



Programme « Société et Avenir »

Rapport final – partie « Synthèse de la recherche »¹

ACRONYME DU PROJET : TIRO

TITRE : Teens and ICT : Risks and Opportunities

CONTRAT DE RECHERCHE : [TA/00/08](#)

ÉQUIPE DE RECHERCHE : IBBT-SMIT (Vrije Universiteit Brussel), CITA (Facultés Universitaires Notre-Dame de la Paix de Namur), OSC (Universiteit Antwerpen) et CRID (Facultés Universitaires Notre-Dame de la Paix de Namur)

COÖRDINATEUR : Prof. dr. Caroline Pauwels (IBBT-SMIT) et Prof. dr. Joke Bauwens (IBBT-SMIT)

PROMOTEUR(S) : Prof. dr. Caroline Pauwels (IBBT-SMIT), Prof. dr. Joke Bauwens (IBBT-SMIT), Prof. dr. Claire Lobet-Maris (CITA), Prof. dr. Yves Pouillet (CRID) et Prof. dr. Michel Walrave (OSC)

CHERCHEUR(S) : Sabine De Moor (OSC), Magali Dock (CRID), Sarah Gallez (CITA), Sunna Lenaerts (OSC), Céline Schölller (CRID) et Chris Vleugels (IBBT-SMIT)

DATE : 17/09/2008

Cette synthèse a pour but d'exposer les résultats de l'enquête sur Internet. Le coordinateur du réseau l'a soumise pour approbation – et dans 3 langues (néerlandais, français et anglais) – à l'administrateur du programme.

¹ Cf. art. 5.5.2 du contrat de base.

Liens vers les sites Web où sont mentionnés les travaux de l'équipe de recherche dans le cadre du projet

- <http://smit.vub.ac.be>
- <http://www.ua.ac.be/tiro>

OBJECTIFS ET INTENTION

Le projet de recherche *Teens and ICT : Risks and Opportunities* (TIRO) a étudié les deux facettes des pratiques Internet et GSM (utilisation, perception et sens) quotidiennes des adolescents belges (12-18 ans). Le projet avait pour principaux objectifs :

- d'acquérir une connaissance empirique des opportunités et des possibilités, mais aussi des risques et des défis des pratiques Internet et GSM des adolescents dans leur environnement ;
- de consulter toutes les parties concernées (adolescents, parents, enseignants, éducateurs et organisations de jeunesse) et partir de leurs expériences pour
- proposer des recommandations (juridiques et politiques) ainsi que des mesures d'autorégulation pouvant contribuer à une utilisation plus qualitative d'Internet et du GSM par les jeunes eux-mêmes et les personnes chargées de leur éducation.

Les conclusions et les recommandations de l'étude sont basées sur une enquête qualitative menée auprès d'un panel composé de 17 adolescents (12-18 ans) néerlandophones et 17 francophones, 21 discussions spécifiques de groupes avec des adolescents, des parents et des enseignants, une enquête nationale classique menée auprès de 1318 adolescents belges (12-18 ans), une enquête écrite à laquelle 571 parents ont pris part et des sessions participatives de brainstorming dans 6 classes flamandes et 6 classes wallonnes. Des intervenants proches de l'univers des adolescents ont par ailleurs été interrogés lors de deux ateliers participatifs ainsi que lors d'entrevues. Enfin, les législations nationale et européenne pertinentes pour l'utilisation d'Internet et du GSM par les adolescents ont été passées en revue.

Les principales conclusions et recommandations sont résumées ci-dessous.

CYBER-ADOS

- **UTILISATION D'INTERNET ET DU GSM - GENERALITES**

L'utilisation d'Internet à la maison est presque universelle : 96,3 % des adolescents utilisent Internet, et presque tous (92,8 %) utilisent Internet chez eux.

Les jours d'école, les adolescents passent en moyenne 2 heures en ligne ; cette moyenne augmente toutefois les mercredis (2,5 heures) et les jours de congé comme les week-ends (3 heures). Ainsi, plus les jeunes ont de temps libre, plus ils passent de temps sur Internet.

Chez eux, les adolescents consacrent 35,7 % de leur temps libre aux TIC. Dans leur cadre familial, les jeunes partagent souvent leur temps entre leur famille et leurs amis grâce aux TIC. À la maison, Internet est surtout utilisé autour des heures de repas. L'utilisation d'Internet est par ailleurs structurée par les devoirs, la télévision et la nuit de sommeil.

La majorité des jeunes (65,8 %) sont satisfaits du temps qu'ils passent sur Internet. Un peu plus d'un adolescent sur cinq (22,0 %) aimerait passer plus, voire beaucoup plus de temps en ligne. Mais plus d'un adolescent sur dix (12,2 %) préférerait passer moins à beaucoup

moins de temps sur Internet.

Motivations : La moitié des adolescents utilise essentiellement Internet pour les contacts sociaux (49,8 %). Pour près d'un sur trois (31,0 %), Internet est avant tout un moyen de se détendre. Seule une minorité de jeunes (19,2 %) utilise Internet pour chercher des informations. Pour les jeunes adolescents qui ne sortent pas encore (ou ne peuvent pas encore sortir) en particulier, Internet est souvent une scène virtuelle, où ils peuvent entrer en contact avec des amis, où ils peuvent s'amuser, se détendre et surtout échapper provisoirement à la liberté de mouvement restreinte qui est parfois le lot de la jeunesse.

