

RESEAUX SOCIAUX, DISCUSSIONS INSTANTANÉES, JEUX EN LIGNE; QUEL TEMPS RESTE-T-IL POUR LES DEVOIRS?

PF1 1013

Résumé :

Les outils de communication modernes occupent une place prépondérante au sein de notre société. Nos élèves sont aussi touchés par ce phénomène et ils engagent un temps considérable dans ces outils. Quels sont ces outils de communication ? Qui les utilisent ? Combien de temps passent-ils sur ces outils ? Qu'y font-ils ?

Afin de répondre à ces questions, j'ai commencé par m'informer sur le sujet. Puis ayant acquis un certain bagage, j'ai mené une recherche pratique au sein de deux classes. J'ai distribué des questionnaires à ces élèves puis je les ai privés de tout outil durant une semaine. Après cela, j'ai redistribué un questionnaire afin de comparer leur attitude face aux outils de communication avant, et après avoir été privés de ces outils.

Cette recherche a été très intéressante. Elle m'a permis de trouver les réponses à mes interrogations.

Cinq mots clés :

Réseaux sociaux

Discussions instantanées

Jeux en ligne

Devoirs

Dépendance

1	INTRODUCTION	5
1.1	THEMATIQUE	5
1.2	CHOIX DU THEME.....	6
2	PROBLEMATIQUE	7
2.1	QUESTION DE DEPART	7
2.2	RECHERCHES EXPLORATOIRES ET EVOLUTION DE LA QUESTION DE DEPART.....	7
3	QUESTION DE RECHERCHE	8
4	CADRE THEORIQUE	9
4.1	LES OUTILS DE COMMUNICATION MODERNES.....	9
4.1.1	<i>Les réseaux sociaux en ligne.....</i>	10
4.1.2	<i>Les discussions instantanées</i>	17
4.1.3	<i>Les jeux en ligne ou en réseau.....</i>	19
5	LA CYBERDEPENDANCE	21
5.1	QU'EST-CE QUE LA CYBERDEPENDANCE ?	21
5.2	COMMENT DEFINIR LA DEPENDANCE ?	21
5.3	À QUOI RECONNAIT-ON REELLEMENT LA CYBERDEPENDANCE ?.....	22
5.4	RESEAUX SOCIAUX, DISCUSSIONS INSTANTANÉES, JEUX EN LIGNES ; QUELS SONT LES RISQUES DE DEVENIR ACCRO ?.....	23
5.4.1	<i>Les réseaux sociaux.....</i>	23
5.4.2	<i>Les discussions instantanées</i>	24
5.4.3	<i>Les jeux en ligne</i>	25
6	METHODOLOGIE	26
6.1	CHOIX DE L'OUTIL	26
6.2	ÉLABORATION ET MISE EN PLACE DU QUESTIONNAIRE.....	26
6.3	MISE EN PLACE DE L'EXPERIENCE.....	27

6.4	ÉLABORATION D'UN SECOND QUESTIONNAIRE	27
6.5	ENSEMBLE DU PROCEDE	28
7	ANALYSE DES DONNEES	29
7.1	INFORMATION GENERALE SUR LES SUJETS	29
7.2	QUELS MEDIAS SOCIAUX PREFERENT-ILS ?	30
7.2.1	<i>Les réseaux sociaux</i>	30
7.2.2	<i>Les discussions instantanées</i>	34
7.2.3	<i>Les jeux en ligne</i>	35
7.3	REUSSITE OU ECHEC DE LA SEMAINE SANS OUTILS DE COMMUNICATION.....	37
7.4	CRAINTES AVANT L'EXPERIENCE ET SENTIMENT SUITE A L'EXPERIENCE.....	38
7.5	OCCUPATION DU TEMPS LIBRE AVANT ET APRES L'EXPERIENCE (INFLUENCE SCOLAIRE ..	42
8	CONCLUSION	45
8.1	REPONSE A LA QUESTION DE RECHERCHE.....	45
8.2	IMPRESSIONS PERSONNELLES	46
8.3	LIMITE DU TRAVAIL ET PROLONGEMENT	47
9	REMERCIEMENTS	48
10	BIBLIOGRAPHIE	49
11	ANNEXES	52
11.1	QUESTIONNAIRE NO 1 :.....	52
11.2	RESULTATS QUESTIONNAIRE NO 1 :.....	57
11.3	INFORMATION AUX ELEVES	75
11.4	QUESTIONNAIRE NO 2:.....	76
11.5	REPONSES QUESTIONNAIRE 2 :.....	78

1 INTRODUCTION

1.1 Thématique

De nos jours, les écrans sont omniprésents dans la vie de tous. Les pratiques connectées se sont développées et ne cessent de le faire.

En Suisse, une étude menée en 2010 par l'office de la statistique suisse a montré que 60 % des ménages possédaient au moins un ordinateur portable à la maison. Le taux d'Internet à domicile était de 85 % en 2012. En 2011, les Suisses étaient 55 % à avoir accès à Internet via téléphonie mobile. (bfs.admin, 2013)

Toutes ces possibilités de connexion offrent une grande palette d'activités en ligne.

Celles qui m'intéressent ici sont les outils de communications modernes. Je pense ici aux réseaux sociaux, aux discussions instantanées et aux jeux en ligne. Ceux-ci se trouvent autant sur les ordinateurs que sur les Smartphones¹. Une certaine convergence entre téléphone mobile et réseaux sociaux est d'ailleurs susceptible d'engendrer une certaine addiction à ceux-ci. (Endrizzi, 2012). Ce phénomène s'accroît, il s'agit ici d'une augmentation de 44% de la population des cinq principaux pays européens qui sont désormais devenus usagers de ces réseaux sociaux via Smartphone.

Nos élèves ne sont pas en reste. Ils sont adeptes de ces nouvelles technologies et cherchent à être sans cesse à la page. Aujourd'hui, presque tous les jeunes âgés entre 12 et 19 ans possèdent un téléphone portable (jeunesetmedias, 2011) afin que leurs parents puissent les atteindre. Les téléphones portables standards disparaissent gentiment au profit des Smartphones.

Internet étant disponible dans une grande majorité des ménages, nos élèves ont la possibilité de se connecter à la maison. Ils sont intéressés par ces outils de communications, car les jeunes de cet âge cherchent à avoir des contacts sociaux qui sont très importants pour eux.

Les réseaux sociaux attirent. En effet, 84% des 12-19 ans suisses auraient un profil. (Süss, Waller, & Willemse, 2010). L'attrait à ces réseaux est principalement une histoire de communication qui peut être ouverte à toutes les frontières.

¹ Littéralement, un Smartphone est un téléphone intelligent. Il intègre des fonctions multimédias classiques (appareil photo, lecteur MP3,...), mais il peut être connecté à Internet en haut débit. Diverses applications peuvent y être installées. On peut grâce à celui-ci, synchroniser nos agendas, nos boîtes mail et nos réseaux sociaux. (choisiremonmobile)

Les discussions instantanées ne sont pas en reste puisque, selon l'étude de l'enquête JAMES (Süss, Waller, & Willemse, 2010), 88% de ces jeunes en profitent. À moindre frais et partout dans le monde, les élèves peuvent discuter via Internet avec leurs amis. Les rencontres faciles offertes par ces salons de discussions sont appréciées de tous.

Les jeux en lignes sont tout aussi intéressants de par leur évolution au cours des dernières décennies. « *Ils permettent de créer des communautés, de se faire des amis et d'éprouver de la confiance en soi, ce qui n'est pas toujours facile dans la vie réelle* » (jeunesetmedias, 2011)

Ces outils de communication peuvent rendre dépendants, les jeunes suisses passeraient en moyenne deux heures et quart par jour sur la toile (jeunesetmedias, 2011). Les réseaux sociaux et discussions instantanées ont un grand pouvoir d'attraction, les jeux en ligne fascinent, ceux-ci peuvent donc rendre dépendant.

Finalement, qu'est-ce qui attirent les jeunes ? Quels sont les réseaux sociaux, les discussions instantanées et les jeux en ligne qui les intéressent ?

Je répondrai à ces questions au fil de ce travail.

1.2 Choix du thème

Dans le cadre de mon travail de mémoire, j'ai eu envie de travailler avec les médias en ligne qui sont très présents actuellement. L'idée restait vague et assez large, j'ai donc décidé de préciser ma recherche en m'intéressant aux usages communicationnels qui connaissent, en ce moment, un véritable essor.

« *À côté de la recherche d'informations et des usages de loisirs, ce sont les usages de communication qui ont explosé sur Internet : messagerie électronique, messagerie instantanée, chat ou forums en ligne, jeux en réseau, etc.* » (Donnat, 2009, cité par Endrizzi, 2012, p.7)

Lors d'un stage en 7-8H, je me suis rendu compte que mes élèves étaient nombreux à posséder ordinateur et Smartphone. J'ai réalisé qu'ils étaient très dépendants de ces outils et ne s'imaginaient plus vivre sans eux. Je me suis donc posé de nombreuses questions quant à leurs occupations en dehors de l'école. Ce thème m'a intéressée, car je me suis demandé si ces outils de communication pouvaient avoir une influence sur le parcours scolaire des élèves.

Mon travail m'a donc amenée à découvrir quels étaient réellement ces outils de communication modernes et quels usages en faisaient les élèves dans leur quotidien.

2 PROBLEMATIQUE

2.1 Question de départ

J'ai éprouvé beaucoup de mal à trouver une thématique de mémoire et à m'y plonger. J'ai donc listé les thèmes qui m'intéressaient, ce qui m'a menée à cibler ma recherche sur le thème des réseaux sociaux, en particuliers Facebook. Ce sujet a attiré mon attention, car il est de nos jours omniprésent. Ce réseau social est pratiquement connu de tous et nourrit la polémique quant à l'utilisation que certains en font.

Ce réseau social est normalement réservé aux personnes ayant 13 ans révolu. Cependant, les jeunes ayant moins de 13 ans sont nombreux à pouvoir y accéder. Il suffit de mentir sur son âge. Ces interrogations m'ont menée à la question de départ suivante.

Quelles sont les influences de Facebook sur les élèves de 7-8 Harnos ?

2.2 Recherches exploratoires et évolution de la question de départ.

Afin de répondre à cette question et surtout afin de la recentrer et de la spécifier, j'ai fait quelques recherches. Je savais que je voulais travailler sur ce réseau social, mais il me fallait affiner cette première question et trouver un angle précis de recherche.

En premier lieu je me suis intéressée aux articles traitant le sujet de Facebook. Lors de mes lectures, j'ai consulté un dossier de l'éducateur (L'école face aux cyberdangers, 2012) qui faisait allusion aux cyberdangers. Cela m'a beaucoup intéressée et intriguée et m'a menée à me poser la question suivante :

Quels sont les cyberdangers à l'école ? Que pouvons-nous mettre en place afin de diminuer les risques ?

Puis, une émission de « Temps présent » a été diffusée en août 2012 sur le thème de Facebook. (Freiburghaus, 2011) Cette émission relatait des dérives de Facebook : compte piraté, dérapages, addiction, voire bien plus grave : cyberharcèlement ou pornographie. Les dérives dues à l'utilisation de Facebook peuvent effectivement être nombreuses.

Cette émission était très intéressante, car elle présentait les témoignages de victimes de ces dérives, d'un expert en informatique, de sociologues, d'une enseignante, d'un parent de victime, d'un avocat et d'un psychologue.

Le cas d'une jeune jurassienne m'a interpellée, car après avoir été harcelée sur Facebook, elle est tombée en dépression et a dû changer d'école.

Ce sont, selon moi, des choses très graves qu'il ne faut pas ignorer. À la suite de cette émission, je me suis posé cette question :

Qu'est-ce que le cyberharcèlement ? Quels élèves sont touchés par ce phénomène ? Comment éviter ce débordement ?

Je souhaitais réellement travailler ce sujet puis, en discutant avec mon directeur de Mémoire et avec l'enseignante qui m'a permis de travailler avec ses élèves, j'ai été confrontée aux limites suivantes :

En premier lieu, les sources théoriques étaient disponibles, mais il aurait été difficile de rencontrer des jeunes victimes de ce phénomène qui accepteraient de parler de ce qu'il leur était arrivé.

En second lieu, j'ai décidé de travailler avec des jeunes étant scolarisés en 7-8 Harmos. Malgré les statistiques qui stipulent que 660'000 Suisses de 15 ans et moins auraient un profil Facebook (Temps présent, 2012), je me suis rendu compte sur le terrain qu'ils n'étaient en fait qu'une minorité à être sur la toile.

J'ai donc décidé d'élargir mes horizons en restant toujours dans l'idée de travailler avec les réseaux sociaux. Lors de discussions, le thème des réseaux sociaux est apparu en tant qu'outils de communication. J'ai trouvé cette idée pertinente, sachant que les élèves sont de plus en plus nombreux à utiliser Internet et à posséder des ordinateurs privés ou même des Smartphones. J'ai donc pris la décision d'englober dans les outils de communication modernes ; les réseaux sociaux, les discussions instantanées et les jeux vidéo en ligne. Ces outils sont très présents dans la vie des élèves. Je me suis donc demandé si le temps passé sur ces outils pouvait avoir une influence sur leur cursus scolaire.

3 QUESTION DE RECHERCHE

Finalement, mes premières investigations m'ont menée à la question de recherche suivante :

Combien de temps passent les élèves sur les outils de communication émanant du Web et quelle en est l'influence sur le travail scolaire des élèves ?

4 CADRE THEORIQUE

4.1 Les outils de communication modernes

Téléphone, SMS, courrier électronique, sont tous des outils de communication. Dans le cadre de mon mémoire professionnel, j'ai décidé de cibler ma recherche sur une certaine palette d'outils de communication. J'ajouterais l'adjectif « moderne » à outil de communication, car j'ai décidé de travailler uniquement avec les réseaux sociaux, les discussions instantanées (chat) et les jeux vidéo en ligne car je pense qu'ils ont certaines similitudes de par la discussion instantanée mise à disposition.

Ces outils sont en réalité des médias sociaux. On y associe sept fonctionnalités structurantes : *identité, conversation, partage, présence, relation, réputation et groupes*. (Endrizzi, 2012) Les réseaux sociaux touchent à toutes ces fonctionnalités, c'est notamment le cas de Facebook. Quant aux discussions instantanées, nous pouvons dire qu'elles sont plutôt centrées sur la conversation et la relation. Les jeux en ligne, quant à eux, toucheraient entre autres à la réputation et à la présence. (Endrizzi, 2012)

Ces outils de communication ont vu leur fréquentation augmenté avec l'arrivée des ordinateurs portables puis avec celle des Smartphones. En France, une personne sur deux possède aujourd'hui un ordinateur portable. (Endrizzi, 2012) Les Smartphones ne sont pas en reste, leur utilisation ne cesse de progresser. Aujourd'hui, une personne sur quatre utilise ce mode de connexion. (Bigot & Croutte, 2011. Repris par Endrizzi, 2012)

Le lien formé entre réseau social et Smartphone serait susceptible d'engendrer une certaine addiction. Les usagers des réseaux sociaux sur leur portable ont augmenté de 44% en un an. Et ce, dans les cinq principaux pays européens. (comescore, 2011)

Les adolescents sont attirés par ces médias sociaux, car la plupart d'entre eux cherchent à étendre les relations qu'ils ont déjà dans les différents groupes auxquels ils participent. Que ce soit à l'école ou lors d'autres activités. (Endrizzi, 2012)

Dans son article, Endrizzi (2012) fait référence au temps passé sur ces médias sociaux. Les jeunes âgés de 8 à 18 ans passent énormément de temps devant les écrans, cela correspond à une journée de travail soit à 7 h 30. Parmi ces 7 h 30 quotidiennes, ils passeraient en tout 1 h 30 par jour devant l'ordinateur et 1 h 15 à jouer à des jeux vidéo.

Le temps passé sur les réseaux sociaux, les discussions instantanées et les jeux en ligne varieraient avec l'âge de ses utilisateurs. Au début du collège, les jeux en ligne communicationnels dominant, puis vient le tour des discussions instantanées. (75% des jeunes de 13ans.) (Endrizzi, 2012)

4.1.1 Les réseaux sociaux en ligne

Les réseaux sociaux en ligne font partie du quotidien de chacun et ne cessent de se développer. Actuellement, 84% des jeunes âgés entre 12-19 ans possèdent un profil sur un réseau social en ligne. (jeunesetmedias, 2011)

Comment donc définir ces réseaux sociaux ?

Un réseau social peut être ici défini provisoirement comme constitué d'un ensemble d'unités sociales et des relations que ces unités sociales entretiennent les unes avec les autres, directement, ou indirectement à travers de chaînes de longueur variable. Ces unités sociales peuvent être des individus, des groupes informels d'individus ou bien des organisations plus formelles, comme des associations, des entreprises, voire des pays. (Mercklé, 2011, p.4)

Le concept de réseaux sociaux n'est pas nouveau. Effectivement, ces réseaux existaient bien avant Facebook ou même Internet. Ce terme a été utilisé pour la première fois en 1954 par l'anthropologue Barnes (cité par Mercklé, 2011). Il s'agissait d'une étude sur les relations que les individus tissaient entre eux. La formation, la transformation de ces liens ainsi que l'effet qu'ils pouvaient avoir sur le comportement des individus étaient étudiés.

Dès lors, les réseaux ont évolué et nous parlons aujourd'hui de réseaux sociaux en ligne. Mais quels sont-ils? Un réseau social est un site qui permet de créer un réseau relationnel basé sur des liens spécifiques entre soi et le monde. Ces liens sont tous différents, ils peuvent être familiaux, amicaux, artistiques, professionnels ou simplement suite à des passions communes ou encore des centres d'intérêt partagés. (Lecomte & Lecomte, 2012)

L'arrivée des réseaux sociaux en ligne a montré un changement dans le mode de vie des membres, ceux-ci ont été marqués par la baisse des activités extérieures et des diverses habitudes sociales. On a commencé par croire que ceux-ci accentueraient le déclin de la sociabilité avant de se rendre compte que ces réseaux sociaux ont mis en place une nouvelle sociabilité. (Mercklé, 2011)

Les adolescents en sont un excellent exemple. Grâce à ces nouvelles formes de communication, ils s'éloignent de leurs pairs, en particulier de ceux qui leur sont assignés (notamment la famille). Effectivement, les adolescents élargissent leur cercle d'amis, mais aussi leurs groupes sociaux. Il faut tout de même souligner ces nouveaux liens dits « faibles », (Mercklé, 2011) ils ont pour avantage de créer une certaine hétérogénéité et donc une nouvelle ouverture sur le monde.

Les réseaux sociaux occupent une grande place dans le monde. En effet, ils sont plus de 2,27 milliards d'internautes ! (Delcroix & Proulx, 2012)

Comment fonctionnent ces réseaux sociaux en ligne ?

On qualifie ces réseaux sociaux de réseaux socionumériques (SNS). Selon la définition de Boyd et Ellison (cités par Endrizzi, 2012, p.4) les SNS auraient trois fonctionnalités.

- a) Définir un profil public ou semi-public au sein d'un système.
- b) Gérer une liste de contact avec laquelle ils partagent un lien.
- c) Voir et naviguer sur leur liste de liens et sur ceux établis par les autres au sein du système.

