

FRAGIL

MÉDIAS • CULTURE • ÉDUCATION

Écrans, Internet et Réseaux Sociaux

Décryptage et analyse des pratiques
des enfants et des adolescents



Présentation de Fragil

Association d'éducation aux médias

A l'origine média culturel et social créé dans la métropole nantaise dans le style Do It Yourself, Fragil est une association d'éducation aux médias et aux pratiques numériques, développant son activité autour de deux axes :

- la publication d'un [magazine en ligne](#) et la production de projets éditoriaux grâce à des citoyens-médias.
- la conception et l'animation d'actions d'[éducation aux médias](#) et aux pratiques numériques.



Sommaire

1/ Les enfants et les écrans

Etat des lieux, nouveaux usages et nouveaux risques

2/ Les ados, internet et les réseaux sociaux

Tour d'horizon des pratiques, usages, risques et outils d'auto-défense





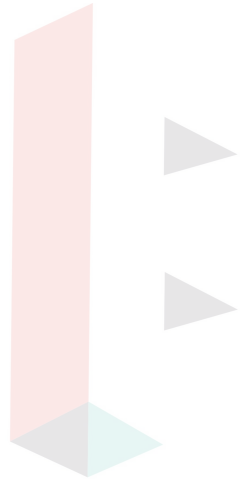
Les écrans:

**Etat des lieux, nouveaux usages et
nouveaux risques**

Présentation de l'audience

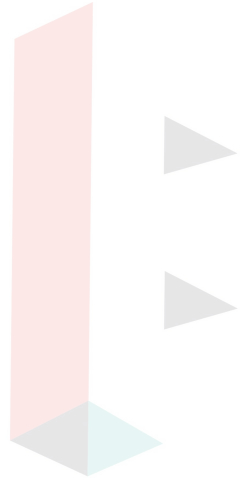
L'âge de vos enfants ?

- 3 ans
- 6 ans
- 9 ans
- 12 ans
- 18 ans



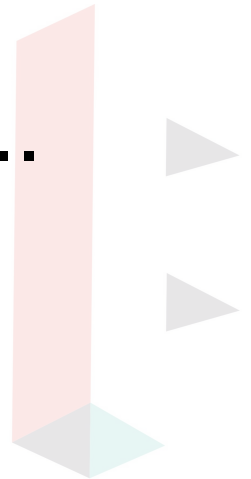
Présentation de l'audience

**Classez-vous
selon le nombre d'écrans
que vous avez chez vous.**



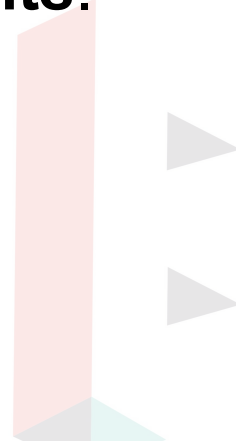
Présentation de l'audience

Comptez bien tous les écrans :
TV, smartphones, tablettes
ordinateurs, consoles de jeux...



La famille et les écrans

Il y a en moyenne
9,8 écrans de tous types **par foyer avec enfants.**



Statistiques

Selon vous, combien de temps un enfant passe-t-il en moyenne devant les écrans par jour ?

Les enfants passent en moyenne **4h11 par jour devant les écrans**, une heure de plus qu'il y a dix ans. Une forte hausse due à l'effet **tablette**.

Et un adulte ?

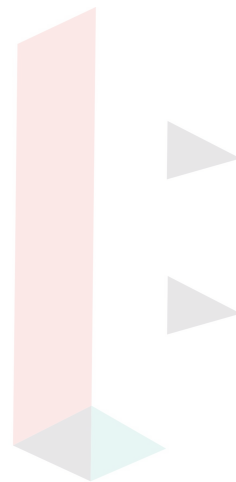
Les adultes passent en moyenne **5h07 minutes par jour devant les écrans**, contre 3h10 il y a dix ans, soit deux heures de plus. Une forte hausse due à l'effet **smartphone**.



Statistiques

Selon vous, combien de fois un adulte consulte-t-il en moyenne son téléphone portable par jour ?

221 fois

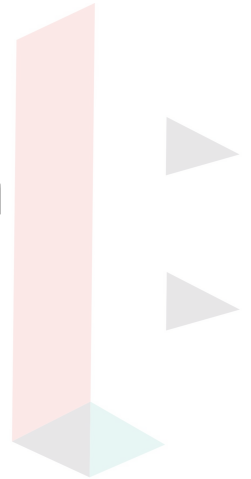


Craintes et Avantages

Par groupe de 5, identifiez :

- **les craintes (post-it jaunes)**
- **les avantages (post-it bleus)**

que vous avez concernant l'utilisation des écrans par les enfants



Dangers des écrans

- **Obésité**

"L'augmentation des calories assimilées lors de snacks devant la télévision a été pointée comme un risque important d'obésité" AAP

- **Dépression**

L'utilisation des réseaux sociaux augmente les risques de dépression, en particulier chez les adolescents qui les utilisent de manière passive.

- **Troubles du sommeil**

La lumière de l'écran active 100 fois plus les récepteurs photosensibles de la rétine que la lumière blanche d'une lampe.

- **Echec scolaire**

En utilisant par exemple des médias de divertissement en réalisant les devoirs.

- **Exposition précoce à l'alcool, au tabac et au sexe**

Une étude anglo-saxonne a montré que les principales marques d'alcool ont renforcé leur présence sur Facebook, Twitter et YouTube ces dernières années. Et que 12% des 10-19 ans ont déjà envoyé une photo à caractère sexuel à quelqu'un d'autre.

- **Problèmes relationnels**

Les parents sont également pointés du doigt sur leurs usages. L'Académie rapporte qu'un parent qui détourne son attention de son enfant pour regarder son portable aura une moins bonne qualité de relation avec sa progéniture.

- **Addiction**

voies cérébrales rétrécies, communication très fortement ralentie. La circulation des fluides altérée. Symptômes évoquant l'autisme ou les troubles bipolaires.

Les recommandations



- 1. Pas d'écran le matin**
Ils fatiguent l'attention et diminuent la concentration
- 2. Pas d'écran pendant les repas**
Pour permettre les dialogues visuels
- 3. Pas d'écran dans la chambre de l'enfant**
Pour garder le contrôle sur les images que voit l'enfant
- 4. Pas d'écran avant de se coucher**
Pour éviter l'influence de la lumière bleue

Les recommandations

1. Pas d'écran avant 3 ans, ou tout au moins les éviter le plus possible

Parce que de nombreux travaux montrent que l'enfant de moins de trois ans ne gagne rien à la fréquentation des écrans.

2. Pas de console de jeu portable avant 6 ans

Aussitôt que les jeux numériques sont introduits dans la vie de l'enfant, ils accaparent toute son attention, et cela se fait évidemment aux dépens de ses autres activités. En outre, avant que l'enfant ne sache lire, les seuls jeux possibles sont sensori moteurs et basés sur la stéréotypie motrice .

