Les jeunes
Approches sociologiques et enjeux éducatifs

IRTS de Bretagne – Lorient

4 et 5 avril 2013

Gilles Droniou
Chargé de recherches, JEUDEVI
droniou@jeudevi.org
www.jeudevi.org

Plan de notre parcours dans l'univers « jeune »

- Un aperçu des mutations sociales contemporaines et des approches scientifiques de l'adolescence
- « C'est l'histoire d'un voyageur, d'un villageois et d'un bernique… »
- L'affaiblissement des rites?
- Une question prédominante aujourd'hui : les jeunes et le numérique
- Une autre question: les jeunes et la fête!

Les jeunes aujourd'hui.

- Au niveau national (données INSEE - 2008) :
  - 7 970 273 jeunes de 11 à 20 ans (soit 12,4% de la population);
  - Dont 3 862 852 jeunes de 11-15 ans (6% de la population; 48,8% de filles)

- Pour la Bretagne :
  - 566°650 jeunes de 10 à 24 ans (18% de la population, 20% pour le 35; 49% de filles)
  - 985 ados de 11-14 ans non-scolarisés (+ 2 706 15-17 ans); 46% des 18-24 ans ne sont plus scolarisés (enjeu sur l'entrée dans la vie active; 39% dans le 35); 6 784 sont scolarisés dans une autre région (enjeu concernant les transports)
  - 9% des ménages sont des familles monoparentales avec au moins un enfant de moins de 25 ans (75980 ménages)
  - 4% des ménages dont la personne de référence a moins de 25 ans sont des familles monoparentales (4 917 familles)
  - 28% des jeunes de 15-24 ans sont actifs (158 784 jeunes; 33% pour le 35); 19% d'entre eux sont au chômage (29 857; 17% pour le 35)
  - 25% de ceux ayant un emploi travaillent à temps partiel (37% pour les filles, respectivement 30 et 40% pour le 35; 18% de la population active totale travaille à temps partiel).

Bref historique des analyses de l'adolescence

- 19e siècle : « découverte » de l'adolescence comme période de la vie et concept (développement de la scolarisation)
  - Association de l'adolescence à la puberté, à la « crise » et à l'encadrement.
  - Approches psychologiques, pédagogiques et médicales
- Début du 20e siècle
  - Rencontre des psychologies française et américaine; adolescence comme âge spécifique
  - Apports de la psychanalyse: la puberté + les évolutions et le contexte social -> pathologisation, médicalisation de l'adolescence
- Les analyses sociologiques de la fin du 20e siècle:
  - Prise en compte de la jeunesse et du passage à l'âge adulte
  - Peu d'analyse globale de l'adolescence (exemple: recherches sur les genres et les milieux sociaux) mis à part Michel Fize
  - Porosité entre l'adolescence et la jeunesse (Galland)
  - Adolescence = caractère itératif + définition de soi + prise de distance avec les institutions familiales et scolaires

- http://www.ressourcesjeunesse.fr/L-emergence-de-l-adolescence.html?var_recherche=chantal%20de%20linares
- "Regard sur les jeunes en France", coordonné par Bernard Roudet

Données de cadrage sur les adolescents

- L'adolescence est une construction sociale et historique.
- Lien avec les transformations physiologiques (puberté)
- Les « années collège »… mais nous parlons aussi des lycéens
- Des bornes et des contours flous; aucun consensus scientifique.

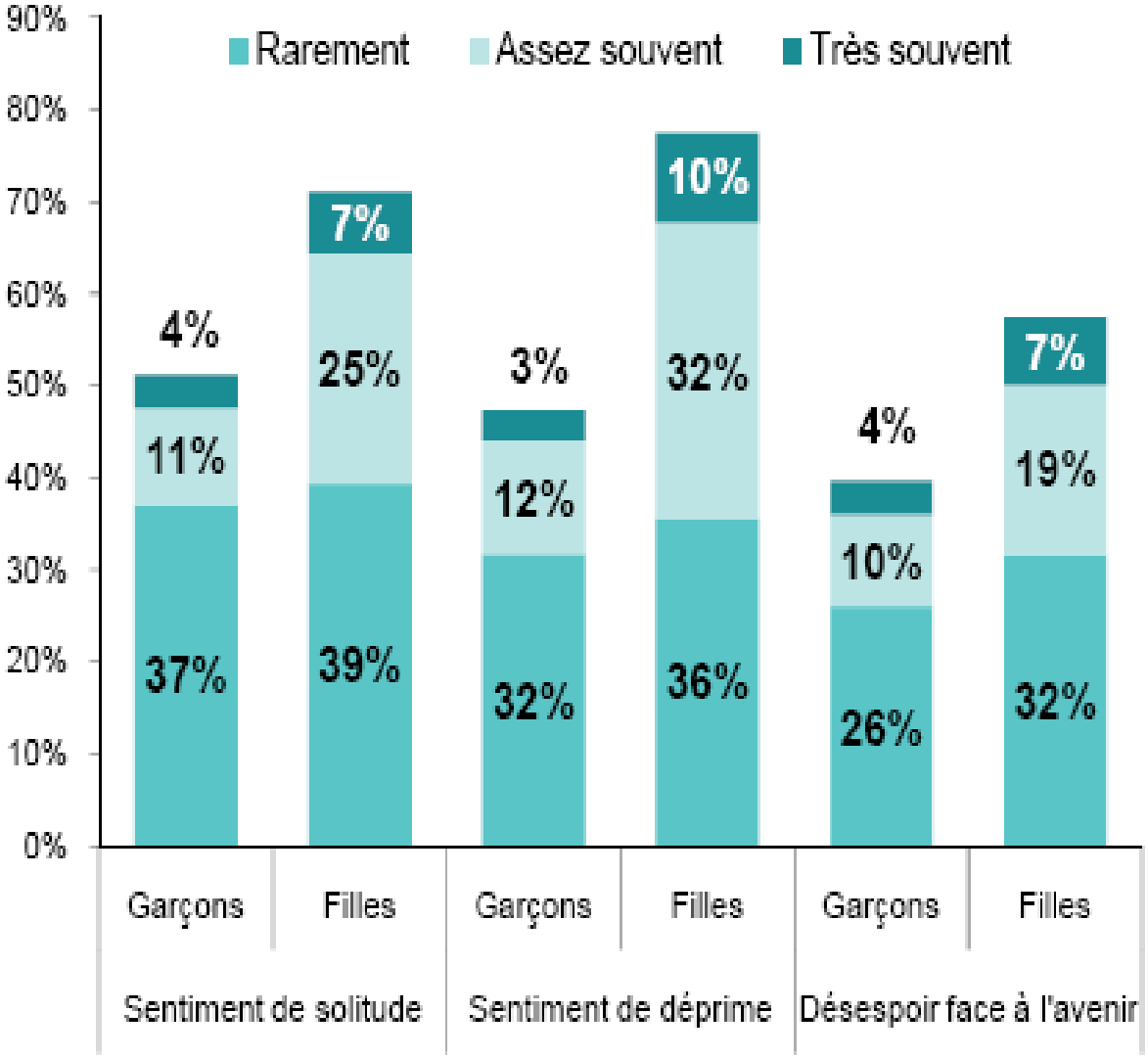
- **Les ados sont bien portants pour la grande majorité**, plein de vitalité
- Des risques spécifiques à cet âge, avec des différences fortes entre les genres
- **15-20 % de « vulnérables » dont 5 à 10 % de mal être selon les études**
- Entre 1 et 7,5 % d'absentéisme scolaire selon les études, mais une préoccupation accrue depuis 1979
- Une progression des consommations de psychotropes à relativiser (entre 2005 et 2008, hausse de la conso de Poppers et de produits à inhaler, ESCAPAD 2008)

