

UNIVERSITE CLAUDE BERNARD LYON 1 – ECOLE SUPERIEURE DU
PROFESSORAT ET DE L'EDUCATION, ACADEMIE DE LYON



**ANALYSE DES DETOURNEMENT D'USAGES
PRESCRITS DES TIC PAR DES ADOLESCENTS : LE
CAS DES RESEAUX SOCIAUX AU COLLEGE ET AU
LYCEE**

MEMOIRE présenté pour l'obtention du Master MEEF (Métiers de
l'Enseignement, de l'Education et de la Formation)

Mention 2nd degré : Conseiller Principal d'Education

Par :

BANIAN Raphaël

Sous la direction de Madame POYET Françoise

Examineurs :

**POYET Françoise
ACIOLY-REGNIER Nadja**

Année 2018-2019

N° d'étudiant : 11709051

Table des matières

AVANT-PROPOS ET REMERCIEMENTS.....	3
INTRODUCTION	4
PRESENTATION DE LA PROBLEMATIQUE DE RECHERCHE.....	6
Partie 1 : CADRE THEORIQUE	7
1. Définition des concepts.....	7
2. Le Web actuel.....	9
2.1. Bref historique.....	9
2.2. Outils et interfaces à disposition.....	10
2.3. Principaux sites et réseaux sociaux actuels.....	12
3. Les usages détournés négatifs	18
3.1. La cyberviolence et le cyberharcèlement.....	18
3.2. Le cas du « happy-Slapping »	20
3.3. Forums et harcèlement	21
3.4. Nudité, contenu explicite et piratage : une prise de risque.....	23
3.5. Challenges morbides, dangers réels ?.....	25
4. Les usages détournés positifs.....	28
4.1. Se cultiver en autodidacte avec Internet	28
4.2. De nouvelles formes d'expression	31
Partie 2 : RESULTATS ET ANALYSES	35
5. Méthodologie de la recherche sur le terrain	35
5.1. Le public visé	35
5.2. Le lieu	35
5.3. Les hypothèses à démontrer.....	36
5.4. Les outils utilisés.....	36
6. Les résultats et interprétations	37
6.1. Intervention autour des pratiques numériques des adolescents	37

6.2.	Les questionnaires papiers	38
6.3.	Les questionnaires en ligne	49
6.4.	L'entretien avec Etienne Malfroy-Carmine, coordinateur de la MJC Confluence.....	62
7.	Les apports et confirmation de la recherche de terrain	65
8.	Limites des outils	66
8.1.	Limite des questionnaires	66
8.2.	Limite de l'entretien	66
CONCLUSION		67
BIBLIOGRAPHIE.....		68
Références bibliographiques.....		68
Ouvrages.....		68
Revue		68
Références webographiques.....		69
ANNEXES.....		73
Annexe 1 : Questionnaire papier distribué aux collégiens.....		73
Annexe 2 : Questionnaire sur Google Forms.....		76
Annexe 3 : Retranscription entretien Etienne Malfroy Carmine – coordinateur à la MJC Confluence et intervenant sur les dangers du numérique.....		79
Annexe 4 : Photographie du jeu de l'oie numérique employé lors des ateliers sur la prévention des dangers sur Internet par l'association les Promeneurs du Net.....		86

AVANT-PROPOS ET REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier en premier lieu ma directrice de mémoire Mme Françoise Poyet, qui a toujours su être attentive à mes demandes et remarques.

Je remercie Mme Nadja Acioly-Régnier.

Je souhaite remercier Mme Nadia Belkis et Mr Pascal Aymard, ainsi que tous les enseignants qui ont su nous fournir les outils nécessaires à notre réussite au cours de ce master MEEF CPE.

Je voudrais aussi remercier ma tutrice de stage de master 2, Mme Hayet Nadji, ainsi que toute l'équipe du collège où elle officie pour leur patience et les échanges que nous avons pu avoir.

Je souhaite également remercier Etienne Malfroy-Carmine, de la MJC Confluence, pour avoir pris le temps de me recevoir et de répondre à toutes mes interrogations.

Je remercie Michaël Jaune, qui m'a apporté des éclaircissements bienvenus sur mon mémoire, grâce aux thématiques communes sur lesquels nous travaillons.

Enfin, je remercie ma compagne Juliette, qui a toujours su me soutenir durant toutes ces années.

INTRODUCTION

Afin de mieux comprendre les origines de ma problématique de recherche, il est nécessaire de revenir à sa formulation et à mon envie de l'explorer. Pour cela, il convient d'opérer un léger retour en arrière dans mon propre parcours étudiant.

Après avoir obtenu mon baccalauréat littéraire et une première année de licence d'histoire, j'ai décidé de poursuivre mes études dans une direction qui me paraissait plus adaptée. J'ai donc pris la décision de me réorienter dans une licence d'information-communication. C'est durant ma dernière année de licence que j'ai pu travailler sur le concept de transhumanisme et sur les nouvelles technologies, ce qui m'a poussé à m'interroger sur les éléments marginaux de notre monde actuel qui deviendront la norme de demain. Il s'agissait de comprendre aussi en quoi le rapport nouveau homme/machine allait changer la perception que l'on a de notre humanité, ce que cela allait nous apporter ou nous « retirer ».

Une fois mon diplôme en poche j'ai travaillé dans divers métiers du commerce et de l'accueil. Ma décision de reprendre mes études à la rentrée 2017 était motivée par le fait de trouver une voie et un métier qui puisse être à la croisée de toutes les compétences et savoir-faire que j'avais pu acquérir au cours de mes différentes expériences.

Il en va donc de même avec mon mémoire et sa thématique, qui sont le reflet de mon parcours varié mais cohérent.

Avec ce bagage, j'ai eu l'occasion au cours de mes stage en établissement, un collège REP + de la région lyonnaise, et un collège proche du secteur Confluence, de me poser des questions en lien avec mes anciennes connaissances et celles nouvellement acquises. En effet, ayant constaté l'omniprésence de nouveaux moyens de communication et d'outils technologiques (que j'appellerai TIC tout au long de ce mémoire) chez les jeunes, je me suis questionné sur les usages qui étaient fait de ces outils, dans quels buts ils étaient utilisés, mais aussi comment rendre ceux-ci accessibles à tous et utiles au sein du milieu éducatif.

Pour mieux comprendre et répondre à ces questionnements, il paraissait intéressant d'aborder cette thématique des nouvelles technologies chez les adolescents en l'abordant via les usages prescrits et détournés, et comment ils s'appliquent au domaine des

innovations numériques et au monde adolescent. Une thématique plus particulière consiste à s'intéresser aux détournements, bénéfiques ou néfastes que peuvent faire les adolescents de ces nouveaux outils, et de quelles manières ils opèrent pour cela, ce que nous allons faire dans les pages qui suivent.

PRESENTATION DE LA PROBLEMATIQUE DE RECHERCHE

Au vue des réflexions et idées présentées précédemment, notre question centrale est :

« *Comment évolue le détournement d'usage des TIC avec les adolescents ?* »

Nous allons tenter de répondre à cette question avec les hypothèses suivantes comme postulat :

- Les usages détournés d'abord marginaux finissent par devenir la norme.
- Les usages détournés revêtent non seulement des aspects négatifs mais aussi positifs.

Nous allons donc aborder la question en deux parties, avec une partie théorique et une partie recherche sur le terrain et réflexion.

Il s'agira en premier lieu de définir clairement les concepts sur lesquels nous reviendrons, puis nous décrirons l'état actuel d'Internet, enfin nous aborderons les usages détournés en eux-mêmes, positifs ou négatifs.

Partie 1 : CADRE THEORIQUE

1. Définition des concepts

Pour pouvoir aborder sans ambiguïté la partie théorique, il convient avant tout de définir les différents concepts que nous allons aborder.

Pour définir les **TIC (les technologies de l'information et de la communication)**, nous allons nous référer à la définition du lexique de Pascal Lardellier dans son ouvrage **Génération 3.0** paru en 2016. Il s'agit des technologies d'information et de communication. Sous ce sigle se rangent tous les appareils numériques (ordinateurs, téléphones, smartphones, consoles) permettant de se connecter à Internet, et de profiter des ressources conjointes.

Nous allons reprendre ici les définitions données dans un article d'Alain Chaptal intitulé « **Usages prescrits ou annoncés, usages observés** ». Il précise qu'il faut distinguer utilisation, usage et pratique. Je cite donc « « Utilisation » renvoie à la fois à une action ponctuelle et aux aspects manipulatoires quand « usages » s'entend en tant qu'usages sociaux (cf. Baron et Bruillard 1996), action communément observée dans un groupe. » Il détaille ensuite : « Pierre Moeglin définit les usages comme : (...) Des utilisations inscrites dans le temps long de pratiques éducatives et sociales stabilisées (Lacroix et al. 1993, p.101). Le critère de la stabilité permet, en effet, de distinguer usages et utilisations. Celles-ci sont occasionnelles ou intermittentes. Les usages, quant à eux résultent des transformations que, collectivement plus souvent qu'individuellement, ils imposent aux cadres fixés par l'offre et les politiques. » et pour terminer : « « Pratiques », enfin, s'applique à des comportements habituels, à une expérience ou une habitude approfondie et stabilisée caractéristique d'une culture professionnelle ».

Les usages prescrits, dans le cas des TIC, sont définis par Francis Jauréguiberry dans son article « **De l'usage des technologies de l'information et de la communication comme apprentissage créatif** » paru en 2008 dans le numéro 22 d'**Education et sociétés** des pages 29 à 42. Dans cet article, il décrit l'émergence des NTIC (nouvelles technologies de l'information et de de la communication) et les premières études par les sociologues des

usages de celles-ci. Il s'agit donc, dans une optique de « progrès » et de « développement », d'avoir une « bonne utilisation » des NTIC. Une “bonne utilisation” revient à suivre les prescriptions des concepteurs et à respecter les modalités de fonctionnement des objets. On considère que l'utilisateur ne sait pas se servir des TIC à l'origine, et qu'il doit donc apprendre.

Il est aisé de comprendre que les usagers des TIC ne suivent pas nécessairement le mode d'emploi, mais parviennent à contourner et à détourner l'usage prescrit pour satisfaire leurs besoins. Dans le même article de Francis Jauréguiberry, il nous est rappelé que les études menées sur les usages prescrits des TIC ont amené à un constat régulier ; les apprentissages ne sont pas « disciplinés et passifs », mais « désordonnés et actifs ». L'utilisateur tâtonne, tente, et trouve des moyens de contourner pour s'approprier les appareils et l'adapter à ses besoins qui ne sont pas nécessairement ceux définis au départ par les concepteurs.

Ceux qui sont le plus à même de détourner ces usages, ce sont les jeunes, de par leurs connaissances et maîtrise des nouvelles technologies. Les jeunes, comme on les appellera tout au long de ce document, ce sont des individus qui se situent dans une période charnière de la vie, au sortir de l'enfance mais avant la maturité du jeune adulte. Leurs corps changent, mais leurs esprits aussi. On les situera ici dans la période qui court de l'âge de 9 à 25 ans.

Dans le cas des nouvelles technologies d'information et de la communication, il s'agit en effet de traiter le cas de deux générations différentes, les « *digital natives* », qui sont nés entre la fin des années 80 et le début des années 90 et les « *millennials* » qui ont été nés au cours des années 2000.

Les *digital natives* ont en effet connu les débuts d'Internet, avec le **Web 1.0**. Il s'agissait d'un web peu interactif, avec des pages statiques et commerciales, et qui n'avait qu'un objectif documentaire.

La véritable révolution numérique est apparue dans les années 2000 au sein des foyers, et s'est amorcée avec le **Web 2.0**, qui marque l'apparition des réseaux sociaux. De nombreux sites massivement utilisés naissent à cette époque, comme *Wikipédia*, *Facebook* ou encore *Youtube*.

Nous vivons désormais dans l'ère du **Web 3.0**, que l'on peut dater des années 2010, appelé web sémantique, centré sur l'humain et la personnalisation, avec des sites comme *Amazon*

ou *Netflix*, qui se charge d'offrir l'expérience la plus proche des goûts de son utilisateur possible.

Nous allons donc passer tenter d'étudier l'état du web actuel et comment les jeunes se l'approprient avec le détournement d'usage.

2. Le Web actuel

2.1. Bref historique

Afin de mieux comprendre ce fameux Web 3.0 que nous utilisons quotidiennement, il convient d'opérer un léger retour en arrière. Il faut en effet remonter plus de 20 ans en arrière, lors de l'émergence du Web 2.0 et des pratiques que celui-ci a permis d'entériner.

Les premiers sites faisant usage du *crowdsourcing* (production participative, ou externalisation ouverte) ont en effet commencé à apparaître à cette époque, notamment les différents wikis (avec en tête de liste *Wikipédia*). La plupart des gens peuvent être contributeurs, le concept reposant sur l'intelligence collective.

On constate aussi l'apparition de sites avec une navigation plus simple et fluide, des interfaces compatibles sur plus de supports mais aussi un souci de l'esthétique plus important qu'avant. Les premiers réseaux sociaux commencent eux aussi à prendre de l'ampleur.

L'utilisateur interagit avec le site, il peut écrire et partager des informations, et à terme rejoindre des communautés. Ils apparaissent dès 1995 avec *Classmates.com*, où l'on pouvait retrouver ses camarades de classe, et prennent de l'ampleur avec *MySpace* en 2004, puis avec *Facebook* en 2005. De plus, de nombreux internautes créent des pages de blog, partageant des détails sur leurs goûts ou leurs passions, et qui ressemble à des journaux intimes en ligne, avec des entrées. Les pages sont hébergées sur des sites comme *Overblog* ou encore *Skyrock Blog*.

Les premières plateformes de visionnage et de partage de vidéos naissent en 2005, et permettent de faire des recherches avec des mots clés. Il s'agit de *Youtube* et de *Dailymotion* entre autres.

Les jeux en ligne, bien qu'existant depuis les années 90, prennent leur essor réellement durant cette période, et de nombreux MMORPG (des jeux de rôles massivement multijoueurs) sont encore utilisés aujourd'hui quotidiennement par des millions de joueurs, comme *Dofus* en 2004 ou encore *World of Warcraft* en 2005.

Mais l'un des exemples les plus intéressants de jeux en ligne de cette période est *Second Life*, malgré une baisse importante de ses joueurs depuis la fin des années 2000. Créé en 2003, le jeu tentait de mettre en place un univers virtuel avec sa vie propre, son économie indépendante et sa monnaie, où les utilisateurs investissaient leur argent réel pour acheter des objets et des éléments de personnalisation. Les avatars des joueurs étaient entièrement personnalisables, avec un système de création proche de celui des *Sims* (autre saga vidéoludique de la même période, il s'agissait d'une simulation de vie, où l'on travaillait, construisait sa maison et sa vie de famille). Le monde du jeu était découpé en continents explorables et en de nombreuses îles, accessible en volant, à l'image d'un super-héros. De nombreuses entreprises investissaient pour faire de la publicité dans le jeu et acheter des parcelles de terrain de l'univers de *Second Life*. On y trouvait aussi du contenu adulte, voire érotico-pornographique dans des espaces réservés au plus de 18 ans au sein du jeu. Des événements comme des conférences ou des concerts avaient lieu régulièrement.

Les sites marchands, comme le site d'achat en ligne *Amazon* et le site d'enchères *eBay*, fondés durant la période du Web 1.0, confirment leur succès et se rendent indispensables à l'économie numérique.

Les connexions sur ces sites et jeux en ligne ne pouvaient alors n'avoir lieu que sur ordinateur, mais l'apparition des smartphones, portables intelligents, des tablettes, et autres outils connectés, véritables couteaux suisses numériques, est venue modifier la donne et les usages.

2.2. Outils et interfaces à disposition

En janvier 2007, lors d'une conférence *Apple*, Steve Jobs présente le tout premier véritable smartphone, l'*iPhone*. Présenté comme une véritable révolution, le téléphone intègre des éléments de l'*iPod* tout en les améliorant, apportant une connexion Internet permanente en plus de celle aux réseaux de téléphonie locaux et un écran entièrement tactile. Le téléphone n'en est plus tout à fait un, et devient un peu plus en permettant à l'utilisateur de faire des recherches Internet, regarder des vidéos *Youtube* ou consulter ses mails. L'*iPod Touch* reprendra ces fonctionnalités quelques temps après, les rendant systématiques sur toutes les versions suivantes.

La plupart des constructeurs vont s'engouffrer dans la brèche et fabriquer leurs propres gammes de smartphones durant les années suivantes, par exemple avec le *Galaxy* pour *Samsung* ou encore les *Xperia* pour *Sony*.

Leurs aspects pratiques et la baisse progressive des prix achèvent de démocratiser le smartphone et de l'installer dans toutes les poches.

L'étude *Junior Connect'* de l'institut *Ipsos* la plus récente, datant de 2018, confirme cette tendance particulièrement auprès des plus jeunes. Ils sont en effet 84 % à disposer d'un smartphone pour la tranche d'âge des 13-19 ans et 24 % pour celle des 7-12 ans, impliquant une connexion et un accès à de nombreuses à un âge de plus en plus précoce.

Dans la même étude, mais cette fois datant de l'année précédente, il est établi que plus d'un foyer avec enfant sur deux (59 %) est équipé d'une tablette, et que 36 % des 7-12 ans et 34 % des 13-19 ans ont leur propre tablette tactile connectée.

Les premières tablettes sont apparues dans les années 80, mais ont vraiment été popularisés au cours des années 2000, notamment avec la sortie de tablettes *Windows* fonctionnant avec un stylet. Mais *Apple* confirme cette tendance avec la sortie de l'*iPad* en 2010, qui comme l'*iPhone* avant lui, va permettre à différents fabricants de créer leur gamme de tablette, de toutes les tailles, formes et couleurs, et destinées à des publics aux moyens, besoins et envies variées.

Ces nouveaux modes de connexions nomades ne remplacent pas les ordinateurs au sein des foyers, mais viennent compléter l'équipement des familles, permettant une plus grande versatilité et une facilité de connexion permanente.

Un chiffre vient bien résumer cette omniprésence des écrans et des connexions au sein des familles. En 2015, on ne comptait pas moins de onze écrans en moyenne par famille avec deux enfants.

Le temps de l'unique ordinateur familial, trônant fièrement au milieu du salon, avec une connexion lente et sans possibilité d'être seul, est bien passé, et les années 2010 et les décennies suivantes offrent un éventail de possibilité bien plus large aux usagers et aux adolescents en particulier.

2.3. Principaux sites et réseaux sociaux actuels

Les sites les plus consultés au cours des années 2018/2019 sont le reflet de ces changements d'usages et d'interfaces, grâce à une plus grande mobilité et à une possibilité de connexion permanente.

L'explosion des smartphone a permis aux plus grands sites et plateformes d'exister sur les écrans des usagers sous forme d'application, ces petites icônes carrées qui s'alignent sur les écrans.

Une simple consultation des applications gratuites les plus téléchargées sur les sites d'*Apple* ou d'*Android*, principaux fournisseurs d'OS pour téléphone, permet d'avoir une idée précise de ce qui intéresse ou n'intéresse plus les utilisateurs en ce début d'année 2019.

On constate que dans le classement des dix premières applications chez *Apple*, on trouve des jeux, mais aussi *WhatsApp* en troisième position, *Instagram* en septième position et *Snapchat* en huitième. *Facebook* n'est plus que dix-septième.

Chez *Android*, on retrouve en premier *WhatsApp*, puis l'application de messagerie *Messenger* de *Facebook*, et encore une fois *Snapchat* et *Instagram*.

Les études *Junior Connect'* d'*Ipsos* traduisent bien cette tendance d'une année à l'autre, mais il est important de noter que, que ce soit en 2017 ou en 2018, l'application la plus utilisée par les jeunes restent *Youtube*, suivie en 2017 par *Facebook* et en 2018 par *Snapchat*.

Il convient de faire un rapide tour d'horizon de chaque site ou application afin de mieux comprendre son intérêt et son fonctionnement.

- **Facebook** a été fondé en 2004 par Mark Zuckerberg et ses camarades d'Harvard, Eduardo Saverin, Dustin Moskowitz, Andrew McCollum et Chris Hughes. Le site s'appelle à l'origine « *the Facebook* », mais perd le « the » à l'achat du nom de domaine *facebook.com* peu de temps après sa fondation. Le site est à l'origine uniquement destiné aux étudiants d'Harvard, et sert de trombinoscope en ligne (traduction littérale du nom) pour retrouver ses camarades. Le principe s'étend alors aux autres grandes universités, puis devient accessible à tous dès 2006.

Pour se créer un compte, il suffit de disposer d'une adresse mail valide. Les développeurs intègrent régulièrement des mises à jour pour relancer l'intérêt des usagers, et mettent en place progressivement un système de messagerie instantané, en 2008, qui deviendra à terme l'application *Messenger*.

Les utilisateurs peuvent aussi jouer à des jeux et inviter leurs amis, jeux qui sont en général basés sur le modèle dit du « *freemium* », c'est-à-dire qu'ils ont l'air d'être de prime abord gratuits, mais il faut payer pour obtenir plus de bonus, d'argent dans le jeu ou pour débloquer des fonctionnalités et avancer dans des niveaux auparavant inaccessibles. L'un des exemples les plus parlants est *Farmville*, où le joueur doit construire une ferme et entretenir ses plantations.

Un système de journal pour les pages personnelles vient remplacer celui du « mur » originel à partir de 2012. Plus tard, le bouton « *j'aime* » est complété par un plus grand nombre de réactions disponibles sur les publications. Les développeurs ont fait en sorte de s'adapter et d'implanter au fur et à mesure des idées et fonctionnalités créées par leurs concurrents pour mieux rivaliser avec ces derniers, par exemple avec les « *stories* », des vidéos courtes partagées par un usager, initialement lancées par *Snapchat*, ou encore la fonction s'abonner, qui vient marcher sur les plates bande de *Twitter*. On peut également visionner des souvenirs (d'anciennes publications),

adhérer à des groupes, créer et indiquer son intérêt pour des évènements autour de chez soi enregistrer publications et photos qui revêtent un intérêt.

Le réseau social est vieillissant mais reste malgré tout au premier plan.

- **WhatsApp** est fondé en 2009 par deux anciens employés de *Yahoo!*, Brian Acton et Jan Koum. Utilisée par plus d'un milliard de personnes chaque jour, application la plus téléchargée de tous les temps, son succès n'est plus à démentir.