La majorité de ces réseaux sociaux sont gratuits. Pour y accéder, il suffit de se créer un compte puis par la suite un profil. Un profil est une page personnalisée qui peut être complétée grâce à des informations que l'on souhaite divulguer.

La deuxième étape est de se créer des contacts. Par exemple rechercher des amis ou connaissances sur Facebook. Les réseaux sociaux fonctionnent avec un effet boule de neige. Des invitations peuvent être envoyées et on peut également en recevoir. Le réseau s'agrandit grâce aux amis communs entre les différents utilisateurs déjà amis entre eux. C'est un fondement des réseaux sociaux ; il y a lui, ses amis, les amis de ses amis et le reste du monde...

Être inscrit sur un réseau social permet de partager, d'échanger et de communiquer avec l'ensemble de ses membres. Des mots peuvent y être échangés, des nouvelles, des impressions, des idées, des réflexions. Dans certains réseaux, des photos, des vidéos, de la musique, des liens et bien d'autres choses encore.

Ces réseaux sociaux peuvent se trouver sur toutes sortes d'ordinateurs, car ils proviennent de sites web. On les trouve toutefois aussi sur les Smartphones grâce aux applications. (Lecomte & Lecomte, 2012)

Les réseaux sociaux sont très nombreux. Dans le cadre de mon travail, j'ai décidé de m'intéresser aux deux principaux réseaux sociaux, c'est-à-dire Facebook et Twitter ainsi qu'aux réseaux Instagram et My Space qui sont, quant à eux, principalement des réseaux de partages de photos et de musique. Voici leur fonctionnement :



Facebook est le géant des réseaux sociaux, il compte actuellement plus d'un milliard d'utilisateurs. (lemonde, 2012)

Lorsque nous nous sommes inscrits sur le réseau, avons créé notre profil et avons ajouté ou accepté des amis, nous pourrions accéder aux actualités. Lorsque cette étape est passée, Facebook permet de :

- publier des photos, des vidéos et des liens sur votre profil ou sur celui d'un ami ;
- disposer d'une messagerie gratuite ;
- « chatter » avec vos amis connectés ;
- partager des albums photo ;
- identifier des personnes dans les albums ;
- participer à des groupes selon les centres d'intérêt ;
- suivre l'actualité de marques, de produits, d'associations, ou d'entreprises, grâce à leur page Facebook ;
- créer votre propre page professionnelle aisément et gratuitement ;
- participer ou créer des événements et en gérer les invitations ;
- se divertir et bien plus encore grâce aux applications Facebook.

(Lecomte, 2012, p. 42)

Facebook est donc une organisation mettant en œuvre un point de connexion central, car ce réseau social touche à pratiquement toutes les fonctionnalités d'un média social.

Les jeunes seraient intéressés par cet outil, car ils apprécient la fonction sociale qui leur permet d'éprouver un sentiment d'appartenance à un groupe. (Endrizzi, 2012)

Facebook offre donc diverses manières d'utiliser le réseau social, mais, contrairement à ce que l'on pourrait penser, Facebook n'est pas utilisé principalement pour les discussions instantanées que le site met à disposition (les jeunes n'utiliseraient la messagerie instantanée qu'avec quatre voire six amis tout au plus).

L'activité principale sur ce réseau social, est donc de s'exposer en publiant des photos ou des statuts et d'observer la vie des autres en suivant le fil d'actualité sur le mur de la page d'accueil. (Fontez, 2010)

Tout cela prend un certain temps ! En moyenne, les utilisateurs passeraient au minimum 55 minutes par jour connectés sur le réseau. Il est effectivement difficile de s'ennuyer sur le site. Non seulement il offre une messagerie instantanée et la possibilité de parfaire son profil, mais il propose encore plus d'un demi-million d'applications !

La distraction qu'offre Facebook peut être négative : certaines études ont, en effet, montré que les élèves qui vérifient leurs notifications toutes les 15 minutes ont un niveau scolaire plus faible. (Endrizzi, 2012)



Twitter est un réseau social basé sur l'idée des microbloggings. Les blogs sont des sites personnels où l'on peut publier des notes ou des billets. Le principe de Twitter est le même. Comme le mot microblogging l'indique, il s'agit ici de poster des minibillets. Les utilisateurs s'y expriment donc par de courtes pensées.

Twitter compte 263 millions d'utilisateurs dans le monde. Ici, le concept est de publier des « tweets » qui seront ensuite lus par tous puis éventuellement « retweeté ». Les nouvelles défilent donc à grande vitesse sur le net.

Dès l'inscription, Twitter proposera de suivre diverses stars, diverses marques, diverses émissions, etc., susceptibles d'intéresser un public visé. Par la suite, Twitter permettra de suivre une personne, ou une marque ou autre, en étant abonné à ses publications. Un abonné est un utilisateur de Twitter qui suit un autre utilisateur. Ensuite, il s'agit de suivre ses actualités en suivant le fil Twitter qui fonctionne de la même manière que le fil d'actualité Facebook.

Twitter permet entre autres de :

- voir les réactions par rapport à notre « tweet » ;
- trouver de nouveaux utilisateurs à suivre ;
- écrire un nouveau « tweet » ;
- « tweeter » une image, un lien
- envoyer un message en privé ;
- suivre le fil Twitter (actualité de nos abonnements).

(Lecomte, 2012)

Mon intérêt s'est porté sur Twitter, car il fait partie du palmarès des réseaux les plus connus. Cependant, il ne doit pas sa célébrité à sa fréquentation. Effectivement, en Suisse seuls 10% des internautes sont inscrits sur le site. (Gogniat, 2012)

Ce réseau social ne crée pas le « buzz » chez les jeunes jusqu'à 17 ans. Twitter intéresse plutôt un public étudiant. C'est-à-dire entre 18 et 24ans. (Endrizzi, 2012)

Twitter serait plus redondant en rapport aux autres applications utilisées et donc moins intéressant pour les jeunes qui s'y ennuient. Les échanges sur ce site sont plus éphémères et évoluent presque par hasard. (Endrizzi, 2012)



Google+ est le nouveau réseau social qui monte en puissance. Bien plus qu'un réseau social, Google+ est aussi le point central qui relie tous les services offerts par Google.

Bradley Horowitz, principal responsable de Google+, le décrit ainsi :

Dans le passé, les internautes n'avaient pas une relation persistante avec Google. Désormais, ils peuvent nous dire qui ils sont, où ils habitent, et cela se traduit par des services de meilleure qualité, dans la recherche, dans Gmail, ou sur YouTube. Nous avons introduit des fonctionnalités sociales dans tous nos services. (Leloup, 2012)

En juin 2012, Google comptait 170 millions d'utilisateurs (Leloup, 2012). Ceux-ci paraissent toutefois comme des utilisateurs passifs dans le sens où ils n'ont pas de réelles activités sur le réseau.

Les avis sur le nouveau réseau social divergent. Bien que Google affirme que les chiffres sont en hausse, il semblerait que le réseau a du mal à trouver sa place face au géant Facebook. (Leloup, 2012)



Qu'est-ce qu'Instagram ?

« *C'est un moyen rapide, esthétique et amusant de partager votre vie avec vos amis au travers de vos photos.* » (Instagram, 2013)

Instagram est un réseau social gratuit que l'on trouve principalement sur Smartphone. Il s'agit de prendre une photo, de la modifier puis de la partager. (Lecomte & Lecomte, 2012)

Aujourd'hui, l'application rachetée par Facebook compterait 100 millions d'utilisateurs. (Tronel, 2013)

Chaque utilisateur possède une sorte de mur où il peut voir toutes les photos prises ou modifiées via l'application. Les autres utilisateurs peuvent commenter ou mettre un « j'aime » (c'est-à-dire cliquer sur un onglet représentant un petit cœur) à la photographie.

Cela fonctionne en trois étapes. Tout d'abord, il s'agit de prendre une photo avec son Smartphone. Suite à cela, l'application propose un certain nombre de filtres afin de modifier votre photo. Finalement, vous partagerez votre photo sur Instagram. L'application permet aussi de montrer votre photo au plus grand nombre en la partageant sur Facebook et Twitter notamment. (Rodriguez)



MySpace est un site de partage musical et vise un public amateur de son. Il semblerait que ce réseau social tombe dans l'oubli.

Effectivement, MySpace était le fer de lance des réseaux sociaux dans les années 2000, mais a sombré à l'arrivée de Facebook.

Aujourd'hui on laisse place à un nouvel espoir pour le réseau social. L'acteur-chanteur Justin Timberlake a racheté le site afin de le remettre sur les rails. (Lecomte & Lecomte, 2012)

Voici un extrait de son communiqué lors de la réouverture du site :

Ils (les utilisateurs) veulent un point de rencontre, où interagir avec leurs artistes préférés, où écouter de la musique, regarder des vidéoclips, partager, découvrir des choses cool et tout simplement se connecter. MySpace dispose du potentiel pour devenir ce lieu. L'art est inspiré par les gens et vice-versa, ce qui me fait dire que le divertissement est naturellement une composante sociale. (Louis, 2012)

Ces nouveautés auraient fait mouche et l'heure de la résurrection aurait sonné. Actuellement le site compte 25 millions de membres et on compterait 40'000 nouvelles inscriptions par jour.

Ce réseau social destiné aux artistes met à leur disposition un espace où ils peuvent publier images, photos, musiques, vidéos, afin de dévoiler leur travail et ainsi se faire découvrir. De cette manière, leurs adeptes peuvent suivre leur actualité. Ce réseau permet aux artistes de se faire découvrir par le grand public, mais aussi d'échanger avec d'autres artistes. (webmarketing, 2011)

Comme Facebook, MySpace permet de se créer une liste d'amis et de l'élargir en répondant à des demandes d'ajout d'amis.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les échanges sur Internet ne remplacent pas ceux de la vie réelle, au contraire, la fréquence de contacts et le nombre de correspondants augmentent. Bien que d'une certaine manière le jeune s'isole dans sa chambre afin de surfer sur Internet, celui-ci contribue tout de même à générer un sentiment d'appartenance à un groupe et donc à remédier à un certain isolement possible. (Mercklé, 2011)

Ces réseaux sociaux inquiètent les parents et les enseignants! Divers risques sont à prendre en compte. Par exemple, les enfants peuvent être victimes de cyberharcèlement, de menaces, d'insultes... Les cyberdangers sont eux aussi toujours présents, les enfants peuvent avoir à faire à des prédateurs sexuels sans même pouvoir s'en rendre compte.

Les enfants divulguent un certain nombre d'informations les concernant, et ce, très naïvement. Le risque ici est le vol d'identité. Les informations données par un membre d'un réseau social peuvent mener à une piraterie numérique.

« Les nouveaux médias, et notamment les réseaux sociaux numériques, occupent une place de choix, ne serait-ce que parce que le temps qui leur est consacré est important. »
(Endrizzi, 2012)

Effectivement, ces réseaux offrent des opportunités relationnelles qui attirent les adolescents. Mais attention, certaines applications, jeux ou publicités émanant de ces réseaux, peuvent entraîner les enfants à surconsommer. Ils peuvent passer énormément de temps sur les réseaux sociaux sans s'en rendre compte, au point de risquer de devenir cyberdépendant. (Delcroix & Proulx, 2012)

Cette cyberdépendance peut être dangereuse pour l'enfant, car une utilisation abusive de ces outils peut amener ces utilisateurs à une démotivation importante, à un isolement ou à une perte de repère entre le monde virtuel et réel. Le temps passé sur ces différents outils de communication et ses conséquences m'intriguent, c'est pour cela que j'ai décidé de porter ma recherche sur ce sujet.

4.1.2 Les discussions instantanées

Qu'est-ce que la messagerie instantanée ?

La discussion instantanée, aussi appelée messagerie instantanée, messenger ou encore « chat » ; mot dérivé de l'anglais « to chat » qui signifie bavarder ; ce dernier n'est autre que le père de la messagerie instantanée et a vu le jour à la fin des années 80.

Aujourd'hui encore, ces moyens de communication sont très en vogue. Nombreux sont les utilisateurs de cet outil.

« Une messagerie instantanée permet d'échanger des données avec d'autres personnes sans passer par un site de mail gratuit. Une messagerie instantanée est un compagnon discret qui relie des internautes entre eux, en direct la plupart du temps (...). » (Boudon, 2003)

Comment fonctionnent-elles ?

Lorsque nous nous connectons sur notre messagerie instantanée, une information est envoyée au serveur de celle que nous utilisons (MSN par exemple) et nous apparaissions en ligne. Les pseudos de nos amis apparaissent alors. Dès lors, la conversation peut être lancée. Il suffit de choisir le contact avec lequel nous désirons « discuter » et le tour est joué.

Quelles applications choisir ?

Les applications sont très nombreuses de nos jours. Pour mon travail, j'ai décidé de m'intéresser en premier lieu à Windows live Messenger et à Whats app pour la messagerie instantanée via Smartphone.



Windows live Messenger est la discussion instantanée mise en place par Microsoft, devenue numéro 1 mondiale. La première version, connue sous le nom de MSN Messenger, a vu le jour en 1999, avant de devenir Windows live Messenger en 2005. (wikipedia, 2013)

La nouvelle version n'offre plus uniquement de la communication. Elle offre une messagerie instantanée, un partage de fichiers, des jeux en ligne et des conversations audio ou via Webcam.

Windows live ne s'utilise pas sans contraintes. Afin de pouvoir accéder à l'application, il implique en effet d'ouvrir un compte gratuit Hotmail. Suite à cela, l'application peut être téléchargée. Cela étant fait, une page profile est disponible et modifiable à la guise de ses

utilisateurs. Lorsque la page convient, les utilisateurs peuvent interagir entre eux et discuter instantanément. (Boudin, 2003)

En 2010, l'influence de Windows live était telle que l'application regroupait 300 millions d'utilisateurs à travers 76 pays et en 48 langues différentes.

Aujourd'hui, Windows live se meurt et ne compte désormais plus qu'un tiers de ses utilisateurs, soit 100 millions d'utilisateurs. Sa fin est programmée pour le 15 mars 2013 (wikikou, 2013). Le géant Microsoft ayant racheté Skype en 2012, était à la tête de deux services de messagerie instantanée et a décidé de n'en former plus qu'un.

Les utilisateurs actuels de MSN devront donc télécharger Skype et pourront se connecter en utilisant leur identifiant.



Whats app, dérivé de l'expression « what's up » qui signifie *quoi de neuf* en français, est une application qui est née au cœur de la Silicon Valley. Elle a été créée par deux hommes (Jan Koum et Brian Action) ayant travaillé durant 20 ans chez *Yahoo!*. Les informations quant à la création et la gestion de cette application restent assez floues. (whatsapp, 2013)

Whats app est une application mobile de messagerie multiplateforme nous permettant d'échanger des messages sans avoir à payer (...). En plus d'une messagerie traditionnelle, les utilisateurs de WhatsApp peuvent créer des groupes et s'envoyer autant d'images, de vidéo et de messages audio qu'ils le souhaitent. (whatsapp, 2013)

Étant disponible sur toutes les grandes plateformes et en plus de 30 langues, Whats app est l'application la plus répandue afin de discuter instantanément avec d'autres Smartphones. Pour cela, il suffit de se connecter sur un réseau Internet. Sa simplicité, son efficacité et son énorme base d'utilisateurs sont appréciées par le plus grand nombre. Nous savons qu'il y a des millions d'utilisateurs et plus de deux milliards de messages sont traités quotidiennement. Les chiffres exacts ne sont pas connus, la petite firme ne souhaitant pas les dévoiler. (Seydtaghia, 2013)

4.1.3 Les jeux en ligne ou en réseau

Les jeux vidéo effraient les parents et les professeurs qui pensent que ceux-ci pourraient être nuisibles à la formation scolaire de leur enfant. Mais est-ce vraiment le cas ?

Au contraire, Tisseron (2008) nous fait part dans son ouvrage de l'utilité de ces jeux. Les enfants apprennent des jeux vidéo et de nos jours, ils sont une filière professionnelle comme une autre. Il donne l'exemple de l'université de Montpellier qui forme des concepteurs de projets dans l'édition de jeux vidéo.

Ce ne serait qu'une crainte émanant d'un quiproquo est d'incompréhension due au manque de connaissances ou d'intérêt de la part des parents.

Les enfants peuvent apprendre dans les jeux vidéo. Tisseron exemplifie ici avec un enfant qui a été capable d'expliquer, lors d'une leçon d'histoire, tout le fonctionnement de la catapulte. Il avait appris cela dans son jeu vidéo fétiche, dans lequel il devait construire des armes dans un décor du Moyen-Age.

Il existe quatre types de joueurs chez les adeptes de jeux vidéo. Ceux-ci sont définis par leurs préoccupations. Bien que tous les joueurs touchent un peu à tout, ils auront toujours une préoccupation plus importante. C'est ce qui définira leur profil de joueur.

Les quatre types sont :

- Type 1 : le joueur recherche l'excitation. Il est amateur de jeu en vision subjective.
- Type 2 : le joueur aime manipuler les figurines de pixels. Il s'agit de s'occuper de soi ou d'autrui.
- Type 3 : le joueur joue pour être le meilleur. Il peut compenser des failles narcissiques précoces (inconsciemment).
- Type 4 : Le joueur aime la compagnie, il joue pour faire des rencontres.

(Tisseron, L'enfant au risque du virtuel, 2006)

Le joueur de type 4 est celui qui aime la compagnie. Il joue pour faire de nouvelles rencontres et créer de nouveaux liens qu'il pourra éventuellement poursuivre dans la réalité.

C'est ce type de joueur qui m'a menée à m'intéresser aux jeux vidéo comme outils de communication.

Les jeux vidéo existent depuis plus de 50 ans. Un nouveau genre a fait son apparition il y a une dizaine d'années. Il s'agit des jeux en ligne.

« Un jeu en ligne est un jeu vidéo dans lequel les joueurs sont reliés par un réseau de télécommunication. » (Hautefeuille & Véléa, 2010, p.36) Une connexion Internet est indispensable afin de pouvoir y jouer. Dans ce cadre, chaque joueur a la possibilité d'interagir avec d'autres participants. « Le propre du jeu en réseau est qu'on ne peut s'y amuser, et souvent même y progresser, qu'en interagissant avec d'autres joueurs. » (Tisseron, 2008, p. 57)

Hautefeuille & Véléa (2010) classent les jeux en ligne en cinq catégories qui sont :

- Les jeux vidéo classiques : Les joueurs achètent un jeu en magasin et peuvent se servir en ligne de manière gratuite.
- Les jeux d'action en réseau : Ces jeux se jouent sur des réseaux locaux (plusieurs ordinateurs reliés entre eux) ou dans des salles spécialisées. Ces logiciels permettent de discuter instantanément par le biais de Chat ou en direct.
- Les jeux sur Internet : petits jeux disponibles sur le réseau Internet. L'accès est pour la plupart du temps gratuit. Le cas échéant, on paie pour accéder à une plateforme offrant divers jeux.
- Les jeux vidéo pour téléphones portables : Ce système de jeu est celui qui connaîtrait la plus grande croissance. Il s'agit ici de télécharger une application afin de pouvoir jouer.
- Les jeux *online* massivement multi-joueurs : dans ce type de jeux, les joueurs découvrent des mondes évolutifs au rythme des actions réalisées par une grande quantité de joueurs.