3. Pas d'Internet avant 9 ans, et Internet accompagné jusqu'à l'entrée en collège

L'accompagnement des parents sur Internet n'est pas seulement destiné à éviter que l'enfant y soit confronté à des images difficilement supportables. Il doit lui permettre d'intégrer trois règles essentielles : tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public, tout ce que l'on y met y restera éternellement, et tout ce que l'on y trouve est sujet à caution parce qu'il est impossible de savoir si c'est vrai ou si c'est faux.

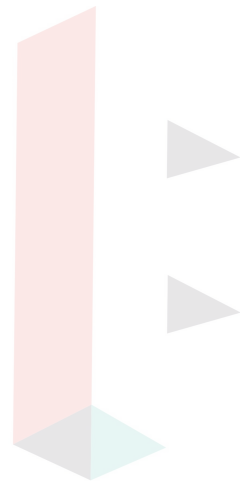
4. Internet seul à partir de 12 ans, avec prudence

Là encore, un accompagnement des parents est nécessaire. Il faut définir avec l'enfant des règles d'usage, convenir d'horaires prédéfinis de navigation, mettre en place un contrôle parental...



Le contrôle parental

Qui a déjà activé un contrôle parental ?



Le contrôle parental

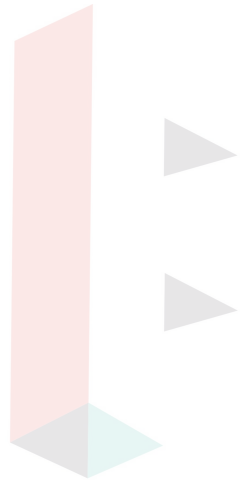
Un **logiciel de contrôle parental** est un logiciel que les parents installent sur l'ordinateur familial (ou sur celui de l'enfant), protégé par mot de passe, qui va tourner en permanence, dès le démarrage.

- **Possibilité de choisir le profil « enfant »**. Il n'aura accès qu'à une sélection de sites prédéfinis correspondant à ses centres d'intérêt.
- **Possibilité de choisir le profil « adolescent »**, votre enfant a accès à tout Internet mais les sites illégaux (racisme, drogue...) et inappropriés (pornographie, violence...) sont filtrés à l'aide d'une « Liste noire ».

- **Possibilité de fixer des limites horaires**
- **Possibilité d'interdire l'accès à des sites sensibles**
- **Possibilité de limiter l'accès à des jeux** ou à d'autres logiciels

Atelier

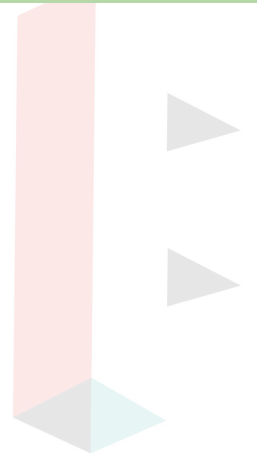
Que feriez-vous ?





Internet

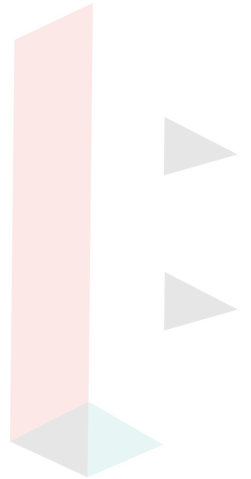
Quiz culture web !



Quiz

Que sont Firefox, Internet Explorer, Safari, Google Chrome ?

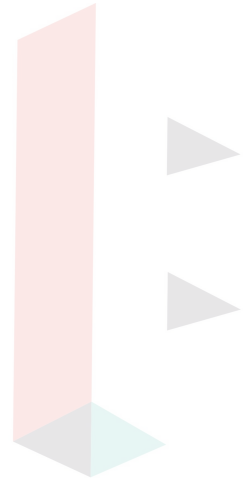
- des moteurs de recherche
- des navigateurs web
- des systèmes d'exploitation



Quiz

Que sont Firefox, Internet Explorer, Safari, Google Chrome ?

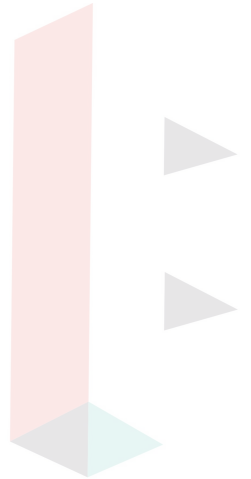
- des moteurs de recherche
- des navigateurs web
- des systèmes d'exploitation



Quiz

Qu'est-ce qu'un moteur de recherche ?

- un outil permettant d'afficher des pages en html sur un écran
- un V6 ultra performant
- une application web permettant de trouver des ressources à partir d'une requête



Quiz

Qu'est-ce qu'un moteur de recherche ?

- un outil permettant d'afficher des pages en html sur un écran
- un V6 ultra performant
- une application web permettant de trouver des ressources à partir d'une requête

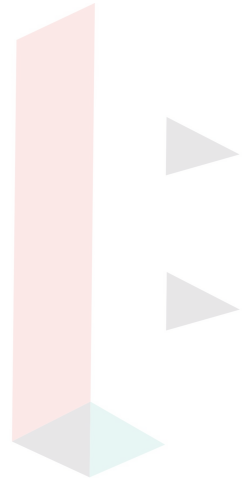
YAHOO!

bing

Google


DuckDuckGo

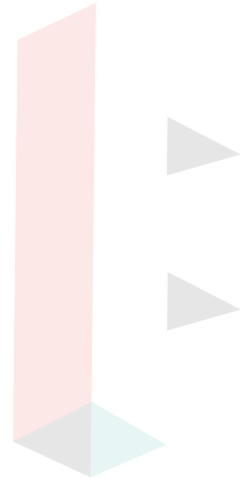

Qwant



Quiz

Actuellement, la majeure partie des communications intercontinentales passent par :

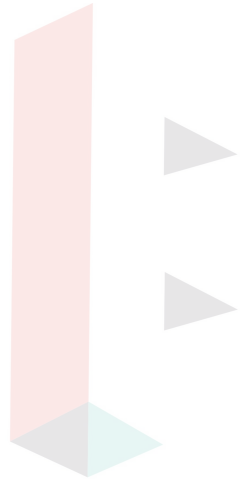
- 4G
- Satellite
- De trèèèèès longs câbles



Quiz

Un serveur web, c'est ...

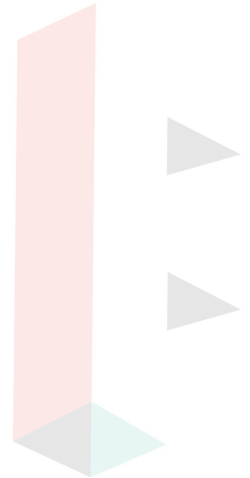
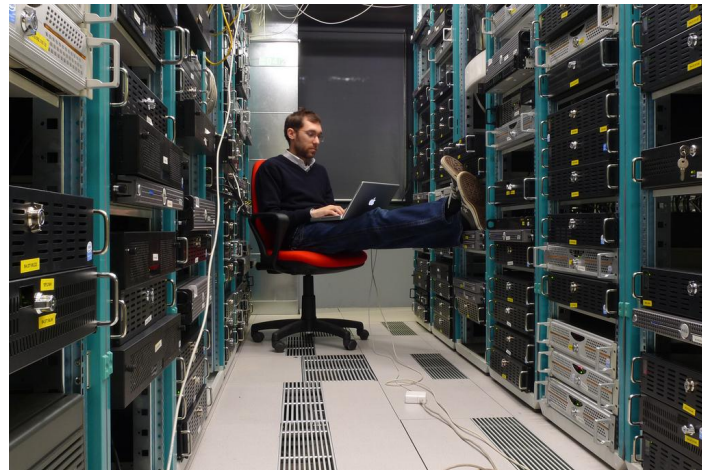
- Un homme qui sert les commandes dans les cybercafés.
- Un espace de stockage connecté au web.
- Une machine pour faire le café



Quiz

Un serveur web, c'est ...

