

Ce qui est normal aujourd'hui

«Mais oui, des photos porno et des films pervers ont déjà circulé aussi dans notre classe. C'est normal aujourd'hui, je crois.» (Nora, 13 ans)¹

Cette citation figure dans le «Guide du bon usage des médias numériques» édité par le groupe Swisscom. Elle pose la question de ce qui est considéré aujourd'hui comme normal par les jeunes usagers d'Internet. Caractère de ce qui est habituel à une situation donnée, principe de conduite, une règle peut exister sans avoir été discutée et consciemment adoptée, ce qui semble bien être le cas dans cet exemple.

Qui fixe les règles

Les normes ou critères de référence sur Internet proviennent de diverses entités. Le cadre légal pose des références en matière de protection de la personne et de la propriété, mais les lois établies pour la vie en société s'appliquent moins aisément au monde ouvert et changeant d'Internet ainsi qu'à l'évolution constante des technologies. La Suisse est d'ailleurs connue pour son positionnement peu restrictif en matière de téléchargements².

Les acteurs du marché peuvent fixer des normes techniques, en vue de faciliter le développement des technologies, des échanges et des contenus³. Dans le cadre de son programme national «Protection de la jeunesse face aux médias et compétences médiatiques», la Confédération relève l'engagement d'associations et d'organismes dans des tâches de prévention et d'autorégulation.⁴ L'Association suisse des télécommunications publie par exemple un code de bonne conduite et de déontologie⁵. La «Swiss interactive entertainment association» (SIEA)⁶ qui regroupe des fournisseurs de divertissements interactifs propose pour sa part des conseils pratiques pour une utilisation correcte des jeux.

La Confédération souligne qu'en matière de compétences médiatiques l'autorégulation est plus importante dans le cadre du cinéma, des jeux vidéo et des télécommunications que par rapport à Internet et aux réseaux sociaux.

Outre la législation et l'autorégulation, les usagers établissent également des normes et des règles sur Internet, de façon implicite ou explicite. En particulier, les jeunes connaissent des règles et s'y conforment dans le cadre de jeux en ligne, d'échanges à travers les réseaux sociaux et de participation à l'élaboration et à la diffusion de contenus en ligne.

Pourquoi discuter des normes et des règles avec les jeunes

¹ Brochure Swisscom «Enter - Guide du bon usage des médias numériques» 12/2010, p. 5

(<http://www.swisscom.ch/NR/rdonlyres/4A8AE3AB-2CA2-4C91-AF27-92BAA3A3A633/0/enter_A5_fr.pdf>)

² La Suisse permet à des usagers de pays étrangers de bénéficier d'une adresse IP par pont numérique (VPN), l'adresse IP étant considérée comme donnée privée.

³ Par exemple, les normes du consortium W3C, qui touchent la sphère technique uniquement (<www.w3.org/standards/>)

⁴ Programme national Protection de la jeunesse face aux médias et compétences médiatiques 11.06.2010,

<[⁵ <\[http://www.asut.ch/content/content_render.php?id=283&link_type=0&lan=2&bcid=283&s=1\]\(http://www.asut.ch/content/content_render.php?id=283&link_type=0&lan=2&bcid=283&s=1\)>](http://www.bsv.admin.ch/themen/kinder_jugend_alter/00071/03045/index.html?lang=fr&download=NHzLpZeg7t.lnp6lONTU042l2Z6ln1ae2lZn4Z2qZpnO2Yuc2Z6gpJCDYF4f2ym162epYbg2c_jJkbnokSn6A--></p></div><div data-bbox=)

⁶ <http://siea.ch/fr/verband-association/>

Les jeunes développent des compétences et de nouvelles formes de socialisation dans leurs relations face-à-face ainsi que lors d'échanges en ligne. Beaucoup souhaitent trouver des partenaires adultes pour discuter de la validité de leurs découvertes.