L'utilisation d'Internet ailleurs : Près de huit jeunes sur dix (77,0 %) utilisent parfois Internet chez un ou une ami(e). Plus de six adolescents sur dix (62,6 %) utilisent Internet à l'école. Plus d'un cinquième des adolescents (22,1 %) utilisent Internet à la bibliothèque. Ils visitent moins souvent les cybercafés (13,7 %), le lieu de travail des parents (9,2 %) ou les magasins qui vendent des jeux (4,7 %) pour utiliser Internet. Les adolescents qui ne peuvent pas se connecter chez eux se rendent nettement plus souvent dans des cybercafés, surfent chez des ami(e)s ou se connectent ailleurs.

L'utilisation du GSM est presque universelle : 96,0 % des adolescents disposent de leur propre GSM. Un tiers des adolescents (35,9 %) paient parfois leurs communications et leurs SMS avec leur argent. Près d'un sur quatre (37,8 %) paie toujours de sa poche. La principale raison pour ne pas utiliser de GSM est le coût élevé. Près d'un jeune sur quatre (23,7 %) a déjà dû payer plus que ce qu'il pensait pour une sonnerie. Les adolescents qui font des petits films et des photos avec leur GSM le font essentiellement pour les envoyer à d'autres (36,7 %), et dans une moindre mesure pour les placer sur Internet (13,9 %).

- **UTILISATION D'INTERNET - SPECIFICITES**

Chat : 67,0 % des adolescents chattent toujours via un programme de chat fermé tel MSN. Un très petit groupe (4,6 %) utilise toujours des boîtes de chat ouvertes. Le chat par messagerie instantanée est une façon de prolonger les discussions de la journée et un outil pour faire les devoirs et fixer les rendez-vous. Les boîtes de chat ouvertes constituent une scène complémentaire pour des rencontres diversifiées et inconnues. Le chat permet de se retrouver en même temps dans le même espace d'émotion et de perception. Pour les adolescents, l'e-mail est une alternative fonctionnelle mais inexpressive au chat.

Blogs, sites Web personnels et pages de profil : 45,5 % des adolescents ont des informations personnelles en ligne sous la forme d'un profil. 40,7 % ont leur propre blog, et près de deux jeunes sur dix (18,2 %) ont leur propre site Web. Les adolescents accordent énormément d'importance aux réactions que suscitent leurs présentations personnelles en ligne. Les jeunes se cherchent en ligne dans leur quête d'une identité personnelle et sociale. Les processus d'interaction constante entre la conformité et la différenciation sont essentiels.

Jeux : Plus de 8 jeunes sur 10 jouent. 27,9 % des adolescents jouent plusieurs fois par semaine, et 16,9 % des adolescents jouent tous les jours. La grande majorité des adolescents limite le nombre d'heures de jeu. Pour bon nombre d'adolescents, les jeux sont leur plus lointain souvenir de l'utilisation des TIC. Pour la plupart des adolescents, jouer est une activité sociale. Jouer avec d'autres personnes peut prendre différentes formes selon que le jeu se passe en situation familiale, en ligne ou dans un réseau local. En ce qui concerne le type de jeux, les jeux d'action, de course, de sport et d'aventure sont les plus populaires. Bien que, contrairement à la plupart des autres jeux, l'e-gambling nécessite une mise financière, 16,6 % des adolescents déclarent (beaucoup) aimer jouer aux jeux d'argent en ligne.

Internet et l'école : 62,6 % des jeunes utilisent Internet à l'école. L'utilisation d'Internet augmente avec les degrés : de 54,9 % au premier degré jusqu'à 72,5 % au troisième degré. L'utilisation de l'ordinateur à l'école se limite essentiellement aux heures de cours (44,3 %). Seulement 10,6 % des élèves l'utilisent en dehors des heures de cours. La majorité des jeunes (55,5 %) ne peut utiliser les ordinateurs que pour les devoirs. Pour neuf jeunes sur dix (89,5 %), un professeur est toujours présent dans le local lorsqu'ils consultent Internet à l'école. Il y a chez les jeunes une forte demande pour une utilisation plus moderne d'Internet à l'école, surtout en matière de connaissances, de compétences et d'utilisation créative. L'expertise des professeurs est jugée relativement faible.