Ces plateformes de jeux offrent à leurs joueurs d'échanger entre eux par le biais de forums qui émettent des discussions instantanées. Là, les joueurs partagent des idées stratégiques de jeux. Dans une autre option, les adeptes se donnent rendez-vous et préparent une équipe afin de survivre au jeu. Ceci se fait avec des inconnus ou les enfants se donnent rendez-vous entre camarades afin de jouer ensemble à distance. (Tisseron, Qui a peur des jeux vidéo, 2008)

Les jeux en ligne sont propices au développement personnel du jeune et lui offre une certaine sécurité lors de ses relations.

Dans les jeux en ligne sur Internet, le joueur peut par moment arrêter de jouer et discuter sous forme de messageries instantanées avec les autres participants. Mais à la différence d'une messagerie classique sur un site de rencontres, il y a ici la possibilité de revenir rapidement au jeu et au feu de l'action si les propos échangés deviennent trop personnels ou s'il y a un blanc dans la conversation. (Tisseron, 2008, p. 51)

Grâce à ce système, il n'y a pas de sentiment de rejet de la part des enfants. Ils sont donc capables de prendre la bonne distance avec leurs pairs.

Les jeux en ligne sont multifonctionnels. Ils offrent la possibilité à leurs joueurs de jouer, d'établir des stratégies et de discuter instantanément avec leurs pairs. Tout ceci n'est pas sans compter que cela prend un certain temps.

Le temps sur ces outils est crucial : un usage excessif des technologies numériques quelles qu'elles soient rendrait les enfants, les préadolescents et les adolescents sujets à l'anxiété et à la dépression et figurerait des désordres plus importants à l'âge adulte. (Endrizzi, 2012, p.17)

Le temps passé à jouer et à communiquer en ligne peut avoir des influences sur le comportement et le psychique des joueurs. Est-ce que les enfants en sont seuls responsables ?

Les parents créent un fossé entre le travail scolaire et les jeux en ligne. Si les parents cessaient de critiquer les jeux vidéo et de les opposer à l'acquisition de savoirs, les jeunes quitteraient leur manette. Cela est bien connu, les enfants, en particulier lors de l'adolescence, investissent les domaines rejetés par les adultes. Contrairement à cela, plus un domaine est sacralisé par les parents, moins le jeune y passera de temps. Ceci laisse à réfléchir... (Tisseron, Qui a peur des jeux vidéo, 2008)

5 LA CYBERDEPENDANCE

5.1 Qu'est-ce que la cyberdépendance ?

Selon la définition du psychiatre anglais, Goodman (cité par Hautefeuille & Véléa, 2010), la dépendance est « *un processus dans lequel est réalisé un comportement qui peut avoir pour fonction de procurer du plaisir et de soulager un malaise intérieur, et qui se caractérise par l'échec répété de son contrôle et sa persistance en dépit des conséquences négatives.* »

5.2 Comment définir la dépendance ?

« *Les dépendances ne sont jamais dues au hasard. Elles ont toujours une fonction très précise.* » (Hautefeuille & Véléa, 2010, p.110)

Une majorité de personnes imaginent que la dépendance vient du temps passé devant l'ordinateur, le Smartphone ou la console de jeux. Or d'autres points importants sont à prendre en compte. Le temps qu'un enfant passe à penser ses nouvelles stratégies de jeux ou à réfléchir à la façon d'améliorer son profil Facebook est tout aussi important que le temps qu'il passe sur ces outils de communication. Si un enfant est connecté qu'un temps limité par

jour, mais ne cesse de penser à cela lorsqu'il est à l'école ou lors de la pratique d'un sport ou dans d'autres situations, cela devient inquiétant. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, un enfant étant connecté quatre heures par jour sera moins dépendant que l'enfant décrit ci-dessus.

Le temps qu'un jeune passe en étant connecté sur ces différents outils est aussi déterminant. Un jeune qui se connecte sur les réseaux sociaux pendant une heure par jour ne sera pas dans la même situation qu'un autre qui passera une heure sur les réseaux sociaux, une heure sur les jeux en ligne et une heure à discuter en ligne chaque jour.

Comme le dit Serge Tisseron (2006), « *Le temps global d'écran est un élément capital d'évaluation du risque de désocialisation* » (p.34)

Parmi les conséquences du temps passé sur les écrans, Endrizzi (2012) fait part des troubles psychologiques que cela pourrait engendrer. Elle dit : « *Le temps passé est crucial : un usage excessif des technologies numériques quelles qu'elles soient rendrait les enfants, les préadolescents et les adolescents sujets à l'anxiété et à la dépression et préfigurerait des désordres plus importants à l'âge adulte.* »(p.17)

Dans son ouvrage, Tisseron fait particulièrement référence à la dépendance aux jeux vidéo. La dépendance serait moins forte chez les joueurs de type 4 qui recherchent plus une socialisation réussie. Ces joueurs peuvent être dépendants lors de leur enfance, mais pourront se détacher assez aussi facilement de la console lors de leur entrée dans l'adolescence afin de favoriser des rencontres réelles en particulier avec le sexe opposé.

5.3 À quoi reconnaît-on réellement la cyberdépendance ?

Quand les centres d'intérêt de l'élève se centrent essentiellement sur le monde virtuel, qu'il préfère s'enfermer dans sa chambre plutôt que de sortir lors de beau temps. Si à la maison, il refuse les repas pris en commun ou qu'il préfère rester devant son écran à discuter en ligne ou à jouer. On peut dès lors s'en soucier.

Les conséquences d'une telle dépendance sur un élève peuvent être les suivantes :

- Baisse des résultats scolaires
- isolement
- fatigue extrême par manque de sommeil
- perte de contact avec les jeunes du même âge
- manque d'intérêt pour d'autres activités de loisirs

(jeunesetmedias, 2011)

5.4 Réseaux sociaux, discussions instantanées, jeux en lignes ; quels sont les risques de devenir accro ?

En soi, réseaux sociaux, discussions instantanées, jeux en lignes ne sont pas toxiques ou dangereux. Seule l'utilisation que l'on peut faire de ces outils peut être, dans certains cas, pathologique. Il va de soi que seule une minorité d'utilisateurs va développer une dépendance à partir de ces objets. (Hautefeuille & Véléa, 2010)

5.4.1 Les réseaux sociaux

Comme nous l'avons vu précédemment, les réseaux sociaux sont principalement utilisés pour s'informer sur les activités de ses contacts, sur leur vie en général.

L'infolisme et les éternels chercheurs de scoop peuvent être facteurs de cyberdépendance.

Une recherche éperdue d'informations très spécifiques qui peut se développer de façon compulsive a donné lieu à l'infolisme. Ce terme a été donné par un certain nombre de psychologues afin de baptiser cette recherche d'informations perpétuelle. L'infolisme serait la nouvelle maladie de l'internaute, on parlerait même de junkies de l'info (Hautefeuille & Véléa, 2010)

Dans leur ouvrage, ces deux auteurs font référence à la recherche d'informations sur la toile. Particulièrement sur l'actualité du monde.

Je pense que les utilisateurs des réseaux sociaux peuvent être touchés par ce phénomène. Effectivement, les gens se connectent et regardent leur fil d'actualité. De ce fait, ils s'informent sur la vie de leurs contacts. Qu'ont-ils fait aujourd'hui ? Avec qui étaient-ils ? Où étaient-ils ? Quel est le statut amoureux d'un tel ou d'un tel ? Et bien d'autres questions encore y trouvent leur réponse.

Ce genre de chose complète le fil d'actualité. Les utilisateurs sont à l'affût du scoop. Seulement cela se concentre sur son entourage et sur ses connaissances.

Endrizzi (2012) indique dans son article que le fait de relever ses notifications, de vérifier son profil ou son fil d'actualité (donc de chercher l'information) peut avoir une influence sur les résultats scolaires dès le moment où l'utilisateur se connecte toutes les 15 minutes.

5.4.2 Les discussions instantanées

Ces discussions en ligne se passent sur des forums de discussion ou sur des canaux de discussion. Ceux-ci permettent de discuter instantanément en groupe, mais aussi plus intimement en conversation privée.

La contribution principale de ces discussions instantanées est le développement de nouvelles formes de sociabilité, dans le cadre d'un environnement virtuel. C'est un véritable outil de communication.

Aujourd'hui, elles apparaissent sous des formes très sophistiquées, dont l'évolutivité, la convivialité et la richesse fonctionnelle les rendent attrayantes. Les liens interpersonnels et les relations virtuelles se multiplient.

À leurs débuts, ces outils de communication faisaient peur et de là émanaient des discours alarmistes. À l'heure actuelle, les avis divergent. On se rend compte des nouvelles formes de socialisation et de communication qu'ils permettent, mais aussi la construction et la solidification des liens sociaux.

Il existe deux types de socialisation (Hautefeuille & Véléa, 2019): une appelée exogène qui est directement liée à la réalité et une appelée endogène ; celle-ci est créée par les internautes qui se rencontrent sur les plateformes de discussions instantanées. Cette dernière est d'ailleurs la plus courante. Dès lors, de nouveaux liens qui n'auraient pas lieu d'être se créent sur ces plateformes. De plus, Hautefeuille & Véléa (2010, p.58) soulignent ceci : « *Dans ce contexte, Internet, par son apport communicationnel performant, devient la source d'une meilleure intégration et d'un apaisement. Les contraintes sociales deviennent supportables, et l'individu garde l'impression de devenir indépendant tout en restant socialisé* ».

Ce moyen de communication a un succès grandissant, en particulier chez les jeunes qui y passent un temps considérable. Ce temps est devenu une nouvelle constante du fonctionnement social.

L'impact de ces nouvelles technologies a son importance chez les jeunes. En 2010, une enquête fournie par Médiamétrie² a montré que les jeunes de 11 à 19 ans étaient 75 % à être adeptes de ces discussions en ligne. Ceux-ci affectionneraient particulièrement cette convivialité. (Hautefeuille & Véléa, 2010)

Qu'en est-il alors aujourd'hui ?

² Leader des études Médias, Médiamétrie observe, mesure et analyse les comportements du public et les tendances du marché. Médiamétrie développe ses activités en France et à l'international sur la Télévision, la Radio, l'Internet, le Cinéma, la Téléphonie Mobile et le Cross Médias.

5.4.3 Les jeux en ligne

Les jeux en ligne sont très nombreux sur le marché. En 2010, on comptait plus de 1500 jeux en réseau.

Les jeux de catégorie *on line* massivement multijoueurs sont particulièrement addictifs. Comme l'explique Edward Castranova dans un entretien au quotidien *Libération*, « *Pour certains joueurs, tout le réseau social est dans le jeu. Tout ce qu'ils recherchent est dans le jeu. On parle le plus souvent de "joueurs accros"... Et, avec les progrès en cours dans le réalisme des interfaces, cette tendance va s'accroître.* » (cité par Hautefeuille & Véléa, 2010, p.40)

Les joueurs sont pris dans le jeu et peuvent passer un temps interminable sans même s'en rendre compte. Par exemple, *World of Warcraft*, jeu français créé par Vivendi games, est le jeu référence mondial. Il compte plus de 11,5 millions de joueurs. Ce jeu se déroule dans le royaume d'Azeroth (royaume imaginaire). Chaque joueur choisit un avatar puis le jeu se poursuit, les niveaux se succèdent et de nouveaux paysages font leur apparition.

Ce type de jeu fait référence à des fictions ou à des communautés systémiques. Le cadre du jeu propose un environnement fait pour divertir, intéresser et même passionner les usagers. Ceux-ci se mettent dans la peau de leur personnage, s'autoproclament même citoyens de ces territoires virtuels. Ces joueurs peuvent aussi se rencontrer, organiser des visites et des discussions entre eux. (Hautefeuille & Véléa, 2010)

Nombreux sont les adeptes de ces jeux vidéo en ligne, mais évitons de dramatiser. Le risque d'addiction est possible, certes, mais il ne faut pas en faire une généralité. Cela touche une petite minorité de joueurs. Comme le disent Hautefeuille & Véléa (2010), « *L'apparition de ces jeux n'entraînent pas pour la majorité des utilisateurs un repli sur soi, ou une désocialisation des internautes fréquentant ce genre d'espace, bien au contraire.* » (p.46)

Pour certains, ces jeux en ligne apportent des bénéfices en terme de sociabilité et de communication qui sont indéniables. Les joueurs recherchent une certaine empathie et ils sont nombreux à fonctionner sur un mode mimétique.

Ces jeux leur offrent la possibilité d'une reconnaissance par les autres et un sentiment de plénitude, ce qui n'a pas nécessairement lieu dans la vie réelle. Le sentiment de supériorité, de popularité, de force, d'invincibilité et de dépersonnalisation sont liés au plaisir que procure ce type de jeu.

Cela est le principal facteur d'addiction dans les jeux vidéo en ligne, car l'utilisateur apprécie son identité virtuelle, la quitter est difficile, car il peut avoir un sentiment de régression lors de son retour à la réalité. (Hautefeuille & Véléa, 2010)

6 METHODOLOGIE

6.1 Choix de l'outil

Afin de répondre à ma question de recherche, mon choix d'outil s'est porté sur le questionnaire. J'ai décidé de travailler de cette manière afin d'avoir une plus grande palette de résultats.

Ma recherche était ciblée sur les préadolescents, j'ai donc mené ma récolte de données dans deux classes de 7e et 8e Harmos dans une grande localité. Les élèves étaient tous âgés entre 11 et 12 ans.

Deux questionnaires différents ont été distribués aux 36 élèves. J'ai utilisé le publipostage pour générer des numéros sur chaque questionnaire afin de pouvoir comparer précisément les réponses des élèves tout en garantissant l'anonymat de ces derniers, avant et après l'expérience.

Le premier questionnaire cherchait à connaître le lien des élèves aux ordinateurs et à ces différents outils.

Quelques semaines après le premier questionnaire, je suis retournée dans les classes afin de mettre les élèves en situation pour le deuxième questionnaire. Cette expérience consistait à priver les élèves de tous ces outils de communication durant une semaine. Il s'agissait donc de se priver des réseaux sociaux, des discussions instantanées et des jeux en ligne durant sept jours. Comme je ne pouvais pas les suivre durant cette période, je leur ai distribué un petit texte (cf. annexe) décrivant les outils qu'il ne devait pas utiliser. La réussite du défi dépendait d'eux et se basait sur la confiance quant à la vérification de ce dernier.

Une semaine plus tard, je suis allée pour la dernière fois dans les classes et je leur ai distribué le deuxième questionnaire. Chaque élève avait le même numéro afin de permettre une comparaison avec le premier. De manière générale, celui-ci cherchait à savoir si le défi était réussi entièrement, en partie ou si c'était au contraire, un échec.

6.2 *Élaboration et mise en place du questionnaire.*

Lors de l'élaboration de mon premier questionnaire, j'ai décidé de me concentrer sur les relations des élèves avec les outils de communication. Je cherchais à savoir quels moyens ils avaient d'être connectés en leur demandant s'ils possédaient ordinateurs et/ou Smartphones. Par la suite, j'ai voulu savoir quel(s) outil(s) de communication habitait(-ent) leur quotidien. Ayant ciblé ma recherche en me concentrant sur les réseaux sociaux, les discussions en ligne et les jeux en réseau ; je leur ai posé des questions plus spécifiques sur ces réseaux.

La première partie du questionnaire s'intéressait donc à l'individu, je cherchais à connaître son âge et son sexe ainsi que le nombre de personnes vivant sous son toit.

La seconde partie était réservée aux différents types d'outils de communication et aux sites ou jeux spécifiques faisant référence à ceux-ci.

Dans la troisième partie, je voulais savoir si les élèves étaient disposés à laisser les outils de communication de côté et quelles craintes cette expérience pouvait susciter.

La quatrième partie s'intéressait aux loisirs des élèves à côté de l'école.

6.3 Mise en place de l'expérience.

Après avoir dépouillé les premiers questionnaires, j'avais dans l'idée de mener une expérience nouvelle. Je me suis inspirée de l'émission « Une semaine sans média » diffusée par la RTS en 2010. Le concept de cette émission prônait une vie sans aucun média, quel qu'il soit. Cela signifie de vivre sans ordinateur, sans télévision, sans iPod, sans magazine...

La présentatrice a suivi de très près le défi de quatre jeunes âgés de 13 à 15 ans. Elle s'est donc promenée entre Neuchâtel (où vivaient deux garçons) et entre Lausanne (où habitaient deux adolescentes) afin de suivre les adolescents lors de leur temps libre.

Je me suis donc inspirée de cette émission afin de lancer mes élèves dans un défi d'une durée de 7 jours. Malheureusement, je n'ai pas eu l'occasion et le temps de mettre cette expérience en place durant mon stage. J'ai donc rendu visite à une classe et je leur ai expliqué mon désir quant à la mise en place du projet. Les élèves ont été de suite motivés malgré quelques craintes.

L'expérience s'est passée de cette manière : j'ai distribué aux élèves une feuille précisant mes attentes. (cf. annexe) Les élèves avaient pour mission de tenter de vivre une semaine entière sans outil de communication moderne, c'est-à-dire : sans réseau social, sans jeu en ligne et sans discussion instantanée. Ne pouvant suivre les élèves durant la semaine et lors de leur temps libre, j'ai établi un contrat de confiance avec eux.

Le défi mis en route, je l'ai laissé se poursuivre et je suis retournée dans ma classe une semaine plus tard.

6.4 Élaboration d'un second questionnaire

Afin de recueillir les sentiments et impressions émanant de cette expérience, j'ai décidé d'élaborer un deuxième questionnaire afin d'avoir une palette de réponse.

Dans l'élaboration de celui-ci, je me suis basée sur le contenu des réponses sorties du premier questionnaire. Je me suis intéressée à leurs craintes. De là, j'ai posé mes questions.

Le deuxième questionnaire était divisé en trois parties :

Dans la première partie, je cherchais à savoir si les élèves avaient été capables de se priver de ces outils durant une semaine. Le cas échéant avaient-ils au moins arrêté l'un ou deux d'entre eux ? Avaient-ils diminué le temps passé sur ces outils ?

Dans la deuxième partie, je cherchais à connaître leurs ressentis suite à cette expérience, comment avaient-ils vécu cette semaine sans média social ?

Dans la troisième partie, j'ai repris la question du questionnaire 1 concernant les loisirs des élèves afin d'avoir une comparaison avant et après l'expérience.

6.5 Ensemble du procédé

J'ai distribué mon questionnaire au sein de deux classes de 7e et 8e Harmos. J'ai distribué deux questionnaires différents à 36 élèves. J'ai pu tous les récupérer afin d'en utiliser les données.

Les élèves ont répondu au premier questionnaire librement. Grâce à celui-ci, j'ai pu mettre en route mon expérience et obtenir des résultats qui m'aideront à répondre à ma question de recherche.

Rappelons-la :

Combien de temps passent les élèves sur les outils de communications émanant du Web et quelle en est l'influence sur le travail scolaire des élèves ?

