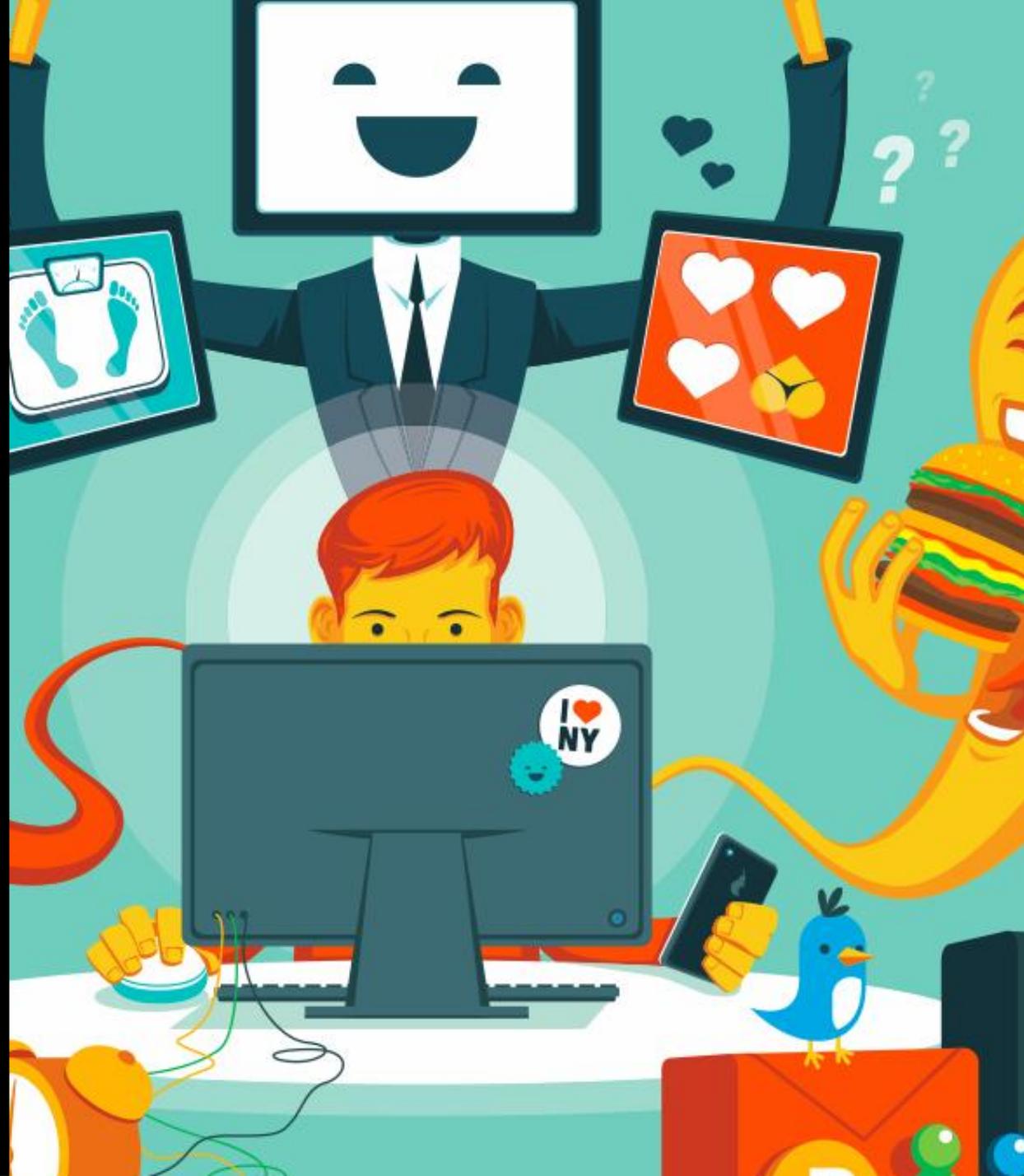


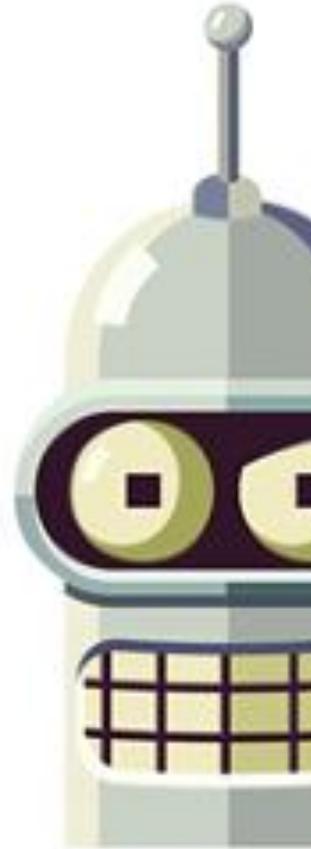
Le quotidien à l'épreuve des écrans

FRÉQUENCE ÉCOLES



Fréquence écoles en 5 points

- > Une structure ressource en éducation aux médias
- > 20 intervenants, 7 formateurs
- > Une association reconnue d'intérêt général
- > Un agrément académique
- > Un organisme de formation
- > 1000 heures d'interventions auprès des scolaires





> **De 3 à 6 heures**
devant les écrans par jour

> **La pratique culturelle**
la plus largement partagée des
français : les médias

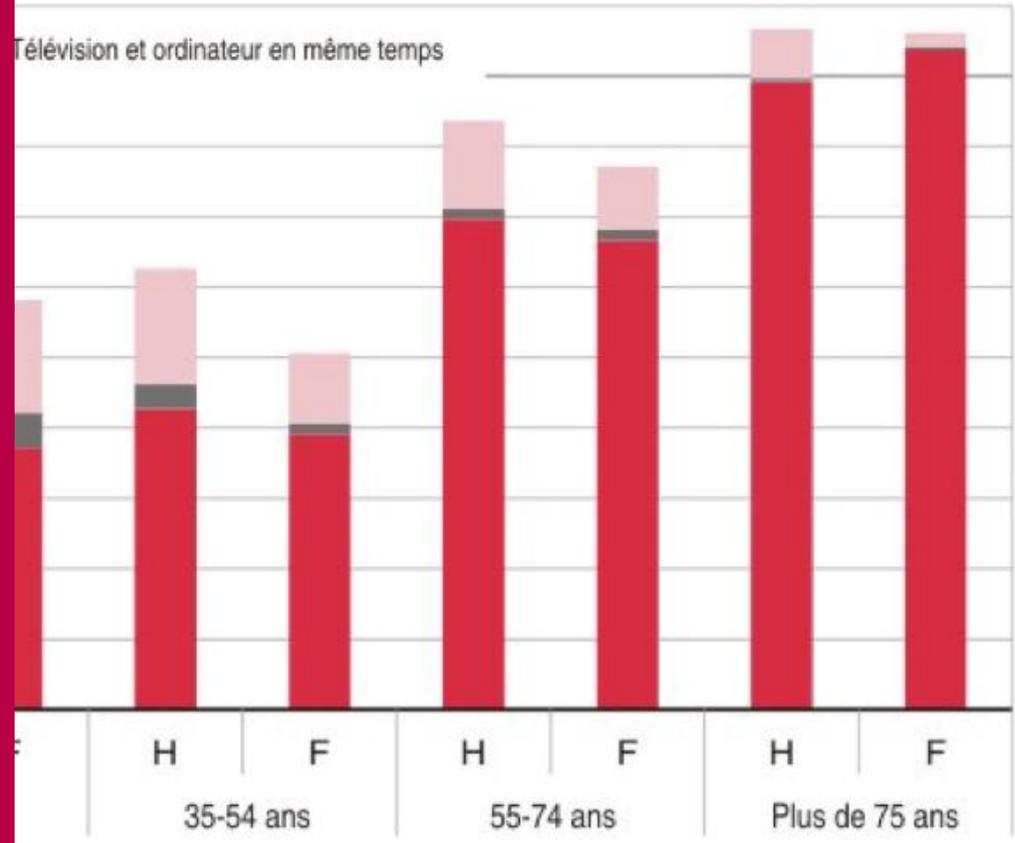
> **Un 3ème espace éducatif**
aux côtés de l'école et des
familles

