Les sélections documentaires de NADJA – Mars 2021

Les jeunes et les espaces numériques

Différents usages, différentes problématiques, différents regards.

Recommandations

Ces documents sont disponibles en ligne ou à la demande

Nadja Asbl – Rue Souverain Pont, 56 – 4000 LIEGE -

http://www.nadja-asbl.be/PMB/opac_css/

Avec le soutien de Wallonie familles santé handicap AVIQ

[Jeu vidéo : quand des adolescents tout-puissants tiennent le monde dans leur poing]
de Michael Stora
In *Nectart*, n°8 (2019/1), pp. 56-65
En ligne : [www.cairn.info[...]]

S'il est moins extrême qu'au Japon, où des adolescents et de jeunes adultes (nommés hikikomori) s'enferment à double tour dans leur chambre et n'en sortent plus pendant des mois voire des années, le phénomène de l'addiction aux écrans existe bel et bien en France. Comme d'autres prennent leur shoot d'héroïne, certains jeunes passent des heures devant des jeux vidéo, jusqu'à se déscolariser d'abord, se désocialiser complètement ensuite. Des chiffres en attestent : selon l'Observatoire français des drogues et des toxicomanies, un adolescent sur huit en ferait un usage excessif, soit trois élèves par classe en moyenne. Le Conseil économique, social et environnemental affirmait en 2015 que l'addiction aux jeux vidéo était le deuxième motif de consultation médicale après le cannabis. Le « trouble du jeu vidéo », désormais considéré comme une maladie mentale par l'OMS, n'échappe pas aux mécanismes habituels de l'addiction : un individu à l'histoire particulière, une pression sociale de la réussite, et un produit, en l'occurrence le jeu en ligne, intrinsèquement addictogène.

[Repenser la réduction des méfaits à l'ère du numérique pour les jeunes consommateurs]
de Anne Guichard, Marianne St-Jacques, Catherine Lefrançois, et al.
In *DROGUES SANTE SOCIETE*, vol 18,n°1 (Février 2020), pp. 121-144
En ligne : [drogues-sante-societe.ca[...]]

Introduction : La démultiplication des substances psychoactives, la transformation des pratiques de consommation, l'inadéquation des services pour les jeunes et le virage technologique pris par les consommateurs, tant pour acheter que s'informer sur les substances, incitent à repenser l'intervention en réduction des méfaits. Objectifs : L'étude vise à explorer l'intérêt et la faisabilité d'utiliser les technologies de l'information et des communications (TIC) pour prévenir des consommations plus intensives et réduire les dommages chez les jeunes adultes consommateurs en situation de grande vulnérabilité sociale. Méthodes : Elle utilise une approche de recherche communautaire basée sur des groupes de

discussion menés auprès de jeunes consommateurs de 18 à 29 ans et d'intervenants œuvrant auprès des jeunes en difficultés dans la région de Québec. Résultats : Les TIC constituent un outil privilégié d'approvisionnement et d'échange d'informations sur les substances parmi les jeunes. Elles s'insèrent dans un contexte de lacunes dans les ressources existantes. En réponse, les participants suggèrent le développement d'une plateforme interactive spécialisée et actualisée d'échange d'informations sur les substances en circulation et la façon de gérer leurs consommations et les situations d'urgence. Pour les intervenants, les TIC sont peu exploitées pour des échanges en lien avec les substances illicites et jugées délicates à manipuler sur ces questions sensibles. Elles sont néanmoins perçues comme pouvant pallier un déficit de connaissances et de compétences pour aborder ces sujets complexes avec les jeunes. Des enjeux émergents liés aux inégalités d'accès au numérique, de littératie avec les TIC, éthiques et juridiques. Conclusion : Les TIC sont bien implantées dans le travail des intervenants et la vie des jeunes consommateurs. Elles sont des outils complémentaires, probablement incontournables à l'ère du numérique et de la complexification des marchés et des modes de consommation.

