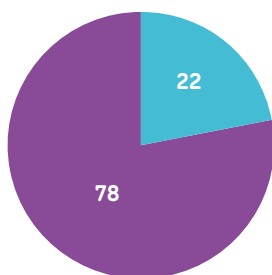
« Avec un de mes meilleurs amis, je joue tous les jours à la console. Ces dernières années, j'ai dû le voir en vrai 6-7 fois parce qu'il habite loin. On joue et on rigole. On a vraiment appris à se connaître via la console. » (S3)

3. Les données de ce graphique concernent exclusivement les élèves du secondaire ayant indiqué avoir déjà rencontré un-e ami-e en ligne.

LES RELATIONS AMOUREUSES ET LE SEKTING

Si le numérique favorise l'émergence de nouvelles amitiés, il offre également à une partie des jeunes la possibilité de nouer des relations amoureuses (graphe 52). La proportion d'ados déclarant avoir entamé une relation amoureuse suite à une rencontre en ligne n'est en effet pas négligeable et s'accroît naturellement avec l'âge : en secondaire, c'est le cas pour déjà 14 % des élèves de 1^{ère} et 2^{ème}, 20 % des élèves de 3^{ème} et 4^{ème}, et 31 % des élèves 5^{ème} et 6^{ème}.

52. « As-tu déjà rencontré un(e) amoureux(se) en ligne ? Quelqu'un que tu ne connaissais pas auparavant avec qui tu t'es mis en couple. »



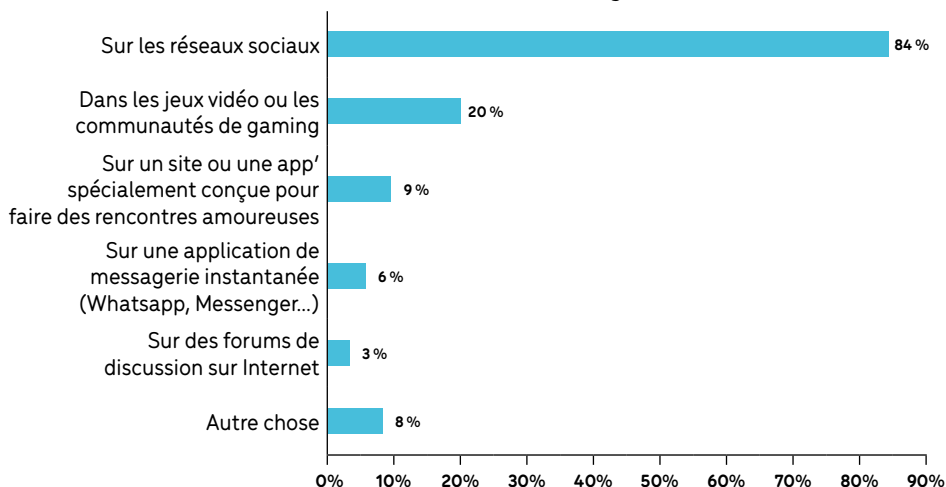
Oui (%)
Non (%)

« Une amie de mon ancienne école était sur les réseaux. Quelqu'un l'a ajoutée [sur les réseaux sociaux] et ils se sont mis en couple sans s'être jamais vus en vrai. » (S1)

En ce qui concerne les espaces en ligne qui ont permis ces rencontres amoureuses (graphe 53)⁴, une majorité des jeunes affirment avoir rencontré leur partenaire en ligne grâce aux réseaux sociaux. Des chiffres qui permettent de constater que, bien que les sites et applications de rencontre (comme *Tinder*, *Happn*, *Fruitz*, etc.) soient très prisés par les adultes, ils ne jouissent pas de la même popularité chez les ados.

4. Les données de ce graphique concernent exclusivement les élèves du secondaire ayant indiqué avoir déjà rencontré un amoureux ou une amoureuxse en ligne.

53. « Comment as-tu fait la connaissance de ce(s) amoureux(ses) en ligne ? »



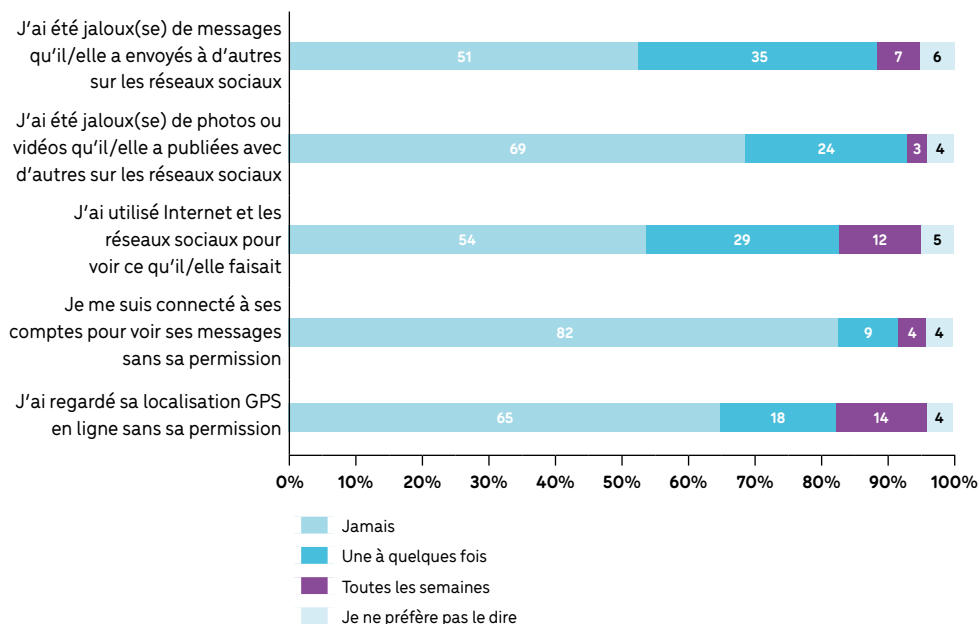
« C'était via Instagram. Il avait regardé ma story et j'ai été lui dire : "Pourquoi tu regardes ma story ? On se connaît ?" Après, on a commencé à parler 2-3 mois, puis on s'est vu et on s'est mis en couple. » (S4)

65

Les jeunes en couple au moment de l'enquête ont été sondé-es à plusieurs reprises sur la place des écrans dans leur relation (graphe 54)⁵. Les résultats révèlent des dynamiques de jalousie et de contrôle importantes entre les partenaires. 42 % d'entre eux et elles ont avoué être jaloux-ses de messages envoyés par leur partenaire à d'autres au cours des deux derniers mois, tandis que 27 % ont ressenti de la jalousie par rapport à des photos ou vidéos publiées en ligne. Un certain nombre d'ados en couple ont également utilisé récemment les réseaux sociaux pour surveiller les activités de leur partenaire ou pour vérifier sa localisation GPS. En outre, si ces tendances ne présentent peu de variations selon l'âge ou le genre, elles semblent être plus marquées chez les couples ayant déclaré avoir déjà entamé une relation amoureuse en ligne.

5. Les données de ce graphique, ainsi que du graphe 55, concernent exclusivement les élèves du secondaire ayant indiqué être en couple au moment de l'enquête.

54. « Combien de fois as-tu vécu les situations ci-dessous avec ton amoureux(se) au cours des 2 derniers mois ? »



66

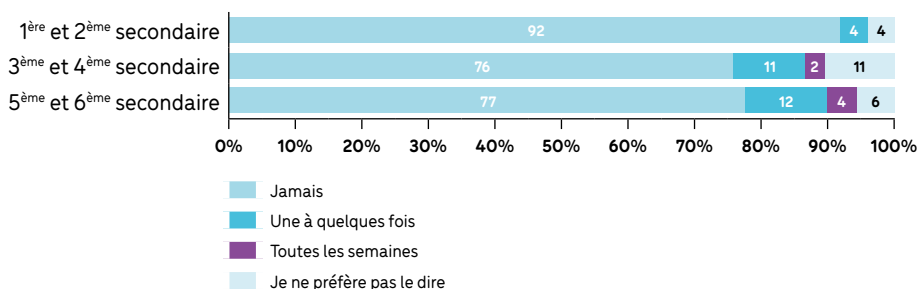
« Mon copain il s'abonnait toujours aux comptes d'autres filles qui mettaient sur les réseaux des photos un peu... Voilà quoi. Après moi je râlais, je lui disais : "Pourquoi tu fais ça ? Ça ne se fait pas parce que on est ensemble !" Mais lui, il le faisait quand même. » (S4)

« Je préférerais qu'il ne poste pas de photos sur les réseaux, et lui aussi préférait que je ne poste pas de photos de moi. Vu que c'était comme ça qu'on s'était rencontré, il avait peur que je rencontre quelqu'un d'autre à cause de ça. Et pareil pour moi. » (S4)

Comment les ados exploitent-ils et elles les écrans pour explorer leur sexualité et leur vie intime ? Le sexting, l'acte d'envoyer par message des contenus sexuels explicites, est un phénomène assez complexe à évaluer par questionnaire, même lorsqu'il est anonyme, surtout lorsque celui-ci est rempli dans un cadre scolaire.

