

RAPPORT D'ENQUÊTE

"MOI ET LES ÉCRANS"

**COLLÈGE D. SORANO
PINS-JUSTARET**

2010

Remerciements

Les auteurs de ce rapport tiennent à remercier tout particulièrement les enseignants du collège Daniel Sorano pour leur disponibilité et la richesse de leurs contributions à cette enquête.

Nous tenons à remercier également Mme Carpentier, Mr Cros ainsi que toute l'équipe éducative du collège pour le soutien et la confiance apportés.

Un grand merci aussi à Laure Lebert pour ses conseils avisés ainsi qu'à Catherine Hautefeuille pour une partie de la saisie.

Merci enfin à tous les jeunes qui ont bien voulu répondre au questionnaire.

SOMMAIRE

Introduction	4
Fiche de résumé	5
I - CONTEXTE DE L'ENQUÊTE	7
1. L'éducation par et aux médias	7
2. Les acteurs	7
a) Parents:	7
b) L'école :	7
c) Les structures d'animation et associations	8
II - OBJECTIFS DE L'ENQUÊTE	8
III – METHODOLOGIE	8
1. Structure enquêtée : Collège Daniel Sorano	8
2. Période de réalisation de l'enquête	8
3. Élaboration et test des grilles d'entretien et d'analyse	8
4. Déroulement des entretiens	9
5. Exploitation	9
6. Saisie et analyse sous Calc (open office)	9
a) Saisie :	9
b) Analyse :	10
IV - RESULTATS	10
A. Participation et typologie	10
1. Participation et typologie des élèves	10
a. L'âge	10
b. L'environnement social	10
c. Le critère géographique	10
2. L'approche quantitative	10
3. Structures enquêtées	11
a. Le Contexte démographique	11
b. Le contexte socio-économique	11
B. Analyse des données recueillies	12
1. Temps passé devant les écrans	12
2. Equipement informatique et internet	14
3. Contrôle parentale	16
4. Télévision	16
5. Téléphone portable	17
6. Jeux vidéo	18
8. Sommeil	23
9. Garçons / Filles	25
V - PROPOSITIONS D'ORIENTATION	28
Le Comité d'éthique	29

Introduction

Dans l'ouvrage de Serge Tisseron¹ "Y a t'il un pilote dans l'image ?" l'auteur aborde déjà en 1998 le flux des images, l'inquiétude des parents, les images "N'influencent-elles pas les enfants à leur insu ?", mais il soulève aussi la part de celui qui l'a fabriquée.

L'enquête proposée ici cherche à mettre en lumière, le rapport qu'ont les jeunes aux écrans.

Pour comprendre comment les jeunes ou les "digitals natives"² sélectionnent, consomment, s'approprient les médias, nous devons veiller, observer et analyser leurs pratiques.

Le pouvoir des médias, la croissance de son développement et ses changements constants nous poussent, parents, enseignants, éducateurs, animateurs... à nous poser la question de l'éducation aux et par les médias et le rapport aux écrans.

En 1997 il y avait en France 2,5 millions de lignes téléphoniques mobiles³ et 100.000 foyers reliés à internet⁴. 13 ans plus tard plus de 60 millions de téléphones mobiles et 44 millions d'internautes⁵. La révolution numérique est bel et bien en marche et nous n'en sommes pourtant qu'à ses débuts. Qui sait à quoi ressembleront les téléphones mobiles en 2020 ? Quel site web parviendra à passer la barre du milliard d'utilisateurs ? Internet sera t'il toujours un espace ou l'échange et le partage seront possibles ?

Les enjeux et les risques associés aux usages de tous les médias confondus doivent être débattus, par les adultes et les jeunes. Du développement de leur esprit critique à la protection de leurs données personnelles c'est autant de pratiques et d'apprentissages que nous devons mettre en place avec eux.

Association ic@re

Animateur

Raphaël Thirouin

Président

Pierre Khattou

Fiche de résumé

Notre groupe de travail « Education aux et par les médias », issu d'un partenariat entre le Collège Daniel Sorano de Pins Justaret, l'association ic@re, l' UTAMS de Muret, la C.A.M, la D.D.J.S.C.S, la B.P.D.J, l'ARDESI et 1 psychologue a réalisé en 2010 une enquête intitulée « Moi et les écrans » auprès de 615 adolescents du collège D.SORANO dans la commune de Pins Justaret, élèves issus de plusieurs communes : Pins-Justaret, Lacroix-Falgarde, Roquette, Pinsaguel, Villate, Goyrens et Saubens.

Les objectifs de l'enquête étaient les suivants :

- Recueillir des données sur le rapport qu'entretiennent les adolescents aux écrans.
- Identifier les pratiques.
- Comparer les données nationales et locales (un aller et retour statistique).

Entre Janvier 2010 et Mars 2010, un questionnaire intitulé « Moi et les écrans » a été distribué dans toutes les classes du collège D.Sorano, accompagné par les professeurs.

Parmi les 800 élèves interrogés, 615 ont répondu (76%) à cette enquête.

Les données recueillies dans une grille d'entretien ont ensuite été saisies et traitées grâce au logiciel Calc (Open Office).

Synthèse des données :

La présence de plusieurs écrans au sein du foyer (télévisions, ordinateurs, consoles de jeux...) montre une évolution et une intégration des nouvelles technologies dans les familles. **Plus de 99% des adolescents sondés confirment qu'il y a au moins un ordinateur relié à internet chez eux.** Ajoutons à ça dans la majorité des cas une télévision, plusieurs consoles de jeux vidéo (3 par foyer en moyenne) et l'arrivée des téléphones portables multifonctions. On constate que les adolescents en sont des utilisateurs privilégiés. Leur préférence est indéniablement le web avec 8h15 par semaine sur internet contre 7h devant la télévision et 5h devant les consoles de jeux vidéo. **On observe donc une moyenne d'utilisation tous écrans confondus supérieure à 20 heures par semaine.** La consommation simultanée d'écrans peut toutefois faire baisser le volume horaire total effectif mais une question fondamentale demeure : **Comment toutes ces informations reçues sont elles décryptées par les jeunes ?**

Les écrans et l'interactivité qu'ils permettent , sont devenus le support de la vie sociale des jeunes. Que ce soient les programmes télévisuels, les jeux vidéos (97% des jeunes ont au moins une console chez eux), les échanges par messagerie instantanée ou par SMS, les blogs ou les espaces personnels mis en réseau sur *Facebook*, les relations à l'autre sont alimentées par le contenu et la diversité des écrans.

Un adolescent sur deux reste seul face à ces instruments ce qui peut donner une gestion du temps difficile due à une pratique chronophage. On observe par ailleurs cette envie permanente de rester en contact et de maintenir la communication avec ses pairs, que ce soit via les plateformes de réseaux sociaux ou le téléphone portable avec une moyenne **55 textos envoyés par jours**.

Certaines limites malgré tout sont fixées par les parents ,qui imposent une durée d'utilisation quotidienne, à ne pas dépasser, notamment en semaine, ainsi qu'un **contrôle parental dans 44% des cas**, mais une fois la porte fermée , les adolescents respectent-ils le couvre-feu ? (50% des jeunes interrogés ont accès à internet dans leur chambre). **Plus de 24% des jeux vidéo favoris des adolescents sondés sont destinés à un public adulte** (PEGI⁶ 16+ et 18+) **et 2% des sites internet visités par les jeunes sont à caractère pornographique**. Qu'en est-il de ceux qui n'ont pas répondu par pudeur ou peur de la réprimande ?

La maîtrise des outils informatiques et leur pratique quotidienne est encore faible en terme de richesse, puisque une grande partie de leurs passe-temps via l'écran est consacrée à la **consommation de vidéo, de jeux et de musique**. L'utilisation du web dans le cadre de recherches scolaires est loin derrière...

Ces pratiques, si elles ne sont pas encadrées par les adultes, peuvent également avoir des conséquences sur le métabolisme des jeunes en empiétant sur leur temps de sommeil ou en réduisant leur activité physique.

Le cliché du garçon qui joue à la guerre et de la fille jouant à la poupée perdurent à travers les pratiques liées aux écrans. 45% des jeux cités par les garçons sont violents contre 8% chez les filles (toujours en référence à la norme PEGI). **Les garçons passent 9 heures de plus que les filles devant les écrans** (par semaine), et pas seulement à cause des jeux vidéo. Il s'avère que les filles sont moins équipées en écrans dans leur chambre.

L'adolescent a plus que tout besoin d'une vie sociale et il la vit d'une façon ou d'une autre. **Les outils incontournables pour un jeune qui souhaite répondre aux canons modernes sont : Facebook et le téléphone portable, majoritairement acquis à l'âge de 13 ans**.

L'enquête "Moi et les écrans" ne cherche pas à démontrer que les ados sont sous la dépendance des écrans mais plutôt à permettre de mieux analyser leurs pratiques afin de proposer des perspectives pour le développement de l'éducation par et aux médias (information, formation, prévention, création d'outils...).

I - CONTEXTE DE L'ENQUÊTE

1. L'éducation par et aux médias

"L'éducation aux médias, c'est rendre chaque jeune capable de comprendre la situation dans laquelle il se trouve lorsqu'il est le destinataire des messages médiatiques."

