



Jeunesse

Enjeux

Travailler avec la jeunesse aujourd'hui, c'est travailler avec le numérique : intéresser les jeunes, construire la relation avec eux ; développer des supports pour mieux communiquer sur les actions et les projets associatifs ; construire sa professionnalité (animer en connaissant les usages de ses publics, animer en s'appuyant sur leurs savoirs, animer avec le parti pris de dire « *le numérique ce n'est pas un truc qu'on subit , on s'y engage avec une approche volontariste ouverte à des développements nouveaux* »).

Internet, les réseaux sociaux et l'usage grandissant des smartphones permettent aux jeunes et surtout aux adolescents de se retrouver, d'échanger, de créer et développer des relations à distance. Les usages des jeunes des réseaux sont principalement liés à la socialisation et au divertissement. En effet, ils les utilisent avant tout pour être plus avec leurs amis. Les observations de chercheuse américaine Danah Boyd¹ sur ce sujet le confirment : les jeunes utilisent les réseaux sociaux pour socialiser avec leurs semblables.

Dans cet espace public alternatif, ces jeunes se retrouvent tout en étant à l'abri des parents et pouvoirs institués. Des applications mobiles de messagerie instantanée comme WhatsApp ou Snapchat sont clairement plébiscitées par les adolescents. Ces nouvelles générations se révèlent être de grandes consommatrices de médias, de réseaux sociaux et d'échanges numériques autour de quelques sources favorites : Google voire Wikipédia pour l'info ; Instagram, Facebook ou Twitter et Discord pour le suivi des communautés ; Messenger, WhatsApp, Instagram ou Snapchat pour les messageries et YouTube, Twitch ou Tik Tok pour les vidéos.

62 % des 18-24 ans passent plus de 21 heures sur Internet par semaine, tous usages et supports confondus² (la moyenne des Français est de 18 heures)

Et l'immersion ayant lieu de plus en plus tôt dans la vie, le numérique transforme inévitablement la construction identitaire de ces jeunes générations. Rapidement immergés, ils en détiennent les clés, en connaissent les usages et en deviennent des spectateurs mais aussi des acteurs. Ils peuvent ainsi exprimer leur adhésion, être suivis, aimés, sur leur profil et sur leurs publications (textes, photos, vidéos). Cette exposition permanente de soi, ces interactions et ces usages forgent une nouvelle identité que l'on nomme l'identité numérique.

La comparaison des interactions qui se nouent dans le monde réel avec les interactions virtuelles qui caractérisent le numérique dessine de nouvelles approches des phénomènes d'identification affective dans ce dernier. L'importance accordée à l'esthétique des corps virtuels pourrait ainsi être rapprochée de celle prise par l'apparence corporelle dans la construction identitaire des jeunes. Loin de constituer une pratique virtuelle séparée du reste de leur vie, qui serait porteuse d'addiction ou de comportements violents, les jeux vidéo prennent place dans une élaboration de soi à la fois personnelle et sociale, qui facilite l'identification à un genre sexué et à un univers culturel.

Apparaît alors cette nouvelle génération que l'on nomme « **Enfants du numérique** » ou « *digital native* » (née depuis la fin des années 1980). Ils ont grandi avec le Web et évoluent dans un univers comprenant internet, ordinateurs, smartphones, réseaux sociaux, jeux vidéo, nouvelles technologies. Ils ne sont pas spécialement formés à la maîtrise de ces différents outils, mais ils en sont totalement

¹ <https://www.danah.org/>

² Baromètre du numérique 2018

imprégnés même si parfois, l'utilisation qu'ils font est très ludique et superficielle. Leur quotidien est fait de tous ces appareils qu'ils côtoient et avec lesquels ils ont des rapports familiers.

Ces générations ont développé de nouvelles « capacités »

Ils sont multitâches. Ils peuvent envoyer un message tout en écoutant de la musique, regarder une vidéo, échanger sur un réseau social.

