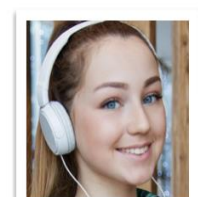
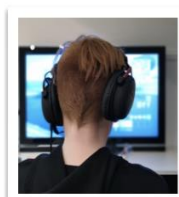
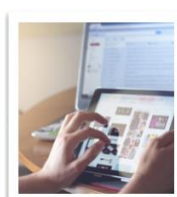
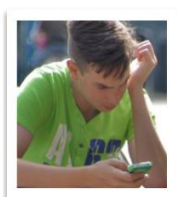




## 6è Rapport de l'Observatoire des pratiques numériques des adolescents en Normandie - 2020

- Page 03 - La panoplie de réseaux socionumériques des adolescents
- Page 07 - Filles et garçons n'ont pas les mêmes vies numériques
- Page 14 - De plus en plus de pratiques vidéoludiques, mais peu de créations numériques éducatives
- Page 19 - Les parents, un soutien à géométrie variable face à internet



*Par Sophie JEHEL, maîtresse de conférences à l'Université Paris 8 en sciences de l'information et de la communication, chercheure au CEMTI - [sophie.jehel@univ-paris8.fr](mailto:sophie.jehel@univ-paris8.fr)  
en collaboration avec Léo Jannot-Sperry - Consultant.*

## Présentation du rapport 2020

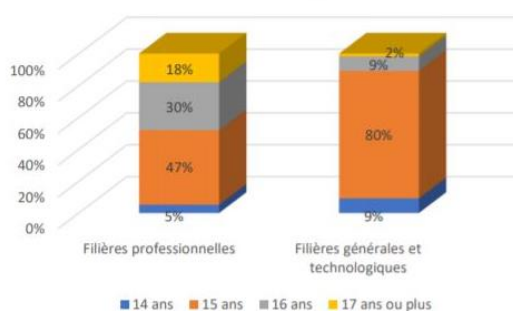
**Comme l'ensemble de la société française, la crise sanitaire a impacté le rapport de cette année en limitant l'observatoire à l'enquête quantitative. En effet, devant l'impossibilité de réunir élèves ou parents, comme l'équipe le prévoyait, les entretiens n'ont pas pu avoir lieu. L'observatoire de cette année se basera seulement sur les réponses au questionnaire, réalisé avant le confinement.**

Le questionnaire 2020 a recueilli les réponses de 5237 adolescents de 14 à 18 ans participant au dispositif « **Education aux écrans** », mis en place par les Ceméa dans la région Normandie depuis 2010. Les données ont été traitées avec le logiciel Modalisa.

L'échantillon est équilibré selon le genre, les filles représentent la moitié des enquêtés. Les adolescents suivant une formation dans les filières générales et technologiques (GT) représentent 46 % de l'échantillon, alors que 54 % sont scolarisés dans des filières professionnelles. Chaque filière est donc suffisamment représentée pour que les données soient significatives, mais les filières professionnelles sont surreprésentées dans l'échantillon. Les données feront donc l'objet d'un redressement statistique lorsque nous donnons des statistiques générales ou par genre, afin d'avoir une représentation des jeunes en formation après le collège proportionnelle à la réalité nationale, dans laquelle les filières professionnelles représentent environ 30 % des adolescents. Quant à la répartition par âge, comme les années précédentes, l'échantillon est composé majoritairement d'adolescents entre 15 et 16 ans (82.5%), avec une composition plus âgée des jeunes en filières professionnelles.



Répartition des enquêtés par âge, selon les filières de formation



Le rapport 2020 se présente sous la forme de 4 articles centrés sur des problématiques différentes que nous suivons depuis 2014 et qui nous semblent importantes aujourd'hui par rapport aux enjeux éducatifs des partenaires institutionnels de l'observatoire :

- La panoplie de réseaux socionumériques des adolescents
- Filles et garçons n'ont pas les mêmes vies numériques
- De plus en plus de pratiques vidéoludiques, mais peu de créations numériques éducatives
- Les parents, un soutien à géométrie variable face à internet

# La panoplie de réseaux sociaux numériques des adolescents

## Des activités numériques tirées vers le smartphone, au détriment de l'ordinateur

En 2020, Les adolescents sont presque tous équipés de smartphone : 91% en filière professionnelle, 93% en filières générales, la différence est négligeable. C'est 20 points de plus qu'en 2014. Il reste 10% d'élèves qui n'en disposent pas. Ils appartiennent principalement aux milieux les plus modestes, leurs parents travaillent plus souvent dans l'agriculture (ouvriers agricoles), sont au chômage ou à la retraite.

L'équipement en smartphone a gagné la presque totalité des adolescents, mais il se fait au détriment de l'ordinateur personnel dans toutes les filières. En 2014, 64% des jeunes des filières professionnelles étaient équipés d'ordinateur dans leur chambre, ils ne sont plus que 51% en 2020. Les jeunes des filières GT étaient équipés à 66%, ils ne le sont plus qu'à 53%. L'équipement en téléviseur (dans les chambres des adolescents) a nettement baissé, celui en console de jeu est resté stable, même s'il diminue néanmoins dans les filières générales (32% vs 37%). La télévision et la console de jeu dans la chambre restent des marqueurs des classes populaires : les adolescents de ces milieux sociaux en sont davantage équipés.

Moins d'un tiers des élèves sont équipés en tablette (31% en filières générales, 32% en filières professionnelles). La tablette ne remplace pas l'ordinateur mais plutôt la télévision, en permettant le visionnage de vidéos sur un écran un peu plus large que celui du smartphone. Pour favoriser des usages complexes et maîtrisés des outils numériques ainsi que les compétences numériques dont les adolescents ont besoin, la diminution de l'équipement en ordinateur personnel est regrettable.

Avec leurs smartphones les adolescents ont des activités très variées. Après l'envoi de sms, qui ne passent pas par internet, les plus répandues sont l'écoute de la musique, et la consultation des réseaux sociaux numériques, quelles que soient les filières (90%).

## Facebook cède du terrain à Instagram et Snapchat

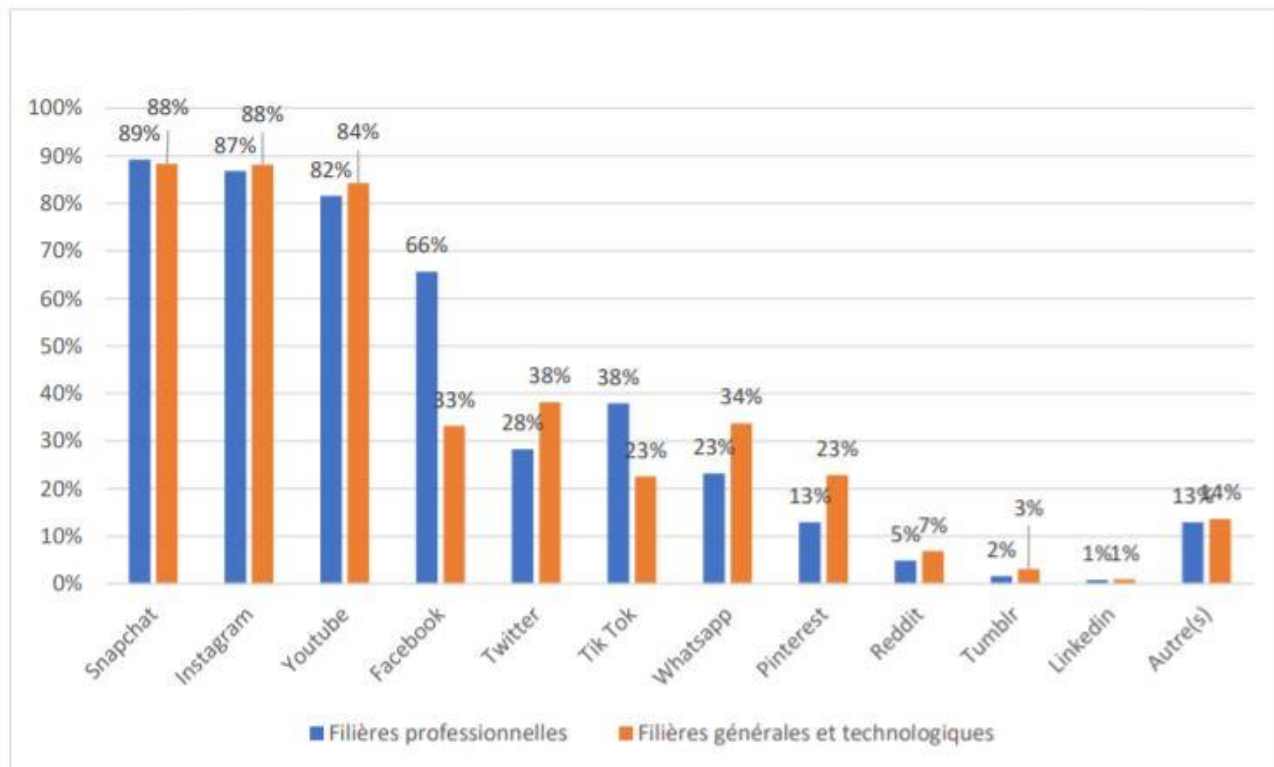
Une part essentielle des activités numériques des adolescents est donc captée par les réseaux sociaux numériques (RSN), le phénomène n'est pas nouveau mais il s'est renforcé au cours des dernières années. En 2014 la consultation des profils sur les RSN faisait partie des activités préférées de 70% des adolescents, ce qui en faisait déjà l'activité la plus répandue sur le web après l'écoute de musique (86% dans les filières générales). En 2014, le site sur lequel se rendaient le plus souvent les adolescents sur le web était Facebook pour 75.5% d'entre eux. Si l'on met de côté YouTube du fait de sa double nature de réseau social et de site d'hébergement de vidéo, le second réseau était Twitter (21%) puis Instagram (10%) à égalité avec Ask. Facebook occupait donc une place dominante dans les activités numériques des adolescents, c'était aussi le site sur lequel ils retrouvaient le plus d'information qui les intéressait.