Afin de répondre à cette question, j'ai décidé d'extraire certains points et idées ayant découlé de ces questionnaires. Ces derniers m'ont déjà donné une idée quant à l'influence de ces médias sociaux sur le travail scolaire des élèves.

Tout d'abord, je pense qu'il est important de contextualiser les réponses en précisant l'âge des sujets ainsi que les moyens divers des enfants à avoir accès à ces médias sociaux.

Les personnes ayant pris part à cette expérience étaient toutes âgées entre 11 ans et 12 ans. Je me suis donc demandée si cela était réellement pertinent, sachant que le principal réseau social, Facebook, était réservé aux utilisateurs âgés de 13 ans et plus. J'ai pour cette raison élargi ma recherche aux médias sociaux de manière générale. (Réseaux sociaux, discussions instantanées, jeux en ligne)

7 ANALYSE DES DONNEES

7.1 Information générale sur les sujets

Afin de me faire une idée du lien qu'ont les élèves avec ces médias, il me fallait connaître leurs possibilités d'accès à ces outils par le biais d'ordinateur et de Smartphone. Je leur ai donc demandé s'ils possédaient un ordinateur personnel, un Smartphone ou le cas échéant, s'ils avaient un ordinateur familial et s'ils avaient la possibilité de se connecter à la maison. Ceci m'a clairement montré que les jeunes élèves de 7e et 8e Harmos se connectaient fréquemment.

Effectivement, 21 élèves sur 36 possèdent un ordinateur personnel. Parmi eux, 16 élèves ont cet ordinateur dans leur chambre et peuvent l'utiliser librement. Les Smartphones sont aussi très présents dans le quotidien de ces jeunes. Ils sont, là aussi, une majorité de 25 élèves à en posséder un. N'oublions pas que ces derniers offrent un accès Internet continu.

Ordinateur personnel	Ordinateur dans la chambre	Smartphone
21 élèves	16 élèves	25 élèves

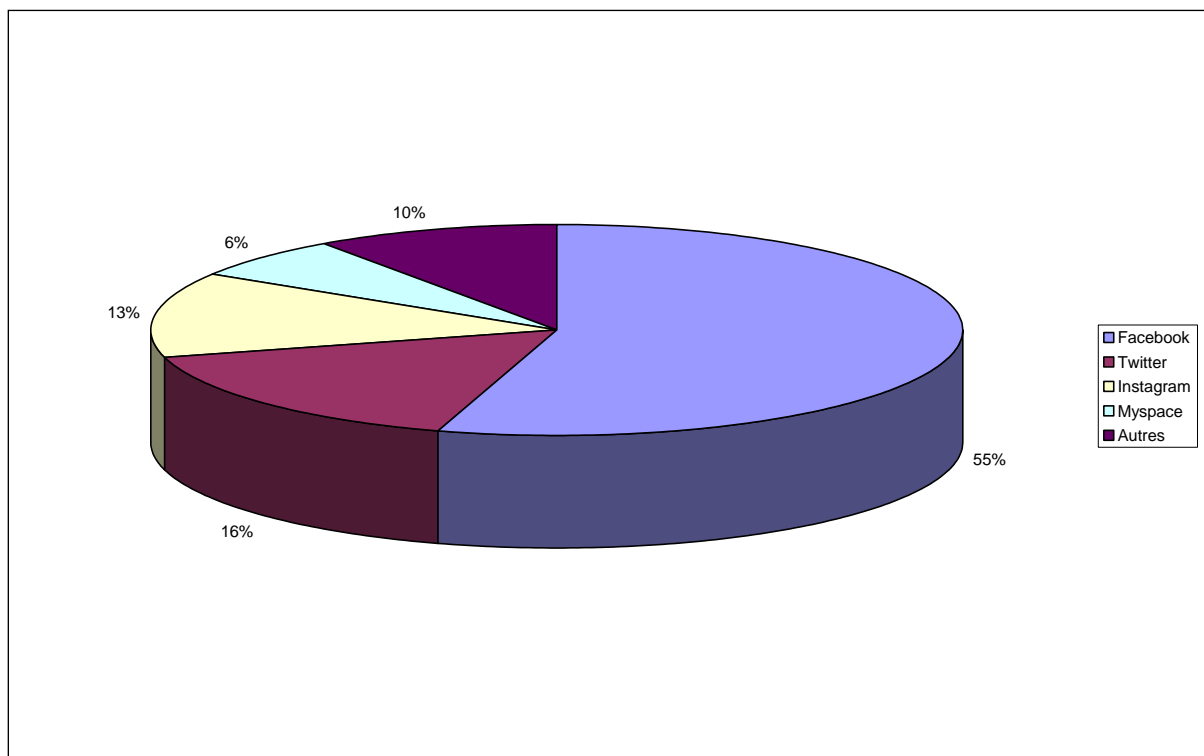
Je me rends donc compte que les élèves ont pour la majorité un accès à Internet illimité ! Effectivement, 29 élèves ont la connexion WIFI (sans fil) à la maison. Parmi eux, 21 possèdent un Smartphone (soit le 58 % de la classe). Ceux-ci utilisent ce moyen afin de se connecter sur Internet. Cela rejoint la moyenne suisse qui comptait en 2011 53% d'utilisateurs connectés. (bfs.admin, 2013)

Seuls quatre élèves n'ont ni ordinateur personnel ni Smartphone. Ils disent toutefois naviguer sur le web lorsqu'ils sont à la maison. Leur accès à Internet est simplement plus limité et plus surveillé.

7.2 Quels médias sociaux préfèrent-ils ?

7.2.1 Les réseaux sociaux

Après ce questionnaire, je peux constater que plus de 60% des élèves des deux classes confondues sont inscrits sur un réseau social. En Suisse, 84% des adolescents sont inscrits sur un réseau social. (Süss, Waller, & Willemse, 2010)



Comme nous pouvons le constater ci-dessus, les élèves sont majoritairement inscrits sur le géant des réseaux sociaux qui est Facebook. C'est ce qui est sorti d'une étude en 2011 (Süss, Waller, & Willemse, 2010). En effet, 73 % des jeunes suisses sont inscrits sur le réseau.

10% des élèves sont inscrits sur des autres réseaux sociaux. Je me suis demandée sur quels autres réseaux les jeunes de cet âge étaient inscrits et j'ai découvert qu'il s'agissait du réseau social Xbox live. Celui-ci est un réseau social mis en ligne par Microsoft qui fonctionne comme un réseau social standard, mais s'oriente autour des différents jeux vidéo proposés par la Xbox³. (Xbox, 2010)

Les élèves sont nombreux à être utilisateurs de ces plateformes sociales, mais que peuvent-ils donc bien y faire ?

³ console de jeu permettant de se connecter sur Internet afin de jouer en ligne.

Les élèves utilisent ici les réseaux sociaux principalement pour suivre le fil des actualités (ce qui permet de suivre les activités de tous ses amis sur le réseau) et pour discuter avec leurs amis. En effet, tous les élèves étant inscrits sur les réseaux sociaux regardent au moins une fois par jour le fil d'actualité, dix-neuf d'entre eux utilisent les réseaux sociaux afin de discuter instantanément. La discussion instantanée offerte par les réseaux est importante, mais n'est pas le principal intérêt de ces utilisateurs. Ceci nous montre bien que l'utilisation majeure de ces réseaux sociaux est l'observation des publications de ses contacts, comme cela est le cas pour Facebook. En référence à mon cadre théorique, « *L'activité principale sur ce réseau social, est donc de s'exposer en publiant des photos ou des statuts et d'observer la vie des autres en suivant le fil d'actualité sur le mur de la page d'accueil* » (Delcroix & Proulx, 2012)

Pourtant, les enfants suisses âgés de 12-13 ans auraient comme principale activité sur les réseaux sociaux la discussion instantanée pour 88% d'entre eux. Vient ensuite la consultation de profil de ses amis avec 77% des jeunes suisses. (Süss, Waller, & Willemse, 2010)

Ils ne sont donc pas, de manière générale, une majorité à s'exposer comme il serait le cas sur Facebook. Un certain nombre d'entre eux utilisent le réseau afin de poster des photos, des vidéos, des statuts ou de la musique. En voici quelques chiffres : 14 élèves postent des photos, 10 élèves postent des vidéos, 15 postent des statuts, 12 partagent de la musique et 13 d'entre eux commentent les publications de leurs amis.

Les activités offertes par ces réseaux sont nombreuses et les utilisateurs y naviguent de manières diverses.

Ayant constaté que les réseaux sociaux, particulièrement Facebook malgré l'âge minimum légal de 13 ans, sont bel et bien présents dans la vie de ces jeunes, je désirais connaître les raisons d'un tel attrait pour ces applications. Je leur ai donc posé la question suivante :

Qu'est-ce que les réseaux sociaux t'apportent ?

Les réponses ont été diverses, mais j'ai pu regrouper les utilisateurs en 3 catégories.

La recherche de communication : en premier lieu, je mettrais les élèves à qui les réseaux sociaux permettent d'avoir des contacts avec leur famille et leurs amis du monde entier. Il est important de préciser que ma recherche de données s'est faite dans deux classes multiculturelles, les élèves étaient nombreux à être originaires d'un autre pays que la Suisse. Ces élèves utilisent donc ces réseaux pour communiquer ; leurs dires évoquent essentiellement des discussions avec des personnes vivant loin de chez eux ou ne faisant plus partie de leur quotidien. Voici quelques exemples de réponses faisant référence à cela. « *On peut discuter avec des amies qui habitent loin de chez nous* » ou « *Communiquer avec ma*

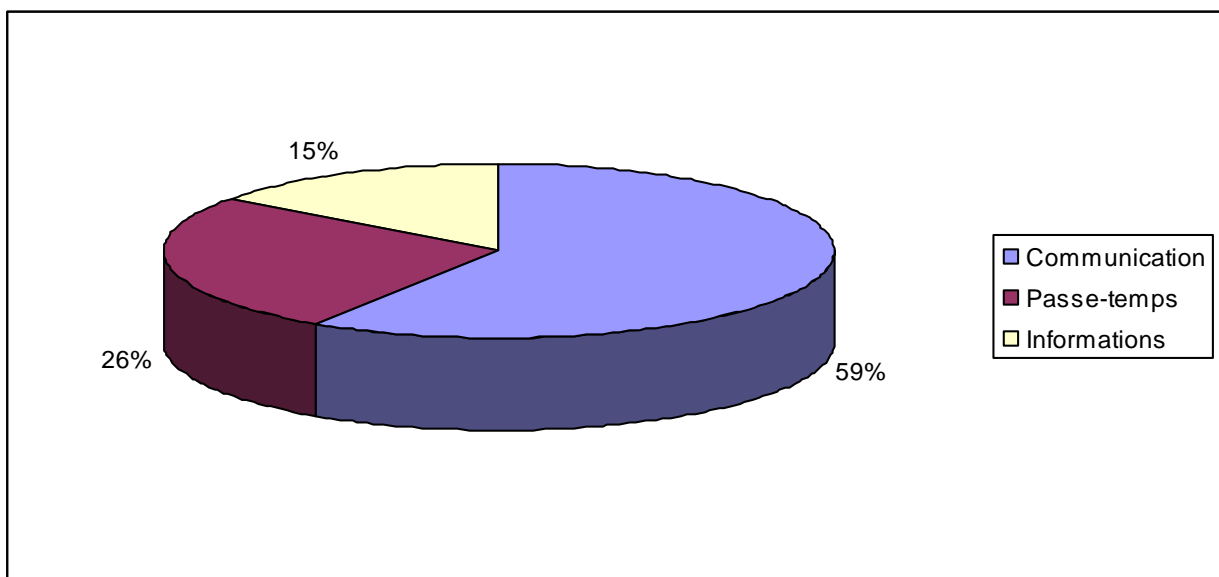
famille qui habite loin. » Ils insistent aussi sur la gratuité de ces conversations, comme nous pouvons le voir ici. « *Envoyer des messages avec mon amie gratuitement* »

Une élève ressort néanmoins du lot avec cette réponse : « *J'arrive plus facilement à arranger mes disputes. Je prévois des choses et je fais plein de connaissances.* » Pour elle, les réseaux sociaux l'aide à régler les histoires auxquelles elle est confrontée dans son quotidien. Elle prend de l'assurance en rejoignant le monde virtuel. Comme le dit Endrizzi (2012), « *Les adolescents introvertis y trouvent un moyen plus à leur portée de se socialiser à travers la médiation des écrans (...).* » (p.17)

Les Passe-temps : en second lieu viennent les utilisateurs qui utilisent les réseaux sociaux uniquement pour le plaisir. Le mot « amusement » revient trois fois dans leur commentaire et les mots « plaisir » et « passe-temps » reviennent quatre fois. Sept élèves utilisent donc les réseaux pour les applications qui y sont mises à disposition. Les réseaux sont ici plus utilisés en tant que passe-temps plutôt qu'en tant qu'outil de communication.

La Recherche d'informations : vient finalement la troisième catégorie, celle des personnes qui ont le sentiment que les réseaux sociaux leur apportent de nouvelles informations. Elles ont l'impression d'apprendre et découvrir de nouvelles choses et d'élargir leur culture. Elles découvrent de nouveaux styles musicaux par exemple en visionnant les publications de leurs contacts ou amis. Mais elles s'informent particulièrement sur la vie des autres.

Les membres de cette catégorie sont à l'affût de nouvelles informations. Cela me renvoie à mon cadre théorique au chapitre des réseaux sociaux et risque de dépendance. On parle effectivement, ici, d'infolisme (recherche éperdue d'informations). L'infolisme serait la nouvelle maladie de l'internaute. Cette recherche incessante d'informations peut conduire à une dépendance. (Hautefeuille & Véléa, 2010)



Le schéma ci-dessus représente concrètement ces différentes catégories. Cela nous permet de constater que les réponses des élèves divergent lorsqu'ils les étayent. En effet, la communication devient la principale activité des élèves alors qu'à la question « que font-ils sur ces réseaux sociaux ? »(où il s'agissait de cocher des réponses dans une liste donnée), ils disaient passer plus de temps sur le fil d'actualité afin de **s'informer** sur les activités de leurs amis.

Certains font toutefois partie des trois catégories. Deux élèves disent que les réseaux sociaux leur permettent de communiquer, de s'amuser et à la fois de s'informer. J'ai choisi la réponse ci-dessous d'une élève qui regroupe tout ce que pourraient apporter les réseaux sociaux à ces classes de 7e et 8e Harmos.

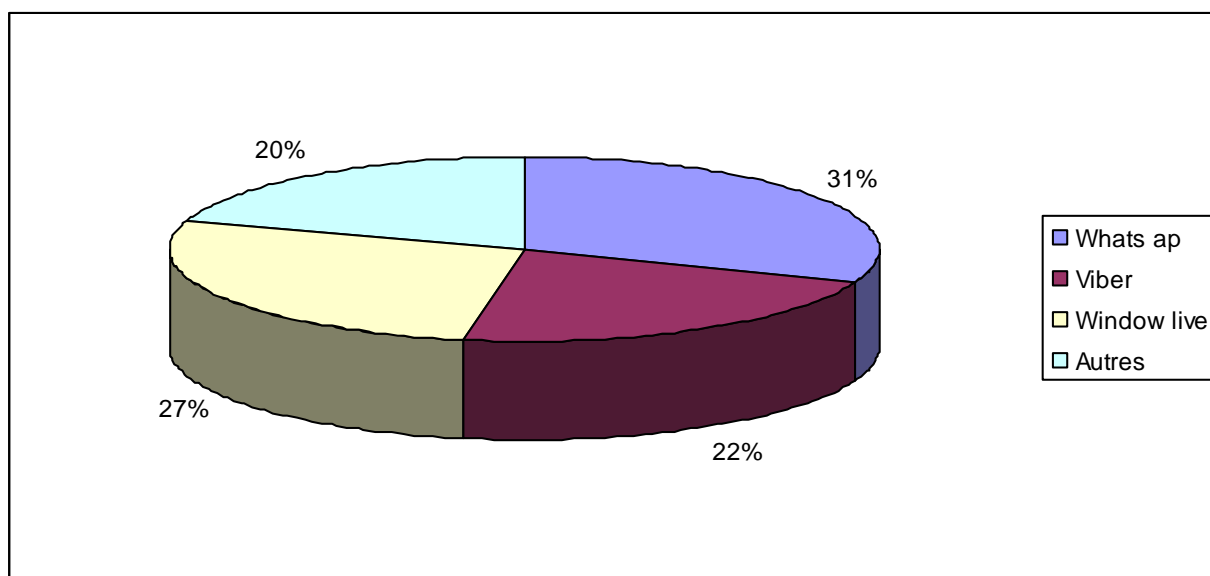
« À passer du temps, à discuter gratuitement, à s'amuser, à voir des choses en mettant des commentaires et des pouces verts⁴, à connaître des gens du monde entier. »

La société craignait une désocialisation qui aurait découlé de ces divers outils de communication. Comme mentionné ci-dessus : les réseaux sociaux ouvrent effectivement au monde, des nouveaux liens qui n'auraient pas eu lieu d'être dans le quotidien se forment à travers les frontières. Cela est le cas essentiellement pour les adolescents. Les adultes créent des liens avec des personnes ayant les mêmes centres d'intérêt, souvent la même origine sociale. Ils cherchent à faire des rencontres avec des personnes leur ressemblant. (Mercklé, 2011) C'est ce que nous confirme ici cette élève en insistant sur ses nouvelles connaissances avec des personnes du monde entier. Comme il est dit dans l'ouvrage de Mercklé (2011), « chez les adolescents, les nouvelles formes de communication permettent de s'affranchir de certaines normes du groupe pairs, en particulier de celles qui les assignent aux pairs de même sexe et limitent la fréquentation en face à face des pairs de l'autre sexe. » (Mercklé, 2011, p.86)

⁴ Les pouces verts correspondent aux mentions « j'aime » qui peuvent être faites lors de publications diverses de sa liste d'amis

7.2.2 Les discussions instantanées

Les réseaux sociaux ont une certaine popularité au sein des classes de 7e et 8e Harmos interrogées, mais ne représentent pas l'utilisation majeure des élèves. Effectivement, 27 élèves, soit le 75% de l'effectif, ont un compte leur permettant de discuter instantanément.



Comme nous pouvons le constater, les utilisateurs de ces réseaux sont répartis en plusieurs groupes de manière assez équitable. Whats app et Windows live sont tout de même les plus utilisés. Ils sont d'ailleurs les plus populaires.

20% des élèves utilisent d'autres applications de discussions instantanées. Ces applications sont Skype et Kik messenger. Skype est une plateforme offrant un service de discussion instantanée et la possibilité d'appeler ou de passer des coups de fil vidéo. Skype décrit dans son propre site: « *Skype vous rapproche, même quand vous êtes loin. Les messages instantanés, les appels audio et les appels vidéo Skype vous permettent de partager en toute simplicité les expériences des personnes qui vous sont chères, où qu'elles se trouvent.* » (skype, 2013)

Rappelons que tous les utilisateurs de Windows live Messenger se retrouveront sur Skype dès mars 2013.