Ils ont un rapport au temps différent. Tout va plus vite avec les nouvelles technologies et la consommation de masse et à la demande. Ils ne sont plus dépendants des horaires (achats en ligne 24 heures sur 24), des grilles de programmation de contenus culturels (TVR), d'appareils lourds et statiques (ils ont la possibilité de jouer en ligne depuis un smartphone).

Ils ont un rapport à la lecture différent. Habités à la lecture sur écran, ils pratiquent de plus en plus une lecture bondissante qui va de page en page, le plus souvent sans être approfondie. Tout reste superficiel.

Ils interagissent immédiatement. Ils commentent, partagent et agissent dans l'immédiateté sans prendre le recul parfois indispensable à une bonne analyse, ou sans se rendre compte de l'impact que peut avoir cette action.

En immersion quotidienne dans ces univers virtuels, la plupart **des digital natives** n'ont pas vraiment conscience des mécanismes et des enjeux que sous-tendent le numérique. Ils font le plus souvent du « bricolage » face au web lorsqu'ils font, par exemple, une recherche d'information. Beaucoup n'ont pas le substrat théorique leur permettant non seulement de maîtriser le numérique, et plus généralement l'information, mais n'ont pas, non plus, les connaissances qui leur permettent de réfléchir face aux nouvelles technologies.

Ils ne sont pas opposés à partager leurs données (notamment leurs goûts et préférences par rapport à la géolocalisation).

34 % des 12-17 ans partageraient des informations sur leurs goûts et leurs préférences dans le but d'éviter un service gratuit qui deviendrait payant

Il s'agit d'une population qui peut paradoxalement rencontrer des difficultés dans un usage classique, institutionnel du numérique (s'inscrire en ligne, remplir un formulaire), mais les jeunes sont souvent peu enclins à solliciter de l'aide et préfèrent largement se débrouiller tout seuls.

Concomitamment à cette génération du tout numérique, et sans qu'il y ait de corollaire, un nouveau groupe de jeunes est apparu dans les années 90, **les NEET** « *Neither in Employment nor in Education and Training* » (en français : sans emploi, ne suivant ni études ni formation).

La proportion de jeunes de 15 à 29 ans, qui n'ont pas d'emploi qui ne suivent ni études ni formation est un paramètre que l'on étudie. Il s'agit d'une manière de « prendre la température » de leur situation à l'aune du taux de chômage des jeunes. Les jeunes déscolarisés, au chômage ou inactifs et qui ne suivent aucune formation risquent l'exclusion sociale, avec un revenu inférieur au seuil de pauvreté, sans les compétences nécessaires pour améliorer leur situation matérielle

On désigne ainsi les jeunes en marge de la société, au-delà de leur simple situation vis-à-vis de l'emploi. En 2016, la France comptait 1.25 million de NEET, soit 17.19 % des 15-29 ans soit près d'un jeune sur six (source OCDE). Ce chiffre est en baisse en 2018, avec 963 000 Jeunes soit 12.9 % d'entre-eux³

³ <https://dares.travail-emploi.gouv.fr/dares-etudes-et-statistiques/etudes-et-syntheses/dares-analyses-dares-indicateurs-dares-resultats/article/les-jeunes-ni-en-etudes-ni-en-emploi-ni-en-formation-neet-quels-profil-et>

Le concept de NEET permet également de mieux appréhender la diversité des situations dans lesquelles se trouvent tous ces jeunes qui ont quitté les bancs de l'école, mais qui ne sont pas encore entrés dans la vie active. Il existe une « zone grise », jusqu'ici mal connue, où les jeunes semblent vivre en marge de la société. Cette situation peut d'ailleurs avoir des répercussions non négligeables sur leur vie, comme le soulignait en 2012 un rapport de la Fondation européenne pour l'amélioration des conditions de vie et de travail : « *Le fait d'appartenir à cette catégorie pendant une période plus ou moins longue peut s'accompagner d'une série d'effets négatifs sur le plan social, tels que la désaffection à l'égard de l'emploi, la relégation future dans des emplois précaires et mal rémunérés, la délinquance juvénile ou encore des troubles physiques ou mentaux* ».