Socialisation adolescente et usages des médias sociaux : la question du genre
de Claire Balleys
In *Revue des politiques sociales et familiales*, 125 (2017), pp. 33-44
En ligne : www.persee.fr[...]

Cet article propose une réflexion sur la socialisation adolescente contemporaine, en intégrant et en articulant deux dimensions du processus : l'identité de genre et les usages des médias sociaux. À partir des résultats de différentes enquêtes sociologiques francophones et anglo-saxonnes, l'objectif est d'expliquer en quoi les usages adolescents des médias sociaux renseignent sur les rapports sociaux de sexe à l'adolescence et des modes de socialisation aux appartenances de genre. L'article suit deux étapes : en premier lieu, il propose un cadrage sur le contexte dans lequel s'inscrit aujourd'hui la construction identitaire adolescente, afin d'offrir au lecteur des clés d'appréhension et de compréhension des enjeux de la construction identitaire juvénile aujourd'hui, entre anciennes et nouvelles réalités sociales. Ensuite, il invite le lecteur à pénétrer au coeur des pratiques adolescentes de mise en scène et de négociation des identités de genre en ligne, le but étant de montrer par quels processus la question du genre est saisie comme

dimension intégratrice du soi à l'adolescence, au sein de niches identitaires toujours plus exclusives, bien que multiples.

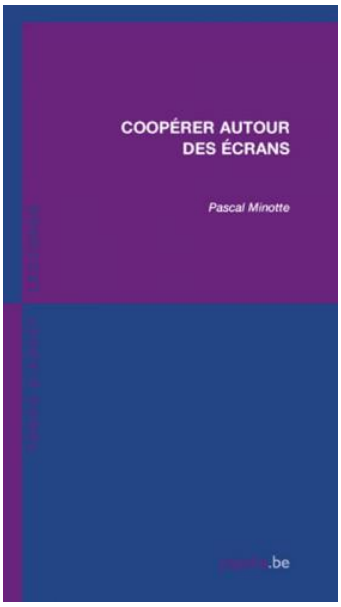
Les pratiques culturelles des adolescents à l'ère du numérique : évolution ou révolution?
de Christine Détrez
In *Revue des politiques sociales et familiales*, 125 (2017), pp. 23-32
En ligne : www.persee.fr[...]

Contre la prolifération des paniques morales ou, au contraire, des discours enchantés à propos des « digital natives » , la génération née avec le numérique, un retour aux enquêtes – tant quantitatives que qualitatives – menées ces dernières années permet, à propos des pratiques culturelles des adolescent-e-s, de faire un point. Si le numérique est, en effet, porteur d''évolutions indéniables, celles-ci doivent cependant être recontextualisées dans le temps long des générations.

Les usages jeunes des espaces numériques dédiés aux jeux d'argent et de hasard
de MINOTTE P., BIVORT C.
Namur (www.cresam.be) : CRéSaM, 2015-01, 70 p.
En ligne : www.cresam.be[...]

La dernière étude à laquelle le Centre de Référence en Santé Mentale (CRéSaM) a participé et financée par la Politique Scientifique Fédérale, s'est principalement centrée sur les usages excessifs des jeux vidéo et des réseaux sociaux. Les sites Internet proposant ces jeux sont de plus en plus présents dans les usages des jeunes et dans la sphère publique, notamment par l'intermédiaire des campagnes d'affichage, de la publicité à la télévision, du sponsoring des clubs de football, des « applis » pour smartphones, etc. Dans ce contexte, le projet se propose de participer à l'amélioration des connaissances sur les usages jeunes des sites Internet et des applications pour tablettes et Smartphones dédiés aux jeux d'argent et de hasard et plus spécifiquement aux usages assidus de ceux-ci.Ce rapport comporte 3 parties : un état des lieux de la littérature scientifique, une synthèse de réponses de 25 experts francophones ainsi qu'une analyse des entretiens réalisés auprès de quinze joueurs assidus aux JAH en ligne. Il constitue une première étape qui mènera à l'élaboration d'un résumé à destination des professionnels de terrain.