Publié en 2006, le projet de recherche européen «Mediappro» met en lumière la demande de la moitié des jeunes (9'000 jeunes Européens et Québécois de 12 à 18 ans interviewés) pour que l'école comble le fossé qui existe entre l'usage privé et scolaire d'Internet. 52% des jeunes estiment que l'école devrait apprendre à trouver des sites web utiles, et 42% que l'école devrait aider à évaluer l'information trouvée sur le web. En conclusion de son rapport, Mediappro souligne que les jeunes développent leurs compétences en matière de nouvelles technologies (notamment Internet, jeux et téléphones portables) en fonction de leurs contacts avec d'autres jeunes et de leurs propres expériences, mais qu'ils ne trouvent pas assez de partenaires adultes avec lesquels rationaliser et systématiser les choses.⁷

Les jeunes sont demandeurs pour discuter les normes et règles en vigueur ou en développement sur Internet. Il s'agit d'un facteur social primordial (discussion de points de vue, échanges) également souligné par le rapport du Conseil Fédéral «Les jeunes et la violence - Pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias»⁸, qui souligne l'importance de ne pas considérer les médias comme un facteur déterminant à lui seul. Trois facteurs contextuels doivent être considérés en complémentarité pour réduire le potentiel de nuisance sur le plan de la violence : les facteurs liés aux médias (contenu, accessibilité), les facteurs sociaux (rôle de modèle, communication, famille et amis) et les facteurs personnels (historique, personnalité, aspirations). Ces trois facteurs (moyens techniques, organisation sociale pré-existante et idées et valeurs personnelles) sont étroitement liés, et tout changement qui touche l'un d'eux engendre une modification pour les deux autres. On assiste aujourd'hui à plusieurs formes de confusion entre ces 3 pôles, avec par exemple une part de l'identité sociale tributaire du «succès» rencontré en ligne (nombre d'amis ou de commentaires, la «googlelisation de l'estime de soi»⁹). La discussion et l'observation de normes et de règles peut contribuer à clarifier ce qui relève des trois facteurs en présence.

Globalement, la discussion des normes et règles sur Internet est favorisée par les vastes possibilités de présentation, de dialogue et d'interactions en ligne. Toutefois, d'autres facteurs rendent cette discussion difficile. D'une part, les changements technologiques, qui influent sur les contenus et les usages, sont très rapides, alors que la discussion et l'adoption de normes et de règles demande en principe le temps de l'analyse, de l'échange, de la décision commune et de la mise en place. D'autre part, Internet représente un espace de liberté, de découvertes et de création ; l'élaboration de règles peut être ressenti comme une forme de censure malvenue.

En outre, les jeunes, habitués aux possibilités des nouvelles technologies dès leur enfance, développent des compétences importantes, globalement ou dans des secteurs spécialisés. La discussion de normes et de règles entre «digital natives» et «digital immigrants»¹⁰ devrait prendre en compte les savoirs spécifiques des premiers et l'expérience de vie des seconds.

Comment envisager le dialogue adultes - jeunes

⁷ Mediappro : «The Appropriation of New Media by Youth», Conclusions, p. 56 : «whereas young people are appropriating use skills thanks to their peers and to their own experiences, they are finding few adult partners to rationalise and systematise the spontaneous learning channels they are developing.» <<http://www.mediappro.org/publications/finalreport.pdf>>

⁸ <http://www.news-service.admin.ch/NSBSubscriber/message/attachments/15744.pdf>

⁹ expression de Serge Tisseron, psychiatre

¹⁰ Distinction proposée par Marc Prensky en 2001 pour distinguer les étudiants nés à l'ère des ordinateurs, des jeux vidéo et d'Internet, qui maîtrisent cette nouvelle forme de «langue maternelle», et les personnes nées avant la démocratisation de ces technologies (<<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>)