- *Les adultes : qu'ils apportent des réponses à mes questions 88 %, qu'ils m'aiment et me rassurent 88 %, qu'ils m'aident à réussir ma vie 85%, qu'ils aient de l'autorité 57 %, qu'ils soient des copains 43 %.*

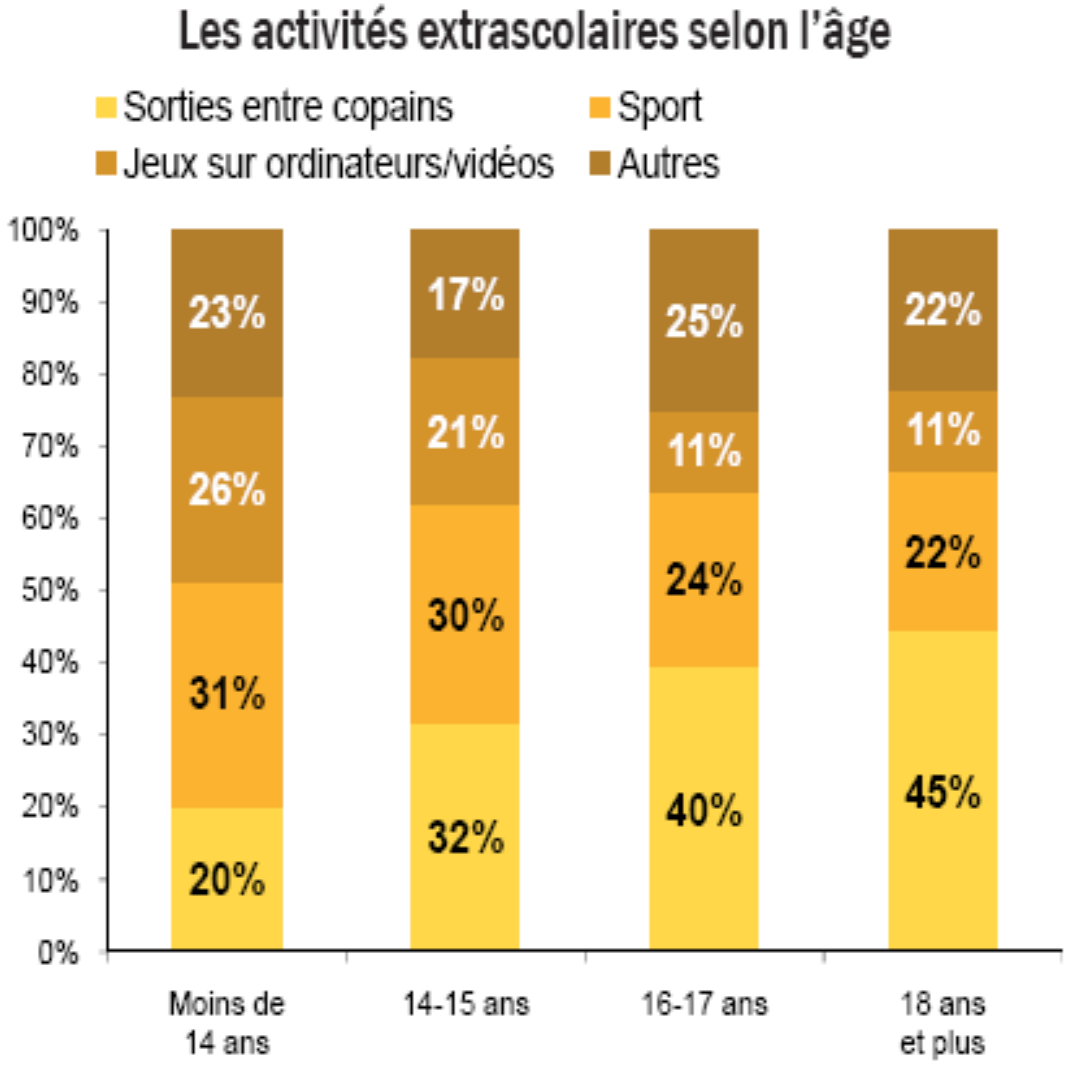
- Aide sociale à l'enfance : entre 1 et 3 % des mineurs
- Prise en charge PJJ : 0.5% de la population juvénile des 13/20 ans. 10 % de filles
- Augmentation des prises en charge psychiatriques, notamment pour les filles ; progression des grossesses précoces (4,3/1000) et de l'IVG (9/1000)
- Recours au psychiatrique : de 16 à 28 /1000 entre 1991 et 2000
- Suicide : chez les ados, 5 % des gars, 8 % des filles l'ont tenté
- Délinquance (cf. Mucchielli)

Chiffres clefs sur la vulnérabilité

Manifestations de signes anxio-dépressifs au cours des douze derniers mois selon le sexe



Source : ORS Bretagne - La santé des jeunes en Bretagne - 2007



Source : ORS Bretagne - La santé des jeunes en Bretagne - 2007

Les garçons privilégient le sport tandis que les filles privilégient les sorties entre ami(e)s. Les activités varient avec l'âge: avec l'avancée en âge, les activités sportives diminuent au profit des sorties entre copains.

L'ENGAGEMENT

- On se mobilise d'abord pour les amis (63 %), la famille (49 %), les études (47 %) ou le travail (45 %), le loisir (44 %), la fête (44 %)
- L'environnement (21 %), l'humanitaire (18 %), les voyages (25 %)
- On se mobilise le moins pour la religion (4 %), et la politique (12 %)
- 2,4 % ne se mobilisent pour rien

- L'engagement est plutôt individuel au quotidien (53 %)

- L'engagement collectif dans des associations (22 %), le travail (18 %), dans d'autres mouvements (15 %).

- En Bretagne, on aimerait s'installer (30 %), participer à la vie associative (23 %) ou monter une association (8,5 %) et 18 % monter un projet ou une entreprise (14 %)
- Ne savent pas quoi faire en Bretagne (22 %), ne souhaitent rien faire (14 %)
- Pour prendre des responsabilités politiques ils sont seulement 5 %

- Priorités énoncées par les jeunes : de l'évènementiel, accessibilité à la culture, être écouté et soutenu aidé, leur faire confiance, locaux spécifiques, transports, moyens financiers

Évolutions sociologiques

IDENTITES

- Disparition des cadres traditionnels d'intégration (modèle de l'expérimentation, Galland)
- Époque de « la construction de soi » ou de la « société réflexive » (Giddens)
- Dans le même temps, déclin de l'institution (Dubet)
- Fatigue d'être soi (Ehrenberg)

ESPACES

- Modifications de la **morphologie urbaine**, ORU, péri urbanisation et étalement urbain, diminution progressive de la part des espaces publics dans l'aménagement des communes (lotissements)
- Modifications des **pratiques spatiales** des jeunes : affaiblissement des « pôles traditionnels de regroupement », accroissement des mobilités urbaines et interurbaines, rejet des équipements publics existants.