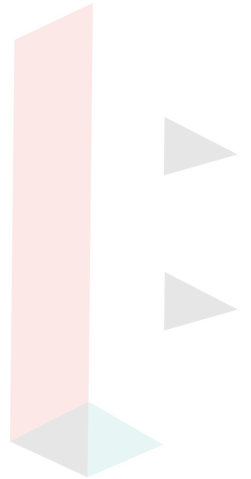
- Un homme qui sert les commandes dans les cybercafés.
- Un espace de stockage connecté au web (et le logiciel qui permet de traiter les requêtes).
- Une machine pour faire le café



Quiz

Le cloud, c'est :

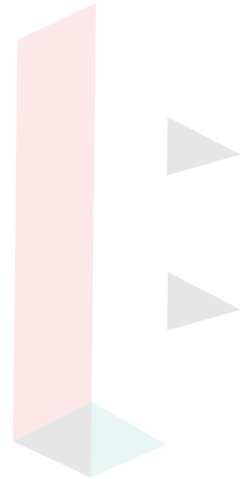
- Un “nuage” en anglais
- Une multitude d'ordinateurs connectés ensemble pour mutualiser leur puissance de calcul et leur capacité de stockage
- un système d'exploitation libre



Quiz

Le cloud, c'est :

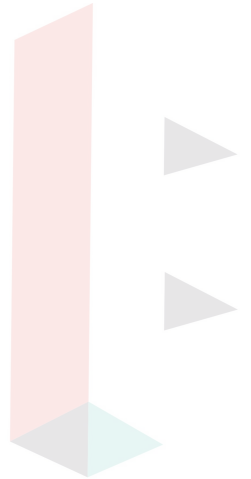
- Un “nuage” en anglais
- Une multitude d'ordinateurs connectés ensemble pour mutualiser leur puissance de calcul et leur capacité de stockage
- un système d'exploitation libre



Quiz

Que sont les métadonnées/metadata ?

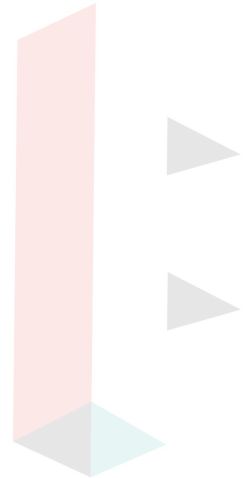
- ce sont les données servant à définir ou décrire une autre donnée quel que soit son support
- ce sont des calculs réalisés par la Nasa
- des petits processeurs présents dans tous les téléphones portables



Quiz

Que sont les métadonnées/metadata ?

- ce sont les données servant à définir ou décrire une autre donnée quel que soit son support
- ce sont des calculs réalisés par la Nasa
- des petits processeurs présents dans tous les téléphones portables



Quiz

Comment appelle-t-on ce type d'image ?

- Les funmages
- Les gifs
- Les memes
- Les emojis



Quiz

Comment appelle-t-on ce type d'image ?

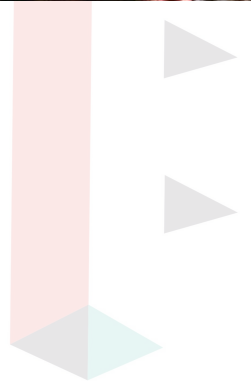
- Les funmages
- Les gifs
- Les memes
- Les emojis



Quiz

Que signifie cette image lorsqu'elle est postée dans une conversation ?

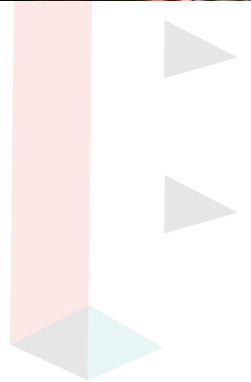
- “Tu es aussi beau que Leonardo di Caprio”
- “De rien”
- “Joyeux anniversaire”
- “Parle toujours”



Quiz

Que signifie cette image lorsqu'elle est postée dans une conversation ?

- “Tu es aussi beau que Leonardo di Caprio”
- “De rien”
- “Joyeux anniversaire”
- “Parle toujours”

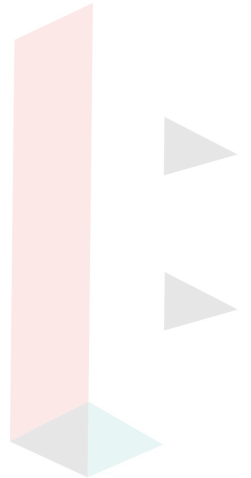




Internet Les jeux

Les jeux sur internet

**A quoi jouez-vous ?
A quoi jouent vos enfants ?**



Les jeux sur internet

Le jeu vidéo fait pleinement partie du répertoire de loisirs des Français : **68% jouent !**

Plus on est jeune, plus on joue : le taux de joueurs part de 91% chez les 14-24 ans et descend progressivement avec l'âge, jusqu'à 50% chez les 65 ans et plus.

En valeur pour les fêtes, le jeu vidéo engrangerait presque **un milliard d'euros de dépenses annoncées**, derrière les livres (environ 1,5 milliard), mais nettement devant la musique (700 millions) et les films et séries (500 millions).

Nouveaux relais de croissance de l'industrie : **les achats intégrés dans les jeux vidéo convainquent 20% des Français**, qui déclarent l'avoir déjà fait ou être prêts à le faire.

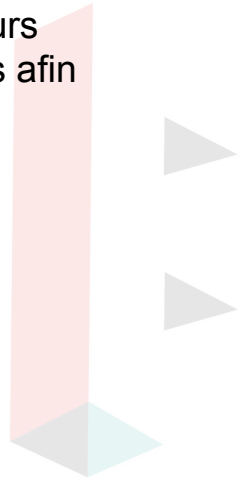
Les Chats

Plateformes de communications entre joueurs présents dans la plupart des jeux en ligne.

Le chat est l'option idéale pour jouer entre amis sur une même partie ou pour rechercher de nouvelles personnes partageant le même objectif dans le jeu.

Par contact direct à travers les micros ou via les canaux de textes, les joueurs peuvent rentrer en relation très facilement avec leurs amis ou d'illustres inconnus afin de partager une aventure virtuelle.

