

LES ADOS À L'ÈRE NUMÉRIQUE EN QUELQUES CHIFFRES

Mobiles

80% des 12-17 ans utilisent un mobile (74% population totale)

USAGES

EN DEHORS DES COMMUNICATIONS TÉLÉPHONIQUES LES 12-17 ANS UTILISENT LE PORTABLE POUR :

SMS **89%**

PHOTO/VIDÉO **76%**

JEUX **75%**

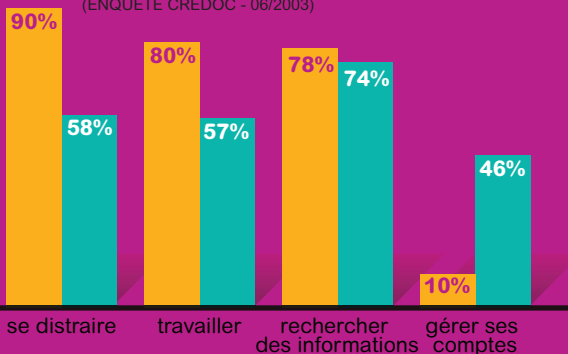
MUSIQUE **59%**

INTERNET **23%**

(AFOM/TNS SOFRÈS - AOÛT 2006)

LES PRINCIPAUX USAGES DE L'ORDINATEUR CHEZ LES ADOLESCENTS (12-17 ANS) COMPARÉS À CEUX DES ADULTES

(ENQUÊTE CREDOC - 06/2003)



Ordinateurs

83% des 12-17 ans ont un ordinateur à domicile (CRÉDOC 2006)

46,6% des foyers ont un accès à internet (MÉDIAMÉTRIE/GFK 2007)

USAGES INTERNET

- + jeux en réseaux
- + téléchargement
- + blog La France compte le nombre de blogs par internaute le plus élevé au monde (9 millions de blogs)
- + messagerie courrier électronique (e-mail), messageries instantanées (chat, MSN)

Jeux

25% des foyers français équipés d'une console de jeux non portable

71,5% des 6-14 ans équipés en jeux vidéo

En 2004, le chiffre d'affaires du jeu vidéo devance celui du cinéma et, en 2005, celui de l'industrie musicale.

MARCHÉ MONDIAL DE L'INDUSTRIE DES LOISIRS EN 2006

(en milliards d'euros)

18

CINÉMA

27

MUSIQUE

27,5

JEUX

(SOURCE : IDATE)

70% des parents laissent leurs enfants à partir de 8 ans accéder seuls au web (ENQUÊTE LA CROIX)

INFOS PRATIQUES POUR LES PARENTS

1 FILTREZ Installez des logiciels de contrôle parental proposés gratuitement par tous les fournisseurs d'accès à Internet. www.foruminternet.org

2 FIXEZ DES LIMITES L'usage des mobiles et d'Internet fait partie de la vie sociale des jeunes. Ne leur interdisez pas leur usage mais contrôlez-en l'accès : offre bloquée avec facture détaillée ou offre prépayée pour les portables, horaires limités de connexion à Internet de préférence après les devoirs. www.afom.fr

3 INSTAUREZ LE DIALOGUE Les jeunes évoluent dans un monde qui échappe aux adultes, cela n'empêche pas de maintenir un dialogue, de discuter avec eux de ce qu'ils font tout en respectant leur jardin secret. internetsanscrainte.fr



LE COURRIER ÉLECTRONIQUE

Le courrier électronique ou e-mail (mél pour les puristes) est le plus ancien des services disponibles sur Internet (1970). Il permet d'échanger des messages avec des utilisateurs disposant également d'une adresse électronique caractérisée par la désormais célèbre @ arobase.

LA MESSAGERIE INSTANTANÉE

Comme son nom l'indique, cette messagerie permet de recevoir et d'envoyer instantanément des messages. Plusieurs outils existent. Le plus connu est MSN Messenger. Il permet de voir en temps réel qui, dans sa liste de « contacts personnels », est en ligne (c'est-à-dire connecté à Internet). La messagerie instantanée offre aussi des fonctions de communication audio et vidéo via une Webcam. En 2005, environ 70 % des 12-18 ans qui ont accès à Internet disent se servir de la messagerie instantanée. Cet outil est plus utilisé par les ados que le mail. Comme le téléphone mobile, il est devenu un outil qui prolonge la relation.