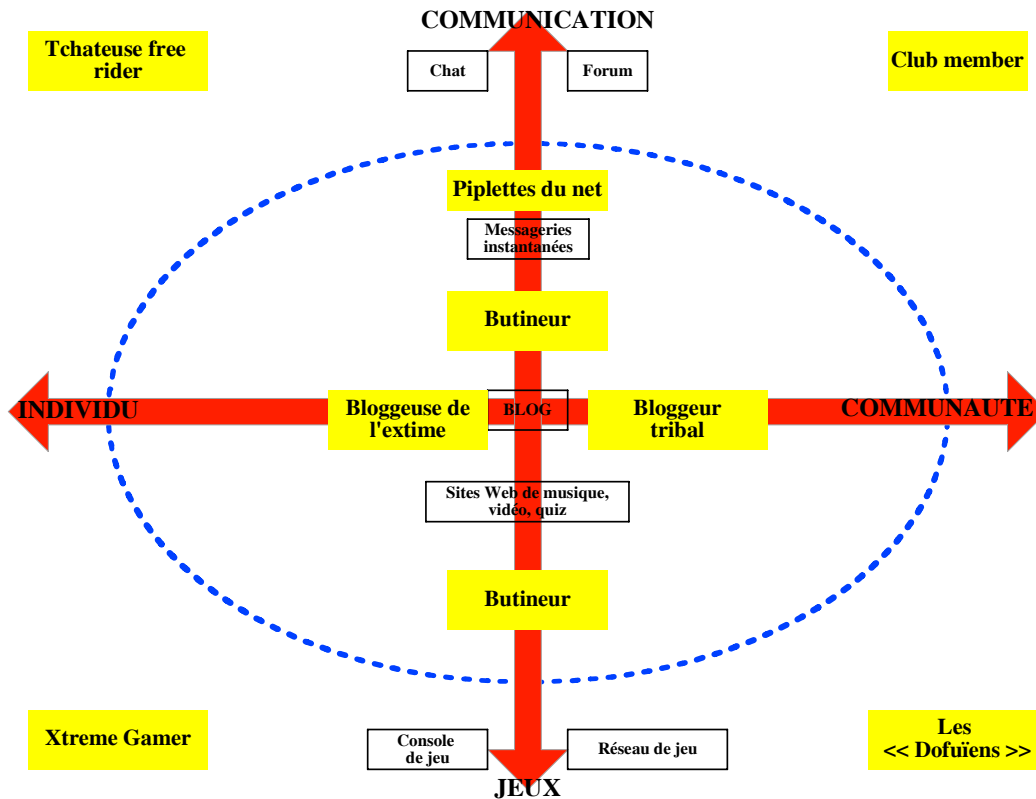
Les devoirs et Internet vont de pair. Les adolescents ont fréquemment recours à Internet pour glaner des informations. Les sources autres que Google et Wikipedia ne sont que rarement consultées. Les discussions via les TIC (MSN ou téléphone) à propos des devoirs font elles aussi partie du quotidien des jeunes scolarisés. La collaboration en ligne pour les devoirs est soumise à une condition de réciprocité. Chacun doit apporter sa pierre à l'édifice.

Compétences numériques : Les compétences élémentaires telles que taper un texte à l'ordinateur (97,4 %), chercher des informations sur Internet (97,2 %) et discuter avec d'autres via des programmes comme MSN (93,6 %) sont presque universelles. Les compétences plus poussées comme télécharger des films et jouer en ligne avec d'autres via Internet s'avèrent un peu moins maîtrisées. Au sein de cette catégorie de compétences, l'insertion d'un message sur un forum de discussion (72,0 %) et le téléchargement de musique (86,1 %) sont respectivement la moins et la mieux maîtrisées par les adolescents. Parmi les compétences spécialisées, la création d'un blog s'avère la plus courante (65,5 %). Les autres compétences spécialisées sont l'insertion d'un film sur Internet (47,2 %), la discussion avec d'autres via des programmes comme Skype (44,6 %) et la réalisation d'un site Web (36,7 %). Remarquons que pas moins de 16,6 % des jeunes prétendent être capables de hacker un ordinateur.

- **TYPLOGIE DES UTILISATEURS**

Une typologie a été établie sur la base des utilisations TIC les plus courantes et de leur perception ; cette typologie est représentée dans le graphique ci-dessous.

L'axe vertical montre la diversité des pratiques TIC. Il oppose les pratiques essentiellement axées sur la communication aux pratiques essentiellement axées sur le jeu. L'axe horizontal représente le rôle social que notre panel accorde à la technologie. À gauche, nous trouvons le sens individualiste ou hédoniste des TIC. Le côté droit quant à lui représente l'aspect plus social ou communautaire de la technologie. Le troisième axe est l'ovale au milieu du schéma, qui montre l'intensité des pratiques TIC. À l'intérieur de l'ovale, on trouve les pratiques diversifiées, tandis qu'à l'extérieur de l'ovale, les utilisateurs types sont caractérisés par une focalisation sur un seul type d'usage.



- **DIFFERENCES FILLES/GARÇONS**

Temps en ligne : Bien qu'il n'y ait pas de différence notable entre les filles et les garçons sur le plan du temps réel passé en ligne, 13,8 % des filles souhaiteraient passer moins de temps sur Internet, alors que 25 % des garçons souhaiteraient y passer plus de temps.

Motivations : Les filles utilisent surtout Internet pour les contacts sociaux (60,7 %), tandis que les garçons le voient avant tout comme une détente (43,1 %).

Utilisation d'Internet – spécificités : Les filles (75,6 %) choisissent plus volontiers que les garçons (58,6 %) de toujours chatter via une boîte de chat fermée. Les filles sont plus nombreuses à avoir un blog (45,1 % contre 36,3 %) et à se créer une page de profil (49,6 % contre 41,4 %). Les garçons par contre sont plus nombreux à avoir leur propre site Web (22,1 % contre 14,2 %). Non seulement les garçons jouent plus souvent et plus longtemps que les filles, mais ils apprécient en outre des types de jeux plus variés. Si la principale motivation des filles pour jouer est le divertissement, les garçons ont d'autres motivations et apprécient aussi beaucoup plus les vastes possibilités de commande qu'offre une console de jeux. Enfin, les garçons sont plus familiers des habitudes et du langage propres aux jeux (la game-culture). Les filles utilisent nettement moins la terminologie du gaming et parlent généralement de 'jouer à des jeux'.