> **Un espace de prescription**
de comportements

> **Un espace qui cristallise**
les inégalités (accès, usages,
distance)

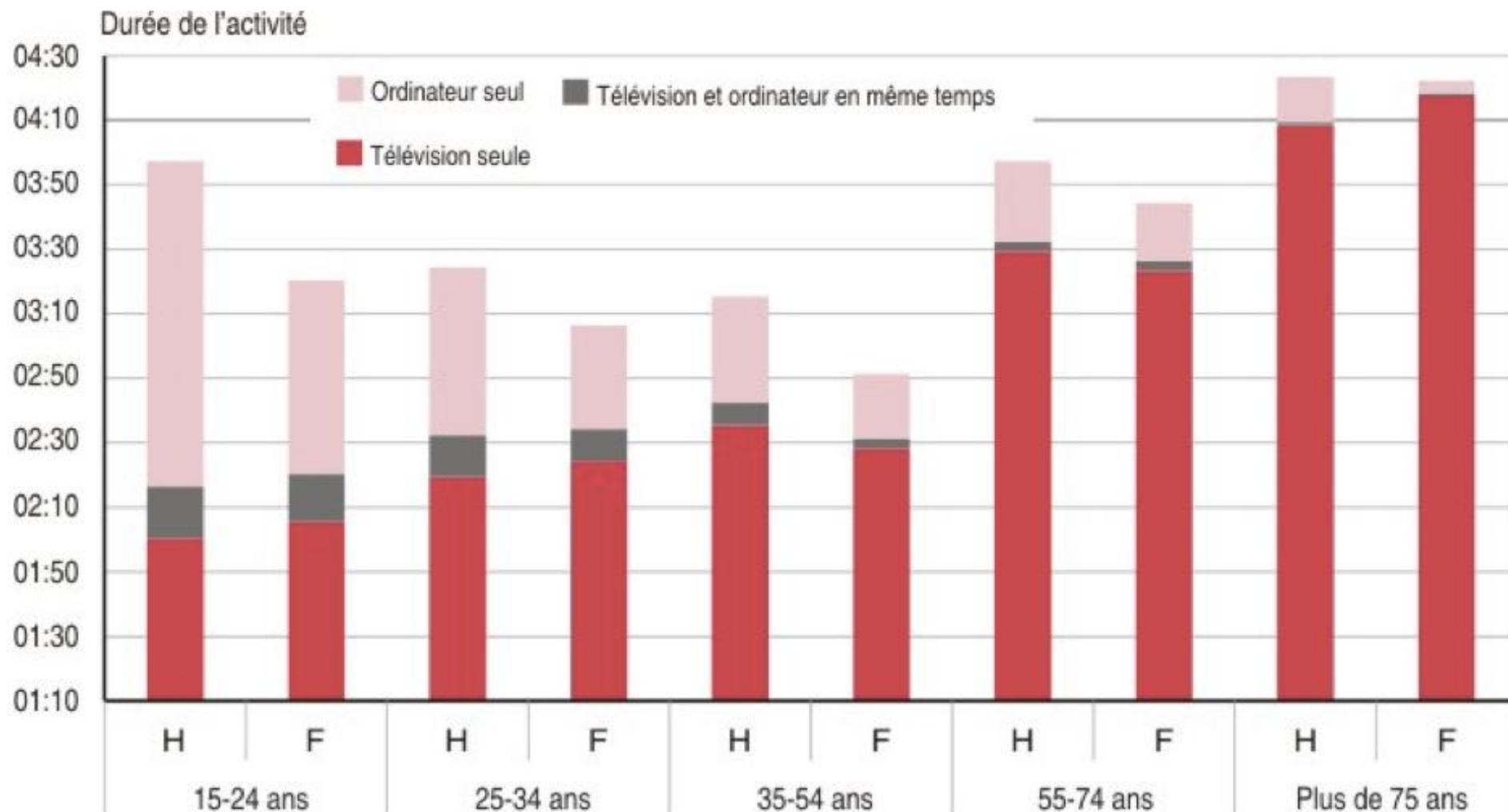
Le téléphone portable et Internet prennent de plus en plus de place dans la vie quotidienne des adolescents !

écran selon l'âge et le sexe



2h01 minutes devant la télévision, 16 minutes devant la télévision mais en ordinateur uniquement.
métropolitaine.
-2010.

