



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

« Que font les enfants et les ados en ligne ? »

Les résultats de l'enquête #Génération2020

Menée pour la première fois en Fédération Wallonie-Bruxelles, #Génération2020 est la grande enquête qui sonde les usages que les enfants et les ados font du web et des écrans.

Plus de 2000 élèves issus d'une quarantaine d'écoles primaires et secondaires y ont participé. L'enquête fournit un éclairage inédit sur les usages que les enfants et les ados font du web, des appareils connectés, des réseaux sociaux, des applications,...

Ce mercredi 16 septembre 2020, les résultats de l'enquête ont été présentés lors d'une conférence de presse, en présence de la Ministre des médias, Madame Bénédicte Linard.

#GÉNÉRATION2020, PAR QUI ET POURQUOI ?

Menée conjointement par le **Conseil supérieur de l'éducation aux médias** (www.csem.be) et **Média Animation ASBL** (<http://www.media-animation.be>), l'enquête #Génération2020 (www.generation2020.be) s'inscrit dans le projet européen « **B-BICO 3** » (Belgian Better Internet Consortium), qui regroupe des organisations travaillant ensemble pour promouvoir un meilleur Internet pour les enfants et les adolescents.

#Génération2020 est la première enquête d'envergure sur les pratiques numériques des enfants et adolescent·es menée en Fédération Wallonie-Bruxelles. Son ambition est d'offrir des éléments objectivés de réflexion susceptibles d'orienter des stratégies éducatives (campagnes de sensibilisation, création d'outils pédagogiques ou programmes de formations), de nourrir le travail des professionnel·les de l'éducation aux médias, mais aussi d'informer chaque parent ou citoyen·ne intéressé·e par ces questions.

Recherche d'informations, moyen d'expression, usages ludiques, socialisation, ... L'enquête révèle la multiplicité des usages que les jeunes font du web et le sens que ceux-ci revêtent dans leur vie quotidienne. Elle permet de dresser un panorama des écrans, applications et réseaux sociaux qu'ils privilégient selon leur âge. Elle aborde des thématiques plus sensibles, telles que le cyberharcèlement,

ou encore le sexting, et donne la parole aux plus jeunes pour mieux comprendre le sens qu'ils donnent à leurs pratiques sociales, affectives, ludiques en ligne.

MÉTHODOLOGIE

L'enquête a été réalisée de septembre à décembre 2019 auprès de 731 élèves de l'enseignement primaire et de 1411 élèves de l'enseignement secondaire (issus de 20 écoles primaires et de 22 écoles secondaires).

Afin de mener à bien l'enquête #Génération2020, deux questionnaires en ligne différents ont été administrés. Un premier questionnaire a été créé pour les enfants de l'enseignement primaire avec une version « papier » simplifiée pour les élèves de première et deuxième primaire. Un questionnaire, plus long, a été également administré par ordinateur aux étudiant·es de l'enseignement secondaire.

Les élèves ont répondu à un questionnaire abordant différents aspects de leur vie connectée : les appareils que les jeunes possèdent ; les app' utilisées ; les usages et la gestion quotidienne de ces appareils et de ces app' et l'éducation aux médias. Des thématiques ont été soumises aléatoirement : la gestion de la vie privée en ligne ; le rapport à l'actualité en ligne ; l'engagement en ligne ; le sexting ; le cyberharcèlement.

Ces données statistiques ont été complétées par des entretiens individuels et des débats en groupe.

LES ENFANTS, LES ADOS ET LES APPAREILS CONNECTÉS : QUELLES TENDANCES ?

Les résultats montrent que les enfants et adolescent·es de la Fédération Wallonie-Bruxelles ont accès à une diversité d'écrans. On observe toutefois des variations en fonction de l'âge et du contexte.

La télévision, favorite des enfants

En effet, les élèves du primaire privilégient la télévision (80 %) suivie de la tablette (67 %), la console de jeux (54 %) et le smartphone (52 %).

La télévision est principalement utilisée pour visionner du contenu audiovisuel provenant de YouTube ou d'une chaîne traditionnelle.

Les résultats montrent que 56 % des élèves de l'enseignement primaire disposent d'un smartphone ou en tout cas d'un accès régulier à cet appareil. La détention d'un tel appareil augmente d'ailleurs avec l'âge : en 6e primaire, 87 % des élèves disposent de leur smartphone contre 94 % des élèves du secondaire.