C'est le rendre apte à être un lecteur, un auditeur, un spectateur actif vis-à-vis des médias, capable de s'approprier un maximum d'informations originales à partir de n'importe quel type de documents médiatiques et, particulièrement, de documents audiovisuels.

Ce qui est donc recherché, à travers l'éducation aux médias, c'est essentiellement un renforcement de la réflexion du jeune vis-à-vis des médias : un mouvement de distanciation par rapport à l'expérience médiatique ordinaire et l'exercice d'un regard créatif sur le média."⁷

Quand elle est faite de façon réfléchie, l'éducation aux médias offre des espaces de stimulation pour exercer notre esprit critique afin de mieux discerner l'influence des médias sur notre société et le monde qui nous entoure, mais surtout sur soi, et sur son propre rapport à la consommation de médias.

L'éducation aux médias, c'est donc développer des capacités de décryptage des messages diffusés. Qui produit ? Comment cela est-il produit ? Dans quel contexte ? A qui le message est-il destiné ? Quelles sont les techniques utilisées et quels effets produisent-elles sur l'auditeur, le spectateur, le lecteur ?

L'éducation aux médias favorise la réflexion, mais surtout ouvre une fenêtre vers des activités de création et met en avant sa propre liberté d'expression ouverte sur l'autre et sur le monde...

Telle que nous la concevons, l'éducation aux médias est "*un processus*" qui démarre très tôt, du foyer familial, dès que l'enfant est capable de décoder une image et que ses parents regardent avec lui une émission de télévision. Elle se poursuit dans le cadre de ses expériences avec des camarades ou seul, s'étend à l'école et dans les structures sociales pour se préciser à l'âge adulte dans son engagement personnel et collectif de citoyen.

2. Les acteurs

a) Parents:

Les parents restent en tout état de cause les premiers éducateurs des enfants et face à l'usage intensif que les adolescents font des outils multimédia (numériques), ces pratiques suscitent beaucoup d'interrogations.

Les parents pour une grande partie sont conscients des formidables opportunités des nouvelles technologies, de son importance pour les études et les loisirs des adolescents. Par ailleurs ils sont très nombreux à nous témoigner de leur méconnaissance des nouveaux outils, mais aussi de leurs inquiétudes, leurs peurs, leurs incertitudes, leurs sentiments de ne plus faire face. L'adolescent même s'il a la "*maîtrise fonctionnelle des interfaces techniques*" a besoin d'adultes pour lui poser des repères sur les contenus.

b) L'école :

Dans *Le socle commun des connaissances et des compétences* ⁸ le quatrième volet concerne "la maîtrise technique usuelle de l'information et de la communication" :

La culture numérique implique l'usage sûr et critique des techniques de la société de l'information. Il s'agit de l'informatique, du multimédia et de l'internet, qui désormais irriguent tous les domaines économiques et sociaux.

Ces techniques font souvent l'objet d'un apprentissage empirique hors de l'École. Il appartient néanmoins à celle-ci de faire acquérir à chaque élève un ensemble de compétences lui permettant de les utiliser de façon réfléchie et plus efficace.

Le développement du goût pour la recherche et les échanges d'informations à des fins éducatives, culturelles, sociales, professionnelles doit s'accompagner d'une attitude responsable.

c) Les structures d'animation et associations

Dans le cadre d'accueil collectif de mineurs, il est aujourd'hui impossible d'ignorer l'impact des TIC sur le public jeune et sa conception du loisir. L'interactivité permise par le Web 2.0 et les jeux vidéo peut même sembler entrer en compétition avec les loisirs traditionnels en soulevant également des problématiques de sédentarité et de réclusion chez soi pour les adolescents en crise. Mettre en place des projets autour des arts numériques et des pratiques sur le web paraît incontournable dans un premier temps pour "accrocher" le public, contribuer à son éducation par et aux médias et enfin l'ouvrir sur des pratiques collectives autres. Ces outils ne doivent cependant en aucun cas devenir les seuls.

II - OBJECTIFS DE L'ENQUÊTE

Pour permettre de proposer des axes prioritaires de développement de l'éducation par/aux média et des modalités de mise en œuvre au sein du réseau et mieux répondre aux sollicitations des acteurs de terrain et des institutions, une enquête a été réalisée en 2010, poursuivant les objectifs suivants :

Recueillir des données sur le rapport que les adolescents entretiennent aux écrans.

Identifier les pratiques.

Comparer les données nationales et locales (un aller et retour statistiques).

III – METHODOLOGIE

1. Structure enquêtée : Collège Daniel Sorano

L'enquête a été réalisée auprès des élèves du Collège D.Sorano dans la commune de Pins Justaret.

Cela représente un total de 615 adolescents de 11 à 16 ans , issus des communes de :

Pins-Justaret, Lacroix-Falgarde, Roquette, Pinsaguel, Villate, Goyrens, Saubens.

2. Période de réalisation de l'enquête

L'enquête auprès des élèves a été réalisée entre le mois de Janvier 2010 et le mois de Avril 2010. Elle a porté sur leurs rapports aux écrans, leurs pratiques autour des médias et d'internet et les fréquences d'utilisation.

3. Élaboration et test des grilles d'entretien et d'analyse

La mise au point de la grille d'entretien a été initiée dans le cadre des réunions parents-élèves et conseil d'administration du collège D.Sorano en Octobre 2009.

Une première version de grille a été validée par le Conseil d'Administration d'Avril 2010.

Sur la base des enseignements retirés du test effectué par deux techniciens de l'animation, la grille a ensuite été amendée le 5 Avril 2010.

Il a été décidé ce jour-là de commencer à exploiter cet outil dans le cadre de l'enquête.

Ainsi, accompagnés par l'équipe éducative du collège D.Sorano, nous avons eu un retour de 615 questionnaires sur 800 élèves entre le 12 et le 30 Avril 2010.

À ce stade, la grille présentait principalement des questions fermées dont 3 ouvertes. Soucieux de faciliter l'exploitation des données recueillies, les intervenants de l'association Ic@re et un membre du P.A.J de Pins Justaret ont alors élaboré une grille d'analyse (logiciel de traitement de données).

La transposition s'est appuyée sur l'analyse des réponses de la période de test, des listes de modalités de réponse aux questions ouvertes ayant été élaborées et des données nationales voire internationale sur le sujet. Cela nous a conduit à élaborer une grille d'analyse de 615 items.

4. Déroulement des entretiens

Les questionnaires ont été remplis en classe. Sa passation a été déléguée et assurée par l'équipe enseignante.

Toute l'équipe a respecté les consignes d'entretien prévues, en accompagnant les élèves et laissant le libre choix de répondre ou pas. Par ailleurs, les élèves ont répondu dans un cadre scolaire, nous pouvons imaginer que les réponses ne sont pas toutes objectives et parfois erronées, mais au regard du large panel de réponses, nous pouvons supposer qu'une grande partie des sondés a répondu le plus franchement possible.

5. Exploitation

Dans un souci d'objectivité et pour limiter les risques d'erreur d'interprétation, une première lecture de l'intégralité des données a permis de comprendre les données recueillies (contrôlée par une tierce personne, indépendante du projet). Après cette phase d'« imprégnation », une seconde lecture des données a ensuite permis de mettre en évidence les éléments à classer.

6. Saisie et analyse sous Calc (open office)

a) Saisie :

Elle s'est déroulée tout au long du mois de Mai 2010 et au fur et à mesure de l'arrivée des enquêtes.

616 enquêtes ont ainsi été saisies.(création de la matrice de données).

b) Analyse :

Elle a été réalisée en deux étapes :

- La première étape, en Avril et Mai 2010, avec un travail de documentation et d'inventaire sur le sujet. Elle a également servi de base pour élaborer les premiers éléments d'analyse et orienter des données à croiser.

- La deuxième étape, de Mai à Juin 2010, concerne les données simples et les données croisées (Chi², observés/ théorique) et la mise en forme des tableaux dans un document final.

IV - RESULTATS

A. Participation et typologie

1. Participation et typologie des élèves

Age	Non renseigné	11	12	13	14	15	16	Total
Filles	30	55	83	53	54	20	2	297
Garçons	34	56	69	69	58	29	3	318
Total	64	111	152	122	112	49	5	615

a. L'âge

Les jeunes qui ont répondu au questionnaire étaient âgés de 11 à 16 ans répartis par niveau scolaire :

Les 11-13 ans , tranche correspondant aux classes de 6ème et 5ème .

Les 13-15 ans , tranche correspondant aux classes de 4ème et 3ème

Les 15-16 ans , collégiens en redoublement

b. L'environnement social

On distingue 2 univers sociaux en fonction du contexte socio-économique : Intermédiaire , favorisé.

c. Le critère géographique

Zone péri-urbaine (Toulouse- Muret étant les plus grosses villes)

2. L'approche quantitative

Pour une première expérience, nous avons opté pour un questionnaire traitant de manière large le rapport aux écrans chez les jeunes afin de traiter uniquement des données chiffrées et pouvoir les comparer à des données d'enquêtes nationales plus qualitatives et ciblées (ex : "*Comprendre le comportement des enfants et adolescents sur internet pour les protéger des dangers*"...)⁹

3. Structures enquêtées

a. Le Contexte démographique

Le caractère rural du secteur a complètement disparu, et on relève un accroissement de la population de 1999 à 2006 (source INSEE) supérieur à 10%.Le tableau ci-dessous montre que la part des personnes de moins de 20 ans reste à un niveau très soutenu.