■ **Graphique : Temps passé devant un écran selon l'âge et le sexe**

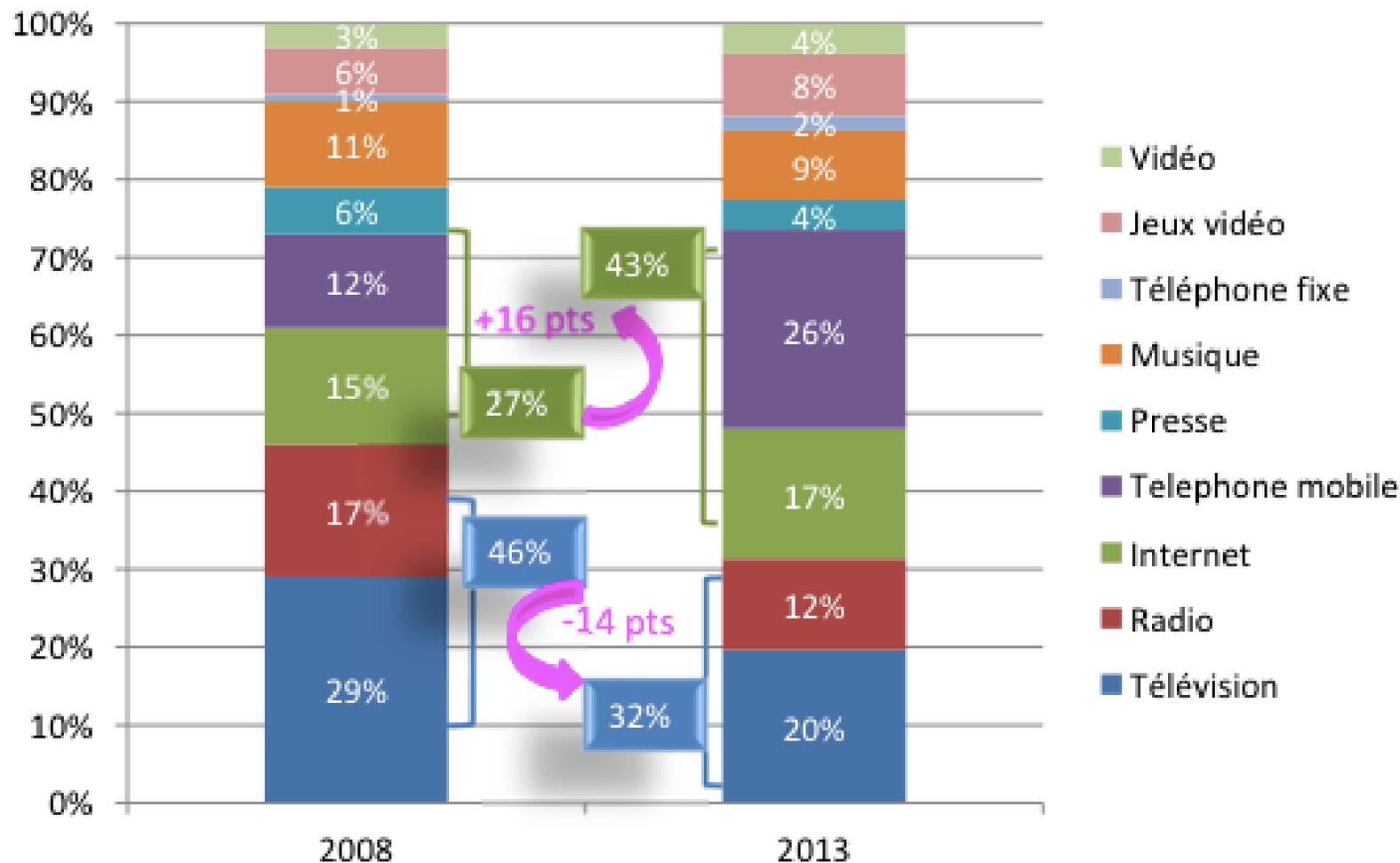


Lecture : Les hommes de 15 à 24 ans passent 2h01 minutes devant la télévision, 16 minutes devant la télévision mais en utilisant aussi un ordinateur, et 1h41 devant un ordinateur uniquement.

Champ : personnes de 15 ans et plus en France métropolitaine.

Source : Insee, enquête Emploi du temps 2009-2010.

Poids de la TV et de la radio rapporté aux autres pratiques médias et multimédias.



Temps passé devant les différents types de médias

Average Time Spent per Day with Major Media by UK Adults, 2012-2018

hrs:mins

	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Digital	2:55	3:29	4:06	4:33	4:58	5:17	5:33
Mobile (nonvoice)	0:53	1:22	1:54	2:18	2:40	2:57	3:11
—Smartphone	0:36	0:55	1:13	1:29	1:46	1:59	2:09
—Tablet	0:10	0:20	0:35	0:43	0:49	0:53	0:57
—Feature phone	0:06	0:07	0:07	0:06	0:06	0:05	0:05
Desktop/laptop*	2:02	2:07	2:11	2:15	2:18	2:20	2:22
TV**	3:17	3:14	3:12	3:10	3:08	3:06	3:04
Radio**	1:29	1:26	1:24	1:24	1:23	1:22	1:22
Print**	0:22	0:21	0:20	0:19	0:18	0:18	0:17
Total	8:02	8:30	9:02	9:26	9:47	10:03	10:16

Note: ages 18+; time spent with each medium includes all time spent with that medium, regardless of multitasking; for example, 1 hour of multitasking on desktop/laptop while watching TV is counted as 1 hour for TV and 1 hour for desktop/laptop; numbers may not add up to total due to rounding; *includes all internet activities on desktop and laptop computers; **excludes digital

Source: eMarketer, April 2016

208187

www.eMarketer.com

(étude britannique réalisée en 2016 sur les +18 ans)

Au départ, c'était juste une discussion sur le net...



Ne deviens pas une proie facile.

SMS, vidéos entre copains, échanges de photos, tchats, jeux en ligne...

1.
Un traitement
anxiogène du
sujet
> phénomène
de panique
morale

Grâce à son blog,
Louise va tourner dans un porno.

L'association agit pour
que les enfants profitent du net en sécurité.

www.e-enfance.org/blog
www.tousconnectes.com

@ e-enfan

UN PSEUDO PEUT CACHER N'IMPORTE QUI
SOYEZ VIGILANTS SUR INTERNET

Pseudo : **STARLETT**
11 ans, cherche nouveaux amis...



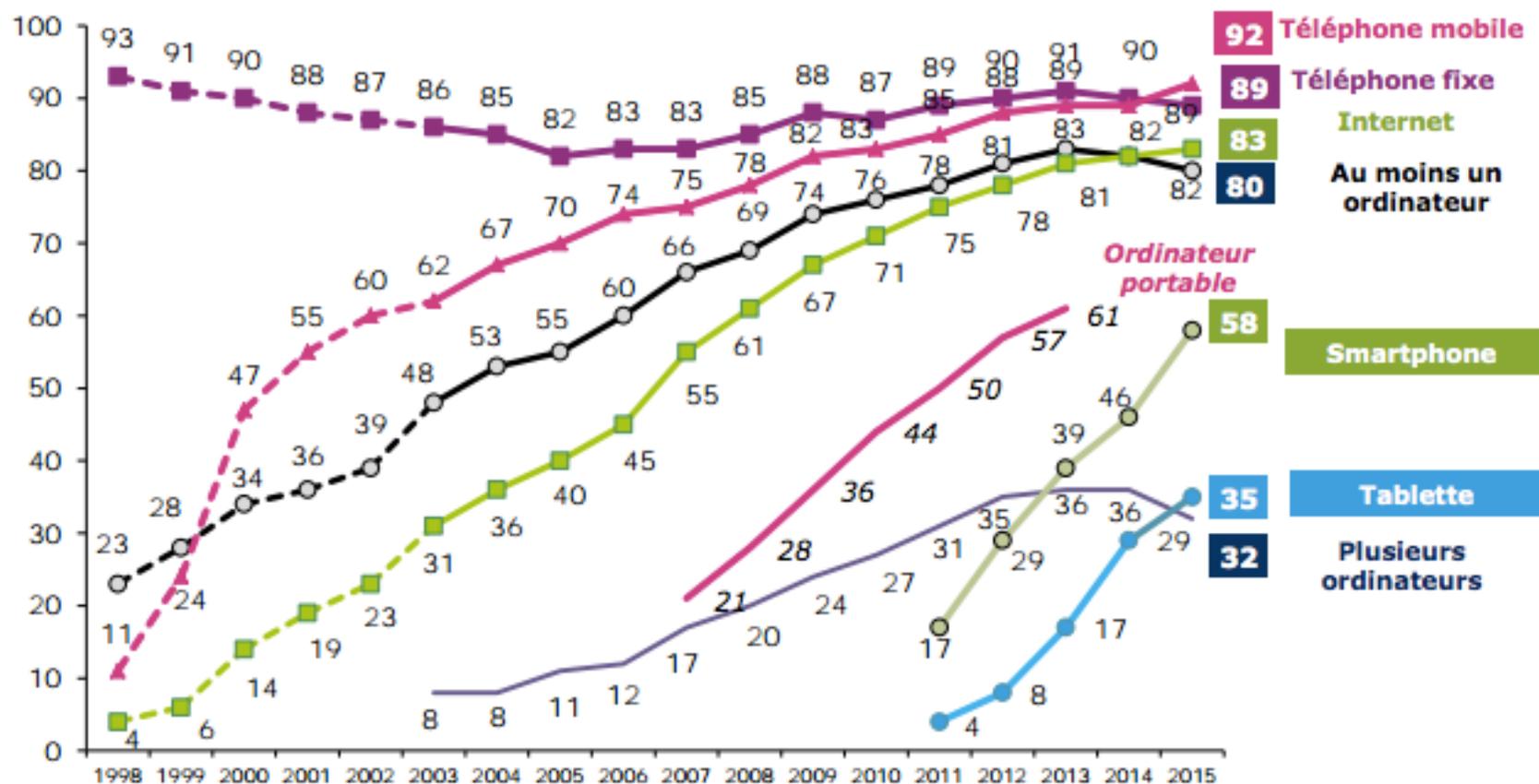
**Des campagnes de
prévention
problématiques**

Ce climat angoissant éloigne les plus fragiles,
des mondes numériques alors que les mondes
numériques maîtrisés sont une opportunité.
Sans compter que les risques formulés sont bien
souvent des jugements sur des pratiques
(addiction, violence, isolement, virtualité...)