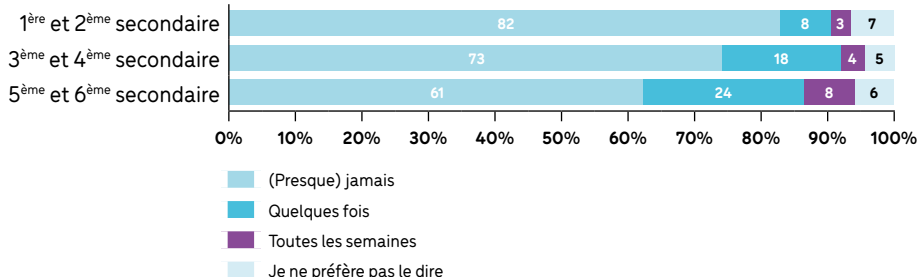
Pour autant, l'enquête a tout de même tenté d'évaluer cette pratique, en commençant par sa place au sein des relations amoureuses (*graphe 55*). Les données recueillies révèlent que si l'envoi de photos nues ou dénudées est assez rare au sein des couples de 1^{ère} et 2^{ème} année secondaire, il devient plus fréquent chez les élèves plus âgé-es, avec environ 15 % de ces ados en couple admettant l'avoir fait au moins une fois au cours des deux derniers mois. Par ailleurs, il est à noter qu'un certain nombre d'élèves a préféré ne pas répondre à cette question.

55. « J'ai envoyé une photo de moi nu(e) ou dénudé(e) à mon amoureux(se) au cours des 2 derniers mois »



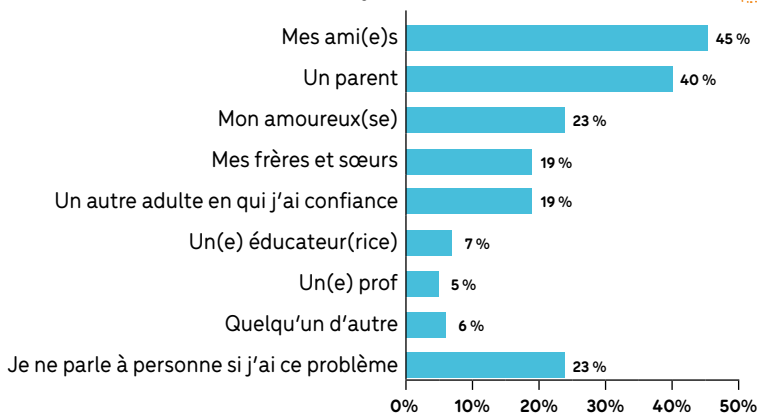
En ce qui concerne l'ensemble des élèves du secondaire (*graphe 56*), non plus seulement celles et ceux en couple, ils et elles sont 11% en 1^{ère} et 2^{ème} année, 22 % en 3^{ème} et 4^{ème} année, et 32 % en 5^{ème} et 6^{ème} année à déclarer avoir déjà reçu au moins quelques fois des photos nues ou dénudées d'une autre personne. En outre, que ce soit pour ces chiffres ou ceux du graphe précédent, les variations étaient minimes entre les réponses des filles et celles des garçons.

56. « Combien de fois une personne t'a-t-elle déjà envoyé une photo " coquine " ⁶ d'elle-même ? »



Enfin, les données montrent que le cercle d'ami-es puis les parents sont les premières sources d'aide identifiées vers lesquelles les ados se tournent une fois confronté-es à des problèmes liés au sexting (graphe 57). En revanche, très peu de jeunes s'adresseraient au personnel scolaire, tel-les que les profs ou les éducateurs et éducatrices, et 23 % n'en parleraient à personne. Les données révèlent également que les élèves issu-es de milieux socio-économiques plus élevés indiquent un plus grand nombre de sources d'aide que ceux et celles issu-es de milieux moins favorisés.

57. « À qui parlerais-tu si tu as des problèmes parce que tu as envoyé ou reçu une photo coquine ? »



6. Une « photo coquine » était définie comme tel dans l'enquête : « une photo "nude" de toi, par exemple une photo où tu es nu(e), en sous-vêtements ou en maillot de bain dans une position sexy ».

LES RÉSULTATS EN PERSPECTIVE

Support médiatique plébiscité par les enfants et les ados, le sondage confirme ici l'ancrage familial de la télévision. En effet, c'est en famille qu'on regarde films ou émissions pour les enfants. Au-delà de la commodité ergonomique du petit écran (qualité d'image, situation dans la maison), 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, ou encore, les possibilités d'échanges intergénérationnels qui lui sont liés.

L'hypothèse peut-être ainsi posée : les contenus davantage liés à une communauté extra-familiale impliquent des affinités culturelles neuves à nouer, et les technologies nouvelles permettent l'ouverture à un public extérieur, échappant au contrôle parental, fondant ainsi une culture de partages au sein d'une même génération. Regarder des vidéos sur YouTube, y « écouter » de la musique, jouer aux jeux vidéo, définissent et consolident les appartenances à d'autres communautés que celle de la famille, pour générer l'univers culturel adolescent avec les traits qui lui sont propres.

Seul un quart des ados considère que les écrans génèrent des disputes familiales, six sur dix qu'Internet a un effet (majoritairement) neutre ou

positif sur les relations familiales. On peut y voir le signe d'un apaisement des tensions éducatives autour des écrans.

L'étude *#Génération2020* avait montré que chez les moins de douze ans, les parents ne contrôlaient guère que le temps et la durée d'usage des écrans. Chez les ados, les parents ne contrôlaient plus grand chose. Malgré les règles imposées aux jeunes concernant l'usage des écrans par les parents, plus présentes que dans *#Génération 2020*, les données de l'enquête indiquent que les tensions liées aux usages des écrans sont moins présentes que quatre ans plus tôt.

De l'enfance à l'adolescence, 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. Les écrans semblent désormais rejoindre ces pratiques de vie courantes mais distinctes et autonomes, faisant désormais l'objet d'une « régulation douce » de la part des parents, basée sur l'autonomisation et la responsabilisation, dans une ambiance moins coercitive et fondée sur des interdits âprement discutés. Alors que les ados reconnaissent la nécessité d'une régulation, les adultes mesurent les avantages de la souplesse éducative.

Dans ce paysage, le *Smartphone* semble jouer un rôle clé. De façon ambiguë, il est à l'intersection entre le souci parental de contrôle soft 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*¹ ».

Les parents sont conscients de la nécessité des équipements numériques et des pratiques de socialisation en ligne des enfants cherchant à se conformer aux codes sociaux de leur âge. Le déplacement des pratiques communicationnelles de l'espace physique et public vers des espaces autonomes sur écrans révèle la crainte d'être mis·e sur la touche par les autres, en se conformant aux usages du plus grand nombre.

Ces échanges intensifs ont forcément un impact sur les relations amicales et amoureuses des ados. Il est ainsi acquis que dès le secondaire, une majorité grandissante d'ados se sont forgé·es des ami·es en ligne,

et particulièrement via les réseaux sociaux. Le modèle économique de ces réseaux pousse à la multiplication de ces rencontres. Mais l'amitié dite virtuelle présente aussi bien des avantages pour celles et ceux que la matérialité inhibe, car les réseaux sociaux autorisent une certaine forme d'aisance relationnelle. Fonctionnant sur un mode affinitaire, ces derniers permettent un rapprochement sur la base de traits communs facilement identifiables. En effet, l'autre y agit comme un miroir empathique, renvoyant, notamment, à ce que l'on voudrait entendre, ou à l'inverse, propose un jugement vu comme « gratuit » et sincère ou faisant un « pas de côté » par rapport à ce que l'on sait déjà sur soi.

Rien d'étonnant dès lors, que poussant la relation plus loin, un tiers des grand·es adolescent·es aient déjà rencontré un·e partenaire amoureux·se en ligne. Le virtuel n'empêche pas le développement d'une belle relation, bien au contraire. Certains affirment même que les sentiments échangés sont aussi ou davantage profonds qu'une rencontre physique. Par la suite, la rencontre réelle est l'occasion de balayer les projections et attentes en les confrontant avec la réalité. Quand la relation est engagée, les réseaux sociaux impactent celle-ci : ils développent un sentiment de jalousie sur la base de messages échangés hors couple

.....

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

pour la moitié des répondant-es, plus d'un tiers contrôlent leur partenaire à distance. Orosz et al. ont ainsi montré que le statut relationnel déclaré dans les réseaux sociaux conduit non seulement à l'expérience d'un amour élevé, mais également à davantage de jalousie².

L'échange de photos dénudées – le sexting – est une autre dérive de la relation numérique et intime des ados. À partir du deuxième degré du secondaire, c'est-à-dire à l'âge où la curiosité et l'exploration sexuelle commencent à se développer, certains codes de conduite sexuelle empreints de réserve et de prudence 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, mais la relation dite virtuelle par échanges de clichés peut être intégrée aux jeux sexuels réels, à peu de frais et moins engageants qu'une relation réelle.

Pour les adultes et acteurs éducatifs, les enjeux qui entourent la vie affective « en ligne » des jeunes doivent faire l'objet d'une attention spécifique, avec pour ambition de dépasser les tabous et les aprioris négatifs, afin d'ouvrir un dialogue sain sans pour autant tomber dans la dramatisation.

2. Orosz G, Szekeres Á, Kiss ZG, Farkas P and Roland-Lévy C (2015) *Elevated romantic love and jealousy if relationship status is declared on Facebook*. Front. Psychol. 6:214. doi: 10.3389/fpsyg.2015.00214



L'INFORMATION ET L'ACTUALITÉ

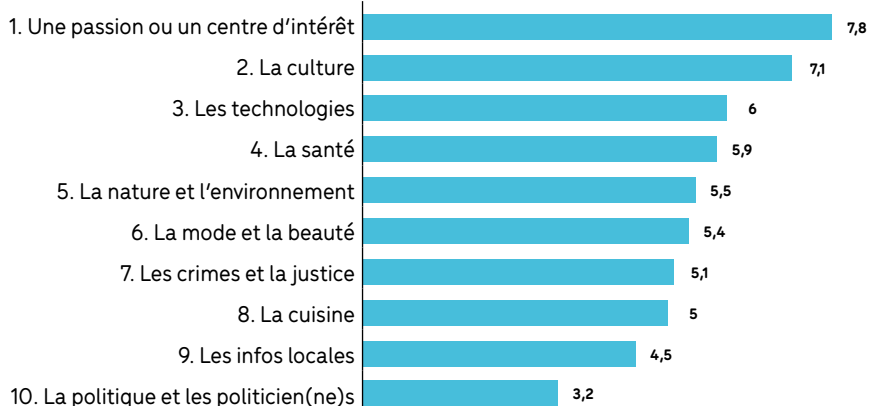
Alors que l'information et l'actualité n'ont jamais été aussi facilement et rapidement accessibles qu'aujourd'hui, quels sont les sujets qui atteignent les jeunes ? Comment se documentent-ils et elles sur ceux-ci ? Quel rôle jouent les réseaux sociaux dans leur quête d'information ? Quelles sont les sources que les ados estiment fiables et desquelles se méfient-ils et elles ?