Le questionnaire de l'Observatoire, tenant compte de l'importance prise par les RSN et de leur diversification, s'est lui-même modifié, nous ne comparerons donc pas terme à terme les deux années. En 2020, Facebook a perdu de son intérêt pour les adolescents. Nous avons observé en 2015<sup>1</sup> combien ils se sentaient envahis par des notifications permanentes.

---

<sup>1</sup> Observatoire 2015, p.20.

Nous avons entendu combien ils étaient perturbés par le chaos de leurs fils d'actualité sur lesquels étaient juxtaposées des informations d'ordre complètement différent, et souvent très peu intéressantes pour eux<sup>2</sup>. Le délaissement de ce RSN n'est donc pas une surprise. L'éloignement est deux fois plus marqué dans les filières générales que dans les filières professionnelles. Les deux réseaux préférés des adolescents aujourd'hui sont Instagram, filiale de Facebook, sur lequel nous avons vu<sup>3</sup> qu'ils postaient quelques photos triées régulièrement et répondant aux critères esthétiques de la plateforme (qui privilégie notamment les harmonies de couleur) et Snapchat, qui leur permet de rester en contact permanent avec les copains, en envoyant des images éphémères, plutôt drôles.



Observatoire 2020, 5237 répondants. Question : « sur quel réseau socionumérique êtes-vous présent ? »

Certains RSN sont privilégiés par les adolescents des filières générales et technologiques ce sont aussi ceux que préfèrent les filles (cf article Filles et garçons n'ont pas les mêmes vies numériques) comme Instagram et Pinterest, d'autres comme Twitter sont plus ouverts sur l'information journalistique, même si cela n'explique pas entièrement la préférence des filières GT. Les filières professionnelles sont particulièrement attirées par Facebook sur lesquels sont restés également leurs parents, et par TikTok qui attire au contraire les collégiens.

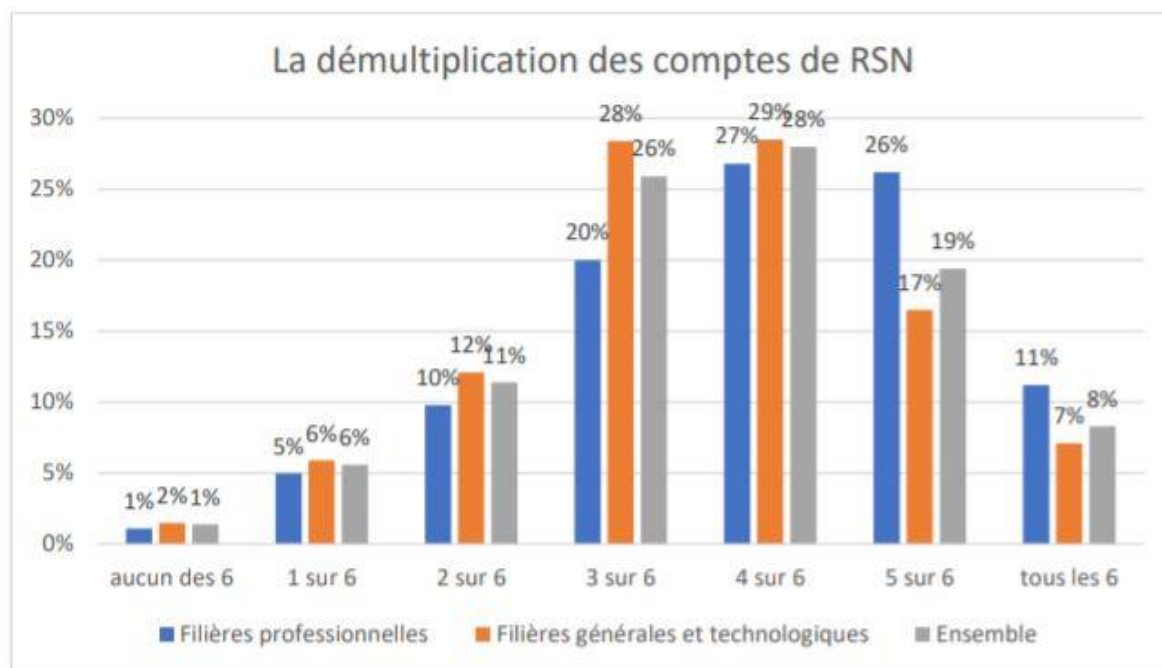
## Démultiplication des comptes de réseaux socionumériques

L'attention des adolescents, quelle que soit leur filière de formation, est aujourd'hui diffractée sur un nombre de plus en plus grand de RSN. De même que les nouveaux médias ont tendance à créer de nouvelles pratiques qui ne se substituent jamais entièrement aux précédentes mais s'ajoutent à elles, de même les nouveaux RSN ont tendance à créer de nouveaux espaces, de nouvelles modalités d'accès à l'information, de nouvelles modalités de communication avec ses amis sans tout à fait remplacer les anciens.

<sup>2</sup> Observatoire 2015, p.25.

<sup>3</sup> Observatoire 2019.

Les 6 RSN Snapchat, Instagram, YouTube, Facebook, Twitter et TikTok constituent aujourd'hui la panoplie socionumérique des adolescents. Seuls 1.5% des adolescents n'ont aucun compte sur ces 6 RSN. Mais 56% ont au moins 4 comptes parmi les 6.



Observatoire 2020, 5237 répondants. Retraitement de la question : « sur quel réseau socionumérique êtes-vous présent ? »

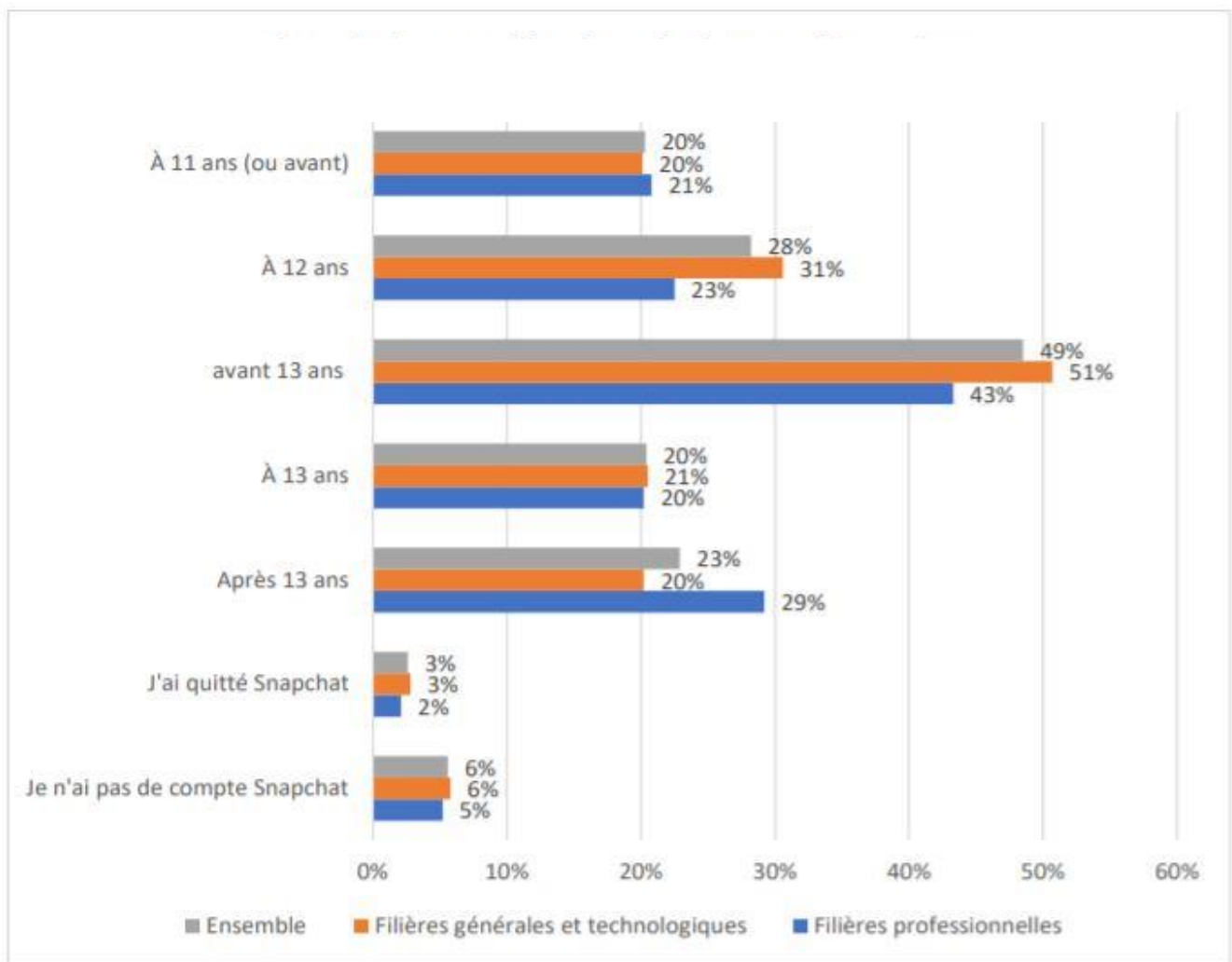
C'est dire que les soucis de distraction de l'attention, de contrôle des notifications, de tri des amis, de réglage des paramètres de confidentialité peuvent occuper une place encore plus grande qu'il y a 6 ans dans leurs vies. A l'heure où de nombreux professionnels nord-américains qui ont participé à la création de ces outils dénoncent les objectifs de manipulation de l'attention (captologie) auxquels répondent leurs dispositifs (algorithmes de recommandation, bouton like, flammes, partage), cette évolution ne peut laisser indifférent<sup>4</sup>.