Son fonctionnement reste très simple ; il s'agit d'une messagerie instantanée en ligne, où il est possible de créer des groupes, mais aussi de passer des appels. L'avantage était à l'origine la gratuité et l'instantanéité des échanges.

L'application est rachetée en 2014 pour la somme de 16 milliards de dollars par **Facebook**.

- **Instagram**, alias « Insta », est créé en 2010 par Kevin Systrom et Mike Krieger. Il s'agit d'une application de partages de photos et de vidéos.

Il est possible de modifier les photos prises par les utilisateurs avec des filtres, au nombre de onze au départ, plus d'une vingtaine pour les dernières versions. Elle compte en 2018 un milliard d'utilisateurs. L'application en elle-même a été rachetée en 2012 par *Facebook* (encore une fois).

Elle est très populaire actuellement, malgré des possibilités restreintes, car il est impossible de repartager les photos d'autres utilisateurs ni des liens vers l'extérieur du site sur son compte. Les influenceurs, notamment les *instagirls*, se servent du réseau pour faire de la publicité pour certains produits et marques.

Comme sur *Facebook*, il est possible de créer des « *stories* » qui peuvent être consultées par les abonnés et tous ceux ayant accès au profil de celui qui les poste.

Il est possible de réagir à ces vidéos pour celui qui les visionnent, en envoyant un message ou un *emoji*.

Il est important de noter qu'il est nécessaire d'avoir 13 ans selon les conditions générales pour s'inscrire.

- ***Snapchat***, plus communément appelé « Snap » par les plus jeunes, a été conçue en 2011 par Evan Spiegel, entre autres. Il s'agit ici aussi d'une application de partages de photos et vidéos, mais celles-ci ont pour caractéristique d'être éphémères, disparaissant peu de temps après leurs visionnages.

Là encore, il est possible d'employer des filtres, par exemples lors de la prise de *selfie* (photo de soi-même). Elles apparaissent à l'image grâce à un dispositif de réalité augmentée couplé à un logiciel de reconnaissance faciale. Les utilisateurs peuvent poster des stories sur leurs profils. Il est également possible de s'envoyer des messages sur un chat, qui eux aussi s'effacent avec le temps. Toutes captures d'écran sont signalées à celui qui a posté photo ou vidéo à l'origine. Il est éventuellement possible de découvrir des nouveaux comptes auxquels s'abonner grâce à la fonction « *Discover* ».

Comme pour *Instagram*, il est nécessaire d'avoir 13 ans pour s'inscrire sur l'application. Le site *Powertraffic* qui partage une infographie de *Snapchat* sur les chiffres concernant ses utilisateurs relève cependant une information intéressante. En effet, en 2017, 85 % des utilisateurs de l'application ont entre 13 et 34 ans, dont 22 % sont des adolescents qui ont entre 13 et 17 ans.

- ***Twitter*** est lancé en 2006 par Jack Dorsey, Biz Stone, Evan Williams et Noah Glass. Il s'agit d'une plateforme où l'on crée un profil qui permet d'écrire des messages en 140 caractères à l'origine (280 dorénavant) autrement appelés « *tweets* » (pour répondre une analogie lié aux oiseaux, logo du site, en anglais « *tweet* » signifiant grossièrement « *cuicui* »).

Il est possible de s'abonner aux profils des gens dont l'on désire suivre l'actualité ou les propos, et « retweeter » sur son propre profil leurs publications. Nombre de célébrités sont présentes sur le site, sportifs, mannequins, acteurs autant qu'hommes politiques de sensibilités et statures différentes.

De nombreuses polémiques et revendications politiques sont lancées sur la plateforme, souvent avec un hashtag (#) qui permet de retrouver, suivre et voir qui parle du sujet sur le site en temps réel. Les publications sur Twitter sont couramment repartagées sur d'autres réseaux sociaux.

- **Youtube** est un site hébergeur de vidéos fondé en 2005 conçu par d'anciens employés de *PayPal* (site de paiement en ligne). *Google* rachète le site un an plus tard.

Le site fonctionne avec un compte personnel, que l'utilisateur crée, pour pouvoir s'abonner à des chaînes, souvent celles de créateurs de contenus dits des « youtubeurs » (parmi eux, on retrouve des personnes très suivis en France, comme Marie Lopez, alias EnjoyPhoenix, qui compte pas moins de 3,4 millions d'abonnés, ou encore Norman, qui compte 11 millions d'abonnés à lui seul). On trouve aussi des chaînes musicales, culturelles, de *gaming* (c'est-à-dire de jeu en live), du *vlog* (des vidéo blogs), des didacticiels et autres tutoriels pour à peu près tous les domaines.

Selon les chiffres publiés par le site en 2017, en France, huit jeunes sur dix entre 16 et 24 ans se connectent au moins une fois par jour.

Tout cela contribue à créer une sorte de « métavers » (expression tiré du roman *Snow Crash*, de Neal Stephenson paru en 1992, avec le titre le *Samourai Virtuel* en France, et qui décrit un monde virtuel où les utilisateurs peuvent se déplacer sous forme d'avatars), un univers virtuel où les sites cités précédemment auraient un rôle incontournable, tous interconnectés, avec pour lien l'utilisateur qui navigue entre eux. Ils permettent aussi de matérialiser des idées abstraites, comme des liens amicaux ou affectifs. Une amitié est

réellement validée par le fait de cliquer mutuellement sur une acceptation de demande d'amitié ou sur le fait de « *follower* » (le suivre, s'abonner à son profil) l'autre. La vie amoureuse et les liens qui unissent deux personnes sont visibles de tous sur Facebook, car il est possible d'indiquer que l'on est « en couple », « fiancés », « mariés » ou encore « c'est compliqué » si les relations sont un peu distantes ou pas au beau fixe.

Catherine Blaya, dans son ouvrage datant de 2013, *les Ados dans le Cyberspace*, explique dès la page 10 que « les réseaux sociaux sont devenus de véritables clubs ou cercles relationnels où chacun peut se définir une identité, se sentir reconnu car coopté par les autres ». Les réseaux sociaux ont donc un impact tangible sur la vie de leurs membres, qu'elle soit physique ou virtuelle. Fanny Georges, dans son article *Représentation de soi et identité numérique* paru dans la revue *Réseaux* en 2009, explique « Dans le monde « virtuel », consulter un site web ne suffit pas à donner à l'utilisateur une existence observable pour un pair « distant ». L'utilisateur doit *prendre* existence pour communiquer : s'il ne crée pas un profil personnel, il n'existe pas pour la communauté car il n'est pas visible par elle ». Pour exister dans le cyberspace, il faut avoir un profil, de préférence sur tous les sites fréquentés, afin que la navigation ait un impact, que l'on puisse être retrouvé par les autres. Blaya, toujours dans *les Ados dans le Cyberspace*, reprend des propos de Goffman et écrit « les jeunes utilisateurs des (...) réseaux sociaux de communication sur Internet procèdent à une mise en scène de la vie quotidienne dans laquelle l'important est d'être vu et identifié, de pouvoir avoir un réseau d'amis le plus important, garant à leurs yeux d'une popularité et d'une identité forte ».

Mais Internet ne se limite pas aux réseaux sociaux, et reste un formidable outil de travail et de recherche, pour peu que l'on sache sans servir correctement. Il faut rappeler, comme le fait Pascal Lardellier dans son ouvrage *Génération 3.0*, que Jon Wiley, employé de Google, avait déclaré que l'on posait dans le monde 3,3 milliards de question par jour au moteur de recherche en 2013. L'internaute est donc doué, une fois un smartphone connecté dans la poche, d'attributs quasi divins, il est omniscient, la connaissance mondiale à portée de doigt (ou de *Wikipédia*), omniprésent grâce aux flux continus d'informations des grands journaux, de Twitter, ou encore avec *Google Earth* et son

street view qui permet de visualiser quasiment l'intégralité de la planète (et même de l'espace depuis quelques années avec des images de la NASA).

Mais est-il vraiment omnipotent ? L'illusion n'est-elle pas là, dans la foi absolue dans les nouvelles technologies alors qu'elles n'excluent pas nombre de dangers potentiels, surtout pour des adolescents parfois trop peu conscients des dangers et conséquences auxquels ils s'exposent en navigant sur la toile ?

Nous allons donc tenter de revenir dans les parties suivantes, sur les usages détournés par les adolescents et leurs aspects positifs et négatifs.

3. Les usages détournés négatifs

3.1. La cyberviolence et le cyberharcèlement

Avant de revenir sur les notions de violence et de harcèlement en ligne, il faut déjà définir ce que sont ces notions dans le monde réel.

Dans l'ouvrage de Peter K. Smith, *The Nature of School Bullying*, paru en 1994, page 13, l'auteur définit le harcèlement, notamment scolaire, ainsi : « nous dirons d'un enfant ou une jeune personne est victime de « *bullying* » (harcèlement) lorsqu'un autre enfant ou jeune ou groupe de jeune se moquent de lui ou l'insultent. Il s'agit aussi de « *bullying* » lorsqu'un enfant est menacé, battu, bousculé, enfermé dans une pièce, lorsqu'il reçoit des messages injurieux ou méchants. Ces situations peuvent durer et il est difficile pour l'enfant ou la jeune personne en question de se défendre. Un enfant dont on se moque méchamment continuellement est victime de « *bullying* ». Par contre, il ne s'agit pas de « *bullying* » lorsque deux enfants de force égale se battent ou se disputent ». Il y a donc un certain nombre de critères qui permettent de déterminer ce qui relève de la violence et du harcèlement que peut subir un enfant ou un adolescent.

Il est en revanche plus complexe de définir le cyberharcèlement, même si plusieurs définitions peuvent quand même approcher le plus possible de la réalité des faits. Catherine Blaya, dans son ouvrage *les Ados dans le Cyberspace*, page 34, cite Heidi Vandebosch et

Katrien Van Cleemput (2008) qui donnent cinq critères ou symptômes du cyberharcèlement :

- « L'intention de blesser.
- Faire partie d'un modèle répétitif d'actions négatives en ligne et/ou hors ligne.
- Se manifester dans une relation caractérisée par un déséquilibre de force évalué en fonction de critères de la vie réelle (force physique, âge) et/ou de critères de cyberspace (technopuissance selon Jordan, 1999).
- Apparaître dans le contexte de groupes sociaux (hors ligne) existants.
- Etre orienté vers un individu. »

Blaya rappelle néanmoins quelques lignes plus loin dans la même page que « cette définition limite le cyberharcèlement à une violence de proximité puisque l'un des critères est celui de l'appartenance à un groupe social hors ligne. Or, (...) la cyberviolence et le cyberharcèlement peuvent aussi être le fait d'individus rencontrés en ligne uniquement, notamment dans le cadre d'un jeu vidéo ou de communautés créées autour d'une pratique artistique ».

Blaya le rappelle plus loin dans son ouvrage, les causes de ces violences en ligne sont l'anonymat des auteurs, la réduction des capacités d'empathie, le pouvoir de dissémination étendue et rapide, et enfin la technopuissance et l'incapacité des adultes à superviser correctement les connexions en ligne de leurs enfants.

De même, un chapitre plus loin, elle nous signale que la cyberviolence recouvre plusieurs facettes ; la « happy-slapping » (que nous aborderons plus précisément dans la suite de ce mémoire), les menaces, la prise et la diffusion d'images indésirées, le « slut-shaming », l'intimidation et la traque, le lynchage, l'usurpation d'identité (avec parfois usage frauduleux d'un mot de passe), l'exclusion sociale et enfin le « trollage ».

Les conséquences sont variées, les victimes pouvant souffrir de stress, d'anxiété, subir échecs scolaires et décrochage. Les agresseurs eux non plus ne sont pas épargnés, comme le souligne Blaya, et ils peuvent faire preuve de comportements délinquants, moins s'impliquer dans leur scolarité et ont plus de chance d'être des victimes hors ligne, et d'être sujet à la dépression. Ces agissements n'épargnent donc personne, que ce soit les victimes, leurs agresseurs et l'entourage de ceux-ci.

3.2. Le cas du « happy-Slapping »

David Le Breton, sociologue et anthropologue, traite dans son article intitulé « **Entre Jackass et le happy slapping : un effacement de la honte** » paru dans *L'esprit du temps* no 61 datant de 2007, aux pages 218 à 221, de l'apparition du phénomène du « happy slapping » une pratique qui consiste à se filmer lorsque l'on commet une agression verbale ou physique sur une victime non consentante, afin de l'humilier et de conserver un trophée qui sera mis en ligne et partagé par la suite.

Il commence d'abord par revenir sur les origines de cette pratique, qu'il lie à la création et la diffusion de l'émission *Dirty Sanchez* ou *Jackass*. Ce programme, originaire des USA, mettait en scène une bande de copains se filmant en train de réaliser des cascades absurdes aux conséquences et blessures bien réelles. Créant une connivence avec le spectateur, l'émission va inspirer nombre d'adolescents à reproduire les séquences qu'ils ont pu voir malgré le danger.

C'est là où va apparaître le happy slapping, les agresseurs devenant aussi metteur en scène de la violence qu'ils provoquent à l'aide de leurs téléphones portables. Elles concrétisent les séquences de *Jackass* dans le monde réel mais sans l'accord des protagonistes, des agressés. De nombreuses séquences d'agression vont rentrer dans la catégorie du happy slapping, comme les agressions physiques, sexuelles, sur des inconnus, les destructions de biens, d'appartements, les scènes d'émeutes, entre autres. L'intérêt réside dans le partage aux proches de portable à portable ou directement sur Internet, légitimant le rôle de l'agresseur, le glorifiant.

Le Breton explique aussi que certains jeunes filment les actes amoureux, avec ou sans l'accord des protagonistes, avant de les diffuser sur Internet ou de faire du chantage aux victimes. On voit ici les débuts du phénomène de « *revenge porn* » qui consiste à diffuser des images et vidéos intimes d'un ancien partenaire afin de l'humilier.

L'auteur revient sur le fait que le visionnage d'images violentes devient un rituel de passage, et que cela permet la banalisation de l'horreur, comme des *snuff movies* (films qui mettent en scène des violences et des morts réelles) qui échappent à la clandestinité, visibles par tous.

Pour prouver sa virilité et sa légitimité, il faut pouvoir réaliser et visionner la vidéo sans s'émouvoir, le monde entier devient pour le spectateur et les réalisateurs un terrain de jeu et les autres êtres humains des figurants, des moyens d'arriver à leurs fins desquels on néglige toutes émotions et existence propre à part en tant que victime.

Ici, l'auteur se questionne sur les nouveaux usages des technologies comme les smartphones et les usages détournés que l'on peut en faire. Il se demande visiblement pourquoi le happy slapping est apparu, devenu un tel phénomène et quel est son intérêt. Il faut donc faire la distinction entre apprentissages formels et informels, concernant les téléphones portables. Il y répond en pensant aux origines via l'émission *Jackass*, puis comment le happy slapping est utilisé et par qui. Il étend ensuite aux autres usages détournés des vidéos amateurs réalisées par téléphone portable. Il conclut que ces vidéos, trophées de l'ère numérique, servent à légitimer et à affirmer la virilité de ceux qui les conçoivent aux détriments des victimes dont l'humanité même est négligée.

Le défaut de cet article et finalement la date de publication de celui-ci (2007, plus de 12 ans maintenant), qui n'est plus à jour sur les nouvelles technologies, les applications nouvellement apparues qui peuvent offrir de nouveaux usages détournés.

Snapchat offre actuellement cette possibilité de filmer et d'humilier des victimes, avec l'avantage d'une diffusion maximale de 24h (le temps que la photo ou la vidéo soit automatiquement effacée, selon le principe de l'application).

3.3. Forums et harcèlement

Le 2 novembre 2017, Audrey Kucinkas publie un article pour *l'Express* intitulé « **"Tu paieras": Nadia Daam menacée après une chronique sur jeuxvideo.com** ».

L'article est particulièrement centré sur le harcèlement qu'a pu subir la journaliste Nadia Daam suite à une chronique où elle avait condamné dans ses propos le *flooding* (littéralement « inondation » en anglais, la définition que l'on trouve communément sur Wikipédia étant juste et décrivant le flooding comme une action généralement malveillante qui consiste à envoyer une grande quantité de données inutiles dans un réseau afin de le

rendre inutilisable, par exemple en saturant sa bande passante ou en provoquant le plantage des machines du réseau dont le déni de service est la conséquence possible) d'un numéro de téléphone anti-harcèlement initié par les membres du forum 18-25 du site *jeuxvideo.com*.

La veille de la publication de l'article, la journaliste féministe intervenait en effet dans l'émission le *Coup de patte* sur *Europe 1* pour décrire selon ses mots « la fosse à purin » qu'est le site et surtout le forum 18-25. Elle déclare que le forum et ses membres « représente la poubelle à déchets non recyclables d'Internet, à ce stade-là c'est pas *balance ton porc*, mais balance toute la chaîne de fabrication des jambons *Madrange*, couenne comprise. Parce que ces gens se sont fixé une mission: harceler, menacer et décourager la moindre initiative féministe. [...] Dans la nuit de lundi à mardi, les membres de ce forum, pas que d'ailleurs, ont organisé un véritable raid pour saturer la ligne et ça a marché puisque le numéro est toujours hors service. À ce stade de bêtise crasse et de malveillance, il faudrait que les membres de ce forum pensent à léguer leur cerveau à la science, pour qu'on sache un jour comment il est possible de rester en vie quand on est aussi con. »

A la suite de ces propos, les évènements s'emballent et le forum se déchaîne contre la journaliste, avec des messages racistes, sexistes voire des menaces de mort et de viol à son encontre. Face à ce déferlement de haine, elle réagit vivement sur son compte Twitter, interrogeant plus particulièrement la modération de la société Webedia, détentrice du site et du forum, et tweete « Un jour, il faudra qu'on s'occupe sérieusement de Webedia, qui laisse les internautes de ses plateformes (coucou les trépanés de jeuxvidéo) harceler et menacer, sans jamais bouger le petit doigt ».

C'est 24h plus tard que le porte-parole de Webedia déclare à l'Express que c'est « désormais et depuis le 1er novembre en fin de journée, les topics évoquant cette Nadia Daam sont systématiquement effacés en prévention. Depuis mardi 31 octobre, ce sont environ 2500 messages concernant Nadia Daam qui ont été modérés sur le forum Blabla 18-25 de *jeuxvideo.com*, répartis sur une cinquantaine de topics ».

Malgré cette intervention tardive, la journaliste doit fermer son compte Twitter, subissant à son tour du *flooding*.

En fin d'article, on nous rappelle que Nadia Daam n'est pas la première à subir ce type de harcèlement. Des journalistes de *Buzzfeed* et LCI ont entre autres du faire face aux menaces et raids antiféministes, ainsi qu'aux hackings de leurs comptes.

Un autre article, toujours écrit par Audrey Kucinkas et intitulé « **Jeuxvideo.com et les journalistes, du harcèlement à répétition** » revient sur les conséquences de ce harcèlement et sur celui de nombreux autres journalistes et chroniqueurs qui ont subi le même sort pour avoir remis en cause le fonctionnement du forum 18-25 et les propos qui peuvent y être tenus.

Les auteurs de ce type de harcèlement en ligne se sentent toujours protégés par l'anonymat que leurs proposent les sites et forums qu'ils fréquentent. Néanmoins, en ne mesurant pas l'impact de leurs agissements, ils négligent les conséquences légales et juridiques auxquelles ils s'exposent aussi jeune soit-il.

3.4. Nudité, contenu explicite et piratage : une prise de risque

L'émission de radio « *Les Pieds sur Terre* », diffusée sur France Culture, du 19 juin 2018 explique le fonctionnement de *Snapchat* et ses dérives, et cela grâce à des intervenants privilégiés des adolescents scolarisés dans des lycées de Bobigny.

Ceux-ci déclarent qu'ils « montrent tout sur *Snapchat* » et que le réseau social est « 50% de leurs vies ». Ils témoignent aussi de la polyvalence de ses fonctions (les appels, les fonctions de messageries écrites et orales, les photographies, vidéos) mais aussi de son côté terriblement addictif. Le réseau est aussi un moyen de séduire pour les adolescents, qui décrivent les moyens employés (le système de « flamme », où il faut s'envoyer des photos réciproquement pendant de longues périodes).

L'une des filles raconte une histoire plus précise sur les risques que comporte le réseau. Elle explique que lors de son année de scolarisation en 5^e, elle débute un échange avec un garçon de son âge sur « *Snap* ». Alors que cette relation devient plus sérieuse et qu'ils se rencontrent dans la vie réelle, les deux jeunes gens entretiennent une correspondance via l'application de plus en plus soutenue. Les messages du jeune homme deviennent plus

insistants, plus tendancieux au bout de deux semaines. Il envoie des messages comme « elles sont belles tes fesses », « t'as des belles formes » ou encore « t'es bien cambrée ». Les choses commencent à escalader et il devient plus explicite et commence à réclamer à la jeune fille « des photos un peu sexy, un peu dénudées » (des photos qu'on appelle *nude*). Face au refus de l'adolescente, le garçon commence un discours manipulateur ou il considère que « c'est normal de montrer son corps à son mec ». Elle finit par plier au bout d'une semaine, après beaucoup d'insistance de la part du garçon. Malgré la confiance qu'elle pense pouvoir avoir en lui, le jeune homme « *screen* » (fait une capture d'écran) alors qu'elle avait été envoyée à l'origine dans un message privé avec une durée de 5 secondes d'apparition. Malgré la colère de la jeune fille, l'adolescent assure qu'il gardera les photos pour lui. L'adolescente continue donc de prendre des *nudes*, toujours plus osés pour le jeune homme, qui demande toujours plus. Face à l'escalade, elle finit par le quitter. Mais le garçon ne s'arrête pas là et menace de diffuser les photos, ce qui finira par arriver au sein de leur cercle d'ami et même dans le quartier. La jeune fille déclare regretter aujourd'hui d'avoir pu envoyer de telles photos.

Une autre fille adolescente explique que les garçons n'ont, eux, aucune honte à envoyer des photos de leurs sexes et ne seront pas jugés de la même manière que les filles face à cela.

On le voit, même si l'envoi de photo de type *nude* est consenti, il n'y a jamais de risque zéro qu'elle ne soit pas diffusée.