Fin 2008, les principales chaînes TV en France ont diffusé un vidéoclip de prévention par rapport à diverses formes de violence sur Internet¹¹. Ce spot intitulé «Où est Arthur ?» mettait en avant les risques et semblait s'adresser surtout à une certaine catégorie de la population : des parents disposant de moyens (lieu d'habitation, accès aux technologies) et de temps pour être à la maison avec leurs enfants. Le message voulait susciter une prise de conscience et inviter les parents à mieux protéger l'accès de leurs enfants à des contenus et interactions susceptibles de poser problème. Seuls les risques liés à Internet sont évoqués par ce clip, qui peut donner une image du monde adulte assez moralisateur. Un tel vidéoclip met en lumière certains dangers mais peine à susciter ou renforcer le dialogue entre jeunes et adultes à propos de critères qualitatifs sur Internet, de normes et de règles. Le public visé est sans doute constitué de parents qui se soucient de l'accompagnement optimal de leur enfant¹², et qui ont le temps et les moyens de s'en occuper. Quel message peut être induit pour des parents qui vivent dans des situations précaires (milieux défavorisés, parents séparés) ?

Il existe des normes et règles sur le plan technique et d'autres sur le plan humain. Pour les premières, des critères objectifs indiscutables (prescriptions techniques) peuvent être pris en compte. Pour les secondes, la passage par une décision d'autorité ou par un processus démocratique est requis. Sur Internet, certaines normes et règles sont posées d'autorité par de puissants fournisseurs, d'autres se mettent en place en fonction des usages et des échanges entre utilisateurs. «Facebook» fait souvent la Une de l'actualité en rapport avec les changements de règles que cet acteur impose sur le plan du respect de la sphère privée et de l'appropriation des contenus publiés en ligne.

Les adultes d'aujourd'hui ont fourni les bases d'une règle de conduite dans le cyber-espace, la «Netiquette»¹³, un ensemble de règles proposées pour se comporter de manière adéquate en ligne. Des principes de conduites respectueux des libertés, qui ont fait leur preuve dans la vie réelle, sont appliqués aux échanges sur Internet. Il s'agit notamment du respect de la personne et de la propriété privée, et de la prise en compte de ce qui est légal ou pas.

Les jeunes d'aujourd'hui ont un rapport différencié à Internet en fonction des formes d'utilisation. La vaste étude «Digital Youth Project» menée à bien par la Fondation MacArthur¹⁴ entre 2006 et 2011 souligne, tout comme Mediappro en Europe, le fait que les jeunes souhaitent plus de dialogues en rapport avec leurs expériences sur Internet. Trois degrés caractérisent l'engagement des jeunes avec les médias, à savoir le «hanging out» (jeunes qui maintiennent, prolongent ou construisent des contacts en ligne, prennent des nouvelles d'un petit nombre de gens connus, connectés en permanence avec eux), le «messing around» (jeunes qui explorent personnellement le média, portent leur intérêt sur les technologies, cherchent et élaborent du contenu, explorent de façon autonome, sans objectif pré-déterminé, et échangent avec d'autres personnes en rapport avec leurs expérimentations) et le «geeking out» (jeunes centrés sur un intérêt spécifique, et qui développent des connaissances, des compétences et une expertise particulières, en interaction avec des spécialistes en ligne).

Chaque forme d'utilisation fait donc l'objet d'échanges et de discussions avec d'autres (amis, famille ou entourage direct, spécialistes). Chaque usage s'inscrit également dans le cadre de certaines normes et règles, souvent implicites, mais qui pourraient faire l'objet d'une discussion ouverte pour les évaluer et les modifier au besoin.

¹¹ Clip de 60" traduit dans 12 langues, diffusé dans de nombreux pays européens et lauréat du «New York festival international Advertising Awards» ; en France, la diffusion de ce clip était soutenue par le Secrétariat d'Etat chargé de la famille, le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel et l'Union Européenne.

¹² Le clip représente une maman à la maison, disponible.

¹³ <<http://tools.ietf.org/html/rfc1855>> ; traduction française : <<http://www.usenet-fr.net/fr-chartes/rfc1855.html>>

¹⁴ http://www.macfound.org/atf/cf/%7BB0386CE3-8B29-4162-8098-E466FB856794%7D/DML_ETHNOG_WHITEPAPER.PDF

En conclusion, le rapport de la Fondation MacArthur souligne que les jeunes perçoivent certaines contraintes posées par les adultes comme de pures formes d'autorité mal informée en rapport avec les véritables besoins et risques. Les jeunes estiment globalement que les interdictions et contraintes technologiques (restriction) ou d'accès (limitation de temps ou de contenus) sont des mesures purement d'ordre quantitatif, alors que les problèmes se situent plutôt, de leur point de vue, sur le plan qualitatif.