### Des comptes ouverts de plus en plus tôt ?

La loi française interdit le traitement des données personnelles des enfants de moins de 13 ans sur les plateformes numériques. Entre 13 et 15 ans l'autorisation parentale est requise. L'inscription des adolescents sur un RSN avant 13 ans est donc illégale depuis 2018. En 2014, 44% des adolescents s'étaient inscrits sur Facebook avant 13 ans, malgré les préconisations de Facebook, qui n'étaient alors pas celles de la loi européenne.

En 2020, le pourcentage est identique pour les adolescents des filières professionnelles (45%) mais plus faible pour les adolescents des filières générales (30%). Difficile d'y voir une meilleure application de la loi, car cette baisse est surtout liée à l'éloignement vis-à-vis de cette plateforme et à la fermeture des comptes sur Facebook. Nous n'avons pas les données actuelles pour Instagram mais nous les avons pour Snapchat. Il apparaît que 49% des adolescents se sont inscrits sur Snapchat avant 13 ans. Il est vrai qu'à cette époque la loi n'était pas encore votée. Mais étant donné sa faible publicité, il est à craindre qu'elle ne soit toujours pas connue et appliquée par les enfants et leurs parents. La précocité des pratiques numériques des préadolescents rend toujours plus urgente l'éducation aux médias et à l'information.

<sup>4</sup> Voir la série « Dopamine », produite par Arte 2020, accessible sur YouTube.



Observatoire 2020. 5237 répondants, 0 non réponse. Réponse à la question « à quel âge avez-vous créé un compte Snapchat ? »<sup>5</sup>

<sup>5</sup> La ligne « avant 13 ans » est le résultat de la somme des deux lignes précédentes.

# Filles et garçons n'ont pas les mêmes vies numériques

## Des équipements différents

Les équipements des filles et des garçons indiquent à eux seuls de fortes différences dans les vies numériques des filles et des garçons : les garçons disposent dans leur chambre de davantage de consoles de jeu que les filles et de davantage de téléviseurs, souvent utilisés aussi pour les jeux vidéo. Ces différences d'équipement sont en phase avec la forte prédominance des activités vidéoludiques chez les garçons.

La très grande majorité des filles, comme des garçons, dispose de smartphones (90%). Comme les garçons elles ont aujourd'hui moins d'ordinateur personnel qu'en 2014, mais en ont un peu plus que les garçons (55% vs 50%) et un peu plus souvent de tablettes (34% vs 27%).

Nous avons détaillé dans un autre article les activités vidéoludiques des garçons et des filles, nous nous concentrerons ici sur d'autres activités numériques.

## Les activités communes aux filles et aux garçons : la musique et l'information

Parmi les activités sur lesquelles l'observatoire recueille régulièrement des données, certaines sont communes aux filles et aux garçons et dans les mêmes proportions. C'est le cas d'abord de la musique. Cette pratique culturelle est depuis les années 1950 au cœur de la construction de l'identité des adolescents. L'écoute de la musique est la toute première activité des adolescents sur les plateformes numériques, notamment sur YouTube ou sur des sites de streaming spécialisés. C'est aussi le cas de l'information, en particulier la consultation de sites d'infomédiation comme Google actualités, ou de sites d'information journalistique comme le Monde, Ouest France, qu'ils consultent souvent par les applications de leurs smartphones. Ils ne se tournent pas pour autant exactement vers les mêmes sites, les filles citent par exemple plus souvent Wikipedia parmi leurs sites d'information.

## Les différences de socialisation visibles dans la fréquentation des sites

Les principaux sites de streaming, les moteurs de recherche, les sites commerciaux, sont consultés de façon assez équivalente par les filles et les garçons, ce qui ne signifie pas qu'ils y consultent le même type de contenus. Les algorithmes de recommandation qui structurent les plateformes profilent les recherches en fonction du genre, de l'âge, des contenus consultés par les contacts, la différenciation par genre est donc renforcée par les fils de recommandation aussi bien sur YouTube, que sur les sites commerciaux. La polarisation des garçons sur les sites à caractère sexuel (37% des garçons les fréquentent vs 5% des filles) est le résultat de leurs propres recherches mais aussi de ce travail des algorithmes, qui vient renforcer la socialisation « virile » des garçons. Nous constatons depuis plusieurs années la banalisation de la consultation de sites à caractère pornographique chez les garçons, dont la consultation s'accroît chaque année. Elle est aussi renforcée dans les filières GT. En 2020, les garçons des filières GT sont plus nombreux que ceux des filières professionnelles à déclarer consulter un site à caractère sexuel (40% vs 31%), les garçons enfants de cadres et professions intermédiaires sont ceux qui le mentionnent le plus. L'écart entre la consultation des filles et des garçons est encore plus net, et similaire dans les deux filières.

Les filles ne sont pas pour autant complètement à l'écart de ces sites, dont elles connaissent l'existence notamment parce que les garçons les fréquentent et qu'elles peuvent en trouver des traces sur leurs smartphones<sup>6</sup>.

L'écart de genre nous semble cependant très significatif car la question posée se réfère non à une consultation une fois dans sa vie<sup>7</sup> mais à une régularité actuelle.

La construction de l'identité masculine numérique se manifeste par les jeux vidéo et la fréquentation des sites à caractère sexuel (voir graphique infra).

## Les activités photographiques des filles stimulées par les RSN

Les filles sont particulièrement attirées par les usages de la photo, de la vidéo, et des applications qui permettent la publication d'images et de vidéos. Presque toutes les filles (88%) font des photos ou des vidéos avec leur appareil mobile (vs 69% des garçons).

Dans la construction de l'identité sociale de genre, le souci de son image, de sa belle image, de l'image de son corps, est une préoccupation importante. Cela reste une différence forte d'avec les garçons même si les codes sociaux évoluent et que les garçons soignent de plus en plus leur image sur Instagram et TikTok notamment.

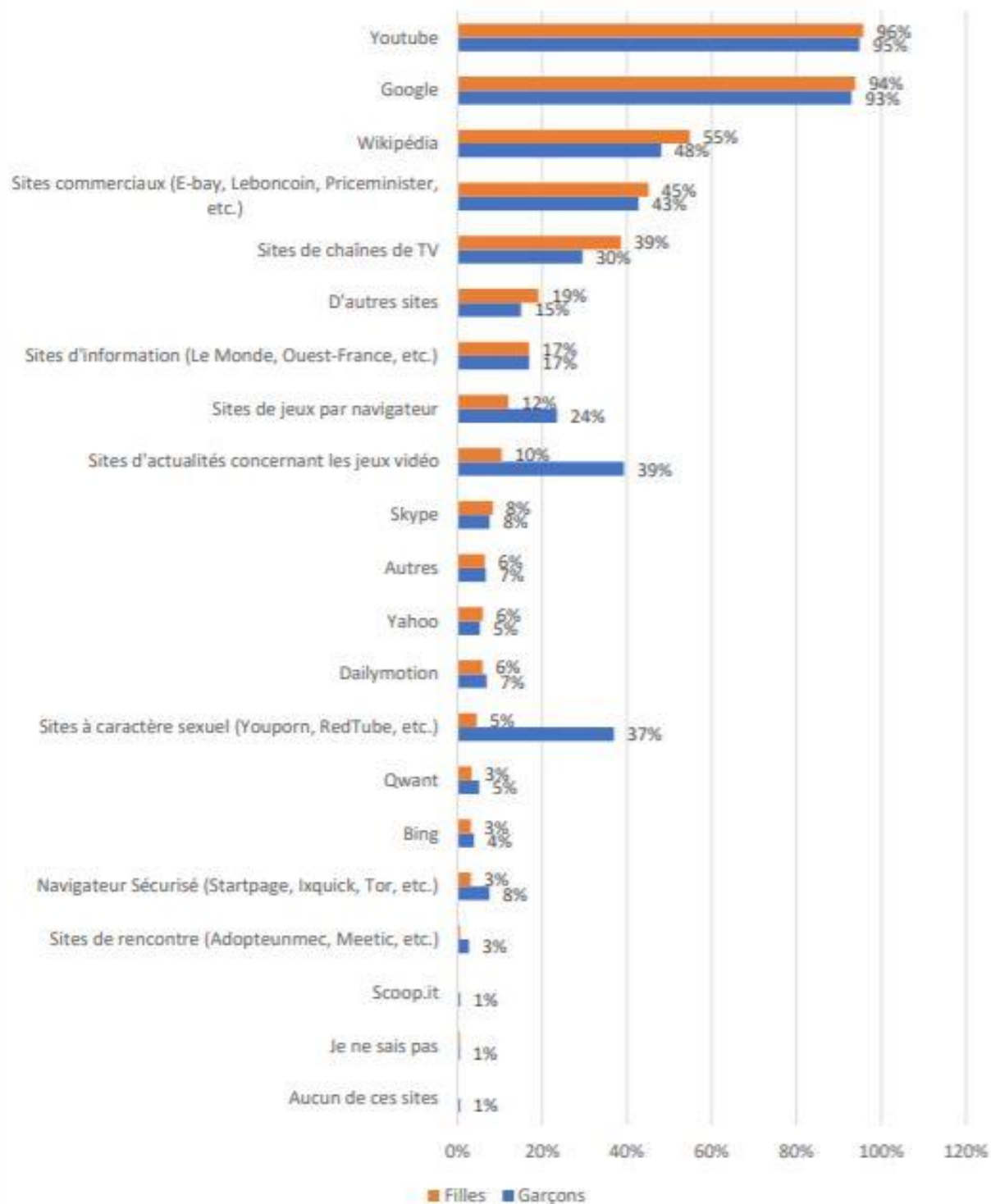
---

<sup>6</sup> Sophie Jehel, *Les adolescents face aux images violentes, sexuelles et haineuses : stratégies, vulnérabilités, remédiations. Comprendre le rôle des images dans la construction identitaire et les vulnérabilités de certains jeunes*. Rapport de recherche financé par la mission de recherche Droit et Justice, la Fondation de France, la Ligue de l'enseignement, l'UNAF, les CEMEA, octobre 2017, <https://lc.cx/QpRr>, 400p.