LE CHAT* OU « TCHAT »

Le chat permet aux internautes d'envoyer et recevoir des messages à d'autres internautes connectés au même moment. Pour « chatter » il faut se connecter à un site web proposant ce service. Sur les sites de chat, on communique en direct et, la plupart du temps, avec des inconnus.

* To chat : « bavarder » en anglais

LES SITES WEB

Les jeunes se sont approprié le web, constitué aujourd'hui d'une centaine de millions de sites accessibles dans le monde, qui vont des pages perso aux sites d'entreprises en passant par les blogs et tous les sites communautaires. Si la recherche d'information sur le web est utilisée à des fins scolaires avec notamment Wikipédia, l'encyclopédie communautaire, les jeunes surfeurs naviguent, surtout, pour le plaisir, sur des sites de jeux ou de musique.

LE TÉLÉCHARGEMENT

Le Peer-to-Peer (égal à égal) est une technologie qui permet l'échange de fichiers entre internautes. Les fichiers sont partagés sur tous les ordinateurs des internautes faisant partie d'un réseau, sans passer par un ordinateur central. Les fichiers échangés sont essentiellement des fichiers musicaux et vidéo et des logiciels. 6 jeunes sur 10 disent télécharger de la musique, des vidéos et des logiciels. Même si des sites de téléchargement légaux gratuits ou payants existent, la plupart des fichiers échangés

le sont illégalement, sans respect de la législation sur les droits d'auteurs. Selon une étude européenne récente (Eurobaromètre en mai 2007), les jeunes pirates ont peu conscience des préjudices créés aux auteurs, et des risques de poursuites judiciaires encourus.

LE BLOG

Le blog contraction de web et log (carnet de bord) est un site web constitué d'articles, de photos, de vidéos, classés du plus récent au plus ancien. Ces sites sont faciles à créer. Plusieurs hébergeurs (Skyblog, Overblog...) proposent ce type de service gratuitement. Cet outil est souvent utilisé par les jeunes comme un journal intime, qui n'a rien de privé puisqu'il peut être consulté par l'ensemble des internautes.

LES JEUX VIDÉO

Les jeux vidéo sont les loisirs préférés des jeunes et des adolescents. Il y a 400 millions de joueurs dans le monde sur des consoles. Sur Internet, les jeux sont nombreux. Les jeux de rôle en ligne, les MMORPG, abréviation anglaise de « Massivement Multiplayer Online Role Playing Games », se jouent avec un grand nombre de joueurs simultanément qui interagissent. Le jeu est accessible en permanence. Le joueur s'incarne dans un avatar, son double virtuel, qu'il doit faire progresser dans des mondes différents... Ces types de jeux demandent qu'on y consacre beaucoup de temps. ■

P.G. et S.B.

(1) Michael Stora dans son livre « Les écrans ça rend accro... ». Lire entretien p. 16



WEB 2.0 Une nouvelle génération de sites est fondée sur la participation des internautes. C'est ce qu'on appelle « la toile vivante ». Ce sont des sites où les gens collaborent, participent, partagent des données et se rencontrent tels MySpace, Youtube, Wikipédia ainsi que tous les blogs. C'est ce qu'on appelle le web 2.0

EN SAVOIR PLUS : Révolution 2.0
Courrier International, Hors-série, oct-déc. 2007

LE MOBILE

BJR, KOI 29 ?

Toutes les fonctions offertes par les téléphones font oublier parfois leur fonction première : la conversation !

Personnalisation

Le mobile se personnalise à l'extérieur avec des autocollants, des housses et autres accessoires indispensables, comme à l'intérieur avec des sonneries ou des fonds d'écran. Comptez 3 € pour une sonnerie !

SMS et MMS

Le SMS offre la possibilité d'envoyer des messages textes de téléphone à téléphone. Afin de saisir plus vite et plus court, des raccourcis textuels parfois surprenants sont souvent utilisés. Le MMS offre la possibilité de joindre du son et des images au message texte.

Photo et vidéo

Les mobiles sont souvent pourvus d'appareils photo numériques qui ont également des fonc-

tions d'enregistrement de vidéos. Ces images peuvent être ensuite transférées par MMS, par mél ou envoyées vers un ordinateur pour être imprimées ou utilisées sur un blog par exemple.