Compétences : Les garçons prétendent être plus avancés en matière de compétences informatiques et Internet que les filles, et pensent aussi plus souvent qu'ils disposent de compétences spécialisées. Chez les filles, il y a en outre de plus fortes chances qu'une session Internet se compose de l'utilisation simultanée d'applications TIC (62,6 % contre 43 %).

Place de l'ordinateur : Chez les filles (50,7 %), l'ordinateur se trouve plus souvent dans un

espace ouvert que chez les garçons (37,6 %).

L'utilisation d'Internet ailleurs : Les filles se connectent plus volontiers à l'école que les garçons (66,8 % contre 58,5 %). Les filles vont aussi plus souvent à la bibliothèque (24,7 % contre 19,7 %). Les garçons vont plus souvent surfer dans des cybercafés (17,9 % contre 9,5 %) ou dans des magasins de jeux (10,2 % contre 0,9 %).

GSM : Un petit peu plus de filles (97,5 %) que de garçons (94,4 %) ont un GSM.

- **DIFFERENCES SOCIALES**

Âge

Presque un adolescent du premier degré sur trois (31,3 %) aimerait passer plus à beaucoup plus de temps sur Internet, alors que cette proportion passe à 19,9% pour le deuxième degré et à seulement 13,9 % pour le troisième degré.

En matière d'**applications**, les adolescents du deuxième degré (essentiellement les jeunes de 15 ans) surtout utilisent nettement plus Internet comme moyen de communication (56,7 % contre 45,5 % au premier degré et 46,7 % au troisième degré). Par ailleurs, les jeunes adolescents du premier degré jouent notablement plus aux jeux informatiques que les adolescents plus âgés du troisième degré.

Les adolescents des troisième et deuxième degrés déclarent que l'ordinateur qu'ils utilisent le plus souvent se trouve dans un **espace** plus fermé (60,3 % et 58,3 %). Les plus jeunes adolescents par contre indiquent plus souvent que l'ordinateur qu'ils utilisent le plus se trouve dans un espace ouvert, et moins souvent dans un espace fermé qui leur est propre (49,9 %).

Ce sont les élèves du premier degré qui obtiennent les moins bons résultats en matière de **compétences informatiques et Internet**. Les jeunes du deuxième degré se différencient de ceux du premier degré sur le plan des compétences élémentaires et des compétences spécialisées. Les adolescents des troisième et deuxième degrés se distinguent nettement de ceux du premier degré en matière de compétences avancées. On n'observe par contre pas de différence significative en matière de niveaux de compétence TIC entre le deuxième et le troisième degrés. La polyvalence ou flexibilité d'utilisation augmente par ailleurs à mesure que les adolescents avancent en âge.

Les élèves du troisième degré (98,7 %) disposent plus souvent de leur **propre GSM** que les plus jeunes. Le nombre de GSM dans les deux premiers degrés n'en reste pas moins très élevé (94 %).

Formation

En Wallonie, les jeunes de l'enseignement secondaire général se connectent plus souvent que ceux de l'enseignement professionnel. En Flandre, les différences entre les trois orientations d'études ne sont guère significatives. Les adolescents de l'ESG affirment cependant disposer de plus de compétences élémentaires que les élèves de l'ESP. Les conclusions de l'enquête indiquent une tendance similaire en Wallonie. Les adolescents de l'enseignement général déclarent disposer de nettement plus de compétences élémentaires que les élèves de l'orientation professionnelle.

- **DIFFERENCES REGIONALES**

Le **clivage** en matière d'**utilisation** et d'**accès** à Internet est plus visible en Wallonie qu'en Flandre. Les jeunes flamands utilisent un peu plus souvent et ont un peu plus accès à

Internet que les jeunes wallons. En Flandre, 99,2 % des adolescents utilisent Internet, contre 92,9 % en Wallonie. Les adolescents flamands passent en moyenne 2,5 heures par jour sur Internet, contre 2 heures pour les adolescents wallons.

Les différences de formation sont plus nettes en Wallonie. Les jeunes de l'enseignement général vont plus souvent en ligne, tandis que les jeunes de la filière professionnelle utilisent moins Internet (99,4 % et 83,7 % respectivement). Chez les jeunes flamands, aucune différence n'a été constatée entre les différentes filières.

Les adolescents wallons souhaiteraient plus **allonger le temps passé en ligne** que les adolescents flamands (26,9 % contre 18,2 %), tandis que ces derniers semblent plus satisfaits du temps qu'ils passent actuellement sur Internet (69,0 % contre 61,5 %).

Le **phénomène blog** est plus présent en Wallonie (55,9 %) qu'en Flandre (28,3 %). La situation est inversée pour les **sites Web personnels** (12,3 % contre 23,1 %).

Il apparaît que les adolescents wallons **jouent** un peu plus que les flamands. Ils oseraient davantage (23,6 %) se lancer dans l'e-gambling que leurs camarades flamands (10,7 %).

L'ordinateur que les jeunes utilisent le plus se trouve plus souvent dans un espace distinct pour les adolescents wallons (63,7 %) que pour les adolescents flamands (50,5 %).

En matière d'utilisation d'Internet, l'**enseignement** flamand (76,8 %) enregistre des scores nettement supérieurs à l'enseignement wallon (45,3 %).