Secteur scolaire du Collège	1999	2006	Variation 1999 - 2006
Population	10072	11257	11,70%
Moins de 20 ans	25,50%	26,80%	1,30%
Plus de 60 ans	24,30%	5,60%	1,30%

Depuis 2005, les effectifs du collège augmentent régulièrement à raison d'une quarantaine d'élèves par an, ont atteint les 740 inscrits en septembre 2008 et il était prévu d'en accueillir 780 à la rentrée 2009.

b. Le contexte socio-économique

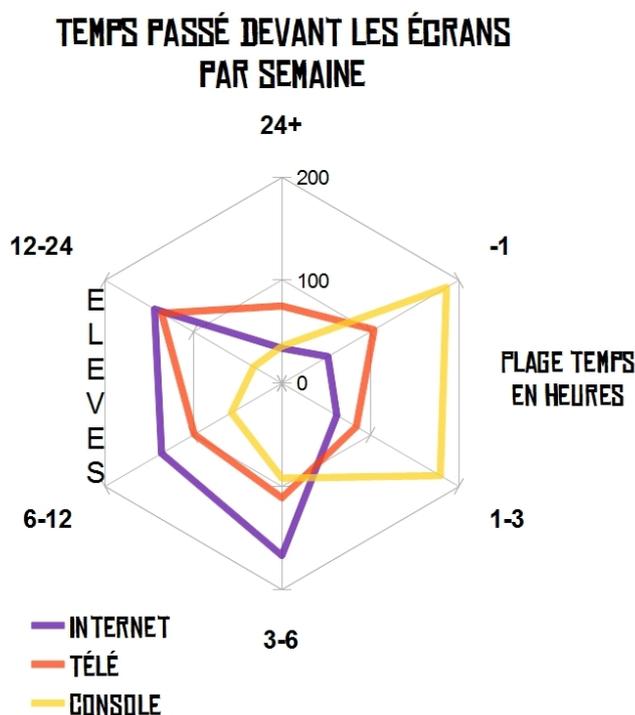
Situé à la périphérie toulousaine, le secteur scolaire du collège Daniel Sorano compte cinq communes (Pins-Justaret, Roquettes, Villate, Lacroix-Falgarde, Saubens, Pinsaguel et Goyrans) dont les caractéristiques tant sociales qu'économiques demeurent assez proches : une majorité de cadres moyens et supérieurs réside dans des maisons construites récemment et un cinquième des foyers bénéficie de logements sociaux.

Secteur scolaire du collège	En 2006	Département 2006
Population active en %	49	nc
Chômeurs en % par rapport à la population active	3,5	nc
Médiane du revenu Fiscal des ménages	21500	18506

Les données ci-contre indiquent que le dynamisme économique de la région toulousaine profite pleinement au secteur scolaire du collège et il en résulte qu'une majorité d'enfants est issue d'un milieu socialement assez favorisé.

B. Analyse des données recueillies

1. Temps passé devant les écrans

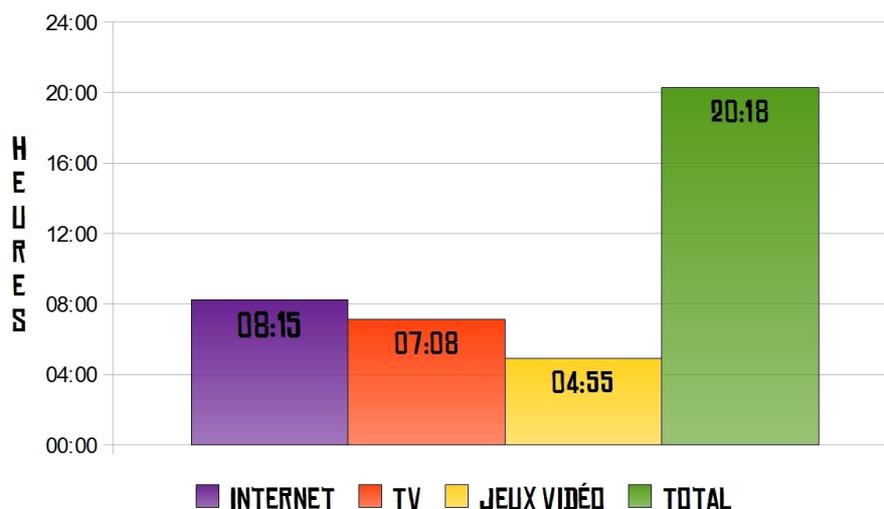


La télévision est utilisée de manière assez hétérogène par les adolescent, même si on note un pic sur la plage 12-24 heures. On peut d'ores et déjà dire qu'elle n'a pas encore perdu sa place au profit des autres écrans.

Les consoles de jeux sont très largement utilisées par les élèves, mais sur des plages horaires dépassant rarement les 6 heures par semaine.

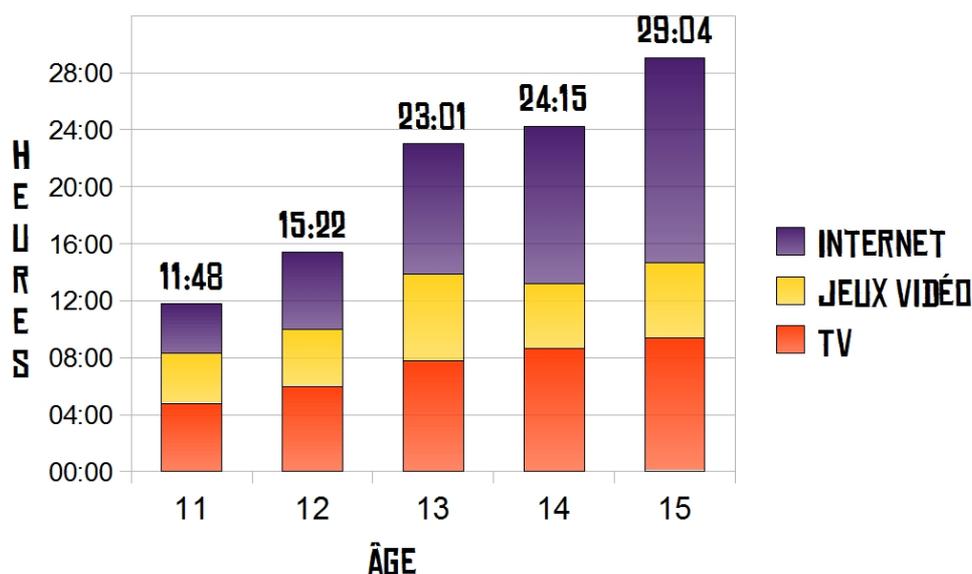
Ce graphique montre enfin que les jeunes surfent sur le web de manière conséquente en terme de population et de temps consacré par semaine.

CONSOMMATION ÉCRAN D'UN ÉLÈVE MOYEN PAR SEMAINE



Ce graphique confirme les tendances observées sur le précédent. Internet a pris la tête et on note déjà un temps hebdomadaire important passé devant les écrans.

TEMPS PASSÉ DEVANT LES ÉCRANS



Le découpage par tranches d'âges nous montre 2 choses :

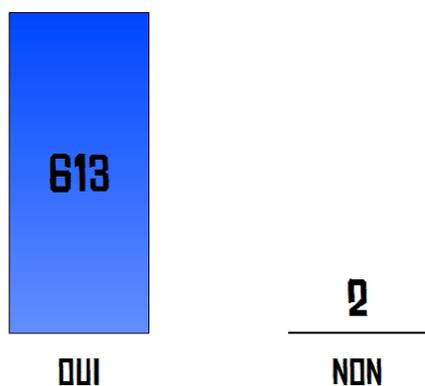
- La grande différence de temps passé devant les écrans entre un enfant de 11 ans et un jeune de 15 ans (plus du double).

- Lors du passage à l'adolescence, alors que le temps passé devant la télévision double, celui passé sur internet quadruple allant de 3h30 à 14h30 en l'espace de 4 ans.

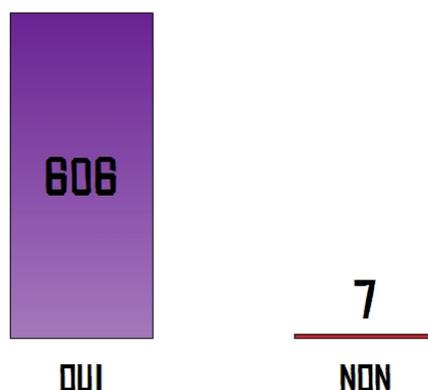
La pratique des jeux vidéo quand à elle reste "régulière" et n'évolue pas franchement au fil des âges.

2. Equipement informatique et internet

ÉLÈVES ÉQUIPÉS D'UN ORDINATEUR



ÉLÈVES ÉQUIPÉS D'INTERNET



Les résultats sont sans appel, un ordinateur relié à internet fait partie intégrante du foyer des jeunes interrogés. Reste à savoir si les familles non équipées le sont par choix ou par manque de moyen et si l'absence d'équipement est vécue par les jeunes concernés comme un "handicap technologique".