42 % de ceux ou celles qui ont accès à un smartphone l'utilisent une heure ou plus par jour. Ce chiffre est un peu moins élevé pour la tablette (40 %) et relativement faible pour l'ordinateur (27 %). La quantité de temps passé devant un écran augmente pour tous les appareils en période de week-end et de vacances scolaires.

Le smartphone, compagnon des ados

94 % des élèves du secondaire disposent d'un smartphone. Les élèves du secondaire ne se limitent toutefois pas à leur smartphone puisqu'ils-elles utilisent également la télévision (73 %), l'ordinateur portable (61 %) ou fixe (27 %), la console de jeu (56 %), et la tablette (40 %).

La moyenne d'âge à laquelle les jeunes ont eu leur premier smartphone se situe entre 11 et 12 ans. S'ils-elles ne l'acquièrent pas tous et toutes au même âge, une grande majorité d'élèves dispose d'un smartphone à leur arrivée en secondaire.

À quelle fréquence le smartphone est-il utilisé ? On constate qu'il est le compagnon quotidien des jeunes. En période scolaire, 90 % de ceux et celles qui en possèdent un l'utilisent chaque jour. Ce chiffre monte même à 95 % durant les week-ends et congés scolaires. 59 % des jeunes l'utilisent plus de quatre heures par jour. La durée d'utilisation de tous les appareils augmente globalement durant ces périodes.

Enfin, le taux d'usage des consoles de jeu est similaire entre les élèves du primaire et ceux-celles du secondaire (56 % en secondaire pour 54 % en primaire).

La consommation des médias traditionnels n'a pas disparu. Toutefois, ils sont également utilisés pour consommer d'autres types de contenus (comme utiliser la télévision pour regarder des vidéos YouTube). Les entretiens ont révélé un autre usage des contenus des chaînes de télévision « traditionnelles » : le smartphone ou la tablette sont alors exploités pour regarder des émissions sur YouTube (comme par exemple des émissions de télé réalité en totalité ou en partie).

L'USAGE DES RÉSEAUX SOCIAUX

Du côté des enfants : un usage récréatif avant tout

La télévision, la tablette et les consoles de jeux sont les appareils les plus présents dans le quotidien des élèves sondés en primaire. Leurs activités principales sont récréatives : jouer à des jeux (91 %), regarder des vidéos (83 %) et écouter de la musique (73 %).

La plateforme la plus utilisée en primaire est YouTube (plateforme également très populaire en secondaire). Snapchat et TikTok sont ensuite les plus populaires pour la communication. Ce trio de tête est complété par Instagram et Facebook.

L'activité principale pour les enfants est donc ludique.

Du côté des adolescent·es : des usages complexes et intenses

Globalement Snapchat est la plateforme la plus utilisée (71 %) par les adolescent·es. Suivent Instagram (67 %), Messenger (62 %), les SMS (59 %) et WhatsApp (42 %).

YouTube est la plateforme la plus utilisée pour consommer du contenu audiovisuel (suivie de Netflix pour les séries et films et de Spotify pour la musique). Instagram est leur réseau social favori pour

poster du contenu (sur leur fil ou en story) et interagir avec les contenus des autres (en likant et commentant). Snapchat, et dans une certaine mesure WhatsApp, sont aussi utilisées pour échanger avec les pairs. WhatsApp est plutôt utilisé pour communiquer avec la famille, même si les jeunes sont en contact avec leurs parents principalement via SMS et l'application Messenger de Facebook. Facebook semble être délaissé par les jeunes qui, s'ils-elles ont encore l'appli, ne l'utilisent plus de manière intensive (bien qu'elle permette d'accéder à Messenger).

Comme leurs homologues du primaire, les jeunes du secondaire jouent beaucoup à travers les écrans. Mais contrairement aux élèves du primaire (chez qui la tablette arrive en tête, suivie de près par le smartphone et la console), les jeunes du secondaire utilisent abondamment leur smartphone pour jouer (74 %).

C'est logiquement pendant les week-ends et congés scolaires que les jeunes du secondaire jouent le plus. Les jeunes qui jouent aux jeux vidéo y consacrent un temps relativement important. En effet, 38 % des jeunes jouent plus d'une heure par jour durant la semaine, alors qu'ils-elles sont 64 % durant les week-ends et les périodes de vacances. 23 % jouent alors plus de cinq heures par jour.