Au-delà de ce premier risque, il existe aussi celui du piratage. En effet, comme le rapporte un article de *l'Obs* le 1^{er} septembre 2014, un piratage massif de photos intimes de célébrités a eu lieu la veille, le dimanche 31 août. Ce sont surtout des personnalités féminines qui sont concernées, et le vol de contenu s'est fait grâce au piratage de la plateforme de données *iCloud* d'*Apple*, pourtant réputée inviolable et sécurisée. Surnommé grossièrement the « *Fapping* » (contraction de *fap*, se masturber en anglais argotique, et de *happening*, événement en anglais courant), la fuite de photos privées sur le net est sans précédent et va marquer profondément les esprits.

Le grand public prend alors conscience qu'aucun réseau ni aucune application n'est réellement intouchable, et que personne ne peut être épargnée. Cette même année, durant le mois d'octobre, c'est la fameuse application *Snapchat* qui est justement piratée à son

tour. Amandine Schmitt récapitule dans un article de *l'Obs* publié le 10 octobre 2014 le déroulement de ce deuxième piratage, surnommé le « *Snapping* ». La journaliste explique que des utilisateurs de 4chan (un forum en ligne) ont piraté des applications tierces qui permettaient de sauvegarder du contenu censé être éphémère sur *Snapchat*. Les pirates ont ensuite créé une base de données sur le site *viralpop.com* où étaient diffusées les photos dérobées. Le site a depuis été supprimé.

Margot Déage, dans son article « ***S'exposer sur un réseau fantôme, Snapchat et la réputation des collégiens en milieu populaire*** » publié dans *Réseaux* en 2018, précise que « de manière générale, les nouvelles pratiques numériques contribueraient à redéfinir les notions de vie privée et d'intimité. Penser contrôler la diffusion de son image, faire confiance au récepteur, seraient désormais des conditions suffisantes pour partager des informations personnelles sur les réseaux (Velten, Arif et Moehring, 2017, p. 243). F. Granjon et J. Denouël (2010, p. 28-29) qualifient d'« impudeur » le risque pris par les émetteurs quand ils révèlent des attributs identitaires au-delà de la sphère restreinte à laquelle ils sont habituellement réservés. » *Snapchat* a donc ce pouvoir de brouiller les frontières entre le mondes numérique et réel, entre sphères privée et publique, entre le banal et l'intime. Le danger est d'autant plus grand qu'il est possible d'être dépossédé des images par des individus malintentionnés, que ce soit un proche ou un pirate.

3.5. Challenges morbides, dangers réels ?

3.5.1. Exemple 1 : Blue Whale Challenge

Un article de Perrine Signoret pour *le Monde* et publié le 15 mars 2017 relate l'apparition de ce challenge baptisé « *Blue Whale Challenge* ».

Ce nom provient d'un mythe qui décrit comment les baleines se suicideraient en s'échouant volontairement sur les plages. Il s'agit donc d'un jeu de rôle prenant place dans le monde réel où le participant doit accomplir une cinquantaine de défis. Ceux-ci débutent par des étapes simples comme des dessins ou de l'écriture, mais deviennent plus morbides à mesure que le temps passe, et vont culminer théoriquement jusqu'au suicide du joueur.

Ce challenge aux conséquences morbides trouve ses origines en Russie durant le mois de novembre 2015, sur le réseau social local, *Vkontakte*. Une communauté de ce site, « *f57* », où l'on se partage des photos de mutilations, voit apparaître les photos d'une adolescente, Irina Kambaline. Elle s'est suicidée quelques heures plus tôt et serait à ce titre la première victime du challenge.

Suite à cela, plusieurs communautés se créent autour de cette histoire sur le site *Vkontakte*. Trois jeunes hommes seront désignés comme les initiateurs du mouvement, Philip Fox, Philipp Liss et More Kitov. Ceux-ci avaient apparemment des motivations plutôt floues, et ne mesuraient pas les conséquences de leur création.

Le challenge est lui-même, l'article le rappelle, très cadré. Il dispose d'un logo, d'un slogan, de règles strictes, de codes, le rendant mystérieux et attractif au plus grand nombre.

Pour autant il est difficile d'avoir un chiffre exact sur les conséquences néfastes des défis et sur le nombre exact d'adolescents qui seraient allés jusqu'au bout. Le journal russe *Novaya Gazeta* estime que 80 suicides d'enfants seraient liés au challenge entre novembre 2015 et avril 2016, sur le territoire russe. En France, pas de chiffres ni d'estimations précises, seulement des adolescents français qui souhaitent participer au challenge et qui laissent des messages sur le site d'origine de celui-ci, *Vkontakte*, mais aussi sur Instagram.

En réponse à cela, et l'urgence d'agir pour éviter une pandémie du phénomène, les sites *Vkontakte* et *Instagram* ont supprimé toutes traces des communautés qui ont fait émerger le challenge, et ont fait appel à des psychologues pour aider les adolescents en difficulté ou renvoyer vers des structures d'aides et de soutien face au suicide. Dans le cas de *Vkontakte*, il a même fallu supprimer des milliers de *bots* qui postaient des messages provocateurs pour pousser au pire les plus fragiles. Pour rappel, et selon Andrew Leonard dans son ouvrage ***Bots: The Origin of New Species*** publié en 1998 chez Penguin Books Limited, un *bot* est « *un programme informatique autonome supposé intelligent, doué de personnalité, et qui habituellement, mais pas toujours, rend un service* ». Ici leur but est de simuler l'envoi de message par un auteur, sur de multiples forums, plateformes et chats, simultanément pour diffuser un maximum ce message.

Facebook bloque lui systématiquement du contenu qui pourrait être jugé inquiétant par des contacts d'une personne faisant des posts ou écrivant des messages suicidaires.

3.5.2. Exemple 2 : Momo Challenge

Au cours du mois de juillet 2018, et durant toute la période estivale, un défi commence à apparaître sur la toile pour les adolescents dans le monde entier.

Il s'agit du « *Momo Challenge* ». Il consiste à appeler un numéro sur *WhatsApp*, appartenant au dit « *Momo* », qui obligerait celui qui le contacte à réaliser des actions plus ou moins dangereuses ou humiliantes, sous peine d'être assassiné par le contact s'ils ne sont pas accomplis. *Momo* lui-même est représenté sur sa photo de profil par une sculpture de *yokai*, une créature maléfique du folklore japonais, plus précisément une *ubume* (incarnation d'une défunte morte pendant l'accouchement). Tout est donc fait pour créer une légende urbaine effrayante pour les plus jeunes, inspirée des *creepypasta*, ces récits d'angoisses nés sur les forums d'Internet (à l'image du *Slenderman* ou de la fausse expérience russe sur le sommeil).

La rumeur persistante du suicide d'une adolescente en Argentine suite à sa participation au « *Momo Challenge* » permet au phénomène de prendre de l'ampleur (les enquêteurs découvriront plus tard qu'elle avait subi des violences sexuelles et ont privilégié cette piste). En réalité aucun lien avéré avec des mises en danger ou des suicides ne sera prouvé.

De nombreuses vidéos commencent à apparaître en ligne, ou des *youtubers* tente le *Momo challenge*, la plupart des *fake*, avec de fausses conversations *WhatsApp* et une mise en scène reprenant les poncifs et les codes des films d'horreur. En France, on commence à trouver de nombreuses vidéos avec ce sujet à partir du mois d'août 2018. Une recherche sur la version française de *Youtube* permet de voir apparaître des dizaines de vidéos avec cette thématique, la plupart avec des protagonistes se prenant très au sérieux et d'autres beaucoup plus parodiques.

Pourtant, un article du **Monde** datant du 5 mars 2019 revenant sur le phénomène *Momo* le rappelle à travers les propos de Samuel Comblez (directeur des opérations de l'association *e-enfance*, une plateforme d'appels pour jeunes en difficulté sur Internet) : « *il n'y a pas eu de cas de suicide ni de blessé lié au Momo Challenge* ».

4. Les usages détournés positifs

4.1. Se cultiver en autodidacte avec Internet

Le site du CIDJ (Centre d'information et de documentation jeunesse) explicite la signification du terme *MOOC* qui veut dire « **Massive Open Online Courses**. En français, cela veut dire que des cours proposés par des écoles et des universités sont désormais accessibles à tous et gratuitement sur Internet ». Toujours sur le même site, on nous explique le fonctionnement pratique des *MOOCs* en plusieurs points :

- « Une grande majorité de *MOOCs* se présentent sous forme de vidéos courtes postées chaque semaine (pas plus de 10 minutes). Il peut y en avoir plusieurs par semaine.
- En marge de la vidéo, l'intervenant vous propose un certain nombre de ressources : livres, dossiers, sites internet qui vous permettront de compléter le cours par vous-même.
- Après chaque séquence, vous aurez accès à des quiz afin de mettre en pratique les enseignements du cours et vérifiez que vous avez bien intégré les connaissances. Vous pourrez aussi avoir des devoirs écrits à rendre et des exercices à faire.
- Toutes les personnes inscrites peuvent aller sur un forum de discussion qui a été ouvert pour le cours. Ce forum est pratiquement aussi important que le cours lui-même. Il vous permet de poser vos questions, de vous faire aider ou d'aider les autres membres du groupe, de donner votre point de vue, de faire part de vos expériences. Bref, vous n'êtes pas seul ! Il y a une vraie communauté autour de chaque *MOOC*. Les échanges sont toujours très riches. Vous en apprendrez autant (voire plus) avec les forums qu'en écoutant le cours. »

Le site du CIDJ recense plusieurs sites proposant des *MOOCs*, comme *openclassrooms*, *edunao* ou encore la plateforme *FUN* (France Université Numérique) du ministère de l'Enseignement Supérieur.

Dans ce même esprit d'apprentissage ouvert à tous, gratuit et en ligne, et avec un format similaire (des vidéos courtes, didactiques, culturelles, et parfois ludiques) de nombreux vidéastes ont lancé leur propre chaîne *Youtube*. Dans l'optique de mettre en avant et de les cataloguer, le site *culture.gouv.fr* du Ministère de la Culture a produit une liste de ces chaînes disponibles en pdf et régulièrement mise à jour depuis le mois de novembre 2018. Les chaînes sont rangées par disciplines habituellement enseignées et étudiées au sein de cursus scolaire en France (géographie et géopolitique, société et éducation civique, histoire, etc.) et une brève description de leurs contenus et de la personne l'animant accompagne leur entrée. Ce sont au total plus de 350 ressources qui sont référencées, à titre indicatif, par Mathilde Hutin.

Parmi ces créateurs de contenu culturel, on trouve par exemple le travail de Benjamin Brillaud, créateur de la chaîne *Nota Bene*, qui a pour but de sensibiliser à l'Histoire. La description donnée de sa chaîne par Benjamin Brillaud synthétise parfaitement l'esprit dans laquelle celle-ci a été conçue ; en effet, Mr Brillaud écrit : « *Nota Bene* est une émission dans laquelle j'essaie de comprendre l'Histoire avec un grand H avant de vous la transmettre. Le but est de faire découvrir de nombreux sujets en rapport avec l'histoire de façon légère et compréhensible, autrement qu'avec des énumérations de dates ! N'oubliez pas de toujours prendre du recul avec ce que vous lisez / voyez / écoutez :) ». Cette approche ludique reste néanmoins rigoureuse, et les angles parfois originaux, comme l'utilisation d'un jeu vidéo qui se déroule pendant une période donnée de l'Histoire, permettent d'étudier cette même période en profondeur et d'analyser la véracité des faits du support d'origine. Benjamin Brillaud a pu, grâce à son travail sur *YouTube*, collaborer avec la chaîne de télévision *Arte* pour la création d'un programme court, baptisé *History's Creed*, mais est aussi l'auteur d'un ouvrage paru chez *Robert Laffont* en 2016 intitulé ***Nota Bene : Les pires batailles de l'Histoire***.

Dans la même liste proposée par le ministère, on retrouve la chaîne *YouTube* de Florence Porcel, axée sur l'astronomie et l'exploration spatiale. Florence Porcel a elle-même écrit plusieurs livres et une bande dessinée sur des thématiques scientifiques et a pu intervenir dans plusieurs événements *TEDx*.

On retrouve dans la catégorie cinéma la chaîne de François Theurel, *le Fossoyeur de films*. Chaque épisode du *Fossoyeur* est axé sur l'analyse d'un film et de ses plans iconiques. Dans

la même catégorie, le travail de Karim Debbache est mis en avant avec notamment *Crossed*, qui fonctionne sur le même principe d'analyse d'un film mais avec le parti pris de ne choisir que des films qui sont des adaptations de jeux vidéo ou qui ont un lien très fort avec l'univers vidéoludique.

Dans la catégorie culture générale, Patrick Baud et sa chaîne, *Axolot*, sont mis en avant. Cette dernière est présentée comme le « cabinet de curiosités » de *YouTube*, où des sujets divers sont abordés. Patrick Baud est lui aussi l'auteur de plusieurs ouvrages et d'une série de bandes dessinées.

On le voit, *YouTube* a l'avantage malgré son côté fourre-tout d'être une plateforme où tous peuvent s'exprimer et proposer du contenu, en particulier du contenu culturel et accessible à tous, loin des premières vidéos des origines ou de l'idée que l'on peut se faire du site. De plus, les créateurs de contenu qui émergent du net en sortent souvent pour proposer des ouvrages, participer à des conférences ou collaborer avec d'autres médias.

Sur le même principe d'utiliser des supports nouveaux pour proposer une vision différente d'évènements dramatiques, le Musée de la Grand Guerre de Meaux a lancé en 2014 la page « *Léon Vivien* » sur *Facebook*. Un article de Bruno Texier daté du 23 mai 2014 retrace l'historique de cette initiative. L'agence web DDB, chargée de la communication du musée, propose une idée simple (mais néanmoins anachronique) « et si *Facebook* avait existé en 1914 ? ». Partant de ce postulat, la collaboration entre le musée et l'agence a permis d'inventer le récit fictif d'un dénommé Léon Vivien, un instituteur mobilisé en 1914. Le contenu publié est inspiré des véritables récits de guerre des poilus engagés sur le front à cette époque, mais aussi des pièces et photographies issues des collections du musée de Meaux. Les abonnés suivent alors l'engagement de Léon dans le conflit meurtrier, commentant et likant ses publications. La page est toujours suivie par 60 000 personnes, alors que les publications ont pris fin, à la suite du décès fictif de Léon Vivien. Il est intéressant de relever que près de 60 % des abonnés ont moins de 35 ans.

De manière similaire mais sur une autre plateforme, la page *Eva Stories* est apparue le 1^{er} mai 2019 sur *Instagram*. L'article du magazine *Stratégies* de Garance Bailly en date du 6 mai 2019 s'étend sur la création de cette page nouvellement apparue. Basée sur le même concept anachronique que la page *Léon Vivien* sur *Facebook*, on imagine ici ce qui aurait pu

se passer si une jeune fille juive hongroise de 13 ans vivant sous l'occupation avait eu à sa disposition une application comme *Instagram*. La différence majeure étant ici qu'Eva a réellement existé, la vraie Eva Heyman ayant été déportée et exécutée dans un camp de concentration en 1944. Comme Anne Frank, elle avait dès 1940 rédigée le récit de son quotidien, récit qui est adaptée ici sous forme de *stories* afin de toucher les nouvelles générations. L'origine de ce concept est l'idée de l'agence *Léo Burnett Israël* pour la famille Kochavi, des millionnaires israéliens. La page compte au total 1,7 millions d'abonnés.

On le voit, il est possible de sortir des sentiers battus du web et d'apprendre avec Internet, des contenus culturels utilisant de nouveaux formats apparaissant régulièrement. Il revient en revanche à l'utilisateur, comme toujours, de garder son esprit critique et de ne pas tout prendre pour argent comptant.

4.2. De nouvelles formes d'expression

Un article en ligne du magazine *Vice* publié en anglais en juillet 2018 aborde le sujet de chaînes *YouTube* récemment créées, qui sont de véritables radios en ligne, avec des styles musicaux bien définis.

Ces chaînes fonctionnent pour la plupart sur le même principe ; il s'agit en effet de diffuser en live des morceaux aléatoirement, et cela 24h/24. L'une de ces radios en ligne sur *YouTube* la plus consultée est celle de *ChilledCow* qui compte environ 2,9 millions d'abonnés. Ce sont plus ou moins dix mille personnes qui sont connectées et écoutent de la musique en permanence grâce à ce moyen. Comme le rappelle l'article, ce genre de live ne nécessite pas qu'une personne soit aux commandes de la diffusion en permanence, en revanche des morceaux sélectionnés manuellement par le youtubeur permettent de renouveler l'intérêt des abonnés et de maintenir la playlist à jour.

Les styles musicaux sont variés, celui de la chaîne *ChilledCow* est par exemple du lofi hip hop, mais on trouve aussi des chaînes avec du jazzhop ou encore de la synthwave, entre autres. Comme indiqué sur les descriptions de ces chaînes diverses, le but est soit de se détendre (chill ou relax en anglais) ou encore de travailler (study en anglais), sereinement de préférence.

L'article le précise, de nombreux DJs se sont reconvertis avec ce type de diffusion en live. Il s'avère que ces radios sur YouTube permettent une plus grande ouverture aux nouveautés de leurs auditeurs, contrairement aux algorithmes de sites de streaming musical plus classiques comme *Spotify* ou *iTunes* qui finalement enferment l'auditeur dans un certain confort mais sans découverte.

Au-delà des nouvelles possibilités de partages d'œuvres musicales en ligne, ce sont de nouvelles formes d'expression littéraire qui fleurissent sur la toile. Un article de *l'Obs* daté du mois de janvier 2017 revient sur l'apparition de nombreuses pages *Facebook* qui ont pour sujet une thématique commune, la vie dans les banlieues difficiles et les histoires d'amour que peuvent y vivre les jeunes filles qui en sont originaires. Ce sont la plupart des temps ces jeunes filles qui en sont les autrices, avec un rythme de publication épisodique (quotidien, hebdomadaire, mensuel).

Il peut s'agir de textes autobiographiques, et les thèmes abordés sur ces pages sont souvent les mêmes, la religion, le crime, des histoires d'amour impossibles. Ces chroniques sont souvent rédigées avec des mots en argot, en verlan, et autres locutions qui rendent le « parler » des jeunes de ces quartiers plus proches de la réalité. Le lectorat, composé dans sa majorité par des jeunes filles qui ont le même quotidien que celui qu'elles lisent sur ces pages, se reconnaît et interpelle souvent les chroniqueuses derrière ces pages. Elles peuvent alors aborder leurs propres problèmes sans tabous et sans la pression sociale autour de certaines questions qu'elles peuvent avoir.

Des pages comme « *Petite cendrillon amoureuse d'un prince du ghetto* » peuvent être suivies par plusieurs milliers de personnes qui suivent parfois des chroniques durant plusieurs années.

Nargesse Bibimoune, a écrit durant plus d'un an et demi les textes de sa page « *Dans la peau d'un thug* » (un *thug* est un voyou dans le langage urbain) où elle décrit la rencontre entre une jeune fille et Youssef, un jeune délinquant frappé par le deuil. Son récit a été publié dans un ouvrage papier aux vues du succès rencontré en ligne, et une suite dans le même format est parue.

Dans le même esprit de transition entre des medium classique et actuel, la page *Instagram Amours solitaires* créée par Morgane Ortin a pour vocations de faire le lien entre les SMS et

messages d'amour et les lettres romantiques d'antan. Elle aussi a publié un ouvrage ayant pour origines les publications de sa page. Le concept est simple, des anonymes envoient leurs conversations amoureuses via messages ou SMS les mieux écrites, les plus touchantes ou les plus originales, qui sont alors publiées sur la page *Instagram*. Celles qui ont été jugées les meilleures ont été par la suite regroupées dans un ouvrage portant le même nom que la page.

Morgane Ortin, invitée sur *Europe 1* en juillet 2018 dans l'émission *le Club de l'été*, revient sur la création de sa page en février 2017. Elle explique « Je voulais prendre le contre-pied de tout ce qu'on lisait dans les médias, comme quoi les gens ne savaient plus écrire, que la technologie nous aliénait complètement, que l'image avait remplacé le mot. Mais on ne s'est jamais autant écrit qu'aujourd'hui, et en plus on s'écrit bien! Ça a juste évolué avec les nouveaux supports que nous apporte la technologie ». Elle précise que « le deuxième combat et projet « *d'Amours solitaires* », c'est de remettre le sentiment sur le devant de la scène, lui donner une nouvelle légitimité, et pousser les gens à s'exprimer en ne faisant plus de la sensibilité une faiblesse, mais au contraire une force ».

Sur Instagram, la page compte 474 000 abonnés, avec un rythme de publication quotidien et soutenu depuis la création.

Autour du même thème de la communication via messagerie instantanée, les *emoji* sont une nouvelle forme d'expression, très visuelle. Pascal Lardellier le rappelle avec humour dans son ouvrage **Génération 3.0**, le langage SMS est quasiment une option « langue vivante 3 ». Les *emoji* en font partie intégrante et demande une certaine connaissance de leurs significations pour mieux les déchiffrer et comprendre leur sens.

L'Office québécois de la langue française définit l'*emoji* comme un « petit pictogramme utilisé dans les communications électroniques et les pages Web, qui permet d'exprimer une émotion ou d'illustrer un propos. » Le site de l'office rappelle : « *Émoji* est acceptable en français. Il s'agit d'un terme d'origine japonaise, passé en français par l'intermédiaire de l'anglais, qui désigne de petits dessins inspirés notamment des bandes dessinées de type manga, typiques de la culture japonaise. » Un article de Morgane Tual pour le *Monde* daté du mois de mai 2016 revient sur l'émergence et l'explosion globale de l'utilisation de ces petits signes ludiques. Il est précisé que cette soudaine reconnaissance date de 2011,

lorsqu'Apple les intègre à l'*iPhone*, puis *Android* dans les téléphones utilisant son système d'exploitation en 2013.