A l'origine des normes et règles : des valeurs

Comment donc envisager la discussion, l'élaboration et le suivi de normes et règles sur Internet de façon constructive avec les jeunes ? Une clé pourrait être de permettre aux jeunes de discuter des choix fondamentaux de société sur le plan des valeurs, qui induisent des normes et règles communes. Lorsque «Facebook» modifie ses «règles du jeu», cette société le fait en fonction de valeurs implicites, parfois rendues explicites. Ainsi, Mark Zuckerberg a décrit une véritable vision du monde empreinte de valeurs fortes lorsqu'il a remis en question la norme sociale en matière de sphère privée. Pour lui, cette norme aurait évolué avec le temps, les usagers se sentant désormais à l'aise avec un partage d'informations plus ouvert et avec plus de personnes.¹⁵

Dans notre monde actuel, la remise en question des mythes, idéologies ou méta-récits fondateurs (options politiques ou religieuses fondamentales) pourrait laisser supposer qu'il n'y a plus de norme commune, de valeur implicite profonde. Or, comme le montre Denis Muzet, les médias nourrissent l'imaginaire collectif, et leur représentation du monde construit de facto une norme par l'usage, une «société dans laquelle le discours collectif n'est pas tenu par des systèmes d'idées ou de valeurs, mais par les médias, au sens le plus large.»¹⁶

Les normes et règles établies par les médias et les grandes sociétés présentes sur Internet reposent sur des valeurs qui devraient faire l'objet d'une analyse critique par les usagers, jeunes et adultes.

On peut relever que la «Netiquette» elle aussi plonge ses racines dans des valeurs bien profondes et anciennes. Ainsi, la règle n° 1 prend sa source dans la fameuse «Règle d'or» des Evangiles : «Faites pour les autres tout ce que vous voudriez qu'ils fassent pour vous»¹⁷. La règle n° 2 de la «Netiquette» invite à appliquer les critères éthiques de la vie réelle aux questions qui surviennent dans le cyber-espace (standards de conduite). Les valeurs et l'éthique constituent un socle à partir duquel peut s'élaborer un standard pour le bien individuel et commun, que ce soit dans la vie réelle ou sur Internet.

Quelques ressources en ligne

Diverses ressources peuvent aider les jeunes à discuter, choisir et appliquer des normes et règles sur Internet. Le programme national «Protection de la jeunesse face aux médias et compé-

¹⁵ <<http://www.guardian.co.uk/technology/2010/jan/11/facebook-privacy>>

¹⁶ Muzet Denis (2006), La mal info - Enquête sur des consommateurs de médias, Paris : L'Aube. Page 32.

¹⁷ La Bible, Evangile de Matthieu, chapitre 7, verset 12. Cette «règle d'or» a également été formulée dans le cadre de philosophies et d'autres religions à travers l'histoire.

tences médiatiques»¹⁸ propose 4 piliers, soit : connaissances sur le fonctionnement technique (compétences techniques), capacité d'utiliser les médias de façon interactive, de les configurer et de les diffuser soi-même (compétences d'utilisation), aptitude à analyser de façon critique les contenus transmis (compétences réflexives) et enfin prise en compte des compétences sociales et éthiques dans l'utilisation des médias. Certaines entités comme «The Internet Engineering Task Force»¹⁹ proposent des normes qui touchent spécifiquement la sphère technique. La plupart des ressources concernent plusieurs piliers retenus par le programme national, sinon les 4.

Le Portail Suisse (www.ch.ch) envisage la protection des enfants sur internet en premier à travers les programmes filtres, soit une limitation technique ; il propose également des conseils pratiques et des sources d'information qui abordent les autres compétences.²⁰

Le guide «Jeu et divertissement familiaux plus sûrs avec Xbox 360»²¹ propose aux parents des conseils techniques et l'évaluation de contenus basé sur la classification PEGI²². Ce guide rejoint en partie les préoccupations des parents qui, d'après l'enquête Mediapro déjà citée, sont 48% à modérer l'accès de leurs enfants aux jeux électroniques à travers le temps passé à les utiliser, 44% à s'inquiéter des partenaires de jeux de leurs enfants, et seulement 28% à se préoccuper du genre de jeu utilisé.