Jeux

En plus des jeux pré-installés, beaucoup de sites Internet proposent en téléchargement des jeux supplémentaires à 4 ou 5 € l'unité.

Lecteur de fichiers multimédias

Certains mobiles intègrent des fonctions multimédias. Ils permettent d'écouter des fichiers MP3, mais aussi de regarder des photos ou de lire des vidéos.

Internet

Certains téléphones permettent d'accéder à Internet. Il devient alors possible d'envoyer des méls, de naviguer sur le web ou bien d'utiliser une messagerie instantanée comme MSN. ■

Pierre Gosselin

EXPÉRIENCE MFR

LES MFR ENCADRENT L'USAGE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Dans les Maisons familiales rurales qui accueillent les élèves en internat toute la semaine, l'usage immodéré par les jeunes des mobiles, mais aussi d'Internet, fenêtre ouverte sur le monde, a rapidement interpellé les équipes éducatives qui chacune à leur façon ont essayé de mettre en place des garde-fous.

Le téléphone portable a vu son compte rapidement réglé. Dans certaines Maisons familiales, les jeunes n'utilisent pas leur téléphone portable de la semaine. « Il ne s'agit pas d'interdire pour interdire. Mais nous avons été confrontés à des problèmes très concrets. Par exemple les jeunes appelaient leurs parents au moindre souci qu'il s'agisse d'un petit bobo ou d'un incident mineur avec un camarade ou un formateur », explique un moniteur. « Les parents s'inquiétaient à distance, à juste titre, mais souvent pour des motifs anodins qui se seraient réglés sans leur intervention ». Le mobile et sa trop grande réactivité ont tendance à faire oublier qu'il faut parfois laisser du temps au temps.

Dans d'autres établissements, les mobiles ne sont allumés que pendant les pauses ou le soir. Si par hasard le portable sonne pendant les cours, il est confisqué et rendu en fin de semaine. « Certains arrivent à la Maison familiale avec plusieurs téléphones et passent outre nos consignes », raconte un moniteur. Car le mobile est aujourd'hui plus

LE MOBILE, NOUVEAU DOUDOU

qu'un téléphone, c'est un véritable doudou dont les jeunes ont du mal à se passer. La nuit, les mobiles sont déposés en dehors des chambres et récupérés le matin pour éviter aux jeunes trop de tentations. Les téléphones, de plus en plus sophistiqués, permettent de prendre photos et vidéos, de jouer, d'envoyer des fichiers d'un téléphone sur l'autre, d'écouter de la musique... de



© Hervé Vincent/MFR de Montaux (84)

quoi empêcher les jeunes de dormir tranquillement la nuit.

Concernant Internet, la question est un peu plus ardue. Les jeunes en Maison familiale ont la chance en général de bénéficier de salles informatiques fort bien équipées.

Par exemple dans le Rhône, le Conseil général a câblé tous les établissements scolaires. Dix MFR sur onze possèdent une salle connectée à Internet. Xavier Boucher, responsable informatique de la fédération départementale, s'est vite rendu compte qu'on ne pouvait pas laisser les élèves faire ce qu'ils voulaient sur Internet. « Les veillées où on laissait les jeunes surfer sur la toile sans contrôle n'ont pas duré longtemps. Il a fallu trouver rapidement une parade. » Pour se couvrir du téléchargement illégal, de la visite de sites interdits, la réponse a d'abord été d'ordre technique. Un filtrage de la connexion Internet a été installé dans

Dans les Maisons familiales rurales, l'utilisation raisonnée des technologies de l'information et de la communication, avec des limites, permet de sécuriser les jeunes.

toutes les Maisons familiales, y compris pour les jeunes qui arrivent avec leur propre portable. Cela signifie que les jeunes n'ont pas accès à certaines catégories de sites (violents, pornographiques, racistes, sites de téléchargement de fichiers MP3, peer-to-peer, sites de jeux, messagerie instantanée...). « Les catégories bloquées font l'objet d'une



« négociation avec les membres de l'équipe pédagogique, selon l'âge des jeunes ou leur niveau », explique Xavier Boucher. Dans le Rhône, les jeunes doivent s'identifier sur l'ordinateur pour pouvoir l'utiliser. Une annonce alors apparaît leur rappelant que leur navigation sur Internet est soumise à un contrôle qui assure une traçabilité des connexions. « Nous avons mis en place une sorte de permis à points. Au bout d'un certain nombre de connexions sur des sites interdits, les jeunes sont privés d'accès à Internet ».