LES SOURCES D'INFORMATION ET D'ACTUALITÉ

Les ados déclarent s'intéresser avant tout aux informations liées à une de leurs passions ou à la culture (graphes 58) : les sorties musicales et vidéoludiques, le sport, l'actu people, les séries populaires du moment... En revanche, les sujets associés plus traditionnellement à l'actualité tels que la politique ou les nouvelles locales suscitent beaucoup moins d'engouement de leur part.

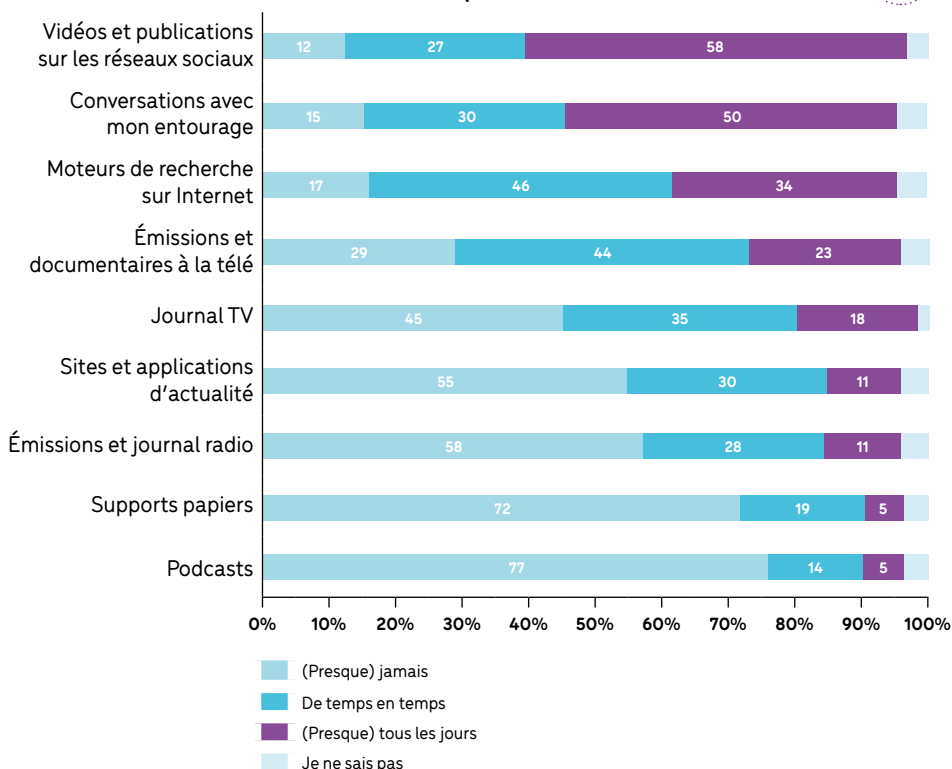
73

58. « Indique sur une échelle de 0 à 10 à quel point tu t'intéresses aux sujets ci-dessous lorsque tu t'informes »



Interrogé·es sur leurs façons de s’informer sur ces sujets (graphe 59), plus de la moitié des jeunes citent les réseaux sociaux et les conversations avec l’entourage (la famille ou les ami·es) comme des sources d’information quotidiennes. Les moteurs de recherche en ligne, comme Google, ainsi que les émissions et documentaires diffusés à la télévision ou sur les plateformes de streaming, sont également des canaux d’information importants pour beaucoup d’entre eux et elles. Par ailleurs, pas moins de 53 % des jeunes affirment s’informer en regardant le journal télévisé, dont 18 % quotidiennement.

59. « À quelle fréquence utilises-tu les sources ci-dessous pour t’informer ? »

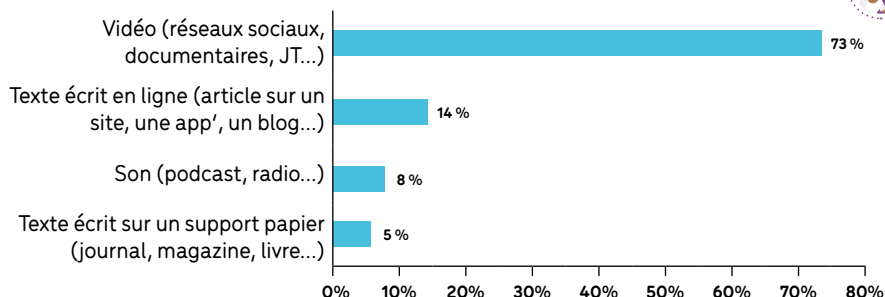


« À la TV, ce sont des informations plutôt générales et régionales. Tandis que sur les réseaux, on a cette possibilité de voyager dans le monde entier et de voir l’information peu importe où on se situe. Pas uniquement là où RTL voudrait mettre l’accent. »

(S5)

Suite à ces premiers chiffres, les jeunes indiquent ainsi logiquement que la vidéo et l'image sont de loin leurs formats médiatiques préférés (graphe 60), et ce quel que soit leur âge.

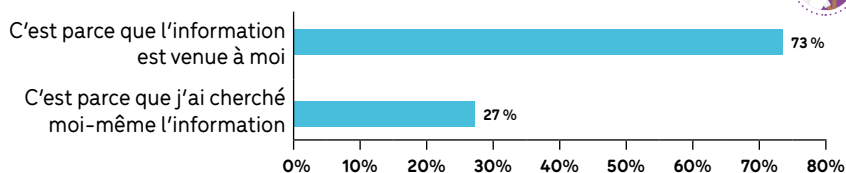
60. « Quel est le format que tu préfères pour t'informer ? »



Par ailleurs, les ados semblent s'informer principalement de façon « passive » (graphe 61). Environ les trois quarts déclarent que les infos d'actualité ont plutôt tendance à venir à eux et elles, que ce soit en apparaissant sur les réseaux sociaux ou en en entendant parler quelque part. Le quart restant indique s'informer principalement en recherchant activement ces informations.

75

61. « La plupart du temps, quand je découvre une actualité... »

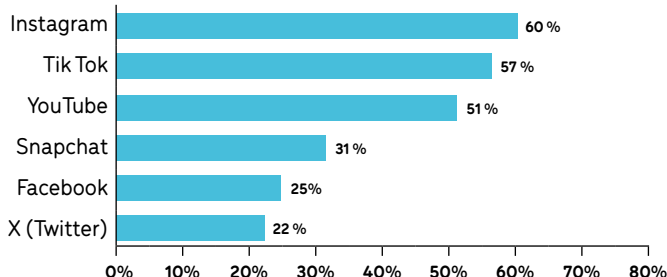


« Pour m'informer sur le sport et la politique comme à Gaza ou en France, c'est surtout Twitter. Je scrolle et je vois les infos défiler, mais je ne vais pas rechercher les infos moi-même. » (S5)

LES RÉSEAUX SOCIAUX COMME SOURCE D'INFORMATION

Les réseaux sociaux représentent un canal d'information essentiel pour les jeunes. Lorsqu'on examine plus en détail ces plateformes (graphe 62)¹, on constate qu'*Instagram*, *Tik Tok* et *YouTube* sont celles privilégiées en tant que sources d'information des élèves du secondaire. Bien que *Snapchat* soit également très populaire chez les ados², il est moins considéré comme une plateforme permettant de s'informer.

62. « Quels réseaux sociaux préfères-tu utiliser pour t'informer sur l'actualité ? »



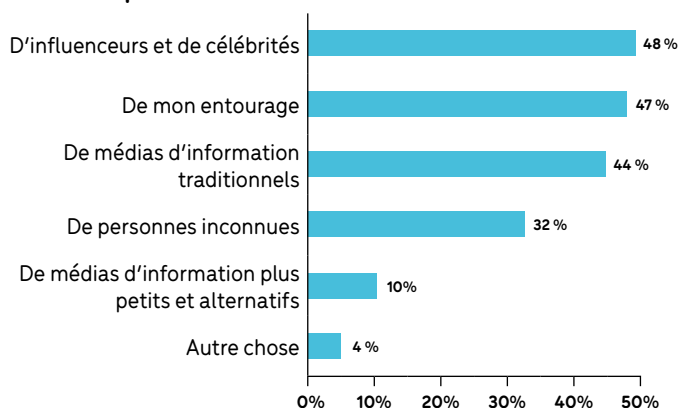
76

« Le conflit Israël-Palestine ça m'intéresse via les réseaux sociaux. Ça tombe dans mes "Pour toi" sur Tik Tok, et comme ça m'intéresse je vais un peu plus me renseigner, regarder des vidéos dessus... » (S4)

À travers ces réseaux sociaux, l'actualité et les infos que les jeunes consultent semblent provenir de sources diversifiées (graphe 63). Viennent en premier lieu, les infos provenant d'influenceur·euses ou autres célébrités du web (par exemple, *HugoDécrypte*³). Arrivent ensuite les contenus relayés par leur entourage, les articles mis en avant par des médias d'information dits « traditionnels » (par exemple, *RTBF Actus*), ou encore les contenus produits par des sources et des personnes inconnues.