Les adolescents wallons pensent obtenir les meilleurs résultats sur le plan des **compétences informatiques et Internet** spécialisées, tandis que les adolescents flamands seraient meilleurs au niveau des compétences élémentaires.

- **ADOLESCENTS/PARENTS**

Généralités

Les parents utilisent un peu moins Internet que leurs adolescents (86,1 % contre 96,3 %). Leurs compétences en matière d'informatique et d'Internet sont également plus restreintes. La plupart des parents maîtrisent les compétences élémentaires : plus de huit parents sur dix sont capables de taper un texte à l'ordinateur ou de chercher des informations sur Internet. Le clivage entre les adolescents et leurs parents se situe surtout au niveau des autres compétences plus sociales, telles que l'utilisation de programmes comme MSN.

Les parents sous-estiment le temps que leurs enfants passent sur Internet. Une explication à cette sous-estimation du temps que leur adolescent passe sur Internet est peut-être que les parents ne sont pas toujours dans les parages quand leurs enfants sont en ligne. 37,5 % des parents déclarent en effet que leur enfant est seul lorsqu'il surfe sur Internet à la maison.

Informations

En ce qui concerne l'implication et l'encadrement parental, environ sept jeunes sur dix (69,8 %) affirment que leurs parents leur demandent parfois ou toujours ce qu'ils font sur Internet. La question est plus souvent posée aux filles qu'aux garçons (76,5 % contre 63,1 %). Les jeunes adolescents entendent eux aussi plus souvent cette question que les adolescents plus âgés (73,1 % premier degré, 70,6 % deuxième degré, 64,6 % troisième degré). La moitié des adolescents déclarent ne jamais (50,3 %) surfer sur Internet avec leurs parents, tandis que l'autre moitié déclare le faire parfois (46,2 %), souvent, ou toujours (3,4 %).

Près de neuf jeunes sur dix (86,7 %) disent aider leurs parents lorsque ceux-ci ont des

problèmes pour surfer. Huit sur dix (80,6 %) se voient parfois sollicités par leurs parents pour les aider avec leurs problèmes d'Internet. Plus de la moitié des parents (55,8 %) déclarent aider leur enfant lorsque celui-ci rencontre un problème avec Internet. Ils sont presque aussi nombreux (55,2 %) à dire que leur enfant leur demande de l'aide quand il a un problème avec Internet.

Seulement un jeune sur dix (12,4 %) dit avoir appris avec ses parents comment chatter sur Internet. Les parents s'estiment encore moins compétents dans leur encadrement du chat. Et ils sont encore moins nombreux (8,8 %) à prétendre avoir appris à chatter à leur enfant. Peu d'adolescents (4,8 %) auraient appris à surfer sur Internet avec leurs parents. Un petit peu plus de deux parents sur dix (22,7 %) disent apprendre à leur enfant comment surfer.

Accords

Les parents s'efforcent de limiter certaines activités en ligne de leurs adolescents qui pourraient entraîner des risques économiques ou d'atteinte à la vie privée, comme les achats en ligne, la participation à des concours en ligne et la divulgation en ligne de données à caractère personnel. La majorité des parents limitent aussi la durée d'utilisation d'Internet. Bien qu'un grand nombre d'adolescents le reconnaissent, on observe un net contraste entre la proportion de parents et d'adolescents qui parlent de ce genre d'accords..

Les plus jeunes adolescents se voient globalement imposer les mesures les plus restrictives ou sont le plus souvent contrôlés par leurs parents. Ce sont en moyenne les plus grands adolescents qui se voient imposer le moins de restrictions. L'interdiction d'aller sur Internet lorsque le jeune est seul à la maison vaut essentiellement pour les adolescents du premier degré.

Des différences significatives ont été constatées entre les filles et les garçons pour deux des mesures restrictives imposées par les parents. Ainsi, les parents ont tendance à davantage limiter le temps que leurs filles passent en ligne (35,6 %) que leurs garçons (29,1 %) ; elles peuvent en outre communiquer moins d'informations personnelles sur Internet que les garçons (62,2 % contre 47,9 %).

Différences sociales

Les parents plus scolarisés sont mieux au fait des activités et du cercle d'amis de leur enfant et l'encadrent d'une manière plus diversifiée. Les parents moins scolarisés semblent moins bien connaître leurs adolescents. Ils encadrent leur enfant de manière plutôt unilatérale en optant plus rapidement et presque exclusivement pour un encadrement limitatif et restrictif. Ce n'est peut-être pas un hasard : certains des jeunes à faible niveau d'éducation qui ont été observés laissent entendre ou donnent l'impression qu'ils protègent souvent délibérément leur temps libre de toute forme de contrôle parental.

Les jeunes issus d'un milieu plus scolarisé racontent davantage, mais cela dépend aussi de la (des) façon(s) dont leurs parents les approchent. Non contents d'avoir généralement acquis plus de connaissances et de compétences TIC pendant leurs études, les parents plus scolarisés utilisent aussi davantage ces technologies dans leur travail. Les jeunes issus de ces milieux s'adresseront à leurs parents et se confieront à eux en cas de questions ou de problèmes, tandis que les jeunes issus de milieux moins scolarisés se tourneront exclusivement vers leurs camarades ou 'peers' (pairs).