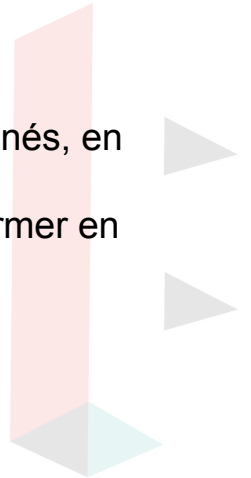
Aujourd'hui, ***Discord*** est la messagerie préférée des gamers.



Danger des Chats

La pédophilie est un des dangers sévissant sur les chats des jeux vidéo. Récemment, un Américain de 41 ans a utilisé le mode battle royal de *Fortnite* afin de rentrer en contact avec de jeunes utilisateurs. Il communiquait avec des enfants sur le chat et se serait rapproché de plusieurs d'entre eux en les amadouant par des cadeaux et de la monnaie virtuelle, les fameux V-Bucks de Fortnite.

La violence est un autre danger. En effet, certains joueurs, furieux d'être éliminés, en arrivent à menacer les autres joueurs. Cette violence se retrouve sur plusieurs plateformes et peut parfois se transformer en cyberharcèlement à travers une traque sur les réseaux sociaux.





Internet

La pornographie

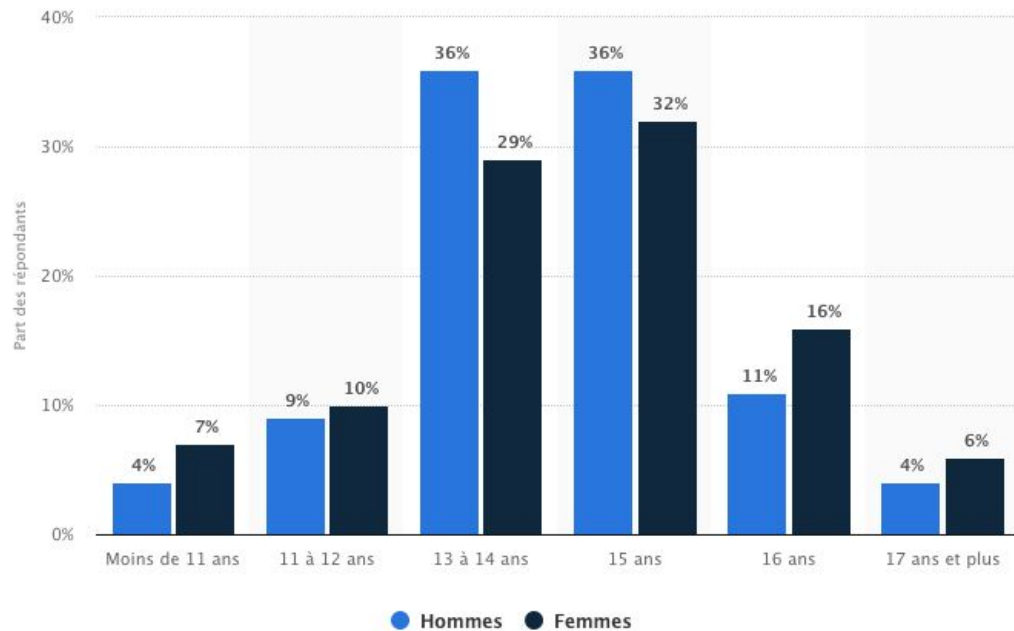
Âge de la première visite

Âge de la première visite sur un site pornographique ?

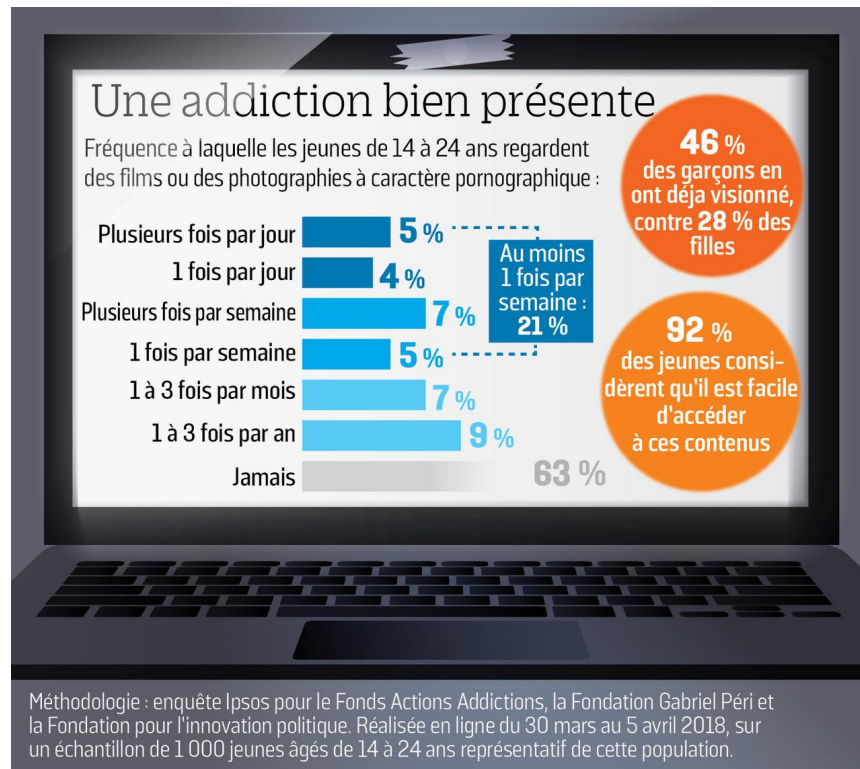
14 ans et 5 mois

soit trois mois de moins qu'en 2013 d'après une étude Ifop pour l'Observatoire de la parentalité et de l'éducation numérique.

Âge de la première visite



Quelques chiffres



SOURCE : RAPPORT D'ENQUÊTE « LES ADDICTIONS CHEZ LES JEUNES (14-24 ANS) ». LP/INFOGRAPHIE - ANAIS RENAUD.

Modèle économique des sites pornographiques

Comment les sites pornographiques se rémunèrent-ils ?

Les sites pornographiques vivent des **abonnements**, de la **publicité** et de la **revente de données** sur leurs utilisateurs.

Les vidéos gratuites sont souvent des teasers pour inciter les utilisateurs à s'abonner pour avoir des vidéos de meilleure qualité ou pour avoir accès à plus de contenus.



Les sites pornographiques et la publicité

A votre avis, pourquoi des annonces de sites pornographiques apparaissent-elles en pop-up sur des sites de streaming ?

Parce que les sites de streaming et de téléchargements illégaux utilisent une régie publicitaire qui les met en contact avec des sites pornographiques.

Pornographie et réseaux sociaux

A votre avis, les contenus pornographiques sont-ils autorisés sur les réseaux sociaux ?

Facebook : Non mais, par exemple, la société Dorcel y promeut ses films avec des photos très sexy.

Instagram : Comme sur Facebook (c'est la même entreprise).

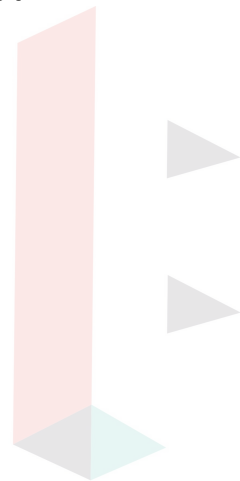
Twitter : Aucune limite : lien vers les principaux sites, photos et vidéos explicites, gifs sexuels...

