

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Quels sont les usages numériques des enfants et des ados ?

Découvrez les résultats de l'enquête #Génération2024 qui dresse un portrait des pratiques numériques des jeunes en Belgique francophone

En 2020 étaient publiés les résultats de #Génération2020, la première grande enquête sur les pratiques numériques des enfants et des ados menée en Fédération Wallonie-Bruxelles. Avec #Génération2024, **Média Animation** et le **Conseil Supérieur de l'éducation aux médias (CSEM)** renouvellent l'exercice avec une seconde édition de cette enquête.

D'octobre à décembre 2023, **plus de 3700 élèves de l'enseignement primaire et secondaire**, provenant de 43 établissements de la FW-B, ont ainsi répondu à un questionnaire (adapté à leur âge) abordant différents aspects de leur vie numérique. En complément de ces données quantitatives, des entretiens individuels et des discussions de groupe ont également été menés afin d'approfondir différentes thématiques.

Quel est le comportement des jeunes en ligne ? Combien de temps y consacrent-ils-elles ? Comment s'informent les jeunes ? À quel âge débute leur utilisation des réseaux sociaux ? Quels sont leurs applications et sites favoris ? Comment se joue leur socialisation en ligne ? Les pratiques et les habitudes des jeunes, leurs relations aux écrans, leurs rapports aux réseaux sociaux ou encore aux jeux vidéo sont donc ici questionnés.

Les grandes tendances de l'enquête

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.

Ainsi, comme en 2020, **les enfants de la 1^{ère} à la 4^{ème} primaire** déclarent que c'est la **télévision** l'appareil le plus couramment utilisé (87%). Le téléphone, la console de jeu et la tablette arrivent ensuite, utilisés par plus de la moitié d'entre eux et elles. Contrairement donc à ce que l'on pourrait croire, l'écran auquel les petit·es sont les plus attaché·es reste la télé, au fil des années. 50% des enfants déclarent la regarder tous les jours.

Chez les ados (11-18 ans), les résultats indiquent que le **téléphone portable** (92%) et la télévision (90%) sont les écrans les plus populaires, suivis de près par l'ordinateur et la console de jeux. À partir de 13-14 ans, 99 % des jeunes ont leur propre téléphone. Ce dernier est d'ailleurs en tête des appareils utilisés quotidiennement.

En termes d'activités et de loisirs numériques, les enfants de la 1^{ère} à la 4^{ème} primaire se tournent massivement vers **les jeux vidéo (85%), les films, séries ou émissions TV (82%)**. **L'utilisation des réseaux sociaux**, même si elle est déjà présente dans les usages numériques des enfants, devient **significative à l'entrée en secondaire** et ne fait ensuite qu'augmenter. Le classement des réseaux sociaux les plus populaires indique que c'est **Instagram (78%), Snapchat (76%), Tik Tok (74%) et YouTube (73%)** qui sont en tête chez les élèves du secondaire, utilisés chaque semaine par plus de 70 % d'entre eux et elles.

Par ailleurs, l'enquête a montré que ces espaces (réseaux sociaux et milieu du jeu vidéo) sont également des lieux de rencontre pour les jeunes. Ainsi, **62 % des élèves du secondaire rapportent avoir déjà construit des amitiés en ligne**. La proportion d'ados déclarant avoir entamé une relation amoureuse suite à une rencontre en ligne n'est pas non plus négligeable et s'accroît naturellement avec l'âge ; c'est le cas pour déjà **14 % des élèves de 1ère et 2ème, 20 % des élèves de 3ème et 4ème, et 31 % des élèves 5ème et 6ème**.

Alors que l'attention portée par le monde éducatif à l'utilisation des réseaux sociaux des jeunes est considérable, le jeu vidéo est encore parfois négligé. Or, l'enquête met en évidence que **plus de 9 ados sur 10 déclarent avoir au moins une pratique vidéoludique par mois**. La dimension sociale de ce loisir est aussi très prégnante chez les enfants et les ados qui sont nombreux et nombreuses à jouer à des jeux multi-joueurs, en particulier avec leurs ami·es. Il est donc loin le cliché considérant les joueurs et joueuses comme des personnes solitaires et isolées dans un monde virtuel.