CYBER-RISQUES

Dépendance à Internet : Plus de la moitié des jeunes (58,9 %) déclarent qu'Internet leur manquerait s'ils ne pouvaient pas se connecter. Un plus petit groupe d'adolescents (41,7 %) trouverait la vie sans Internet vide et ennuyeuse. D'un autre côté, 73 % des adolescents

déclarent pouvoir se passer facilement d'Internet pendant quelques jours, et 65 % ne sont pas, voire pas du tout d'accord avec l'affirmation qu'ils préfèrent passer du temps sur Internet plutôt que de faire autre chose. 80 % des jeunes préfèrent parler aux gens 'en vrai' que de chatter. Une plus grande dépendance à Internet est associée aux jeux, aux chats et à des compétences informatiques et Internet supérieures.

Utilisation excessive du GSM : Les filles surtout reconnaissent que leur GSM leur manque lorsqu'elles s'en trouvent privées.

- **RISQUES LIÉS AU CONTENU**

Pornographie : 61,2 % des adolescents ont déjà atterri par accident sur des sites Web montrant des images de nus, et la moitié sur des sites porno (52,6 %). Un quart des adolescents (27,8 %) a déjà délibérément cherché du porno. Ce sont surtout les garçons et les adolescents plus âgés qui y sont confrontés, tant volontairement que par hasard.

Violence et racisme : 60,7 % des adolescents ont déjà été confrontés à des images qu'ils ont trouvées horribles ou écoeurantes ou à des photos/films montrant des actes de violence (57,0 %). Ils sont moins nombreux – un quart (26,3 %) – à avoir été confrontés à des sites racistes.

Les filles et les plus jeunes adolescents déclarent être moins souvent entrés en contact avec des images de nus, des images pornographiques, violentes ou horribles.

Téléchargement illégal : 78 % des adolescents reconnaissent télécharger de la musique à partir de sites Web ne demandant aucune contribution financière pour les droits d'auteur. Près de deux jeunes sur dix (19 %) trouvent le téléchargement illégal grave.

Plagiat : Plus de huit jeunes sur dix (82 %) déclarent utiliser des informations d'Internet sans en mentionner la source.

Manque de sens critique : 68 % des jeunes s'estiment capables de juger de la fiabilité des informations qu'ils trouvent sur Internet. 67 % d'entre eux sont convaincus qu'ils peuvent faire la différence entre les informations fiables et douteuses sur un site Web. Les élèves du troisième degré obtiennent de meilleurs résultats sur l'échelle 'aptitude à juger les informations sur Internet' par rapport aux élèves du premier degré. Dans les deux parties du pays, ce sont les adolescents en formation professionnelle qui pensent avoir le moins de jugement critique.

- **RISQUES DE CONTACTS**

Vie privée : Lorsqu'ils châtent pour la première fois avec une personne qu'ils n'ont encore jamais rencontrée 'dans la vraie vie', les adolescents sont plus attentifs à certaines données. Près de 8 jeunes sur 10 communiquent les données de leur profil (telles que le sexe, l'âge et les loisirs). 3 adolescents sur 10 (35,1 %) acceptent de poster une photo ; 1 sur 10 seulement (9,9 %) accepte de poster un film. Ils se montrent plus prudents avec leurs coordonnées. Plus de 9 jeunes sur 10 ne communiquent pas leur adresse ni leur numéro de téléphone fixe lors du premier chat avec un inconnu (95,3 %). Bien que 7 adolescents sur 10 ne donneraient pas leur numéro de GSM, un quart reconnaît (peut-être) le faire (17,5 % peut-être et 5,3 % certainement). Même si plus de la moitié (54,7 %) déclare ne certainement pas ou ne peut-être pas donner son adresse e-mail, un plus petit groupe (45,3 %) le ferait peut-être ou certainement. Quand les filles communiquent des informations personnelles, il s'agirait plutôt de données de profil ; elles protègent mieux leurs coordonnées que les garçons. Les adolescents du premier degré cachent mieux leurs

données que les plus âgés, qu'il s'agisse des données de profil ou des coordonnées.

Cyber-harcèlement: Bien que le cyber-harcèlement soit un sujet largement abordé et commenté par les jeunes, la grande majorité des adolescents déclare n'avoir encore jamais été victime de cyber-intimidation. 34,3 % des adolescents ont déjà été harcelés par Internet ou GSM interposé. Une petite minorité (2,4 %) dit l'être souvent. Un cinquième (21,2 %) des adolescents reconnaît avoir déjà harcelé quelqu'un par GSM ou par Internet. La pratique de cyber-harcèlement la plus courante consiste à envoyer des e-mails ou des SMS à des jeunes qui ne souhaitent pas (ou plus) les recevoir. Plus de quatre jeunes sur dix (45,5 %) qui ont été victimes de cyber-harcèlement ont subi cette pratique.

On observe d'une certaine manière une corrélation positive entre les rôles d'auteur et de victime, en ce sens que les adolescents les plus confrontés au cyber-harcèlement en tant que victime en seraient aussi davantage les auteurs. L'inverse vaut également. Les adolescents qui pratiquent plus le cyber-harcèlement seraient également plus souvent victimes de ce genre d'intimidations. Les adolescents qui sont plus confrontés au cyber-harcèlement, que ce soit en tant qu'auteur ou victime, trouvent ces intimidations moins graves. Cette corrélation négative entre la fréquence et la gravité du cyber-harcèlement peut témoigner d'une certaine habitude, mais peut également être le résultat de certaines stratégies de gestion du harcèlement. Le problème est sous-estimé par les parents. Les adolescents seraient plus souvent confrontés à la cyber-intimidation que leurs parents ne le soupçonnent.

