

Source image : <https://www.theguardian.com/media/2018/>

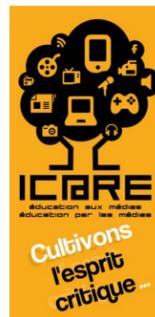
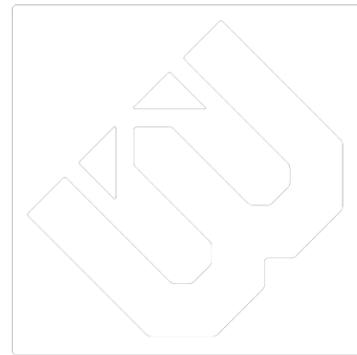


SYNTHÈSE DE L'EXPERTISE CITOYENNE

LE NUMERIQUE ET VOUS

TERRITOIRE COEUR DE GARONNE

Octobre 2019



METHODOLOGIE

ECHANTILLONS

Bérat, Poucharramet, Rieumes et Lherm

124 Familles (parents et grands-parents)

337 jeunes de 9 à 17 ans

19 entretiens auprès d'adolescents (Focus groupe)

29 retours de professionnels du territoire

Les objectifs de l'expertise citoyenne

#1 Le numérique des familles

#2 Digital & travailleurs sociaux

#3 De l'usage à la compétence

#1 Le numérique des familles

Pourquoi avoir élaboré une expertise citoyenne autour du numérique et des familles ?

Parce que le temps consacré aux écrans est un sujet souvent contesté qui suscite inquiétude et émotion.

Nous verrons que la piste du temps passé devant l'écran ne doit pas être la seule.

Le tsunami numérique ne fait que débuter, c'est une réalité visible au sein des familles avec une moyenne de **7 à 8** écrans par foyer selon le retour des familles.

Mais ce qui va nous interpeller ici, c'est surtout l'interaction avec les écrans, le nombre n'étant qu'un indicateur secondaire.

L'expertise apporte aussi son lot de débat puisque **47%** des familles affirment qu'« *un enfant doit développer sa créativité à l'aide des écrans* » alors que **55%** d'entre elles sont en désaccord.

Les familles témoignent de leur désarroi face aux « crises de nerfs » et « conflits » quand il s'agit d'arrêter l'usage du smartphone, de la tablette, de la télé.....**56%** des familles témoignent des conflits récurrents « à cause des écrans » !

Mais il y a 25 ans de cela, quel était le premier sujet de conflit à la maison ? « Ne sors pas trop longtemps », « Reviens à l'heure »?...

#1 Le numérique des familles

Cette évolution du conflit pose un constat comme le souligne Sonia Livingstone autour de la « Bedroom Culture » ; elle évoque la tendance contemporaine à suréquiper les maisons de nos adolescents, notamment parce que nous sommes rassurés de les savoir en sécurité sous le toit familial.

Paradoxe de cette génération qui passe plus de temps sous le même toit que leur parent que les générations précédentes, alors que ce temps passé « ensemble » ne peut être considéré comme les rapprochant plus !

L'accès au numérique vient bousculer et questionner plus globalement la société et ses nombreuses évolutions : évolution du rôle du parent, de l'école, du champ social et du loisirs, de notre rapport au savoir et à l'information.

64% des familles témoignent que la fin d'après-midi et le début de soirée est une période plus propice à la connexion !Après plus de 7 heures de temps contraint pendant la journée, l'écran vient rogner un espace de potentiel échange et interaction.

Les parents admettent le risque d'utiliser les écrans « *comme baby-sitter* » à l'école, chez la « *nounou* » ou à la maison. Ils soulignent « *le risque de l'occupationnel et de la facilité* ». Outre les dangers pour l'apprentissage, notamment la perte de l'imagination et de la créativité, ce qui implique que les enfants ne savent plus comment s'occuper autrement, les parents soulèvent les risques d'un contenu non adapté.

Ils déplorent une signalétique qui ne correspond pas toujours à la réalité. De plus, ces activités pratiquées devant les écrans sont « *chronophages* » et difficiles à cadrer.

Plusieurs témoignages soulignent « la peur » des parents d'exclure leur enfant : dès leur plus jeune âge les enfants apprennent à utiliser les technologies numériques du quotidien ; ainsi, l'usage des nouveaux médias devient nécessaire pour le « vivre ensemble » sous peine de subir une potentielle exclusion à l'école et/ou auprès de leurs camarades.

#2 Digital et travailleurs sociaux

Les prescriptions concernant les écrans, un principe de « préoccupation » !

En ce qui concerne les affirmations relatives aux prescriptions concernant les écrans, les répondants se montrent principalement plutôt d'accord voire tout à fait d'accord.