UNE CHARTE INFORMATIQUE

Une fois réglée la question technique, il a fallu mettre en place une réflexion pédagogique et éducative.

« Je suis alerté par mail quand les jeunes sont bloqués. C'est l'occasion pour les formateurs d'essayer de leur faire comprendre ce qu'ils ont le droit de faire et ce qu'ils ne peuvent pas faire et pourquoi. Il y a une question de responsabilité. »

Dès 2004, le Rhône s'est doté d'une charte informatique qui est ajoutée au règlement intérieur. « Chaque Maison familiale peut l'adopter et doit la personnaliser suivant les objectifs qu'elle se donne », explique Xavier Boucher. « Dans certaines Maisons familiales rurales, les comptes des élèves qui ne respectent pas la charte sont invalidés ou ne permettent la connexion que pendant les plages horaires des cours. » La charte est signée par les jeunes et par les parents qui en sont informés lors des réunions de rentrée.

Les jeunes peuvent en général se servir du courrier électronique (cela fait d'ailleurs partie des objectifs du B2i : lire ci-dessus) mais la messagerie instantanée est interdite car son utilisation s'est révélée ingérable. « MSN Messenger est un produit qui s'ouvre quand on lance la moindre session. Pendant les cours informatiques, les élèves passaient leur temps sur la messagerie. C'est le lien qu'on garde avec la famille, les amis. C'est important pour les adolescents. Je trouve regrettable qu'on soit obligé de tout interdire » explique Xavier Boucher « mais pour l'instant nous n'avons pas trouvé de solution idéale ».

Les jeux sont un autre souci à gérer. Là aussi, il a fallu mettre le holà, certaines salles informatiques étant devenues de vraies salles de jeux. La règle a été établie de ne rien installer sur les postes de la Maison familiale. La discipline est de rigueur mais c'est le prix à payer pour permettre aux jeunes le libre accès à la salle informatique.

INFORMATIQUE

LE B2I S'IMPOSE

Le brevet informatique et internet (B2i) est une attestation comportant trois niveaux de maîtrise des technologies de l'information et de la communication (B2i école, collège et lycée-CFA). Pour l'obtenir, les élèves autoévaluent leurs compétences. Il s'agit, par exemple, de savoir utiliser les logiciels (traitement de texte, tableur...), créer un document, l'enregistrer, l'imprimer, d'adopter une attitude responsable sur Internet, de savoir utiliser un moteur de recherche et le courrier électronique... Ces compétences sont ensuite validées par un formateur dans le cadre d'activités pédagogiques interdisciplinaires.



© Stéphane Deve/MFR d'Haleine (61)

Internet n'est pas seulement source de contraintes. Moniteurs et jeunes mesurent chaque jour l'intérêt pédagogique du web (consultation de bases de données et des sites professionnels, utilisation du courrier électronique, création de blogs). De plus en plus de moniteurs utilisent la salle informatique pour faire leur cours.

UN INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Dans certaines MFR, par exemple à Mortagne-au-Perche dans l'Orne, les parents peuvent communiquer par mail avec les formateurs, avoir accès aux notes mais aussi à l'album de photos mis à jour régulièrement qui illustre les activités de la semaine. C'est « un plus » qui ne remplace ni les réunions, ni les carnets de liaison, ni la relation. Pour les moniteurs, un espace partagé sur le réseau permet de visualiser les plannings, d'accéder à des informations confidentielles, à des cours, des sujets de devoirs...

Et ce ne sont que les prémices. Dans un autre domaine, les quelques fédérations régionales des MFR qui ont développé les formations « Deuxième chance pour une qualification » qui permettent aux jeunes de repasser un examen manqué de peu sans suivre à nouveau toute la formation utilisent également ces nouveaux outils. Suivi individualisé, tutorat, accompagnement à distance sont possibles grâce à toutes sortes de moyens, des plus traditionnels (téléphone, courriers, rencontres) aux plus modernes (plateformes, messagerie...). Les perspectives sont immenses. ■



© Hervé Vincent/MFR de Richerences (84)

RENCONTRE

Michael Stora PSYCHOLOGUE, PSYCHANALYSTE, FONDATEUR DE L'OBSERVATOIRE DES MONDES NUMÉRIQUES EN SCIENCES HUMAINES. IL OUVRIRA L'AN PROCHAIN UN INSTITUT DES MONDES NUMÉRIQUES.