LE RAPPORT À L'ACTUALITÉ

Pour les enfants, la télévision et la radio restent les premiers moyens d'accès à l'info

De quelle manière les élèves de la 3e à la 6e primaire s'informent-ils-elles sur ce qui se passe en Belgique et dans le monde ?

L'outil privilégié pour s'informer est la télévision. 40 % des élèves affirment regarder des chaînes d'information traditionnelles. 20 % regardent d'autre part des émissions jeunesse telles que les Niouzz ou Arte junior. La radio est ensuite privilégiée (37 %) pour s'informer. Ils accèdent également aux informations sur Internet : via Google (19 %), des sites web jeunesse comme 1jour1actu.com (14 %), les réseaux sociaux (11 %), des applications (10 %) et sites web (9 %) de médias traditionnels. Les magazines et journaux papiers sont peu consultés par les enfants (respectivement 6 % et 4 %).

Chez les adolescent·es, le smartphone complète la télé et la radio

87 % des jeunes utilisent leur smartphone comme appareil principal pour consulter de l'info en ligne. Les jeunes utilisent principalement Internet pour s'informer — particulièrement via les réseaux sociaux et applications de messagerie — bien que la télévision et la radio restent relativement populaires.

L'intérêt des jeunes du secondaire pour l'actualité dépend de la catégorie d'informations.

Les catégories les plus populaires sont le sport (5,6 de moyenne sur 10), la culture (5,6), les informations sensationnelles (5,5), les questions de société (5,2) et les informations people (5,1). Les informations les moins populaires sont celles liées à la politique (3).

Enfin, et c'est un autre point commun avec les élèves de l'enseignement primaire, les ados lisent peu les journaux et magazines papier (8 % d'usage hebdomadaire pour les premiers, et 7 % pour les seconds).

EMBROUILLES EN LIGNE : MANQUE, STRESS, HARCÈLEMENT ET DRAGUE NON DÉSIRÉE

Les écrans font partie intégrante de la vie des jeunes, tant en primaire qu'en secondaire. Quels sont leurs opinions et ressentis sur les utilisations communément considérées comme problématiques ? La surutilisation des outils numériques induit-elle du stress ? La privation d'accès aux écrans provoque-t-elle une impression de manque ?

Chez les primaires

Plus de la moitié (55 %) des élèves sondés en primaire déclarent qu'ils-elles ressentiront un certain manque (35 % « oui, un peu », et 20 % « oui, certainement ») s'ils-elles ne peuvent utiliser leur tablette pendant une journée. Mais les enfants s'estiment-ils-elles eux-mêmes trop attachés à leur tablette ? 61 % répondent par l'affirmative (28 % « parfois » et 33 % « souvent »). Le constat est le même en ce qui concerne le smartphone : 66 % des répondant-es disposant d'un smartphone ressentiront un manque (27 % « oui, certainement » et 39 % « oui, un peu ») s'ils-elles n'y ont pas accès pendant une journée. Ils sont 56 % à estimer l'utiliser avec excès (36 % « parfois » et 20 % « souvent »).

11 % des enfants sondés sur les questions de cyberharcèlement (questions distribuées aléatoirement, et uniquement à partir de la troisième primaire) ont **déclaré** déjà avoir souffert d'une agression en ligne, qu'ils-elles identifient comme du cyber harcèlement, alors que 13 % ont préféré ne pas répondre à la question. Dans un autre registre, près d'un cinquième d'entre eux (17 %) affirme avoir déjà parlé avec des inconnus.

Un nombre relativement restreint d'élèves interrogés au sujet du sexting déclare avoir déjà envoyé une photo qu'il ou elle estime « sexy » de lui-même ou d'elle-même à quelqu'un d'autre. 4 % d'entre eux ont déclaré avoir déjà envoyé une photo « sexy » d'eux-mêmes. Ce chiffre monte à 16 % lorsqu'il s'agit d'en avoir reçu.

Comment les ados évaluent-ils-elles leurs propres usages des supports numériques ?