Note d'opportunité :

Classification¹⁰:

1- Foyer multi-équipé mais jeune non équipé

2- Foyer multi-équipé et jeune équipé

3- Foyer mono-équipé où l'ordinateur est familial

4- Foyer mono-équipé au bénéfice du jeune

Les cas les plus répandus chez les sondés sont le numéro 2 et le numéro 3.

Tous les foyers ne se sont pas équipés selon les mêmes rythmes.

C'est au total trois grand types de configuration que l'on peut observer : les familles qui n'ont pas

Internet à domicile, celles dont l'acquisition d'Internet est récente et celles qui l'ont adopté

de longue date.

- Ceux qui n'ont pas Internet à domicile

"...3,3% des jeunes n'ont pas Internet à leur domicile. Qui sont-ils ? L'enquête montre que ce sont surtout les plus jeunes..."

- Les « néo-Internet »

"...Dans cette catégorie il s'agit des enfants et des adolescents dont la présence d'Internet dans leur domicile date de moins de trois ans..."

• Les « Paléo-Internet » : la présence ancienne d'Internet

Pour 78,4% des jeunes, Internet semble faire «partie des meubles»:ils notent qu'Internet est là depuis de nombreuses années (au moins trois ans), depuis «longtemps» ou encore depuis «toujours».

Ces «paléo-Internet» ne savent pas toujours dater l'arrivée d'Internet dans leur foyer.

Les primaires sont particulièrement représentés dans cette catégorie puisque 72,8% d'entre eux ne savent pas quand leur foyer s'est doté d'Internet ou bien considèrent que cette technologie a toujours été présente chez eux. C'est en cela qu'ils peuvent être désignés comme des « Internet Natives » en référence aux « Digital Natives » – une expression de M. Prensky³, pour dénommer la génération née. 3 PRENSKY, Marc (2001), « Digital Natives, Digital Immigrants », On the Horizon, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October.

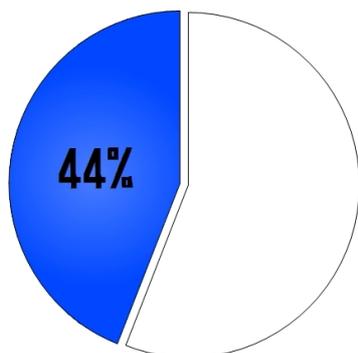
Les « Internet Natives » font partie de familles qui n'ont pas attendu que leurs enfants soient les prescripteurs d'Internet. La technologie n'a pas été installée pour eux à la maison, ce qui traduit

chez les parents un certain degré d'usage et de connaissance de l'informatique et du Net. Comme

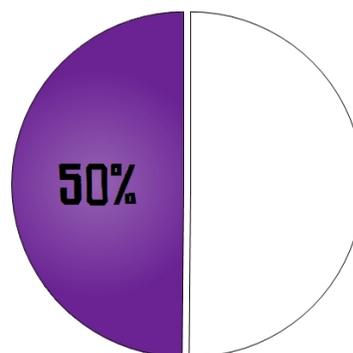
l'indique Laurence Le Douarin⁴, « les TIC ne renforcent pas nécessairement le choc entre les générations mais contribuent au contraire, à tirer un trait d'union en elles ». Elle ajoute que « dans les milieux plus aisés et culturellement mieux dotés, les parents occupent encore la place de personne

ressource en informatique ».

**ÉLÈVES ÉQUIPÉS D'UN ORDINATEUR
DANS LA CHAMBRE**



**ÉLÈVES ÉQUIPÉS D'INTERNET
DANS LA CHAMBRE**

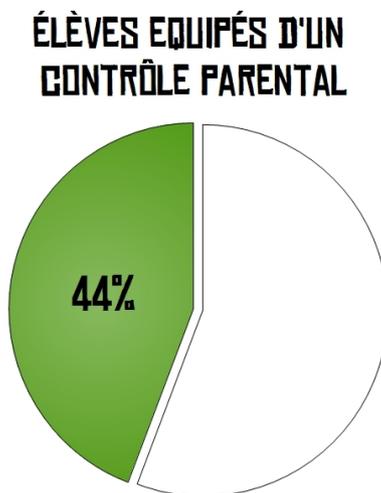


Près d'un enfant sur deux est équipé dans sa chambre. Il y a plus de jeunes qui se déclarent connectés à internet certainement par le biais d'une console de jeu et peut-être également grâce à un ordinateur portable familial relié à une connexion sans fil. De plus, on constate que les enfants sont équipés relativement tôt avec plus de 35% dès l'âge de 11 ans. Des chiffres datant de 2001¹¹ montrent qu'à l'époque seul 18% des élèves de 6ème possédaient un ordinateur dans leur chambre.

Note d'opportunité :

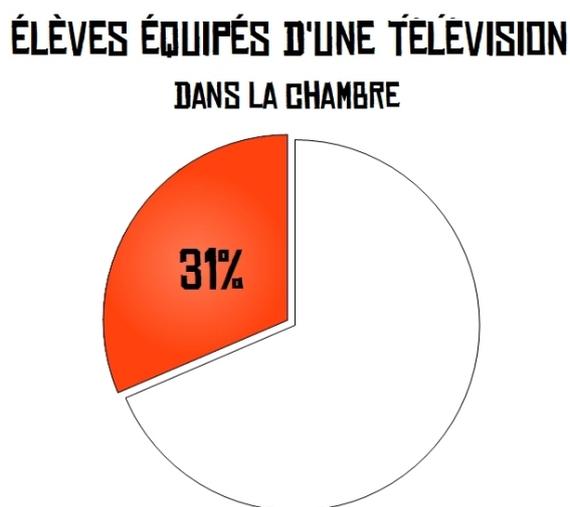
En 2004, Anne-Sylvie Pharabod notait déjà que « la duplication des PC est volontairement organisée chez les familles avec adolescents. Elle répond au besoin d'autonomie des enfants et à la séparation de leurs univers de goût comme de relations d'avec ceux de leurs parents » (p.97). Elle remarque également que « plus les familles sont nombreuses, moins les équipements se concentrent dans le salon et l'espace commun pour être relégués dans les chambres. Se reconstituent alors des "mini-foyers" » .¹²

3. Contrôle parentale



Ce chiffre peut-être jugé faible même si on peut considérer qu'une partie des sondés ne savent pas s'il est installé. Ce taux traduit-il une confiance des parents envers leurs enfants, une connaissance technique limitée ne leur permettant pas d'installer le logiciel de contrôle ou encore une ignorance concernant la facilité d'accès pour des jeunes à des contenus non appropriés ?

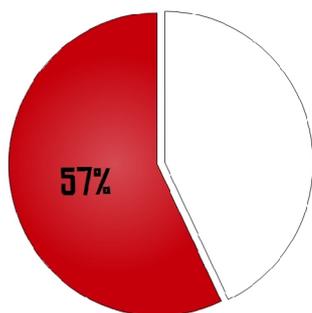
4. Télévision



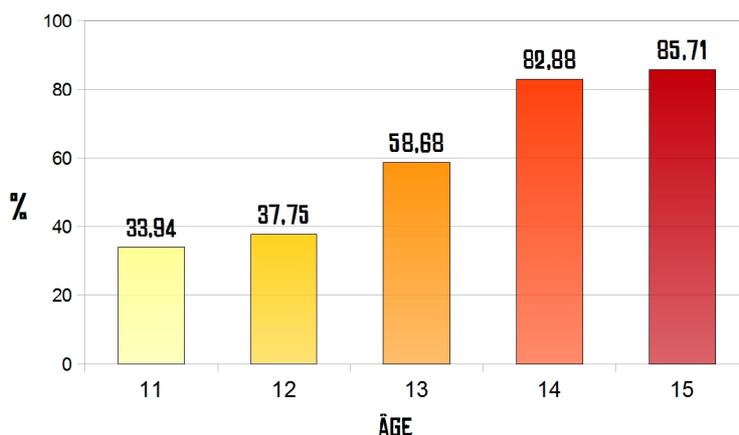
Une enquête menée en 2001¹³ dans un collège de Gaillac donnait le même chiffre. Ceci confirme la place confortable que maintient la télévision auprès des jeunes, même avec l'apparition des nouveaux médias. Des chiffres nationaux¹⁴ révèlent que depuis 2005, le pourcentage de 8-14 ans disposant d'une télévision personnelle est passé de 35 à 40%.

5. Téléphone portable

ÉLÈVES ÉQUIPÉS D'UN TÉLÉPHONE PORTABLE



ÉLÈVES ÉQUIPÉS D'UN TÉLÉPHONE PORTABLE

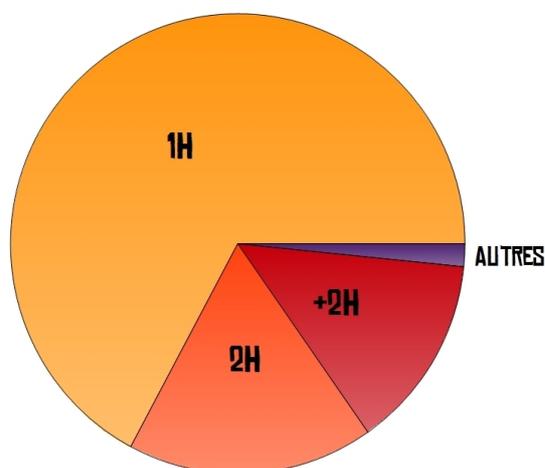


Les 14-15 ans sondés au collège sont un peu plus équipés que la moyenne nationale avec 83% contre 76%.