Certains profils de jeunes, comme les décrocheurs scolaires par exemple, ont plus de risque de figurer dans cette catégorie : le nombre de NEET est ainsi trois fois plus élevé parmi les jeunes peu instruits que parmi les jeunes ayant un diplôme universitaire. Les jeunes issus de l'immigration, d'un territoire rural ou d'un milieu social défavorisé, y sont également surreprésentés.

À en croire l'Observatoire national de la pauvreté, les difficultés économiques frappent aussi durement les jeunes adultes (de 18 à 29 ans). Leur taux de pauvreté a augmenté de 8 % à 12,5 % entre 2004 et 2015. Il s'agit principalement de jeunes diplômés qui ont du mal à s'insérer dans le marché du travail. Au total, d'après l'étude de l'Observatoire, au cours de la période 2004-2015, le nombre d'enfants de pauvres et de jeunes adultes pauvres a augmenté de 700 000, soit + 36 %.

Selon une enquête du Monde, 19,1 % des moins de 18 ans sont touchés par la pauvreté. Qu'il s'agisse de jeunes issus de familles elles-mêmes touchées par la pauvreté ou d'étudiants qui parfois cumulent leurs études avec un ou plusieurs jobs, ils sont 3 millions de jeunes, âgés de moins de 18 ans, à vivre en dessous du seuil de pauvreté, fixé à 60 % du revenu médian, soit 1 015 € par mois.

L'éducation, l'apprentissage, la créativité, l'expression et le partage sont facilités et encouragés par tous les outils numériques.

Par exemple, 97 % des 15-24 ans consomment des biens culturels dématérialisés et à des niveaux de fréquence élevés. Mais ils ont des pratiques illicites massives (70 % des 15-24 ans) et décomplexées. Ils savent bien souvent que c'est illégal, mais n'en mesurent pas du tout la portée...

La quête de partage sur les réseaux sociaux permet à certains de développer leur intelligence relationnelle, tandis qu'un usage modéré des jeux vidéo contribue à accélérer leurs capacités de prise de décision.

Pourtant, si les nouvelles technologies apportent indéniablement des opportunités nouvelles, la liste des griefs à leur encontre concernant leurs usages ne diminue pas : difficultés à trouver le sommeil, mal aux yeux, maux de tête et de dos, défaut d'attention, de concentration, lobotomisation et manipulation des esprits. Pour la plupart des spécialistes, passer trop de temps devant un écran nuirait au bien-être des adolescents. Une étude menée par des chercheurs en psychologie à l'université d'Oxford⁴ infirme cette idée reçue. **Andrew Przybylski et Amy Orben** ont évalué les pratiques de 17 000 adolescents dans trois pays : États-Unis, Irlande et Royaume-Uni. Ils n'ont pas trouvé de preuve suffisante permettant de confirmer le lien entre surexposition aux écrans (télé, tablette et smartphone) et moral des participants. La corrélation statistique est infime, estiment les chercheurs. Le temps d'écran ne compterait que pour 0,1 % ou 0,8 % de la variation du bien-être des adolescents selon la méthode statistique utilisée.

Ainsi, pour certains adolescents, ces technologies peuvent constituer des échappatoires à leurs inquiétudes (quête illusoire, d'estime de soi), au détriment de la prise de recul et au risque d'aggraver leur sentiment de solitude.

⁴ <https://www.sciencedaily.com/releases/2019/04/190405080922.htm>

Les fabricants de contenus numériques cultivent l'angoisse de manquer un événement important et exaltent les popularités virtuelles. Ces adolescents sont menacés par les quatre jungles qui sévissent sur Internet : celle des modèles économiques organisés par la capture permanente des données personnelles, celle de l'économie de l'attention, celle de la pornographie, et celle de l'information en continu et des « fake news ».

Mais que faire pour briser cette sidération éprouvée par certains sur Internet et les réseaux sociaux au détriment d'une vie sociale et d'une construction individuelle ? Et comment préserver les plus jeunes de la violence, la pornographie, l'intrusion, le harcèlement, l'embrigadement qui y sont largement présents ?