Avant même cette propagation de l'usage des *emoji* dans les années 2010, le détournement de leur usage, qui est avant tout de compléter l'écriture d'un message texte, était déjà dans les esprits de certains utilisateurs. En 2009, Fred Benenson était un pionnier de l'utilisation des *emoji*, comme le rappelle un article du *Guardian* daté de décembre 2013 et rédigé par Nadja Popovich. Celui-ci a expliqué que suite à une discussion entre amis, il se lance le défi de traduire un ouvrage complet en utilisant seulement des *emoji*. Il se décide à traduire ***Moby Dick*** d'Herman Melville, après avoir pensé à la Bible. Il baptise l'ouvrage *Emoji Dick*, et celui-ci est publié en format papier après une campagne de financement participatif. Depuis le phénomène de traduction en langage *emoji* a pris de l'ampleur, et l'on trouve de nombreux articles en ligne qui s'amuse à transcrire des films ou des actions à l'aide de ces signes, presque devenu un nouveau langage hiéroglyphique, même s'il est plus compliqué de retranscrire des idées abstraites avec ceux-ci.

On le voit, Internet et les réseaux sont des plateformes qui permettent aux artistes d'expérimenter et d'explorer de nouveaux modes d'expression, en dehors des circuits et moyens classiques.

Partie 2 : RESULTATS ET ANALYSES

5. Méthodologie de la recherche sur le terrain

5.1. Le public visé

Le sujet de mon mémoire étant particulièrement centré sur les adolescents et leurs usages des nouvelles technologies, notamment des TIC, j'ai donc tout naturellement concentré mes recherches sur ce public. Il s'agissait de définir une fourchette précise, et j'ai donc décidé de m'intéresser aux jeunes de 9 à 20 ans. Concrètement, cela correspond à des enfants scolarisés dans les dernières classes d'école primaire aux jeunes adultes qui font des études supérieures.

5.2. Le lieu

En tant qu'étudiant en Master 2 MEEF CPE, j'ai été stagiaire durant les mois de novembre 2018 à mars 2019. Mon stage se déroulait au sein d'un collège du sud de la presqu'île lyonnaise. C'est un établissement situé dans le quartier de Sainte Blandine à Lyon, dans le 2^e arrondissement, entre les secteurs de Perrache et de Confluence. C'est le seul collège de ce secteur.

Il a une particularité notable ; l'établissement principal du 18 rue Séguin a une annexe qui elle est située dans une impasse, près de la place Ampère. Ce dernier, bâtiment historique, qui a notamment servi pendant l'Occupation, accueille des élèves le matin en nombre restreint, avant que ceux-ci ne rejoignent leurs camarades de l'établissement principal pour le déjeuner à la cantine et les cours de l'après-midi.

Du fait de son emplacement et de cette particularité, les élèves qui sont accueillis dans l'établissement ont des origines et vivent dans des contextes socio-culturels variés.

Le lieu était donc tout désigné pour servir de terrain d'expérimentation. J'ai donc eu la possibilité de m'entretenir avec les collégiens de l'établissement, de tous niveaux, mais aussi avec les adultes et personnels encadrants autour des sujets de mon mémoire.

Afin de prolonger mon étude dans ce lieu et son environnement, j'ai aussi pu visiter et rencontrer un responsable de la MJC Confluence, située au 28 quai Rambaud, près de la darse et du grand centre commercial. Les personnels de cette MJC ont en effet pu mener plusieurs projets en partenariat avec le collège où j'étais stagiaire durant ma deuxième année master et ses élèves, et les coordinateurs font souvent des interventions au sein de l'établissement. De plus, le lieu accueille des adolescents plus âgés que les collégiens, permettant d'élargir le panel auquel j'avais déjà accès.

Il était donc intéressant de comprendre comment les élèves évoluaient pendant les temps de classes mais aussi lors de leurs activités périscolaires.

5.3. Les hypothèses à démontrer

Il fallait notamment que les chiffres des études officielles puissent être vérifiés, notamment ceux concernant les sites ou les applications les plus consultés. Il fallait aussi montrer que les jeunes se connectaient dans des conditions favorables aux détournements d'usages. De plus il était nécessaire de savoir s'ils connaissaient les conséquences de leurs actes (parfois répréhensibles) en ligne.

5.4. Les outils utilisés

Le principal outil employé était le questionnaire, sous deux formes différentes.

La première était le questionnaire papier, qui m'a servi de prototype pour un second questionnaire, diffusé plus largement en ligne via le site Google Forms. Celui-ci permet de distribuer un lien sur les réseaux sociaux ou par mails, afin que les personnes interrogées soient directement redirigées vers le questionnaire en question. Les résultats, sous forme de graphiques, sont immédiatement accessibles au créateur du questionnaire.

Un deuxième moyen a été la captation à l'aide d'un dictaphone (une application fonctionnant de manière similaire sur mon smartphone) d'un entretien mené avec un adulte. Les questions étant plus précises, la nature des réponses étant plus large et ouverte, la personne étant un professionnel avec une prise spécifique avec le sujet, il s'avérait en effet plus judicieux de retransmettre le plus rigoureusement possible les propos tenus.

6. Les résultats et interprétations

6.1. Intervention autour des pratiques numériques des adolescents

Après avoir échangé autour des thèmes de mon mémoire avec ma maîtresse de stage et tutrice au sein du collège, Mme Nadji, j'ai pu rencontrer les élèves durant une heure de permanence où l'on m'a autorisé à intervenir.

J'ai donc procédé par étapes ; je me suis d'abord présenté aux élèves qui ne me connaissaient pas, puis j'ai expliqué en quoi consistait dans les grandes lignes mon travail de recherche.

Les élèves étaient environ une douzaine, et l'assistance était relativement mixte. Ils étaient scolarisés en classe de 5^e, 4^e et 3^e. L'AED présente pour assurer la surveillance a elle aussi pris part aux échanges, mais sans prendre l'ascendance ou juger les élèves sur leurs propos.

Ce premier échange durant une heure m'a permis de défricher et de mieux comprendre les usages des nouvelles formes d'information et de communication en ligne des jeunes d'aujourd'hui. J'ai donc pu prendre des notes, par exemple sur les sites les plus consultés par les adolescents (les réseaux sociaux comme *Instagram*) mais aussi sur leurs modes de connexion, qui ont lieu majoritairement sur smartphone.

Ma prise de notes m'a été utile a plus d'un titre, cela m'a permis de ciseler ma problématique, d'affiner mes hypothèses, et m'a aussi permis de déterminer dans quelles mesures je pourrais poser des questions dans un questionnaire destinés à une cible jeune.

6.2. Les questionnaires papiers

Les questionnaires papiers sont peu ou prou les mêmes que les questionnaires en ligne.

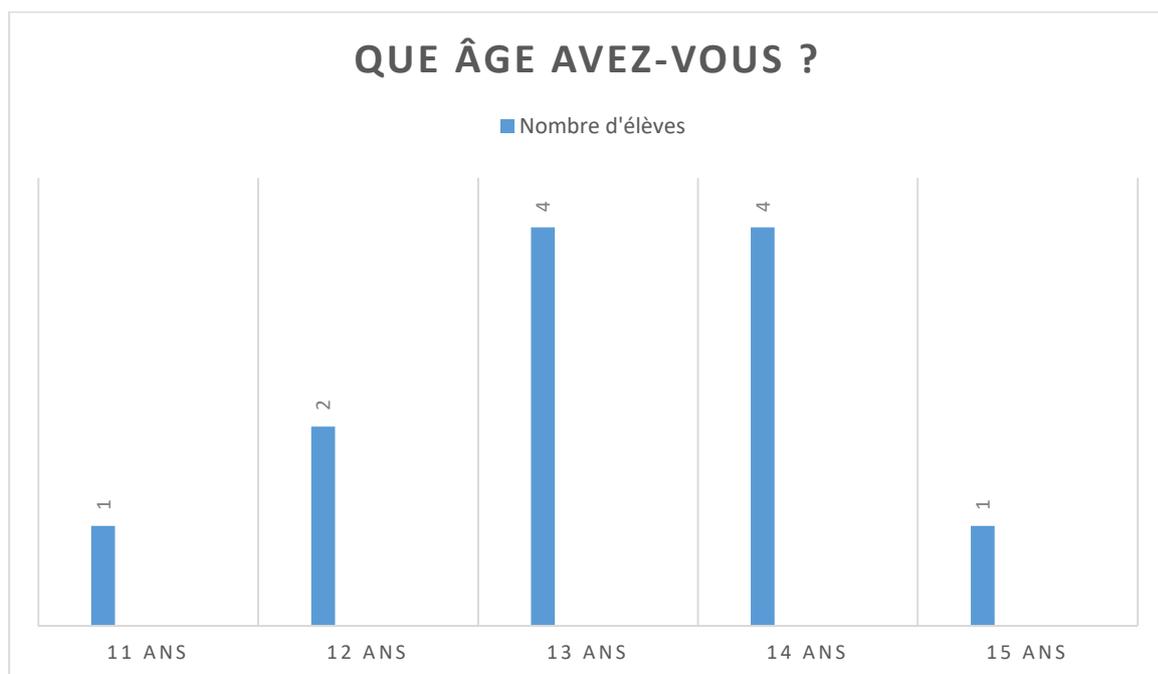
En réalité, après avoir rédigé mes questions, et sur les conseils de ma directrice de mémoire Mme Poyet, il paraissait nécessaire de les tester sur un panel représentatif d'adolescents.

Cela garantissait la compréhension des questions et permettait de mieux appréhender les éventuels défauts qui auraient desservi un questionnaire diffusé plus largement.

Ils ont été distribués durant une heure de permanence à des élèves de tous niveaux, tous âges et des deux sexes, sur la base du volontariat. Aucune intervention de la part des adultes encadrants n'a été faite durant la rédaction, et les élèves ne communiquaient pas entre eux les réponses.

6.2.1. Les résultats du questionnaire papier

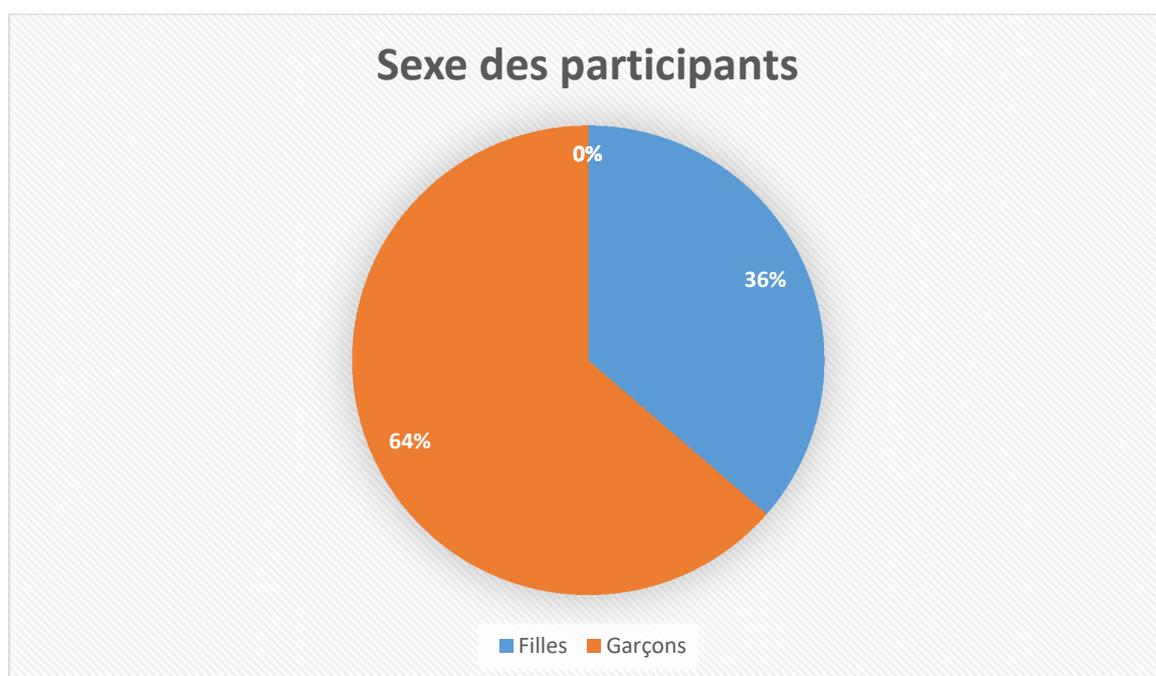
Question 1 – Quel âge avez-vous ?



La première question permet de comprendre que la majorité de participants a entre 13 et 14 ans, ceci s'explique par la présence durant cette heure de permanence de nombreux élèves de classe de 5^e.

Cette situation m'a poussé à créer des catégories d'âge dans le second questionnaire en ligne, afin d'avoir des statistiques plus larges et en évitant en même temps d'avoir trop de chiffres.

Question 2 – Quel est votre sexe ?



Ici, on distingue une nette majorité de participants masculins (64%). Cela fausse les résultats et les réponses, car le panel n'est pas représentatif de la population adolescente en France de manière générale.

Cela s'explique par une participation plus active des garçons durant cette heure de permanence, malgré la présence plutôt équilibrée dans la salle des deux sexes. Au vue des liens noués avec certains d'entre eux durant ma présence en tant que stagiaire, notamment lors de l'animation de nombreuses séances du CVC, il paraissait évident qu'ils voulaient

vraisemblablement me rendre service en répondant à mes questions (même si les questionnaires étaient bien sur anonymes) tout en étant flatté qu'on leur demande leur avis et qu'on veuille connaître leurs goûts et habitudes.

L'équilibre semble mieux réparti sur les questionnaires en ligne.

Question 3 – êtes-vous scolarisés au collège ou au lycée ?

Les participants étant tous des collégiens, il n'est pas nécessaire de rappeler que 100 % d'entre eux ont répondu qu'ils allaient au collège.

Question 4 – Quel réseau social utilisez-vous le plus ?

Les réponses : *Instagram ; Snapchat ; Snapchat ; Insta et Snap ; Instagram et Snapchat ; Instagram ; aucun ; Instagram ; Instagram ; Aucun ; j'en utilise pas car ma mère ne veux pas ; Instagram.*

Pour les questions 4, 5, et 6, il me semblait nécessaire d'obtenir des réponses libres pour connaître les goûts des adolescents tout en me laissant l'opportunité de découvrir des réseaux, sites et applications que je ne connaissais pas.

Pour cette première réponse, je n'ai finalement pas eu de surprises, la majorité des réponses étant *Instagram* ou *Snapchat*, des réseaux sociaux et de communication majoritairement utilisés par les plus jeunes comme les chiffres que j'ai découvert lors de la rédaction de la partie théorique me l'indiquait. La tendance est donc plutôt sur les plateformes de partages de photos pour les plus jeunes, avec tous les risques que cela comporte.

Question 5 – Quel est le site que vous consultez le plus ?

Les réponses : *L'équipe.fr ; Amazon ; Youtube ; Je sais ; Je ne consulte pas tellement de site ; Youtube ; aucune idée, probablement pronote (voir site du collègue) ; Pinterest, amazon, sites de cosplay et de vêtements (coréens aussi) ; Netflix ; Youtube ; Le site que je consulte le plus c'est youtube et Netflix ; Youtube / Instagram.*

Même si les réponses sont ici plus variées, on remarque quand même que certains sites reviennent en priorité, comme *Netflix* et *Youtube*, de sites de partages de vidéos, le premier étant payant et diffusant majoritairement des films et des séries, le second étant gratuit et plutôt orienté sur la création indépendante et amateur de contenus vidéo.

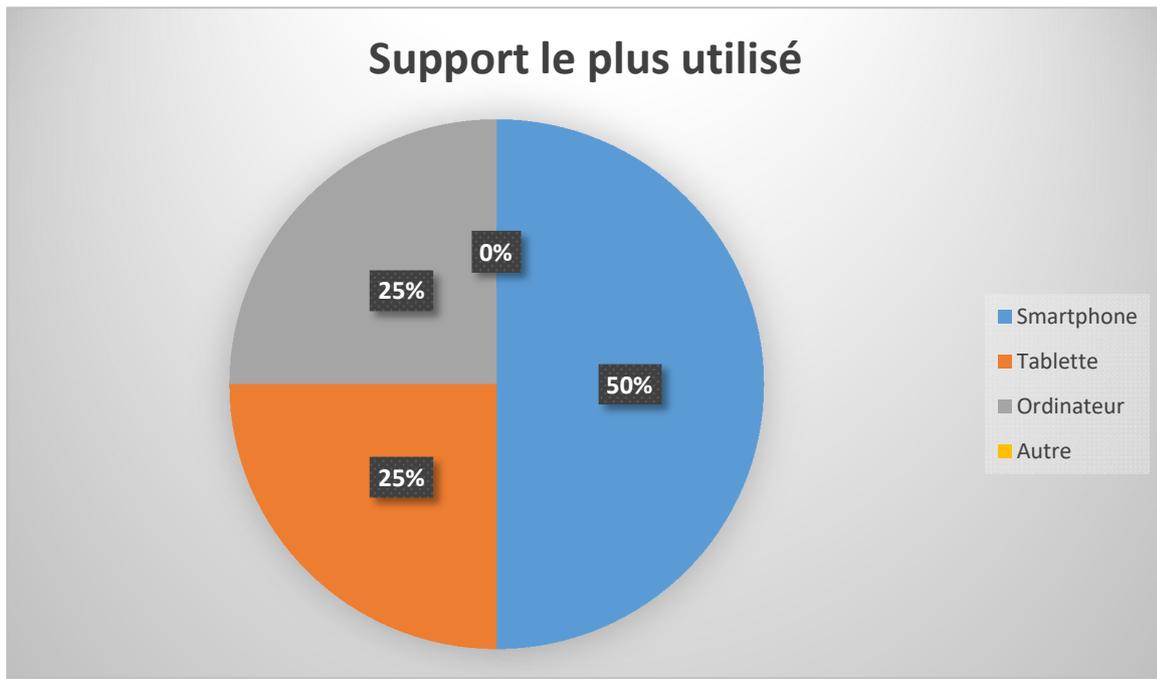
Question 6 – Quelle application pour smartphone utilisez-vous le plus ?

Les réponses : *Doodle Jump ; Netflix ; Snapchat ; Paramètres ; Clash of Clans ; Instagram ; Clash Royale ; Netflix ; Werewolf Online ; j'ai cassé mon portable ; Instagram.*

Les réponses à cette question m'ont un peu surpris ; je pensais en effet obtenir les mêmes réponses qu'aux questions précédentes pour confirmer la continuité et le brouillage des frontières entre application, site et réseau social.

Même si c'est le cas sur des réponses comme *Netflix* ou *Instagram*, ce n'est pas la majorité des réponses, qui correspondent pour les autres à des jeux très populaires sur smartphone et tablettes.

Question 7 – Lorsque vous vous connectez à Internet, quel est le support que vous utilisez le plus ?

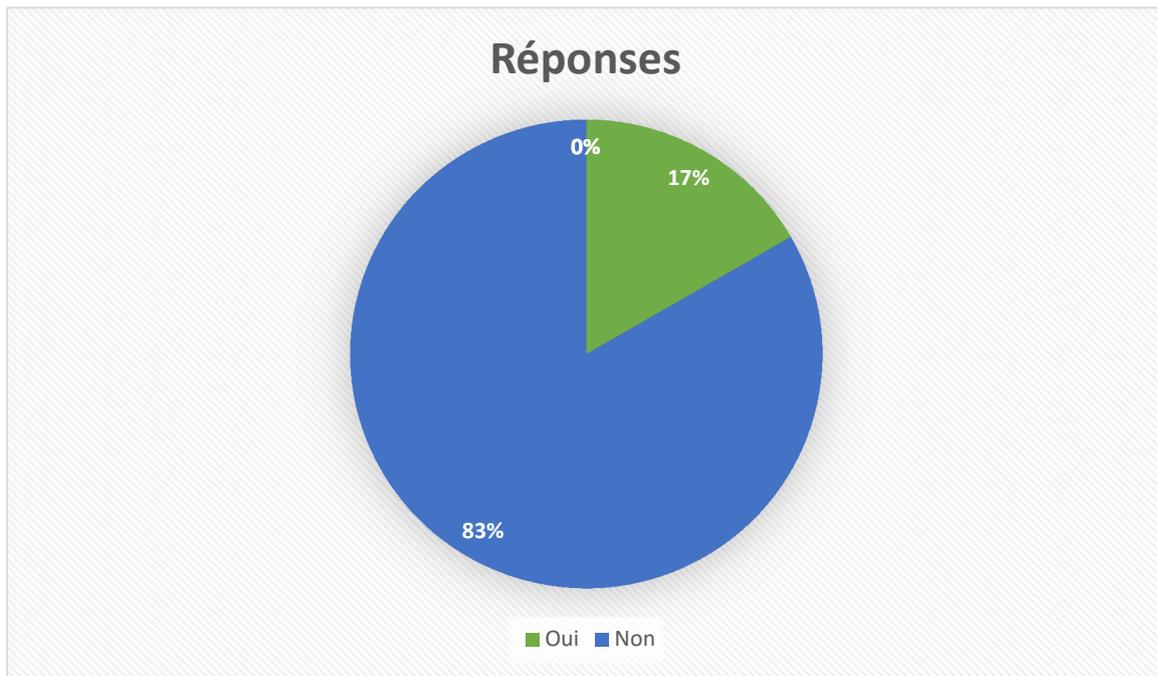


Ici, j'ai pu m'apercevoir d'un premier problème typique d'un questionnaire papier.

En effet, malgré la formulation que je pensais plutôt claire de la question (la précision « le support », le support principal, unique), la plupart des élèves ont donné plusieurs réponses, faussant les statistiques et m'empêchant de connaître lequel des deux était le support préféré de la personne qui répondait.

J'ai donc dû palier à ce problème de compréhension avec le questionnaire en ligne, en ne permettant de donner qu'une seule réponse à la question pour avoir des chiffres qui correspondaient plus à la réalité.

Question 8 – Lorsque vous vous connectez à Internet, êtes-vous la plupart du temps sous la surveillance d'un adulte ?



Sur cette question, la réponse était clairement celle que je souhaitais obtenir.

Il me paraissait important de formuler la question de manière très claire ; il fallait que je sache si les adolescents étaient généralement surveillés lors de leurs connexions.

Cela permettait de déterminer si les conditions pour le détournement d'usage pouvaient être facilitées au quotidien pour les jeunes. Ces moments de connexions « aveugles » pour citer Pascal Lardellier, sont donc la norme dans la plupart des familles.