“ LA VIOLENCE, C'EST DE LAISSER UN ENFANT SEUL AVEC UN ÉCRAN ”

En 1998, vous avez créé l'observatoire des mondes numériques. Quel était votre objectif ?

Michael Stora : Cela fait neuf ans que je travaille sur ce sujet. Au départ, l'idée était de se retrouver entre chercheurs qui défendaient notamment l'aspect thérapeutique du jeu vidéo. En France, on ne parle des jeux vidéo que sous deux angles : la violence et l'addiction avec un discours diabolisant. C'est cela qui intéresse les médias. Personnellement, j'ai eu une expérience différente : j'ai joué, j'ai aimé. Je me suis rendu compte de la vertu thérapeutique du jeu. Je suis un observateur militant. En tant que clinicien, j'expérimente certains jeux avec mes patients. Je continue à essayer de comprendre, et je commence à être connu pour ça. Je suis expert pour un plan d'éducation au multimédia* mis en place par le ministère de la Jeunesse, depuis un an, pour promouvoir une image positive des nouvelles pratiques des jeunes. J'ai une formation de cinéaste et j'ai été photographe. Je m'intéresse aux images et aux objets tels que le chat, les blogs, le mobile, les jeux vidéo, les robots... En ce moment je travaille sur ce qu'on appelle le cybersexe. Personne n'en parle. « Sexe » est pourtant le mot le plus tapé sur les moteurs de recherche sur Internet !

Pourquoi les jeux vidéo ont-ils si mauvaise presse ?

M. S. : Je pense que les jeux vidéo sont la nouvelle sorcière à brûler. Quand dans l'actualité, il est question de la violence chez les jeunes avec des actes suicidaires par exemple, on va souvent chercher une explication du côté de la pratique intense des jeux vidéo. Il y a beaucoup de fantasmes et de préjugés. Leur violence entraînerait la violence. Je n'y crois pas un seul instant.

Je veux simplement insister sur le fait que ces jeunes qui passent à l'acte, qui tirent sur tout de qui bouge et finissent par se suicider montre qu'ils sont atteints d'un problème psychotique d'un autre ordre avec un milieu familial souvent défaillant.

Qu'est-ce qu'il y a à craindre des jeux vidéo ?

M. S. : Il existe de gros consommateurs de jeux vidéo. Mais ils sont peu nombreux à être cyberdépendants. En général ils jouent à ce qu'on appelle les « jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs », dont le plus connu dans le monde est Word of Warcraft (500 000 joueurs en France). Ce sont des jeux extrêmement chronophages. Il faut y passer beaucoup de temps pour atteindre un stade intéressant et ensuite encore plus de temps pour s'y maintenir. Mais il existe d'autres jeux qui font appel à l'inventivité et à l'imaginaire. Ils permettent de projeter une image de soi valorisante ou au contraire sont un exutoire à l'agressivité. Les jeux permettent de développer des compétences une bonne coordination main-oeil, la spatialisation, une intelligence de la 3 D. Les parents devraient s'autoriser le plaisir de jouer avec leurs enfants. Cela les libérerait de leurs pulsions et favoriserait le dialogue !

Y a-t-il un danger à vivre dans un monde virtuel ?

M. S. : Un nombre incroyable de parents ne sait pas ce que leurs enfants font sur Internet. Ils contrôlent éventuellement le temps passé mais pas les contenus. C'est cela qui est violent, c'est l'enfant seul avec un écran.

Messagerie, mobile, jeux en réseau, il y a comme une frénésie de communication. Cela comble-t-il un manque ?

M. S. : Quand le téléphone est apparu, on a dit que les gens n'allaient plus se voir. C'est le contraire qui s'est passé. Ils se téléphonaient pour se donner rendez-vous. Les personnes qui se rencontrent virtuellement se voient en général dans la vraie vie. Les jeunes qui jouent en réseau finissent par se rencontrer aussi. Ça c'est plutôt bon signe. Quant au mobile aujourd'hui, j'appelle cela le doudou sans fil. Il permet de garder le lien, de relire les SMS. Il y a une forte angoisse de la solitude. Il ne faut pas oublier que la France est le premier pays consommateur de psychotropes. Nous sommes une société prozac. Le mobile a une fonction d'antidépresseur.