Ils privilégient donc des attitudes de précaution et de prévention face à leur enfant et les écrans. Les répondants marquent particulièrement leur accord avec l'affirmation à **42%** « *au niveau du temps qu'il passe devant les écrans* ». **24 %** d'entre eux posent des limites « *au niveau du contenu...* » Également **12%** « *au niveau des moments de la journée pendant lequel il peut les utiliser* ». Ils sont **5 %** à ne pas vouloir « *poser des limites* ».

Dans les commentaires des parents insistent sur le mélange des trois règles:

La limite, le contenu et les moments.

Cette préconisation vaut tous les posters de prévention ou autre norme PEGI !

Les solutions viendront des usagers et des familles.

60% des professionnels déclarent que certains usagers du territoire sont éloignés du numérique et ses usages.

Une partie d'entre eux estime que cela vient d'une « *difficulté d'usage* » avec **38%** et **28%** considèrent qu'une « *absence d'équipement* » peut être la cause de ces difficultés.

Dans les commentaires le paramètre économique entre en compte « *méconnaissance de l'outil informatique mais également impossibilité de financer un ordinateur* » et une difficulté d'accès dû à la « *complexité administrative* ».

24% des répondants ne sont pas en capacité d'apporter une réponse à la question par manque d'éléments diagnostics de leur part.

Une petite partie émet des hypothèses comme : « *Ce sujet touche toutes les populations mais plus particulièrement les personnes en difficultés qui doivent effectuer diverses démarches administratives souvent dématérialisées afin de pouvoir obtenir des aides.* ».

Ou bien il s'agit plutôt d'une typologie d'utilisateur spécifique « *Personnes âgées et moyens financiers* », « *populations qui sont en cumul de problématiques sociales et économiques cumul des difficultés, risque d'abandon, complexité administratives et à joindre les organismes* ».

D'autres abordent cette fracture numérique par une absence de formation ou une certaine appréhension : « *la crainte de mal faire pour certains les empêche de s'initier à l'outil informatique. Je note également une certaine peur de cette utilisation* », « *Absence de formation* ».

Pour comprendre les interactions entre le numérique, l'animation et le champ du social il est essentiel d'adopter le point de vue le plus large possible et d'aborder tous les aspects : théoriques, pratiques, matériels et humains.

La maturité de notre projet éducatif numérique doit être construit de façon homogène sur les territoires, c'est à dire en respectant les principes d'égalité.

#3 De l'usage à la compétence

Les jeunes déclarent passer plus de **15 heures** par semaine devant un écran, cela représente une moyenne basse de plus de **780** heures d'attention du cerveau par an ! Ce qui équivaut environ à **75%** de leur temps libre !

Nous sommes plus encore aujourd'hui la marchandise des réseaux sociaux numériques, des jeux vidéo, des plates-formes de streaming (Netflix, Canal Play...).

Le numérique surfe sur une économie de l'attention.

L'apparition du smartphone provoque des modifications comportementales.

A la question souvent posée sur le temps passé devant les écrans, il convient d'aborder 2 facteurs déterminants :

- le premier à travers une approche plus précise des activités réalisées sur ces écrans ; par exemple, une partie de jeu vidéo n'a rien à voir avec le fait de regarder une vidéo en streaming encore que sur ces deux mêmes activités, il existe différents degrés.
- le second facteur est surtout la façon donc celui-ci s'intègre aux enjeux propres à l'enfant, son âge et son état émotionnel du moment.

A la question : Restes-tu plus de temps devant un écran que ce que tu avais prévu ?

Les déclarants avouent que la gestion des écrans peut être compliquée.

Julie 13 ans : « ...Y a trop de chose à faire dessus...après on oublie l'heure... ».

63% des sondés peuvent se laisser dépasser par l'offre avec des outils de plus en plus performants pour une « Économie de l'attention » de plus en plus efficace.

Kevin 12 ans : « ...C'est jamais le bon moment pour se déco, dans mon jeu si tu es bon, tu dois rester... ». Le jeu vidéo du moment « Fortnite » est un exemple parlant, puisque la stratégie des développeurs est de mettre en place un système autour du circuit de récompense aléatoire qui favorisera une maximisation du comportement addictif !

La télé comme un anti déresseur.

33% des jeunes déclarent que la télé est « parfois » allumée en continu ; **26%** des jeunes déclarent qu'elle est « souvent » à « très souvent » allumée. Les parents sont souvent les principaux initiateurs.

La télé représente une compagnie supplémentaire, une présence qui vient palier à une angoisse ou une peur du silence !