1. Les données de ce graphique, ainsi que des graphes 63, 64, 65 et 66, concernent exclusivement les élèves du secondaire ayant indiqué utiliser les réseaux sociaux comme source d'information
2. Voir Chapitre 2 : Les activités et loisirs numériques
3. *HugoDécrypte* est le pseudonyme d'un vidéaste français reconnu pour la production de contenus informatifs et des résumés de l'actualité à destination d'un public jeune. En 2024, sa présence sur des plateformes telles que *YouTube*, *Instagram*, *Tik Tok* ou encore *Twitch* lui valent plusieurs millions de vues et d'abonnés sur ces réseaux sociaux.

63. « D'où provient l'actualité et les informations que tu vois sur les réseaux sociaux ? »

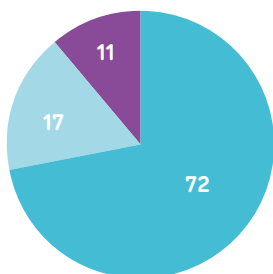


« Sur Brut ou Konbini, ils relatent plein d'informations différentes sur n'importe quel sujet et ne sont pas focalisés sur un seul type d'information. Ils sont diversifiés. » (S5)

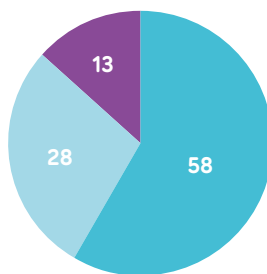
77

En ce qui concerne l'utilisation des réseaux sociaux par les jeunes pour s'informer, il apparaît que ces plateformes offrent de nombreuses opportunités (graphes 64, 65 et 66). En effet, une majorité des élèves du secondaire déclarent que les réseaux sociaux les encouragent à approfondir leurs connaissances sur certains sujets. Ils les aident à mieux identifier leurs centres d'intérêt et à découvrir des informations qu'ils et elles n'auraient pas obtenues autrement.

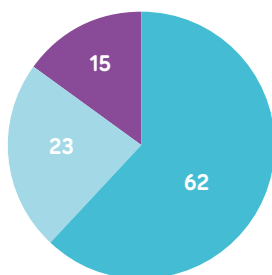
64. « Les réseaux sociaux m'ont déjà donné envie d'en savoir plus sur un sujet particulier »



65. « Les réseaux sociaux m'aident à trouver des informations en lien avec mes centres d'intérêt »



66. « Grâce aux réseaux sociaux, je découvre des informations que je n'aurai pas apprises autrement »



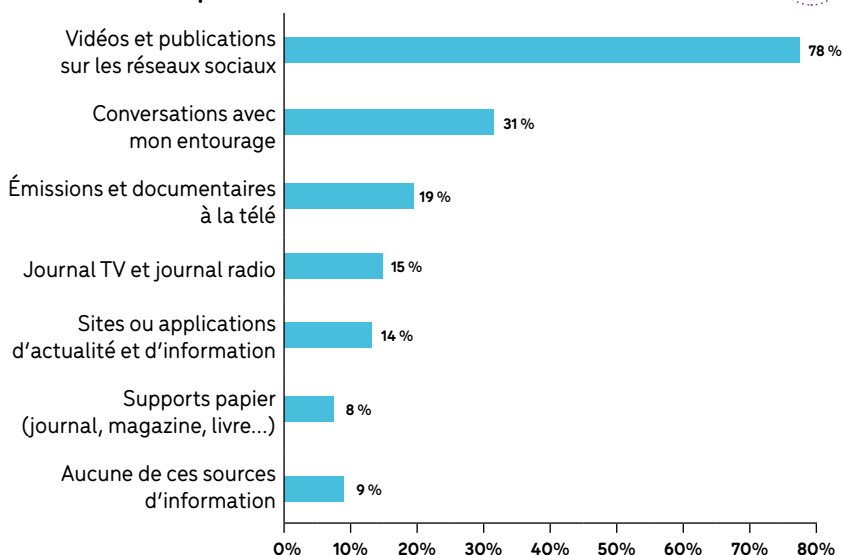
Plutôt d'accord (%)
Neutre (%)
Plutôt pas d'accord (%)

« Les réseaux [sociaux] ça informe globalement. S'il y a un énorme conflit qui éclate entre deux pays comme l'Italie et l'Espagne par exemple, tout le monde va en parler et du coup Tik Tok va me montrer des vidéos dessus et me mettre au courant. » (S1)

FAKE NEWS ET DÉSINFORMATION

Le phénomène des fake news interpelle et suscite l'attention de nombreux acteurs éducatifs. La grande majorité des ados identifie les contenus sur les réseaux sociaux comme étant susceptibles de véhiculer de fausses informations (graphique 67). Ensuite, 31 % mentionnent les discussions avec leur entourage, tandis que 19 % citent les émissions et documentaires télévisés.

67. « Quelles sont les sources d'information qui ont le plus de risques de véhiculer des fausses informations ? »

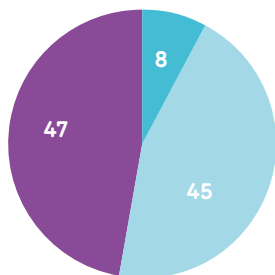


79

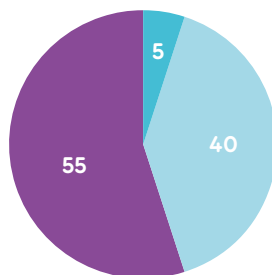
« La plupart du temps quand je vois une info d'un grand journal, quelque chose de renommé, je me dis que c'est vrai même si parfois ça paraît faux. De toute façon, je ne peux pas le vérifier. » (S5)

Ces données mettent en lumière une tendance intéressante : alors que les jeunes affirment s'informer principalement via les réseaux sociaux, ils et elles expriment en même temps une certaine méfiance quant à la véracité des informations diffusées sur ces plateformes. Cette tendance est confirmée par des chiffres qui révèlent que les élèves du secondaire sont nombreux et nombreuses à ne pas percevoir les réseaux sociaux comme des sources fiables (graphes 68 et 69).

68. « Les réseaux sociaux sont une source d'information fiable »



69. « On peut faire confiance aux informations que les gens partagent sur les réseaux sociaux »



■ Plutôt d'accord (%)
 ■ Neutre (%)
 ■ Plutôt pas d'accord (%)

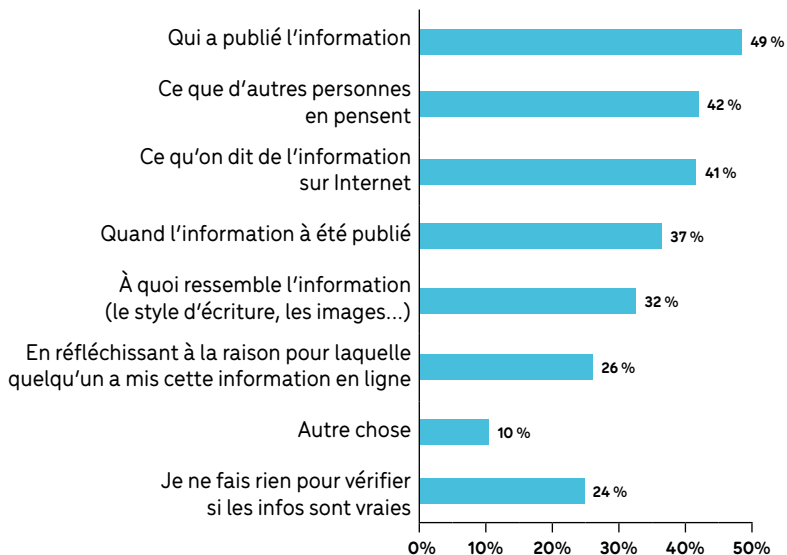
« Au mois d'octobre, une personne avait tiré sur deux Suédois à Bruxelles. J'ai vu sur Twitter une photo où il manquait la tête de la personne. Je ne savais pas dire si c'était vrai ou faux. » (S4)

80

Enfin, lorsqu'ils et elles sont confronté-es à des informations d'actualité en ligne (graphe 70), les jeunes ont plutôt tendance à vérifier la véracité de celles-ci en se référant d'abord à l'auteur-e de l'information, ainsi qu'à ce que d'autres sources sur Internet ou d'autres personnes en disent ou en pensent. Par ailleurs, on note que 24% des jeunes affirment ne rien mettre en place pour vérifier si les informations présentées sont exactes.

« Quand je vois une info, je regarde la source. Je regarde si ça été repris par un grand journal ou un bête petit journal. Quand on voit qu'il y a des fautes d'orthographe, on sait directement que c'est faux... » (S4)

**70. « Lorsque je trouve des infos sur l'actualité en ligne,
je vérifie d'habitude si elles sont vraies et fiables en vérifiant... »**



LES RÉSULTATS EN PERSPECTIVE

Les jeunes aiment l'info et le font savoir. Pour autant, leur définition de l'information, tout comme les façons d'y accéder semblent assez différentes de celles des adultes. Pour les jeunes, l'information est davantage vue comme ce qu'on découvre sur les écrans que comme un monde intelligible parce que structuré en rubriques.

Bien plus que l'information préstructurée dans un ensemble hiérarchisé (journaux TV et supports papier), c'est la réception de l'information par des sources non directes (réseaux sociaux, conversations avec l'entourage) et dans une moindre mesure, l'information sur la base d'une recherche personnelle (moteurs de recherche) qui les mobilise.