Contacts chat potentiellement nuisibles : 16,1 % des adolescents se sont déjà vus demander de communiquer des informations sexuelles sur eux-mêmes, et un sur dix (10,6 %) s'est déjà vu demander de poser des actes sexuels. 21 % des jeunes sont déjà entrés en contact avec une personne plus âgée qui se fait passer pour un jeune. Les filles sont plus souvent confrontées que les garçons aux contacts chat risqués à connotation sexuelle. Par rapport au premier degré, les deux degrés supérieurs auraient eu davantage de contacts chat à connotation sexuelle.

- **RISQUES COMMERCIAUX**

Vie privée : Quelques 7 jeunes sur 10 (67,1 %) sont parfois confrontés à des sites Web qui leur demandent des informations sur eux. Trois quarts des adolescents (72,8 %) se posent des questions à ce sujet. Une large majorité (69,2 %) se préoccupe en outre de savoir ce qu'un site Web fait avec ces informations personnelles. Six jeunes sur dix (60,5 %) reconnaissent également qu'il leur arrive de compléter délibérément des données incorrectes lorsqu'ils ne savent pas pourquoi un site Web a besoin d'informations les concernant. Les adolescents communiquent facilement des données de profil telles que leurs produits préférés, leurs loisirs et leur sexe s'ils reçoivent un cadeau en échange. Ainsi, plus de 7 jeunes sur 10 communiqueraient des données relatives à leur sexe, à leurs loisirs, à leurs magasins et produits préférés. Les adolescents communiquent moins facilement leurs coordonnées personnelles, de même que celles de leurs parents ou de leurs amis.

Spam : En communiquant leurs coordonnées personnelles, les adolescents sont parfois confrontés aux mails publicitaires. Près de huit jeunes sur dix (77,1 %) ont déjà reçu un mail publicitaire indésirable d'une entreprise. La plupart des jeunes (60,2 %) suppriment immédiatement ces mails. Mais plus d'un sur trois (35,5 %) les parcourt quand même rapidement. Un quart des jeunes (25,3 %) bloque l'adresse e-mail de l'expéditeur. Six jeunes sur dix estiment que recevoir des spams est un peu (42,1 %), voire très grave (22,6 %). Il n'en reste pas moins qu'un tiers des jeunes (35,3 %) n'est absolument pas gêné par la réception de spams.

Marketing agressif pour les sonneries de GSM : Un quart des adolescents (23,7 %) ont déjà dû payer plus pour une sonnerie que ce qu'ils pensaient à la base. Moins d'un jeune sur dix (7,5 %) s'est abonné à ce genre de service sans s'en rendre compte.

En conclusion, on peut dire que les adolescents se soucient le plus des risques lorsqu'ils y sont le moins confrontés. Les contacts chat risqués concrets qui ne se présentent que rarement sont jugés particulièrement graves, tant par les adolescents que par leurs parents. Si les parents prennent très au sérieux certaines situations dans lesquelles les adolescents sont acteurs, ceux-ci les jugent moins graves (comme le téléchargement et le plagiat).

Gestion : Les adolescents, les parents et les enseignants nous ont dit quelles stratégies et solutions ils estiment adaptées pour gérer les risques. En voici la liste :

Les priorités des adolescents :

- 70 % accordent de l'importance à une permanence centrale pour les plaintes sur Internet
- 67 % accordent de l'importance à des lois plus strictes en matière de pornographie en ligne
- 65 % accordent de l'importance à une offre plus vaste en sites Web faits pour les jeunes
- 62 % accordent de l'importance aux sites Web offrant des conseils pour une utilisation sûre d'Internet
- 61 % accordent de l'importance à un logiciel filtre pour bloquer l'accès à certains sites Web
- 60 % accordent de l'importance à une meilleure éducation sur les dangers d'Internet
- 55 % accordent de l'importance à plus d'informations ou de conseils aux parents
- 53 % accordent de l'importance à des lois plus strictes pour les activités commerciales axées sur les adolescents sur Internet

Les priorités des parents :

- 98 % accordent de l'importance à des lois plus strictes en matière de pornographie en ligne
- 97 % accordent de l'importance à une permanence centrale pour les plaintes
- 96 % accordent de l'importance à une meilleure éducation de leurs enfants sur les dangers d'Internet

Rôle des camarades, des parents et des enseignants :

Mise en garde préventive contre les dangers :

- 52 % des adolescents sont mis en garde par leurs parents des dangers possibles de la connexion
- 28 % voient les médias comme une source de mise en garde.
- 21 % ne reçoivent d'informations de personne
- 17 % sont prévenus par des enseignants, des ami(e)s ou des frères ou sœurs plus âgés

Oreille attentive/aide ultérieure :

- 55 % parlent de leurs expériences désagréables à leurs amis ou amies
- 35 % en parlent à leurs parents
- 20 % n'en parlent à personne ou alors à un frère ou une sœur plus âgé(e)

Cours (d'informatique) sur mesure :

- Les parents flamands parlent de la nécessité d'une branche informatique interdisciplinaire, par exemple dans les cours de religion ou de néerlandais.
- Les jeunes flamands souhaitent que plus de temps de cours (dans les branches générales ou spécifiquement axées sur l'informatique) soit consacré à Internet, que

ce soit pour parler de ses dangers ou de ses possibilités : l'addiction, les scanners de virus, la gestion des spams, le téléchargement, les déclarations de confidentialité, les dangers du chat, apprendre à créer des sites Web, chercher des informations. Tout le monde devrait apprendre à créer une adresse e-mail à l'école.