Les chiffres concernant les plus jeunes correspondent aux moyennes constatées nationalement. On remarque toutefois que l'acquisition d'un téléphone portable se joue majoritairement lors de la treizième année.

La moyenne nationale globale est de 73% de jeunes âgés 12-17 ans équipés (les 16-17 ans étant équipés à 95%).¹⁵

RÉPARTITION DES FORFAITS TÉLÉPHONIQUES ET SMS



UN ÉLÈVE
ENVOIE EN
MOYENNE

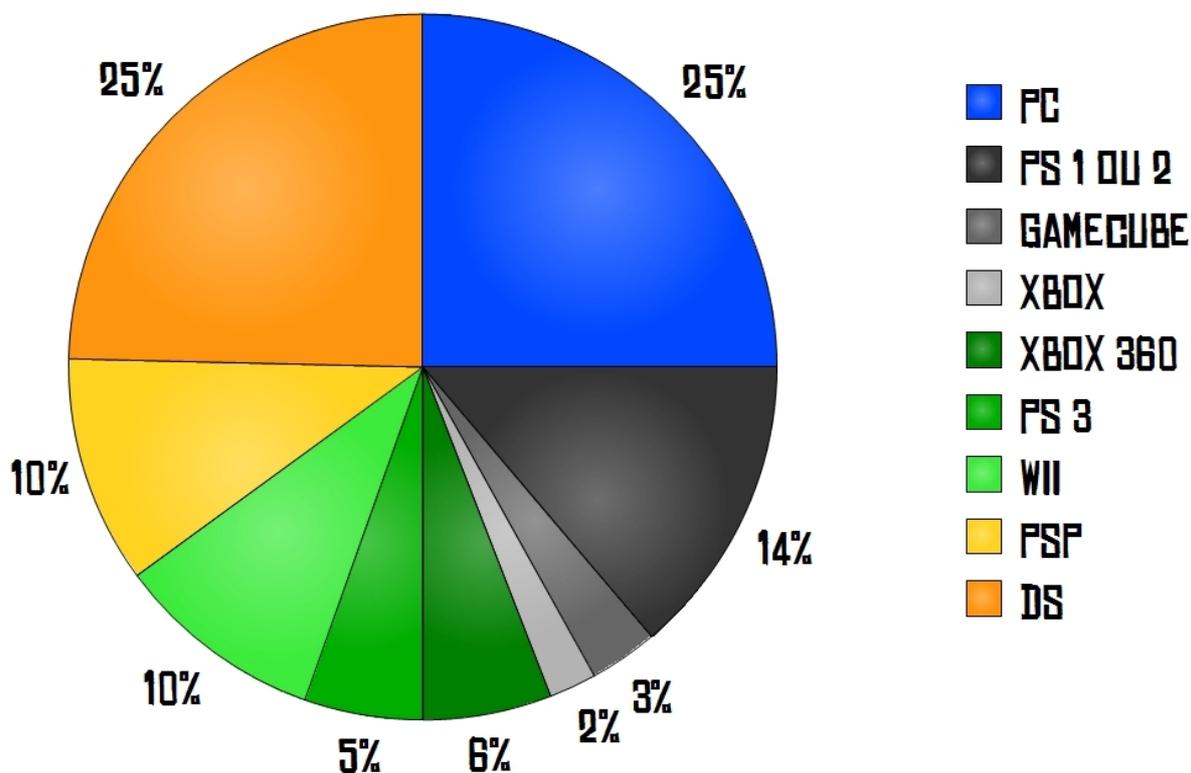
55

SMS
PAR JOUR

300 élèves sur les 615 n'ont pas répondu à cette question. On peut donc supposer qu'ils ont des forfaits inférieurs de type cartes prépayées, comptes rechargeables ou de très petits forfaits. La moyenne de SMS envoyés par jour compense très nettement la balance : sur une journée de 16 heures (avec donc 8 heures de sommeil pour l'élève) cela revient à plus de 3 SMS par heure. Rien de choquant si on oublie que ces jeunes sont normalement 5 jours par semaine au collège, lieu dans lequel ils n'ont pas le droit au téléphone portable.¹⁶

6. Jeux vidéo

RÉPARTITION DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO



Résultat calculé sur 1905 consoles recensées

La console de jeux est clairement installée dans les foyers, un élève en a en moyenne 3 chez lui. Les consoles de salon les plus récentes (verts) additionnées aux anciennes consoles (gris) rivalisent tout juste avec les consoles portables (jaunes). Il est à noter que ces dernières possèdent leur propre écran de taille réduite : entre 6 et 11 cm de diagonale. L'utilisation de ces consoles portables soulève deux problématiques : la difficulté pour les parents de savoir ce qui se passe à l'écran avec certitude et l'enfermement sur l'objet, due à la taille de l'écran qui nécessite un minimum de concentration, possible partout à toute heure.

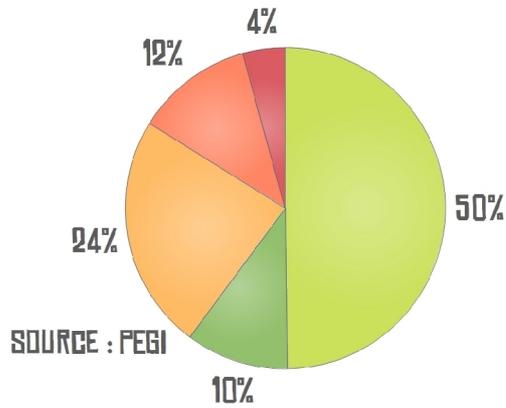
Note d'opportunité : *Internet et console*

Les consoles "next génération" type (PS3, Xbox360, Wii) ainsi que les nouvelles consoles portables (PSP et DS) ont la possibilité de se connecter à internet. Les jeunes peuvent alors jouer en ligne à leurs jeux favoris mais également surfer sur le web. Les parents ne sont pas toujours au fait de cette possibilité, l'adolescent peut alors déjouer les interdictions de "connexion sur internet" mis en place.

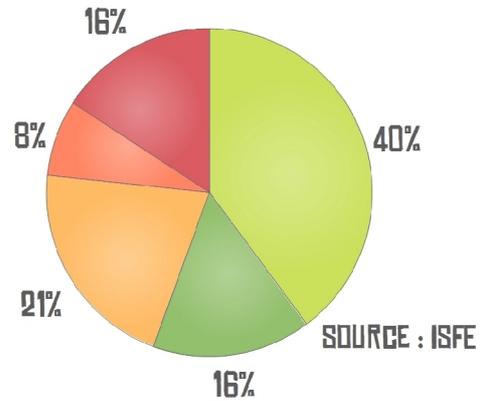
LES JEUX VIDÉOS ET LA CLASSIFICATION PEGI

■ 3 ■ 7 ■ 12 ■ 16 ■ 18

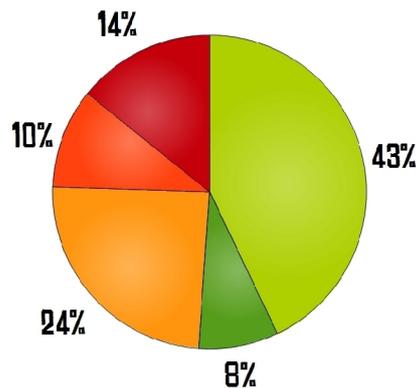
RÉPARTITION GLOBALE DES JEUX VIDÉO



FRÉQUENCE PUBLICITAIRE



JEUX PRÉFÉRÉS DES ÉLÈVES

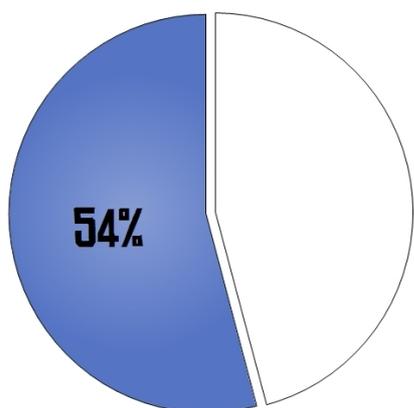


Résultat calculé sur 886 jeux recensés

24% des jeux cités ne correspondent pas à la tranche d'âge des collégiens puisqu'ils sont destinés à un public âgé de plus de 16 ans. Si on compare la répartition des jeux cités par les enfants avec les autres données, on note une curieuse coïncidence avec les chiffres de la publicité faite aux jeux vidéo en fonction de leur classification PEGI.