On peut mettre en parallèle ces façons de découvrir l'actualité et la manière dont se déroule d'une part l'acquisition de connaissances dans le monde scolaire et à la maison, et d'autre part, via Internet. À l'école, le savoir est collectif et, comme dans le journal, est organisé et hiérarchisé, systématisé, c'est-à-dire adapté à son public, contextualisé et encyclopédique. Sur Internet, l'apprentissage est personnalisé, erratique et non contextualisé. Il est non systématique (on apprend ce qu'on veut à l'âge qu'on souhaite) et non encyclopédique. Ce dernier trait est particulièrement présent chez les

jeunes, qui mobilisent beaucoup de temps et d'intérêt personnel pour se documenter de manière approfondie sur l'un ou l'autre sujet qui les intéresse, en se jouant des repères et du compartimentage habituels de l'info.

La préoccupation des jeunes pour l'info est traversée par une double contradiction : le journal papier et la télévision restent les médias les plus dignes de confiance, mais leurs contenus sont jugés peu attrayants. Les réseaux sociaux sont captivants mais il faut s'en méfier. Ça et là, les jeunes pointent les limites 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 serveurs des plateformes monopolistiques, surexploitant algorithmes, bulles de filtre et contenus pièges à clics pour générer le buzz.

Peu de jeunes font confiance aux réseaux sociaux comme véhicules d'information fiable. Bien que les plus consultées, les infos disponibles sur les réseaux sociaux numériques, *YouTube* et *Tik Tok* en tête, sont celles auxquelles ils disent accorder le moins de confiance. On peut en partie expliquer cette ambivalence par la nature des informations échangées, majoritairement ludiques, personnelles, voire familiales, mais peut-être peut-on également y trouver trace d'un discours de désirabilité sur le sujet.

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.

Cette volonté d'exhaustivité, cette passion intense pour un thème précis 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 télévisés. 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 le fameux modèle de « l'agenda setting » des médias, au profit d'un « agenda building ». 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.

Car l'enjeu est bien là : permettre à ces adolescent·es de prendre le pouvoir sur l'information mainstream ou alternative, obéissant, les unes comme les 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.





LES VIOLENCES ET LA SÉCURITÉ EN LIGNE

Si les écrans et Internet offrent de vastes opportunités sociales, ils peuvent également apporter leur lot de problèmes. Quelles sont les formes de violence en ligne auxquelles les jeunes sont confronté-es ? Quelle est l'ampleur du « cyberharcèlement » selon la perception des jeunes ? Comment se manifeste-t-il ? Quels défis en matière de sécurité en ligne les ados doivent-ils et elles relever aujourd'hui ?

85

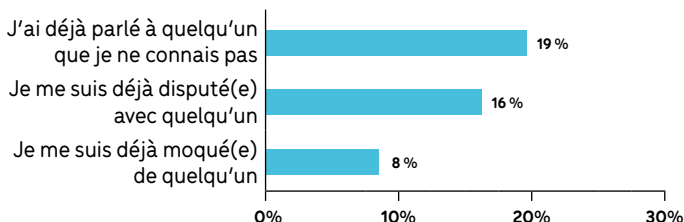
EMBROUILLES ET VIOLENCES EN LIGNE

En sondant d'abord les élèves de 3^{ème} et 4^{ème} primaire sur certaines de leurs pratiques numériques (*graphe 71*)¹, on constate qu'un peu moins d'un élève sur cinq déclare avoir déjà eu une conversation en ligne avec une personne inconnue. 16 % indiquent avoir déjà eu une altercation via un écran, tandis que 8 % avouent s'être déjà moqué-es d'une autre personne en ligne. Ces premiers chiffres remettent en question l'image parfois passive que l'on peut avoir de la relation des enfants avec les écrans, mettant ainsi en lumière des interactions sociales numériques qui peuvent débiter à un âge précoce.

.....

1. Les élèves de 1^{ère} et 2^{ème} primaire n'ont pas été sondé-es par la question relative au *graphe 71* posée au groupe des « enfants », étant donné que la longueur de leur questionnaire a dû être restreinte afin de s'adapter à la durée d'une période de cours.

71. « Que t'est-il déjà arrivé de faire avec un écran (par exemple par message, en appel vidéo...) ? »



« L'autre fois, on jouait à Roblox avec ma cousine. Il y a des filles qui sont arrivées et qui nous ont insultées [dans le jeu]. Ma cousine pour se défendre elle les a insultées aussi et elle a été bannie du jeu à cause de ça. » (P4)

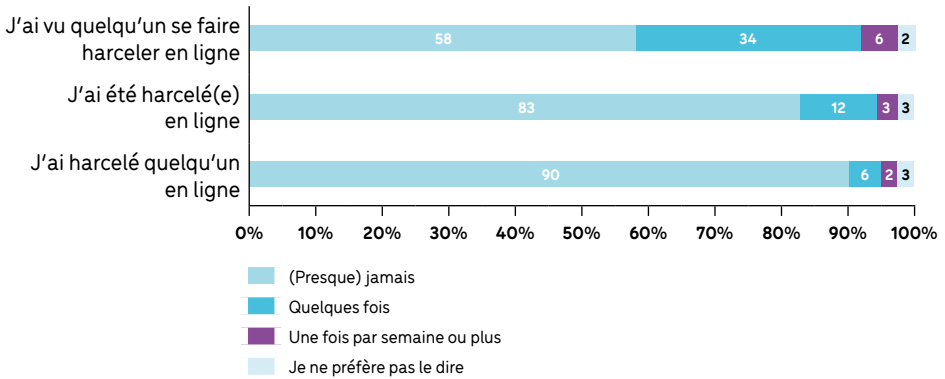
En ce qui concerne les élèves plus âgés, ils et elles ont été interrogés à plusieurs reprises sur le phénomène du cyberharcèlement, défini comme tel dans l'enquête : « Lorsque des personnes font du mal à quelqu'un de façon répétée sur les réseaux sociaux, Internet ou dans les jeux vidéo, on appelle ça du harcèlement en ligne¹ ».

Les données recueillies indiquent qu'environ 15 % des jeunes déclarent avoir été harcelés en ligne à plusieurs reprises au cours de l'année écoulée, tandis que 40 % affirment avoir déjà été témoins de harcèlement en ligne durant cette même période (graphe 72).

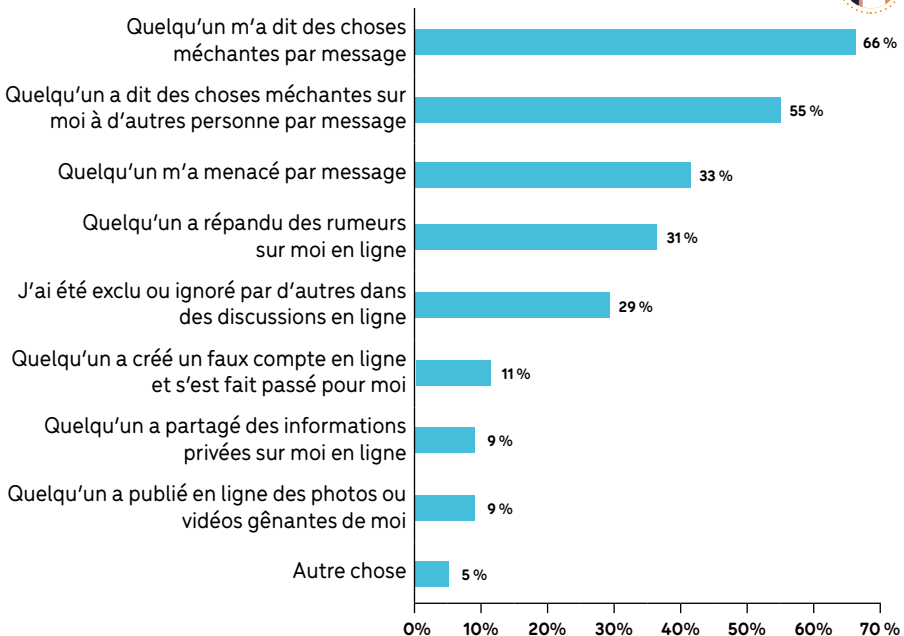
La majorité de ces violences ciblées ont eu lieu dans des conversations par messages privés, où des insultes, des paroles désobligeantes ou encore des menaces ont été adressées directement ou dans le dos des personnes concernées (graphe 73)². Par ailleurs, environ un tiers des élèves du secondaire victimes de cyberharcèlement affirment que des fausses rumeurs ont été répandues à leur sujet en ligne.

1. Cette définition était également accompagnée de plusieurs exemples, tels que : envoyer à plusieurs reprises des messages méchants à quelqu'un, poster à plusieurs reprises des contenus méchants à son sujet, prendre et partager à plusieurs reprises des photos/vidéos gênantes de quelqu'un, ou encore insulter à plusieurs reprises quelqu'un en jouant aux jeux vidéo.
2. Les données de ce graphique, ainsi que des graphes 74 et 75, concernent exclusivement les élèves du secondaire ayant affirmé avoir été victimes d'harcèlement en ligne au cours de l'année écoulée.