Les grandes tendances des pratiques numériques des jeunes aujourd'hui, en France

Taux d'équipement en téléphonie, ordinateur et internet à domicile

- Champ : population de 12 ans et plus, en % -

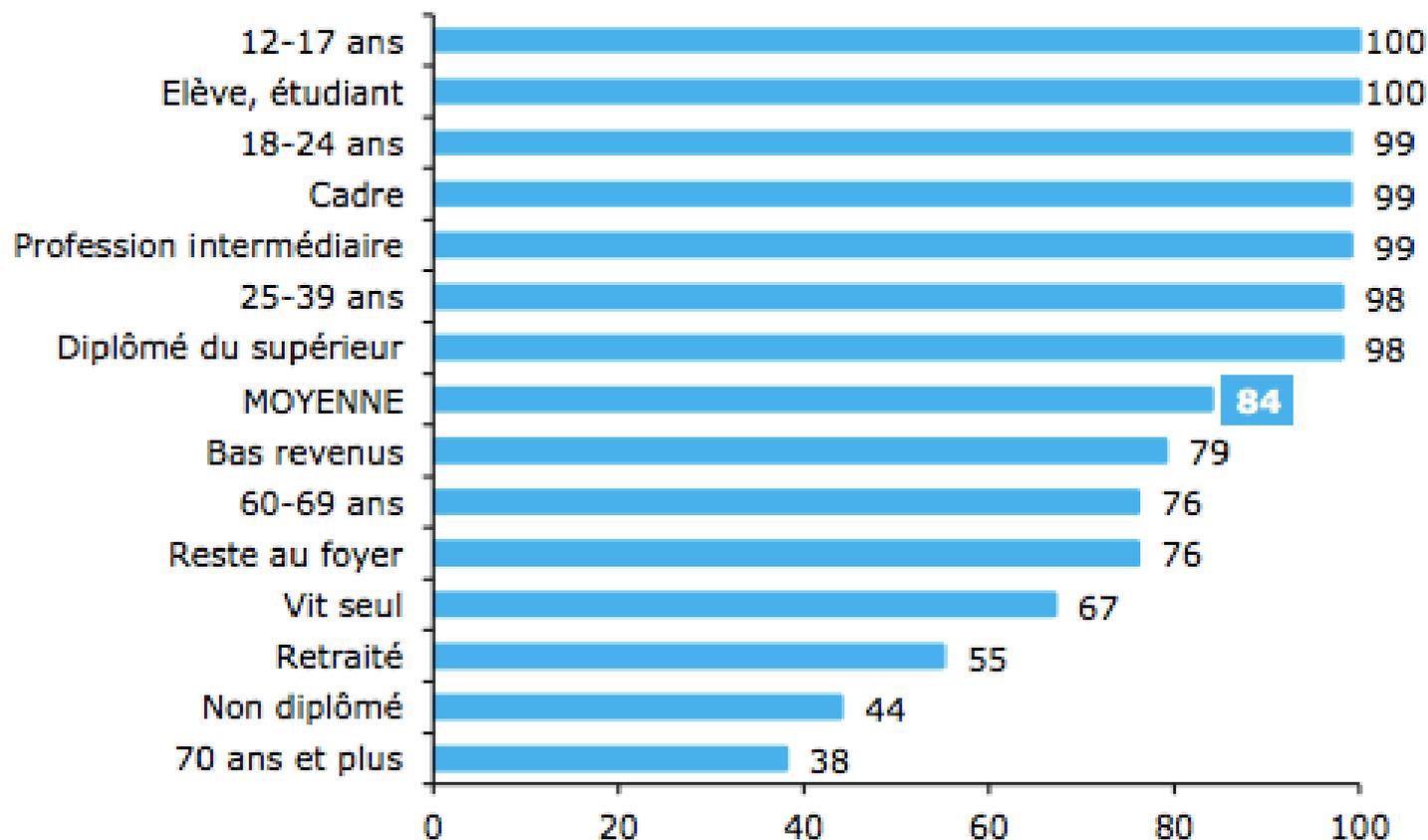


Source : CREDOC, enquêtes «Conditions de vie et Aspirations » (vague de juin de chaque année).

Note : avant 2003 (en pointillés), les résultats portent sur les 18 ans et plus. A partir de 2003, les résultats portent sur les 12 ans et plus.

Graphique 20 – Les groupes les plus et les moins internautes

- Champ : ensemble de la population de 12 ans et plus, en % -



Source : CREDOC, Enquête sur les « Conditions de vie et les Aspirations », juin 2015.

2.

**Une certaine idée
de la culture...**

**Enfin de la
bonne !**



Les hommes et femmes les plus cultivés possèdent
à la fois une culture classique, légitime
et une culture mainstream, illégitime.

Il s'agit d'éclectisme.

Le « mélange des genres » est désormais
une « marque de culture ».

3.
**Des usages
numériques
massifs.**



Un usage important des réseaux... mais pas toujours ceux que l'on croit

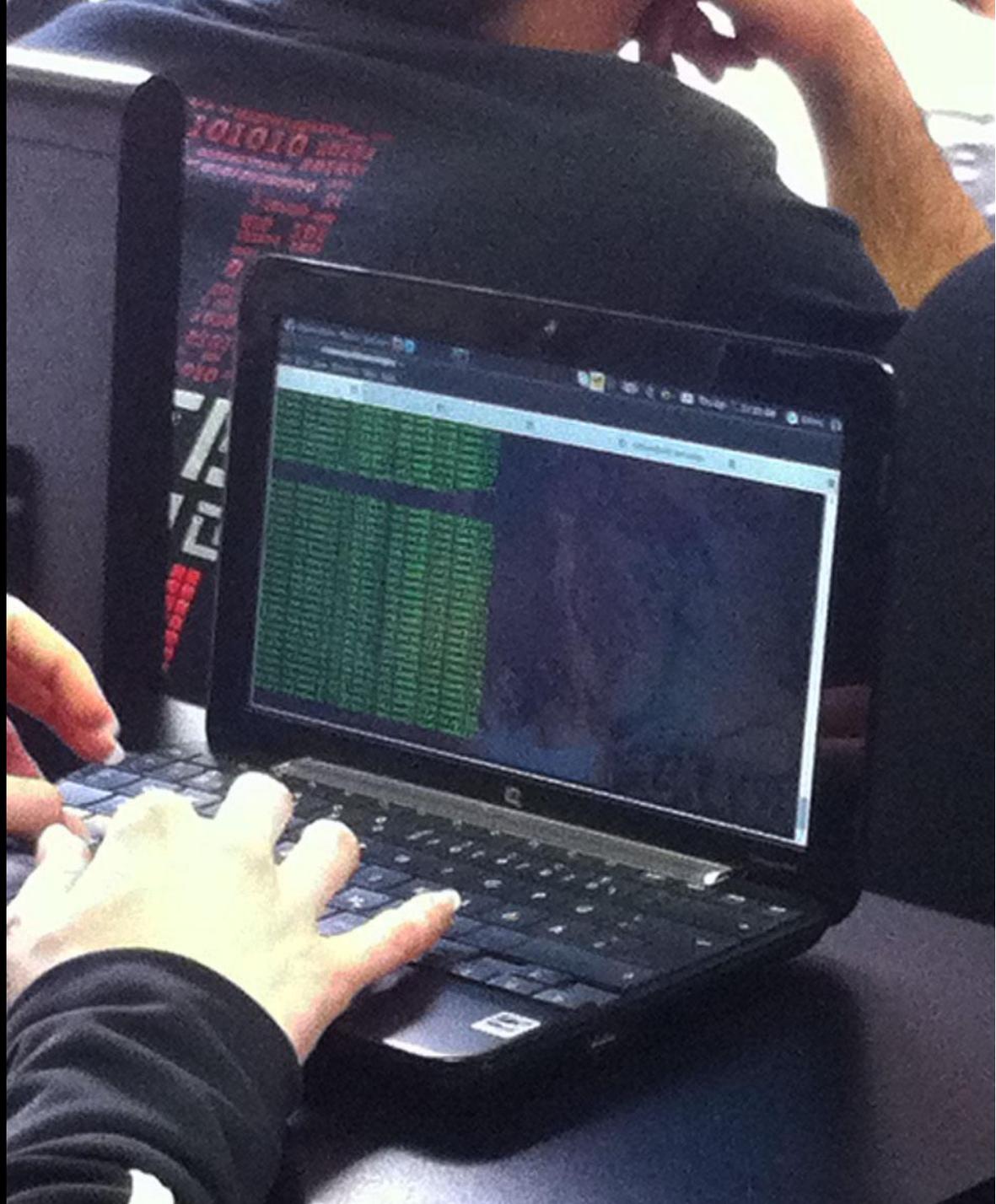
Collèges - Janvier 2015 Répondants : environ 11 ans.