Snapchat : C'est une messagerie instantanée, pas de contrôle a priori.

Conclusion

A une époque, les parents avaient le choix d'éduquer ou non sexuellement leurs enfants.

Aujourd'hui, est-ce encore le cas ?



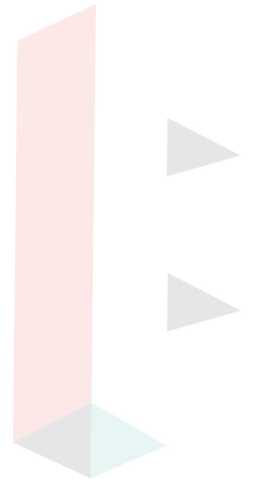


**Les réseaux sociaux :
tour d'horizon des pratiques**

Présentation

Selon les derniers chiffres compilés par l'agence We Are Social et Hootsuite (octobre 2018), nous sommes **7,6 milliards d'habitants** sur Terre. On dénombre :

- **4,2 milliards d'internautes (55%)**
- **3,4 milliards d'utilisateurs des réseaux sociaux (44%)**



Présentation

Qui, parmi vous, a un compte sur :

Facebook

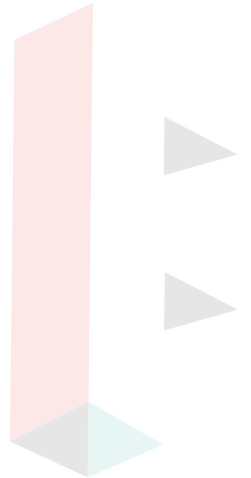
Instagram

Twitter

Snapchat

Youtube

Pour quels usages ?



Les incontournables



Facebook

Apparu en 2004

Échange de **contenus multimédia pour un public très large** : 50% de la population, 80% chez les 13-19 ans.

Premier réseau social en nombre d'utilisateurs actifs : 2,2 milliards dans le monde mensuels, 1,49 milliards quotidiens
33 millions de comptes actifs en France.

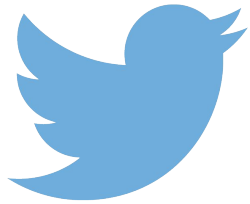
Bénéfices: 15,9 milliards de \$ (2017)
22 milliards de \$ (2018)



Note :

Même si les adolescents sont présents sur Facebook, ils considèrent le réseau comme vieillissant et lui préfèrent d'autres réseaux.

Les incontournables



Twitter

Apparu en 2006

Se caractérise par des **messages très courts** (280 caractères) et l'utilisation du **hashtag** qui permet de cibler des **publics très précis en lien avec une thématique**.

335 millions d'utilisateurs mensuels dans le monde, 163 millions quotidiens.

21,8 millions de comptes actifs mensuels en France.



Note :

500 millions de tweets envoyés par jour

Les incontournables



Instagram

Apparu en 2010
Réseau social consacré à la **photo** (et à la vidéo depuis 2013).

1 milliard de comptes actifs dans le monde (mensuel), 500 millions par jour.
11 millions en France.

Propriété de Facebook depuis 2012.

Très prisée des **adolescentes** (70% des filles contre 56% des garçons)



Note :

Comme Twitter, Instagram permet de rechercher du contenu classé par tags.
70 millions de photos partagées chaque jour

Les incontournables



Tik Tok

Apparu en 2016 (anciennement Musical.ly (2014))
Appartient à ByteDance (Chine)

4 millions en France (57% de femmes et 43% d'hommes)
500 millions d'utilisateurs dans le monde
5 milliards de vidéos sont consultées chaque mois

Plébiscité par les [11-14 ans](#)

Les vidéos, qui ne doivent pas dépasser 15 secondes, s'articulent autour de différents thèmes : musique, cuisine, voyage, danse, mode, etc.

Note :

Le réseau social, devenu la plateforme préférée des préados, expose aussi les jeunes, en particulier les filles, à des contenus et des demandes déplacés.

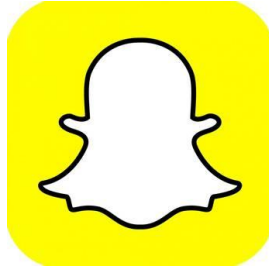


Les incontournables

Apparu en 2011
L'application permet d'envoyer des **photos ou des vidéos dont l'affichage peut-être limité** (entre 1 et 10 secondes) ou illimité dans le temps.

Nombre d'utilisateurs actifs :
188 millions par jour, 291 par mois

71% des utilisateurs ont moins de 25 ans.
Plus de 3 milliards de snap sont envoyés par jour

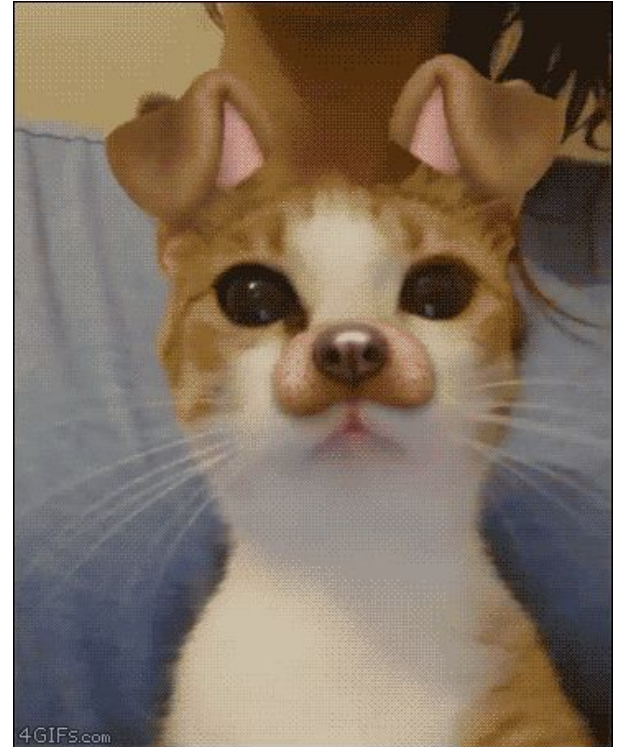


Snapchat

Note :

On utilise Snapchat comme une messagerie instantanée (Messenger, WhatsApp, SMS)

Les flammes incitent à y revenir quotidiennement. Pour éviter de les perdre, certains donnent leurs codes à des amis...



Les incontournables



Apparu en 2005

racheté par google en 2006

79% des 13-19 ans sont inscrits sur Youtube.

Utilisateurs actifs mensuels : 1,9 milliards, 45 millions en France

Nombre de vues par jour : 4 milliards pour 1 milliard d'heure

N'importe qui peut mettre une vidéo en ligne : un expert, une marque, un artiste, un collégien... Il est donc important d'identifier qui sont les auteurs des vidéos et quelles sont leurs motivations.



Les principaux contenus :

- Musique
- Youtubeurs
 - Mode (EnjoyPhoenix, Sananas...)
 - Humour (Cyprien, Natoo...)
- Jeux vidéo (Squeezie, Amixem...)