<sup>7</sup> A la différence de l'enquête OPEN « Les adolescents et le porno : vers une «Génération Youporn» ? » de 2017([https://www.open-asso.org/wp-content/uploads/2017/03/114495\\_Rapport\\_OPEN\\_15.03.2017-1.pdf](https://www.open-asso.org/wp-content/uploads/2017/03/114495_Rapport_OPEN_15.03.2017-1.pdf)) qui demande « Dans la liste suivante, pouvez-vous indiquer les pratiques que vous avez faites dans votre vie... ? ». La question posée par l'Observatoire Ceméa est différente dans la mesure où elle parle au présent : « utilisez-vous ces sites ? » Elle indique une forme d'habitude actuelle et non une expérience réalisée « au cours de la vie ».



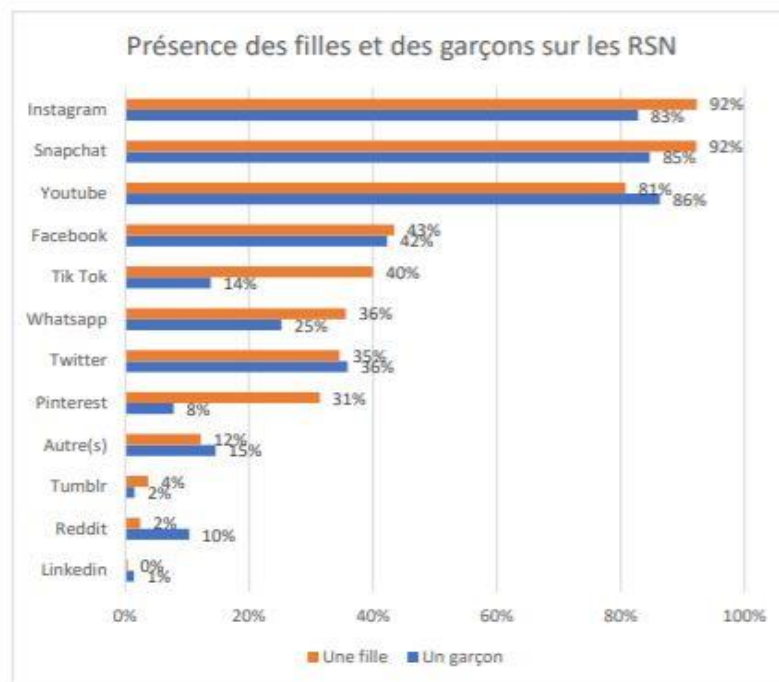
## Les sites fréquentés par les filles et par les garçons



Observatoire 2020. 5237 répondants. Réponse à la question à réponse multiple, « utilisez-vous ces sites ? »

## Des activités de sociabilité plus intenses pour les filles

Les filles sont davantage impliquées dans l'entretien de leur réseau, en regardant des photos, en publiant des informations sur leurs profils. Elles ont aussi tendance à cumuler davantage de comptes de réseaux sociaux : elles sont plus nombreuses que les garçons sur Instagram, Snapchat, WhatsApp, Pinterest, TikTok. Ces réseaux incitent à la mise en scène de soi ; particulièrement Instagram et TikTok. Sur ce dernier réseau dont la progression est fulgurante, la différence de genre est la plus forte puisqu'elles sont trois fois plus nombreuses que les garçons. En 2019 26% des filles avaient un compte TikTok (9% de garçons). Le réseau est mis en cause régulièrement pour inciter les jeunes filles à une présentation de soi hypersexualisée, à travers les choix de ses algorithmes. Mais il est en train de détrôner Facebook et gagne des utilisatrices de plus en plus âgées, notamment chez les étudiantes. Les adolescentes se trouvent ainsi au cœur de la bataille des plus grandes plateformes numériques.



Observatoire 2020. 5237 répondants. Réponse à la question à réponse multiple « Sur quels réseaux sociaux êtes-vous présent ? »

Les filles publient aussi davantage de commentaires (70% vs 54% des garçons), nous savons par les entretiens qualitatifs de 2019, à quel point les filles sont sensibles aux commentaires que les amies doivent donner rapidement suite à la publication de leurs photos.

Etant davantage encline à entretenir leurs réseaux sociaux, elles ont aussi des réseaux de contact un peu plus étendus que les garçons. Lorsqu'elles publient des images sur leur « story » sur Snapchat, dispositif qui reste en ligne pendant une journée, 56% d'entre elles les laissent voir à des réseaux de plus de 80 « amis ». Snapchat encourage avec son dispositif des flammes<sup>8</sup> la publication large des photos. Mais celles-ci sont souvent intimes, non qu'elles relèvent de la vie sexuelle des adolescents (d'après leur déclaration, il s'agit d'une petite minorité d'adolescents et les statistiques sont stables sur ce point), mais la plupart des images appartiennent à la sphère privée. Ces publications étendues représentent de ce fait un risque pour les filles.

<sup>8</sup> voir Observatoire 2019, vol.2.

## Des risques qui ont doublé pour tous, mais plus grands encore pour les filles

La préoccupation de l'exposition de soi, la recherche de reconnaissance sociale est aussi source de fragilité pour les filles. En publiant des photos elles s'exposent à des commentaires potentiellement désobligeants, de la part de garçons ou de filles.

Comme les années précédentes, le niveau d'inquiétude des filles sur le web est bien plus élevé que celui des garçons. Certes ils redoutent tous les virus et les escroqueries. Mais les deux tiers des filles appréhendent de subir du harcèlement (69%) ou des menaces (62%) à un niveau qui est à peu près le double de celui des garçons. Si l'on compare les déclarations de cette année à celles de 2014, on peut constater néanmoins que les inquiétudes ont augmenté pour les garçons encore plus que pour les filles. En 2014 seuls 25% des garçons redoutaient le harcèlement, en 2020 ils sont 40%.

Garçons et filles déclarent vivre davantage d'agressions numériques en 2020 qu'en 2014. 16% de garçons ont subi cette année des menaces, des insultes ou du harcèlement, ils n'étaient que 5,5% en 2014. En 2020 21% des filles indiquent avoir subi ce type de violences, elles étaient 11% en 2014. L'accroissement du temps passé sur les réseaux s'accompagne d'une polarisation plus grande, d'une intolérance et d'une exposition plus grande à des violences de niveau certes divers mais qui envahissent les échanges. Les efforts de modération des contenus réalisés par les grandes plateformes numériques sont donc insuffisants. Mais l'éducation à la civilité numérique doit également se renouveler.

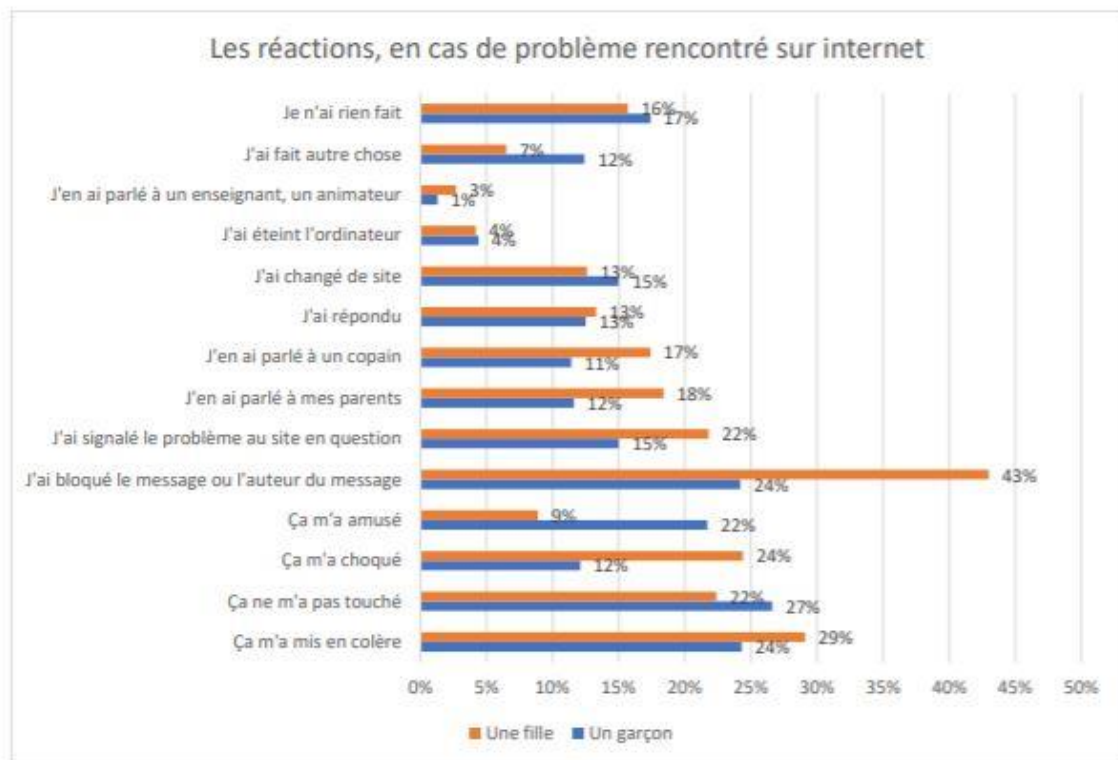
Deux plateformes semblent cumuler le plus d'expériences de moqueries, de menaces ou de harcèlement : Snapchat et Instagram, les autres plateformes, Youtube et Facebook étant moins souvent signalées. 49% des filles qui ont rencontré des problèmes sur internet dans l'année les ont rencontrés sur Instagram, 40% sur Snapchat, le pourcentage est encore plus élevé quand on ne considère que les insultes, menaces, moqueries et le harcèlement. Ce sont donc sur les RSN que fréquentent le plus les filles qu'elles peuvent être majoritairement agressées.