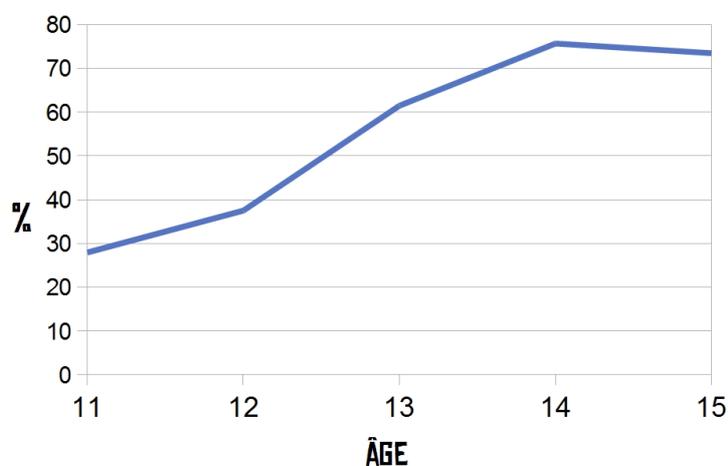
7. Pratiques Internet

ÉLÈVES INSCRITS SUR FACEBOOK



ÉLÈVES INSCRITS SUR FACEBOOK

EN FONCTION DE L'ÂGE

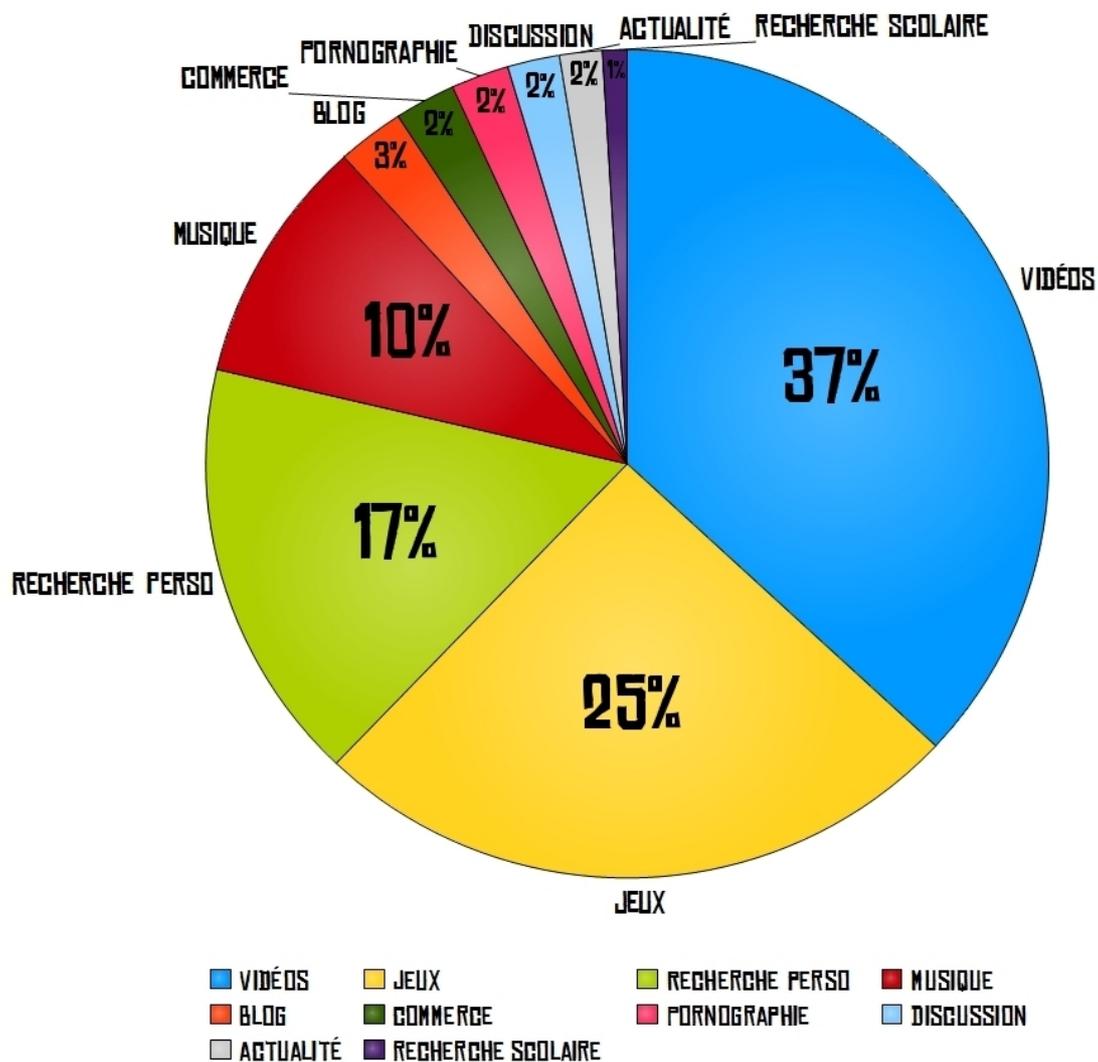


Comparatif¹⁷

Niveau	Les primaires		Les primaires Les collégiens		Les collégiens Les lycéens	
	aînés	derniers	aînés	derniers	aînés	derniers
J'ai Facebook	12,20%	22,70%	40,90%	59,30%	80,00%	91,20%

Facebook est la plateforme de réseau social largement plus citée par les adolescents interrogés, loin devant *Skyblog* et *MSN* avec plus de 3 millions de mineurs inscrits en France. L'utilisation qui en est faite par les jeunes couplée à la politique marketing du site soulève de nombreuses questions concernant le respect de la vie privée, entre autre...

SITES INTERNET FRÉQUENTÉS PAR LES ÉLÈVES



Résultat calculé sur 853 sites web recensés

Dans la catégorie *vidéos* c'est le site *Youtube* qui est cité plus de 95% du temps.

La catégorie *jeux* rassemble les sites parlant de jeux et les sites de jeux "flash" sur lesquels les enfants jouent directement. Le questionnaire tel qu'il a été formulé ne permet pas de savoir si ce temps est confondu avec celui joué sur console, ou s'il s'y ajoute.

Aux vues des chiffres, on peut supposer qu'écouter de la musique via les sites de vidéos (type youtube, dailymotion...) rejoint les chiffres "vidéos", la question n'a pas été mieux explicitée.

Ce graphique ne fait pas apparaître les plateformes de réseaux sociaux, *Facebook* en tête qui est le site favori des jeunes et leur permet de discuter en direct ou en différé mais aussi de relier toutes les activités qu'ils peuvent cumuler sur le web.

Il est clair que l'utilisation qui est faite du web par les collégiens est très basique : regarder des vidéos, écouter de la musique, jouer et surfer sur *Facebook*. La répartition correspond en tout cas aux constats faits dans le cadre d'études similaires (nationales et locales).

Comparatif avec le rapport d'enquête de Fréquence école :

1. Les usages pratiqués par le plus grand nombre de jeunes

Il s'agit des activités les plus communes aux jeunes (quelle que soit leur fréquence) :

- n°1 : Regarder des vidéos (91,1%)
- n°2 : Écouter de la musique (90,8%)
- n°3 : Jouer (82,3%)
- n°4 : Faire des recherches pour soi (78,1%)
- n°5 : Discuter (74,9%)
- n°6 : Faire des recherches pour l'école (74,4%)

2. Les pratiques les plus régulières/fréquentes

Il s'agit des activités pratiquées le plus fréquemment, c'est-à-dire les pratiques que les jeunes font le plus souvent, le plus régulièrement sur le Net.

- n°1 : Écouter de la musique (69,1%)
- n°2 : Discuter (59,7%)
- n°3 : Regarder des vidéos (57,9%)
- n°4 : Jouer (42%)
- n°5 : Télécharger (37,2%)
- n°6 : Faire des recherches pour soi (34,9%)

"...les jeunes pointent régulièrement les innombrables possibilités qu'offre le

Net. Ainsi Pauline, 17 ans, considère que « c'est tellement vaste que c'est difficile à décrire en

fait, il y a tellement de choses. » Sacha, 12 ans, considère que lorsqu'on ouvre Internet « ça ouvre