Vous êtes également consultant pour skyblog. Quelle est votre mission ?

M. S. : Les médiateurs repèrent les blogs hébergés sur skyblog qui parlent de suicide et peuvent en faire l'apologie, ou de l'anorexie, de la pornographie... J'analyse la mise en scène : les photos retravaillées, les polices de caractères utilisées, les couleurs. Il y a une nouvelle façon d'exprimer quelque chose. Mon rôle est d'entrer en contact avec le jeune. Je lui explique que le contenu de son blog est inquiétant et je lui propose de me répondre. On renvoie ensuite les jeunes sur des services d'aide et d'écoute. Il y a un désir désespéré d'exister aux yeux du monde et le blog permet cela assez facilement. Les images donnent un impact encore plus fort. On ne sait pas très bien quel effet peut avoir ce genre de blogs sur des jeunes fragilisés.

“ UN DISCOURS DIABOLISANT ”

“ LE JEU A DES VERTUS ”



Peut-on tout dire sur un blog ?

M. S. : Il existe ce sentiment de liberté absolue sur le net mais on ne peut pas tout dire évidemment. Les jeunes ont souvent plusieurs blogs : un dont ils donnent l'adresse aux parents et un autre où ils disent tout le reste... Le blog peut aider à se construire une personnalité, une identité.

À lire ces blogs, que peut-on en tirer sur ce que vivent les adolescents ?

M. S. : Les adolescents n'ont pas changé. Ils ne vont pas ni mieux ni plus mal. C'est l'environnement qui a changé. Les crises d'adolescents ont toujours existé. Et on ne soigne pas un adolescent en crise. Il s'oppose à ses parents et se construit ainsi. La difficulté aujourd'hui vient des parents qui n'exercent plus leur autorité sur les enfants et ne veulent pas les contrarier. Les adolescents souffrent finalement de trop de compréhension. Eux qui adorent transgresser n'ont plus de cadres dont ils pourraient s'affranchir. Les jeunes avant claquaient la porte de chez eux, aujourd'hui, ils ferment la

“ UN ENJEU D'AUTORITÉ ”

porte de leur chambre et font une crise d'adolescence virtuelle.

Quel conseil donneriez-vous à des parents sur la conduite à tenir par rapport à l'utilisation de l'ordinateur en général ?

M. S. : Il faut commencer à s'inquiéter quand les enfants ne viennent plus manger parce qu'ils font de l'ordinateur, s'ils jouent la nuit, ne dorment plus, s'ils n'ont plus le temps de faire leurs devoirs, s'ils ne voient plus leurs copains. Il faut mettre des limites et les faire respecter. Tant que les enfants ne sont pas adolescents, il est préférable d'éviter d'installer l'ordinateur dans la chambre. Et je conseille aux parents de regarder les enfants jouer et mieux même, de jouer avec eux et fixer des limites. Le temps du plaisir, c'est le temps de l'inconscient, on ne voit pas passer le temps. Il faut donc établir des règles et s'y tenir. L'ordinateur est un nouvel enjeu d'autorité parentale. ■

* Le plan est expérimenté dans cinq régions : l'Aquitaine, l'Auvergne ; la Bretagne, le Centre et Midi-Pyrénées.

Michael Stora

■ FONDATEUR DE L'OBSERVATOIRE DES MONDES NUMÉRIQUES EN SCIENCES HUMAINES www.omnsh.org

■ EXPERT DANS LE PLAN D'ÉDUCATION AU MULTIMÉDIA DU MINISTÈRE DE LA JEUNESSE

■ CONSULTANT AUPRÈS DE SKYBLOG

■ AUTEUR DE :

- **Les écrans, ça rend accro...** collection **Ça reste à prouver**, Hachette Littératures, 2007.

- **L'enfant au risque du virtuel avec Serge Tisseron et Sylvain Missonnier**, Dunod, 2006.

- **Guérir par le virtuel : une nouvelle approche thérapeutique**, avec Blandine de Dinechin, Presse de la Renaissance, 2005.