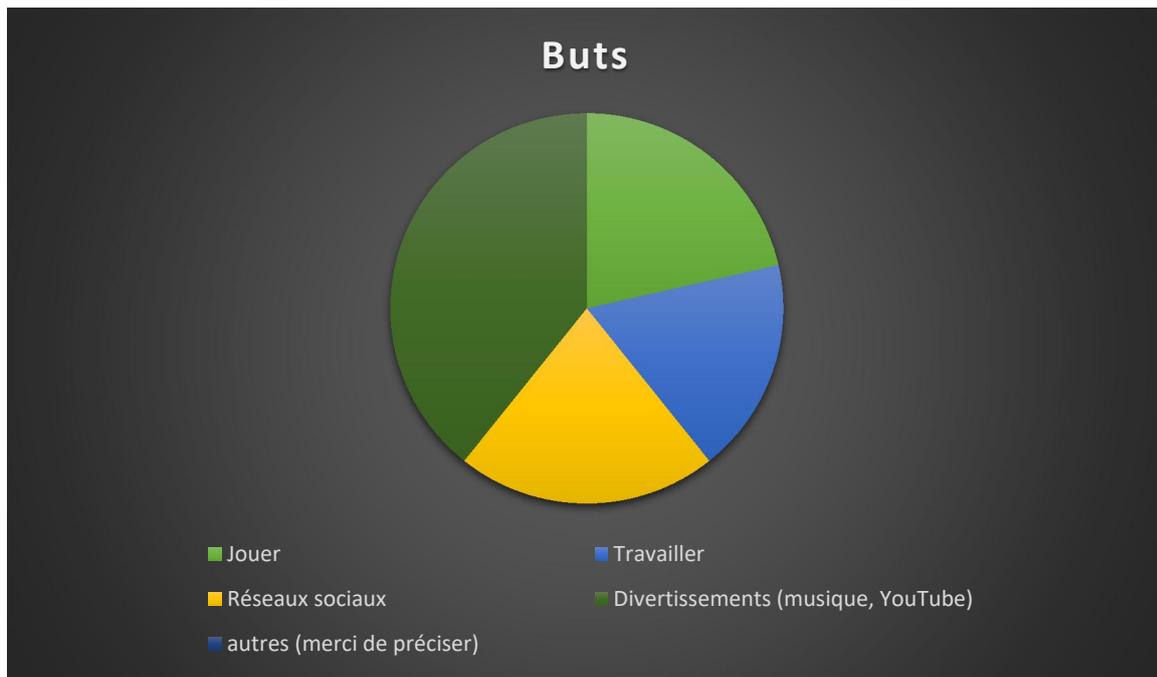
Question 9 – Combien de temps (minutes, heures) par passez-vous en moyenne sur des appareils numériques ?

Les réponses : 2h/jour ; 1h30 ; je sais pas ; 1h30 ; plusieurs heures ; de 1h à 4h (en général 1h30) ; très longtemps (toute la journée ou de 5h à 8h) ; 8 heures ; 3h ; 2heures – 3heures ; j'ai droit au tel juste le mercredi, weekend et vacances ; l'ordinateur normalement j'ai pas le droit la semaine mes c'est 1 heure au moins, je joue à ma console tous les weekend.

Question 10 – A quel moment de la journée vous connectez-vous le plus ?

Les réponses : vers 16h30 ; L'après-midi ; après les cours ; le soir ; Le soir et l'après-midi ; le soir entre 17h et 19h ; le soir en rentrant ou le matin et l'après-midi surtout pour la musique ; le soir ; la soirée ; matin-soir ; le soir ; samedi et dimanche.

Question 11 – Dans quel but vous connectez-vous en général ?



Sur cette question, j'ai dû faire face à un problème similaire à celui posé avec la question 7.

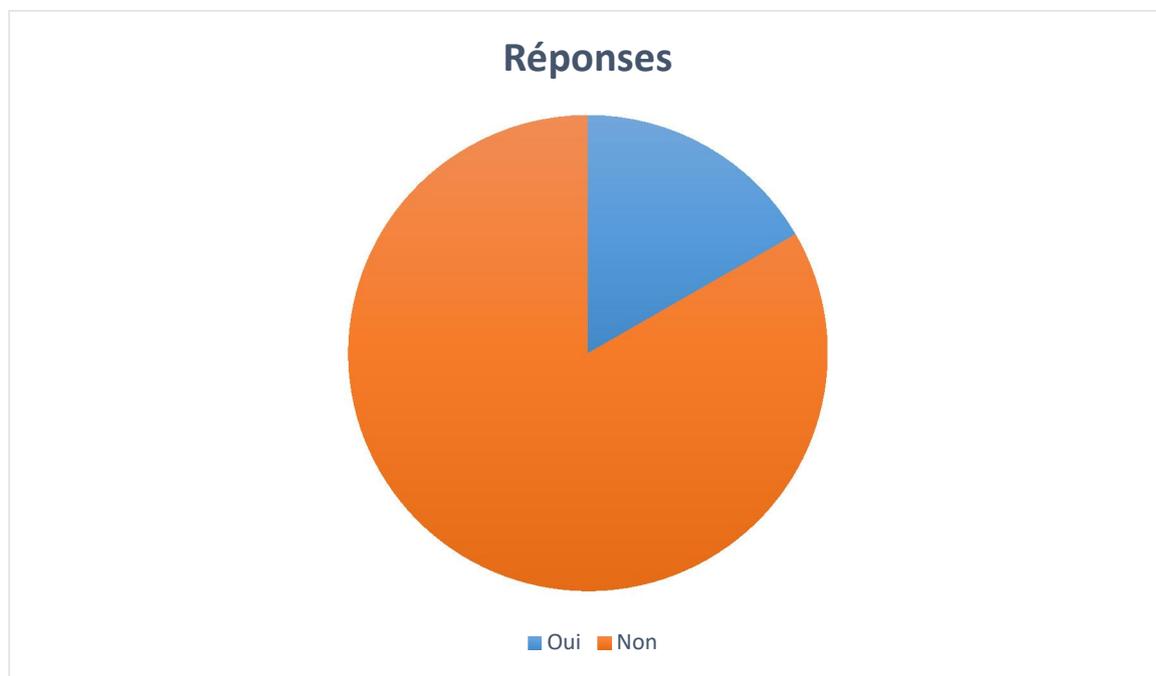
Les élèves ont en effet donné ici aussi plusieurs réponses.

Malgré tout, une tendance se dégage clairement et majoritairement sur le but principal de la connexion ; c'est le divertissement (comme précisé entre parenthèse, la musique, les vidéos YouTube) qui est très largement en tête.

De manière intéressante, il faut souligner que pour les autres buts les réponses sont équilibrées. Les jeunes veulent autant jouer, que travailler ou se connecter sur les réseaux sociaux.

Cela montre que leur consommation des TIC et d'Internet est avant tout axée sur leurs divertissements, mais le côté polymorphe et variée de l'offre en ligne leur permet d'assouvir plusieurs besoins à la fois. Il suffit d'ouvrir de nouveaux onglets à chaque fois, et de le laisser en toile de fond en attendant d'y revenir.

Question 12 – Avez-vous déjà partagé du contenu appartenant à quelqu'un d'autre sans autorisation ?



Si oui dans quel but ? Les réponses : *parfois, pour me venger ou pour montrer la vraie face des gens ; partager des choses drôles.*

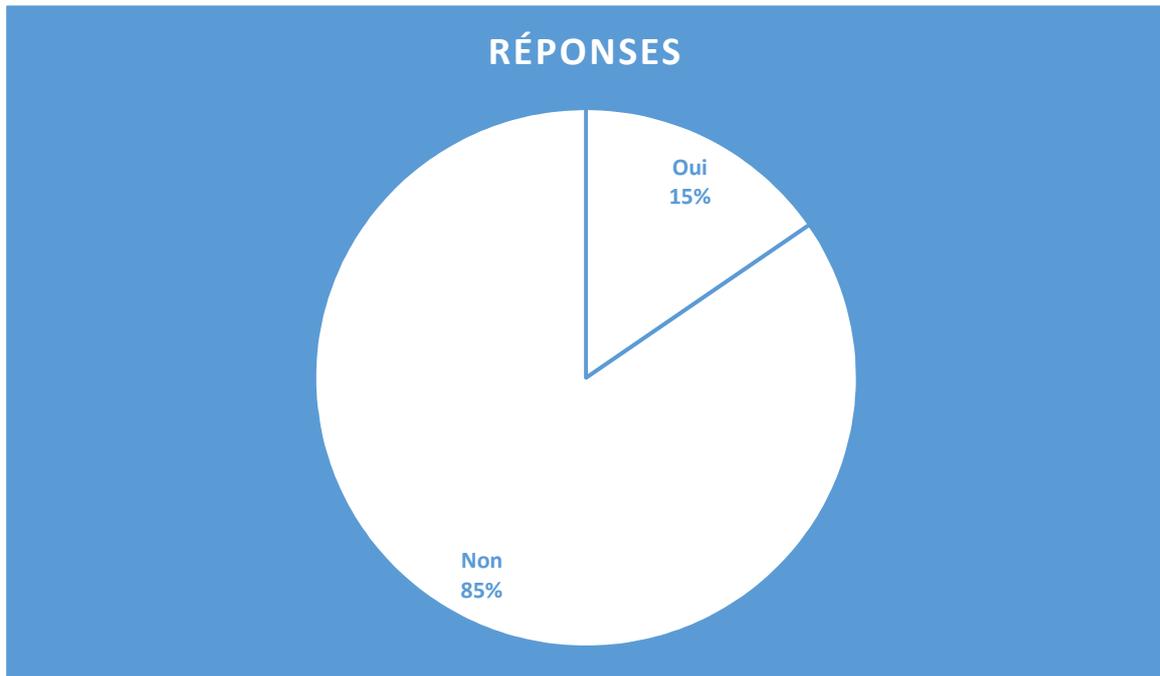
On peut constater que la plupart des élèves s'avèrent respectueux de la propriété intellectuelle en ligne, ou en tout cas jugent l'être.

Les réponses intéressantes s'avèrent être celles de ceux qui ont répondu à l'affirmative ; en effet, l'un déclare se passer de l'avis des ayant droits pour la vengeance ou bien une forme de justice expéditive (« montrer la vraie face des gens »), quant à l'autre il déclare que c'est uniquement dans le but de faire rire avec des « choses drôles ».

Il semble donc que cette notion de vol de contenu et savoir ce qui est dans le domaine du public et ce qui ne l'est pas sur Internet soit très floue, notamment pour les jeunes.

Dans ces conditions, comment savoir si l'on est dans son bon droit ?

Question 13 – Avez-vous déjà insulté quelqu'un en ligne dans les commentaires ?



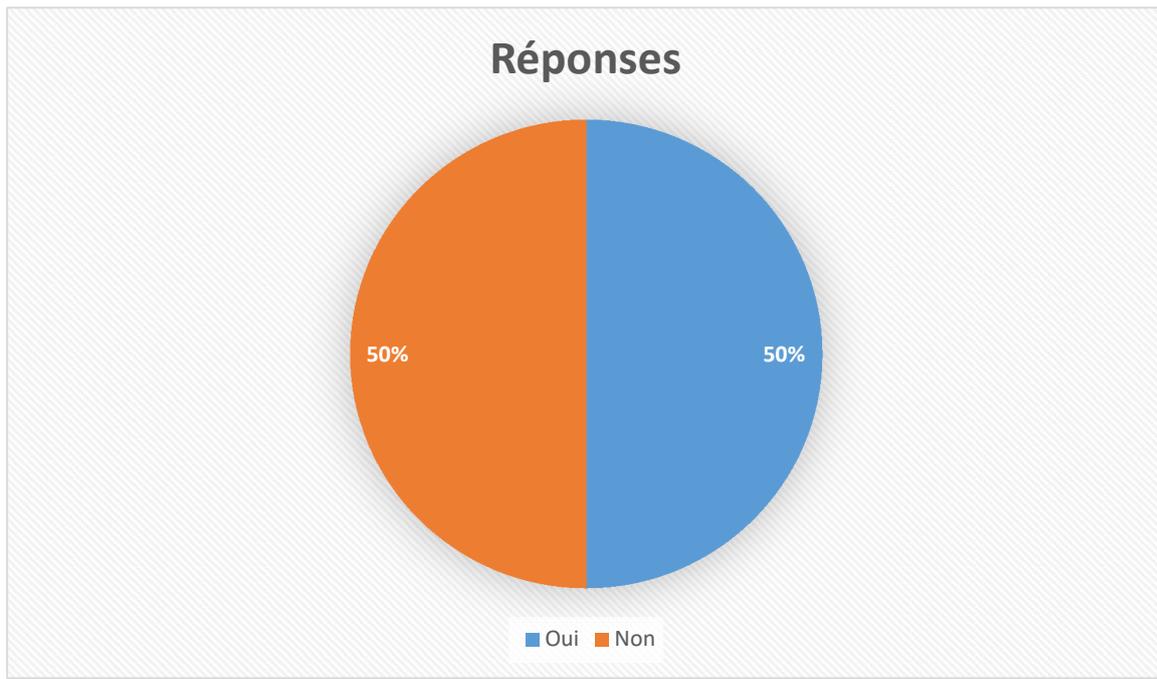
Si oui, pourquoi ? Les réponses : *C'était un joueur de foot qui a raté un penalty qui était Memphis Depay ; parfois.*

Ici, les réponses sont univoques. La plupart des jeunes interrogés n'insultent jamais qui que ce soit en ligne.

L'un d'entre eux qui a répondu « oui » déclare qu'il le fait parfois, sans plus de précision. L'autre a visiblement lancé une insulte comme une bouteille à la mer numérique ; il s'en est pris à Memphis Depay (un joueur de l'Olympique Lyonnais), mais sans échange particulier.

Il semble donc que les jeunes soient plutôt respectueux dans les grandes lignes ou en tout cas évitent d'insulter par écrit sur le net.

Question 14 - Avez-vous déjà participé à des challenges en ligne ? Lequel ou lesquels ?



Si oui, le nom du challenge : Les réponses : *Je sais plus ; ECHL Championship ; Bottle flip challenge ; slomochen ; 11 type de fans.*

Les réponses sont partagées sur cette question. Il était peut-être difficile de savoir quel était le sens de la question.

Il s'avère que les jeunes qui ont répondu oui participe la plupart à des challenges inoffensifs, plutôt liés à des jeux et non pas à du harcèlement ou pire.

Le « *bottle flip challenge* » est un jeu qui consiste à se filmer en direct sur les réseaux pour tenter un défi d'adresse. Il faut parvenir à lancer une bouteille pour la faire retomber sur sa base.

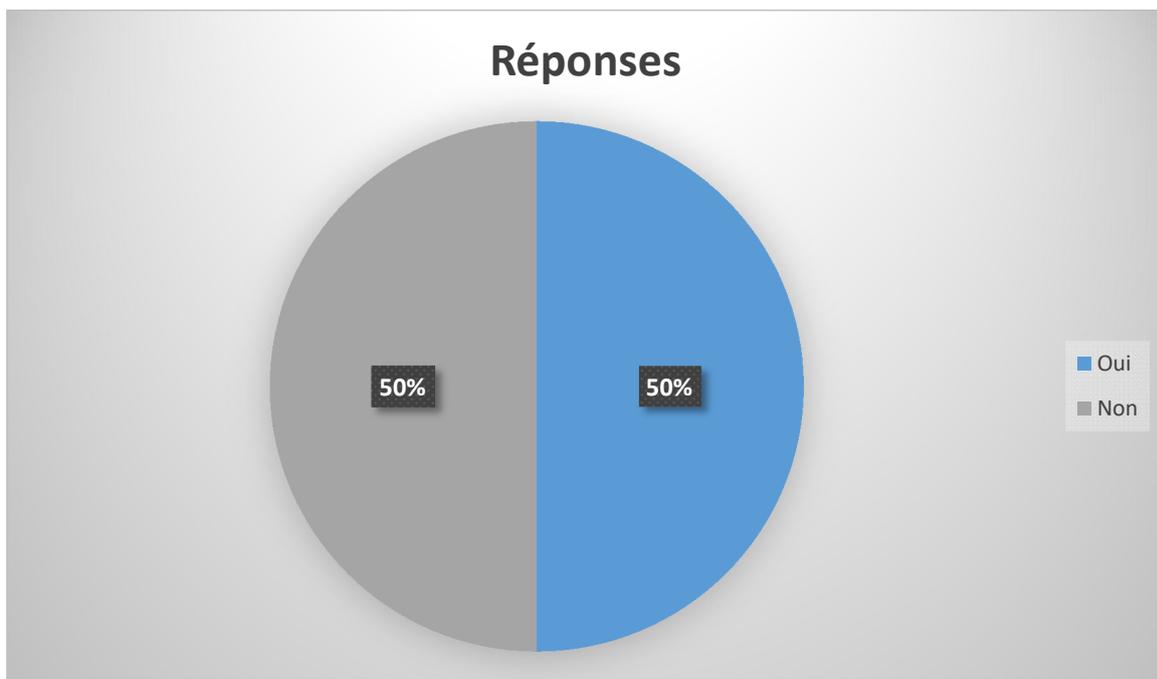
L'ECHL Championship correspond à une coupe de hockey sur glace, difficile de savoir à quoi cela correspond ou si la question à bien été comprise.

« *11 type de fans* » est un jeu participatif en ligne où l'on doit tenter de créer une équipe de foot parfaite (le chiffre 11 vient du nombre de joueur d'une équipe de football). Ce jeu permet de gagner des cadeaux en rapport avec la saison et les coupes de football.

« *Slomochen* » correspondrait à la prononciation phonétique du terme anglo-saxon « *slow-motion* » qui désigne une technique de réalisation cinématographique où l'action se déroule

au ralenti. Il convient de se filmer sur *Snapchat* ou *Instagram* pour mimer et singer le plus possible cet effet.

Question 15 - Connaissez-vous les conséquences légales de toutes les actions que vous effectuez en ligne ? (droits à l'image, diffamation, apologie du terrorisme, etc.)



Si, oui, lesquelles ? Les réponses : *Un peu mais pas totalement ; TOUT ; Amende, garde à vue, ou prison ; 2 ans de prison avec du sursis ; c'est illégal donc cela touche la police et toutes les choses de ce genre.*

Ici aussi, les réponses des jeunes sont partagées. Ceux qui pensent connaître les conséquences d'actions illégales lancent différentes sentences et punitions, mais sans être précis, ou parfois sans même donner de réponses claires.

Cette méconnaissance des conséquences des actes en ligne traduit le manque d'information que les jeunes peuvent avoir face à Internet, et la difficulté de savoir si ce que l'on fait est illégal ou non.

6.3. Les questionnaires en ligne

Une fois les réponses aux premiers questionnaires papiers obtenus, et après quelques ajustements sur les questions qui posaient problème au vue des réponses données, j'ai créé mon questionnaire directement sur le site *Google Forms*.

En substance, les questions restent fondamentalement les mêmes, afin de pouvoir comparer l'impact de ma présence et de mon absence, du fait que les personnes soient directement face à leurs écrans, qu'elles soient seules ou en groupe.

Une fois la création du questionnaire terminé, j'ai pu le diffuser en ligne, notamment sur tous les réseaux dont je dispose (*Twitter, Facebook*, par mails à plusieurs contacts, différents groupes dédiés aux professionnels de l'éducation).

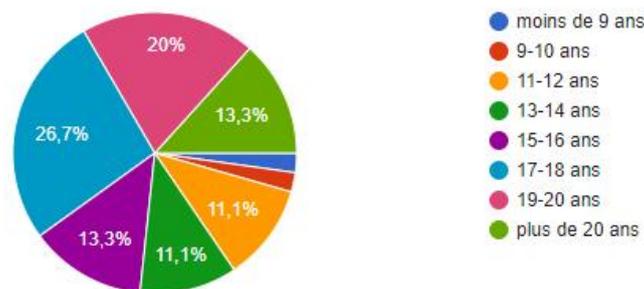
Après deux semaines, un total de 45 répondants ont participé à mon enquête.

Comme pour le questionnaire précédent, les réponses sont anonymes.

6.3.1. Les résultats du questionnaire en ligne

• Quel âge avez-vous ?

45 réponses



Pour cette première question, j'ai décidé d'élargir le champ de réponses tout en le cadrant le plus possible.

J'ai donc créé des catégories d'âge allant de 9 à 20 ans (ayant déterminé à l'origine de ma réflexion que les enfants devenaient adolescents durant une période allant de 9 à 25 ans).

J'ai par la suite ajouté deux catégories, une pour les moins de 9 ans, et une pour les plus de 20 ans. Afin de ne pas obtenir de réponses ne correspondant pas à la cible recherchée, j'ai fait en sorte que la question suivante évite d'avoir des participants adultes, trop vieux par rapport à ma problématique et à ma recherche.

D'un point de vue proportionnel, on peut s'apercevoir que la plus grande partie des répondants ont entre 17 et 20 ans (46,7 %). Cela s'explique par la grande autonomie dont dispose des jeunes de cet âge, mais aussi par le fait qu'ils possèdent souvent des ordinateurs personnels, smartphones ou tablettes.

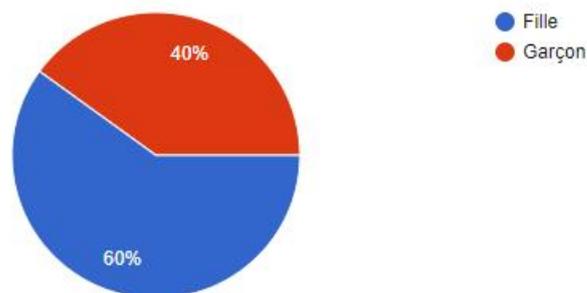
Les catégories des 15-16 ans (13,3 %), 13-14 ans (11,1 %) et des 11-12 ans (11,1 %) ont à peu de choses près le même nombre de participants.

Les catégories les moins représentées sont les 9-10 ans (2,2 %) et les moins de 9 ans (2,2 %) car ils ne recensent qu'un participant par tranche d'âge respective.

Enfin les plus de 20 ans sont 13,3 %. Je me suis assuré avec l'une des questions suivantes qu'il s'agissait de personnes encore scolarisés au lycée.

• Quel est votre sexe ?