PRATIQUES

- Apparition de l'espace public numérique (téléphones portables, messagerie instantanée, blogs…)
- Pratiques de plus en plus mobiles (milieu rural?)
- Fort équipement des ménages en matière notamment de vidéo et de jeux vidéo
- Idéologie de la consommation (capitalisme pulsionnel, Stiegler)

Le phénomène de l'allongement de la jeunesse

- Adonaissance et allongement de la période de la jeunesse
  - Ados plus jeunes (de Singly); déconnection avec la puberté; prise de distance avec le milieu familiale pour une appartenance générationnelle; individualisation; différences selon les milieux
  - Phénomène Tanguy à l'autre extrémité
- Déconnexion entre les seuils :
  - Études / travail
  - Décohabitation / trajectoire matrimoniale
- Évolution des transmissions
  - Phénomène « d'appauvrissement » (Chauvel)
  - Évolution des structures familiales et de la paternité
  - Familiarisation du soutien aux jeunes français

La singularité juvénile
typologie de jeunes

Hypothèse de l'émergence à la personne

Analyse de la situation

Adolescence- singularité
Analyse critique,
Distanciation, absence de choix
Déconstruire les certitudes pour voir des possibles

Ni…Ni…Ni…

Enfance
Monde de l'autre,
Adhésion sans distance
Imprégnation

Politisation, accès à la personne adulte =
Présence publique, capacité à négocier avec l'altérité
Appropriation

Non mais…

Intervention dans la situation

La capacité sociale

Les deux faces de la personne

Identité,
Appartenance
Agrégation

Créer de la parité,
du partenaire

Entre singularité et
politisation

Qui suis-je ?

Utilité,
Contribution,
Responsabilité

Créer de la prise en
charge, du contrat,
du métier

Entre prise en charge
par soi et délégation
à autrui

A quoi puis-je servir ?

Complémentarité

Voyageurs en souffrance

Déplacement, présence-absence
Construire de la frontière, « fermer son corps »
Recherche identitaire, Pb sédimentation des expériences
Déni de responsabilités
Attrait pour le risque et l'ivresse, la blancheur
, transgression « absurde » pour se distinguer ou déni de soi

Villageois créatifs

Présence publique, appropriation durable des territoires
Appropriation d'éléments identitaires en continuum
Capacité à négocier avec l'altérité (parité)
Souhait de contribution sociale
Attrait pour le risque et l'ivresse dans une transgression structurante

L'occupant bernique

consignés dans une ethnicité discriminée, difficulté à sortir du quartier,
Pas de discernement, réflexes langagiers et cognitifs
Identité portée par le groupe, quête de reconnaissance
Corps à corps,
Peur de l'inconnu, victimation, report de responsabilité
Se sent menacé par l'autre
Immédiateté, jeu émotionnel pour impressionner

3 figues-types de la jeunesse

Perspectives éducatives pour les villageois

- Proposer un espace de loisir, de création, d'engagement collectif
- Accompagner les jeunes dans leurs projets et initiatives
- Favoriser la participation à la vie locale, l'engagement dans les institutions
- Développer l'agrégation, la reconnaissance par l'adulte à travers des petits événements
- Montrer notre attachement et notre intérêt pour eux, prévenir les décrochages
- Valoriser la prise de parole sur leur vécu, leur tendre l'oreille
- Pouvoir informer des relais plus spécialisés (emploi, formation, santé travail social…)
- Préparer à quitter un espace pour accéder à d'autres étapes du parcours vers l'âge adulte

Perspectives éducatives pour les voyageurs

- Aller à leur rencontre: espaces publics, événements culturels
- Articuler l'immédiateté et le délai des réponses
- Coordonner les projets éducatifs entre les différents lieux de passage, les différents acteurs éducatifs
- Travailler sur l'identité, la filiation, l'image de soi, la biographie
- Responsabiliser dans l'instant, valoriser chaque engagement
- Travailler avec la famille et l'environnement proche pour valoriser les jeunes
- Mettre en face de ses responsabilités, permettre la réparation en cas d'infraction, permettre de sauver la face
- Offrir une écoute, une disponibilité, une orientation vers des relais plus spécialisés
- Apaiser les tensions, les émotions, revenir à froid sur des situations conflictuelles

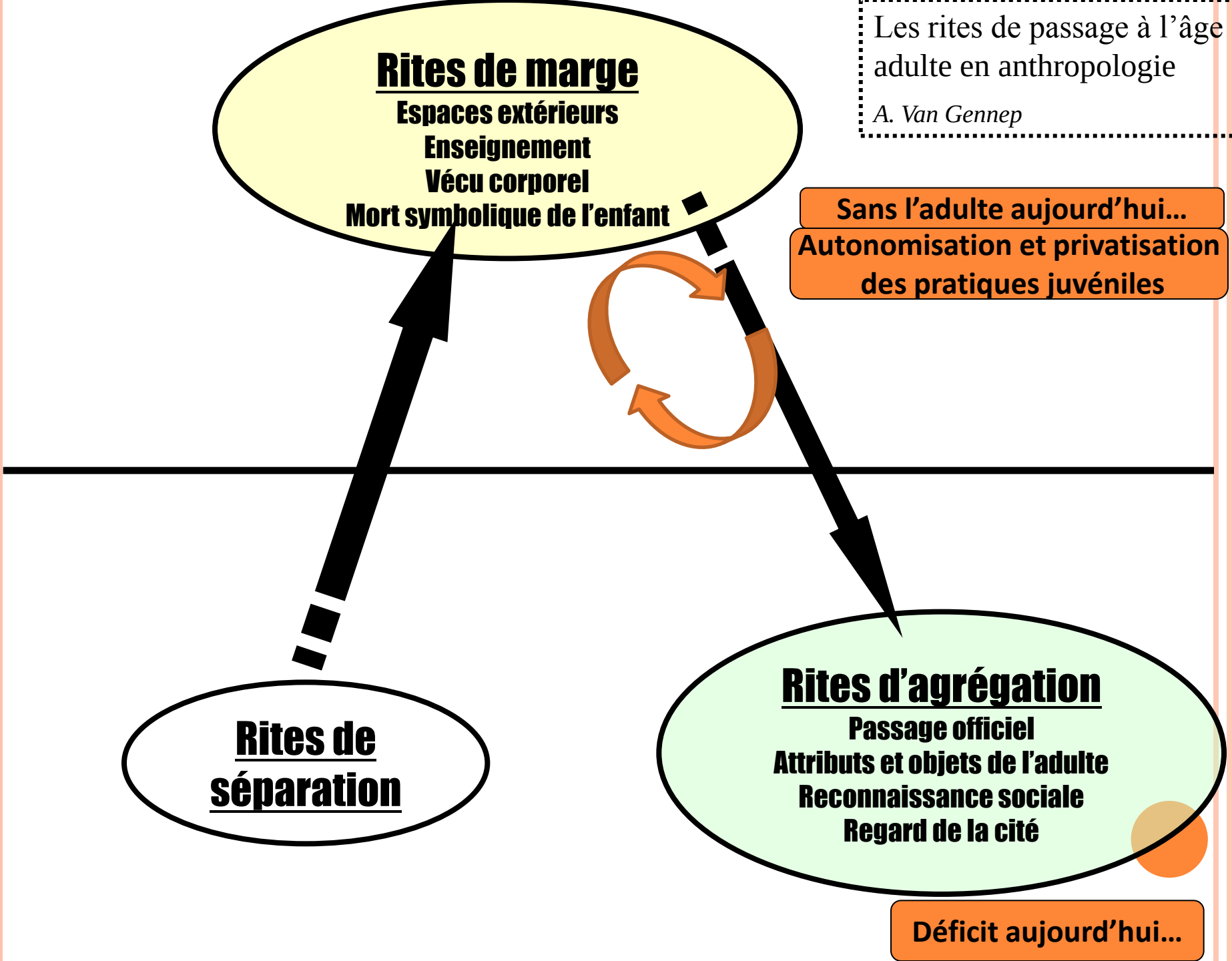
Perspectives éducatives pour les occupants Bernik