C'est également sur ces plateformes que les garçons rencontrent également le plus de violences numériques (31% des garçons qui signalent avoir vécu un problème dans l'année l'ont vécu sur Instagram et 23% sur Snapchat). Mais le risque que les garçons dénoncent en premier lieu est le spam, la réception de publicités non voulues, et c'est sur Google et YouTube qu'ils le rencontrent.

### Une plus grande prudence des filles ?

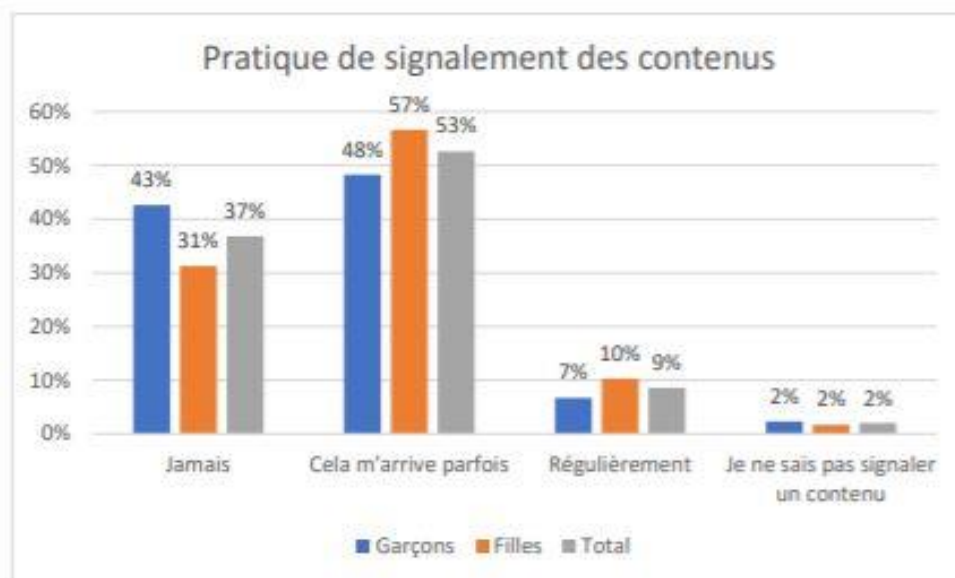
Les filles apprécient de pouvoir communiquer facilement sur les plateformes numériques mais elles se sentent aussi sous surveillance, elles disent devoir faire très attention à leurs publications. Contrairement à l'atmosphère de réprobation morale très présente dès qu'on évoque le sujet des publications des filles, celles-ci sont la plupart du temps conscientes des risques qu'elles prennent, du moins à partir de 15 ans. Mais comme nous avons pu l'entendre dans les observatoires des années précédentes, elles savent aussi que la critique peut être injuste, animée aussi bien par la jalousie d'autres filles que par le relâchement des règles de civilité des garçons.

Les filles ont tendance à réagir davantage quand elles rencontrent des problèmes : leur réaction émotionnelle semble plus vive, elles se sentent davantage mises en cause personnellement. Elles bloquent les messages (43%), et souvent leurs auteurs, elles en parlent à leur entourage (18% à leurs parents, 17% à leurs copains), 22 % signalent le problème au site lui-même.



Observatoire 2020, réponses à la question « Quand vous avez eu ce(s) problème(s), comment avez-vous réagi ? », sur la population qui a rencontré des problèmes dans l'année, soit 3057 répondants.

Ce sont aussi les filles qui signalent le plus de contenus et participent ainsi à la modération des plateformes numériques. Elles signalent des contenus qui ne sont pas seulement ceux qui les mettent en cause, mais ceux qui leur semblent injustes, dangereux.



Observatoire 2020, réponse à la question « Avez-vous déjà signalé un contenu (propos, vidéo, photo) ? », 5237 répondants.

## Une sensibilité plus grande des filles aux discours discriminatoires

Les filles de par leur expérience et leur sensibilité repèrent de nombreux discours discriminatoires sur les RSN qu'elles fréquentent.

42% déclarent voir des discriminations liées au physique, 40% liées au sexisme, 37% à l'orientation sexuelle des personnes visées, 30% aux origines culturelles, 27% à leurs convictions. Les garçons sont plus nombreux que les filles à repérer des théories complottistes (18% vs 10%).

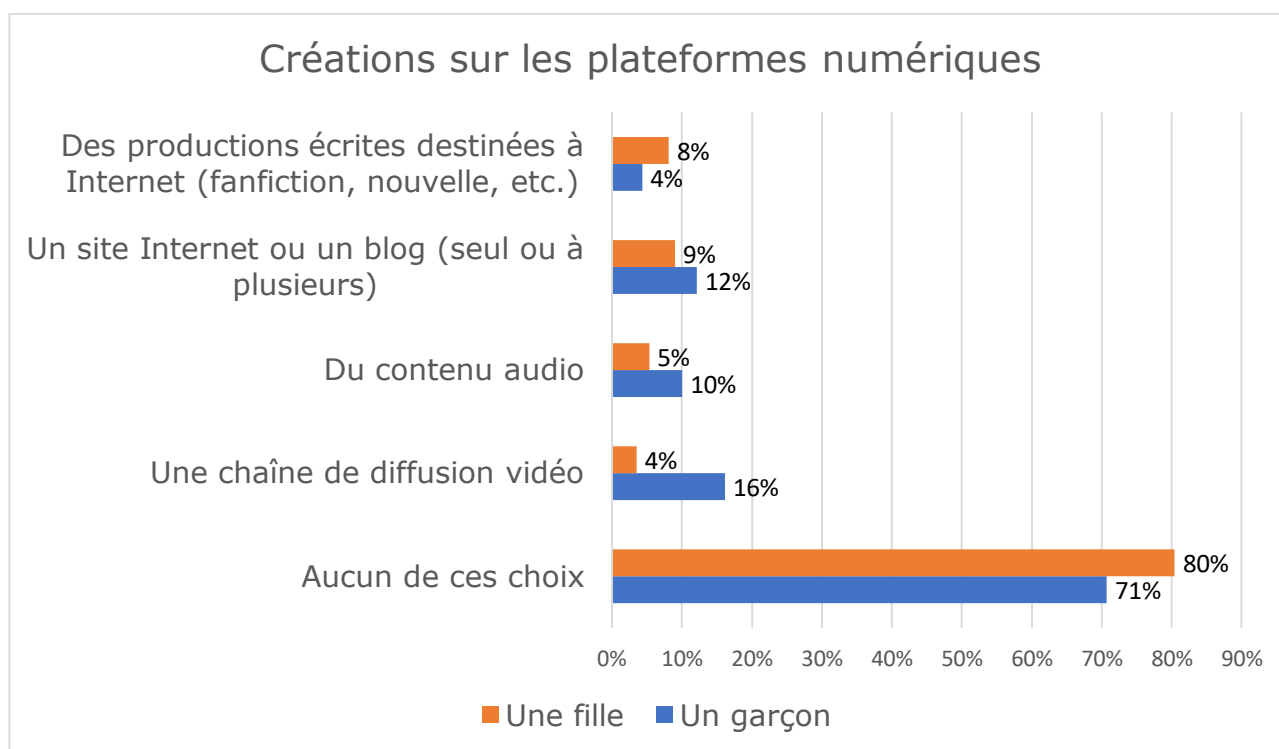
Ces constats différenciés sont aussi liés aux publications qui sont profilées différemment par les algorithmes de recommandation pour les filles et les garçons.

## De plus en plus de pratiques vidéoludiques, mais peu de créations numériques éducatives

Un des atouts de l'Observatoire est sa longévité. Nous avons comparé les réponses recueillies en 2014 et celles de 2020. Elles montrent une stagnation du pourcentage d'adolescents impliqués dans des activités de création encadrées par des ateliers ou dans des modalités d'éducation aux médias. En revanche les activités ludiques augmentent et les jeux joués ont beaucoup changé.