45 réponses

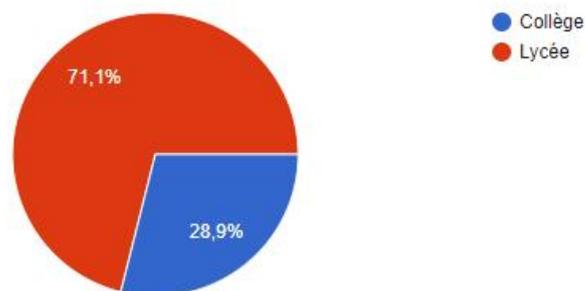


Contrairement au questionnaire papier, une proportion plus large de jeunes filles ont participé ici (60 %).

Cela permet de contrebalancer la tendance du premier questionnaire tout en correspondant à une réalité plus tangible ; en effet, selon les chiffres de l'INSEE en 2018, il y avait plus de femmes que d'hommes en France.

• Etes-vous scolarisés au collège ou au lycée ?

45 réponses

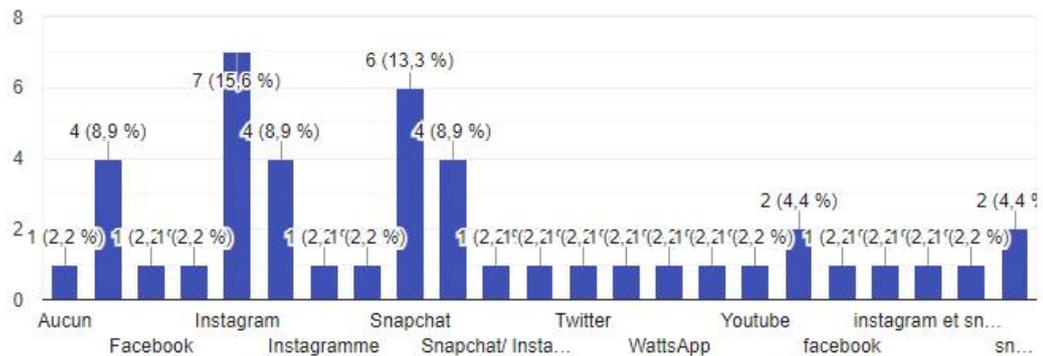


Aux vues du nombre de participants en âge d'être lycéens, il était évident qu'il serait majoritaire (76 % contre 28,9 % de collégiens).

Cette question m'a aussi permis d'éliminer tous les participants de plus de 20 ans scolarisés dans l'enseignement supérieur ou déscolarisés, car je devais cadrer avec ma décision d'aborder principalement les cas d'élèves dont un CPE aurait la charge pour mieux correspondre aux besoins et réflexions de ma formation.

• Quel réseau social utilisez-vous le plus ?

45 réponses



L’affichage des réponses est ici malheureusement un peu confus, mais à l’image de la liberté que j’avais laissée sur le papier aux participants, il fallait ici aussi que je me laisse l’opportunité de découvrir de nouveaux sociaux, quitte à faire le tri des réponses par la suite.

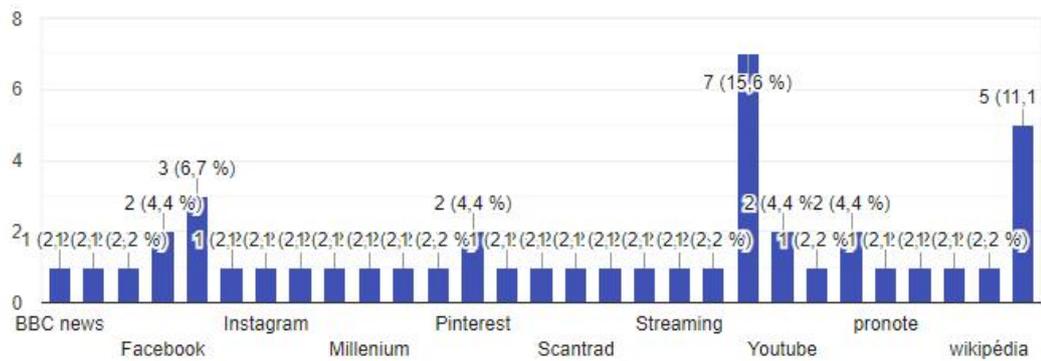
Sans surprise en revanche, ce sont les mêmes réseaux qui reviennent (lorsque la question a été comprise correctement), c’est-à-dire *Instagram* ou *Snapchat* devant tous les autres.

Cela correspond à ce que j’avais pu trouver dans ma partie théorique et avec les questionnaires papier.

Il est intéressant de noter que des services de communication comme *WhatsApp* ou de partages de vidéo comme *YouTube* soient définis comme des réseaux sociaux par certains participants. Cela démontre bien la tendance à la confusion entre site, réseau social et application comme j’entendais le démontrer avec ces questions.

• Quel est le site que vous consultez le plus ?

45 réponses

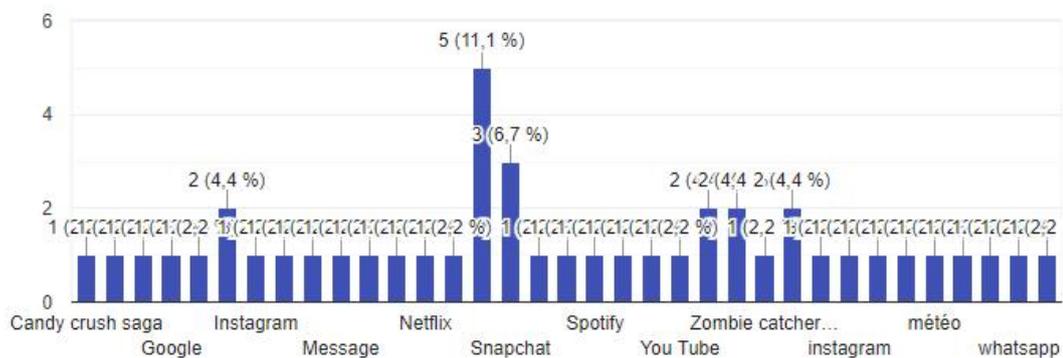


Ici, la question a globalement été mieux comprise ; la majorité des réponses (même si elles ont été rendus disparates par l'algorithme de *Google Forms* à cause des différences d'orthographe) concerne le site YouTube.

Là encore, pas de surprises, ni de découverte, car YouTube reste le site le plus consulté par les jeunes.

• Quelle application pour smartphone utilisez-vous le plus ?

45 réponses

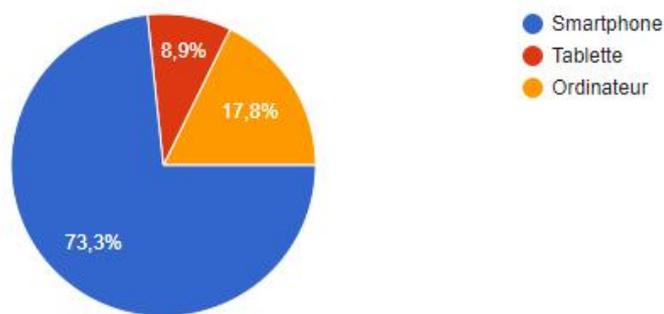


Malgré la grande variété de réponse, là encore la tendance se confirme. C'est en effet l'application *Snapchat* qui est la plus utilisée.

L'application n'existe que sur mobile ou tablette, et est donc particulièrement adaptée à ces usages mais aussi aux détournements, à cause de l'utilisation massive qui en est faite.

• Lorsque vous vous connectez à Internet, quel est le support que vous utilisez le plus ?

45 réponses



Il est important de noter que j'avais laissé la possibilité aux participants de répondre à une quatrième proposition qui était la catégorie « autres » avec la possibilité de décrire le support.

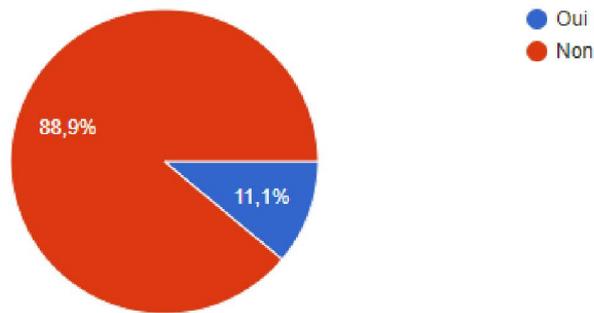
Je n'ai pas obtenu de réponse dans cette catégorie, et on peut voir que l'accès à Internet se fait massivement via smartphone dorénavant (73,3 %). Ce changement de paradigme implique des changements d'usages, car le médium qu'est le téléphone portable en 2019 est polyvalent ; il sert aussi bien à communiquer, qu'à jouer, à recevoir des mails, télécharger diverses applications et widgets, bref c'est un vrai couteau suisse numérique qui ouvre le champ des possibles.

La couverture 4G étant maintenant disponible partout sur le territoire français et dans le monde, il devient possible de se rendre sur Internet sans temps mort et n'importe où. Cela explique aussi la confusion entre les termes « sites », « réseaux sociaux » et « applications » relevée précédemment, car pour les nouveaux utilisateurs, et ceux qui se connectent

principalement sur leur téléphone, les trois termes sont quasiment la même chose à leurs yeux, devenant des appellations un peu fourre-tout.

• Lorsque vous vous connectez à Internet, êtes-vous la plupart du temps sous la surveillance d'un adulte ?

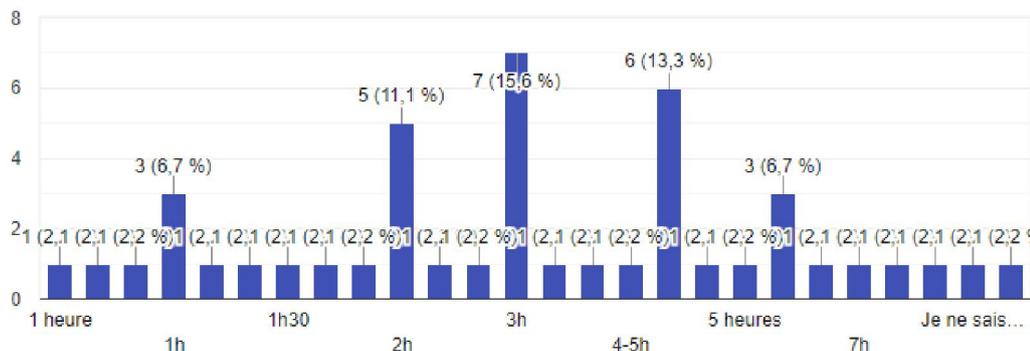
45 réponses



La majorité presque absolue de réponses indiquant « non » (88,9 %) à cette question entérine la tendance que j'avais vu s'esquisser précédemment. Les adolescents se connectent souvent seuls, sans surveillance, ouvrant la possibilité à tous les détournements d'usages possibles (sans quoi ils n'oseraient pas sortir du cadre imposé).

• Combien de temps (minutes, heures) par jour passez-vous en moyenne sur des appareils numériques ?

45 réponses

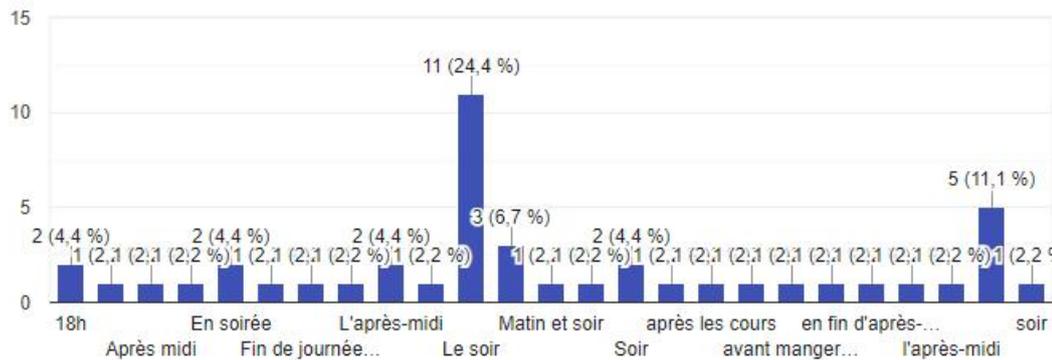


Les réponses de cette question indiquent clairement que les jeunes passent pour la plupart une heure par jour au minimum sur des appareils numériques.

On peut noter que pour plus de la moitié d'entre eux, c'est plus de trois heures par jour qui sont consacrées aux nouvelles technologies.

• A quel moment de la journée vous connectez-vous le plus ?

45 réponses

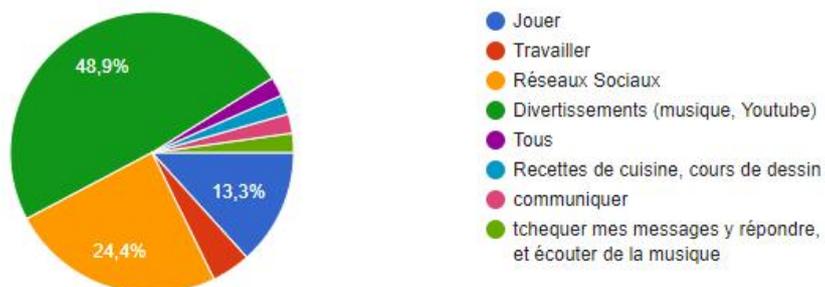


Cette question découle de la précédente, mais aussi de celle sur les connexions aveugles, sans témoins adultes.

La plupart des jeunes qui ont répondu se connectent en général après leurs cours, en fin d'après-midi mais surtout le soir, visiblement seuls.

• Dans quel but vous connectez-vous en général ?

45 réponses

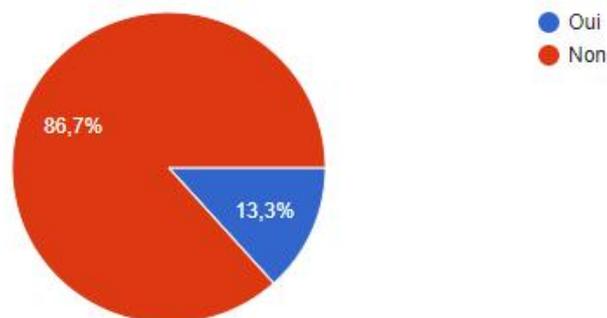


Sur cette question, j'ai ajouté la possibilité de répondre « tous » ou bien de donner d'autres options en précisant de quoi il s'agissait.

Globalement les adolescents se connectent pour se divertir (48,9 %) ou pour les réseaux sociaux (24,4 %). Seulement 4,4 % déclarent s'en servir pour travailler.

• Avez-vous déjà partagé du contenu appartenant à quelqu'un d'autres sans autorisation (photos, vidéos, autres...) ?

45 réponses



Si oui, dans quel but ?

6 réponses

Photo, pour partager des souvenirs
Partage
Faire rire
Partager mon quotidien
Vidéo de mariage, J'ai fait des montages où j'ai déjà utilisé de la musique avec droits d'auteur
Faire rire mon pote

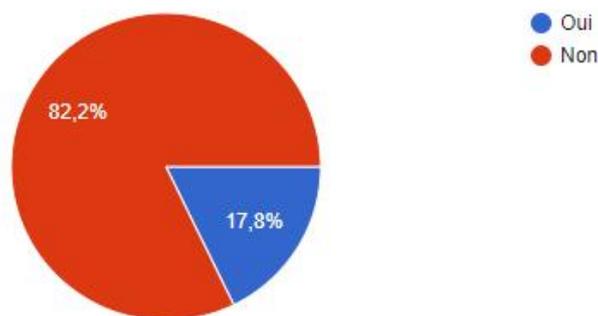
Si la plupart des avis donnés sont ici négatifs (86,7 %), il est intéressants de noter que ceux qui ont répondu à l'affirmative (13,3 %) n'ont pas volé sciemment du contenu ne leur appartenant pas.

Les usages semblent positifs (faire rire, de la musique sous copyright pour une vidéo de mariage, partager des souvenirs) mais la limite à ne pas franchir semblent floue. Qu'est-ce qui est autorisé et ne l'est pas ? Que peut-on repartager en ligne sans l'accord de l'auteur ?

Difficile à dire, d'autant que les réponses négatives montrent que la plupart des jeunes semblent se trouver dans leurs bons droits.

• Avez-vous déjà insulté quelqu'un en ligne dans les commentaires ?

45 réponses



Si oui, pourquoi ?

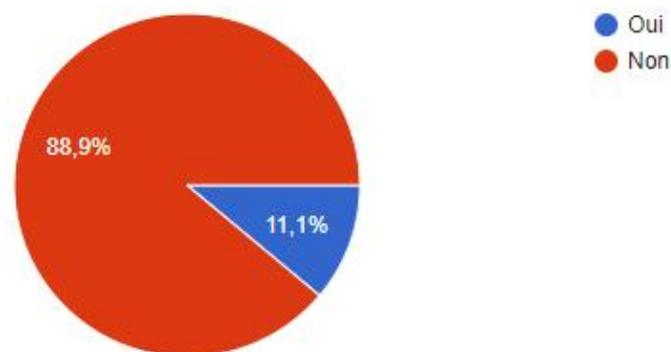
7 réponses

Enervant
Il campait ce bâtard
Insulte reçu en 1er
Par amusement
Pour qui se taise
Curiosité
il ma insulté j'ai répondu

Comme pour l'interrogation précédente, la plupart des questionnés répondent « non » (82,2 %) ici. Ceux qui déclarent avoir déjà insulté quelqu'un d'autre en ligne paraissent avoir voulu se défendre (« il m'a insulté j'ai répondu », « insulte reçu en 1^{er} », « énervant », « il campait ce bâtard » : « camper » dans le monde vidéo ludique signifie qu'un joueur se cache dans un endroit pour tuer tous les autres) plus que pour provoquer. D'autres ont agi par curiosité ou pour tester des limites (« par amusement »).

• Avez-vous déjà participé à des challenges en ligne ? Lequel ou lesquels ?

45 réponses



Si oui, pouvez-vous donner le nom du challenge ?

5 réponses

League of legends
Ligue sur call of duty
Photo de nous bébé
10YearsChallenge /Share1book
ten years before

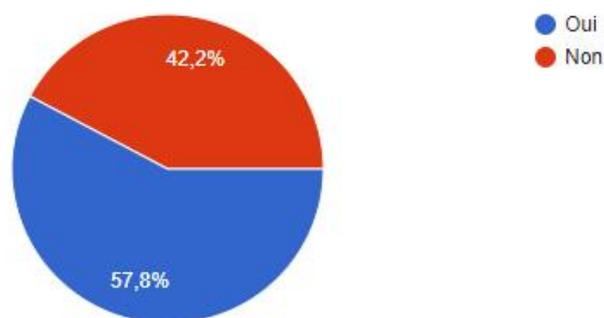
Comme pour le questionnaire que j'avais distribué durant mon stage, la question a peut-être été mal comprise. Je m'intéressais surtout au challenge néfaste, mais les réponses éparées et

peu précises montrent que j'ai mal formulé la question (il est visiblement plus facile d'aborder le sujet à l'oral car j'avais pu le faire avec des élèves de 3^e qui avaient tout de suite saisi de quoi je parlais précisément).

Les challenges évoqués par les répondants qui répondent positivement (11,1 %) sont surtout des jeux vidéo (*League of Legends*, *Call of Duty*) ou des challenges photographiques récents (*10 years challenge*) où il fallait poster une photo de soi récente et ancienne, datant d'une dizaine d'années en arrière.

- Connaissez-vous les conséquences légales de toutes les actions que vous effectuez en ligne ? (droits à l'image, diffamation, apologie du terrorisme, etc.)

45 réponses



- amende, prison
- suppression du contenu, amendes, recours à la justice
- une amende, rappel à la loi
- amende
- Demander l'avis d'une personne pour diffuser sa photo sur des réseaux sociaux, (si cela ne se produit pas il peut y avoir des conséquences comme une amende, un procès ou un rappelle à la loi) évités de diffuser de fausses informations , vérifier que les sites que l'on utilise sont fiables et adaptés à notre âge.

Si oui, lesquelles ?

17 réponses

The image shows a vertical list of 17 responses, each on a light blue background. The responses are:

- Peine pénal, amande, poursuite judiciaire, fermeture de compte etc.
- Peine de prison ou amende
- Je ne risque rien
- la diffamation, la propriété intellectuelle, ...
- Amendes prison
- Prison et amende
- Amende et prison images soumises au droit d'auteur
- Droits a l'image, laïcité...
- prison, amendes
- Procet
- Aller en prison ou avoir une amende
- Harcèlement. Droit image. Contenu a caractères pornographique discriminatoire violent.

Cette dernière question recueille les réponses les plus partagées pour ce questionnaire en ligne.

De façon surprenante, ceux qui déclarent connaître les conséquences légales de toutes leurs actions en ligne sont 57,8 % contre 42,2 % pour le non.

Dans les réponses sur les conséquences, on dispose d'un éventail varié allant de la peine la plus mineure (rappel à la loi) aux plus fermes (peines de prison). Certains déclarent ne rien risquer, comme si Internet était une sorte de Far West post moderne ou la loi et l'ordre n'ont aucune prise.

Certaines réponses sont en revanche mieux construites, et donnent des détails très juste, par exemple « *Demander l'avis d'une personne pour diffuser sa photo sur des réseaux sociaux, (si cela ne se produit pas il peut y avoir des conséquences comme une amende, un procès ou un rappelle à la loi) évités de diffuser de fausses informations , vérifier que les sites que l'on utilise sont fiables et adaptés à notre âge. »*

6.4. L'entretien avec Etienne Malfroy-Carmine, coordinateur de la MJC Confluence

Lors de ma présence en tant que stagiaire au sein du collège Jean Monnet, j'ai pu discuter avec de nombreux adultes sur leurs visions des changements d'usages des TIC chez les jeunes, notamment des détournements.

La plupart m'ont avoué leurs méconnaissances des nouvelles technologies et des nouveaux usages en cours chez les adolescents. J'ai alors été redirigé vers le coordinateur de la MJC local, qui était aussi intervenant au sein du collège pour prévenir et alerter sur les dangers d'Internet, Etienne Malfroy-Carmine.

Nous nous sommes rencontrés lors d'un rendez-vous que j'avais pris soin d'organiser, et avons eu un entretien d'environ 20 minutes que j'ai intégralement enregistré et retranscrit en annexe 3.