*possède un compte
sur un réseau social*



4.

**Une fausse idée
des
compétences
des jeunes sur
Internet**



Digital natives ?

Des habitudes d'usages
et peu de compétences.



Exemples de problèmes numériques rencontrés par les adolescents. Comment les aider ?

ÉTAPE 4

MAITRISER LE WEB

R E Z O



“Je me suis disputée avec un ami sur Facebook et la conversation est visible par tous. Que faire ?” Emma, 15 ans



“Je reçois souvent des messages de gens que je ne connais pas sur Instagram. Que dois-je faire ?” Théo, 14 ans



“J’ai publié une vidéo dont j’ai honte sur YouTube et je ne me souviens pas de mon mot de passe. Que faire ?” Samia, 12 ans



“J’ai un devoir à rendre. En cherchant sur le net, j’ai découvert beaucoup de modèles prêts à l’emploi. Que faire ?” Lucas, 13 ans



“Tous mes copains ont des comptes sur des réseaux sociaux, mais mes parents refusent que j’en crée. Comment les convaincre ?” Thomas, 12 ans

“J’aimerais être “introuvable” sur Google et avoir des comptes sur les réseaux sociaux. Comment faire ?” Inès, 12 ans



“J’ai créé une chaîne youtube et un copain m’a dit que je pouvais gagner de l’argent. Comment faire ?” Kenza, 13 ans

“On se moque souvent de moi sur Snapchat... Parfois très méchamment. Comment m’en sortir ?” Jules, 14 ans



Des incohérences déclaratives lors d'un « focus group » de jeunes de 18 ans, élèves à l'Université Lyon3.

Par exemple : Ils savent télécharger de la musique et des vidéos sur Internet mais ni en torrent ni en direct download.

En parallèle, il semble évident qu'il est difficile pour un jeune de déclarer ne pas savoir en matière de numérique.

Quelles compétences numériques pour les jeunes ?

→ BAROMETRE TIC 2013
Région Rhône-alpes

**Les collégiens
semblent avoir
l'habitude
de d'installer
nouveaux
logiciels**

66% des jeunes disent avoir
appris en autonomie

MAIS seulement 3% des jeunes
essayent de se débrouiller seuls
face à une difficulté.

***Quelles compétences
numériques
pour les jeunes ?***

→ BAROMETRE TIC 2013
Région Rhône-alpes



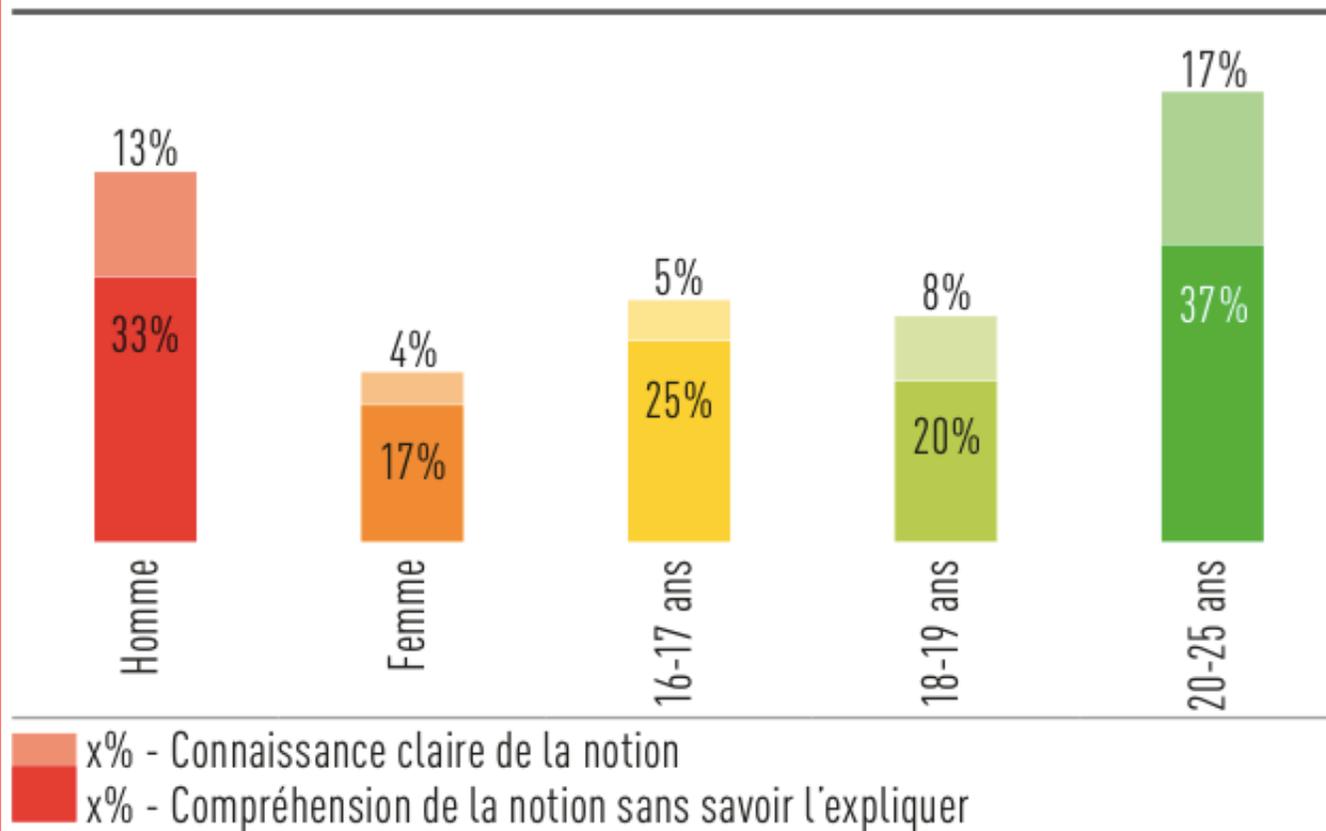
Autre exemple

- 13% des garçons ont une vision claire de la notion de système d'exploitation contre 4% des filles -

Quelles compétences numériques pour les jeunes ?