Les propositions de règles de la SIEA²³ encouragent les parents à dialoguer en amont avec leurs enfants : «Fixez des règles. Avant que votre enfant ne commence le jeu, vous devriez avoir établi des règles que vous aurez discutées avec votre enfant. Assurez-vous que votre enfant a compris les règles établies. Entre autres, les règles devraient contenir les points suivants : temps de jeu limité, jouer exclusivement avec des personnes connues, pas de discussions en ligne avec des inconnus et ne pas donner des informations personnelles, telles que le nom et l'adresse. »

L'association suisse des télécommunications souligne également le besoin de dialogue entre jeunes et parents, éducateurs et enseignants. On peut se demander dans quelle mesure ce conseil est une façon de renvoyer la problématique à d'autres.²⁴

Parfois, une discussion ouverte est encouragée entre enfants et adultes. Ainsi, le projet «Security4kids» présente des statistiques de l'étude James, avec par exemple 8% des jeunes qui rapportent que des contenus offensants à leur égard ont déjà été diffusés²⁵. Suit un encouragement à réduire les dangers sur Internet en convenant de règles d'utilisation avec les enfants. Un lien intitulé «Règles pour l'utilisation de l'Internet à la maison» renvoie à une page blanche, avec 6 lignes à compléter sous le titre «Mes règles d'utilisation de l'Internet». Se pose la question de savoir quel genre de public pourra être aidé par une telle page blanche ? Peut-être que

¹⁸ Programme national Protection de la jeunesse face aux médias et compétences médiatiques 11.06.2010, <http://www.bsv.admin.ch/themen/kinder_jugend_alter/00071/03045/index.html?lang=fr&download=NHzLpZeg7t,lnp6l0NTU042l2Z6ln1ae2lZn4Z2qZpnO2Yuc2Z6gpJCDfYF4f2ym162epYbg2c_JjKbNoKSn6A-->>

¹⁹ «The mission of the IETF is to make the Internet work better by producing high quality, relevant technical documents that influence the way people design, use, and manage the Internet.» <<http://www.ietf.org/>> (page d'accueil consultée le 04.10.2011)

²⁰ <<http://www.ch.ch/private/00085/00091/00499/00510/index.html?lang=fr>>, qui renvoie à www.safersurfing.ch et à www.security4kids.ch notamment.

²¹ <<http://playsmartplaysafe.eu/wp-content/uploads/2011/02/Xbox360SaferFamilyGamingGuideFrench1.pdf>>

²² <<http://www.pegi.info/de/index/>>

²³ <http://siea.ch/wordpress/wp-content/files/tips-zum-richtigen-umgang-mit-gaming_f.pdf>

²⁴ «Les mesures techniques et opérationnelles sont certes des éléments importants pour l'utilisation des nouveaux médias, mais elles ne garantissent pas une protection absolue de la jeunesse dans les médias. Au final, il est indispensable que chacun assume ses responsabilités pour ce qui est de l'utilisation des nouveaux médias et que les jeunes bénéficient d'un accompagnement pour l'utilisation de tous les médias. Les parents, les éducateurs et les enseignants sont les personnes les mieux placées pour apprendre aux jeunes à se servir des nouveaux médias de manière prudente et responsable. Aussi est-il essentiel que ces personnes acquièrent les connaissances et les compétences nécessaires en matière de médias. Les signataires les soutiennent dans cette démarche dans le cadre de la présente convention sectorielle.»

<http://www.asut.ch/content/content_render.php?id=283&link_type=0&lan=2&bcid=283&s=1>

²⁵ <<http://www.security4kids.ch/EItern.aspx>>

certains parents seraient heureux de trouver quelques exemples possibles, pour les hiérarchiser et en discuter avec leurs enfants ?