Mr Malfroy-Carmine se présente comme *« coordinateur jeunesse à la MJC de Confluence. Je suis en poste depuis 7 ans à la MJC, et mes missions à la MJC sont directeur du centre de loisir ados 11/17 ans, m'occuper de l'accompagnement à la scolarité les lundi mardi jeudi avec des collégiens et quelques lycéens qui sont des anciens, monter des projets d'échange européen via le dispositif Erasmus plus, faire des interventions en collège et lycée sur l'éducation aux médias »*.

C'est en qualité d'intervenant privilégié auprès des jeunes, en particulier sur les sujets d'Internet et de l'éducation aux médias, que je lui ai demandé son opinion sur les usages des nouveaux outils numériques par les adolescents. Pour lui, *« je dirais que de toutes façons moi j'ai tendance à comparer l'évolution que moi j'ai eu en temps qu'adolescent, et eux l'évolution qu'ils ont par rapport aux pratiques »*. Il le rappelle *« Là ce dont on s'aperçoit, c'est que, les jeunes, avec un smartphone dès la sixième, parce que c'est plus pratique pour les parents »*, la plupart des adolescents ont donc un smartphone avec accès Internet dès a sixième, lorsqu'Etienne les rencontre, ou même encore plus jeune. Il spécifie sa pensée *« Maintenant ils ont n'importe quelle question, et même nous en tant qu'adultes on le fait hein, quand on débat avec des amis sur quelque chose, on va voir sur Wikipédia immédiatement pour avoir la réponse à une question. C'est que vraiment, ils ont une immédiateté et une culture sur des choses qui est plus importante »* en revanche, il considère

qu'il est nécessaire d'accompagner les jeunes face à toutes ces informations, ceci étant l'une de ses missions au quotidien.

Il rappelle dans ce cadre faire partie d'un dispositif « qui est mis en place par la Ville de Lyon et la CAF qui s'appelle « *les promeneurs du Net* », qui est en fait de l'accompagnement des jeunes sur les réseaux sociaux ». Ce dispositif créé en 2012, investit des partenaires appelé « *promeneur* » de mission variées ; sur le site dédié aux *Promeneurs du net*, on rappelle que le *promeneur* « *écoute, informe, accompagne, conseille et prévient* ». On nous précise plus loin que « *pour mieux accomplir sa mission, il entre en contact et crée des liens avec les jeunes sur les réseaux sociaux. Son but n'est jamais la surveillance, mais bien l'accompagnement des jeunes et la recherche de réponses à leurs interrogations. De la simple information à donner, au projet complet à soutenir, de la prise en charge de difficultés, à la détection d'une situation préoccupante, le Promeneur est un professionnel présent sur un territoire digital très vaste et peu encadré. Il communique et interagit via les blogs, les tchats, les forums. En dialoguant avec chacun, le Promeneur renforce le lien social et cultive un esprit critique face à l'information et à l'image.* »

Etienne explique qu'en plus des échanges et de la prévention autour du comportement des ados en ligne, et « *il y a le problème aussi de l'accompagnement des moins de 13 ans, parce que Snapchat, comme tout réseau social, il est interdit au moins de 13 ans, mais des 11-12 ans ils y sont tous quasiment. Moi je le vois quand je fais des interventions auprès des 6^e sur les réseaux sociaux ils y sont tous.* » En effet, la plupart des réseaux sociaux sont interdits au moins de 13 ans, mais les sites ferment les yeux et ne vérifient pas réellement l'âge ou l'identité des personnes qui se connectent.

Il revient aussi sur les aspects positifs et le détournement d'usage que va dans ce sens : « *ils s'en servent pour leurs devoirs. A demander quel exercice il y a à faire, à demander « bah j'ai pas ma feuille tu peux me l'envoyer en photo ».* Il y a clairement une utilité. »

A la question sur les applications les plus utilisées par les jeunes, Etienne souligne clairement que c'est *Snapchat* et *YouTube*.

En abordant le sujet des théories du complot chez les jeunes et les manières de les prévenir, Etienne rappelle « *Il y a pas mal de préventions qui se font dès le plus jeune âge, donc ils savent qu'il faut faire attention, mais pas comment il faut faire attention. Mais c'est juste*

d'identifier pourquoi ils vont croire à ça. » Il ajoute « Mais du coup c'est de démonter le truc au fur et à mesure en fonction de certains points que eux vont aborder, de tourner le truc à l'envers ». Pour lui, il s'agit de chercher les causes de la croyance pour mieux y répondre, point par point afin de démonter le système de pensée toxique.

En tant qu'intervenant au sein de collèges, Etienne propose différents contenus en fonction des classes de niveaux différents. *« Pour les 6^e/5^e, je fais de la prévention sur les bonnes pratiques d'Internet et des réseaux sociaux. Il y a cet outil qui est un jeu de plateau, un jeu de l'oie avec des cartes/questions. Je fais un tri, parce que le jeu a maintenant 3-4 ans et je fais un tri de questions parce que le jeu parle de blogs de choses comme ça. Le but c'est surtout de prêter à débat. En fait sur chaque case il y a une phrase ou une question ou une bonne pratique et du coup à chaque fois je leur demande de réagir par rapport à ça. Il y a des choses qui sont un peu redondantes du coup on passe, et en général en une heure on a même pas le temps de faire, je le fais en demi groupes à chaque fois parce qu'en classe entière c'est pas possible, aussi pour que tout le monde ait la parole »* Ce jeu est en annexe 4, et couvre de nombreux sujets. Pour les *« 4^e/3^e, je propose un atelier qui s'appelle « le vrai du faux », qui est une lecture de magazine sur lesquels les jeunes doivent identifier les articles, si ils sont vrais ou si ils sont faux. Donc aller rechercher sur Internet la source de l'information, et donc croiser les informations. Donc ça ça dure 20 minutes, une demi-heure sur le magazine et après il y a une heure et demie de décryptage, sur la manipulation de l'image, manipulation de vidéos, des graphiques, enfin les fausses informations, comment une image peut être traitée. Voilà, tout de suite comparer au génocide arménien, ou des choses comme ça, complètement bêtes, c'est donc en gros aller rechercher l'information par eux-mêmes et pas tomber bêtement dans le panneau sur juste un titre d'article, et de pouvoir avoir son propre avis, au lieu de se dire « ça ça tient debout, ça ça tient pas debout » et d'avoir des codes pour identifier un petit peu ce qu'ils rencontrent sur Internet. »* Son travail est donc adapté à son auditoire.

Au sujet des usages détournés, Etienne revient en partie sur l'aspect négatif de ceux-ci avec deux points précis *« Je parlais au début que mon objectif pour les jeunes étaient qu'ils avaient un avis éclairé sur la société et bah là justement on est sur une dérive sur lesquels ils peuvent avoir un avis qui est complètement tronqué par ce qu'ils ont cru voir sur Internet, par un espèce de mec sur YouTube qui a vu une étude, qui invente une étude américaine, et qui*

fait croire à tout le monde que maintenant les tours du 11 septembre elles sont jamais tombées. Donc ça c'est une des dérives. » La diffusion massive des théories du complot est à ses yeux très problématique, en grande partie car cela touche les plus jeunes de plein fouet.

Il explique ensuite « *Et bien sûr il y a toutes les dérives de discussions privées, pour lesquelles aucun adulte n'y a accès et qu'ils ont une liberté de ton. Et ils sont derrière un écran, donc c'est plus facile de pouvoir dire des méchancetés, on le voit sur les forums de jeuxvideo.com, ceux qui utilisent Twitter, très peu, voilà, sur Snapchat il peut y avoir extrêmement de violence, parce qu'en fait ils sont juste derrière un écran. Ils ont pas le visage de la personne en face, et qui savent que, à part si c'est enregistré sur Snapchat il n'y a pas de preuves.* » L'anonymat, le sentiment de toute-puissance, la diffamation sont entre autres des usages détournés négatifs qu'Etienne pointe du doigt.

7. Les apports et confirmation de la recherche de terrain

Grâce aux questionnaires et à l'entretien mené avec Etienne Malfroy-Carmine, certaines tendances se sont confirmées au sujet des usages détournés des TIC par les adolescents.

On sait maintenant que *Snapchat*, *Instagram* et *YouTube* sont utilisés massivement par les jeunes, avec tous les risques de détournement d'usages négatifs, mais aussi avec toutes les possibilités positives. Les conditions sont en général réunies pour que les adolescents se sentent libres dans leurs usages, la plupart se connectant seuls, sur leurs smartphones, le soir après les cours. Les questionnaires montrent que la plupart des jeunes pensent respecter les règles et agir de manière responsable en ligne.

Cela est peut-être dû aux actions de prévention développées par les personnels éducatifs et les partenaires extérieures des établissements scolaires, et qui sont de plus en plus courantes. Celles-ci permettent d'instaurer un dialogue pour que les jeunes aient de bonnes pratiques, pour se protéger eux-mêmes et les autres en ligne.

8. Limites des outils

8.1. Limite des questionnaires

Durant l'élaboration de mon questionnaire, j'ai pu constater qu'il était très difficile de formuler des questions autour de mon sujet de mémoire. Je ne pouvais pas aborder ouvertement la question du détournement d'usage au risque de perdre les participants. J'ai bien sûr trouvé une autre manière d'aborder des sujets centraux ou de confirmer ou infirmer des propositions venant de mes hypothèses. J'ai remarqué que la formulation des questions rendait aussi parfois la compréhension de celle-ci difficile, malgré tout le soin et les corrections que j'ai pu apporter pour palier à ce problème. Le manque d'interaction avec les participants renforce cette impression d'incompréhension de certains sujets ou questions.

8.2. Limite de l'entretien

Par principe, il est compliqué de mener un entretien sans laisser transparaître sa propre opinion. Il s'agit d'obtenir des réponses qui vont dans un sens, alors que la personne interrogée laisse parfois vagabonder sa pensée et donc son propos, qui s'éloigne souvent de la question posée à l'origine. Il convient alors de tenter de recadrer subtilement lors des questions suivantes. Il y a aussi la question de la fidélité de la retransmission qui se pose, car il est extrêmement difficile de transférer des propos tenus à l'oral à l'écrit, cela se fait toujours au détriment du sens, de la grammaire ou de la syntaxe.

CONCLUSION

En tant que futur professionnel et chef d'équipe au sein d'un EPLE, ce mémoire me paraissait une évidence. J'ai tenté au fil des pages de comprendre l'évolution des usages des technologies de l'information-communication chez les jeunes, de leurs détournements, et comment ces procédés fonctionnaient.

Il faut se rendre à l'évidence, un tel sujet n'est pas sans heurts ; les sites, applications et réseaux sociaux évoqués au cours de ce mémoire seront peut-être obsolètes dans quelques années, voire quelques mois, mais ce n'est pas le cœur de la démarche que j'ai entreprise. La technologie, et ses supports, sont en constante évolution, de façon exponentielle et de plus en plus rapide. Il fallait tenter, au-delà du medium et de ses fonctionnalités, de comprendre comment les usages étaient détournés, ce que cela pouvait apporter, que ce soit bénéfique ou non, comment cela pouvait avoir lien, et qui initiait ce genre de démarches.

Plongé dans ce travail de longue haleine, j'ai tenté, et espère être parvenu à saisir l'essence du sujet. J'aurais aimé m'y consacrer plus encore, mais les aléas de ma formation, notamment le concours de CPE, m'ont pris énormément de temps. Il faut toutefois reconnaître que ce travail m'a permis d'avoir un meilleur recul sur les adolescents et leurs usages, et que cette vision plus large m'apportera beaucoup durant mon travail à leurs côtés. Il est nécessaire pour les professionnels de l'enseignement de se former et de se renseigner un maximum sur les nouvelles technologies et les usages qui peuvent en être faits, car ce sont de formidables outils, mais seulement si l'on sait s'en servir.

BIBLIOGRAPHIE

Références bibliographiques

Ouvrages

- BLAYA Catherine. ***Les ados dans le cyberspace [Texte imprimé] : prises de risque et cyberviolence***, Bruxelles : de Boeck, DL 2013, cop. 2013. 2013. 241 p.
- LARDELLIER Pascal. ***Génération 3.0 : enfants et ados à l'ère des cultures numérisées***, Cormelles-le-Royal : Éditions EMS, Management & société, DL 2016, cop. 2016. 2016. 158 p.
- SMITH Peter K. ***The Nature of Schoolbullying : A Cross-National Perspective***, Routledge, 1998, 400 p.

Reuves

- CHAPTAL Alain. ***Usages prescrits ou annoncés, usages observés***, Document numérique. Lavoisier, 2008, 10(3), p. 81-106.
- DEAGE Margot. ***S'exposer sur un réseau fantôme, Snapchat et la réputation des collégiens en milieu populaire***, Réseaux, 2018/2-3 (n°208-209). pages 147 à 172.
- GEORGES Fanny. ***Représentation de soi et identité numérique***, Réseaux, 2009, 154(2), La Découverte, 2009. p. 165-193
- JAUREGUIBERY Francis. ***De l'usage des technologies de l'information et de la communication comme apprentissage créatif***, De Boeck Supérieur, 2009, Education et sociétés. 2009, 22(2), p. 29-42.
- LE BRETON David. ***Entre Jackass et le happy slapping un effacement de la honte***, Adolescence. 2008, 61(3). L'Esprit du temps, 2008.), p. 609-622.

Références webographiques

- AMOURS SOLITAIRES, Disponible sur <https://amours-solitaires.com/#page-1> (consulté le 17 mai 2019)
- APPLE, Classement iTunes des applications les plus téléchargées, disponible sur <https://www.apple.com/fr/itunes/charts/free-apps/> (consulté le 18 décembre 2018)
- AUDUREAU William. « **Momo Challenge** » sur *WhatsApp : itinéraire d'une psychose collective*, *Le Monde*, Méga-Pixels, 18 septembre 2018. Disponible sur https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/09/18/momo-challenge-itineraire-d-une-psychose-collective_5356850_4408996.html (consulté le 18 décembre 2018)
- BAILLY Garance. **L'HISTOIRE D'ÉVA : SI UNE ADOLESCENTE AVAIT EU INSTAGRAM PENDANT LA SHOAH**, *Stratégies*, 6 mai 2019. Disponible sur <http://www.strategies.fr/actualites/agences/4028721W/l-histoire-d-eva-si-une-adolescente-avait-eu-instagram-pendant-la-shoah.html> (consulté le 7 mai 2019)
- EL FREKY Laura pour le site du CIDJ. **Un MOOC, c'est quoi ?**, article écrit le 19 décembre 2013, mis à jour le 4 septembre 2018. Disponible sur <https://www.cidj.com/etudes-formations-alternance/formation-professionnelle/un-mooc-c-est-quoi> (consulté le 12 janvier 2019)
- *Eva.stories*, la page *Instagram* dédiée à la jeune fille Eva. Disponible sur <https://www.instagram.com/eva.stories/?hl=fr> (consulté le 15 juin 2019)
- GUILLAUD Hubert. **La montée du « crowdsourcing »**, *internetactu*, disponible sur <http://www.internetactu.net/2006/06/01/la-montee-du-crowdsourcing/> (consulté le 2 décembre 2018)
- GUILLAUME Matthieu pour l'IPSOS. **Junior Connect' 2017 : les jeunes ont toujours une vie derrière les écrans !**, Disponible sur <https://www.ipsos.com/fr-fr/junior-connect-2017-les-jeunes-ont-toujours-une-vie-derriere-les-ecrans> (consulté le 6 mars 2019)
- IPSOS, **Junior Connect' 2018 - Jeunes et médias : une consommation toujours dynamique et diversifiée !**, 10 juillet 2018. Disponible sur <https://www.ipsos.com/fr-fr/junior-connect-2018-jeunes-et-medias-une-consommation-toujours-dynamique-et-diversifiee> (consulté le 3 janvier 2019)

- HAROUEL Mélanie. **Stratégie Snapchat : mieux connaître les utilisateurs pour mieux les atteindre**, *Powertrafic*, 4 août 2017. Disponible sur <https://www.powertrafic.fr/strategie-snapchat-utilisateurs-cible/> (consulté le 8 mai 2019)
- HUET Anaïs. **Sur Instagram, "Amours solitaires" veut faire de la sensibilité "une force"**, site de la radio *Europe 1*, 2 juillet 2018. Disponible sur <https://www.europe1.fr/culture/sur-instagram-amours-solitaires-veut-faire-de-la-sensibilite-une-force-3699233> (consulté le 18 mars 2019)
- JARNO Stéphane. **« History's Creed » : jeux vidéo et petits arrangements avec l'Histoire**, *Télérama*, 3 mars 2018. Disponible sur <https://www.telerama.fr/television/historys-creed-jeux-video-et-petits-arrangements-avec-lhistoire,n5501499.php> (consulté le 2 juin 2019)
- KEFI Ramsès. **Voyous tourmentés, religion, amours compliqués : des filles de cité écrivent**, *L'Obs* avec *Rue 89*, 24 janvier 2017. Disponible sur <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue89-culture/20140124.RUE1588/voyous-tourmentes-religion-amours-compliques-des-filles-de-cite-ecrivent.html> (consulté le 4 mai 2019)
- KUCINSKAS Audrey. **Jeuxvideo.com et les journalistes, du harcèlement à répétition**, *l'Express*, 3 novembre 2017. Disponible sur https://www.lexpress.fr/actualite/medias/jeuxvideo-com-et-les-journalistes-du-harcelement-a-repetition_1957456.html (consulté le 6 mars 2019)
- KUCINSKAS Audrey. **"Tu paieras": Nadia Daam menacée après une chronique sur jeuxvideo.com**, *l'Express*, 2 novembre 2017. Disponible sur https://www.lexpress.fr/actualite/medias/tu-paieras-nadia-daam-menacee-apres-une-chronique-sur-jeuxvideo-com_1957180.html (consulté le 6 mars 2019)
- *Léon 1914*, page *Facebook* sur le poilu Léon Vivien. Disponible sur <https://www.facebook.com/leon1914> (consulté le 14 novembre 2018)
- Ministère de la Culture, **350 ressources culturelles et scientifiques francophones en vidéo**, 9 novembre 2018. Disponible sur <http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Langue-francaise-et-langues-de->

[France/Ressources/Ressources-pedagogiques-et-sensibilisation/350-ressources-culturelles-et-scientifiques-francophones-en-video](#) (consulté le 5 mars 2019)

- O, Nouvel Obs. **Jennifer Lawrence, Rihanna... Des photos de stars nues piratées**, 1^{er} septembre 2014. Disponible sur <https://o.nouvelobs.com/people/20140901.OBS7745/jennifer-lawrence-rihanna-des-photos-de-stars-nues-piratees.html> (consulté le 3 avril 2019)
- Office Québécois de la Langue Française, fiche terminologique « **émoji** », 2018. Disponible sur http://www.gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26532301 (consulté le 23 avril 2019)
- POPOVICH Nadja. **Fred Benenson: the man who translated Moby Dick into Emoji**, *The Guardian*, 11 décembre 2013. Disponible sur <https://www.theguardian.com/culture/2013/dec/11/fred-benenson-status-update-emoji-dick> (consulté le 9 mai 2019)
- Promeneurs du net, site disponible sur <http://www.promeneursdunet.fr/projet> (consulté le 30/05/2019)
- SALTEL Delphine (reportage) et BAUDOIN Philippe (réalisation). **Snapchat à Bobigny**, *Les Pieds sur Terre*, France Culture, 19 juin 2018. Disponible sur <https://www.franceculture.fr/emissions/les-pieds-sur-terre/snapchat-a-bobigny> (consulté le 6 juin 2019)
- SCHMITT Amandine. **Snapchat hacké : préparez-vous à la fuite de vos photos de nu**, L'Obs, 10 octobre 2014. Disponible sur <https://www.nouvelobs.com/les-internets/20141010.OBS1806/snapchat-hacke-preparez-vous-a-la-fuite-de-vos-photos-de-nu.html> (consulté le 13 janvier 2019)
- SIGNORET Perrine. **Blue Whale Challenge : itinéraire d'une légende urbaine sur Internet**, *Le Monde*, Pixels, 15 mars 2017. Disponible sur https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/03/15/blue-whale-challenge-itineraire-d-une-legende-urbaine-sur-internet_5094540_4408996.html (consulté le 8 avril 2019)
- TEXIER Bruno. **Léon Vivien, un poilu sur Facebook !**, archimag, 23 mai 2014. Disponible sur <https://www.archimag.com/archives-patrimoine/2014/05/23/leon-vivien-poilu-facebook> (consulté le 19 mars 2019)

- TOPITO. *Top 20 des films résumés en emoji, saurez-vous les reconnaître ?*, 29 novembre 2018. Disponible sur <http://www.topito.com/top-films-resumes-emojis> (consulté le 25 avril 2019)
- TUAL Morgane. *L'emoji, un caractère envahissant*, *Le Monde*, 5 mai 2016. Disponible sur https://www.lemonde.fr/m-perso/article/2016/05/10/l-emoji-un-caractere-envahissant_4916512_4497916.html (consulté le 30 avril 2019)
- WIKIPEDIA, page du site définissant le terme « **Flood** », dernière modification datant du 6 janvier 2018. Disponible sur [https://fr.wikipedia.org/wiki/Flood_\(Internet\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Flood_(Internet)) (consulté le 27 mai 2019)
- WINKIE Luke. *How 'Lofi Hip Hop Radio to Relax/Study to' Became a YouTube Phenomenon*, *Vice*, 13 juillet 2018. Disponible sur https://www.vice.com/en_us/article/594b3z/how-lofi-hip-hop-radio-to-relaxstudy-to-became-a-youtube-phenomenon (consulté le 6 février 2019)

ANNEXES

Annexe 1 : Questionnaire papier distribué aux collégiens

Questionnaire sur les usages des réseaux et d'Internet

- Quel âge avez-vous ?
-

- Quel est votre sexe ?

Fille

Garçon

- Etes-vous scolarisés au collège ou au lycée ? (si vous n'êtes plus scolarisés, merci de ne cocher aucune case)

Collège

Lycée

- Quel réseau social utilisez-vous le plus ?
-

- Quel est le site que vous consultez le plus ?
-

- Quelle application pour smartphone utilisez-vous le plus ?
-

- Lorsque vous vous connectez à Internet, quel est le support que vous utilisez le plus ?

Smartphone

Tablette

Ordinateur

Autre (merci de préciser : _____)

- Lorsque vous vous connectez à Internet, êtes-vous la plupart du temps sous la surveillance d'un adulte ?