Top 3

TOP 3

DES RÉSEAUX SOCIAUX CHEZ LES 11-18 ANS



83% des 11-14
92% des 15-18



73% des 11-14
81% des 15-18

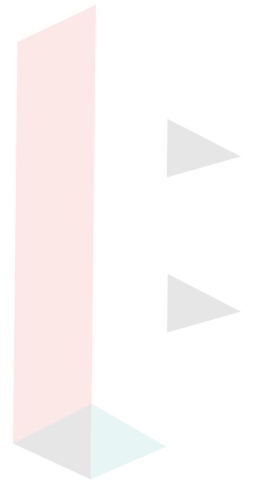


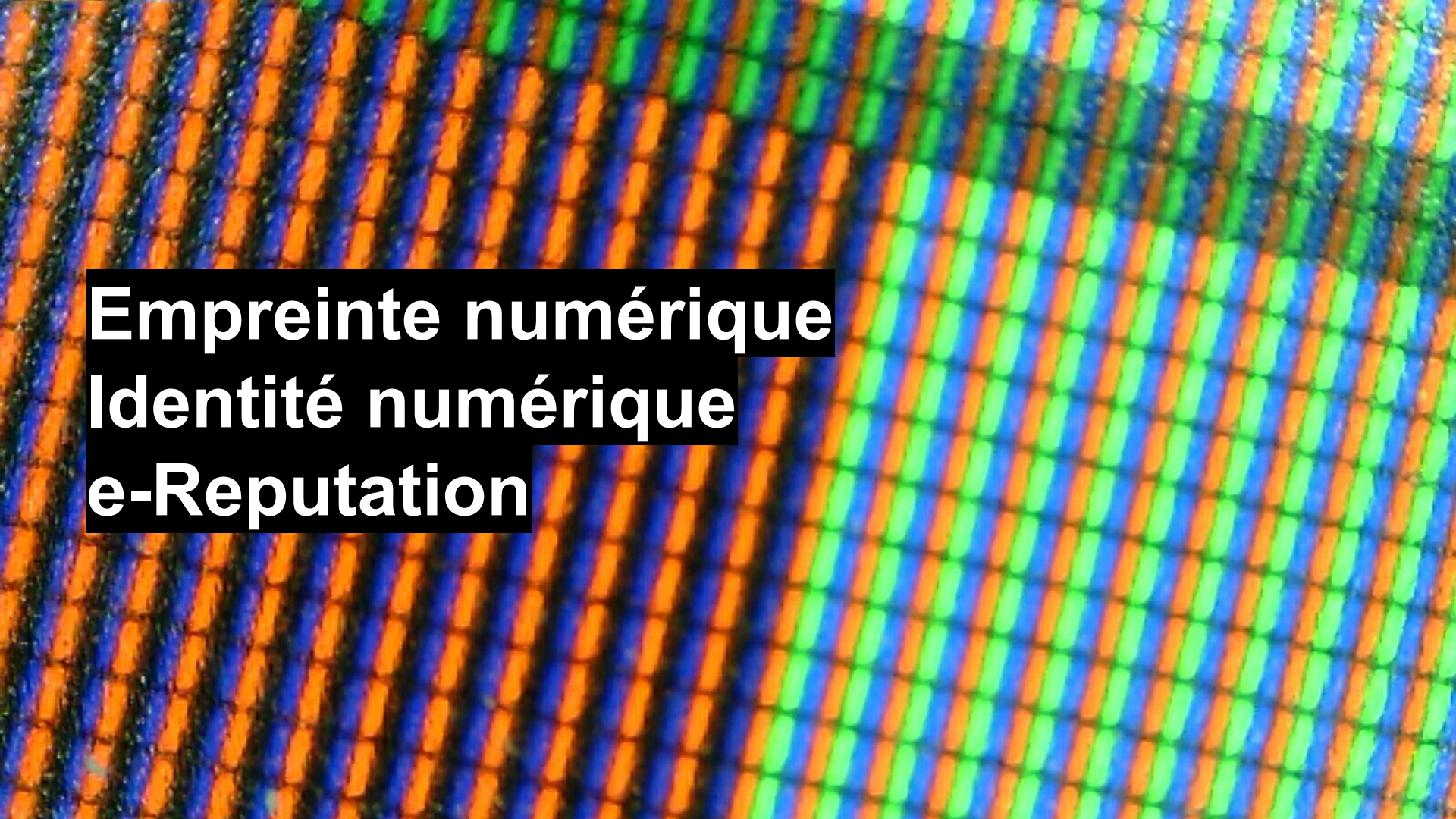
66% des 11-14
70% des 15-18



Débat

**A votre avis,
pourquoi sont-ils gratuits ?**





Empreinte numérique
Identité numérique
e-Reputation

Ce que vous montrez sur Internet

Ce qu'on peut apprendre sur vous

Quelqu'un a posté cette photo sur Instagram !

Que peut-on apprendre sur la personne qui a posté cette photo ?



Nom affiché : MJG

Nom du compte : @Mar_Jagot

Description : 17 ans, #teanymar #love #Parisestmagique #fitness

Description de la photo : “Trop bon avec les copines au petit resto japonais habituel ! #food #sushi #paris “

Commentaire sous la photo : **Samantha.B** “Trop de chance Marion ! Ton Farid<3 est privé de sushi ? #pasdesushipourleBG “

Constructeur Apple

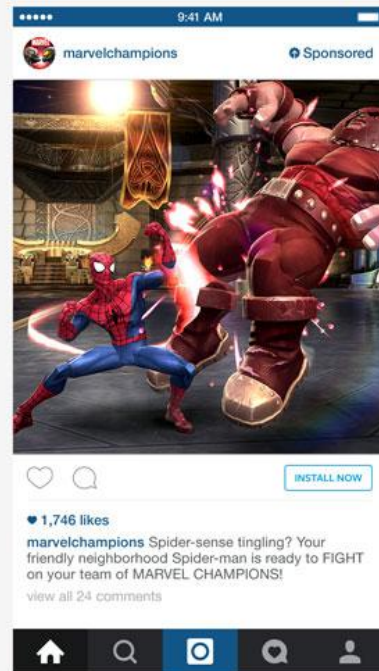
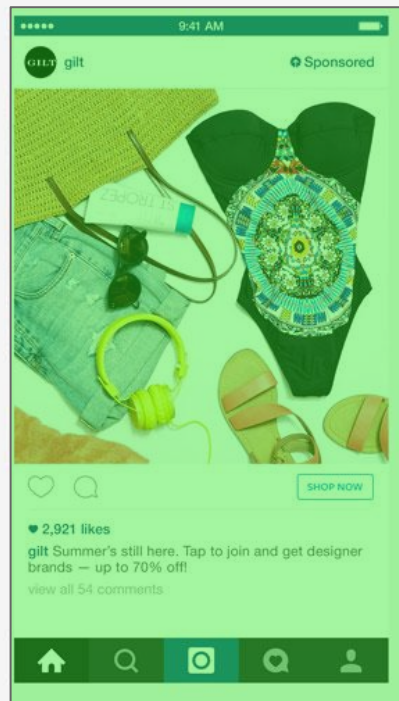
Modèle iPhone X