Kik Messenger compte 40 millions d'utilisateurs et se dit être la plus rapide messagerie instantanée de Smartphone tout en restant très simple. Cette application offre désormais de nouvelles fonctions telles que le partage de vidéo, de photo et de croquis instantanément. (kik, 2012)

Ces discussions instantanées sont toutes disponibles sur Smartphone, rappelons que vingt-cinq élèves de ces classes en possède un. Leur utilisation en est donc facilitée. Ces applications attirent, car elles permettent de communiquer avec le monde entier, et ce gratuitement.

7.2.3 Les jeux en ligne

Les jeux en ligne intéressent plutôt la population masculine dans ces classes. En effet, 16 garçons, soit la totalité d'entre eux, jouent en ligne. Contre seulement cinq filles. Leurs intérêts portent sur les jeux suivants: Minecraft, World of Warcraft, Farcry, call of Duty, Battlefield, Fifa, Need for speed, etc. Les cinq premiers sont des jeux de guerre. Fifa est un jeu de football et Need for Speed un jeu de voiture. Ces jeux se jouent en réseaux et sur console de jeu.

Seules cinq filles de ces classes jouent en ligne au jeu Moviestar planète. Il s'agirait d'un réseau social réservé aux enfants et adolescents qui permet de jouer sur Internet en s'identifiant. Chaque joueur choisit un personnage de cinéma (Movie star) et peut l'utiliser dans des Films d'animation, dans des salles de tchat, dans des jeux, et dans de nombreuses autres activités offertes dans le monde virtuel de MovieStarPlanet. (moviestarplanet, 2012)

« Les garçons sont les principaux adeptes des jeux vidéo : ils y jouent volontiers et fréquemment. » (jeunesetmedias, 2011)

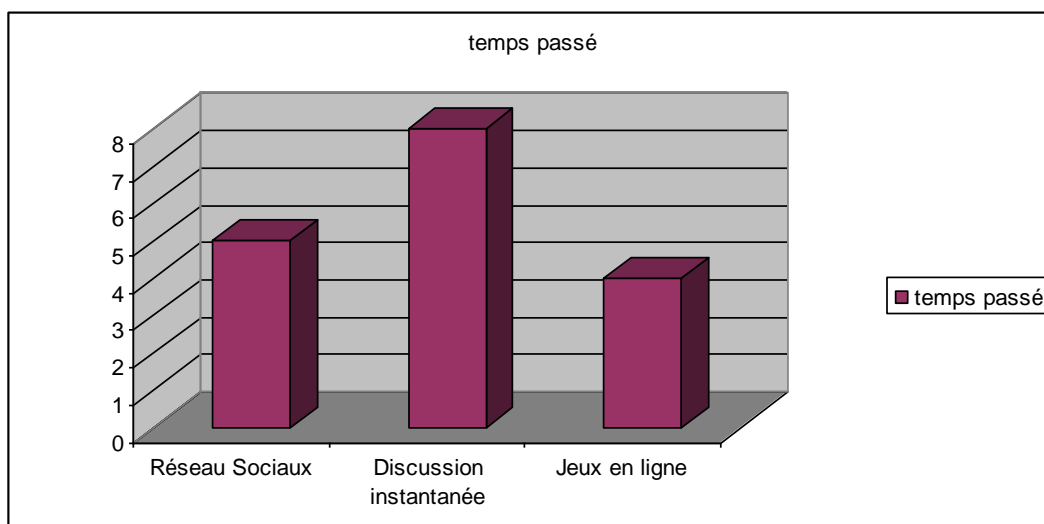
Deux tiers des garçons joueraient tous les jours ou plusieurs fois par semaine. (Süss, Waller, & Willemse, 2010)

Selon l'étude JAMES (2011), 53 % des 12-13ans joueraient plusieurs fois par semaine. (Süss, Waller, & Willemse, 2010)

Ces résultats ont tendance à faire un peu « cliché », les garçons jouent aux jeux de guerres, de football et de voiture et les filles, quant à elles, jouent à devenir une star de cinéma. Les élèves jouent en ligne, mais les choses restent « à leur place ». Ils ont les mêmes centres d'intérêt qu'ils auraient dans la réalité.

En somme, il est difficile de définir précisément quel outil les intéresse le plus. Les résultats différant de très peu et la palette de données n'étant pas très large, je ne serais pas formelle sur ce sujet.

Il est tout de même intéressant de constater que les élèves de 7-8 Harmos passent plus de temps sur les discussions en ligne.



Ce temps correspond au temps passé sur une semaine complète. Ce résultat nous montre que les élèves passent moins de temps que ce qu'il était dit dans la théorie. Les jeunes de 8 à 18 ans passent en moyenne 7 h 30 par jour, tous médias numériques confondus. Dans ce temps est compté 1 h 30 pour les ordinateurs et 1 h 15 pour les jeux vidéo. (Endrizzi, 2012)

Toutefois, il a été découvert qu'un élève de 7H était accro aux jeux vidéo. Il passait en moyenne 30h par semaine soit plus de 4h/ jour et a été incapable de diminuer durant la semaine défi. De plus, selon la définition de la dépendance, un enfant qui joue un certain nombre d'heures et qui ne pense qu'à ses jeux même lorsqu'il n'y joue pas est très probablement accro aux jeux vidéo. C'était le cas de cet élève qui simulait des combats à l'école, racontait ses exploits virtuels à ses amis et clamait haut et fort qu'il était fatigué, car il jouait durant la nuit et ressentait un manque lorsqu'il était en cours. L'instant où il rentrerait à la maison et retrouverait sa console était le moment le plus attendu de sa journée. Cet enfant sera alors suivi par un spécialiste afin de se recentrer sur de nouvelles activités. Cet élève était proche de deux camarades de classe qui partageaient son goût pour les jeux. Dans le contexte classe, il ne parlait pas beaucoup. Il avait aussi une situation difficile, sa mère étant seule et dépressive. Son profil correspondrait donc au public à risque.

Les adolescentes timides, dépressifs ou ayant peu d'estime de soi courent de plus grands risques de développer une cyberdépendance. Les problèmes émotionnels semblent plus facile à surmonter en jouant, en surfant et en « chattant ». De manière générale, les internautes masculins sont davantage touchés par la cyberdépendance.

(jeunesetmedias, 2011)

Les jeunes de cet âge-là sont généralement plus intéressés par les jeux en ligne. Vers l'âge de 13ans, les discussions instantanées deviendraient plus présentes. Comme il est écrit d'ailleurs dans l'article d'Endrizzi (2012) : « les plus jeunes préfèrent les jeux, les collégiens sont partagés entre le réseau social, la musique et les vidéos, les lycéens préfèrent le réseau

social. »(Endrizzi, 2012, p.9) Ici, les élèves s'intéressent déjà passablement aux discussions instantanées. Est-ce que ces élèves seraient plus avancés dans leur développement personnel ? Est-ce que leur lieu d'habitation (ville ou campagne) joue-t-il un rôle ?

Il va tout de même de soi que les discussions instantanées fonctionnent réellement en tant qu'outils de communication. Ce qui n'est pas nécessairement le cas des réseaux sociaux qui sont plus utilisés afin de savoir ce qui se passe dans la vie de ses relations et des jeux en ligne qui sont principalement utilisés pour leur aspect principalement ludique.

7.3 Réussite ou échec de la semaine sans outils de communication

Les élèves ont été amenés à tenter de vivre une semaine sans les médias.

Les résultats ont été divers, certains ont totalement pu se passer de l'usage de ces outils ; d'autres ont diminué le temps passé sur les réseaux sociaux, les discussions instantanées ou encore sur les jeux en ligne et d'autres ne sont pas parvenus à s'en passer.

Certains parents ont aidé leurs enfants en cachant ordinateurs, téléphone portable et console de jeux. D'autres ont surveillé leur enfant et ont attesté de leur réussite en m'écrivant un mot dans le carnet de devoirs de leur enfant.

Les élèves étaient perplexes au début de l'expérience. Ils ne désiraient pas s'engager sur ce terrain, car ils craignaient de ne pas tenir le coup. Un propos assez explicatif d'un élève partagé pas la plupart m'a fait comprendre que cela ne serait pas tâche facile pour toute la classe. Il m'a dit : « Mais madame ! Vous êtes folle ? On va mourir sans nos natels ! »

Puis, je les ai retrouvés sept jours plus tard et les élèves étaient pour la plupart fiers d'avoir pu vivre sans ces outils. Certains m'ont même remerciée de leur avoir demandé de participer à cette expérience. Leurs réactions étaient dans l'ensemble positives.

Ce qui m'amène à des résultats concrets :

15 élèves ont réussi à se passer totalement de tout outil durant une semaine, soit sept jours consécutifs.

Les élèves ont pu de manière générale diminuer le temps passé sur ces outils de communication. Il y a cependant des élèves qui ont utilisé de nouveaux outils avec des temps considérablement supérieurs.

Certains élèves sont parvenus à diminuer le temps passé sur l'ensemble de ces outils. D'autres ont diminué l'un ou deux d'entre eux, mais ont augmenté le temps passé sur un autre outil. Le tableau ci-dessous est un récapitulatif de ce qui s'est passé lors de l'expérience. Les résultats en rouge représentent une augmentation étonnante du temps passé sur un ou plusieurs outils de communication.

Avant	Réseau sociaux	Discussions Instantanées	Jeux en ligne
1			2H
2	8H	2H30	1H
3			0H
4			1H
5	3h	1H45	
6			
7	2H		1H
8			
9		2h	
10	3H	3H30	50min
11	6H		10MIN
12		6H	10MIN
13	1H30	5H	1H
14	3-4H		2H
15			30h
16			7H
17			13h
18			14H
19	13H	34H	
20		7H	
21		3H	8H
22	3H	1H	30MIN
23		CONNECTE SANS CESSE	3H
24	4H	2H30	
25			
26	20H	30H	
27			30MIN
28		10H	
29	10H	8H	
30			
31	2-3H	7H	45MIN
32		3H30	-
33	4H	1H30	1H
34		5H	2H
35	20MIN	1H	-
36	7H	4H	2H

Après	Réseau sociaux	Discussions Instantanées	Jeux en ligne
1			3H
2	10MIN		
3			
4			
5			
6			
7	50MIN	1H	10MIN
8			
9			
10	10MIN	35MIN	20MIN
11	30MIN		
12		-	
13	1H	2H	1H
14	30MIN		
15	20H	6H	20-30H
16			
17	20H		6H
18	16H	20H	16H
19	30MIN		10MIN
20			
21			
22	3H	1H	
23	10H	20H	
24	15MIN		5MIN
25		20min	
26	1h	30min	
27			
28			
29			
30			1h
31		45min	
32			
33		2h	
34	8H	3h	10h
35			
36			5h

7.4 Craintes avant l'expérience et sentiments suite à l'expérience.

Les outils de communication modernes prennent une place relativement grande dans la vie de ces préadolescents. Comme nous avons pu le constater ci-dessus d'ailleurs, ils sont une majeure partie à se connecter fréquemment.

Avant de mettre en route l'expérience de vivre une semaine entière sans outils de communications modernes, j'ai posé la question suivante aux élèves :

Quelles craintes aurais-tu si tu vivais sans ces outils durant une certaine durée ?

Précisons que lors de la distribution de mon premier questionnaire, les élèves n'étaient pas au courant de l'expérience que je désirais mettre en place.

Les réponses étaient donc diverses, mais j'ai à nouveau pu les regrouper en 3 catégories.

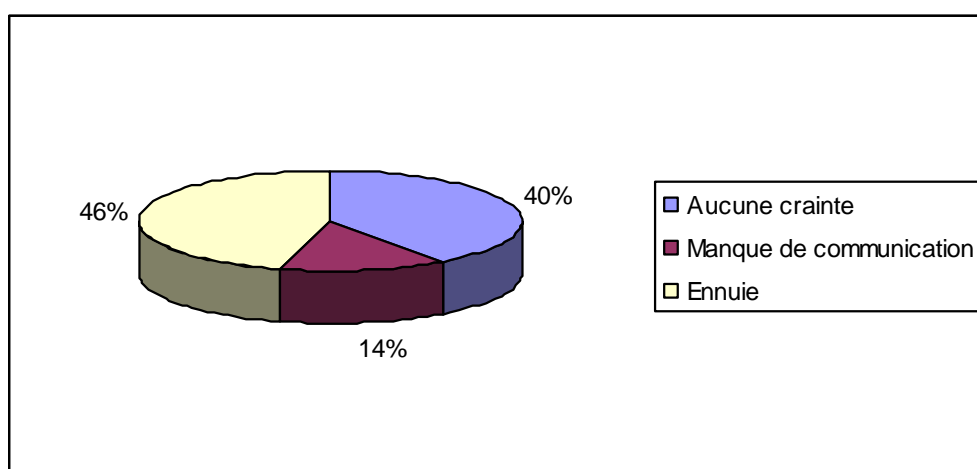
Aucune crainte : cette première catégorie concerne des jeunes qui n'auraient aucune crainte, ils sont pour la plupart inscrits sur des réseaux sociaux, des plateformes de discussions en ligne ou sur des jeux en ligne. Ils disent qu'ils n'auraient pas peur de vivre sans ces outils et que cela ne leur ferait rien. Un d'entre eux dit que ce ne serait pas grave. Ces élèves n'ont donc pas un lien très fort avec ces outils et pourraient s'en passer sans aucun problème.

Manque de communication : cette deuxième catégorie concerne les jeunes qui auraient peur de manquer de communication, ces personnes auraient peur d'être mises à l'écart sans ces outils. Elles ne feraient plus partie de leur cercle habituel et auraient peur de ne plus être au courant de ce qui se passe autour d'eux. Voici quelques une des réponses qui démontrent bien cela : « *Je craindrais d'avoir trop de messages et de ne pas pouvoir y répondre.* » ou « *Je ne pourrais plus communiquer sans payer* » ou encore « *Je ne serais pas au courant de ce que disent mes amies* ».

Ennui : cette troisième catégorie concerne les élèves qui auraient peur de l'ennui. Elle touche les élèves qui auront plus de peine à vivre une telle expérience. Certains utilisent des mots exprimant des sentiments assez forts. En disant que vivre sans ces outils serait nul. Un élève est d'ailleurs catégorique en utilisant le mot « immonde » dans sa réponse. « *C'est immonde, sans mon portable c'est la fin du monde. Je n'arriverais pas à ne pas m'ennuyer sans mon natel.* » Ils sont nombreux à faire allusion à l'ennui qu'ils éprouveraient sans ces outils. Ils ne sauraient plus comment occuper leur temps libre. On voit bien que ces moyens de communication ont une place importante dans la vie de ces jeunes.

« *Je ne saurais plus quoi faire pendant les heures où je joue avec mon ordi, ma Wii ou mon natel* ».

Visualisons ces catégories afin de se représenter combien d'élèves sont touchés par chacune d'entre elles.



Les élèves étaient nombreux à avoir peur de s'ennuyer.

M'inspirant des résultats de mon premier questionnaire, je leur ai posé la question suivante :

T'es-tu ennuyé(e) sans ces outils de communication ?

Après l'expérience, les élèves ont pour la majorité, trouvé d'autres moyens de s'occuper. J'y reviendrai au point suivant. Une majorité de 21 élèves a dit ne pas s'ennuyer, mais il reste tout de même 15 élèves qui n'ont pas su occuper leur temps extrascolaire.

Cela m'amène aux réponses que j'ai récoltées après l'expérience.

Je leur ai posé deux questions similaires afin de savoir quels sentiments ils avaient suite à cette expérience. Les questions étaient les suivantes :

Quels étaient pour toi les effets négatifs de cette expérience ?

Quatre grandes catégories sont ressorties.

En premier lieu, 15 élèves ont dit n'y voir aucun effet négatif. Cette expérience ne les a pas réellement touchés.

En second lieu viennent les élèves qui ont été touchés par cette expérience, car ils n'ont plus pu utiliser les outils de communication qui faisaient leur quotidien. Cela était contraignant pour diverses raisons. Par exemple, certains ont relevé le fait qu'ils ne pouvaient plus communiquer avec leurs amis et familles n'étant pas à proximité. Cela ressort dans la réponse d'un élève : « *Je n'ai pas pu répondre à mes amis qui ne sont pas à l'école.* » D'autres ont soulevé le temps qu'ils ont perdu à contacter leurs amis sans les réseaux sociaux, sans les discussions instantanées et sans les jeux en ligne. « *Je devais téléphoner à mes amis et ça prenait plus de temps.* » ou « *J'étais obligé de me déplacer pour demander à mes amis de s'inviter.* » La rapidité des outils de communication moderne leur a posé problème durant cette semaine.

En troisième lieu, on retrouve les élèves qui ont trouvé l'expérience difficile, car ils n'ont pas su trouver d'autres moyens d'occupation afin de remplacer le temps qu'ils passaient sur les outils de communication. « *Mon temps libre a passé moins vite. Je me suis des fois ennuyé.* »

En dernier lieu apparaissent les élèves qui ont ressenti un manque centré sur les jeux en ligne.

Aucun	Communication	Ennui	Jeux en ligne
17 élèves	9 élèves	7 élèves	3 élèves

Les réseaux sociaux, les discussions instantanées et les jeux en ligne ont un fort potentiel addictif et il n'est pas aisé de s'en passer. La particularité de ces outils de communication est de permettre de créer des communautés, de se faire des amis et d'éprouver de la confiance en soit. Derrière un écran, tout cela devient facile alors que ce n'est pas nécessairement le cas dans la vie réelle. (jeunesetmedias, 2011)

Quels étaient pour toi les effets positifs de cette expérience ?

Ici aussi, il en ressort essentiellement quatre catégories.

La première concerne des élèves qui n'ont pas réellement ressenti d'effets positifs ou pour qui rien n'a changé durant cette période. Elle touche aussi les élèves qui ne sont pas parvenus à vivre sept jours sans outils de communication. Une élève a utilisé cette expérience comme excuse de non-réponse à ses amis. Elle décrit donc cela comme un effet positif. *« J'avais de bonnes raisons de ne pas répondre aux amies que je n'aime pas. »* Il s'agit ici de quelque chose de significatif et cela soulève une nouvelle question : discute-t-elle uniquement avec ses amis par le biais de ces outils de communications modernes ?

La deuxième catégorie met en valeur les élèves qui ont trouvé très positif de pouvoir diminuer le temps passé devant leur ordinateur ou leur Smartphone. Ces élèves se sont rendu compte qu'ils pouvaient se passer de ces outils et agrémenter leur vie sociale de manière différente. Baignés dans ces outils à longueur de journée, ces élèves ont alors appris à vivre différemment. *« J'ai appris à vivre une semaine sans mon natel. »*

La troisième concerne le travail scolaire, ce qui est l'intérêt principal de ce travail. Seuls 6 élèves sur 36 ont affirmé que le point positif d'une telle expérience était d'avoir plus de temps à consacrer à faire ses devoirs ou à suivre des activités de lecture. Chez eux, l'expérience les aurait amenés à plus travailler. Si on les privait de ces outils peut-être continueraient-ils à s'engager plus fréquemment dans le travail scolaire. Les élèves le disent : se passer des réseaux sociaux, des discussions instantanées et des jeux en ligne a été pour eux, un gain de temps qui leur a permis de s'atteler plus longtemps à leurs devoirs. *« De pouvoir peut-être mieux répéter les devoirs. », « J'ai eu plus de temps pour travailler »* ou encore *« J'ai plus travaillé chez moi pour l'école. »*

La quatrième catégorie touche 5 élèves de la classe. Ces élèves ont passé plus de temps réel avec leurs amis. En pratiquant de nouvelles activités, en s'amusant et en passant du temps avec la famille ou en allant jouer chez des copains.