→ BAROMETRE TIC
Région Rhône-alpes

Niveau de connaissance sur la notion de « système d'exploitation » selon le sexe et l'âge



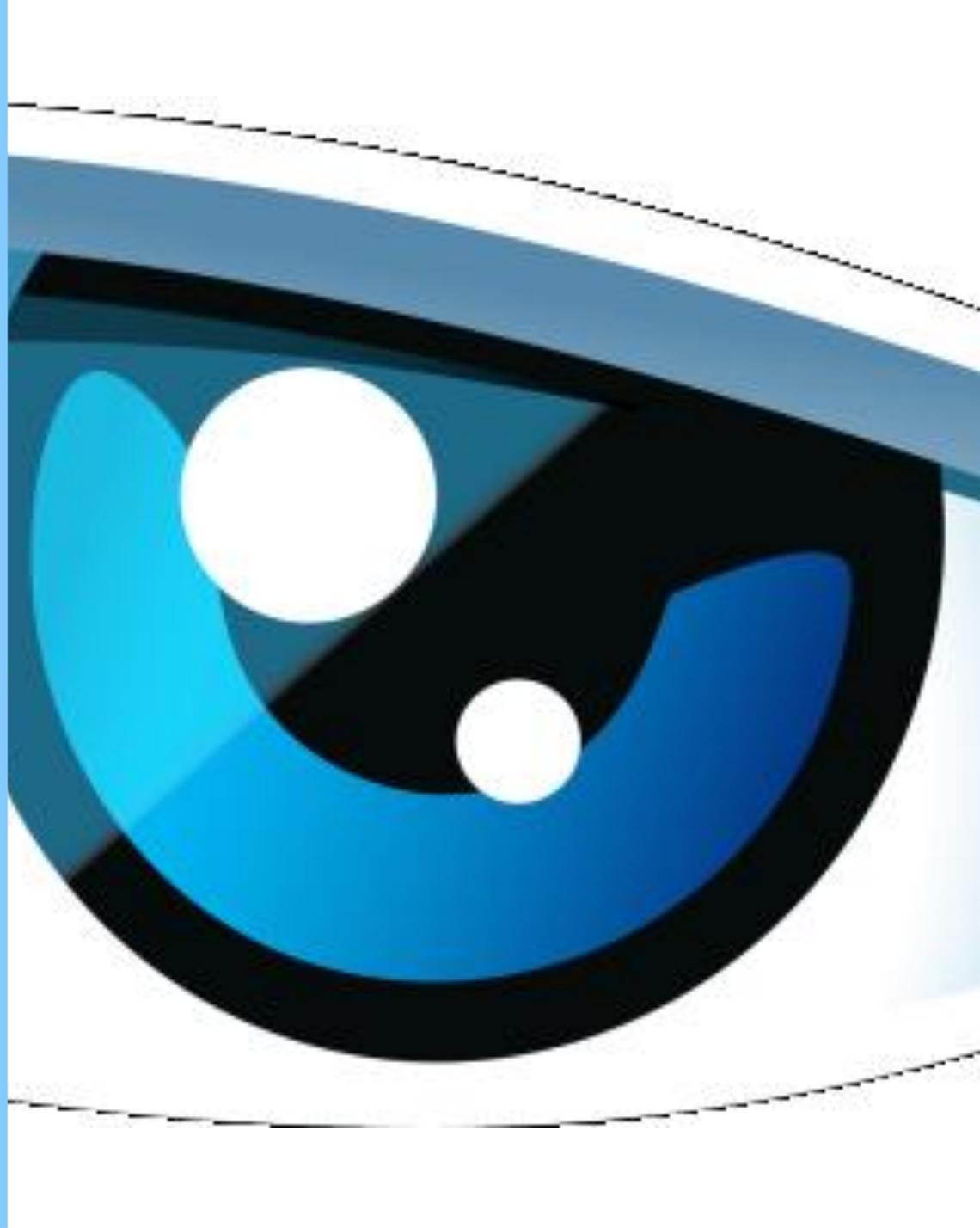
**Quels besoins d'aide les
jeunes formulent-ils ?**

**5. L'ère du
contrôle social...
et parental.**



On ne peut pas
mettre les
enfants et les
adolescents à
l'abri des
médias.

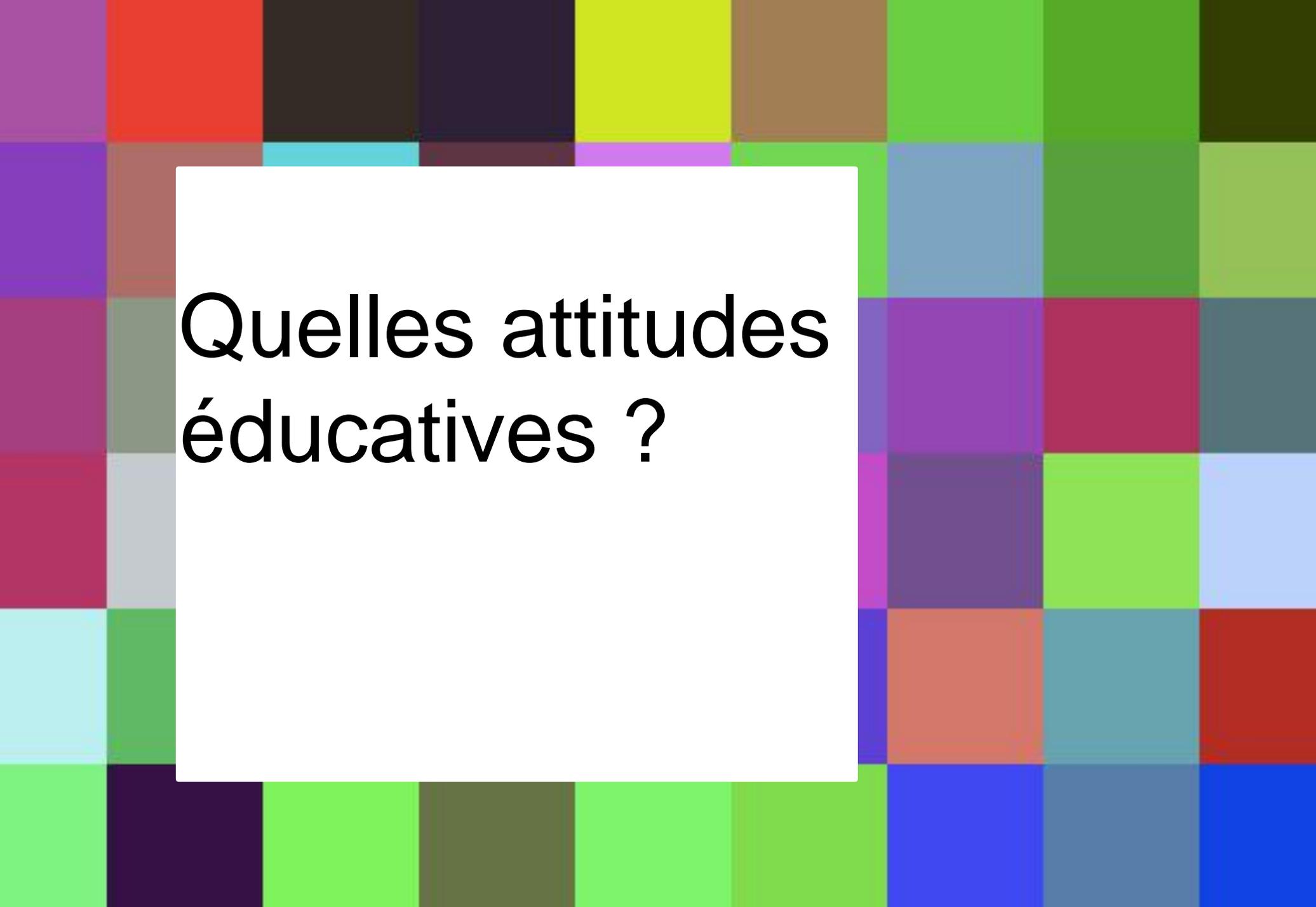
**Il faut donc
éduquer aux
médias.**



« La capacité de raisonnement des jeunes sur l'information en ligne peut être résumée en un seul mot : désolante »,