- Partager l'espace, se confronter à l'altérité
- Travailler sur le sens des mots, en mesurer la portée, travailler sur l'imaginaire
- Valoriser sur la commune, le quartier par des expériences positives
- Développer l'agrégation, la reconnaissance par l'adulte
- Valoriser l'individu pour qu'il se dégage du groupe et l'enrichisse en retour
- Créer une ouverture culturelle, donner l'occasion de partager des plaisirs
- Développer la convivialité garçons/filles
- Développer du lien pour poser de l'autorité
- Articuler fortement le travail sur les règlements (infractions, sanctions) et la valorisation individuelle (valorisation publique, réparation, permettre de sauver la face…)
- Préparer à quitter un espace pour accéder à d'autres étapes du parcours vers l'âge adulte

Questionnements autour des rites de passage

Les rites de passage à l'âge adulte en anthropologie

A. Van Gennep



Les jeunes et la fête

La personne et la fête

- L'espace temps de la fête
  - L'alternance Jour / Nuit
  - L'alternance Travail / Loisir
  - S'insérer dans une biographie
  - S'approprier des espaces, une ville

- Les enjeux relationnels
  - L'alternance des statuts sociaux, les passages
  - L 'échange de partenaires, fondement de l'échange social
  - L'appartenance sociale, la négociation avec les autres
  - L'expression de sa singularité culturelle
  - La capacité à contribuer socialement

La personne et la fête

- Les enjeux émotionnels
  - La diffusion culturelle
  - Le plaisir, les consommations
  - L'apparition des vieux démons
  - Le vertige par la danse et la musique
  - et l'ivresse par les psychotropes

- La régulation collective des comportements
  - La dialectique de l'interdit / autorisé
  - Le problème de l'interdit-autorisé (cannabis)
  - Le nécessaire regard de l'autre pour codifier les pratiques
  - La nécessaire codification sociale pour réguler les comportements individuels

Les deux dimensions anthropologiques de la fête

- Le temps cérémoniel

- Prolongement, officialisation du temps ordinaire
- Prégnance des codes, règles à respecter

- Le temps carnavalesque / la liesse

- Inversion, retournement des identités et des valeurs
- Recherche du vertige et de la démesure
- Licence autorisation de ce qui n'est pas permis en temps normal

→ Un désordre provisoire qui vient consolider l'ordre habituel par contraste

L'ÉVOLUTION DES PRATIQUES FESTIVES

Cérémonie

Conformisme poli

Rester soi, sédimenter des expériences

Se contenir et consommer

Restriction

Obligation

Attente

Vécu émotionnel canalisé

Liesse

Sortir de soi, ECM

Fusionner avec les autres

Bouger, danser

Licence

Transgression

Présentéisme

Autonomie émotionnelle

Hypothèse

Cérémonie

Disparition partielle

Moins d'attente ou

D'obligation en situation de fête

Par ailleurs pression scolaire et sociale

Liesse

Injonction à la licence

Perte de sens

Fuite en avant

Transgression massive

Régulation sécuritaire inadéquate

Évolution des conduites de consommation

- L'augmentation des polyconsommations.
  - Depuis les années 1990
  - Mélanger différents produits psychotropes ou à les consommer de façon successive, souvent dans le but d'en optimiser les effets (modification, renforcement, voire atténuation)

- Les autres « objets » d'ivresse.
  - Au-delà des substances psychotropes, des activités ou des comportements: jeu, sexe, danse, vitesse…
  - Agissent sur le métabolisme (production d'hormones comme l'endorphine, par exemple)

- L'usage des drogues renforcé par le culte de la performance individuelle.
  - Idéologie de l'auto-responsabilité et de l'initiative individuelle
  - Psychotropes : un moyen d'agir sur soi-même, soit dans le but de multiplier ses capacités et d'améliorer ses performances, soit afin de combler le vide intérieur créé par le sentiment dépressif
  - A. Ehrenberg, dépression et addiction sont les deux faces opposées d'un même phénomène

Évolution des conduites de consommation

- L'augmentation des consommations de psychotropes chez les jeunes.
  - Banalisation de l'ivresse alcoolique et de l'usage du cannabis,
  - Précocité accrue des expérimentations de psychotropes en général
  - Augmentation des consommations excessives (ivresse express, binge drinking)
  - Consommation « soupape » surtout dans le modèle de réussite français (allongement de la jeunesse, course au diplôme, entrée tardive dans vie active)

- Une ivresse moins socialisée par les aînés
  - Repli des jeunes générations sur elles-mêmes (concurrence), séparation entre les classes d'âge ,déficit globale de transmission intergénérationnelle
  - Diminution des fêtes intergénérationnelles, chacun fait la fête dans son coin,
  - Fin de l'initiation à l'ivresse
  - Paradoxe: l'univers de la fête et des conduites excessives est caché aux parents ≠ orientation permissive des relations familiales.

Profils de fêtards et de trajectoires festives

Singularité, repli sur soi
Limitation relationnelle

Tendance à la restriction

Tendance à la licence

Négociation avec l'altérité
Adhésion fusionnelle

Singularité, repli sur soi
Limitation relationnelle

Fêtard
Alternance = liberté

Tendance à la restriction

Tendance à la licence

Mais polarisation temporaire ou durable de cette double dialectique …

Négociation avec l'altérité
Adhésion fusionnelle

Le fêtard

- Fête synonyme d'ivresse entre copains, de sociabilité culturelle
- Alternance entre le temps du lycée/des études et le temps festif (à part et prévu)

- Appartements, maisons, plages
- Festival initiatique
- Épisode discothèque

- Mobilités « raisonnées » pour les trajets, mais pas de conscience du risque dans la proximité

Singularité, repli sur soi
Limitation relationnelle

Mal à l'aise

Relationnel faible

Fête mise à distance

Casse cou

Fuite de soi et incapacité à s'arrêter

Fête pour s'absenter

Tendance à la restriction

Tendance à la licence

Conformiste

Relation ++ jouissance peu valorisée

Fête pour s'assembler

Libertin

Relation ++ jouissance ++

Fête pour délirer

Négociation avec l'altérité
Adhésion fusionnelle

Le mal à l'aise

Sociabilité faible, et restriction

- Regard critique sur les comportements d'ivresse
- Attraction – répulsion pour la fête
- Encadrement familial, sorties tardives et éphémères dans le cycle de vie, plutôt dans les discothèques
- Mobilité plutôt pendulaire