[Coopérer autour des écrans]
de Pascal Minotte
Bruxelles (http://www.yapaka.be) : Yapaka-Fédération Wallonie Bruxelles, 2017, 34 p. (Temps d'arrêt Lectures ; n° 96)
En ligne : [www.yapaka.be[...]]



Les écrans sont partout. Fenêtres sur le monde et interfaces interactives, ils incarnent une nouvelle donne technologique et sociale qui métisse « culture du livre » et « culture du numérique ».
Plongés dans cette réalité, nous sommes contraints au tâtonnement. Mais notre place d'adulte et d'éducateur reste au-devant de la scène et confirme notre position éducative et de transmission.
Tenant compte de nos propres pratiques des écrans et de nos représentations à leur égard, il nous revient de rester attentif à cette posture éducative. Ce texte interpelle pas à pas concernant les questions et difficultés qui se posent à nous : comment accompagner les enfants et les adolescents
dans leurs usages des écrans ?Comment être une ressource pour eux alors que nous pensons qu'ils maîtrisent mieux que nous les outils ? Accompagner les nouvelles générations dans leurs usages des écrans nécessite aussi de dépasser les apparences et de se connecter au sens qu'elles donnent à leurs pratiques.

[Exposition des jeunes à la violence dans les jeux vidéo et les médias sociaux : Synthèse des connaissances]
de Dominique Gagné, Daniela Gonzalez-Sicilia
Québec (QuébecCanada, Canada) : Institut National de Sante Publique du Québec (INSPQ), 2020, 174 p.
En ligne : [www.inspq.qc.ca[...]]

Les nouvelles technologies occupent une place importante dans la société et l'accès à des appareils mobiles est en augmentation dans les différents groupes de la population. Les enfants et les jeunes n'y font pas exception. Ils sont de plus en plus connectés, et les plateformes d'accès à Internet qui leur permettent de visualiser, générer et partager du contenu en ligne ne cessent de se multiplier.L'utilisation croissante des médias sociaux, la variété et la popularité des jeux vidéo disponibles et, plus globalement, l'accès continu à des contenus en ligne par le biais d'appareils mobiles personnels suscitent des préoccupations quant aux risques possibles pour la santé et le développement des jeunes. Au-delà des effets de plus en plus documentés sur la santé physique, les interactions que permettent les médias sociaux et les plateformes de jeux vidéo soulèvent des questions en ce qui a trait aux risques pour le bien-être et la sécurité des jeunes qui s'adonnent à des activités en

ligne. En plus de susciter des préoccupations liées au bien-être des jeunes, la nature des contenus auxquels ils sont exposés à travers les médias sociaux ou les jeux vidéo soulève des préoccupations quant aux risques d'agressions commises et subies en ligne. Par ailleurs, certaines caractéristiques du cyberespace, comme l'anonymat et la distance physique entre l'agresseur et la victime, semblent augmenter le caractère invasif de la cybervictimisation et multiplier les conséquences néfastes qui y sont associées.

ESPAD Report 2019 : Results from the European School Survey Project on Alcohol aund other Drugs
de ESPAD Group
Luxembourg : EMCDDA, 2020, 130 p.
En ligne : espad.org[...]

Près de 100 000 étudiants ont participé à la dernière série d'enquêtes, répondant à un questionnaire anonyme. Le rapport ESPAD 2019 présente des informations sur l'expérience et les perceptions des étudiants sur une variété de substances, notamment: le tabac, l'alcool, les drogues illicites, les inhalants, les produits pharmaceutiques et les nouvelles substances psychoactives. L'utilisation des médias sociaux, les jeux et les paris sont également couverts.
L'usage de tabac et d'alcool chez les élèves de 15 à 16 ans donne des signes de déclin, mais la consommation potentiellement problématique de cannabis et les difficultés posées par les nouvelles conduites addictives soulèvent des inquiétudes. Voilà quelques-unes des conclusions publiées aujourd'hui dans un nouveau rapport du Projet européen d'enquête en milieu scolaire sur l'alcool et les autres drogues (ESPAD). L'étude, publiée en collaboration avec l'Observatoire européen des drogues et des toxicomanies (EMCDDA), repose sur une enquête réalisée en 2019 dans 35 pays européens, dont 25 États membres de l'UE [mais pas la Belgique]