L'enquête *#Génération2020* avait déjà montré que l'utilisation des écrans faisait l'objet de **règles à la maison pour les enfants et les adolescent·es**. Cette enquête dévoile une perception positive de ces règles de la part des jeunes, tout en mettant en évidence un manque d'exemplarité des adultes, par rapport à ces mêmes règles.

Plus étonnant: **l'enquête fait aussi émerger que, malgré un cadre et des règles acceptés, la perception qu'ont les jeunes de leurs usages médiatiques est une sensation grandissante de « perte de temps » au fur et à mesure que l'âge des sondé·es avance**.

En termes **d'accès à l'information**, *#Génération2024* confirme la précédente enquête. Les réseaux sociaux continuent en effet de représenter **un canal d'information essentiel pour les jeunes**. *Instagram, Tik Tok et YouTube* sont des vecteurs d'information privilégiés des élèves du secondaire.

L'actualité et les infos que les jeunes consultent proviennent de sources diversifiées : **infos provenant d'influenceur·euses ou autres célébrités du web**, contenus relayés par leur entourage, articles mis en avant par des médias d'information dits « traditionnels » ou encore les contenus produits par des sources et des personnes inconnues.

L'enquête met en lumière une tendance intéressante ; si les jeunes affirment s'informer principalement via les réseaux sociaux, ils et elles expriment en même temps une certaine méfiance quant à la véracité des informations diffusées sur ces plateformes et, plus généralement de toute information diffusée en ligne.

Pour les jeunes, le journal papier et la télévision restent les médias les plus dignes de confiance, mais leurs contenus sont jugés peu attrayants, contrairement aux réseaux sociaux, captivants, mais dont il faut se méfier.

L'enquête met enfin en lumière certains chiffres liés **à la sécurité et aux violences auxquelles** sont confronté·es les jeunes en ligne. Ainsi, selon les données recueillies, environ 15 % des ados déclarent avoir été harcelé·es en ligne à plusieurs reprises au cours de l'année écoulée, tandis que 40 % affirment avoir déjà été témoins de harcèlement en ligne durant cette même période. Pour les jeunes confrontés à des problématiques de cyberharcèlement, les parents et le cercle d'ami·es sont les premières sources d'aide identifiées, ce que le personnel scolaire n'est pas, pour plus de 80% des jeunes.

Conclusion

Alors que les enfants et adolescent·es évoluent dans un monde connecté et en perpétuelle évolution, il est crucial de leur offrir un accompagnement adapté à leurs pratiques numériques réelles. C'est pourquoi, 4 ans après #Génération2020, il était important de redonner la parole aux jeunes non seulement afin d'actualiser les données de la précédente enquête mais aussi de mieux décrypter leurs pratiques actuelles.

Les tendances chiffrées objectives qui ressortent de cette enquête seront susceptibles d'orienter les stratégies éducatives et le travail des professionnel·les de l'éducation aux médias mais aussi d'informer chaque parent et citoyen·ne intéressé·e par ces questions. Ces données permettront également de développer des ressources pédagogiques adaptées afin de favoriser des expériences numériques positives et sécurisées pour tous et toutes.

En savoir plus sur l'enquête ?

Venez assister à la présentation des résultats de l'enquête le vendredi 31 mai 2024 à 09h00.

Le Conseil supérieur de l'éducation aux médias (CSEM) et l'asbl Média Animation, qui ont mené ce projet conjointement, ont le plaisir de vous inviter à la présentation des résultats de l'enquête, suivie d'une journée de réflexion où de nombreux expert.e.s commenteront, enrichiront et traceront des perspectives éducatives en lien avec les résultats de l'enquête.

Où ?

Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles – Salle **6A601 (6e étage)**
Boulevard Léopold II, 44 à 1080 Bruxelles

Rendez-vous à l'accueil du bâtiment à l'entrée, muni de votre carte d'identité, en spécifiant que vous venez pour l'événement #Génération2024.

Merci de confirmer votre présence à Aude Lavry, chargée de communication du CSEM.

Contacts presse :

Conseil supérieur de l'éducation aux médias

Aude Lavry
Chargée de communication
aude.lavry@cfwb.be
+32 485/16.87.72

Média Animation

Simon Hurd
Coordinateur et rédacteur de l'enquête
s.hurd@media-animation.be
+32 472/38.86.48