Le conformiste
sociabilité forte, et restriction

- Tendance habituelle à la restriction
- Entrée dans la fête par mimétisme, participation au collectif de copains
- Noyau dur de copains et polarisation de la fête en quelques lieux (études, pôle urbain…)
- Attente d'une régulation par le monde adulte, adhésion aux temporalités et habitudes du lieu
- Alcool convivial, dimension gustative, commensalité

- Sorties au moment du lycée (1ère, terminale) qui se poursuivent jusqu'à l'entrée en couple
- Confiance parentale, usage raisonné du véhicule

Le libertin

sociabilité forte, et jouissance

- Communauté émotionnelle, valorisation de la fête et de l'ivresse
- Partage d'une esthétique commune, y compris par la mobilité (festivals)
- Communautés urbaines : le dériveur (cohésion par l'ambiance urbaine) dans un dance floor urbain
- Rejet de la discothèque

- Prégnance des alcools forts et des psychotropes, disponibilité accrue, abstinence alimentaire
- Justification idéologique des comportements
- Volonté d'authenticité, profiter de sa jeunesse, dans un cycle de vie segmenté
- Filles et garçons, renouvellement constant du réseau
- Rôle important des pairs pour « l'auto surveillance »
- Sécurité individuelle repose sur responsabilité collective idéalisée ; sentiment illusoire de sécurité

Le casse cou

Identité fragmentée, et restriction faible

- Malaise existentiel, se cherche en se fuyant
- Difficulté de maîtrise des consommations, chroniques et isolées
- Plutôt garçon, isolé de ses pairs
- Réseaux aux comportements extrêmes (décès, accidents)
- Passage d'un groupe à l'autre, d'un lieu à l'autre
- Indépendance ou rupture à l'égard des parents ou de l'autorité

- Sorties précoces dans le cycle de vie (collège) et en progression jusque tard dans l'âge adulte ; report de l'installation en couple
- Période discothèque intensive puis diversité de soirées dans les bars, chez des amis, à des concerts, festivals ; « l'occasion fait le larron »

- Pas de cohérence chronologique entre temps festif et temps habituel
- Prégnance du risque, de l'accident ; Insignifiance ou déni de l'accident
- Réactions au drame ou à la répression, mais pas dans la durée
- Danger de la rupture en soirée (partir seul, « péter un plomb », décompensations psychiatriques)

Les jeunes et le numérique

Source : Le Monde, via le Tumblr « casi-pero-no » (Chili), via le Tumblr « ortide », via un flux RSS

Késako? Petit lexique du numérique

- TIC
- Smartphones
- MP4
- I-Pad
- Geek
- Google
- Wikipédia
- Kinect
- PSP
- Facebook
- Twitter
- MMORPG
- WoW
- PES

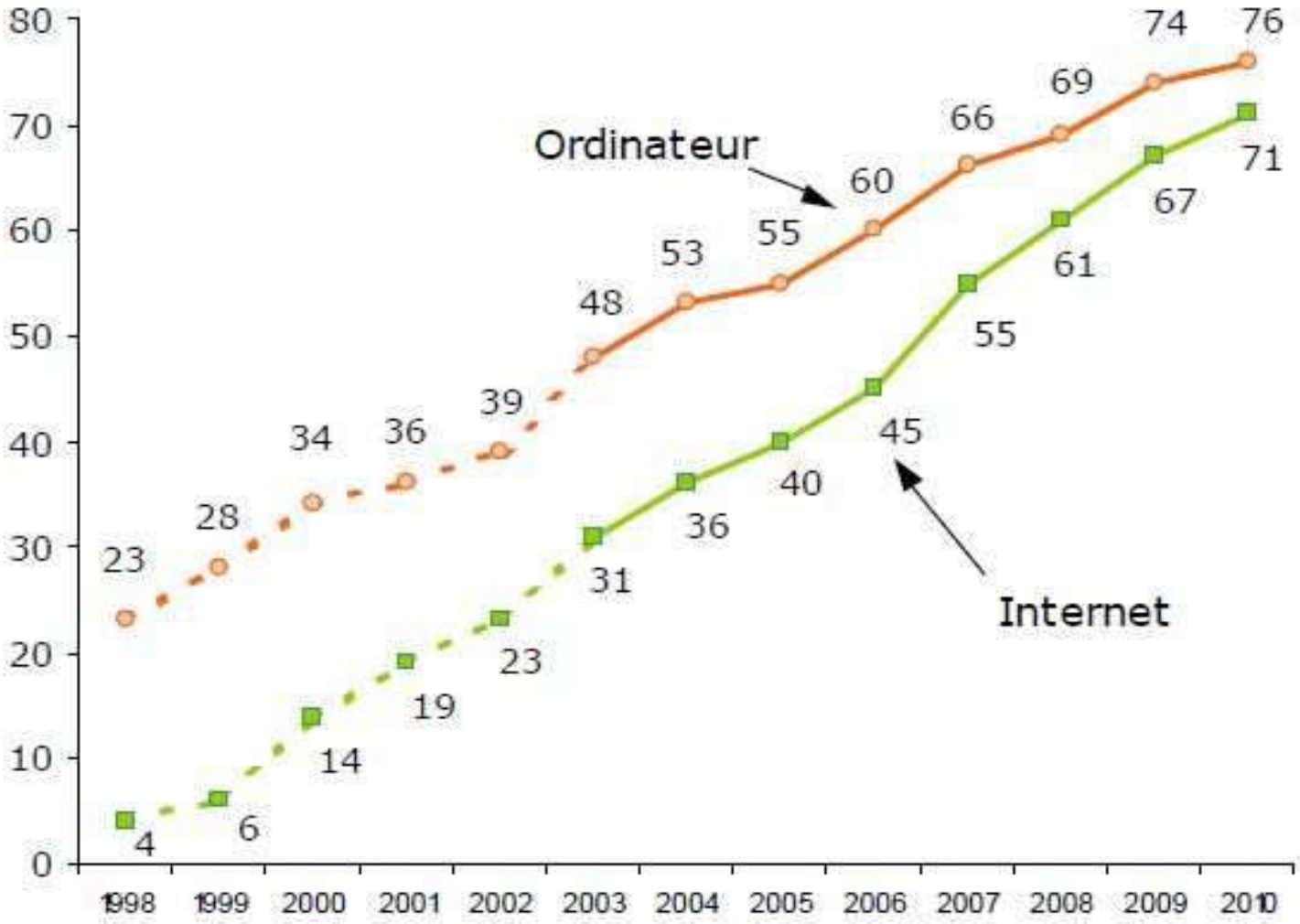
Des questions en vrac

- En quoi l'usage des TIC intervient dans la construction **identitaire** de la personne ?
- Derrière les écrans, un élément important de l'identité et de la communication disparait (partiellement ou en totalité) : le **corps**.
- La diffusion d'informations sur les réseaux sociaux, comment intervenir? Comment **accompagner**?
- La frontière entre l'intime, le privé, et le public? Comment les espaces publics numériques interrogent, réaménagent notre **espace-temps**?
- Quelles sont les questions **éthiques** liées à cet usage ? Et dans quelle mesure cela modifie le métier des professionnels, des éducateurs ?
- Et les **parents** dans tout ça?