Divers	Diminution	Travail scolaire	Relationnel
17 élèves	8 élèves	6 élèves	5 élèves

7.5 Occupation du temps libre avant et après l'expérience (Influence scolaire)

Si l'on se réfère aux tableaux 9 en annexe, on observe des résultats plutôt étonnants. Les élèves ont diminué pour la plupart leur consommation de médias de communication, mais il s'est avéré au cours de l'expérience que les élèves ont diminué le temps passé à chaque activité proposée. Effectivement, après avoir calculé les moyennes temps de chaque activité loisir proposée, je me suis rendu compte que les élèves ont tout diminué sauf le temps passé devant la télévision. Il est le seul à avoir augmenté d'1h10 par semaine.

Les activités extrascolaires favorites des élèves (en me référant au temps passé à celle-ci et en omettant les outils de communication modernes) sont les activités entre amis, les jeux à l'extérieur et le visionnement de la télévision.

Cela rejoint les habitudes de la jeunesse suisse qui sont (en temps normal, sans cadre d'expérience) l'utilisation du portable, l'utilisation d'Internet, les rencontres entre amis et la télévision. (Süss, Waller, & Willemse, 2010)

L'intérêt de ce travail est principalement centré sur le travail scolaire. Que s'est-il donc passé à ce niveau-là ? Prenons un extrait du tableau en annexe 9 et concentrons-nous sur le temps passé des élèves à faire leurs devoirs avant et après expérience.

Avant	Devoirs
1	2h
2	1h
3	5h
4	7h
5	7h
6	6h30
7	2h
8	5h
9	5h
10	5h
11	5h
12	5h
13	30m
14	8h
15	7h
16	12h
17	6h
18	7h
19	7h
20	5h
21	5h
22	4h
23	8h
24	8h
25	2h
26	1h
27	7h30
28	10h
29	50m
30	3h
31	2h
32	2h
33	1h30
34	3h
35	1h30
36	5h
Temps moyen	4h50

Après	Devoirs
1	2h
2	30m
3	3h
4	5h
5	2h45
6	20m
7	2h
8	5h
9	5h
10	5h
11	4h
12	1h
13	3h
14	8h
15	7h30
16	18h
17	6h
18	7h
19	3h
20	40m
21	6h30
22	4h
23	malade
24	8h
25	1h
26	1h
27	7h
28	7h
29	50m
30	1h
31	2h30
32	7h
33	3h
34	-
35	2h
36	7h
Temps moyen	4h10

Le temps passé aux devoirs a diminué au sein de la classe. La moyenne du temps passé à faire les devoirs a diminué de 40 minutes. En effet, les élèves prenaient en moyenne 4h50 par semaine lors d'une utilisation standard des outils de communication. Ils ont travaillé durant 4h10 lorsqu'ils ont été privés de réseaux sociaux, de discussions instantanées et jeux en ligne. Utilisaient-ils ces outils afin de faire leurs devoirs ?

Cela pourrait être une hypothèse plausible (se référer au travail de Julien Reichen : Facebook, un réseau d'entraide pour les jeunes.).

Dans ce cas, les élèves avaient changé de thème de math. Ce nouveau thème était un thème de géométrie. L'enseignante ne leur donnait donc plus de devoirs, car elle préférait que les élèves travaillent en classe et puissent ainsi disposer de tous les outils mathématiques nécessaires. Ceci pourrait aussi expliquer la diminution du temps passé à travailler pour l'école à la maison.

Bien qu'une majeure partie des élèves a diminué le temps qu'elle passait à faire ses devoirs et que de cette manière, le temps moyen de la classe a aussi diminué ; il est toutefois remarquable que neuf élèves sur le total de 36 ont augmenté leur temps de travail scolaire. Ceux-ci sont surlignés en jaune. Ces neuf élèves ont augmenté pour la plupart d'entre eux leur temps passé à faire leurs devoirs de 30 minutes à 1h30.

Je leur ai aussi posé la question suivante :

As-tu eu de meilleurs résultats cette semaine à l'école ? Dans le plan de math par exemple.

Une minorité de 15 élèves a affirmé avoir eu de meilleurs résultats scolaires en vivant cette expérience.

Je ne peux affirmer que les élèves ont obtenu de meilleurs résultats uniquement grâce à la privation des médias sociaux durant sept jours. Vivre sans outils de communication a peut-être forcé les élèves à travailler et ainsi obtenir de meilleurs résultats scolaires. Mais encore une fois, d'autres facteurs sont à prendre en compte. Dont un changement de thème en math par exemple. Les élèves travaillaient des problèmes numériques lors du premier questionnaire et travaillaient dans le domaine de la géométrie lors du second. Les élèves ayant répondu oui à cette question se sentaient peut-être plus à l'aise dans le domaine précédent.

8 CONCLUSION

8.1 Réponse à la question de recherche

Rappelons ma question de recherche :

Combien de temps passent les élèves sur les outils de communications émanant du Web et quelle en est l'influence sur le travail scolaire des élèves ?

Concernant le temps passé sur les outils de communication modernes, je me suis rendu compte que le temps passé sur ces outils n'était pas démesuré. En effet, les élèves des deux classes interrogées ne passaient que 5h10 en moyenne par semaine sur tous les outils de communication modernes confondus. Ce qui correspond à un peu moins de 45 minutes par jour. Ce résultat est bien inférieur aux deux heures et quart quotidiennes que les jeunes suisses âgés entre 12 et 19 ans passeraient sur la toile. (jeunesetmedias, 2011)

L'outil de communication qui attire le plus est la discussion instantanée. Les élèves y passent en moyenne près de huit heures par semaine. Viennent ensuite les réseaux sociaux où ils y passent 4h30 par semaine. Finalement, les jeux vidéo en ligne n'occupent que trois heures de leur temps par semaine, selon la moyenne classe. Soulignons toutefois que seuls 21 élèves jouent en ligne ; le temps de jeu moyen augmente si l'on ne s'intéresse qu'à eux, ces joueurs passent donc en moyenne par semaine 4h20.

Après avoir analysé mes données, j'ai pu constater dans le cadre de ma recherche que le temps passé sur les outils de communication n'avait de manière générale pas d'influence significative sur le temps imparti aux devoirs. En effet, les élèves trouvent d'autres moyens de s'occuper lorsqu'on les prive de ces outils, ils ne vont pas nécessairement centrer leur attention sur leurs devoirs. Ils préfèrent aller jouer dehors ou regarder la télévision par exemple. Une petite poignée d'élèves a tout de même eu l'impression que les outils de communication empiétaient sur leur temps de travail. Effectivement, six d'entre eux ont affirmé que le point positif de vivre une semaine sans outils de communication était d'avoir plus de temps à consacrer aux devoirs et à des activités de lecture.

Se séparer des outils de communication modernes ; réseaux sociaux, discussions instantanées, jeux en ligne n'a pas réellement posé problèmes aux élèves. Le regret principal des élèves étaient la rapidité de communication offertes par ces outils. Ils avaient l'impression de perdre du temps lorsqu'ils devaient téléphoner ou se déplacer pour rencontrer leurs amis.

Dans le cas des élèves cyberdépendants, les choses sont différentes. Un élève de la classe a été dépisté cyberdépendant car les jeux vidéo en ligne occupent la majeure partie de son temps.

Il s'avère que cet élève ne passait pas une minute à faire ses devoirs. Il ne travaille pas pour l'école, mais obtient tout de même dans certaines disciplines scolaires de bons résultats. Il a de très bonnes stratégies de travail et d'apprentissage. Il se peut que les jeux l'aident à travailler dans cette direction. Malheureusement, comme il passe énormément de temps devant les écrans, il ne révise pas. Il obtient donc de mauvais résultats lorsqu'il s'agit de contrôle sur les apprentissages.

Relevons tout de même que ces résultats ne sont pas identiques. Neuf élèves ont tout de même augmenté le temps passé à faire leurs devoirs et 15 élèves ont affirmé avoir obtenu de meilleurs résultats scolaires lors de la semaine sans outils de communication modernes. Est-ce que cela est le résultat d'une semaine sans outils de communication ou les élèves ont eu plus de facilité avec la matière enseignée ?

Cette recherche offre un petit aperçu de réponse car seules deux classes ont été interrogées dans une grande localité. Il me faudrait interroger un plus grand nombre d'individus et varier différents facteurs tels que le lieu d'habitation (ville ou campagne) par exemple pour avoir une fourchette de résultats plus dense.

8.2 Impressions personnelles

J'ai trouvé cette recherche intéressante et j'ai pu constater que les élèves ne sont pas à la traîne face aux nouvelles technologies présentes actuellement. En effet, ils sont bien informés sur ce sujet et pour certains très appliqués.

Cependant, il n'a pas toujours été facile de trouver des références et des statistiques répondant précisément à ma question de recherche. Il n'existe pas nécessairement des ouvrages faisant référence aux loisirs extrascolaires des élèves.

J'ai pu créer ma base de données grâce à mes questionnaires, mais afin d'obtenir une liste pertinente et exhaustive, il serait indispensable de distribuer ces questionnaires à un plus grand nombre d'élèves. En effet, les résultats obtenus avec 36 élèves ne peuvent être utilisés en tant que référence.

L'aspect de ma recherche qui m'a le plus touchée et qui m'a semblé le plus « extraordinaire » était la mise en place de mon expérience qui consistait à demander aux élèves de vivre une semaine entière sans outils de communication. Ce défi m'a énormément marquée, car j'ai pu être témoin des réactions des élèves lors de l'annonce de celui-ci et j'ai pu observer l'évolution de ces réactions après une semaine passée sans réseaux sociaux, sans discussions instantanées et sans jeux en ligne.

8.3 Limite du travail et prolongement

Certaines questions de mon questionnaire ont parfois été mal comprises et m'ont demandé à retourner voir les élèves pour être sûre de la véracité de ces réponses.

J'ai d'ailleurs été confrontée à quelques difficultés lors du dépouillement de mon questionnaire. Les questions de temps me paraissaient quelques fois faussées. J'ai, à chaque question, demandé aux élèves combien de temps par semaine passaient-ils à diverses activités. Après réflexions, je me dis qu'il aurait été peut-être plus pertinent de m'intéresser au temps passé en moyenne par jour pour chaque activité. Les élèves n'étaient pas tous en mesure de calculer un temps global par semaine, ils omettaient parfois de tenir également compte du weekend.

J'ai donc dû réinterroger certains élèves afin d'être sûre de leur réponse.

Lors d'une visite dans une classe de 8^{ème} Harmos dans un petit village, j'ai fait un petit sondage afin de voir si les élèves étaient inscrits sur des réseaux sociaux, s'ils discutaient en ligne ou s'ils étaient adeptes de jeux en ligne. Je les ai aussi interrogés quant à leurs acquisitions au niveau téléphonie mobile. Il s'est avéré qu'une seule élève possédait un Smartphone et qu'une toute petite minorité était inscrite sur les réseaux sociaux ou discutait en ligne.

Je me suis donc dit qu'il serait intéressant de prolonger ce travail (en restant dans la même optique) en comparant les relations des élèves aux outils de communication modernes à travers ville et campagne.

Un prolongement possible, mais qui élargirait ma recherche serait de m'intéresser à d'autres cyberdangers. Je me suis intéressée ici au temps passé sur les outils de communication modernes, donc le danger serait ici la dépendance. Si je pouvais continuer mon travail, je m'intéresserais au cyberharcèlement et à la violence pouvant se dégager de ces outils, car ces réseaux offrent une grande propagande. Le principal avantage de ces outils, mais qui serait ici contraignant, est la rapidité de diffusion. Les élèves sont jeunes et naïfs et peuvent facilement tomber dans ce genre de dangers. Il m'intéresserait de poursuivre ma recherche dans cette direction afin de comprendre qui sont principalement les victimes de ces cyberdangers.

9 REMERCIEMENTS

Je tiens par ces quelques lignes à remercier les personnes qui m'ont entourée lors de l'élaboration de mon travail. Je les remercie d'avoir été disponibles et encourageantes.

Un grand merci à/aux :

- l'enseignante qui m'a permis de mener mon projet dans sa classe. Je la remercie de m'avoir donné un petit compte rendu de la semaine sans outils de communication modernes.
- la classe qui a participé à ce défi. Je remercie les élèves d'avoir répondu à mes questionnaires et d'avoir participé vivement à mon travail.
- mon directeur de Mémoire, Monsieur Pierre-Olivier Vallat qui s'est montré disponible et qui a su me réorienter lorsque je m'égarais dans ma recherche.
- personnes qui ont relu mon travail et m'ont conseillé dans l'écriture de mon projet.
- Médiathécaires de la HEP qui, par leurs connaissances, ont su m'aider à chercher la documentation nécessaire à ma recherche.

10 BIBLIOGRAPHIE

- L'école face au cyberdangers. (2012, avril). *Educateur*.
- Boudin, G. (2003). *Les messageries instantanées*. Paris: Micro Application.
- Delcroix, E., & Proulx, S. (2012). *Les réseaux sociaux sont-ils nos amis?* Paris: Le Muscadier.
- Ducret, I., & Menoud, J.-B. (Réalisateur). (2012). *Facebook, pas très net avec les ados* [Film].
- Endrizzi, L. (2012). *Jeunesse 2.0: les pratiques relationnelles au coeur des médias sociaux*. Institut français de l'éducation.
- Fontez, M. (2010, novembre). Facebook dirige-t-il vos vies? *Science & vie junior*, pp. 50-59.
- Freiburghaus, E. (Réalisateur). (2011). *Une semaine sans médias* [Film].
- Hautefeuille, M., & Vélé, D. (2012). *Les adictions à Internet, de l'ennui à l'indépendance*. Paris: Payot & Rivages.
- Lecomte, Y., & Lecomte, S. (2012). *Le livre de Facebook, Twitter, Google + & LinkedIn*. Paris: First-Gründ.
- Mercklé, P. (2011). *Sociologie des réseaux sociaux*. Paris: La découverte.
- Tisseron, S. (2006). *L'enfant au risque du virtuel*. Paris: Dunod.
- Tisseron, S. (2008). *Qui a peur des jeux vidéo*. Paris: Albin Michel.
- bfs.admin. (2013). *Statistiques suisses: Indicateur*. Consulté le mars 13, 2013, sur bfs.admin.ch:
http://www.bfs.admin.ch/bfs/portal/fr/index/themen/16/04/key/approche_globale.indicator.30109.301.html?open=5#5
- choisiremonmobile. (s.d.). *qu'est-ce qu'un Smartphone*. Consulté le janvier 21, 2013, sur choisiremonmobile.com: <http://www.choisirmonmobile.com/21383-qu-est-ce-qu-un-smartphone.html>
- comescore. (s.d.). *44% d'Audience de Plus que l'Année Passée pour les Réseaux Sociaux Mobiles dans les pays de l'Europe des 5*. Consulté le janvier 25, 2013, sur <http://www.comscore.com>:
http://www.comscore.com/fre/Insights/Press_Releases/2011/11/Mobile_Social_Net_working_Audience_Grew_44_Percent_Over_Past_Year_in_EU5
- Gogniat, V. (2012, août 3). *Un Suisse sur dix est sur Twitter*. Consulté le mars 24, 2013, sur [letemps.ch](http://www.letemps.ch): http://www.letemps.ch/Page/Uuid/392b5250-dcco-11e1-a5e7-bofed2a8864c/Un_Suisse_sur_dix_est_sur_Twitter#.UU88dxxriPM

- instagram. (s.d.). *about us*. Consulté le janvier 29, 2013, sur <http://instagram.com/>:
<http://instagram.com/about/us/>
- jeunesetmedias. (2011). *Jeux: jeunes et médias*. Consulté le mars 13, 2013, sur <http://www.jeunesetmedias.ch>: <http://www.jeunesetmedias.ch/fr/opportunités-et-risques/jeux.html>
- kik. (2012). *A propos: Kik Messenger*. Consulté le février 24, 2013, sur kik.com:
<http://kik.com/about/>
- Leloup, D. (2012, juin 20). *Google+, le réseau mystère*. Consulté le mars 19, 2013, sur <http://www.lemonde.fr>:
http://www.lemonde.fr/technologies/article/2012/06/20/google-le-reseau-mystere_1721792_651865.html
- lemonde. (2012, octobre 4). *Facebook franchit la barre du milliard d'utilisateurs*. Consulté le mars 24, 2013, sur [lemonde.fr](http://www.lemonde.fr):
http://www.lemonde.fr/technologies/article/2012/10/04/facebook-franchit-la-barre-du-milliard-d-utilisateurs_1770255_651865.html
- Louis, J.-P. (2012, mai 25). *MySpace est de retour fin 2012*. Consulté le mars 19, 2013, sur <http://www.gqmagazine.fr>:
<http://www.gqmagazine.fr/culture-web/le-desk/articles/myspace-de-retour-fin-2012/14424>
- moviestarplanet. (2012). *A propos*. Consulté le mars 19, 2013, sur info.moviestarplanet.fr:
<http://info.moviestarplanet.fr/a-propos-de.aspx>
- Rodriguez, L. (s.d.). *Instagram : mode d'emploi*. Consulté le JANVIER 29, 2013, sur www.marieclaire.fr: <http://www.marieclaire.fr/,instagram-achat-facebook-mode-d-emploi,20258,495730.asp>
- Seydtaghia, A. (2013, janvier 7). *Avec 18 milliards de messages en un jour, WhatsApp distancie ses concurrents*. Consulté le février 11, 2013, sur www.letemps.ch:
<http://www.letemps.ch/Page/Uuid/0487a6d0-582f-11e2-aa44-537b13390d31#.UUnDQRxriPM>
- skype. (2013). *A propos de skype: qu'est-ce que Skype?* Consulté le février 24, 2013, sur [skype.com](http://www.skype.com): <http://www.skype.com/fr/about/>
- Tronel, J.-F. (2013, janvier 8). *Instagram: dates et chiffres clés*. Consulté le janvier 29, 2013, sur <http://www.topacki.com>: <http://www.topacki.com/les-blogs/85-instagram-dates-cles-et-chiffres-cles>

webmarketing. (2011). *Les principaux réseaux sociaux*. Consulté le janvier 29, 2013, sur <http://www.destination-webmarketing.fr>: <http://www.destination-webmarketing.fr/principaux-reseaux-sociaux-description-et-fonction/#myspace>

whatsapp. (s.d.). *whatsapp: about us*. Consulté le Février 11, 2013, sur <http://www.whatsapp.com>: <http://www.whatsapp.com/about/>

wikikou. (s.d.). *MSN Messenger : La fin programmée pour le 15 mars 2013*. Consulté le février 12, 2013, sur www.wikikou.fr: <http://www.wikikou.fr/arret-msn-messenger-skype-actualite-1788.html>

Willemse, I., Waller, G., & Süß, D. (2010). *kinderschutz: JAMES*. Consulté le mars 13, 2013, sur kinderschutz.ch: http://kinderschutz.ch/cmsn/files/u169/JAMES_2010_f.pdf

Xbox. (2010). *Contrat de service Xbox*. Consulté le février 21, 2013, sur xbox.com.