75 % des répondant-es vérifient parfois leur smartphone sans raison et 51 % ont l'impression de passer trop de temps à l'utiliser. Seulement 37 % affirment pourtant qu'ils-elles préféreraient passer moins de temps sur cet appareil. 47 % ne s'imaginent pas passer une journée sans lui. Cela s'explique par le sentiment d'être mieux informé-es (68 %) et plus connecté-es à leurs ami-es (59 %) grâce à leur smartphone.

Globalement, les jeunes veillent à protéger leur vie privée sur les réseaux sociaux. Il s'agirait principalement d'un contrôle a priori : ne pas accepter certains ami-es sur les réseaux sociaux (79 % d'accord ou tout à fait d'accord) ou gérer les paramètres de confidentialité (64 %).

Près de 4/5e des jeunes (79 %) déclarent n'avoir jamais connu d'embrouille sur Internet : intimidation, agressivité, arnaques... De plus, 40 % des 13 % de jeunes ayant affirmé avoir dû faire face à des problèmes en ligne déclarent que cela ne s'est pas produit à un rythme régulier.

Pour plus de 50 % de ceux-celles qui confirment avoir connu des ennuis en ligne, cela a pris la forme de messages méchants ou blessants. Les jeunes sont un peu moins d'un tiers à déclarer avoir été menacé-e. Dans 61 % des cas, le jeune a reçu ce type de message d'une personne qu'il ou elle connaît bien. Seuls 11 % des problèmes rencontrés par les répondant-es de l'enquête sont issus de l'interaction avec des inconnu-es.

Confronté-es à des problèmes dans leur vie connectée, 19 % des élèves ne demandent conseil ou aide à personne. Dans cette situation, les autres échangent avec des ami-es (47 %), un parent (39 %), un frère ou une sœur (27 %) ou un-e enseignant-e/ éducateur-ric(e) (17 %).

RÉGULER SES PROPRES PRATIQUES NUMÉRIQUES

Seuls 12 % des élèves sondés en primaire affirment qu'il n'y a aucune règle à la maison pour ce qui concerne l'usage d'écrans. Pour les autres, la principale régulation concerne les moments où l'on peut les utiliser (55 %) et pour combien de temps (50 %).

Pour les ados, dans la grande majorité des cas, ce sont les jeunes eux-mêmes qui décideraient où, quand, et combien de temps ils-elles utilisent leurs supports numériques. Ces usages ne sont en tous cas que très peu négociés avec les parents. 87 % des adolescent-es n'échangent pas avec leurs parents sur leurs jeux favoris, les applications utilisées (84 %), les photos consommées (82 %) ou partagées (80 %).

C'est en dialoguant avec leurs pairs que les jeunes répondent aux questions qu'ils-elles se posent sur leur vie numérique : avec leurs ami-es (61 %), un frère ou une sœur (45 %). Les jeunes semblent donc également estimer qu'ils-elles sont des expert-es plus fiables que les adultes quand il s'agit du numérique. Les parents restent bien sûr une source d'information dans ce domaine (35 %). Mais le corps enseignant ou éducatif n'est que peu sollicité pour répondre à des questions relatives aux médias (7 %).

CONCLUSION

#Génération2020 constitue un premier état des lieux, fournissant des données chiffrées sur la manière dont les enfants et les adolescents évoluent dans un univers numérique et permet de décrypter les habitudes des jeunes en Fédération Wallonie-Bruxelles avec plus d'acuité.

L'enquête #Génération2020 a permis de dégager des tendances et d'offrir la parole à de nombreux jeunes. Elle nourrira ainsi une réflexion plus large sur les enjeux que #Génération2020 soulève dans le champ de l'éducation aux médias, permettant de ce fait de dégager des pistes pédagogiques concrètes

pour permettre aux jeunes et moins jeunes d'évoluer le plus sereinement possible dans leur vie connectée.