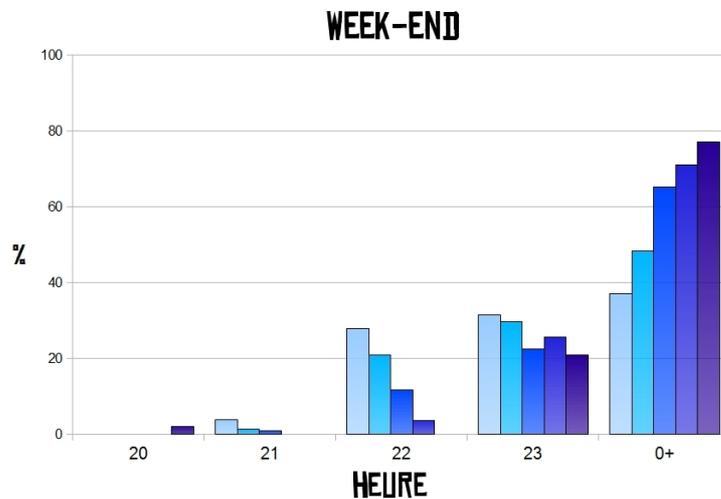
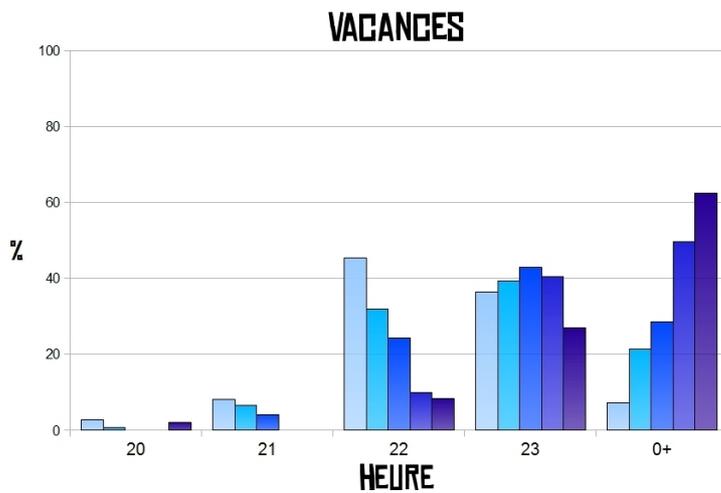
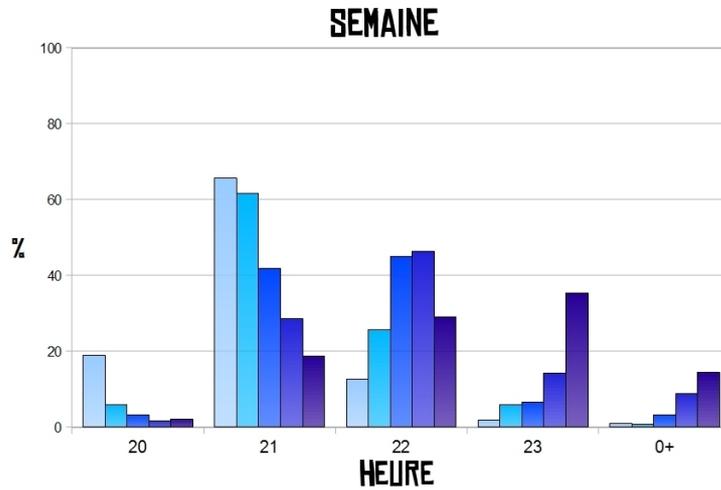
*sur autre chose encore, qui ouvre autre chose, qui ouvre autre chose. C'est sans fin ! ». **Toutefois, si***

les représentations des jeunes soulignent un potentiel d'ouverture, nous verrons qu'ils ne sont pas pour autant de grands explorateurs. La toile qu'ils tissent reste relativement restreinte quand bien même elle s'élargit avec l'âge. ¹⁸

8. Sommeil

HEURES DE COUCHER EN FONCTION DE L'ÂGE

11 12 13 14 15



On constate qu'un certain cadre est maintenu en semaine, notamment pour les plus jeunes, mais que les heures de coucher s'avèrent rapidement tardives hors périodes scolaires. L'étude ne permet pas de savoir le temps de sommeil en week-end et vacances, l'heure de réveil n'ayant pas été demandée.

Une autre étude montre que la présence d'un écran dans la chambre à coucher réduit le temps de sommeil chez les adolescent de 30 minutes¹⁹.

Note d'opportunité :

*Une étude menée en 2007-2008 par le Rectorat de Paris et la Caisse Primaire d'Assurance Maladie auprès de 8000 collégiens parisiens révèle que **25% des filles et 38% des garçons se couchent après 22h00 la veille d'un jour de classe**. Ces chiffres augmentent au fil des ans de manière conséquente, puisqu'en 3ème, 82% des élèves sont concernés, 1/4 des filles et 1/3 des garçons se couchant même après minuit. Or, la fatigue peut générer des troubles de l'apprentissage et du comportement chez les adolescents qu'il convient donc d'accompagner au mieux pour les aider à gérer leur rapport au sommeil...*

Le fait qu'ils dorment en moyenne 1 à 2 heures de plus le week end et pendant les vacances permet de conclure que cette réduction du temps de sommeil résulte plus d'une privation chronique que d'une diminution physiologique de ce besoin.

Différents facteurs peuvent expliquer cette diminution du temps de sommeil à l'adolescence, tels que:

- l'augmentation de la charge de travail scolaire ;

*- **l'usage de l'ordinateur, de la télévision, des téléphones portables (l'écran intensifiant le niveau d'activité et d'éveil) ;***

- le goût pour la lecture ;

- le plaisir de profiter d'un temps libre, soustrait aux relations familiales ;

- les sorties entre amis le week end qui décalent peu à peu l'heure de l'endormissement, favorisant les insomnies ;

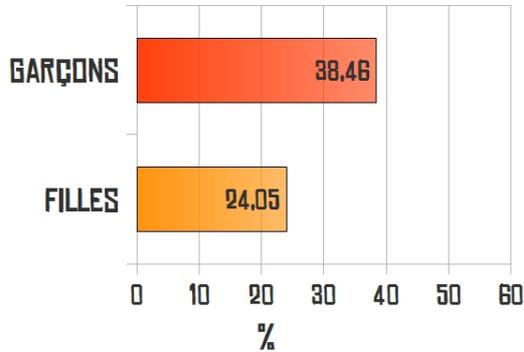
- l'anxiété ou la dépression (cette dernière accroissant la fatigue ressentie, et générant souvent des réveils précoces).²⁰

9. Garçons / Filles

Des différences en matière d'équipement...

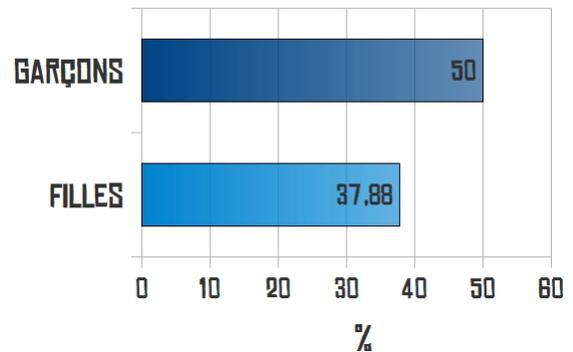
TAUX D'ÉQUIPEMENT EN TÉLÉVISION

DANS LA CHAMBRE



TAUX D'ÉQUIPEMENT INFORMATIQUE

DANS LA CHAMBRE



TAUX DE CONTRÔLE PARENTAL

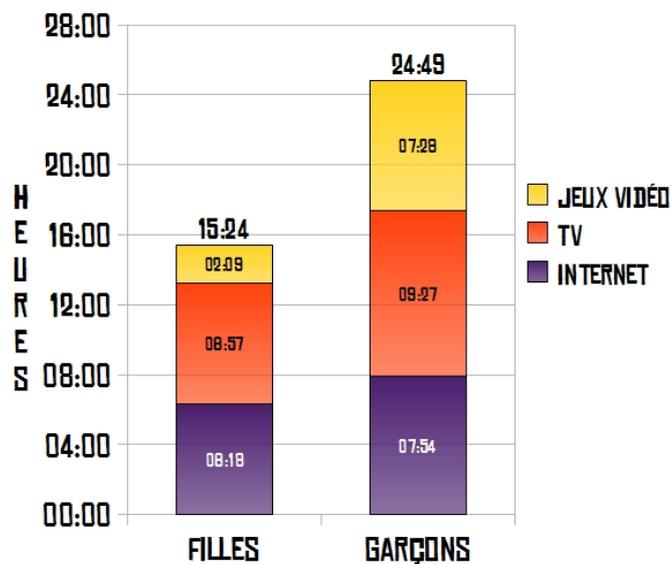
EN FONCTION DU SEXE



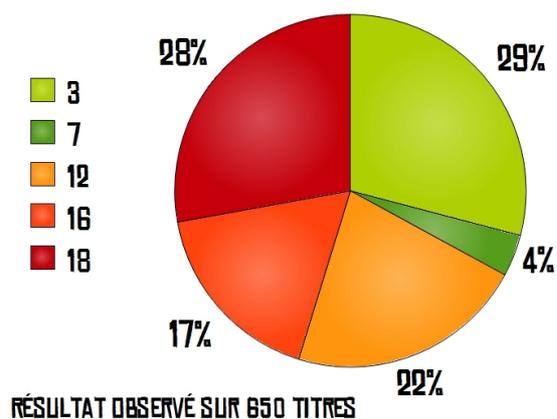
Des différences dans les pratiques...