« Nos “digital natives” sont peut-être capables de passer de Facebook à Twitter tout en publiant un selfie sur Instagram et en envoyant un texto à un ami, mais quand il s'agit d'évaluer l'information qui transite par les réseaux sociaux, ils sont facilement dupés. »

Étude de Stanford, menée auprès de 7 804 élèves et étudiants, du collège à l'université, entre janvier 2015 et juin 2016.



Quelles attitudes
éducatives ?

1. Réguler, encadrer la consommation

2. Partager, faire de la médiation active, dialoguer.

3. Éduquer et développer les compétences critiques





Publier

Networking

Partager

Collaborer

Messengeries

Discuter



RÉSEAUX SOCIAUX MESSAGERIES



FACEBOOK

- 8 milliards de vidéos vues par jour
- 8 milliards de vidéos vues par jour
- 1,65 milliard d'utilisateurs actifs par mois
- 1,44 milliard d'utilisateurs actifs sur mobile, par mois
- 83,6% des utilisateurs actifs sont en dehors des États-Unis et du Canada
- 93% des plus de 35 ans sont présents sur le réseau social ; ils y passent 15h par mois
- 98% des 18-34 ans y sont, et y passent 18h par mois



TWITTER

- 320 millions d'utilisateurs actifs par mois
- 1 milliard de visites uniques par mois
- 80% des utilisateurs sur mobiles
- 79% de comptes en dehors des USA
- 35 langues prises en charge



YOUTUBE

- 1 milliard d'utilisateurs, soit près d'1/3 tiers des internautes du monde entier.
- La durée de la session de visionnage augmente de plus de 50 % par an
- En un mois, environ 8 personnes sur 10 parmi les 18-49 ans regardent YouTube (Nielsen, US, novembre 2015 vs. novembre 2014, chiffres tirés de Nielsen National Total Media Fusion et NPM - Monthly TV Viewing, Live+DVR PB)
- En 2015, les 18-49 ans ont passé 4% de temps en moins devant la TV, mais 74% de temps en plus sur YouTube qu'en 2014 (Nielsen, US, novembre 2015 vs. novembre 2014, chiffres tirés de Nielsen National Total Media Fusion et NPM - Monthly TV Viewing, Live+DVR PB)
- Sur mobile, YouTube atteint plus de 18-49 ans que toutes les autres chaînes TV (broadcast et câble) (Nielsen, US, décembre 2015)
- Le temps passé à regarder des vidéos YouTube sur l'écran TV a plus que doublé en un an (données Google, monde, 4e semestre 2015)
- 50% des utilisateurs US de YouTube de 18-49 ans se tournent d'abord vers leur mobile pour regarder des vidéos (Ipsos Connect, "The YouTube Generation Study", novembre



INSTAGRAM

- 400 millions d'utilisateurs
- Les utilisateurs génèrent plus de 3,5 milliards de likes et publient 80 millions de photos chaque jour
- En 2015 : 27,6% de la population américaine utilisait Instagram
- Plus de 75% des utilisateurs sont en dehors des USA
- Instagram espère atteindre les 111,6 millions d'utilisateurs américains actifs par mois d'ici 2019



SNAPCHAT

- 10 milliards de vidéos vues chaque jour : une progression de 2 milliards depuis février
- 10 à 20 millions d'utilisateurs visionnent des stories chaque jour
- 78% des Millennials aiment les stories, 12% n'aiment pas, 10% n'en ont jamais vues
- Snapchat n'a séduit que 7% des plus de 35 ans
- 38% des 18-34 ans y passent plus de 6h par mois



WHATSAPP

- 1 milliard de personnes dans le monde utilisent l'application de messagerie instantanée
- Les utilisateurs de WhatsApp envoient 1 milliard de messages chaque jour
- Facebook a renforcé les paramètres de cryptage de WhatsApp : les messages envoyés sont désormais entièrement privés. Seuls l'émetteur et le destinataire peuvent les lire (depuis avril 2016)



PERISCOPE

- 200 millions de diffusions depuis son lancement en mars 2015
- Plus de 100 millions de diffusions depuis janvier 2016
- L'application a coûté 100 millions \$ à Twitter, qui a ajouté Periscope Live Streams à sa timeline en janvier 2016
- Au total, les utilisateurs ont regardé plus de 110 ans de vidéos (1 million d'heures)



WECHAT

- 700 millions de comptes enregistrés à travers le monde, dont 200 millions d'utilisateurs en dehors de Chine (en Asie du Sud-Est, Moyen-Orient et Afrique du Sud)
- 400 millions d'utilisateurs actifs par mois
- 10 connexions par jour pour échanger via la messagerie
- 12 millions de comptes officiels appartenant à des marques
- 711 millions de mobinautes dans le monde

A promotional image for the video game No Man's Sky. It features a character in a red helmet and a backpack standing on a reddish-brown alien planet. In the background, there are alien creatures, a large green and white spaceship, and a massive white ring in the sky. The text "NO MAN'S SKY" is written in white capital letters across the center.

NO MAN'S SKY

Les jeux vidéos



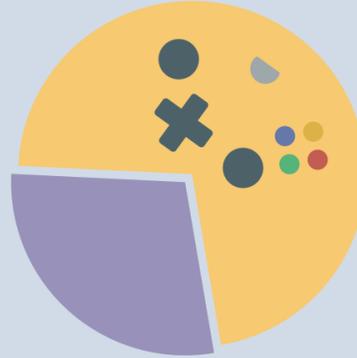
2^{ème} INDUSTRIE CULTURELLE

en France derrière le livre, mais avant le cinéma et l'audiovisuel.



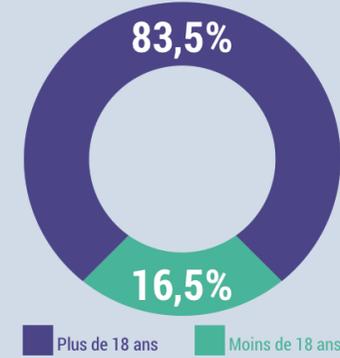
PLUS DE 70%

des Français jouent aux jeux-vidéo.



35 ANS EST L'ÂGE MOYEN

des joueurs en France.



LES GENS DE 35 ANS sont ceux qui achètent le plus de jeux-vidéo.



12h par semaine est le temps moyen consacré au jeu sur console ou mobile. Contre 6h20 pour la musique et 5h30 pour les livres.