### Les créations numériques encadrées dans des ateliers restent marginales

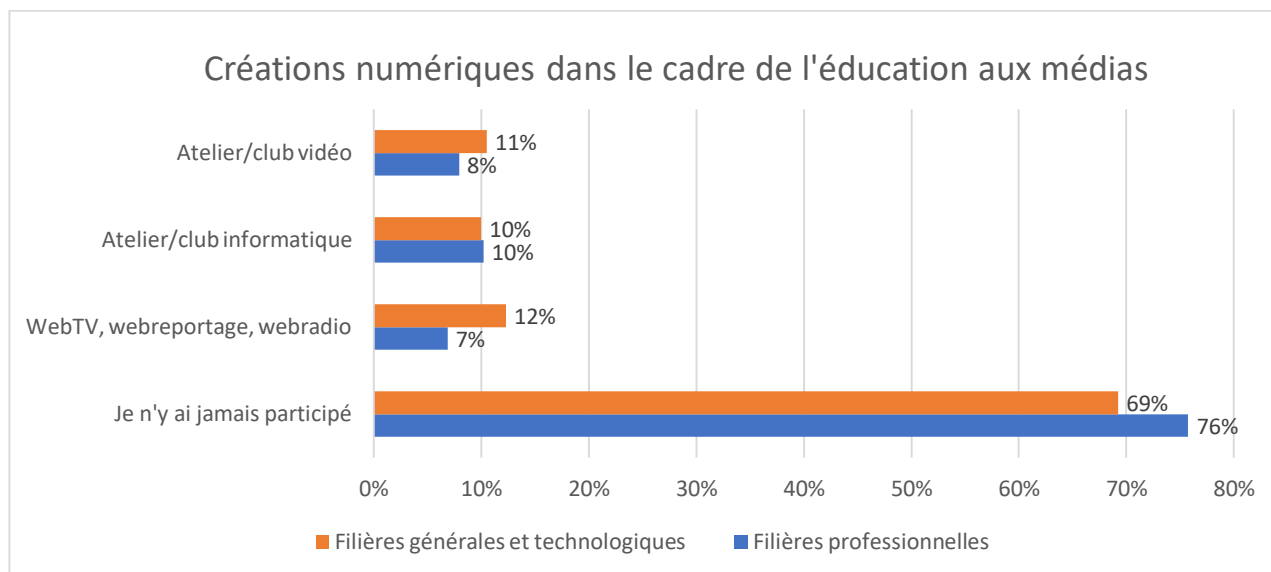
En 2014 environ 30 % des jeunes, aussi bien dans les filières professionnelles que générales disaient avoir créé (l'année de passation du questionnaire ou l'année précédente) un site ou un blog, individuellement ou à plusieurs. Ils ne sont plus que 10% en 2020, mais 10% ont créé une chaîne pour diffuser des vidéo, 8% du contenu audio, 6% des textes. Au total le pourcentage de jeunes concernés par ce type de production, à la maison ou en classe, est à peu près stable. Les filles sont néanmoins très en retrait dans ce type de création à la maison, sauf pour les textes écrits.



Observatoire 2020, 5237 répondants, 0 non réponse, Réponse à la question : « avez-vous créé cette année ou l'année dernière... ? »

Les filles s'investissent davantage dans la publication de photos et l'entretien de leurs comptes de réseaux sociaux numériques. Cela rejoint une des caractéristiques de la socialisation des filles toujours davantage tournée vers l'attention aux relations interindividuelles, mais aussi probablement leur moindre aisance technique, accrue par leur moindre équipement et les stéréotypes de genre qui façonnent leur socialisation.

Dans un cadre éducatif, le pourcentage de jeunes qui ont participé à des créations audiovisuelle ou radiophoniques reste faible (voir graphique infra), d'autant que la question posée ne fixe pas de limite temporaire<sup>9</sup>



Observatoire 2020. 5237 répondants, 0 non réponse, Réponses à la question : « Avez-vous déjà participé à un projet média dans un cadre éducatif (scolaire, association, etc) ? »

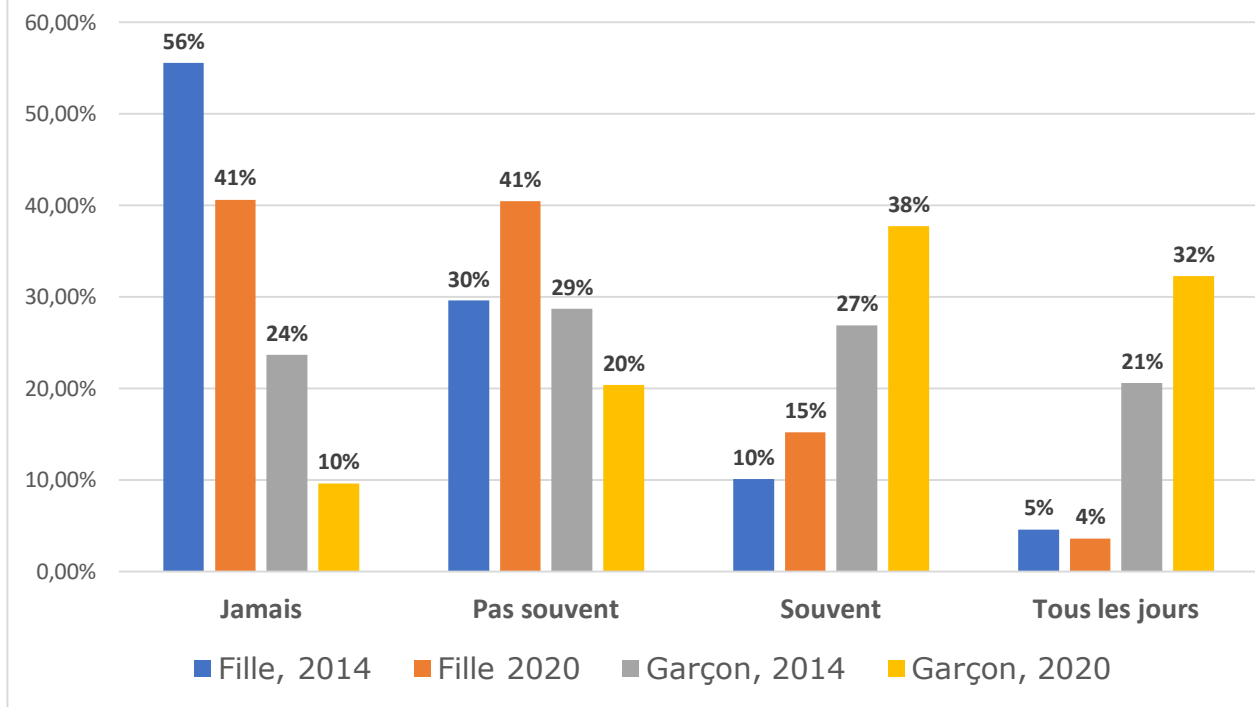
La création en ligne est moins présente dans les cursus des jeunes inscrits dans les filières professionnelles. Il peut s'agir de ce qu'ils réalisent pendant l'année en cours, ou pendant les études antérieures au collège.

### Les adolescents jouent de plus en plus, surtout les garçons

Les adolescents, lycéens ou en filières professionnelles jouent de plus en plus sur internet. La pratique reste fortement genrée et privilégiée par les garçons.

<sup>9</sup> Réponses à la question : « Avez-vous déjà participé à un projet média dans un cadre éducatif (scolaire, association, etc.) ? »

## Fréquence de la pratique du jeu en réseau, selon le genre, 2014-2020



Observatoire 2020, 5237 réponses, 0 non-réponses. Réponses à la question : « Jouez-vous à des jeux en réseau ? ».

La pratique s'est banalisée, même les filles sont moins nombreuses à ne jamais jouer en ligne. Elles étaient 55% en 2014, elles ne sont plus que 40% en 2020. Mais c'est surtout auprès des garçons que cette pratique, très répandue chez les collégiens, se maintient à l'adolescence. 8 garçons sur 10 disent aimer jouer au jeu vidéo sur internet, un tiers des garçons déclare y jouer tous les jours. Samuel Coavoux explique cela par « la massification d'Internet et de la généralisation du jeu sur des terminaux non dédiés, comme le téléphone portable »<sup>10</sup>. Il évoque également la réduction de l'écart de genre. Celui-ci reste néanmoins très fort, comme nous pouvons le constater sur le graphique.

Les filles sont moins équipées de console de jeu depuis 2014 : elles disposent encore en 2020 de 2.5 fois moins de console dans leur chambre que les garçons (21% vs 52% des garçons). En 2020 elles préfèrent utiliser leur smartphone pour jouer (57% vs 29% qui utilisent une console de jeu). Les garçons ont vu légèrement baisser leur équipement en console de jeu personnelle depuis 2014, mais utilisent aussi bien une console (70%) que leur smartphone pour jouer (68%). Il faut dire que depuis 2014 de nombreux jeux peuvent se jouer sur téléphone ou sur PC.

### Les jeux des filles diffèrent de ceux des garçons

Le premier jeu cité par les filles est Mario Kart. Il est très peu cité par les garçons (13% des filles Ainsi, y jouent, contre 1% des garçons). Viennent ensuite Super Mario, les Sims ainsi que plusieurs jeux sur téléphone (Candy Crush, Subway Surfer, Rider, Sand Balls, Piano Tiles). C'est une évolution qui témoigne d'une diffusion de la culture vidéoludique chez les adolescentes, car en 2014 le premier jeu des filles était Candy Crush. En dehors de quelques jeux comme Clash of Clan, Clash Royal ou Brawl Star, les garçons ne citent pas souvent les jeux qui ne se jouent que sur le téléphone parmi leurs jeux préférés, et sont très peu présents sur les jeux que préfèrent les filles.

<sup>10</sup>Samuel Coavoux, « Les jeux vidéo, sociologie d'un loisir de masse », *La vie des idées*, 2019.



Samuel Coavoux explique ces différences de genre<sup>11</sup>, par le fait que « le coût de l'engagement » dans ces contenus est bien plus élevé pour les femmes. A l'inverse, chez les hommes, le jeu vidéo est un élément de la culture qui lui est propre. » Les jeunes femmes continuent en effet à devoir lutter pour s'insérer dans une culture qui reste à dominante masculine et pour participer à des jeux en réseau souvent peu accueillants pour les filles du fait de la culture agressive qui y règne, en particulier quand les jeux reposent sur la compétition et l'élimination des autres joueurs<sup>12</sup>. Laurent Bègue (2014), chercheur en psychologie sociale, considère que la « martialisation » des émotions induites par la violence guerrière virtuelle, [prégnante dans certains] univers persistants du jeu vidéo, déploie [...] son empire bien au-delà de l'expérience circonscrite du joueur devant un écran de visualisation. <sup>13</sup>» Le chercheur s'appuie sur de nombreuses expériences réalisées en laboratoire.