La limitation de la consommation d'écran a bien souvent été la manière de s'opposer à ces différents travers et dangers. Il est important que l'enfant, puis l'adolescent, apprenne à se protéger, que sa prise de risque soit calculée et que les parents et adultes soient présents pour lui si besoin. Il s'agit de diffuser une culture du numérique auprès des jeunes générations.

On peut définir ainsi les dispositions à mener pour la jeunesse en matière de numérique :

**Développer l'esprit critique des jeunes générations dans l'utilisation du numérique ;
Soutenir les jeunes dans une démarche d'utilisation responsable du numérique ;
Accompagner les plus jeunes et les plus fragiles pour éviter les dérives.**

Mais c'est aussi une génération étonnante, car elle n'est pas forcément la plus encline à utiliser les réseaux sociaux.

Une baisse régulière de l'utilisation des réseaux sociaux au détriment d'autres usages (messageries instantanées)⁵ est enregistrée :

Les 18-24 ans sont les plus utilisateurs (93 % en 2018 contre 96 % en 2017).

Chez les 12-17 ans, la baisse est plus nette encore : la proportion de ceux qui sont membres d'un réseau social passe de 84 % à 76 % (- 8 points entre 2018 et 2017).

Ressources

Développer l'esprit critique des jeunes générations dans l'utilisation du numérique

Les réseaux sociaux jouent sur nos émotions : on va avoir tendance à partager ce que l'on trouve drôle, choquant, triste. Mais l'émotion n'aide pas à la réflexion. Prendre le temps de réfléchir à ce que l'on partage ou voit peut permettre de mettre de côté l'émotion et de ramener l'intellect au premier plan. En tout cas, prendre quelques instants pour se poser la question ne peut pas nuire.

De plus, les informations et les idées peuvent se diffuser à partir des forums les plus atypiques vers des sites d'information partisans, avant d'être repris par des médias généralistes, selon l'étude « Breitbart-led right-wing media ecosystem altered broader media agenda⁶ » de 2017. Peu de gens sont enclins à rechercher des opinions et des idées issues d'autres cultures ainsi que le constate la chercheuse Danah Boyd⁷ dans ses différentes études.

- **Savoir distinguer le vrai du faux**
 - Considérer par défaut que l'information est fautive plutôt que l'inverse si la source n'est pas claire et identifiée, si on ne connaît pas sa

⁵ Baromètre du numérique 2018

⁶ <https://www.cjr.org/analysis/breitbart-media-trump-harvard-study.php>

⁷ <https://www.danah.org/>

provenance : le « dans le doute, j'ai partagé » est une réflexion hélas trop souvent entendue.

- Croiser les informations, remonter à la source, faire attention aux dates de publications.
- Utiliser des outils d'analyse :
 - Extension de recherches inversées d'images (**TinEye**⁸ ou **RevEye**) ou pour les vidéos (**InVid**⁹)
 - Sinon à partir de Google, soit directement (clic droit sur une image > « rechercher cette image sur Google »), soit en téléchargeant l'image (images.google.com).
- Vérifier sur des sites d'information reconnus ou des sites spécialisés dans le décryptage
 - Les principaux journaux proposent de distinguer les informations des infos (**Les décodeurs** pour le Monde¹⁰) ou de vérifier les informations (**CheckNews** pour Libération¹¹).
 - Des sites francophones spécialisés dans ce domaine comme **Hoaxbuster**¹² qui existe depuis 15 ans, ou **Hoax-Net**¹³.
- **Accompagner les jeunes à développer l'esprit critique**
 - Des actions de sensibilisation comme les ateliers « sens critique » proposés par **What the Fake**¹⁴, « **les veilleurs de l'info**¹⁵ » de la ligue de l'enseignement à travers qui offre aussi avec ses D-Codeurs un espace de médiation numérique (7 médiateurs en Mayenne).
 - Des initiatives
 - <https://www.geekjunior.fr>
 - Lilian, alias le Roi des Rats¹⁶, publie régulièrement des vidéos qui analysent certains phénomènes sur le Web, notamment les applications qui font le buzz.