Date et heure 22 Mai 2018 21:45:32

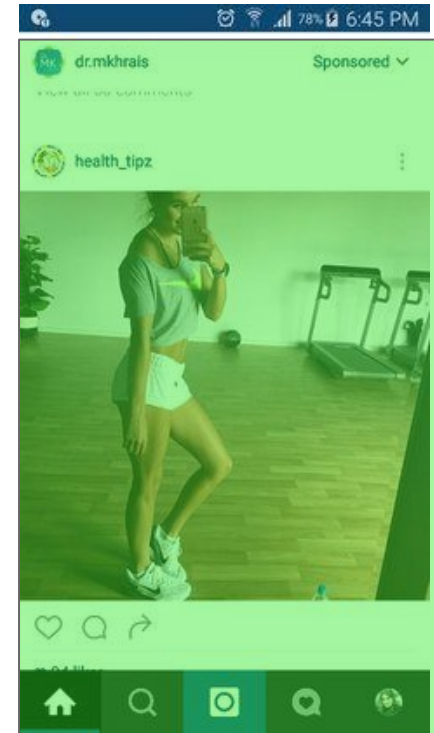
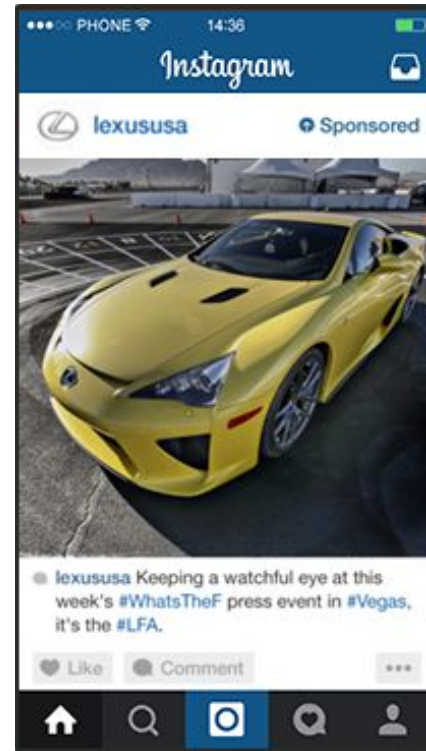
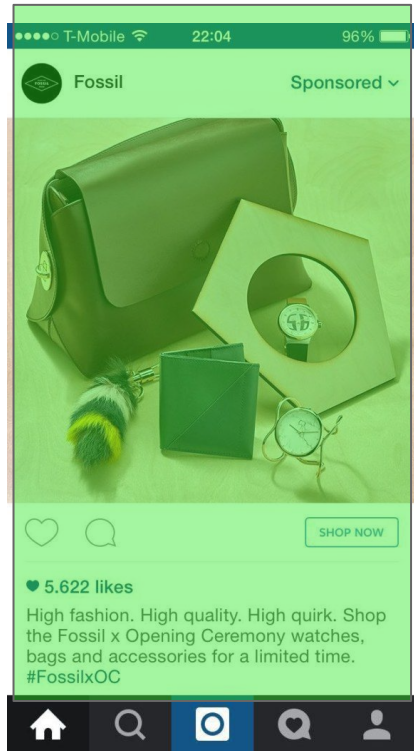
GPS [48.849695](#), [2.283254](#)

Que font les réseaux sociaux avec toutes ces informations ?

A votre avis, quelles publicités vont s'afficher sur le compte de Marion ?



Que font les réseaux sociaux avec toutes ces informations ?



Mon identité numérique :

les données que je maîtrise

Pseudo / Identifiants

Avatar

Photos que je publie

Statuts...



Mon identité numérique

Mon identité numérique :

les données que je maîtrise

Pseudo / Identifiants

Avatar

Photos que je publie

Statuts...

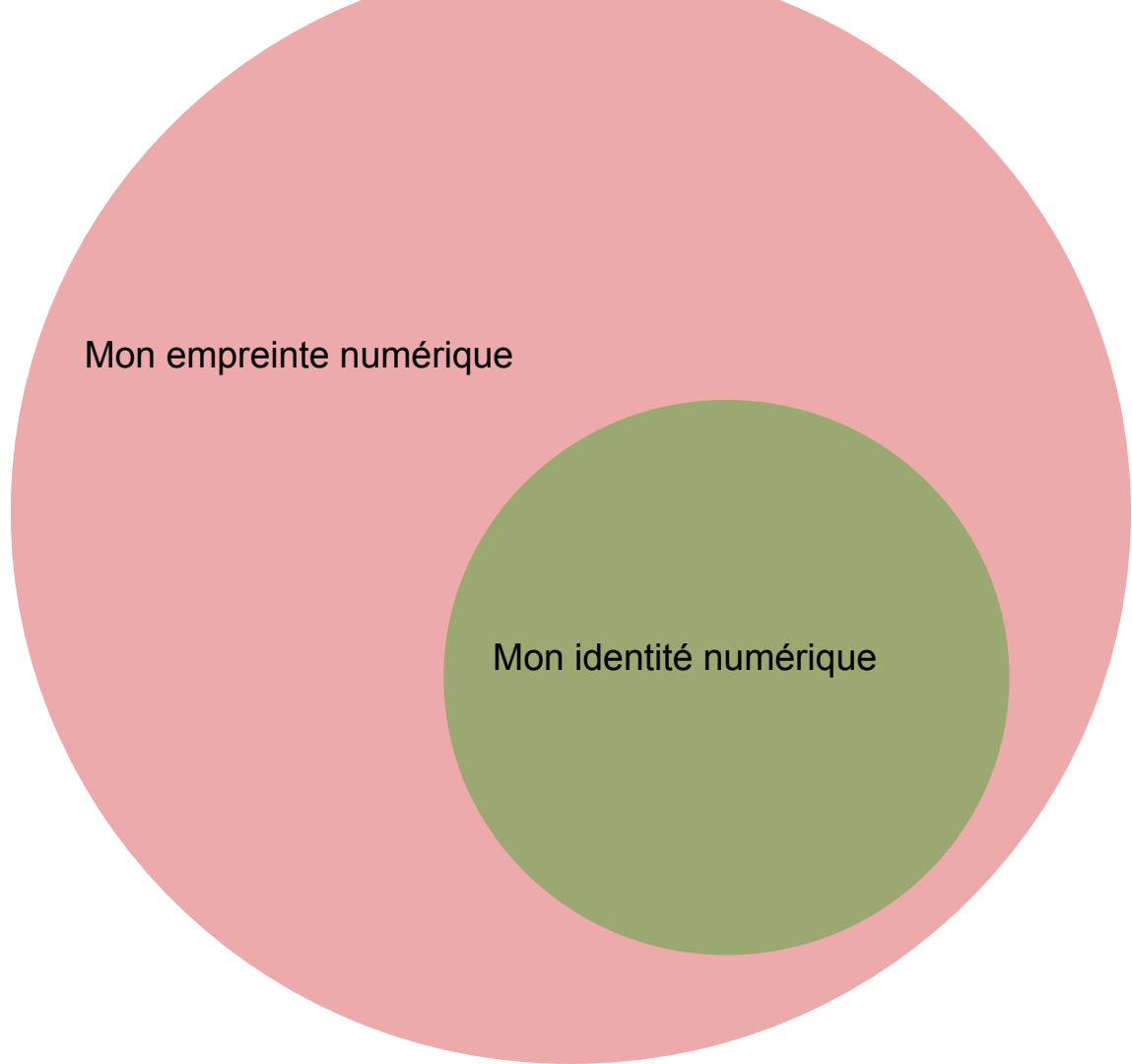
Mon empreinte numérique :

les données que je mets en ligne,
de manière consciente ou non

Identité numérique

Meta-données

Activité en ligne (clic sur pub, connexion à un site...)