## Le harcèlement sur les plateformes de jeu vidéo : un problème persistant

En 2017 des faits de harcèlement sexiste sur jeuvideo.com avaient été dénoncés et la journaliste Nadia Daam qui les avait relayés en avait été également la cible. Depuis, Jeuvideo.com s'est engagé devant la Commission européenne à lutter contre les discours de haine<sup>14</sup>. En 2020 des faits de harcèlement ont été révélés et dénoncés au sein d'Ubisoft, une des entreprises phares en matière de jeu vidéo, au plus haut niveau de sa direction<sup>15</sup>. En 2019, une étude de l'association nord-américaine ADL (*Anti Defamation League*) a pu mesurer la banalisation du harcèlement en ligne sur les plateformes de jeu vidéo à partir d'une enquête sur le territoire nord-américain<sup>16</sup> : 74% des joueurs en ligne avaient déjà été harcelés, 53% par des discours discriminatoires en raison de leur genre, de leur orientation sexuelle, de leur appartenance aux minorités ethniques ou de leur religion. Les jeux où se produisaient le plus souvent ces harcèlements, au point que les victimes décidaient d'arrêter de jouer, étaient notamment *Dota 2*, *Fortnite*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *NBA 2K*, *Madden NFL*, *World of Warcraft League of Legends*, pour citer des jeux auxquels les jeunes de l'observatoire ont également joué. Certains de ces jeux étaient également cités comme des espaces où les joueurs avaient vécu des expériences positives comme le fait de se faire des amis ou d'être aidé par d'autres joueurs (*World of Warcraft*, *Minecraft*, *NBA 2k*, *Counter-Strike: Global Offensive* et *Fortnite*), car bien sûr s'il n'y avait pas le plaisir de jouer et d'échanger avec d'autres joueurs, les adolescents ne joueraient pas autant. Dans le cadre de l'Observatoire des pratiques numériques des adolescents en Normandie 10% des garçons qui ont rencontré des problèmes sur internet les ont rencontrés sur les sites de jeu en ligne et 5% des filles. Les plateformes de jeu, n'apparaissent pas dans l'Observatoire comme le lieu principal des violences numériques, même si plus ils jouent fréquemment, plus ils y rencontrent de problèmes.

---

<sup>11</sup>Samuel Coavoux, « La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo », *Enjeux numériques*, 2019.

<sup>12</sup> Selon le rapport du Haut conseil de la santé publique, *Analyse des données scientifiques : effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans*, Avis et Rapports, 2020, la dimension compétitive des jeux accroîtrait la stimulation des comportements ou pensées agressives.

<sup>13</sup> Bègue Laurent, « Une martialisation des émotions ? De l'ultraviolence dans le jeu vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2014/2 n° 14, p. 31-37.

<sup>14</sup> Jeuvideo.com a rejoint le dispositif européen en juin 2019, [https://ec.europa.eu/info/policies/justice-and-fundamental-rights/combating-discrimination/racism-and-xenophobia/eu-code-conduct-counter-illegal-hate-speech-online\\_en#monitoringgrounds](https://ec.europa.eu/info/policies/justice-and-fundamental-rights/combating-discrimination/racism-and-xenophobia/eu-code-conduct-counter-illegal-hate-speech-online_en#monitoringgrounds). ; sur le site de jeuvideo.com des consignes ont été développées pour lutter contre le harcèlement : <https://www.jeuxvideo.com/harcelement.htm>.

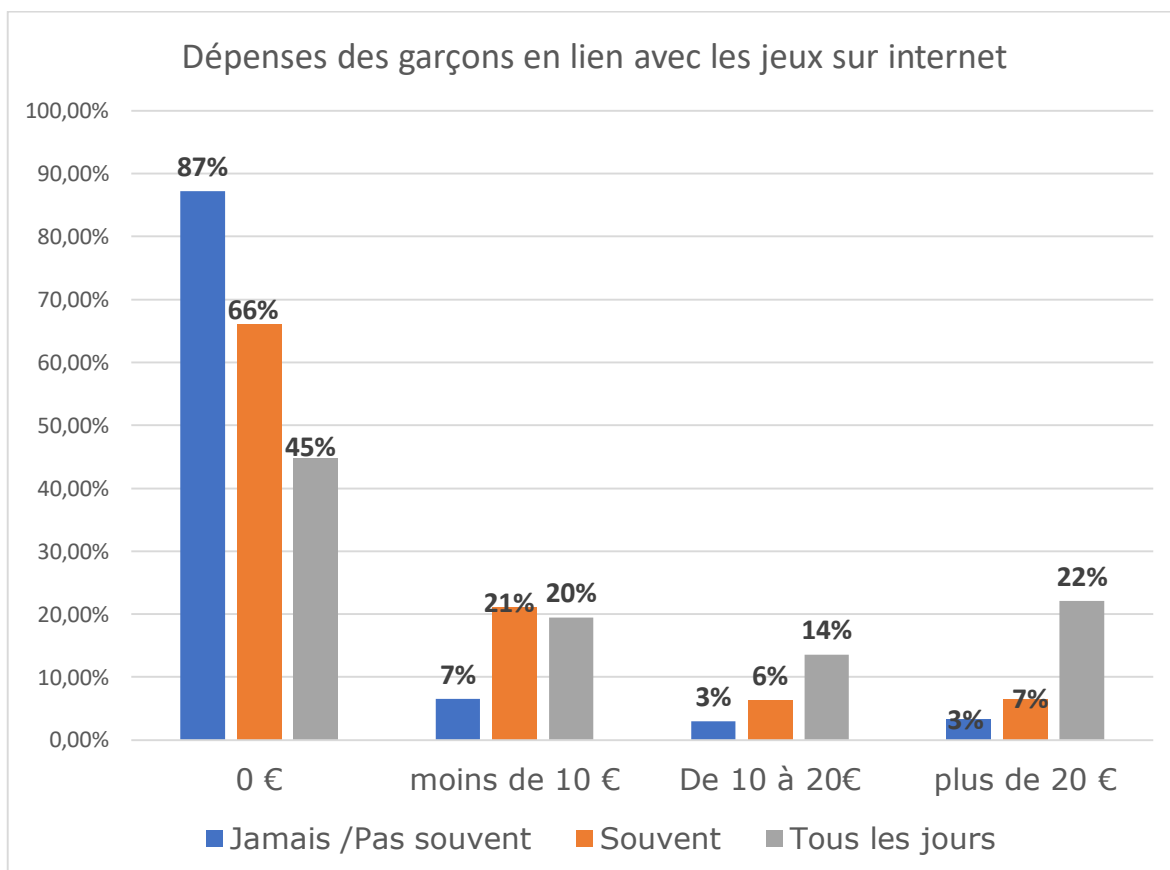
<sup>15</sup> Erwan Cario et Marius Chapuis « Récits de harcèlement et d'agressions sexuelles à Ubisoft : 'Les jeux vidéo c'est fun, on peut tout faire, rien n'est grave' » *Libération*, 1 juillet 2020

<sup>16</sup> Enquête réalisée auprès de 1045 joueurs et joueuses de 18 à 45 ans, <https://www.adl.org/free-to-play>.

C'est sur les réseaux sociaux numériques Instagram et Snapchat que les adolescents, filles et garçons, subissent le plus souvent des comportements agressifs, menaces, insultes, moqueries ou harcèlement.

## Fortnite et FIFA au cœur des pratiques des garçons

Des évolutions importantes ont eu lieu depuis six ans dans les jeux préférés joués par les garçons. Fornite a détrôné GTA. En 2014 les trois jeux préférés des garçons étaient Call of Duty, GTA et Fifa. En 2020 Fortnite est le 1<sup>er</sup> jeu préféré, devant Fifa et Call of duty. Fortnite a été classé 12 ans selon l'indice PEGI pour sa violence et les achats intégrés. Pedagojeux, la plateforme française qui explique les jeux vidéo aux parents, le présente comme « jeu de tirs à la troisième personne, immergeant le joueur dans un monde post-apocalyptique, coloré et à l'esthétique très 'cartoon' »<sup>17</sup>. Il existe deux modes de jeu, un mode coopératif, payant, « Fortnite : Save the world » et un mode basé sur la compétition, gratuit, « Fortnite : Battle royale », qui depuis 2018 connaît un très large succès, bien plus grand que celui du mode coopératif. Le joueur à travers son avatar surarmé affronte les équipes adverses et doit détruire des zombies dans un territoire qui se rétrécit. Le gagnant est celui qui a éliminé tous les autres personnages. Les joueurs sont incités pour gagner à équiper leur avatar de « skins » (des tenues) payants, vêtements, armes, pouvoirs. Il s'agit sans doute d'une des raisons pour lesquelles ce sont les joueurs les plus réguliers de jeu vidéo en réseau et particulièrement les garçons qui dépensent aussi le plus pour leurs jeux (voir graphique infra). 11% des garçons qui jouent tous les jours, dépensent plus de 50€ par mois.



Observatoire 2020, Population des garçons : 2608 répondants, 0 non réponses. Réponses à la question : « Combien dépensez-vous chaque mois pour des jeux en ligne ? » croisée à la question « jouez-vous à des jeux en réseau ? ».

<sup>17</sup> <https://www.pedagojeux.fr/comprendre-le-jeu-video/les-jeux-qui-font-debat/fornite/>

## Les parents, un soutien à géométrie variable face à internet

Les parents jouent un rôle important dans l'enfance pour construire la relation des jeunes avec les écrans et les médias. L'observatoire des pratiques des jeunes en Normandie nous permet de suivre quelques indicateurs de la médiation parentale qui se poursuit à l'adolescence. Celle-ci diffère selon que les adolescents sont des filles ou des garçons et selon le milieu social des parents. L'importance des médiations relatives au temps que les jeunes passent devant leurs écrans est pourtant considérable, et influe indirectement sur la qualité de leur concentration ainsi que de leur sommeil, comme l'ont montré plusieurs études<sup>18</sup>. Par ailleurs, les parents restent une de leurs principales ressources pour se tenir au courant de l'actualité et un de leurs soutiens en cas de problème rencontré sur internet.