72. « Combien de fois as-tu vécu les situations suivantes au cours de l'année dernière ? »



73. « Comment ce harcèlement en ligne s'est-il produit ? »

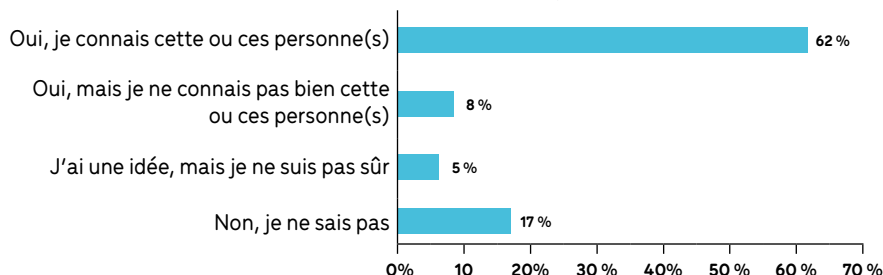


87

« Dans mon école, il y a des gens qui aiment les garçons et les autres ils n'aiment pas ça. Du coup ils les insultent en ligne sous des vidéos Tik Tok avec le drapeau gay. » (S2)

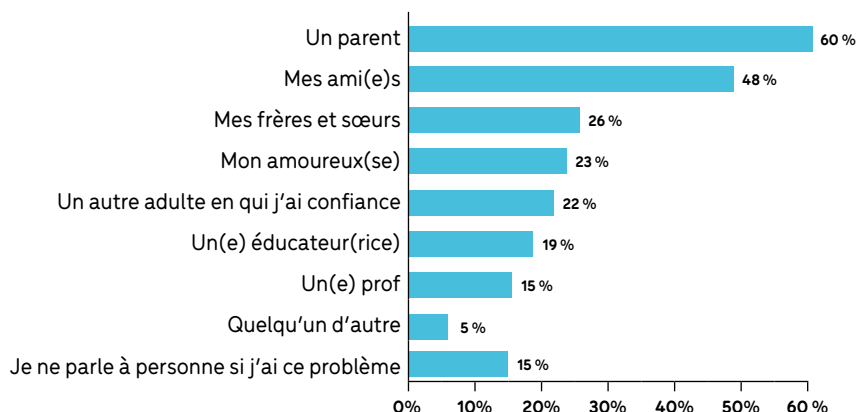
Il est intéressant de noter que les auteur·es d'harcèlement en ligne sont généralement connu·es des victimes (*graphe 74*). En effet, la majorité de ces dernières affirment identifier les individus responsables des violences subies, tandis que seulement 17 % disent ne pas le savoir.

74. « Sais-tu qui faisait (principalement) ce harcèlement en ligne ? »



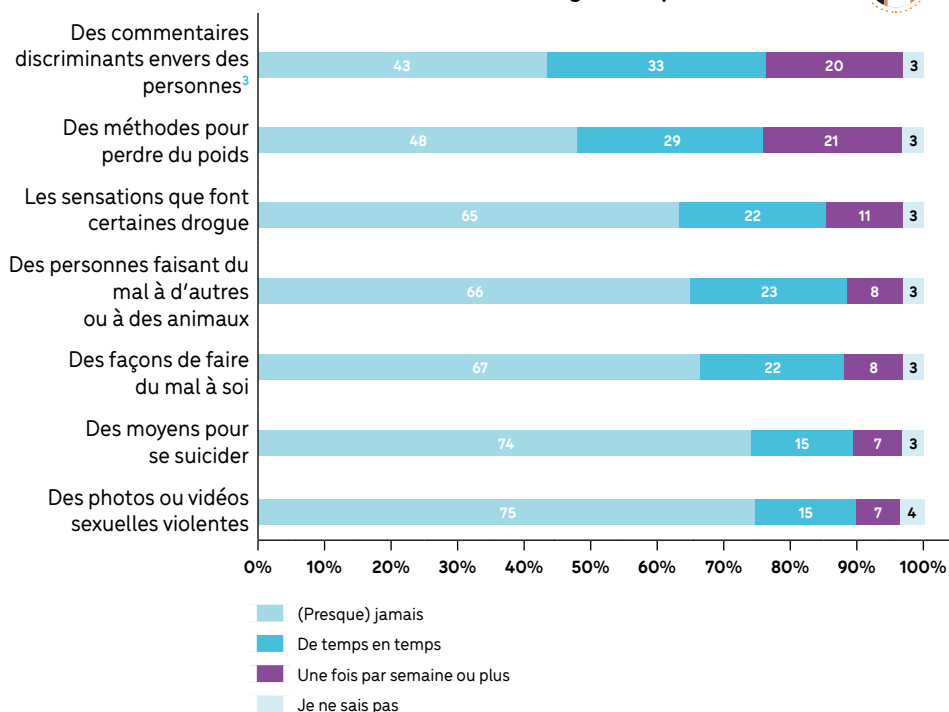
Une fois confronté·es à des problématiques de cyberharcèlement, les données montrent que les parents et le cercle d'amie·es sont les premières sources d'aide identifiées (*graphe 75*). En revanche, moins d'un élève sur cinq s'adresserait au personnel scolaire (profs, éducateurs et éducatrices), et 15 % n'en parleraient à personne. Ces mêmes données révèlent également que les élèves issu·es de milieux socio-économiques plus élevés identifient un plus grand nombre de sources d'aide que ceux et celles de milieux moins favorisés.

75. « À qui parlerais-tu si tu as des problèmes de harcèlement en ligne ? »



Les ados ont également été sondé·es sur les contenus en ligne susceptibles de véhiculer des formes de violence (graph 76). Au cours des deux derniers mois, plus de la moitié des élèves de secondaire ont ainsi déclaré avoir visionné des contenus discriminatoires, qu'ils soient racistes, sexistes ou homophobes, ainsi que des contenus encourageant la perte de poids (notamment signalés par deux fois plus de filles que de garçons). Environ un tiers d'entre eux et elles ont reconnu avoir consulté des contenus liés à la consommation de drogue ou mettant en scène des actes violents à s'infliger à soi-même ou infligés à d'autres.

76. « Au cours des 2 derniers mois, combien de fois as-tu vu des contenus en ligne évoquant... »



89

« Moi j'ai déjà vu des vidéos violentes de police et de gilets jaunes sur YouTube... Une autre scène violente que j'ai vue, c'est l'arbitre turc qui s'est fait taper au foot par le président du club et deux autres joueurs. » (P5)

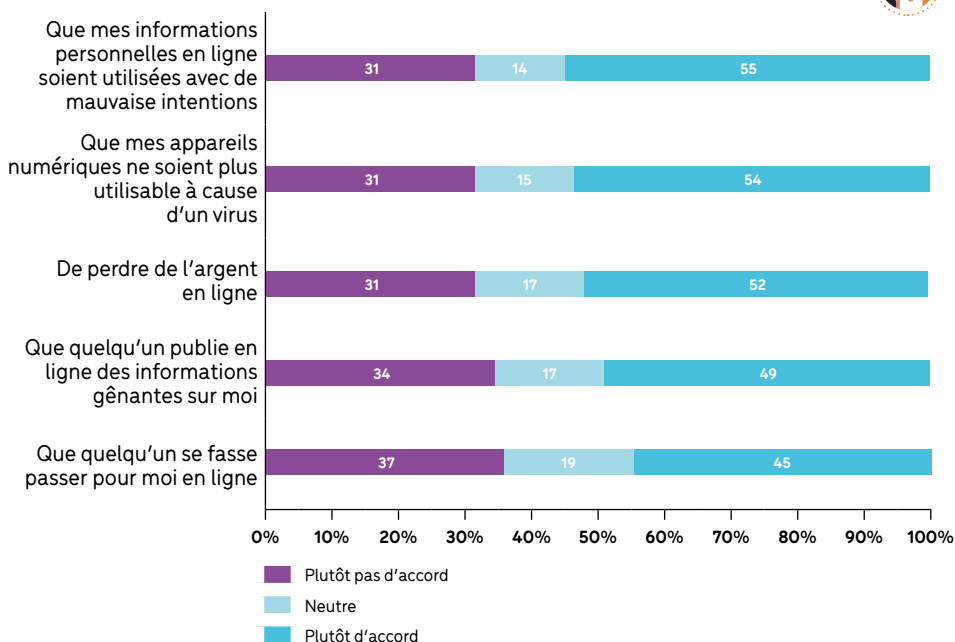
3. En raison d'une de leur caractéristique : couleur de peau, genre, religion...

LA CYBERSÉCURITÉ

Ces dernières années, l'importance accordée aux questions de sécurité en ligne a considérablement augmenté.

Il est intéressant de constater que les jeunes du secondaire montrent généralement un intérêt pour diverses questions liées à la cybersécurité (graphe 77). En effet, plus de la moitié expriment de l'inquiétude par rapport à l'utilisation malveillante de leurs informations personnelles en ligne, à l'impact des virus sur leurs appareils, ou encore aux risques de perdre de l'argent en raison d'une fraude en ligne. Les données indiquent par ailleurs que les filles expriment une inquiétude plus prononcée que les garçons concernant les problématiques de sécurité en ligne.