« Les résultats de cette enquête inédite menée auprès d'un large panel de jeunes de la Fédération Wallonie-Bruxelles nous montrent à quel point les pratiques numériques ont intégré la vie des plus jeunes et à quel point l'éducation aux médias est donc un enjeu de société et un enjeu démocratique majeur. Aujourd'hui, il ne s'agit plus d'interdire ou mettre en garde mais d'accompagner les enfants et les adolescents, leur donner les outils pour que la présence en ligne ne se fasse pas au détriment de l'esprit critique, du respect, de la convivialité, de la vie réelle »

Bénédicte LINARD

Ministre de l'Enfance, de la Santé, de la Culture, des Médias et des Droits des Femmes

« Les résultats présentés dans cette première enquête d'envergure en Fédération Wallonie-Bruxelles montrent toutes les nuances à apporter dans la compréhension des pratiques médiatiques des enfants et des adolescents. C'est un ensemble de données très précieuses afin d'ajuster aux mieux les initiatives d'éducation aux médias aux réalités qui sont les leurs. On peut pointer par exemple le rapport des jeunes à l'actualité : la télé et la radio restent les premiers médias fréquentés par les enfants et les jeunes pour s'informer, complété par le smartphone et les réseaux sociaux. L'analyse des motivations et des thématiques dont les jeunes sont friands nous indique aussi comment l'éducation aux médias doit contribuer à une plus grande ouverture et une curiosité des jeunes face à l'information. Si des confirmations côtoient quelques surprise, #generation2020 montre l'intérêt et l'enjeu de reproduire ce type d'enquête de manière régulière auprès de l'ensemble des publics jeunes mais aussi les adultes. »

Patrick Verniers,

Directeur du Conseil supérieur de l'éducation aux médias

« L'enquête Génération 2020 a permis de mieux cerner les usages médiatiques des jeunes. Elle comprend des confirmations et des surprises. Si les enfants utilisent principalement la télévision et la tablette, ils sont 80% à utiliser un smartphone en fin de primaire. Leurs usages sont surtout récréatifs : ils utilisent principalement YouTube (musique, films) et Netflix. Dans une famille sur deux, les parents fixent des règles d'utilisation. Les adolescents, eux, utilisent essentiellement le smartphone. Il leur sert à communiquer, jouer et s'informer. Leurs applications préférées sont YouTube, Instagram, Snapchat, WhatsApp et Messenger. La grande majorité des jeunes décide seule (72%) quand et comment elle les utilise. Les échanges parents-enfants portent principalement sur le temps d'exposition aux écrans. Ils gagneraient à également à aiguïser le regard critique des jeunes face aux supports numériques. L'enquête Génération 2020 permettra également aux acteurs de l'éducation aux médias de dégager des pistes pédagogiques concrètes pour permettre aux jeunes d'évoluer le plus efficacement, lucidement et sereinement dans leur vie connectée.

Paul de Theux,

Directeur de Média Animation

CONTACTS PRESSE :

Nathalie Vandenplas, 0476/340 686 - nathalie.vandenplas@cfwb.be

Site web de l'enquête : www.generation2020.be

CONTACTS ENSEIGNANT·ES VOLONTAIRES :

Delphine Sweers – École ouverte à Ohain (primaire)– 0477/66 50 11 - delphine.sweers@felsi.eu

Tito Dupret – Institut Diderot à Bruxelles (secondaire), 0470/091 006 - tito.dupret@brucity.education

Maryvonne Gérard – Collège Notre-Dame de Dinant (secondaire) - m.gerard5500@gmail.com - 082/224972

Ressources

- **Betternet.be** (<https://betternet.be/>), catalogue de ressources et d'initiatives pour accompagner les enfants et les jeunes en ligne. Ce site web répertorie une multitude d'activités organisées en Belgique et ce sous différentes thématiques : recherche d'infos ; expression en ligne ; création et partage de contenus ; protection et régulation ; ... Tout organisation, ASBL, association qui organise une ou plusieurs activités en ces domaines peut encoder celle.s-ci dans le catalogue. Il suffit de remplir le formulaire proposé sur le site. Betternet est une initiative de B-BICO, consortium belge pour un meilleur internet.

- **parentsconnectés.be**; un site de référence pour les parents qui souhaitent mieux accompagner leurs enfants dans les usages en ligne. Parentsconnectés.be propose une série d'astuces, d'infos, de visuels sur des thématiques variées : cyberharcèlement, temps d'utilisation des écrans, les réseaux sociaux, ... Une série de ressources interactives pour un dialogue concerté entre parents et enfants à propos des usages numériques. Parentsconnectés est une initiative de B-BICO, consortium belge pour un meilleur internet.

- les **sites web** de Média Animation et du CSEM : www.media-animation.be - www.csem.be

- le site **web** www.generation2020.be où sera publié le livret des résultats et, à la suite de la conférence : une série d'articles thématiques.



co-funded
by the
European
Union