### Année après année, les parents limitent moins l'accès à internet

Depuis plusieurs années, le nombre de parents qui imposent à leurs enfants une déconnexion temporaire mais régulière de l'internet ne cesse de diminuer. En 2014 et jusqu'en 2018, 49% des jeunes consultés par l'observatoire indiquaient que leurs parents leur imposaient une limite de temps sur internet. Depuis 2019, ils ne sont plus que 35 %. L'écart s'observe aussi bien dans les filières générales que dans les filières professionnelles. Dans les filières générales, ils étaient encore 63 % à mentionner une limitation de leur connexion dans la journée en 2018, ils ne sont plus que 40% depuis 2019. Dans les filières professionnelles ils étaient 40% à devoir éviter leur connexion à certains moments, ils ne sont plus que 23%.

### Les parents des classes moyennes et favorisées imposent davantage de limites temporelles

Le contexte socioprofessionnel joue un rôle : les parents cadres ou profession intermédiaire sont plus nombreux à imposer des limites à l'accès à internet (40%), les parents ouvriers ou employés, moins (30%). Le contexte scolaire également. Dans les filières générales et technologiques, l'attention plus grande aux devoirs, et à la scolarité conduit les parents des classes populaires à imposer plus souvent des limitations (39%) que lorsque les adolescents sont en filières professionnelles (24%). Nous savons grâce aux observatoires des années précédentes que les interdits parentaux quand ils existent sont placés au moment des repas et des devoirs.

### Des limites qui diminuent avec l'âge

En fonction de l'âge des adolescents, les parents lèvent les interdits. L'âge est un critère plus important encore que le niveau scolaire pour les parents : En 2020, 42 % des jeunes de 14 ans déclarent avoir des parents qui mettent des bornes à leurs usages téléphoniques, et seulement 19 % lorsqu'ils ont plus de 16 ans. Mais cet effet de l'âge est davantage pris en compte dans les filières générales et technologiques que dans les filières professionnelles dans lesquelles les parents fixent moins de limites en matière de connexion.

---

<sup>18</sup>Haut conseil de la santé publique, Analyse des données scientifiques : effets de l'exposition des enfants et des jeunes aux écrans, Avis et Rapports, 2019. URL : [https://www.hcsp.fr/Explore.cgi/Telecharger?NomFichier=hcsp20191212\\_effedelexpodesenfaetdesjeunauxcr.pdf](https://www.hcsp.fr/Explore.cgi/Telecharger?NomFichier=hcsp20191212_effedelexpodesenfaetdesjeunauxcr.pdf)

## Le téléphone : un accès moins contrôlé que l'internet

Les limitations vis-à-vis du téléphone portable sont nettement plus faibles que celles déclarées par rapport aux connexions internet. Depuis 2018, un net décrochage apparaît entre la limitation de l'accès à internet et celle de l'utilisation du téléphone portable. Dans les filières générales, seuls 33% des parents limitent l'usage du téléphone, 19% dans les filières professionnelles, à en croire leurs adolescents. Les parents ouvriers ou employés ont tendance à placer un peu moins d'interdit dans l'accès à internet comme dans l'usage du smartphone.

## Les parents : de plus en plus connectés à leur smartphone

Plusieurs hypothèses peuvent expliquer cette baisse de la limitation des accès par les parents. D'abord, et comme le montre une enquête parue en octobre 2019 sur l'hyperconnexion<sup>19</sup>, les parents eux-mêmes ont du mal à contrôler le temps qu'ils passent sur les écrans. Il leur devient donc d'autant plus difficile d'apprécier l'importance de placer des limites aux usages de leurs adolescents.

## Les injonctions scolaires à la connexion sur internet

L'école incite également les jeunes à passer du temps sur le web, à travers les différentes applications éducatives pour travailler à distance, pour préparer des exposés ou en classe. Entre 2014 et 2020, le pourcentage d'adolescents qui cherchent sur internet des informations pour la classe a quadruplé dans les filières générales (passant de 8.5% à 40%), et doublé dans les filières professionnelles (passant de 12.5 à 27%). Dans les filières professionnelles les usages professionnalisants ont nettement augmenté également : 37% des adolescents cherchent des stages ou du travail par internet. Ces pourcentages restent néanmoins relativement bas par rapport à l'utilité des informations que les adolescents pourraient trouver sur certaines plateformes tant dans une perspective éducative que pour la recherche d'emploi.

Le confinement arrivé après la collecte des données n'a pu que renforcer l'injonction à la connexion. Comme le montre une étude réalisée par Harris Interactive pendant le confinement auprès des 6-18 ans<sup>20</sup> : le temps passé devant les écrans a augmenté de 50% pendant cette période.

## La médiation parentale passe par la place des écrans au domicile

Les parents peuvent limiter l'accès aux écrans par les équipements qu'ils fournissent à leurs enfants puis à leurs adolescents. La médiation parentale passe notamment par l'âge de l'équipement en smartphone et par l'installation d'une télévision dans la chambre des enfants. Les parents des classes populaires ont tendance à en équiper davantage les adolescents (50%), ce n'est le cas que pour 30% des jeunes issus des classes moyennes et favorisées. Dans les filières professionnelles, les jeunes sont davantage équipés en télévision (63%) que dans les filières générales ou technologiques (36%), quel que soit le milieu social des parents, et ce malgré une baisse globale de l'équipement en téléviseur.

---

<sup>19</sup>Elabe, Observatoire de la Prévention des risques. L'hyper-connexion, pour AXA Prévention, 2019. URL : [https://elabe.fr/wp-content/uploads/2019/10/axa\\_hyperconnexion\\_enseignements-definitif.pdf](https://elabe.fr/wp-content/uploads/2019/10/axa_hyperconnexion_enseignements-definitif.pdf)

<sup>20</sup>Harris Interactive, Enquête sur l'activité physique et sportive des enfants et des adolescents, avant et après le confinement, pour Assurance Prévention, 2020. URL : [http://harris-interactive.fr/wp-content/uploads/sites/6/2020/07/NEW\\_Rapport\\_Harris\\_V3\\_Lactivite\\_physique\\_et\\_sportive\\_des\\_enfants\\_V2\\_Assurance\\_Prevention.pdf](http://harris-interactive.fr/wp-content/uploads/sites/6/2020/07/NEW_Rapport_Harris_V3_Lactivite_physique_et_sportive_des_enfants_V2_Assurance_Prevention.pdf)

## Le rôle des parents face aux risques d'internet

Lorsque les jeunes rencontrent des problèmes sur le web, cela peut être des publicités non voulues (du spam), des escroqueries, des virus, des fausses informations, mais aussi des images choquantes, ou encore l'utilisation des données personnelles ou des insultes, ils ont tendance à les gérer seuls en bloquant notamment l'auteur du message. Mais lorsque le problème les affecte plus personnellement, parce qu'ils ont reçu des insultes, des menaces, du harcèlement 21% en parlent à leurs parents, 26% à leurs copains. Ils sollicitent aussi leurs parents lorsqu'ils subissent des escroqueries ou des vols de données personnelles, dans les mêmes proportions (20%). On pourra trouver que ce recours à l'aide des parents relativement faible, mais il s'explique dans la dynamique d'autonomisation des adolescents qui fait qu'ils souhaitent d'abord régler le problème eux-mêmes, en signalant, en répondant, en bloquant. Le recours auprès des enseignants et des animateurs reste très rare, il est maximal dans les risques que l'observatoire évalue, de l'ordre de 5%, pour les problèmes d'insultes, ou de rencontre avec des propos racistes.

## En cas de problème, les garçons ont moins recours à leurs parents que les filles

Les filles sont deux fois plus nombreuses que les garçons à se tourner vers leurs parents lorsqu'elles ont besoin d'aide face à des difficultés sur le web. Face aux insultes, menaces et harcèlement elles sont 26% (de celles qui ont rencontré des problèmes) à en parler avec leurs parents, les garçons (dans la même situation) ne sont que 13%. La même différence s'observe entre garçons et filles quand il s'agit de parler à ses amis de ces difficultés. Cela laisse entendre que les filles cherchent aussi davantage de réconfort dans leurs liens forts (parents et amis) tandis que les garçons gardent plus souvent pour eux leurs difficultés numériques, mais cela vient aussi de ce que les filles doivent plus que les garçons faire face à l'agressivité verbale sur les plateformes numériques (voir l'article « Filles et Garçons n'ont pas les mêmes vies numériques »). Sur ce point, il n'y a pas grande différence entre les filières, ni entre les milieux sociaux.

## Les parents : une source d'information essentielle et conversationnelle

Les parents jouent aussi un rôle dans l'accès à l'actualité. Ils figurent parmi les principales sources d'information des adolescents, avec une légère différence entre les adolescents des classes moyennes et favorisées qui accordent ce rôle à 86 % à leurs parents, alors qu'ils sont 79% dans les milieux populaires. Ces derniers vont davantage s'informer auprès des réseaux sociaux et de la télévision, alors que les jeunes issus des classes moyennes et favorisées se tournent un peu plus vers les sites d'information et leurs cercles sociaux.

Les différences de capitaux culturels influent sur la nature des ressources que peuvent détenir les parents. Ensuite, la disponibilité parentale et leur goût pour les conversations liées à l'actualité compte également. Dans les classes moyennes et favorisées, si la disponibilité des parents est plus faible ils peuvent financer des aides, comme le montrent les auteurs de l'ouvrage dirigé par Bernard Lahire, *Enfances de classe* (2019).

Mais les adolescents ne considèrent pas leurs parents comme la source d'information la plus fiable, seuls 8% des jeunes enquêtés leur attribue cette palme. La télévision leur semble la source la plus fiable, devant la presse écrite et loin devant les réseaux sociaux.