11 ANNEXES

11.1 Questionnaire no 1 :

Relation des élèves avec les nouveaux outils de communication No : 1

- 1) Coche : fille garçon
- 2) Quel âge as-tu ? _____
- 3) Combien de personnes vivent chez toi ? _____
- 4) Combien y a-t-il d'ordinateur chez toi ? _____
- 5) As-tu un ordinateur qui n'appartient qu'à toi ? oui non
Si Non passe à la question 8
- 6) Si oui, est-il dans ta chambre ? oui non
- 7) Est-ce un ordinateur portable ? oui non
- 8) As-tu internet à la maison ? oui non
- 9) Si oui, quelle connexion internet as-tu à la maison ? wifi par câble
- 10) Navigues-tu sur internet à la maison ? oui non
- 11) Si oui est-ce avec ton ordinateur personnel ? oui non

18) Les réseaux sociaux

	Facebook	Twitter	Instagram	Myspace
Je connais	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>
J'y suis inscrit	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>
Combien y passes-tu de temps par semaine ?				

19) Sur quel(s) autre(s) réseau(x) social(aux) es-tu inscrit(e) ?

20) Que fais-tu sur ces réseaux sociaux ?

Poste des photos

Poste des vidéos

Poste des statuts

Poste des chansons

Discute instantanément

Regarde le profil de tes amis

Commente les publications des autres

Autres :

21) Qu'est-ce que les réseaux sociaux t'apportent ?

22) Les messageries instantanées (chat)

	WhatsApp	Viber	MSN
Je connais	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>
J'y suis inscrit	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>
Combien y passes-tu de temps par semaine ?			

23) Sur quel(s) autre(s) réseau(x) social(aux) es-tu inscrit(e) ?

24) T'arrive-t-il de jouer à des jeux vidéo en ligne ? oui non

25) Si oui, à quels jeux joues tu ?

26) Combien de temps par semaine passes-tu à jouer en ligne ? _____

27) Quelles craintes aurais-tu si tu vivais sans ces outils durant une certaine durée ?

28) Que ferais-tu de ton temps libre si l'on te privait de tous ces outils de communication?

29) Actuellement, combien de temps par semaine passes-tu à :

Faire tes devoirs : _____

Lire un livre : _____

Lire une BD : _____

Lire des magazines : _____

Jouer dehors : _____

Jouer aux jeux vidéo : _____

Regarder la télévision : _____

Aller au cinéma : _____

Passer du temps avec tes amis : _____

Faire du sport : _____

Cuisiner : _____

Autres activités: _____

11.2 Résultats questionnaire no 1 :

No	Sexe	Âge	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	M	11	3	1	NON	NON	NON	OUI	1	OUI
2	F	11	2	4	OUI	OUI	OUI	OUI	4	OUI
3	F	11	4	2	NON	NON	NON	OUI	2	OUI
4	M	11	2	1	NON	NON	NON	OUI	1	OUI
5	F	11	4	2	NON	OUI	-	OUI	2	OUI
6	F	11	5	3	NON	NON	NON	OUI	3	OUI
7	F	12	6	5	OUI	OUI	OUI	OUI	5	OUI
8	F	11	5	3	OUI	OUI	OUI	OUI	3	OUI
9	M	11	4	4	OUI	OUI	NON	OUI	4	OUI
10	F	11	3	1	NON	NON	NON	OUI	1	OUI
11	F	11	4	3	OUI	OUI	OUI	OUI	3	OUI
12	F	11	4	5	OUI	OUI	OUI	OUI	5	OUI
13	M	12	6	1	OUI	NON	OUI	OUI	1	OUI
14	F	11	4	2	OUI	NON	OUI	OUI	2	OUI
15	M	11	3	3	OUI	OUI	OUI	OUI	3	OUI
16	M	11	4	6	OUI	OUI	OUI	OUI	6	OUI
17	m	11	4	2	OUI	OUI	NON	OUI	2	OUI
18	M	11	5	3	OUI	OUI	OUI	OUI	3	OUI
19	M	11	6	4	OUI	OUI	OUI	OUI	4	OUI

20	F	12	3	2	NON	-	-	OUI	2	OUI
21	M	11	4	3	NON	NON	OUI	OUI	3	OUI
22	M	12	4	3	NON	-	-	OUI	3	OUI
23	F	12	5	2	NON	-	-	OUI	2	OUI
24	F	11	3	2	OUI	NON	OUI	OUI	2	OUI
25	F	12	3	3	NON	-	-	OUI	3	OUI
26	F	12	5	2	OUI	NON	OUI	OUI	2	OUI
27	F	12	4	2	OUI	OUI	NON	OUI	2	OUI
28	F	12	4	2	NON	-	-	OUI	2	OUI
29	F	11	4	4	OUI	OUI	NON	OUI	4	OUI
30	F	12	2	2	OUI	NON	OUI	OUI	2	OUI
31	M	12	7	5	OUI	OUI	OUI	OUI	5	OUI
32	M	12	6	3	OUI	NON	OUI	OUI	3	OUI
33	M	12	4	2	NON	-	-	OUI	2	OUI
34	F	11	5	2	NON	-	-	OUI	2	OUI
35	M	12	4	2	OUI	OUI	NON	OUI	2	OUI
36	M	11	3	1	NON	NON	NON	OUI	1	OUI

No	Q11	Q12	Q13	Q14	Q14 RS	Q14 DEVOIRS	Q14 JEUX	Q14 FILM	Q14 MUSIQUE	Q15
1	NON	OUI	OUI		X	x		X	NON	2h-3h
2	-	OUI	OUI	x				x	-	1H
3	NON	NON	NON		X				NON	1H15
4	NON	NON	NON			x			NON	1H
5	-	OUI	OUI						-	1H
6	NON	NON	NON			x	X		NON	2H
7	OUI	NON	NON	x			X	x	OUI	2H
8	OUI	OUI	NON		X			x	OUI	1H
9	NON	OUI	NON			x		x	NON	5H
10	OUI	OUI	OUI	x				x	OUI	20MIN
11	OUI	NON	NON	x		x		x	OUI	1-2h
12	NON	OUI	OUI	x		x		x	NON	10MIN
13	OUI	NON	NON			x			OUI	1H
14	OUI	OUI	OUI	x				x	OUI	6H
15	OUI	NON	NON		X			X	OUI	24H
16	OUI	OUI	OUI			x		x	OUI	4H
17	NON	OUI	NON		X	x		x	NON	12h
18	OUI	NON	-						OUI	8-12H
19	OUI	OUI	OUI	x					OUI	2H
20	NON	OUI	NON		X				NON	8H

21	NON	OUI	OUI	x		x			NON	3H
22	NON	OUI	OUI	x				x	NON	5H
23	OUI	OUI	OUI		X			x	OUI	8H
24	OUI	OUI	OUI	x				x	OUI	7H
25	NON	NON	NON		X	x		X	NON	3H
26	OUI	OUI	OUI	x				x	OUI	20H
27	OUI	NON	NON					x	OUI	
28	NON	OUI	OUI		X		X	x	NON	5H
29	OUI	OUI	OUI	x					OUI	30H
30	NON	OUI	OUI		X	x		x	NON	2H
31	NON	OUI	NON		X			x	NON	1H
32	OUI	OUI	OUI	x		x			OUI	7H
33	OUI	OUI	OUI			x		x	OUI	7H
34	OUI	OUI	OUI	x	X	x			OUI	3H
35	OUI	OUI	OUI	X	X			X	OUI	10H
36	NON	OUI	OUI		X	x		x	NON	2-3H

No	Q16	Q17 notif	Q17 voir mess	Q17 rep mess	Q17 surfer	Q18 facebook	Q18 twitter	Q18 instagram	Q18 myspace	Q19
1	OUI				x	NON	NON	NON	NON	-
2	oUI	x	X	X	X	OUI 3h	OUI 3h	OUI	OUI 2h	skyp goog +
3	NON					NON	NON	NON	NON	-
4	NON					NON	NON	NON	NON	-
5	OUI	X	X	X	X	OUI 3h	NON	NON	NON	Moviestar
6	NON					NON	NON	NON	NON	-
7	NON	X	X	X	X	OUI 2H	NON	NON	NON	SKYPE MSN
8	OUI					NON	NON	NON	NON	SKYPE
9	NON					NON	NON	NON	NON	-
10	NON					OUI 1H	OUI 2H	NON	NON	SKYPE, BUGIS
11	NON					OUI 6H	NON	NON	NON	MSN
12	NON		X	X	X	NON	NON	NON	NON	AUCUN
13	NON					OUI 1H30	NON	NON	NON	-
14	OUI		X	X	X	OUI 3-4H	NON	NON	NON	
15	NON					NON	NON	NON	NON	xboxlive,
16	NON					NON	NON	NON	NON	-
17	NON		X			NON	NON	NON	NON	-
18	NON					NON	NON	NON	NON	X BOX LIVE

19	OUI		X	X	X	OUI 11H	OUI 2h	NON	NON	-
20	NON					NON	NON	NON	NON	-
21	OUI	X	X	X	X	NON	NON	NON	NON	Playstatio network
22	OUI					OUI 1H30	OUI 1H30	NON	NON	-
23	OUI	X		X	X	NON	NON	NON	NON	Moviestar
24	OUI		X	X		OUI 4H	NON	OUI	NON	SKYROCK
25	-					NON	NON	NON	NON	-
26	OUI			X		OUI 20H	NON	OUI	NON	MSN
27	NON					NON	NON	NON	NON	MSN
28	OUI		X			NON	NON	NON	NON	MOVIESTA R,MSN
29	OUI	X	X	X	X	OUI 10H	NON	NON	NON	MSN
30	OUI	X	X			OUI 2-3H	NON	NON	NON	MSN
31	NON					NON	NON	NON	NON	MSN
32	OUI	X	X	X		OUI 4H	NON	NON	NON	MSN
33	NON					NON	NON	NON	NON	MINEFIELD
34	OUI	X	X	X	X	OUI 20MIN	NON	NON	NON	-
35	OUI		X	X		OUI 7H	NON	NON	NON	MSN
36	OUI				x	NON	NON	NON	NON	-

No	Q20 photo	Q20 vidéo	Q20 statut	Q20 chanson	Q20 d. instant anée	Q20 re. profil	Q20 commentaire	Q20 autres	Q21
1									cf tableau 1
2	X	X	X	X	X	X	X		cf tableau 1
3								-	cf tableau 1
4								-	cf tableau 1
5		X	X	X	X	X		-	cf tableau 1
6								-	cf tableau 1
7	X		X		X	X	X	Envoyer des mess	cf tableau 1
8								-	cf tableau 1
9								-	cf tableau 1
10	X	X			X	X	X	-	cf

									tableau 1
11	X		X		X	X	X	-	cf tableau 1
12	X	X	X	X				-	cf tableau 1
13	X	X	X	X	X	X		-	cf tableau 1
14	X				X	X	X	Défis	cf tableau 1
15	X	X	X		X	X		-	cf tableau 1
16								-	cf tableau 1
17		X		X				-	cf tableau 1
18								-	cf tableau 1
19						X		-	cf tableau 1
20								-	cf tableau

									1
21								joue en ligne	cf tableau 1
22	X		X	X	X	X		-	cf tableau 1
23		X	x	x	X		x	regarde des vidéos	cf tableau 1
24	X		X	X	X	X	X	Comme nte photo	cf tableau 1
25									cf tableau 1
26	X		X		X	X	X	Recherche des amis	cf tableau 1
27	X		X		X	X	X	-	cf tableau 1
28		X	X	X	X	X	X	Amusement	cf tableau 1
29	X		X	X	X	X	X	-	cf tableau 1
30						X	X	-	cf tableau 1

31					X			-	cf tableau 1
32				X	X	X		-	cf tableau 1
33					X			-	cf tableau 1
34	X	X	X	X	X	X	X	Envoie des mess	cf tableau 1
35	X	X	X	X	X	X	X		cf tableau 1
36									cf tableau 1

No	Q22 whatsapp	Q22 Viber	Q22 msn	Q23	Q24	Q25 Minecraft	Q25 World of warcraft	Q25 Fifa	Q25 Moviestar planète	Q25 Call of Duty
1	NON	NON	NON	-	OUI					X
2	OUI 1H	OUI 1H	OUI 30MIN		OUI				X	
3	NON	NON	NON	-	NON					
4	NON	NON	NON	-	OUI		X			
5	OUI 1H45	NON	NON	-	NON				X	
6	NON	NON	NON	-	NON					
7	NON	NON	OUI 2H	-	OUI					
8	NON	NON	NON	-	NON					
9	OUI 2h	OUI	OUI	-	NON					
10	NON	OUI 3H	OUI 30MIN	bugis	OUI					
11	NON	NON	oui 1h		OUI					
12	OUI 6H	NON	NON	-	OUI				X	
13	OUI 3H	NON	OUI 2H	-	OUI					
14	NON	NON	NON	-	OUI					
15	NON	NON	NON	-	OUI	X				X
16	NON	NON	NON	-	OUI					
17	NON	NON	NON	-	OUI		X			X

18	NON	NON	OUI 3H	-	OUI	X	X			X
19	OUI 28H	OUI 3-4H	OUI 2H	-	NON					
20	OUI 7H	NON	NON	-	NON					
21	OUI 2H	OUI 1H	NON	-	OUI					X
22	OUI 1H	NON	NON	-	OUI			x		
23	OUI	OUI	NON	KIK	OUI				X	
24	OUI 2H	OUI 30MIN	NON	KIK	NON					
25	NON	NON	NON	-	NON					
26	OUI 30H	OUI	OUI	KIK	NON					
27	NON	NON	OUI 1H		OUI					
28	OUI 10H	OUI	OUI		OUI				X	
29	OUI 4H	OUI 4H	NON	KIK	NON					
30	OUI 5-6H	OUI 30MIN	OUI 20MIN	-	OUI					
31	NON	NON	OUI 3H30	-	-					
32	OUI 1H30	NON	NON		OUI	X	X			
33	OUI 5H	NON	NON	-	OUI	X	X			
34	NON	NON	OUI 1H	-	NON					
35	NON	OUI 1H	OUI 3H	-	OUI					
36	NON	NON	NON	-	OUI					X

No	Q25 Need for speed	Q25 Battelfield	Q25 Far Cry	Q26	Q27	Q28	Q29
1				2H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
2				1H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
3				0H	cf tableau 2	Cf tableau 3	cf tableau 9
4				1H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
5				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
6				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
7				1H	cf tableau 2	Cf tableau 3	cf tableau 9
8				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
9				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
10				50min	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
11				10MIN	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
12				10MIN	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
13				1H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
14				2H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
15		X	X	30h	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
16				7H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
17				13h	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
18		X	X	14H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9

19				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
20				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
21	X			8H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
22				30MIN	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
23				3H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
24				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
25				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
26				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
27				30MIN	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
28				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
29				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
30				45MIN	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
31				-	cf tableau 2	cf tableau 3	Cf tableau 9
32				1H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
33				2H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
34				-	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
35				2H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9
36				2H	cf tableau 2	cf tableau 3	cf tableau 9

Tableau 1 :

	Qu'est-ce que les réseaux sociaux t'apportent ?
1	-
2	Ça me fait plaisir après les devoirs.
3	Rien
4	Rien
5	Envoyer des messages gratuitement.
6	Rien
7	Envoyer des messages avec mon amie gratuitement.
8	Communiquer avec ma famille qui habite loin.
9	-
10	Des infos.
11	J'aime parler avec les personnes que je connais : cousin(e)s, ami(e)s, famille.
12	Rien
13	J'aime parler avec mes ami(e)s.
14	Un peu d'intelligence. Pouvoir connaître de la musique. Pouvoir communiquer avec des amis.
15	Mon plaisir.
16	Rien
17	-
18	De l'amusement.
19	-
20	-
21	Parler avec des copains.
22	Surtout discuter avec mes amis mais aussi pouvoir retrouver de vieux amis.
23	A passer le temps, à discuter gratuitement, à s'amuser , à voir des choses en mettant des commentaires et des pouces verts, à connaître des gens du monde entier.
24	J'arrive plus facilement à arranger mes disputes. Je prévois des choses et je fais plein de connaissances.
25	-
26	Ça passe le temps, c'est cool. Par contre on peut avoir certains problèmes. Mais sinon c'est pour le fun.
27	A naviguer avec mes amies que je ne vois pas depuis longtemps.
28	De l'amusement, je discute avec mes amis, je regarde des vidéos et je mets des trucs comme ça.
29	-
30	-
31	De la communication avec des personnes que je ne vois pas beaucoup.
32	Je ne sais pas.
33	On peut discuter avec des amies qui habitent loin de chez nous.
34	De communiquer avec mes anciens amis.
35	De la rigolade, des ami(e)s.
36	Rester en contact avec les autres.

Tableau 2 :

	Quelles craintes aurais-tu si tu vivais sans ces outils durant une certaine durée ?
1	Plus pouvoir téléphoner
2	Je m'ennuierais
3	Aucune
4	Triste
5	Ça me ferait rien.
6	Triste si c'était mes affaire. Mais si c'était les ordinateurs ça va parce que je n'aime pas les ordinateurs. On peut dire que je suis la seule dans la famille qui n'aime pas les ordinateurs.
7	C'est pas grave !
8	Il y a des moments où j'aurais envie d'écouter de la musique et des moments où ça ne me ferait rien.
9	Aucune
10	Aucune idée.
11	Je me fatiguerais trop et je m'ennuierais.
12	Je ne sais pas.
13	Ça ne serait pas grave mais ennuyant.
14	Ce serait ennuyant et je serais triste.
15	L'ennui
16	Aucune
17	Rien
18	Ne plus jouer, ne plus regarder de vidéos, ça serait nul.
19	Rien
20	Je craindrais d'avoir trop de message et de ne pas avoir pu y répondre.
21	Rien.
22	Aucune
23	De ne plus arriver à dormir ou de rater l'école à cause de ces choses.
24	Je ne pourrais pas communiquer sans payer. Je m'ennuierais certainement beaucoup.
25	-
26	C'est immonde, sans mon portable c'est la fin du monde. Je n'arriverais pas à ne pas m'ennuyer son mon natel.
27	Ça m'énerverait un peu.
28	Je m'ennuierais et je ne serais pas au courant de ce que disent mes amies.
29	Ça me fait rien.
30	S'ennuyer.
31	De ne plus pouvoir contacter, de ne plus pouvoir jouer à des jeux. Et surtout je m'ennuierais beaucoup.
32	Rien
33	Je ne saurais plus quoi faire pendant les heures où je joue avec mon ordi, ma Wii ou mon natel.
34	Aucune car je parle seulement avec mes amies.
35	Je m'ennuierais.
36	L'ennui

Tableau 3 :

	Que ferais-tu de ton temps libre si l'on te privait de tous ces outils de communication ?
1	J'irais au skateparc.
2	Rien
3	Jouer avec ma sœur.
4	Aller jouer dehors avec mes copains.
5	Je cuisinerais.
6	Jouer avec mes poupées ou parler toute seule. Pardon, peut-être vous croyez que je suis un bébé mais c'est pas grave.
7	Je lierais.
8	Regarder la télé, passer du temps avec mes animaux, écrire.
9	Jouer dehors avec mes amis.
10	Jouer au Memory.
11	Jouer dehors, faire des devoirs pour m'exercer, me promener, etc...
12	Jouer avec mes amies.
13	Jouer dehors avec ami(e)s.
14	J'irais dehors et j'irais à la Migros avec mes amis.
15	?
16	Jouer
17	J'irais faire du foot et j'irais chez des amis.
18	Jouer dehors avec amis, lire.
19	Rien
20	Je jouerais du piano et je lierais des livres.
21	Jouer au foot avec mes copains.
22	J'irais jouer au football.
23	Je regarderais la télé et je lirais un livre.
24	Je jouerais avec mes amies, je téléphonerais, j'étudierais ou je regarderais la télé.
25	Je jouerais dehors, j'inviterais mes copines et j'irais en ville.
26	Je dormirais, je regarderais la télé, j'aiderais à faire à manger.
27	Lire, jouer à des jeux de société.
28	Je lierais un livre.
29	Regarder la télé, lire un livre, faire la sieste.
30	Je lierais, je jouerais dehors avec mes amis.
31	Je ferais du bricolage, je dormirais, je jouerais avec ma voisine et je lierais.
32	Je jouerais au foot avec mes amis.
33	J'irais jouer dehors.
34	Lire
35	Rien
36	J'irais jouer dehors.