Soutenir les jeunes dans une démarche d'utilisation responsable du numérique.

L'anonymat sur le Net est la porte ouverte à des dérives en tous genres. Le numérique permet à certains prédateurs d'évoluer. Et ce n'est pas uniquement sur le « *dark net* ».

En proposant des services à destination de publics cibles, jeunes et adolescents, certains sites deviennent des lieux de captation pour certaines formes de perversité.

- **Savoir utiliser les différents outils**
 - Bien régler les paramètres de ses comptes personnels sur les réseaux sociaux avec notamment l'importance de mettre ses comptes en mode « privé ».
- **Des ressources généralistes en ligne**

⁸ <https://tineye.com/>

⁹ <https://www.invid-project.eu/>

¹⁰ <https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/>

¹¹ <https://www.liberation.fr/checknews,100893>

¹² <http://www.hoaxbuster.com/>

¹³ <https://hoax-net.be/>

¹⁴ <https://what-the-fake.com/qui-sommes-nous/>

¹⁵ https://laligue.org/download/dossier_peda_veilleurs_info8VF_2.pdf

¹⁶ <https://www.youtube.com/channel/UCuBzVunAVbcwzMfQajVacuw>

- Le CIDJ informe et conseille les jeunes dans tous les domaines qui les concernent : orientation, études, emploi, alternance, jobs, stages, accès aux droits, mobilité internationale, entrepreneuriat et citoyenneté¹⁷ ou celui du gouvernement¹⁸.
 - Un projet comme **GOBO**¹⁹ proposé par le Media Lab du Massachusetts Institute of Technology²⁰ (MIT) qui, après connexion à ses comptes Twitter et Facebook, proposé des informations invisibles autrement, à différents niveaux.
- **Utiliser des outils adaptés à leurs envies et besoins**
 - Les réseaux des sites de rencontres entre ados (dès 13 ans), **Yubo** ou **Movie Star Planet**.
 - **Développer des initiatives mixtes**
 - Au niveau national, l'initiative Pass Culture (500 € pour les jeunes de + de 18 ans) a été expérimentée dès 2019 dans quatre départements.
 - Virtuel et présentiel comme les compétitions e-sport.
 - Tournoi FIFA 2019 – Chaque année, il rassemble des équipes de différentes communautés de communes mayennaises qui se sont affrontées en juin 2019.
 - Retransmission d'une compétition internationale du jeu Ligue of legends au cinéma.

Accompagner les plus jeunes et les plus fragiles pour éviter les dérives.

Une mobilisation de tous les acteurs de la vie des jeunes pour les accompagner et les aider.

- **Informers les jeunes mais aussi leurs parents sur tous les risques et comportements déviants et inappropriés**
 - Campagne nationale de lutte contre le cyberharcèlement
 - Plateforme d'alerte et de signalement Pharos²¹
 - <https://www.educnum.fr/fr/7-conseils-aux-plus-jeunes-pour-lutter-contre-le-cyber-harcèlement>
- **Des structures d'informations disponibles localement**

La région des Pays de la Loire propose aux Ligériens âgés de 15 à 19 ans un e-pass santé qui permet, en tout anonymat, de bénéficier de consultations gratuites auprès de professionnels de santé (contraception, gestion du stress, arrêt du tabac, etc.).²² Au 26 septembre 2018, 3600 demandes d'e-pass ont été délivrées. Depuis 2020, le e-pass santé est couplé avec un e-pass culture et sport.

Aide sociale à l'enfance dans le cadre de la fourniture et l'accompagnement de nos jeunes à l'usage du numériques et de leur smartphone

¹⁷ <https://www.cidj.com/>

¹⁸ <http://www.jeunes.gouv.fr/>

¹⁹ <https://gobo.social/>

²⁰ <https://www.media.mit.edu/groups/civic-media/overview/>

²¹ <https://www.internet-signalement.gouv.fr/PortailWeb/planets/Accueilinput.action>

²² <https://www.pays-de-la-loire.ars.sante.fr/system/files/2019-04/RAPPORT%202018%20DROITS%20DES%20USAGERS%20.pdf>