TEMPS MOYEN PASSÉ DEVANT LES ÉCRANS

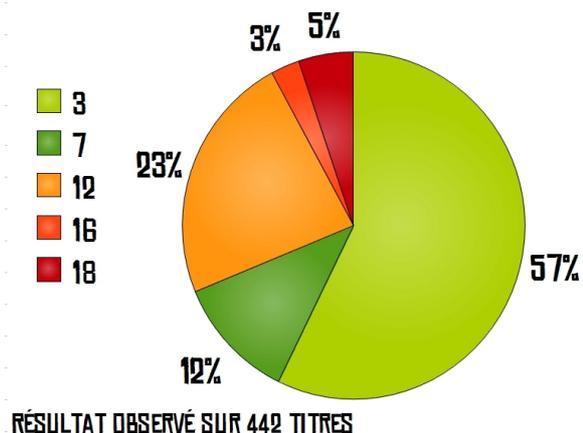
PAR SEMAINE



JEUX PRÉFÉRÉS DES GARÇONS

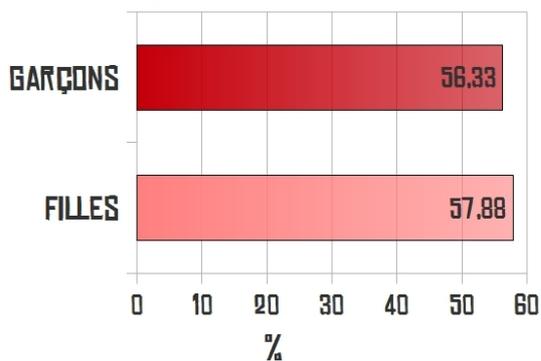


JEUX PRÉFÉRÉS DES FILLES

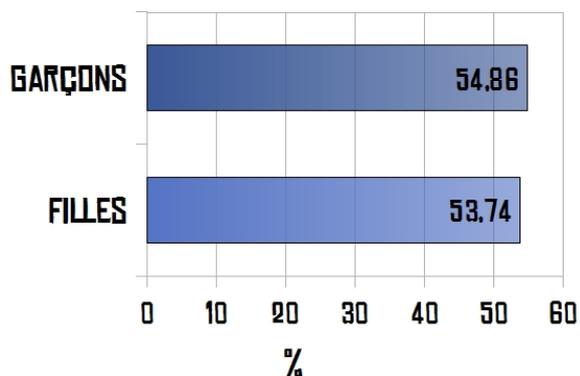


Mais toujours ce besoin de communiquer !

TAUX D'ÉQUIPEMENT TÉLÉPHONE PORTABLE



TAUX D'ÉQUIPEMENT COMPTE FACEBOOK



«Le besoin des ados d'appartenir à des tribus, ça n'est pas une lubie, pas un jeu. C'est un besoin. Pour ne pas se sentir isolés, ils cherchent des gens dans le monde qui sont comme eux. Les réseaux sociaux peuvent être une forme de réponse à leurs questionnements.»

Un animateur ic@re

V - PROPOSITIONS D'ORIENTATION

Si nous voulons que les "digitals natives " s'approprient le contenu, les savoirs et les outils des médias , ils ne pourront le faire que si les adultes participent à leur valorisation. Accompagner les jeunes afin de leur permettre de saisir les ressorts des industries médiatiques, leur apprendre à s'exprimer en ligne, c'est en effet leur montrer que les médias et internet sont non seulement un lieu permettant l'expression personnelle mais également un espace en perpétuelle évolution où cohabitent enjeux éducatifs et professionnels.

Parvenir à leur apprendre à développer des comportements en ligne citoyens et avertis sera déterminant pour le futur à l'ère de la révolution numérique où les modes de communications sont en train de se multiplier.

Une forme de partenariat avec l'école et les parents est à inventer, à savoir par exemple, un travail autour des pédagogies coopératives, des formations autour des pratiques de chacun, la création d'outils méthodologiques autour des collaborations avec les différents acteurs, même en dehors de l'école, comme les structures sociales, les Brigades de prévention, les structures socio-éducatives (accueils de loisirs, centre d'animation jeunesse,...). Ces propositions sont autant de solutions qui nous permettraient d'intégrer notre savoir-faire et de mutualiser les outils d'éducation aux et par les médias.

Un travail de co-éducation peut être mené progressivement au fil des actions car le partenariat chemine, se construit et évolue.

Orientations 2010-2013

- Relayer les actions déjà existantes.
- Fédérer au niveau départemental et régional les actions de prévention des mineurs sur Internet.
- Favoriser et valoriser les actions menées en partenariat avec les acteurs impliqués.
- Mettre à disposition via les réseaux sociaux informations et ressources à destination des jeunes et des adultes qui les encadrent.
- Créer et diffuser des outils d'information et du matériel pédagogique en appui aux actions locales de sensibilisation.
- Mener des opérations départementales, régionales, nationales et européennes d'information et de prévention.
- Développer un programme d'action pour les 6-11ans ,12-16ans, 17-25 ans ainsi que les outils pédagogiques qui permettront son utilisation en cadre éducatif.
- Consulter les jeunes sur leurs pratiques des médias et de l'Internet.
- Faire de la veille

Le Comité d'éthique

Le Comité d'éthique est composé de :

La D.R.D.J.S représentée par Monsieur Malesckevic

L'association Ic@re représentée par Raphaël Thirouin et Pierre Khattou

Le Collège Daniel Sorano représenté par Madame Carpentier

L'U.T.A.M.S de Muret

La B.P.D.J

La Communauté d'Agglomération Muretaine représentée par Mr Tene

Le réseau éducation aux médias de Midi Pyrénées représenté par Olivier Baldomero

Les membres du Comité d'éthique font bénéficier de leurs expériences, compétences et savoirs en :

- Émettant leurs avis sur les orientations et les commentaires des données.
- Recommandant des thèmes, activités ou outils à développer.
- Proposant des ressources et des initiatives intéressantes pour le projet.
- Participant à la rédaction du rapport.
- Aidant à la diffusion des campagnes et outils de sensibilisation.
- Participant aux événements.

Notes

- ¹ "Y a t'il un pilote dans l'image?" Editeur : Aubier Montaigne (1 novembre 1998) Collection : Psychologie Ps.
- ² Terme inventé par Marc Prensky dans son article "*Digital Natives, Digital Immigrants*" publié en 2001. Il désigne les personnes nées alors que la technologie numérique existait déjà.
- ³ Autorité de régulation des communications électroniques et des postes (ARCEP), Le suivi des indicateurs mobiles, publié le 9 février 2009.
- ⁴ Les Echos n° 17663 du 10 Juin 1998, page 18.
- ⁵ Statistiques selon Internet World Stats.
- ⁶ Pan European Game Information : système européen de classement des jeux vidéo en fonction de leur contenu.
- ⁷ Thierry De Smedt, « Évaluer l'éducation aux médias. Vers le repérage des effets d'une pédagogie. », Actes des Premières Rencontres Inter-IUFM, 2000. Thierry De Smedt est professeur et chercheur à l'Université catholique de Louvain (Belgique).
- ⁸ Décret du 11 juillet 2006 par le Ministère de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche : *Tout ce qu'il est indispensable de maîtriser à la fin de la scolarité obligatoire.*
- ⁹ Rapport d'enquête sociologique menée par Fréquence écoles, financée par la Fondation pour l'enfance en - 2010.
- ¹⁰ "L'arrivée d'Internet au domicile" Extrait du rapport d'enquête sociologique menée par Fréquence écoles, financée par la Fondation pour l'enfance - 2010 Barbara Fontar et Elodie Kredens.
- ¹¹ "Pouvez-vous expliquer à quoi sert le sommeil ?" Enquête réalisée début février 2001 auprès de 222 élèves de 6ème du COLLEGE ALBERT CAMUS de GAILLAC dans le Tarn.
- ¹² Territoires et seuils de l'intimité familiale. Un regard ethnographique sur les objets multimédias et leurs usages dans quelques foyers franciliens - 2004 | Lavoisier | Réseaux.
- ¹³ "Pouvez-vous expliquer à quoi sert le sommeil ?" Enquête réalisée début février 2001 auprès de 222 élèves de 6ème du COLLEGE ALBERT CAMUS de GAILLAC dans le Tarn. Etude financée par CARREFOUR SANTÉ.
- ¹⁴ Etude menée en 2009 par ABC+ (organisme spécialisé dans l'étude marketing sur les 0-25 ans).
- ¹⁵ "Les adolescents, leur téléphone portable et l'internet mobile" étude TNS-Sofres commandée par Action Innocence et l'UNAF - octobre 2009.
- ¹⁶ Loi relative au Grenelle II de l'environnement, votée en octobre 2009.
- ¹⁷ Extrait du rapport d'enquête sociologique menée par Fréquence écoles, financée par la Fondation pour l'enfance - 2010 Barbara Fontar et Elodie Kredens.
- ¹⁸ Extrait du rapport d'enquête sociologique menée par Fréquence écoles, financée par la Fondation pour l'enfance - 2010 Barbara Fontar et Elodie Kredens.
- ¹⁹ Etude menée par des chercheurs israéliens de l'université d'Haïfa et du Jezreel valley college sur 444 élèves âgés de 14 ans en moyenne.
- ²⁰ Extrait de l'article "Le sommeil à l'adolescence" par Nathalie Anton sur le blog "L'aider à surmonter ses difficultés scolaires".

RAPPORT D'ENQUÊTE "MOI ET LES ÉCRANS" COLLÈGE D.SORANO DE PINSJUSTARET

OCTOBRE 2010

Ce document est sous license creative commons



Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale
Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>


ic@re

Renseignements & contacts

asso-icare.fr

 icare.association@gmail.com

 [ASSOicare](https://twitter.com/ASSOicare)

 [ASSO ic@re](https://www.facebook.com/ASSOicare)

PAJ
PINS JUSTARET

les francas

L'éducation en mouvement !