- Les enseignants flamands plaident avant tout pour l'égalité des chances en matière de compétences et d'utilisation des TIC, et ne voient que l'enseignement comme solution satisfaisante.
- Les enseignants wallons n'estiment pas les cours d'informatique nécessaires, et plaident plutôt pour une approche interdisciplinaire.

CYBER-OUTILS

Les conseils concrets qui sont ressortis de l'enquête juridique, de l'enquête de terrain auprès des parties concernées (les jeunes eux-mêmes, leurs parents et leurs professeurs) et de la consultation des organisations et institutions impliquées dans la thématique, sont résumés ci-dessous :

Conseils aux jeunes

- Pose-toi la question : 'Ce que tu fais sur la toile, le ferais-tu aussi hors ligne ?'
- Si tu vois des pratiques inadmissibles, parles-en à d'autres, à une personne de confiance,...
- Partage tes expériences TIC positives avec tes parents, implique-les dans ton utilisation et ta perception des TIC.
- Propose-toi comme modérateur sur les sites de discussion, ainsi que l'adoption d'une netiquette.
- La toile a un caractère public, sois-en conscient.
- La toile a un caractère potentiellement commercial, sois-en conscient.

Conseils aux parents

- Valorisez le jeune dans son utilisation des TIC et ne vous montrez pas seulement répressif.
- Dialoguez avec les jeunes, et réfléchissez avec eux aux aspects éthiques de l'utilisation et de la perception des TIC.
- Comblez vos lacunes en TIC, avec l'aide de vos enfants ou en suivant un cours.
- Faites la distinction entre un contrôle positif et une atteinte à la vie privée et à l'intimité de votre enfant. Essayez de dialoguer à ce propos aussi, mais pas dans les moments de crise.

Conseils aux associations (éducateurs, associations de jeunesse...)

- Prenez l'initiative du développement d'un cadre éthique.
- Présentez-vous comme médiateur possible lors de conflits en TIC.
- Les associations de jeunesse peuvent développer des instruments permettant aux jeunes d'apprendre à détecter leur profil TIC et d'en évaluer les risques.

Conseils à l'école et à l'enseignement

- L'infocompétence au sens large, conçue comme l'utilisation créative, responsable et critique des TIC doit faire partie du curriculum des élèves et des objectifs d'apprentissage.
- L'utilisation des TIC doit également être abordé de manière interdisciplinaire et pas seulement au cours d'informatique.
- Veillez au développement d'un cadre de référence éthique pour l'utilisation et la perception des TIC.
- Assumez votre rôle de médiateur.
- Les compétences Internet peuvent déjà être intégrées au curriculum du degré

inférieur.

- Il faut encourager les enseignants à affiner leurs compétences en TIC.
- Partenariats entre les écoles et les associations à stimuler.

Conseils aux médias

- Les médias pourraient contribuer à une conscientisation critique autour de l'utilisation des TIC, pas seulement du point de vue des risques mais aussi du potentiel.
- La radiotélévision publique a une mission particulière à remplir dans ce domaine.
- Les médias doivent intégrer l'utilisation des TIC via leurs propres canaux, en visant l'apprentissage par leur public de compétences en TIC.
- Les médias peuvent notamment s'appuyer sur les outils développés par les associations, chacune dans son domaine de compétences et ainsi les diffuser.

Conseils aux Fournisseurs de Services Internet (Internet Service Providers ou ISP)

- Application de tarifs sociaux en vue d'un accès universel.
- Application d'une politique tarifaire transparente.
- Application d'un abonnement moins cher pour les jeunes.
- Offre d'un service de réclamation.
- Fonction d'exemple en matière de netiquette, et de fourniture d'informations.

Conseils aux sociétés de télécoms

- Assumer leur responsabilité en matière de sécurité de leurs produits.
- Création d'un service de réclamation et d'un 'service après-vente'.

Conseils aux autorités (fédérales, régionales, communautaires,...)

- Accords de coopération entre les différents pouvoirs (fédéral, régional et communautaire) en vue de l'établissement d'une politique cohérente concernant l'utilisation des TIC par les jeunes.
- Pour les Communautés : mener une réflexion en profondeur sur le rôle de l'école dans l'apprentissage citoyen, créatif et responsable des TIC et la traduire dans une politique concrète en termes d'objectifs d'apprentissage et de recyclage des enseignants.
- Création d'une plate-forme multi-acteurs réunissant les représentants de tous les intervenants (autorités, médias, industrie, enseignement/écoles, associations (de jeunes, de parents, de familles, de droits et libertés civiles), jeunes) avec un rôle d'observation et de formulation d'avis et de recommandations à mettre en place par les différents intervenants.
- Création d'un guichet de réclamation.
- Mener une politique cohérente en matière de fracture numérique.