Oui

Non

- Combien de temps (minutes, heures) par jour passez-vous en moyenne sur des appareils numériques ?
-

- A quel moment de la journée vous connectez-vous le plus ?
-

- Dans quel but vous connectez-vous en général ?

Jouer

Travailler

Réseaux sociaux

Divertissements (musique, YouTube)

Autres (merci de préciser) : _____

- Avez-vous déjà partagé du contenu appartenant à quelqu'un d'autres sans autorisation (photos, vidéos, autres...) ?

Oui

Non

Si oui, dans quel but ? _____

- **Avez-vous déjà insulté quelqu'un en ligne dans les commentaires ?**

Oui

Non

Si oui, pourquoi ? _____

- **Avez-vous déjà participé à des challenges en ligne ? Lequel ou lesquels ?**

Oui

Non

Si oui, le nom du challenge : _____

- **Connaissez-vous les conséquences légales de toutes les actions que vous effectuez en ligne ? (droits à l'image, diffamation, apologie du terrorisme, etc.)**

Oui

Non

Si oui, lesquelles : _____

Questionnaire sur les usages des réseaux et d'Internet par les adolescents

Merci d'avance d'avoir pris le temps d'ouvrir ce questionnaire et d'y répondre !

*Obligatoire

• Quel âge avez-vous ? *

moins de 9 ans

9-10 ans

11-12 ans

13-14 ans

15-16 ans

17-18 ans

19-20 ans

plus de 20 ans

• Quel est votre sexe ? *

Fille

Garçon

• Etes-vous scolarisés au collège ou au lycée ? *

Collège

Lycée

• Quel réseau social utilisez-vous le plus ? *

Votre réponse

• Quel est le site que vous consultez le plus ? *

Votre réponse

• Quelle application pour smartphone utilisez-vous le plus ? *

Votre réponse

• Lorsque vous vous connectez à Internet, quel est le support que vous utilisez le plus ? *

Smartphone

Tablette

Ordinateur

Autre :

• Lorsque vous vous connectez à Internet, êtes-vous la plupart du temps sous la surveillance d'un adulte ? *

Oui

Non

• Combien de temps (minutes, heures) par jour passez-vous en moyenne sur des appareils numériques ? *

Votre réponse

• A quel moment de la journée vous connectez-vous le plus ? *

Votre réponse

• Dans quel but vous connectez-vous en général ? *

Jouer

Travailler

Réseaux Sociaux

Divertissements (musique, Youtube)

Autre :

• Avez-vous déjà partagé du contenu appartenant à quelqu'un d'autres sans autorisation (photos, vidéos, autres...) ? *

Oui

Non

Si oui, dans quel but ?

Votre réponse

- Avez-vous déjà insulté quelqu'un en ligne dans les commentaires

? *

Oui

Non

Si oui, pourquoi ?

Votre réponse

- Avez-vous déjà participé à des challenges en ligne ? Lequel ou lesquels ? *

Oui

Non

Si oui, pouvez-vous donner le nom du challenge ?

Votre réponse

- Connaissez-vous les conséquences légales de toutes les actions que vous effectuez en ligne ? (droits à l'image, diffamation, apologie du terrorisme, etc.) *

Oui

Non

Si oui, lesquelles ?

Lien du questionnaire en ligne sur le site *Google Forms* :

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScA3CyLRoAVwWmUh4buZlqgPsH06pgEBGc0tKuiBrV7206nog/viewform?fbclid=IwAR2ctsPHI9rdszvY-ojdUDMvt_SpN2-kkSmtEIJ3_ABRWMJbpMF0IjurMAY

Bonjour Etienne, est-ce que vous pouvez vous présenter en quelques mots ?

Alors, je suis Etienne Malfroy Carmine, je suis coordinateur jeunesse à la MJC de Confluence. Je suis en poste depuis 7 ans à la MJC, et mes missions à la MJC sont directeur du centre de loisir ados 11/17 ans, m'occuper de l'accompagnement à la scolarité les lundi mardi jeudi avec des collégiens et quelques lycéens qui sont des anciens, monter des projets d'échange européen via le dispositif Erasmus plus, faire des interventions en collège et lycée sur l'éducation aux médias, accompagner des jeunes sur des chantiers jeunes voilà, pour qu'ils se fassent un petit peu d'argent, et tout ça pour que ces jeunes-là aient une place dans la société, voilà. Qu'ils puissent avoir un avis sur les choses, peu importe l'avis, voilà je les laisse assez libres, mais bon, en général quand on les accompagne on fait transpirer un peu nos opinions. Et que ces jeunes puissent avoir un avis sur les choses et arriver dans le monde adulte de manière un peu plus sereine.

Selon vous, quelles sont les pratiques numériques des adolescents aujourd'hui ?

C'est très large comme question du coup, ouais, parce que sur les pratiques numériques je dirais que de toutes façons moi j'ai tendance à comparer l'évolution que moi j'ai eu en temps qu'adolescent, et eux l'évolution qu'ils ont par rapport aux pratiques. Moi j'ai grandi avec Internet très tôt avec quelque chose qui ramait mais qui fonctionnait quand même sur lequel on avait déjà une base d'informations, mais c'était pas encore efficace. J'ai eu un téléphone à 13/14 ans mais pas un smartphone, donc pas d'Internet, c'était juste de la communication. Là ce dont on s'aperçoit, c'est que, les jeunes, avec un smartphone dès la sixième, parce que c'est plus pratique pour les parents, c'est pas un truc de caprice souvent, c'est plus le parent qui se rassure sur le fait que le jeune devient plus autonome donc il a besoin de le joindre aussi. C'est pas forcément un truc où le jeune va insister, un caprice ou enfin quelque chose comme ça. Où en fait il a l'information directement dans la poche. Moi je compare au fait, y a un exemple, c'est que nous ici on est labellisé point information jeunesse, les PIJ qui existent depuis 50 ans mais sur lequel il y a de moins en moins de public voire très peu de public qui vient pour un renseignement. La plupart des jeunes ils viennent

parce qu'ils ont pas eu la réponse sur Internet. Maintenant ils ont n'importe quelle question, et même nous en tant qu'adultes on le fait hein, quand on débat avec des amis sur quelque chose, on va voir sur Wikipédia immédiatement pour avoir la réponse à une question. C'est que vraiment, ils ont une immédiateté et une culture sur des choses qui est plus importante. Après, nous on est là pour les accompagner justement, c'est en ça où c'est important, sur les accompagner sur la manière de voir tout ce flot d'informations, cette énorme masse d'information qu'ils ont et de pouvoir la traiter au mieux. Ça c'est sur le volet information internet et sur les réseaux sociaux, c'est, il s'approprie leur propre réseau social, notamment avec Snapchat, sur lesquels, Snapchat c'est 11-17 ans, Facebook c'est pour les 25-45 ans, parce que c'est comme ça, ils se sont pas identifiés dans Facebook, parce que c'était leur truc de leurs parents, donc ils se sont dit « nous on va s'approprier un autre réseau social » sur lequel on est pas (sous-entendu l'interrogé et moi, l'intervieweur). Et donc dans ce cadre, moi, je fais partie d'un dispositif qui est mis en place par la Ville de Lyon et la CAF qui s'appelle « les promeneurs du Net », qui est en fait de l'accompagnement des jeunes sur les réseaux sociaux. Donc de ce fait, c'est qu'on se crée des comptes sur Snapchat, sur Facebook, celui clairement où sont les jeunes, et pour pouvoir, en fait, d'une certaine manière, les accompagner, savoir ce qu'il s'y passe. Donc moi j'ai la chance de pouvoir avoir des jeunes que je connais très bien donc qui m'accepte assez facilement sur lesquels on échange sur beaucoup de choses, mais c'est aussi utile pour faire de la prévention, de voir des jeunes qui postent des vidéos de beuh ou des photos, des choses comme ça, ça permet de pouvoir faire un relais derrière « là tu viens de dire à peu près à tout le monde que tu dealais ». Donc il y a des choses comme ça qui se passent sur lesquelles c'est intéressant de pouvoir faire de la prévention. Après il y a tellement de choses qui se passent en interne, juste entre personnes, sur des groupes privés, qu'on ne peut pas réagir sur tout. Sur ça, il y a le problème aussi de l'accompagnement des moins de 13 ans, parce que Snapchat, comme tout réseau social, il est interdit au moins de 13 ans, mais des 11-12 ans ils y sont tous quasiment. Moi je le vois quand je fais des interventions auprès des 6^e sur les réseaux sociaux ils y sont tous. Il y en a peut-être un sur, peut-être 5 sur tous les 6^e qui ne sont sur aucun réseau social. Mais du coup en fait, moi en tant que promeneur du Net, on fait de l'accompagnement mais légalement, on n'a pas le droit d'être amis avec eux sur les réseaux sociaux. Parce que ils ont moins de 13 ans. Donc ça veut dire d'une certaine manière on cautionne, le fait qu'ils soient inscrits sur les réseaux sociaux. Ça c'est une juriste, une

avocate qui nous l'a, qui me l'a dit, et enfin, parce que j'ai eu une formation il y a un mois, sur ça, sur le cadre juridique, justement de l'accompagnement des promeneurs du net, où elle dit « non vous avez pas à avoir des moins de 13 ans ». Elle avait le côté légal, le côté de la loi. Moi j'ai fini par lui dire « moi j'ai mon bon sens ». Voilà. Mais elle m'a dit « ça reste illégal, parce que s'il arrive quelque chose vous pouvez être dans la, dans le pire des cas, porté comme responsable, puisque vous avez vu des choses ». Donc, voilà, c'est ça qui est assez compliqué sur le fait de se positionner sur l'accompagnement qu'on a, et pour répondre à la question de base sur les pratiques des jeunes, c'est un moyen de communication immédiat, c'est dans ce sens-là aussi où on est sur les promeneurs du net, c'est que moi je leur donne une réponse immédiate. Parce qu'ils sont plus sur les textos non plus assez bizarrement. Ils répondent par Snapchat, par Whatsapp de temps en temps, mais même je le vois sur l'aide au devoir où je leur autorise le téléphone portable, ils s'en servent pour leurs devoirs. A demander quel exercice il y a à faire, à demander « bah j'ai pas ma feuille tu peux me l'envoyer en photo ». Il y a clairement une utilité. C'est pas que du, que de la conversation vaine, de s'envoyer des petits cœurs ou des emojis des trucs comme ça, je m'aperçois que c'est beaucoup, très utile pour eux au final d'avoir. Après c'est sûr qu'il y a le côté de beaucoup jouer sur son téléphone et de s'ennuyer dès qu'on n'a pas le téléphone. Au centre de loisirs ados, depuis que je suis là, j'ai mis une règle c'est que les téléphones, que les enfants ils posent leurs téléphones dans une boîte en arrivant. Et il le récupère à la fin de l'activité. Donc à 14h ils arrivent, cette règle elle est établie depuis toujours, les plus anciens savent, et les nouveaux s'y plient, parce que c'est comme ça, et ça les gêne pas du tout. Parce que c'est pour pouvoir communiquer entre eux d'une manière beaucoup plus directe. Et ça ça marche très bien, parce qu'ils s'y sont fait, et je pense qu'ils ont une habitude avec le collège aussi. Moi je leur dis « si vous l'avez dans votre poche j'ai pas envie de vous courir après, et j'ai pas envie de jouer à ça ». Donc c'est de la confiance aussi entre nous. Et ça ils sont plutôt réactifs. Donc il n'y a pas forcément une énorme addiction, mais, moi je le vois côté personnel sur mon neveu, il n'arrive plus à s'amuser seul sans son téléphone ou sans sa console. Et ça c'est un vrai problème pour ses parents. Ils arrivent plus à l'occuper différemment, parce que c'est un truc qui se fait dans beaucoup de famille, la tablette dès que l'enfant il a 3 ou 4 ans, et comme ça on est au moins un peu tranquille pendant une demi-heure. Enfin il y a aussi cette éducation à faire dès le plus jeune âge. Je dis

pas qu'on va jouer avec que des jouets de bois parce qu'on est en 2019. Mais faut aussi accompagner, trouver d'autres distractions pour eux dès le plus jeune âge.

On parlait de l'évolution des nouvelles technologies, vos usages à vous, peut-être, et ceux qui sont fait maintenant. Qu'est-ce que vous constatez déjà par rapport au début quand vous avez commencé votre métier à la MJC et maintenant en terme d'évolution d'usage chez les adolescents entre autres ?

Quand j'ai commencé, je suis venu pour un côté loisirs, voilà, pour occuper les jeunes. Et au fur et à mesure de les connaître, je me suis dit que ça c'était quelque chose de prépondérant parce qu'en discutant avec eux sur certains qui, on rigolait, mais parlait de théories du complot sur certains trucs. Mais c'était des blagues mais ils en parlaient quand même, ça veut dire qu'au fond d'eux y a un petit pourcentage qui y croit quand même, il y a ce genre de trucs. De les accompagner pourquoi parce que comme je disais tout à l'heure de poser son téléphone dans la boîte en arrivant. En fait ça évolue par rapport à se dire « ils ont besoin de ça ». Mais comme j'expliquais c'est que ils vivront avec ça mais c'est juste qu'ils comprennent le plus tôt possible les dérives que ça peut avoir. Moi quand je fais les interventions sur les réseaux sociaux et Internet auprès des 6^e et 5^e, je ne parle de dangers d'Internet, je ne parle pas de dangers des réseaux sociaux, je parle de bonnes pratiques. Parce qu'on s'en sert tous et que c'est utile comme je disais, et que même eux en ont une bonne utilité aussi. Ils en ont une mauvaise utilité à certains moments mais après c'est justement identifier ces moments-là et de se dire que il y a des personnes ressources dans la vraie vie, des coordinateurs, animateurs jeunesse en MJC, des CPE, des surveillants en collège, avec qui ils peuvent partager. Moi régulièrement avec Mme Nadji (nda : la CPE du collège Jean Monnet à Lyon 2^e où intervient Mr Malfroy-Carmine) je l'appelle pour lui dire « là j'ai une jeune qui vient de m'annoncer que ses parents vont se séparer » et donc du coup c'est aussi accompagner. Là j'ai une jeune qui vient de m'annoncer, qui était pas très à l'aise, parce qu'aujourd'hui il y avait toute la classe qui s'était acharnée sur un élève. Donc en gros c'est de faire un relais, tout ce qui se passe sur les réseaux sociaux en fait maintenant avec la connaissance que j'ai des jeunes, sur un animateur qui fait un an et puis s'en va y a pas de lien qui se crée, maintenant en fait il y a une vraie confiance donc ils me racontent de plus en plus. Donc c'est en ça où j'identifie de plus en plus leurs pratiques et le besoin d'accompagnement qu'ils ont. Voilà, je ne vais pas m'immiscer, comme je parlais tout

à l'heure des promeneurs du net, se créer un compte, ajouter, c'est s'immiscer dans une sphère très privée pour eux, donc c'est aussi faire une distance par rapport à ça, de montrer qu'on est juste la MJC et qu'on va pas être leur copain, donc voilà. Sur l'évolution comme je disais c'est l'identification clairement de leurs besoins sur du long terme parce qu'on a beau avoir de la théorie ou des choses comme ça chaque jeune est différent, chaque quartier est différent, chaque MJC chaque collègue est différents, et donc le fait de rester longtemps auprès d'un même public permet de les accompagner au mieux sur ça.

On parlait précédemment des théories du complot, je pense notamment à celles qui sont souvent diffusées sur *Youtube* ou sur des sites comme *jeuxvideo.com*. Vous, quand vous échangez avec des jeunes qui parlent de théories du complot, comment vous arrivez à mettre en place un dialogue autour de ça et à leur montrer que finalement il n'y a pas de méthode scientifique derrière, qu'il n'y a rien de prouvable, que ça n'est vraiment pas valable ?

Comme je disais, ça reste encore assez superficiel, comme je disais ils en parlent avec humour. Mais par exemple, ça m'arrive pas tout le temps hein, clairement y a pas tous les jeunes qui y croient non plus, mais la fois où ça m'est arrivé, où c'était plus concret c'était un jeune qui voilà parlait beaucoup de l'époque nazie, des juifs, du conflit israélo-palestinien tout ça. Et en fait, j'ai tout désamorcé un jour, on était dans le minibus et il était à côté de moi et il pose la question « et Etienne pourquoi t'es pas raciste ? ». Et du coup je lui ai expliqué les raisons qui prouvent que chacun est égal par rapport à quoi que ce soit, tout le monde est égal dans la société, en argumentant un peu plus longtemps c'est sûr. Et donc en fait là ça a désamorcé la chose, de se dire ouais en fait c'est parce que c'était lui qui c'était embrigadé dans ce truc et là je sais que j'ai déclenché quelque chose. Il avait 13/14 ans, je le vois encore, maintenant il est en première S, tout va bien, il a arrêté de s'imaginer des choses que les juifs lui en voulaient. Il y a pas mal de prévention qui se font dès le plus jeune âge, donc ils savent qu'il faut faire attention, mais pas comment il faut faire attention. Mais c'est juste d'identifier pourquoi ils vont croire à ça. Sur les Illuminatis, moi c'est encore quelque chose que j'ai pas compris. Pourquoi ils vont croire à cette espèce d'organisation secrète et tout, c'est que tout est complot enfin. Mais du coup c'est de démonter le truc au fur et à mesure en fonction de certains points que eux vont aborder, de tourner le truc à l'envers.

Selon vous, quels sites et donc quelles applications sont utilisés en majorité par les jeunes ?

En majorité, c'est clairement *Snapchat* et *YouTube*. Après sur les plus jeunes, il y a *Musica.ly* mais ils l'abandonnent très vite, ça c'est vraiment les 6^e, époque primaire, 6^e où ils voient qu'il y a d'autres réseaux sociaux et au final ils peuvent quand même s'inscrire en trompant la date, voilà.

Etienne, de quelles manières vous intervenez au sein du collège Jean Monnet auprès des jeunes ?

La personne de contact que j'ai, ce qu'on appelle dans le jargon « une porte d'entrée », au début c'était l'infirmière et ensuite, Mme Besson, la professeur documentaliste. Maintenant elle est ma personne de contact qui relaie auprès des enseignants les ateliers et le programme, de trouver des places dans les emplois du temps, etc. Pour les 6^e/5^e, je fais de la prévention sur les bonnes pratiques d'Internet et des réseaux sociaux. Il y a cet outil qui est un jeu de plateau, un jeu de l'oie avec des cartes/questions. Je fais un tri, parce que le jeu a maintenant 3-4 ans et je fais un tri de questions parce que le jeu parle de blogs de choses comme ça. Le but c'est surtout de prêter à débat. En fait sur chaque case il y a une phrase ou une question ou une bonne pratique et du coup à chaque fois je leur demande de réagir par rapport à ça. Il y a des choses qui sont un peu redondantes du coup on passe, et en général en une heure on a même pas le temps de faire, je le fais en demi groupes à chaque fois parce qu'en classe entière c'est pas possible, aussi pour que tout le monde ait la parole. On arrive rarement au bout, eux ils sentent qu'ils vont pas arriver au bout du jeu de l'oie, des 60 cases, donc ils savent qu'ils vont devoir aussi répondre aux questions en prenant plus de temps. Sachant qu'avant il y a une ouverture sur la question qu'est-ce que vous utilisez comme réseaux sociaux, comment vous l'utilisez, avant de partir sur cette base et de savoir, moi, où est-ce que je mets les pieds. Et les 4^e/3^e, je propose un atelier qui s'appelle « le vrai du faux », qui est une lecture de magazine sur lesquels les jeunes doivent identifier les articles, si ils sont vrais ou si ils sont faux. Donc aller rechercher sur Internet la source de l'information, et donc croiser les informations. Donc ça ça dure 20 minutes, une demi-heure sur le magazine et après il y a une heure et demie de décryptage, sur la manipulation de l'image, manipulation de vidéos, des graphiques, enfin les fausses informations, comment une image peut être traitée. Voilà, tout de suite comparer au génocide arménien, ou des

choses comme ça, complètement bêtes, c'est donc en gros aller rechercher l'information par eux-mêmes et pas tomber bêtement dans le panneau sur juste un titre d'article, et de pouvoir avoir son propre avis, au lieu de se dire « ça ça tient debout, ça ça tient pas debout » et d'avoir des codes pour identifier un petit peu ce qu'ils rencontrent sur Internet.

Pour la dernière question, je voudrais savoir ce que vous vous pensez des usages détournés et quels sont pour vous les usages négatifs et les usages positifs ?

Comme évoqué avant, moi j'ai une tendance à voir plus de côtés positifs. Sur les côtés positifs c'est un accès à l'information direct, une façon de communiquer quasi instantanée, sur leurs pratiques que les jeunes ont maintenant, c'est clairement de l'instantané. Donc ça pour moi c'est vraiment le gros côté positif, parce que tout ce qui peut nous faire râler « a ça je sais pas, j'ai pas la réponse à cette question » bah eux ils l'ont, et ils peuvent l'utiliser très tôt. Après c'est sûr dans les usages négatifs, trouver une réponse qui n'est pas juste, donc se tromper sur son avis. Je parlais au début que mon objectif pour les jeunes étaient qu'ils avaient un avis éclairé sur la société et bah là justement on est sur une dérive sur lesquels ils peuvent avoir un avis qui est complètement tronqué par ce qu'ils ont cru voir sur Internet, par un espèce de mec sur *YouTube* qui a vu une étude, qui invente une étude américaine, et qui fait croire à tout le monde que maintenant les tours du 11 septembre elles sont jamais tombées. Donc ça c'est une des dérives. Et bien sûr il y a toutes les dérives de discussions privées, pour lesquelles aucun adulte n'y a accès et qu'ils ont une liberté de ton. Et ils sont derrière un écran, donc c'est plus facile de pouvoir dire des méchancetés, on le voit sur les forums de *jeuxvideo.com*, ceux qui utilisent *Twitter*, très peu, voilà, sur *Snapchat* il peut y avoir extrêmement de violence, parce qu'en fait ils sont juste derrière un écran. Ils ont pas le visage de la personne en face, et qui savent que, à part si c'est enregistré sur *Snapchat* il n'y a pas de preuves. Donc ça engendre beaucoup de choses par rapport aux jeunes, donc c'est un peu ça les deux usages négatifs que je verrais sur l'usage des jeunes.

Annexe 4 : Photographie du jeu de l'oie numérique employé lors des ateliers sur la prévention des dangers sur Internet par l'association les Promeneurs du Net