Des pistes de recherches

- Un axe autour des personnages et des avatars. Lien avec la question de la construction identitaire ; Jeu avec les identités (avancer masqué) ;
- Un axe sur la temporalité du jeu et sur les mondes persistants : Ambivalence des jeux vidéo (notamment en lignes) avec des formations de communautés persistantes
- Travail autour du corps. Comment le corps est mis en jeu par les TIC ? Et comment se le réapproprier ?
- Un axe autour des questions éthiques pour les professionnels
- Les rites de passages, les maitres d'initiation
- Le rapport à l'image, la connaissance et l'esprit critique
- La frontière, public-privé, la limite (principe identitaire)
- Les parents, les éducateurs: même combat!

Taux de pénétration de l'ordinateur et d'internet dans la population (en %)



- 78% ont un ordinateur en 2011 (98% pour les 12-17 ans); 75% ont une connexion Internet à domicile (97% des 12-17 ans, 65% des 60-69 ans) ; Crédoc, 2011

Les parents, les enfants, et le téléphone portable

- Dans 61% des cas, ce sont les parents qui sont à l'origine de l'achat
- Pour ¾ des parents, la principale raison de l'achat est de pouvoir joindre leurs enfants
- Pour 61% des parents l'achat est une fatalité, ils n'auraient pas pu faire autrement

- Selon les parents, après le vol et la perte du portable, les principaux risques sont l'utilisation quand il ne faut pas (39%) et les risques de dépendance (34%)

- 27% des parents d'enfants de 15 ans estiment l'utilisation trop importante et s'en inquiètent
- 7% des parents utilisent le contrôle parental
- ¼ des parents ont du mal à faire respecter les règles qu'ils ont fixées (difficulté augmentant avec l'âge de l'enfant)

  - Source: Enquête UNAF, Action Innocence, TNS Sofres, 1000 parents d'enfants de 10-15 ans, octobre 2012

Le dialogue familial

- 14% parlent avec leurs parents de l'accès à Internet et 8% des jeux sur leurs mobiles
- contre 53% pour le choix du portable et 48% du forfait

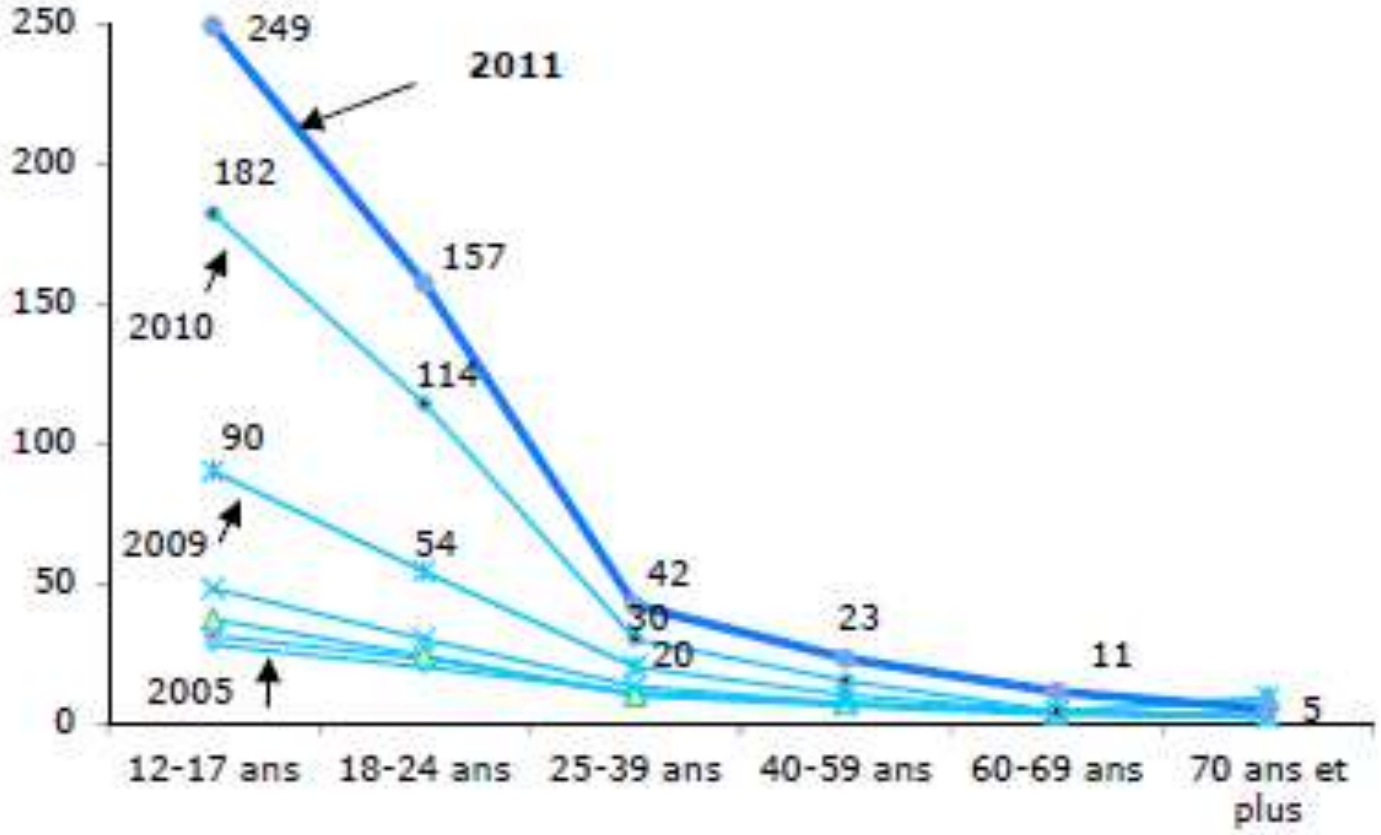
- 16% des ados ont déjà été harcelés sur leur portable, 14% ont déjà reçu des images à caractères sexuelles (sexting) de la part de camarades et 10% de la part d'inconnus; dans le même temps des parents connaissant les risques mais pensant que cela ne concerne pas leurs enfants (au moins ¾).

- 68% des parents ne parlent pas systématiquement avec leurs enfants de l'usage d'Internet (Ipsos, novembre 2008)
- 13% des parents assurent un contrôle « fort » auprès de leurs ados (enquête collégiens Roubaix); pour 37% le contrôle est nul ou faible

- L'usage de l'ordinateur diffère de celui de la télévision qui pouvait permettre des rencontres et un usage collectif.

Graphique 10
Le nombre de SMS envoyés ne cesse de croître chez les jeunes

- Champ : personnes de 12 ans et plus disposant d'un téléphone mobile et envoyant des SMS, en nombre de SMS envoyés par semaine -



Source : CREDOC, Enquêtes « Conditions de vie et Aspirations».