Mon identité numérique :

les données que je maîtrise

Pseudo / Identifiants
Avatar
Photos que je publie
Statuts...

Mon empreinte numérique :

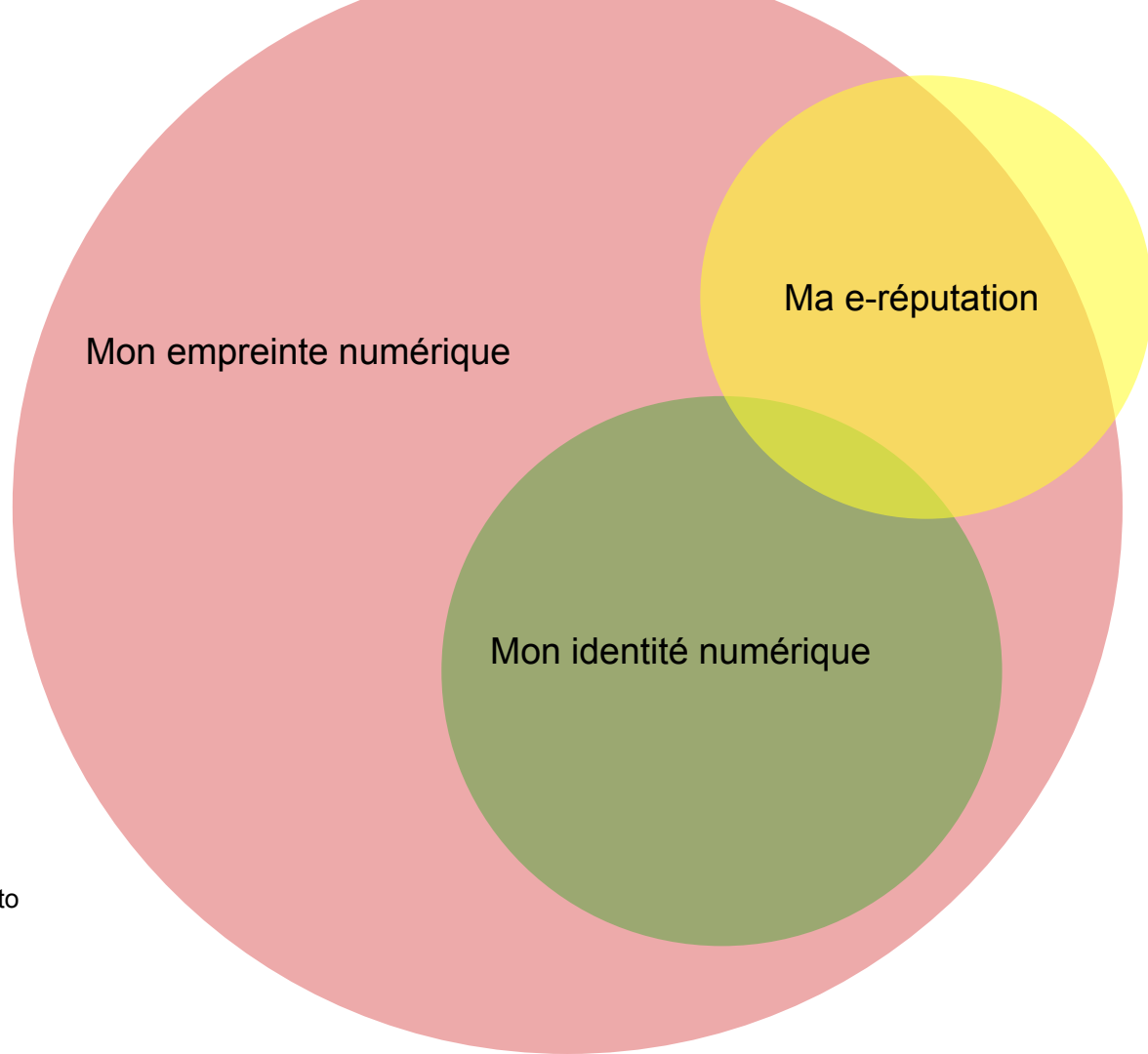
les données que je mets en ligne,
de manière consciente ou non

Identité numérique
Meta-données
Activité en ligne (clic sur pub, connexion à un site...)

Ma e-réputation :

comment les autres me voient

une partie de mon identité numérique
une partie de mon empreinte numérique
une partie du contenu créé par d'autres personnes (photo uploadée, identification, commentaire à votre sujet...)



Notre conseil

**Accompagnez-les,
intéressez-vous à ce qu'ils font
et discutez de tous ces sujets avec eux.**

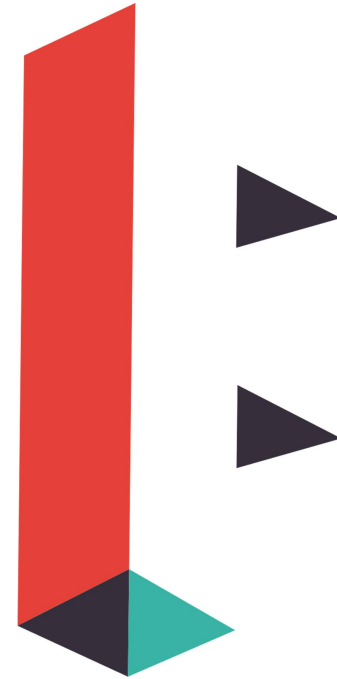
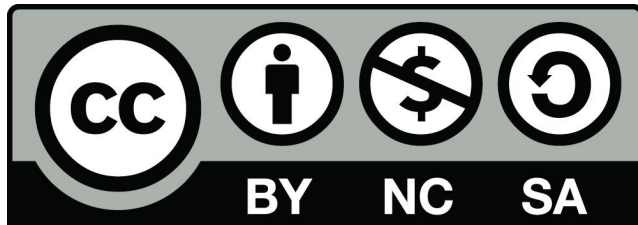
Cette ressource pédagogique est produite par [l'association Fragil](#).

Fragil est un tiers-lieu dédié à l'accompagnement des pratiques médiatiques et numériques dans la région Pays de la Loire.

Suivez nous sur [Twitter](#).

Contact : educationauxmedias@fragil.org

Cette ressource pédagogique est produite sous licence Creative Commons CC BY-NC-SA.



FRAGIL

MÉDIAS • CULTURE • ÉDUCATION