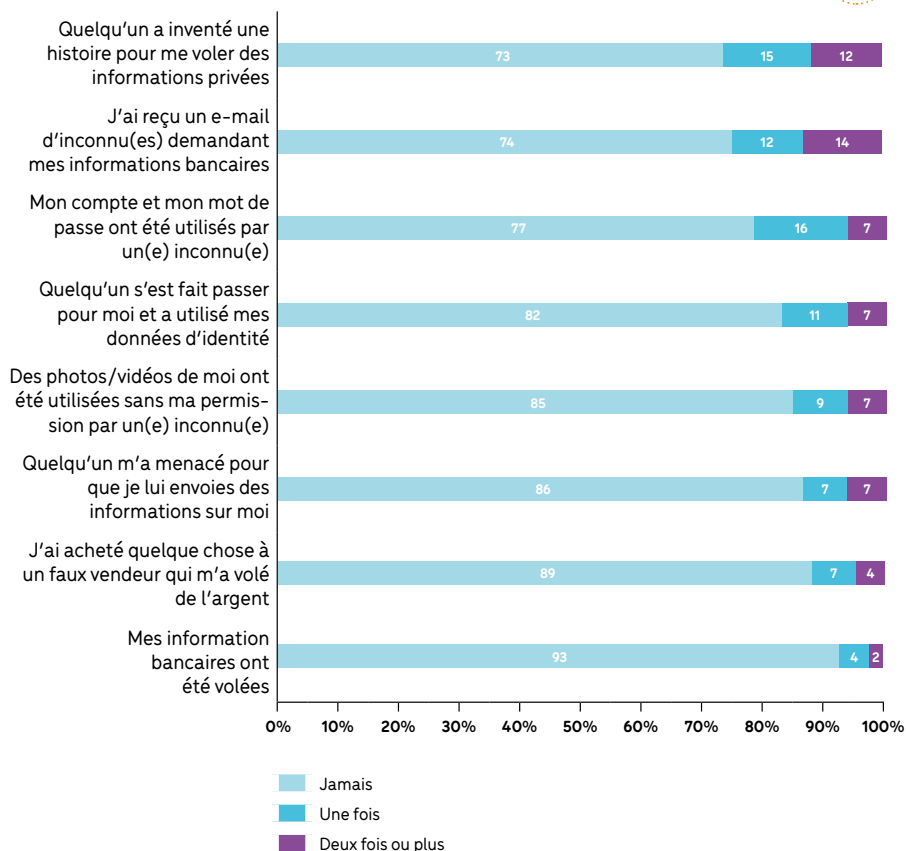
77. « Es-tu inquiet(e) que les choses suivantes se produisent ? »



« J'ai l'impression que je me protège. Je ne mets pas de photos de moi en public, je les mets souvent en privé et en "ami proche". Parce qu'après si on met des photos de nous partout sur les réseaux, les gens peuvent les voler. » (S4)

En termes de situations déjà rencontrées par les jeunes (graphe 78), quelques observations peuvent être formulées. Près d'un quart des élèves du secondaire déclarent avoir été victimes d'un piratage (compte ou mot de passe utilisé par une personne inconnue) au cours de l'année précédente. Un-e sondé-e sur cinq affirme avoir été victime d'usurpation d'identité en ligne au cours de la même période. Enfin, plus d'un élève sur 10 déclare avoir perdu de l'argent au cours de l'année écoulée en effectuant un achat auprès d'un faux vendeur sur Internet.

78. « Combien de fois as-tu vécu les situations suivantes en ligne au cours de l'année dernière »



Par ailleurs, si ces chiffres sont déjà significatifs, ils pourraient être en réalité encore plus élevés. Pour signaler avoir été victime d'une cyberattaque, il faut en effet pouvoir être capable de la reconnaître et d'en être conscient·e, ce qui pourrait ne pas être à la portée de l'ensemble des jeunes⁴.

« Il n'y a pas longtemps, je me suis fait pirater mon téléphone. Ils ont trouvé mes mots de passe Tik Tok je ne sais pas comment. Du coup, je ne poste plus rien maintenant. » (S1)

En ce qui concerne les principaux moyens adoptés par les jeunes pour se protéger eux mais aussi leurs appareils (*graphe 79*), les élèves du secondaire mentionnent en premier lieu le choix d'un mot de passe robuste. Ensuite, ils et elles évoquent la prudence dans le partage d'informations sensibles en ligne, l'utilisation d'un logiciel antivirus, la sélection de mots de passe distincts pour leurs appareils, ou encore l'utilisation d'une connexion Internet sécurisée. Ces chiffres évoluent également naturellement avec l'âge des élèves, les plus âgés déclarant adopter davantage de moyens de protection que les ados plus jeunes.

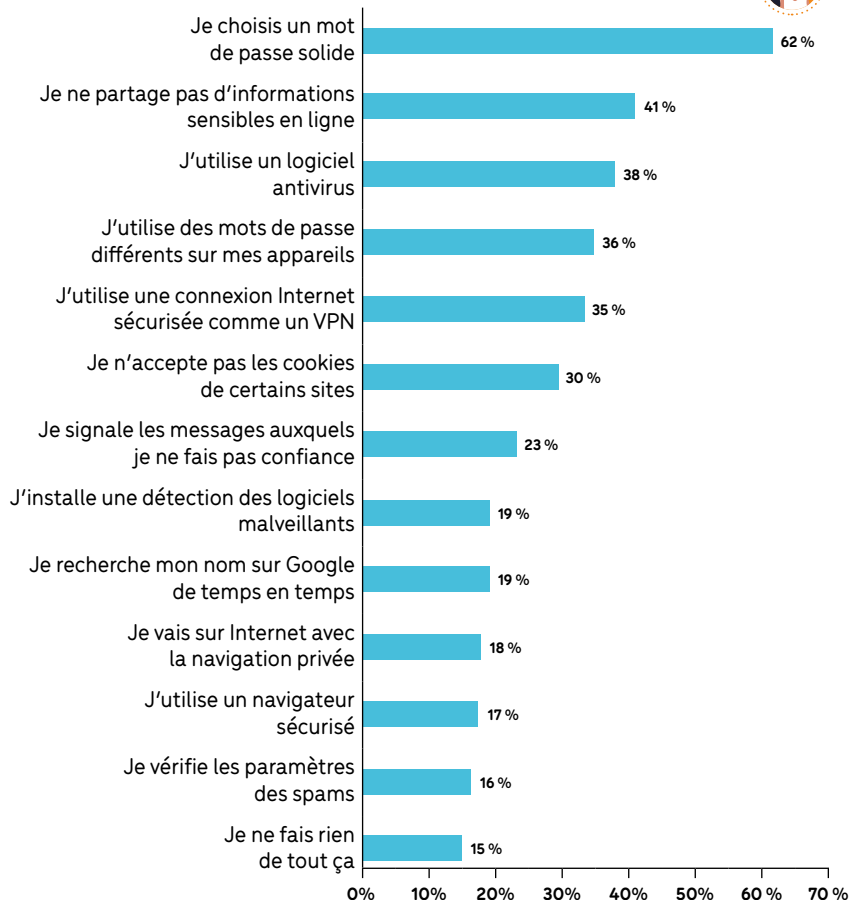
92

« Je pense que je n'ai jamais été "hacké", du coup je n'ai pas l'impression de faire grand-chose pour me protéger. » (S6)

Enfin, il est intéressant de relever que, malgré l'inquiétude exprimée précédemment par les jeunes concernant les enjeux de sécurité en ligne, 72 % d'entre eux et elles admettent avoir déjà partagé le mot de passe d'un de leurs comptes avec d'autres personnes (*graphe 80*) : leurs parents pour la moitié d'entre eux et elles, mais aussi leurs frères et sœurs ou leurs ami·es pour plus d'un quart des jeunes interrogés.

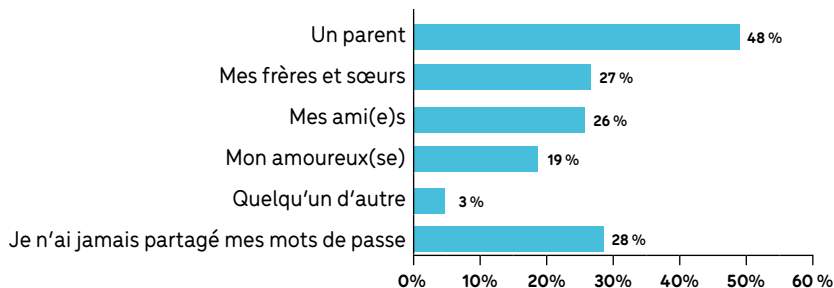
4. Découvrez les résultats de plusieurs ateliers sur la cybersécurité, réalisés par Bibliothèques Sans Frontières et Mediaraven dans plusieurs écoles secondaires, pour en apprendre davantage : www.apenstaartjaren.be/cybersecurity

79. « Que fais-tu pour protéger tes appareils ? »



93

80. « À qui as-tu déjà donné le mot de passe de ton e-mail ou de tes réseaux sociaux ? »



LES RÉSULTATS EN PERSPECTIVE

Malgré les campagnes publiques et les nombreux dispositifs de sensibilisation au cyberharcèlement, ce phénomène continue d'être bien présent dans les interactions en ligne des enfants et des ados. Ainsi, un·e adolescent·e sur 8 affirme avoir été victime de cyberharcèlement, tandis que 30% d'entre eux et elles ont assisté au harcèlement des autres. Ces chiffres confirment non seulement ceux déjà mis en évidence dans l'enquête #Génération2020 mais aussi ceux de l'OMS qui met en évidence que « de 2018 à 2022, [...] une augmentation inquiétante du cyberharcèlement, puisque les garçons sont désormais 14 % (contre 11 % précédemment) et les filles 9 % (contre 7 %) à harceler autrui sur Internet. De même, 15 % des garçons (contre 12 % précédemment) et 16 % des filles (contre 13 %) signalent avoir été harcelés sur Internet, soit une forte augmentation.¹ »

Ces chiffres interpellent et renvoient à des situations extrêmement diverses : de l'exclusion d'une discussion à des menaces répétées dans des conversations publiques. Un dispositif unique ne suffit donc pas à traiter ces situations.

Autre constat : parents et ami·es sont les personnes ressources privilégiées pour se confier à propos des situations de cyberharcèlement pour les ados, et non les enseignant·es et éducateur·rices, malgré l'accent mis sur ces formes de violences numériques ces dernières années et les dispositifs pilotes existants, créés ou importés d'autres pays. Alors que certain·es jeunes n'osent toujours pas en parler, peut-être la majorité d'entre eux et elles cherchent des personnes ressources ailleurs que dans le lieu qui est à l'origine de ce harcèlement qu'ils et elles subissent...

Quand un projet de lutte contre le cyberharcèlement ou qu'une animation est mise en place dans une classe ou dans une école, il est bien souvent déjà trop tard. Il semble donc nécessaire de sensibiliser les enfants, dès le plus jeune âge, aux codes des interactions en ligne pour les initier à une communication bienveillante, empathique et résiliente et ainsi prévenir les difficultés menant au harcèlement. C'est aussi un moyen pour l'adulte d'être une ressource privilégiée de la vie sociale en ligne de l'enfant ou de l'adolescent·e, dès son plus jeune âge.