La génération « u v www x y z »

- Les TIC transforment notre culture à travers : la représentation de soi; la relation aux autres; le rapport aux images (autoproduites ou non); le rapport au temps et à l'espace
- Représentation de soi = multiplicité des identités; création de plusieurs blogs (joyeux, sombre); recherche d'une reconnaissance par les jeunes à travers ces identités multiples; Stora: Blog et avatars = lieux de mise en scène
- Relation aux autres = mon identité est celle reconnue par les autres (le plus d'amis; système Google)
- Rapport à l'image = intérêt des jeunes pour savoir comment sont produites les images (making-of)
- Rapport espace-temps : le proche devient lointain et vice-versa; question de la place du corps; absence des contacts corporels

Les jeunes et Facebook

- 65% des collégiens ont un compte; 68% l'ont ouvert avant leur 13 ans
- **16% des collégiens ont plus d'un compte**
- 1/3 ajoute des infos à partir d'un smartphone
- 18% des collégiens ont un compte Twitter, 23% ont un blog (10% en ont plusieurs). FB prend la place des blogs au lycée
- **18% affirment ne pas respecter le droit à l'image**
- 15% passent plus de 14 heures par semaine (9% pour les lycéens), mais 26% entre 1 et 3 heures par semaine
- **59% ont entre 100 et 500 amis, et 5% plus de 1000! 13% d'inconnus (5% pour les lycéens)**
- **74% des collégiens disent avoir paramétré leur compter pour protéger leur vie privée; 28% considèrent que ce réseau social est dangereux pour leur avenir**
- **Moins de 10% ont été victimes d'agressions, harcèlement, propositions indécentes, publications de contenus à problèmes…**
- 72% utilisent MSN mais 78% utilisent la messagerie instantanée de FB
  - Enquête réalisée auprès de 4000 collégiens et 1000 lycéens de l'académie de Dijon (CLEMI, Avril 2012)

Les réseaux sociaux et la construction identitaire

- **Internet est devenu un vecteur de socialisation; cela permet d'entretenir des relations sans être dans une situation de face à face traditionnelle; sentiment d'avoir un plus grand contrôle de la situation et de soi-même; Internet permet de se cacher derrière une identité factice**

- 36% de la pop inscrite sur les réseaux sociaux (23% en 2009), 77% des 12-25 ans (Crédoc, 2010)
- 22% des internautes français participent activement à des réseaux sociaux (sondage Louis Harris, avril 2008); 33% souvent et 52% l'ont déjà fait (Ipsos)
- En moyenne, un internaute serait inscrit sur près de 3 sites de réseau social (l'usage d'un réseau social favorise l'appartenance à d'autres)

- **Un profil particulier d'utilisateurs de ces réseaux sociaux** : jeune (61% de 15-34 ans vs 46% pour l'ensemble des internautes), plus assidus (59% se connectent plusieurs fois par jour vs 47%) et plus actifs (46% ont un blog ou un site personnel vs 31%, 71% utilisent les messageries instantanées vs 57%, 35% téléchargent de la musique ou de la vidéo vs 26%).

- 72% des internautes membres d'un réseau social mettent en ligne leur date de naissance, 71% leur nom de famille. 17% mettent en ligne leur appartenance religieuse et 14% leurs opinions politiques (IFOP, 2010)
- **Les plus jeunes apparaissent plus avertis** que leurs aînés (Ifop, 2010)

Chicks Rule?

Gender balance on social networking sites

		%	million more monthly female or male visitors
equality	Scribd.	50	
	orkut	51	1
	foursquare	52	6.7
matriarchy	Instagram	53	0.7
	facebook	58	155
	HABBO	58	0.2
	yelp	60	3.6
	.docstoc	60	1.4
	twitter	62	40
	myspace	62	7.4
	Ning	62	2.1
	mylife	64	2.5
	TAGGED	66	4.5
	classmates.com	66	2.6
	Pinterest	72	15.4
patriarchy	YouTube	54	68
	LinkedIn	54	7.6
	flickr	54	4
	Stumble Upon	54	0.6
	last.fm	54	0.5
	hi5	57	0.9
	deviantART	59	2
	SOUNDCLOUD	61	2
	Google+	64	28
	del.icio.us	64	0.7
	Spotify	66	1.1
	digg	66	1.6
	badoo	66	16
	bebo	66	0.3
	friendfeed	70	0.4
	reddit	74	2.2
total			99 million more monthly female visitors

David McCandless // v2.0 // May 2012
Additional design: Piero Zagami, Tatjana Dubovina
InformationIsBeautiful.net

Rounded US gender figures & worldwide traffic figures
source: Google Ad Planner
data: bit.ly/chicksrule

Les risques liés à l'utilisation des réseaux sociaux

- Indiquer des données personnelles (date de naissance, adresse, numéro de téléphone, prénom) → Faire une recherche sur Google et constater les « traces » que nous laissons sur la toile + choisir un pseudo sans nom ou autres indications permettant d'identifier la personne

- Mettre/déposer des contenus pouvant porter préjudice (à moyen, long terme) à son auteur:
  - Discriminations, injures, diffamation
  - Droits d'auteur (images, textes, sons) → demander les autorisations + valoriser les créations des jeunes
  - Dans le cas d'un blog, nous sommes également responsables des commentaires déposés par les internautes

- Les mauvaises rencontres → Inciter à la prudence, ne pas rencontrer seul, dans un lieu public

Le jeu et les jeunes
(Roger Caillois, Les jeux et les hommes)

- Le jeu est une activité **libre** (temps et lieu), **séparée** (du temps classique), **réglée** (provisoires et/ou arbitraires), **fictive**, **incertaine** (fin) et **improductive**.
- **4 types de jeux :**
  - Les **jeux de simulation** (simulacre, travestissement, « faire-semblant »; mimicry). Mimer l'adulte, apprendre à jouer des rôles sociaux, exercer sa responsabilité, faire société. Jeux d'illusion, poupées, panoplies, masques, les arts du spectacle en général ; j'y rajoute quelques jeux vidéos de simulation (Sims) ;
  - Les **jeux de compétition** (l'agôn). Affronter ses pairs, découvrir son statut, apprendre à définir sa position, trouver ses partenaires. Sont classées ici les compétitions sportives en général et les compétitions culturelles ; on retrouve les jeux nécessitant la constitution d'une équipe, d'une guilde, d'un clan
  - Les **jeux de vertige** (l'ilinx). « Détruire un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience une sorte de panique voluptueuse ». Les "tournis" enfantins, les manèges, les balançoires, les attractions foraines et les sports de voltige ; j'y ajoute le jeu du foulard. Peut-être pas un jeu en particulier mais des « outils » technologiques (Kinect). Tisseron lie la situation de masque et celle du vertige (2008)
  - Les **jeux de chance** ou les jeux de hasard (alea). Créer un "concours" où l'égalité des chances est artificielle. Découvrir le partenaire, dans des jeux tels que les loteries, pile ou face etc. Type de jeu à part?

- Les jeux vidéo permettent: l'expression de l'agressivité, la maîtrise des angoisses, un liant social, d'explorer des registres identitaires
- Dimension « Carnavalesque » des jeux vidéo; espace-temps « d'inversion de la réalité » (Saxe)

Signalétique PEGI
(Pan European Game Information)

Les ados, les jeux et la violence

- Pas de preuve scientifique évidente que les jeux violents augmentent la violence des joueurs (Christopher Ferguson, Saxe, Durkin & Aisbett, Satcher)

- Alors que les jeux deviennent de plus en plus violents depuis 2 décennies, les taux de criminalité chez les jeunes et les adultes sont au plus bas depuis les années 60
  - Travaux de Karen Sternheimer: 10 ans après la sortie de Doom, les meurtres commis par des ados ont baissé de 77% (US)

- Les enfants de 5 ans regardant beaucoup la télévision (4 heures par jour) ont 5 fois plus de chances d'adopter des comportements violents à l'adolescence ou à la majorité (Jonhson et ali, Revue Science, 2002)
  - 25% des enfants regardant beaucoup la télévision adoptent des comportements violents à l'adolescence, contre 5% des enfants la regardant peu
  - Que deviennent les autres 75% de ceux regardant beaucoup la télévision?