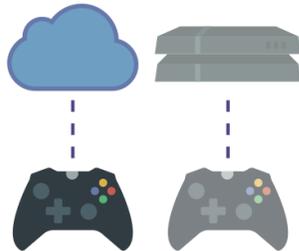


RÉPARTITION DES JOUEURS SELON LE SEXE.



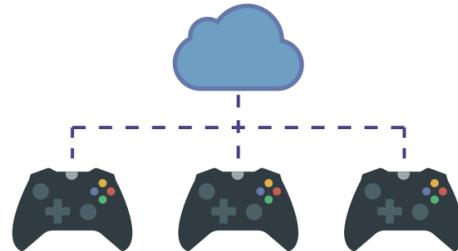
1 JEUNE SUR 2

préfère jouer en ligne



3 JEUNES SUR 5

préfèrent jouer à plusieurs



QU'EST CE QUI LEUR DONNE ENVIE

d'un nouveau jeu ?



36%
Bouche à oreille



52%
Un bon article



11%
Il vient de sortir

CHEZ LES 15 - 34 ANS

LES GOÛTS SONT ÉCLECTIQUES



AVENTURE
21%



JEU DE RÔLE
17%



ACTION
16%



DANSE
16%



SPORT
11%



STRATÉGIE
9%



RÉFLEXION
6%



COURSE
3%

ILS PRÉFÈRENT JOUER CHEZ EUX



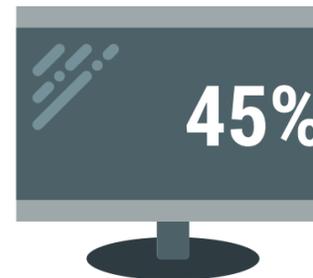
83%
chez eux



11%
chez des ami(e)s



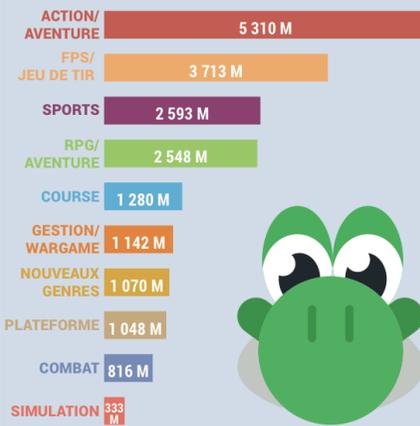
6%
dans les transports



45% **REGARDENT DES JOUEURS JOUER**
à des jeux vidéo sur internet.

JEUX LES PLUS VENDUS

par genre en millions d'unités en 2015
(marché physique)



P'tit lexique

e-Sport

Désigne la pratique de jeux vidéo dans un contexte de compétition. Premières compétitions à la fin des années 1990.

Free To Play

Litt. "gratuit à jouer" indique qu'un utilisateur peut utiliser le jeu gratuitement. Ces jeux utilisent souvent le principe des micropaiements pour se rentabiliser et se viabiliser.

FPS

First Person Shooter litt. jeu de tir en Première Personne. Type de jeu vidéo dans lequel l'espace de jeu est perçu en vue subjective par le joueur.

Serious Game

Litt. "jeu sérieux". Type de jeu qui vise à apprendre. Il existe des jeux sérieux dans le champ de la formation, des causes morales, des apprentissages, ou encore de la santé.

Quelques pistes de lecture



www.pedagojeux.fr
le site internet

Est un site d'information et de sensibilisation des parents et des médiateurs éducatifs à l'univers du jeu vidéo, destiné à tous ceux qui ont un rôle éducatif.

Yann Leroux,
l'expert

Psychologue, de l',
et joueur invétéré,
Yann Leroux
s'intéresse au virtuel
et à la dynamique
des relations en
ligne.

www.common sense media.org
pour ceux qui parlent anglais

Common Sense est une association d'intérêt général, leader de l'éducation aux médias et au numérique aux États Unis. L'association propose des articles, des classements, et note en particulier les jeux vidéos en fonction de ce qu'ils peuvent transmettre aux enfants. Leurs guides sont adressés aux éducateurs comme aux parents qui souhaitent apprendre sur ces sujets.

Attention : ce site est en anglais. Il est toutefois si intéressant qu'on a voulu vous en parler quand même ...

Développer l'esprit critique



The 4 Kinds of "Free"

(Chris Anderson)

1.



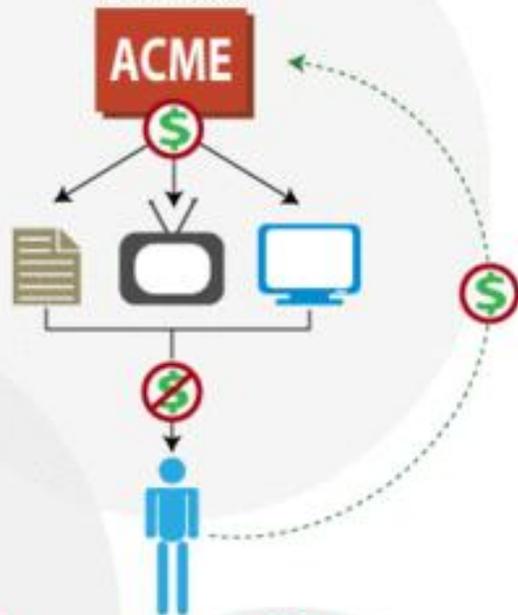
Free 1:

Get One Thing Free,
Buy Another

ACME

2.

Free 2:
Advertising, Sponsors &
Paid Media



3.

Free 3:
"Freemium": Only Some Pay
For Full Version



4.

Free 4:
"Gift Economy" Give
Away For Non-Monetary
Rewards



key

-  costs nothing
-  costs something
-  reputation

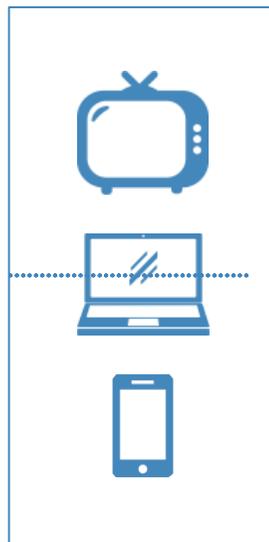
> Faire le point sur les modèles économiques des médias

→ 4 kinds of free / Richardson

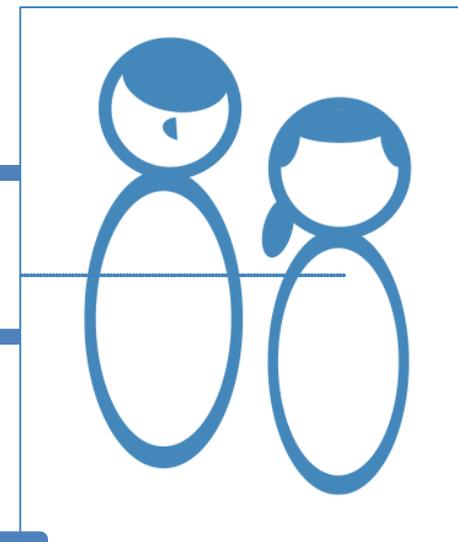
Les entreprises



Les médias



Les enfants



> Considérer
le potentiel
d'émancipation
propre à Internet

→ Etre bienveillant sur
la pratique d'Internet
par les jeunes



> Mettre à distance les modèles corporels ou comportementaux exposés dans les médias

>> Déconstruire et décrypter les images et les représentations médiatiques





THE
BEST
IS
YET
TO
COME.

MERCI
DE VOTRE ATTENTION...

www.frequence-ecoles.org

Plus d'infos sur Super demain

-