Cela nous renvoie à une réflexion centrale autour de la gestion de l'écran et la parentalité. Il faut prendre en compte plusieurs paramètres pour se doter d'outils efficaces. Le critère du bien-être est un élément déterminant, la situation économique, la composition familiale (monoparentale, recomposée...), l'illectronisme des adultes....C'est autant d'indicateurs qui viennent compliquer la tâche du « parent » autour de **la limite, le contenu et les moments.**

Des jeunes accros ?

32% déclarent pouvoir se passer des écrans pendant une semaine, **32%** avouent pouvoir s'en passer pendant 1 journée contre **22%** une demi-journée.

Seulement **12%** déclarent ne pas pouvoir s'en passer.

27% des sondés déclarent avoir leur téléphone en permanence sur eux.

63% se laissent embarquer par « le scrolling ». (Action de faire défiler le contenu à l'écran)

70% des 16-17 ans témoignent qu'ils le gardent juste à côté d'eux quand ils dorment, pour la tranche d'âge 14-15 ans, **33%** déclarent le garder « tout le temps » et **35%** « souvent » quand ils dorment.

"Les ados ne sont pas accros au smartphone ou autres technologies mais plutôt à l'infinie possibilité de rester toujours en contact et en lien avec ses copains et ses copines. "



#3 De l'usage à la compétence

A la question : Peux-tu me citer plusieurs séries que tu regardes en ce moment ?

auprès de jeunes de 11 à 14 ans, voici les séries :

Riverdale

Narcos

Games of Thrones

Sex Education

13 reasons why

Casa de Papel

Strangers thing

La méconnaissance de l'activité de loisirs numérique est un handicap certain pour les parents qui ne prennent pas ou ne « peuvent pas prendre » le temps de s'intéresser, de connaître, ni de comprendre ce que leurs enfants consomment avec l'écran.

Nous trouvons naturel de prêter attention à la dangerosité des jouets pour les tout-petits (étiquettes, tranches d'âges conseillées et même le « Made in... »), mais avec l'âge la vigilance spontanée diminue et les informations sont de plus en plus complexes à décrypter.

Selon les professionnels, la question de l'usage et de la compétence est un élément clé.

La grande habileté en apparence sur certaines pratiques numériques peut cacher une certaine méconnaissance du fonctionnement global. Il existe une réelle difficulté des jeunes protagonistes à verbaliser, à mettre des mots sur leurs usages qui paraissent si intuitifs et naturels.

Les compétences techniques restent encore disparates. Les jeunes peuvent être très habiles, voire même experts, sur quelques applications et logiciels qu'ils utilisent quotidiennement alors même que leurs compétences ne sont pas nécessairement transférables sur d'autres supports.

#3 De l'usage à la compétence

Source de partage ou de conflit ?

L'écran et les règles sont un élément déterminant dans le foyer. Quand nous posons la question aux jeunes sur le ressenti de « privation » des écrans : **21%** le déterminent comme un manque par la suite, **21%** sont assez indifférents, tandis que **18%** expriment de la colère et **15%** de la frustration.

L'équilibre entre plaisir et envahissement du quotidien est d'autant plus difficile à trouver que jeunes et parents n'ont pas les mêmes points de vue. La qualité de la négociation va dépendre aussi de la capacité de l'enfant/jeune à gérer ses propres émotions.

Et l'émotion des adultes ?

Les adultes parents sont en général de plus en plus absents, absorbés par leur travail, les transports, les écrans....

Il est important de comprendre que les pré-ados et adolescents cherchent leur indépendance sans mesurer à quel point nous pouvons leur manquer. Si les interactions se réduisent au contrôle parental, les conflits éclatent automatiquement car face aux accès d'autorité de l'adulte, l'ado en construction ne peut que se rebeller, esquiver ou se figer.

La gestion des écrans passe aussi par la posture de l'adulte et son mode de réaction émotionnelle. N'oublions pas que les enfants se construisent d'abord par mimétisme.





EXPERTISE COMPLÈTE C'EST ICI:

[HTTP://WWW.ASSO-ICARE.ORG/WP-CONTENT/UPLOADS/2019/10/RAPPORT-EXPERTISE-CCCG-2019.PDF](http://www.asso-icare.org/wp-content/uploads/2019/10/RAPPORT-EXPERTISE-CCCG-2019.PDF)



Contributions : Les familles, les jeunes, la CAF Haute Garonne, la DDCS, l'IEN, les écoles, les collèges et lycées du territoire, la MJC de Rieumes, la MJC de Lherm, l'espace jeune LEC Bérat, les élu-es du comité de pilotage, les communes de Bérat, Lherm, Poucharramet et Rieumes.

**Coordination du projet : Jean-Noël Zordan
Jean-Charles Driss
du service enfance/jeunesse
Coeur de Garonne**

**Ecriture de l'expertise : Pierre Khattou
de l'association Ic@re**