Les usages problématiques d'écrans
de MILDECA
Paris : MILDECA, 2020, 4 p. (L'essentiel sur...)
En ligne : www.drogues.gouv.fr[...]

Aujourd'hui, la France compte 92% de foyers connectés, 53,1 millions d'internautes mensuels et 6 Français sur 10 qui se connectent chaque jour sur les réseaux sociaux et les messageries instantanées. Les usages se concentrent majoritairement sur le smartphone, facilitant la connexion en tout lieu et à tout moment de la journée. Ces nouvelles pratiques numériques modifient en permanence nos sociétés (modes de socialisation, loisirs, pratiques professionnelles, essor de nouveaux

champs économiques, etc.). A tout âge, des risques peuvent être associés aux usages numériques excessifs.

Troubles relatifs aux jeux vidéo
de Conseil Supérieur de la Santé
Bruxelles : CSS (Conseil Supérieur de la Santé), 2020, 32 p. (Avis ; 9526)
En ligne : www.health.belgium.be[...]

Dans cet avis scientifique sur la politique en matière de santé publique, le Conseil supérieur de la santé de Belgique émet des recommandations sur les troubles relatifs aux jeux vidéo.
Les jeux vidéo sont populaires, surtout auprès des adolescents et jeunes adultes, mais aussi auprès des adultes plus âgés. Ils sont de plus en plus accessibles et diversifiés, et évoluent rapidement. S'ils ne posent peu ou pas de problème pour la plupart des joueurs, ils comportent néanmoins des risques, notamment celui de dépendance. Environ 3 % des joueurs vont perdre le contrôle sur leur comportement de jeu, malgré les conséquences négatives sur eux- mêmes ou sur leur entourage. Le CSS approuve la définition du trouble du jeu vidéo de la 11e révision de la Classification Internationale des Maladies (CIM), comme une perte de contrôle qui entraine une altération non négligeable des activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles ou d'autres domaines importants du fonctionnement, sur une période d'au moins 12 mois. Des recherches ultérieures pourraient nuancer cette définition à l'avenir.

Les troubles liés aux jeux nécessitent une approche bio-psycho-sociale car ils sont influencés par plusieurs facteurs liés au joueur (variables démographiques, personnalité, problèmes psychosociaux, motivations à jouer…) au jeu (jeux en ligne, multi-joueurs, de compétition, interactifs…) ou à l'environnement (intégration sociale notamment), et aux interactions entre ces facteurs. L'approche doit se faire au sein d'un continuum qui va de la prévention à l'intervention en passant par l'intervention précoce. Le CSS recommande de se concentrer sur la prévention sélective et l'intervention précoce. (extrait)

Adolescence, médias sociaux & santé mentale
de Pascal Minotte
Namur (www.cresam.be) : CRéSaM, 2020, 38 p. (Note de l'Observatoire "Vies Numériques" ; 4)
En ligne : www.cresam.be[...]

Les médias sociaux font l'objet d'un investissement important de la part des adolescents. Cette note est destinée à donner du sens à cette observation et à résumer ce que l'on sait de l'impact de ce phénomène sur la santé mentale des jeunes.

L'enfant, l'adolescent, la famille et les écrans. : Appel à une vigilance raisonnée sur les technologies numériques
de Institut de France, Académie des sciences
[S.l.] : Institut de France, Académie des sciences, 2019, 26 p.
En ligne : www.academie-sciences.fr[...]