Action Innocence a mis en place le site <www.netcity.org> qui permet aux enfants de découvrir «les dangers d'Internet» en les affrontant sous une forme ludique.

L'Association Ciao propose sur son site²⁶ quelques éléments en rapport avec les photos et vidéos à caractère sexuel sur Internet. Le premier menu accessible concerne l'estime de soi, ce qui peut être une bonne manière d'encourager chaque jeune à développer ses compétences réflexives, sociales et éthiques.

Propositions à discuter

Les normes et règles qui existent (Netiquette et classification PEGI par exemple) pourraient faire l'objet de présentations et de discussions avec les jeunes. Comment et pourquoi les a-t-on choisies ? Lorsqu'elles sont respectées qu'est-ce que cela apporte à chaque personne en particulier, et à la société en général (quels gains, quels avantages personnels et collectifs) ? Quelles mesures pourraient être prises en cas de non respect (suivi de l'application des règles) ? Quels critères utiliser pour vérifier qu'une norme ou une règle est encore adaptée à la société contemporaine, à ses besoins et à l'évolution des technologies ?

Pour que les normes et règles aient du sens pour chaque jeune, l'affirmation de ce qui sous-tend leur mise en place est importante. Quelles sont les valeurs fondamentales sur lesquelles fonder un usage respectueux d'Internet pour chaque personne et pour le bien commun ? Quels acquis de la civilisation souhaitons-nous voir respectés, sur Internet comme dans la vie réelle ? Existe-t-il des «règles universelles» pertinentes pour notre rapport à Internet ?

Comment envisager l'évaluation des normes et règles existantes, leur modification ou la mise en place de nouvelles déclinaisons (quelles procédures) ? Quels outils pourraient être mieux utilisés et développés en vue de mettre en lumière les règles implicites, souvent mises en place par des producteurs et des diffuseurs de contenus en fonction de critères économiques (et parfois au détriment du respect de la sphère privée des usagers par exemple) ? Les usagers subissent souvent ces règles imposées, sans prendre conscience de leur existence et sans remettre en question leur pertinence ; comment les encourager à le faire ? Comment analyser les outils mis à disposition, et questionner leurs apports, leurs contraintes et leurs manques.

Comment encourager chaque jeune à cultiver et à affirmer ses valeurs personnelles, à les exprimer face-à-face et en ligne, à défendre son droit à la liberté et au respect, tout en s'engageant à son tour dans la prise en compte de la liberté et du respect de l'autre ?

Comment discuter de façon constructive avec les jeunes de nouvelles formes de gestion des relations et amitiés telles les listes de «top amis» et d'autres formes de classements «par clic de souris», qui revêtent un aspect ludique et encouragent aux modifications à court terme, alors que pour les personnes nommées, classées ou déclassées, ces changements rapides peuvent susciter frustration, sentiment de rejet ou marginalisation ?

Quels conseils échanger pour relativiser les commentaires et critiques reçus en ligne ? Les retours positifs sont souvent cités pour leur caractère encourageant (se sentir reconnu pour une

²⁶ <http://www.ciao.ch/f/>

compétence particulière par exemple). Les retours légers, critiques ou désobligeants ont également un impact sur la personne ; comment les gérer de façon optimale ?

Comment valoriser les règles développées et suivies par les jeunes (de façon implicite ou explicite), notamment dans le cadre de petits groupes (jeux en ligne par exemple) ; comment en parler avec eux, et ainsi les considérer et les valoriser ?

En conclusion, rappelons que de nombreuses enquêtes²⁷ constatent que les jeunes cultivent de toute manière le dialogue, avec d'autres ou avec des personnes plus âgées, pour être initiés à des usages et des technologies. L'ouverture et la demande pour des échanges existent largement de leur côté. Les jeunes s'attendent à ce qu'une personne plus expérimentée aide une personne plus faible dans un domaine. Les adultes peuvent donc partager quelques compétences avec les jeunes, et ceci sans doute d'autant mieux et d'autant plus qu'ils acceptent d'apprendre également de la part de jeunes, plus compétents qu'eux sur certains plans.

²⁷ Mediapro et Fondation MacArthur, déjà citées