1. Il s'agit d'une enquête d'OMS Europe, parue en mars 2024 sur le comportement des enfants d'âge scolaire portant sur les formes de harcèlement et de violence entre adolescent·es dans 44 pays et régions. « Une nouvelle étude de l'OMS/Europe révèle qu'un enfant d'âge scolaire sur 6 est victime de cyberharcèlement », 27/03/2024. <https://www.who.int/europe/fr/news/>

La cybersécurité est également un enjeu qui touche les jeunes puisqu'une part significative d'entre eux et elles ont été exposé·es à des situations de vol en ligne ou de *hacking*. Pourtant, on remarque une attitude ambivalente de leur part qui illustre une protection des données plus intuitive que raisonnée. S'ils et elles connaissent les méthodes efficaces pour se prémunir des attaques, un·e ado sur 4 partage des données sensibles le ou la concernant. Plus l'âge avance, plus les jeunes développent d'ailleurs des stratégies. À nouveau, il s'agit là d'un enjeu éducatif majeur, qui doit commencer par une sensibilisation dès le plus jeune âge. La sécurité en ligne préoccupe les jeunes, il faut donc passer d'une simple connaissance des stratégies de protection à une application raisonnée de ces dernières.

La problématique de l'accessibilité de certains contenus problématiques pose par ailleurs la question non seulement de la régulation des plateformes, des conditions dans lesquelles les enfants et adolescent·es naviguent sur le web et des algorithmes de recommandation sur les réseaux sociaux qui invitent à voir certains contenus en fonction du sexe et de l'âge. Ainsi, on voit que les filles sont beaucoup plus ciblées par des contenus pouvant avoir un impact sur leur intégrité physique. Une sensibilisation à tous ces mécanismes est donc également nécessaire pour que les jeunes soient des usager·ères responsables.

Enfin, on le constate, les difficultés liées à la violence et la sécurité en ligne prennent des formes extrêmement variées. Il faudrait donc partir des situations rencontrées par les jeunes et de leurs besoins, plutôt que ceux des adultes. Ces difficultés doivent également être traitées en mettant tous les acteurs autour de la table, non seulement au cœur de la cellule familiale, mais également dans le cadre scolaire.



CONCLUSION



Menée en parallèle de l'enquête flamande *Apenstaartjaren 2024*¹, *#Génération2024* dresse un portrait large et exhaustif des pratiques numériques des jeunes en Belgique francophone en 2024, et réactualise par la même occasion les données recueillies quatre ans auparavant avec *#Génération2020*.

À CHAQUE ÂGE SES PRATIQUES NUMÉRIQUES ET SON ACCOMPAGNEMENT SPÉCIFIQUE

Le portrait des pratiques investiguées par *#Génération2024* n'est pas figé, mais dynamique, évoluant au rythme de l'âge des jeunes.

Pour les enfants de la 1^{ère} à la 4^{ème} primaire, âgés de 6 à 10 ans, l'espace numérique s'apparente à une plaine de jeux dans laquelle ils et elles évoluent seuls ou avec d'autres : regarder des films et des dessins animés à la télévision, visionner des vidéos sur *YouTube*, jouer à des jeux comme *Minecraft* et *Roblox* sur la console, la tablette ou le téléphone. Ces écrans et activités occupent pour beaucoup une place dans la vie familiale et sont régulièrement partagés avec les autres membres de la famille. Les règles, généralement établies de manière unilatérale par les parents, sont nombreuses et les pratiques numériques sont encadrées. L'utilisation des écrans faisant ainsi souvent l'objet de récompenses et de sanctions dans ce contexte de régulation.

.....

1. Curieux de découvrir les résultats de l'enquête pour la Belgique néerlandophone ? N'hésitez pas à consulter le site www.apenstaartjaren.be

- L'appétence des enfants pour les activités numériques partagées peut être encouragée dans une dynamique éducative, pour favoriser une sociabilité accrue « autour » des écrans.
- Les dynamiques créatives qu'autorisent les supports numériques (en ce compris les « modes créatifs » des jeux vidéo affectionnés par les enfants) peuvent ouvrir des portes sur ces loisirs et leurs ressorts.
- Les règles d'utilisation des écrans peuvent, de la part des parents et encadrant-es, faire l'objet de davantage de concertation avec les enfants. L'enquête montre également combien ils et elles peuvent être réceptifs à cette régulation.



À la fin de l'enseignement primaire, pour de nombreux préados de 5^{ème} et 6^{ème} année, alors âgé-es de 10 à 12 ans, l'acquisition du premier téléphone personnel est un événement important, concernant plus de la moitié d'entre eux et elles. Bien que la plupart aient à ce moment un accès facile à Internet via le Wi-Fi, qui leur permet d'accéder à des contenus en ligne adaptés ou non à leur âge, seule une minorité bénéficie alors de la 4G. Les capacités du téléphone ne sont ainsi pas encore totalement exploitées, de même que l'utilisation des réseaux sociaux semble encore limitée à ce stade.

- Les consommations médiatiques des enfants évoluent. Les *streams* de jeu ou les contenus proposés sur YouTube remplacent les traditionnels dessins animés. Pour les encadrant-es, un accompagnement et une concertation doit s'opérer autour de ces « nouvelles » découvertes parfois surprenantes.
- Alors que les premiers *Smartphones* font leur apparition de manière de plus en plus précoce dans la cour de l'école, l'opportunité se présente d'ouvrir une réflexion introductive sur les possibilités et responsabilités qui accompagnent le numérique.



Au début de l'école secondaire, pour les ados de 1^{ère} et 2^{ème} année, âgé-es de 12 à 14 ans, la sociabilité en ligne prend son essor. Ils investissent progressivement les réseaux sociaux pour maintenir et renforcer leurs amitiés dans le monde virtuel. Cette sociabilité se manifeste également à travers leur engouement

pour les jeux vidéo multi-joueurs, qui atteint un pic à cet âge. Bien que des moments en famille perdurent à travers le visionnage de films et d'émissions à la télévision par exemple, les activités numériques partagées s'axent progressivement sur le cercle d'amis-es, l'utilisation des écrans s'avérant parfois plutôt source de conflits au sein du foyer.

- Une attention éducative particulière peut être portée sur les espaces multijoueur. S'y dessinent les modes d'interaction sociale qui s'imposeront chez les jeunes, et il est central de contribuer à identifier ce qui constitue une violence (sexiste notamment) à l'égard des autres.
- Jeunes et adultes peuvent, durant cette période d'appropriation du numérique, définir ensemble ce qui constitue un usage raisonné et optimal, au-delà du strict « temps d'écran ».



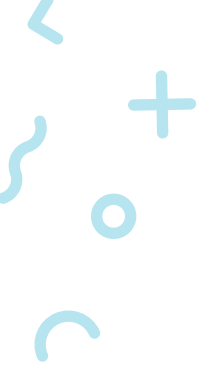
En ce qui concerne les ados de 3^{ème} et 6^{ème} secondaire, âgées de 14 à 18 ans, les activités numériques s'étendent bien au-delà des loisirs : s'informer sur les actualités qui les concernent, effectuer du shopping en ligne, soutenir sur les réseaux sociaux des causes qui leur tiennent à cœur, réaliser leurs devoirs à l'aide de l'ordinateur... Ils et elles utilisent les écrans de manière confiante et autonome, avec de moins en moins de règles imposées, ce qui n'est pas sans conséquence : beaucoup rapportent éprouver des difficultés à contrôler leur temps d'écran. Enfin, les enjeux affectifs de l'adolescence se reflètent dans leurs habitudes numériques, comme en témoignent les chiffres sur la drague et les rencontres amoureuses en ligne, le sexting, et les dynamiques de jalousie et de contrôle qui émergent au sein des jeunes couples.



- Les adultes doivent être encouragé·es à identifier, comprendre et, dans une certaine mesure, accepter les usages réels des jeunes, au risque de déployer des démarches éducatives inadaptées. Une prise de conscience des points communs et des divergences d'usage selon les générations peut servir de point de départ, tout comme la remise en question de ses propres pratiques numériques.
- Massivement consommateur·rices de contenus découverts en ligne, les ados doivent bénéficier d'un dialogue le plus riche possible avec les adultes autour de ces derniers, afin d'exprimer leurs préférences et leurs préoccupations, et ainsi faciliter la recherche de conseils adaptés.
- Peu enclin·es à produire leurs propres contenus et exploiter les potentialités qu'autorisent le numérique, les jeunes peuvent bénéficier d'un accompagnement créatif pour prendre part au débat sociétal, en ligne.
- Territoire par essence privé et intime, la vie affective et amoureuse (en ligne) doit pourtant pouvoir s'immiscer dans des dynamiques éducatives, grâce à des démarches et outils novateurs.

#GÉNÉRATION2028 À SUIVRE...

L'enquête #Génération2024 a donné la parole à de plus de 3700 jeunes, révélant un paysage numérique complexe où les opportunités de divertissement, de sociabilité et d'apprentissage en ligne se mêlent à de nombreux défis. Alors que les enfants et adolescent·es évoluent dans un monde connecté et en perpétuelle évolution, il est crucial de leur offrir un accompagnement adapté à leurs pratiques numériques réelles. Car l'objectif à terme d'une telle enquête est bien celui-là : orienter de façon plus pertinente les stratégies éducatives et développer des ressources pédagogiques adaptées afin de favoriser des expériences numériques positives et sécurisées pour tous et toutes.



média
ANIMATION

 Betternet


CONSEIL SUPÉRIEUR
d'ÉDUCATION et MÉDIAS


FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

 Co-funded by
the European Union