- Importance que le jeu offre différents rôles (bienfaiteur-soignant, victime, et agresseur). Possibilité au joueur d'endosser ces différents rôles

- Des classements et codes informent les parents, les adultes à qui revient de prendre la décision d'achat ou non

L'addiction aux jeux vidéo et à Internet

- Les jeux vidéo instaurent la fracture générationnelle et valorisent l'auto-formation par les pairs. Stora: **stigmatisation des jeunes joueurs par les adultes parce que méconnaissance du virtuel**.
- Contradictions entre les recherches scientifiques; dépendent en partie du positionnement du chercheur; des critères « inconsistants », des biais de sélection, et une **confusion entre corrélation et causalité**.

- Distinguer les pratiques addictives liées aux jeux vidéos ou sur Internet des addictions aux jeux « pathologique » (Valleur, Matysiak, Disarbois) c'est-à-dire les jeux de hasard et d'argent (gambling) : absence d'enjeux financiers; différenciation par le profil de leurs joueurs qui sont en majorité des jeunes adultes.
- Distinction entre les émotions et les sensations. La personne « addict » va chercher à renouveler des sensations qui vont lui apporter un sentiment de bien-être.
- Des estimations concernant entre **2 et 4 % des joueurs** (jusque 10% des joueurs réguliers de jeux en ligne? 7 % des collégiens utilisant Internet et la console de jeu – enquête dans le Nord de la France)
- Portrait type selon Marc Valleur: « jeune homme, 17-25 ans (même si trentenaire et quarantenaire commencent à consulter), introverti, pas d'autres addictions, pas de prises de risque »
- Essentiellement des jeux en réseau et non des jeux offline
- Toutefois, l'évolution très rapide des usages d'Internet devrait conduire à une diversification du profil des personnes dépendantes (Rapport MILDT)

Les MMORPG
(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

- L'addiction ou les pratiques excessives sont en partie liées au développement des jeux en ligne et des univers persistants

- Le succès des jeux en ligne, malgré des aspects rejetés par les jeunes (hiérarchie), est dû à leur côté valorisant : les efforts sont récompensés et « payés » au prix juste (Valleur, psychiatre, hôpital Marmottan)
- Cette rétribution ne peut justifier à elle seule les dérives pathologiques (Gaon)

- Joueurs essentiellement masculins et dont la moyenne d'âge se situe autour de 28 ans

- **Un monde persistant** ; « monde virtuel persistant »; « no life »
- **Un jeu sans fin**; aspect « chronophage »
- **Un jeu à plusieurs**; interaction entre les joueurs; société virtuelle. Interdépendance des joueurs (jouer à des horaires précis) d'où une difficulté à prendre de la distance

Pistes

- L'adulte fixe des objectifs d'apprentissage et de réalisation
- Travailler sur le droit à l'image et valoriser les productions des jeunes;
- Rapport critique à la connaissance à travailler; rapport à l'image; « copier-coller »
- Contrôler, orienter, accompagner, encadrer
- Interroger la « consommation de communication », le statut des relations et de l'intimité, les conséquences juridiques
- Ne pas trop laisser les moins de 9 ans sur le virtuel car cela enlève du temps pour d'autres apprentissages; Risque d'enkystement dans des rôles sociaux; Règle des 3-6-9-12 de Tisseron
- Reconnaître le rôle des pairs
- Le jeu peut constituer une forme de repli sur soi (notamment pour les jeux offline) mais cela peut générer aussi des relations d'échanges, des relations sociales, voire des dimensions festives
- Dans la situation du jeu, le joueur est dans une situation de simulacre. Conserver une part critique sur les rôles endossés dans les jeux.
- Utiliser les outils de communications spontanés (sms, msn, tchat…) comme outil de création de lien avec les jeunes
- Éviter de parler addiction avec les adolescents : risque de stigmatisation
- Transformer les capacités techniques en compétences;
- Favoriser la maîtrise des angoisses
- Permet d'intégrer des situations pénibles (mort, guerre);

Bibliographie – très – sélective

- « Avatars et mondes virtuels », *Adolescence*, n° 69, automne 2009
- Caillois Roger, Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige, 1958
- Donnat Olivier, *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique: enquête 2008*, 2009
- Le Breton David (sous la direction de), « Cultures adolescentes. Entre turbulence et construction de soi », *Autrement*, n° 247, 2008
- Leroux Yann, « Le jeu vidéo, un ludopaysage ». *Enfances&PSY*, 2008
- Leroux Yann, Les jeux vidéo, ça rend pas idiot!, 2012
- Stora Michael, « "Ça ne regarde que les autres ! : le blog à l'épreuve de l'adolescence », *Enfances&PSY*, n° 40, 2008
- Stora Michael, « Rêve et réalité : une clinique du jeu vidéo comme médiation thérapeutique », *Dialogue*, n° 186, décembre 2009
- Tisseron Serge, Qui a peur des jeux vidéo?, 2008
- Tisseron Serge, *Virtuel, mon amour. Penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies*, 2008
- Tisseron, S. ; Missonnier S. ; Stora, M., *L'enfant au risque du virtuel*, 2006

- Ressources Internet :
  - http://www.netpublic.fr/
  - http://www.netprojets.fr/
  - CLEMI (Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information), http://www.clemi.org/
  - EDUCNET (Enseigner avec le numérique), http://www.educnet.education.fr/
  - Fil santé jeunes, http://www.filsantejeunes.com/
  - OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences humaines), http://www.omnsh.org/
  - Pédagojeux (Site d'information et de sensibilisation sur le jeu vidéo), http://www.internetsanscrainte.fr/
  - Psy et geek ;-) (Explore les mondes numériques), http://www.psyetgeek.com/

Ressources

- Guide Unaf/Microsoft, « P@rents! La parentalité à l'ère du numérique » ; version papier épuisée ; disponible à l'adresse http://www.unaf.fr/spip.php?article3523
- Web averti, site d'information canadien pour les parents d'enfants de 2 à 17 ans (réseau + Bell + Microsoft) ; des conseils et des précautions (indique qu'un enfant de 2 ans peut aller sur le net mais pas seul) ; http://www.webaverti.ca/french/default.html
- Espace pour les jeunes sur le site de la CNIL ; des informations, des jeux, des conseils sur les usages ; http://www.jeunes.cnil.fr/
- Forum Internet ; site regroupant des associations et des entreprises ; des guides, des fiches, des conseils pour les parents et les jeunes ; http://www.foruminternet.org/
- Le site de PEGI : http://www.pegi.info/fr/index/id/954
- Pour déclarer en ligne un contenu inapproprié : http://www.pointdecontact.net/
- www.internet-signalement.gouv.fr
- www.filsantejeunes.com ou 32 24
- PASAJ : 02 98 43 10 20
- Service Écoute Parents : 02 98 43 21 21