Tableau 9 : Avant expérience

	devoirs	livre	BD	magazine	Jouer dehors	Jeux vidéo	TV	cinéma	Passer du temps avec amis	Faire du sport	cuisiner	Autres
1	2h	-	-	-	2h	3h	12h		3h	6h	-	4h
2	1h	10m	-	-	-	-	1h		oui	oui	oui	Oui
3	5h	5h	30m	30m	-	-	4h		30m	5h	-	5h
4	7h	1h30	1h	-	3h	1h	30min		2h	3h	-	-
5	7h	-	-	-	-	-	1h30		-	6h	-	-
6	6h30	50m	-	-	1h30	-	50min		2h30	3h30	1h	50m.
7	2h	2h	2h	-	3h	1h	1h		3h	5h	-	-
8	5h	10m	5mn	10mn	-	-	6h		-	1h15	-	15m
9	5h	-	30m	-	9h	3h	7h		11h	6h	1h	1h
10	5h	1h	30m	10m	50m	10m	-		3h	2h	-	2h
11	5h	2h	1h	30min	4h	-	12h		4h	3h	1h	2h
12	5h	10m	10m	-	1h	10m	20m		1h	1h	2h	-
13	30m	1h	1h	-	3h	3h	1h		5h	3h	2h	1h
14	8h	30m	1h	-	4h	20m	12h		5h	-	3h	-
15	7h	-	-	-	4h	22h	10h		24h	-	3h	6h
16	12h	3h	3h	-	12h	9h	20h		12h	4h	-	-
17	6h	-	20m	-	4h	13h	4h		4h	3h	-	-
18	7h	-	45m	-	4h	14h	9h		24h	-	-	3h
19	7h	30m	30m	30m	1h30	4h	1h		2h	1h30	-	-
20	5h	3h	-	-	20h	-	5h		8h	2h	3h	-
21	5h	2h	-	-	4h	8h	2h		3h	2h	-	-
22	4h	3h	-	-	10h	30m-	1h		10h	5h	4h	2h
23	8h	2h	8h	4h	3h	5h	10h		2h	11h	10h	-
24	8h	2h	20m	10m	4h	-	9h		40h	1h	2h30	10h
25	2h	2h	1h30	30m	50m	3h	2h		toujours	1h30	10m	30m
26	1h	-	15m	15m	-	-	Longtemps		toujours	-	-	-
27	7h30	3h	1h10	50m	15h	50m	7h		15h	7h30	30m	1h
28	10h	1h	8h	8h	18h	5h	8h		20h	8h	2h	15h
29	50m	30m	20m	1h	2h30	-	40mi		2h	10m	20m	50m
30	3h	5h	30m	30m	3h	6h	6h		3h	2h	-	-
31	2h	1h30	10m	30m	3h	30m	15h		6h	4h	2h	3h
32	2h	3h	2h	1h	4h	2h	3h		6h	4h	-	-
33	1h30	30m	15m	-	6h	1h30	2h30		4h	2h30	-	1h30
34	3h	6h	3h	3h	4h	7h	45m		6h	9h	45m	-
35	1h30	30m	25m	10m	2h40	40m	3h30		4h30	15m	25m	30m
36	5h	3h	4h	30m	12h	9h	7h	IX par mois	10h	2h30	-	-
Tps moyen	4h50	1h30	1h10	35m	4h40	3h05	5h		6h45	4h	1h	1h40

11.3 Information aux élèves

ÊTES-VOUS CAPABLES DE PASSER UNE SEMAINE SANS OUTILS DE COMMUNICATION MODERNES ?

Pour réussir ce défi, il vous faut vivre durant 7 jours dès aujourd'hui, mardi 15.01.2013 au mardi 22.01.13 sans outils de communications modernes ; c'est-à-dire, **sans réseaux sociaux** (Facebook, Twitter, Instagram, ...), **sans discussions instantanées ou chat** (Whats ap, messagerie Facebook, MSN,...) et **sans jeux en ligne** (jeux sur internet, Call of duty, ...).

➔ Si tu ne t'en sens pas capable, essaie au moins de diminuer ton temps passé sur ceux-ci !
Je compte sur vous, bon courage pour ce défi et à mardi prochain pour en discuter. 😊

11.4 Questionnaire no 2 :

Relation des élèves avec les nouveaux outils de communication

1) Es-tu parvenu(e) à laisser de côté tous les outils de communication sans exception ?

oui non

Si oui, passe à la question 6

2) Coche ceux que tu as utilisés sans aucune diminution pendant 1 semaine :

Réseaux sociaux

Jeux en ligne

Chatt

3) Coche ceux pour lesquels tu as passé moins de temps :

Réseaux sociaux

Jeux en ligne

Chatt

4) Combien de temps as-tu passé en tout sur les réseaux sociaux ? _____

Combien de temps as-tu passé en tout sur les jeux en ligne ? _____

Combien de temps as-tu passé en tout sur les discussions instantanées (chatt)? _____

5) Coche ceux que tu utilises habituellement que tu n'as pas du tout utilisé durant cette semaine :

Réseaux sociaux

Jeux en ligne

Chat

6) T'es-tu ennuyé(e) sans ces outils de communication durant cette semaine ?

oui non

7) Quelles activités as-tu pratiquées en remplacement ?

8) Quels étaient pour toi les effets négatifs de cette expérience ?

9) Et quels en étaient les effets positifs ?

10) As-tu eu de meilleurs résultats cette semaine à l'école dans le plan de math par exemple?

oui

non

11) Comment as-tu pris contact avec tes amis sans ces outils de communication ?

12) As-tu eu l'impression d'avoir été mis à l'écart sans ces outils ?

oui

non

13) Si oui, pourquoi ?

14) Combien de temps as-tu passé cette semaine à :

Faire tes devoirs :

Lire un livre :

Lire une BD :

Lire des magazines :

Jouer dehors :

Jouer aux jeux vidéo :

Regarder la télévision :

Aller au cinéma :

Passer du temps avec tes amis :

Faire du sport :

Cuisiner :

Autres activités :

11.5 Réponses questionnaire 2 :

No	Q1	Q2 RS	Q2 JL	Q2 DI	Q3 RS	Q3 JL	Q3 DI
1	Non					X	
2	Non	X			X		
3	Oui						
4	Oui						
5	Oui						
6	Oui						
7	Non		X		X		
8	Oui						
9	Oui						
10	Non			X	X	X	
11	Non				X		
12	Oui						
13	Non		X		X		X
14	Non			-	X		
15	Non	X	X				X
16	Oui						
17	Non		X		X		
18	Non	X	X	X			X
19	Non	X				X	

20	Oui						
21	Oui						
22	Non	X					X
23	Non			X			
24	Non				X		X
25	Oui						X
26	Non	X		X		X	
27	Oui						
28	Oui						
29	Non			X		X	
30	Non		X				
31	Non			X			X
32	Oui						
33	Non			X			
34	Non	X	X	X			
35	Oui						
36	Non		X				

No	Q4 RS	Q4 JL	Q4 DI	Q5 RS	Q5 JL	Q5 DI	Q6
1		3H		X		X	non
2	10MIN				X	X	oui
3							non
4							non
5							non
6							non
7	50MIN	10MIN	1H	X			oui
8							non
9							non
10	10MIN	20M	35M	X	X	X	oui
11	30MIN			X			oui
12			-				non
13	1H	1H	2H				oui
14	30MIN			X			oui
15	20H	20-30H	6H				non
16							oui
17	20H	6H				X	-
18	16H	16H	20H				non
19	30MIN	10MIN				X	non
20							non

21							oui
22	3H		1H		X		non
23	10H		20H		X		oui
24	15MIN	5MIN					non
25			20min				non
26	1h		30min		X		oui
27							non
28							non
29	2h		3h		X		oui
30		1h					oui
31			45min	X	X		oui
32							non
33			2h	X	X		non
34	8h	10h	3h				Oui
35							Non
36		5h		X		X	Oui

No	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14
1	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
2	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
3	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
4	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
5	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	cf.tableau 8	cf. tableau 9
6	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	cf.tableau 8	cf. tableau 9
7	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	oui et non	cf.tableau 8	cf. tableau 9
8	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
9	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
10	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
11	cf.	cf.	cf.	non	cf. tableau	non	-	cf. tableau

	tableau 4	tableau 5	tableau 6		7			9
12	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
13	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
14	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
15	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	cf.tableau 8	cf. tableau 9
16	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
17	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
18	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
19	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
20	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
21	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9

22	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
23	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	malade	cf. tableau 7	oui et non	cf.tableau 8	cf. tableau 9
24	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
25	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
26	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
27	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	.	cf. tableau 9
28	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
29	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	-	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
30	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
31	cf. tableau 4	Cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	oui et non	cf.tableau 8	cf. tableau 9
32	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	-	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9

33	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	malade	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
34	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
35	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	non	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9
36	cf. tableau 4	cf. tableau 5	cf. tableau 6	oui	cf. tableau 7	non	-	cf. tableau 9

Tableau 4 :

	Quelles activités as-tu pratiquées en remplacement ?
1	La télé, le natel, la Tablet
2	J'ai regardé la télé, fait la cuisine et me suis promenée.
3	Rien
4	Foot et j'ai invité des copains à dormir chez moi.
5	-
6	J'ai aidé ma maman et mes sœurs.
7	La télé.
8	Rien
9	Jouer dehors et chez un copain.
10	Natation, jouer dehors, parler avec mes amies (en personne)
11	J'ai lu des livres, j'ai regardé la télé et j'ai joué dehors.
12	Lire et devoirs.
13	Sport
14	La télé avec mon frère et aider mon père et ma mère.
15	Rien
16	Regarder la télé et jouer dehors.
17	J'ai joué dehors et ai regardé la télé.
18	-
19	Jouer au foot.
20	J'ai écouté de la musique.
21	Je suis allé me promener, je suis sorti et suis allé jouer.
22	La lecture
23	Musique et télé.
24	J'ai joué à la Wii, étudié et je suis sortie dehors.
25	Lire, regarder la télé, aller en ville.
26	En fait j'ai presque réussi mais deux jours avant la fin j'ai pris mon natel.
27	Jouer plus avec mon chien, faire encore plus de devoirs et m'occuper plus de moi.
28	Des jeux.
29	Répéter les devoirs, lire un livre et écouter de la musique.
30	J'ai lu, regardé la télé et suis allé chez me amis.
31	Jouer avec mes voisin(e)s.
32	J'ai joué seul.
33	Je suis allé jouer chez des amis.
34	Patinoire, ski.
35	J'ai fait les choses comme d'habitude sans Wii.
36	J'ai passé plus de temps dehors.

Tableau 5 :

	Quels étaient pour toi les effets négatifs de cette expérience ?
1	Rien
2	On ne peut pas aller quand on veut.
3	Je ne sais pas.
4	De ne pas jouer à mon jeu préféré.
5	-
6	Rien parce que je n'aime pas l'ordinateur.
7	Skype et Facebook.
8	Il n'y a rien de négatif.
9	Aucun
10	Je me suis un peu ennuyé.
11	Pas de communication avec la famille et les amis.
12	De ne pas répondre à mes copines.
13	De ne pas jouer en ligne.
14	La communication avec les amis.
15	Je n'ai pas réussi
16	Il y en avait aucun
17	Rien
18	Rien
19	Rien
20	Aucun
21	Je ne pouvais pas jouer en ligne avec mes copains.
22	Aucun
23	L'ennuie...
24	Je devais téléphoner à mes amis et ça prenait plus de temps.
25	Ne plus avoir contact avec mes amis et ma famille.
26	Je trouve que pour moi ça sert à rien. Enfin si mais ça m'a rien fait.
27	Rien.
28	Je n'ai pas pu répondre à mes amis qui ne sont pas à l'école.
29	C'était difficile.
30	Ennuyant.
31	De ne pas savoir quoi faire.
32	Rien.
33	Je n'ai pas pu discuter avec mes amis.
34	J'étais obligé de me déplacer pour demander à mes amis de s'inviter.
35	Rien
36	Mon temps libre a passé moins vite. Je me suis des fois ennuyé.

Tableau 6 :

	Quels étaient pour toi les effets positifs de cette expérience ?
1	Rien
2	J'ai diminué le temps sur l'ordi.
3	Je ne sais pas.
4	Inviter des copains.
5	C'était rigolo.
6	C'était bien comme expérience. J'ai fait des bricolages, du karaté. Mon oncle est venu de Tunisie et ne me suis plus ennuyé.
7	Je pouvais regarder plus la télé et je pouvais faire mes devoirs.
8	Rien
9	Aucun
10	Je passe moins de temps sur internet.
11	J'ai pu améliorer le temps.
12	Ça m'a permis de lire beaucoup.
13	-
14	Je me concentre plus et je suis moins stressé.
15	Je n'ai pas réussi
16	Il y en avait aucun
17	Rien
18	Rien
19	Rien
20	-
21	Aucun
22	J'ai pu pratiquer d'autres activités.
23	J'ai plus profité de m'amuser et d'être avec ma famille.
24	J'ai appris à vivre une semaine sans mon natel.
25	De pouvoir peut-être mieux répéter les devoirs.
26	Je trouve que sans mon portable c'est aussi bien mais y a un moment où je l'ai pris.
27	Je sais qu'il n'y a pas que ça dans la vie.
28	J'avais de bonnes raisons de ne pas répondre aux amies que je n'aime pas.
29	Mais je trouvais que c'était un défi cool.
30	Rien
31	De moins stresser en attendant un message.
32	Rien.
33	J'ai moins utilisé mon natel et je suis allé jouer chez mes amis.
34	J'ai plus joué avec mes amis.
35	J'ai eu plus de temps pour travailler.
36	J'ai plus travaillé chez moi pour l'école.

Tableau 7 :

	Comment as-tu pris contact avec tes amis sans ces outils de communication ?
1	En conversation à l'école gardienne
2	Un peu
3	Comme d'habitude.
4	Les inviter par téléphone.
5	A l'école et à la danse.
6	Je suis sorti avec eux.
7	Je suis allé sonner chez eux.
8	Je ne prends jamais de contact avec mes amis. Seulement à l'école car je les ai à côté de moi.
9	Je n'ai pas communiqué.
10	Je suis allé en trottinette chez elle.
11	Le téléphone.
12	J'ai envoyé des messages et téléphoné.
13	En jouant dehors.
14	Téléphone et à l'école.
15	Xbox et téléphone.
16	Je n'ai pas communiqué.
17	A l'école
18	Aucun
19	A l'école
20	Ben je leur téléphonais.
21	Je n'ai pas contacté.
22	Normalement, par discussion instantanée.
23	Par téléphone de maison.
24	Par téléphone fixe.
25	En utilisant le téléphone fixe.
26	J'ai quand même utilisé les discussions instantanées.
27	Par téléphone pour aller jouer dehors.
28	A l'école.
29	Par téléphone.
30	-
31	Lui dire à l'école.
32	Je leur parle à l'école pendant les pauses.
33	Je suis allé jouer chez eux.
34	Chat, jeux en ligne
35	A l'école ou par téléphone.
36	Je suis allé dehors avec eux.

Tableau 8 :

	Si oui, pourquoi ? (Impression d'avoir été mis à l'écart)
1	-
2	-
3	-
4	-
5	-
6	Parce que je n'ai pas tous ces outils.
7	Parce que je ne pouvais pas aller sur Facebook.
8	-
9	-
10	-
11	-
12	-
13	-
14	-
15	-
16	-
17	-
18	-
19	-
20	-
21	-
22	-
23	Parce que je ne savais pas ce que les autres disaient.
24	-
25	-
26	-
27	-
28	-
29	-
30	-
31	Juste un peu avec mes amies que je ne vois pas tous les jours comme nous parlons que sur Facebook.
32	-
33	-
34	-
35	-
36	-

Tableau 9 : Après expérience

	devoirs	livre	BD	magazine	Jouer dehors	Jeux vidéo	TV	cinéma	Passer du temps avec amis	Faire du sport	cuisiner	Autres
1	2h	-	-	-	4h	3h	8h	1 X par mois	4h	7h	-	-
2	30m	30m	30m	10m	-	-	1h30		2h	1h	1h	3h
3	3h	3h	-	-	-	-	5h		3h	13h	-	3h
4	5h	1h	3h	-	3h	1h	-		3h	3h	-	-
5	2h45	-	-	-	30m	45m	1h30		13h10	15h	15m	-
6	20m	-	-	-	-	-	1h		2h	3h30	4h30	7h30
7	2h	30m	-	-	2h	1h30	1h		1h	1h	-	-
8	5h	10m	-	10m	-	-	6h		-	4h	-	15m
9	5h	-	30m	-	9h	3h	13h		11h	6h	1h	1h
10	5h	2h	10m	-	30m	30m	-		4h	3h	1h	3h
11	4h	2h	1h	30m	4h	-	12h		4h	2h	1h	2h
12	1h	2h	1h	-	1h	-	1h		1h	1h	20m	2h
13	3h	1h	1h	-	3h	3h	5h		25h	3h	10h	1h
14	8h	30m	1h	-	4h	20m	13h		5h	3h	2h	-
15	7h30	-	-	-	30m	3h	10h		8h	-	3h	4h
16	18h	1h	1h	-	4h	5h	6h		-	4h	-	-
17	6h	2h	1h	-	5h	6h	12h		7h	2h	-	-
18	7h	-	-	-	4h	3h	1h		4h	6h	40m	10h
19	3h	3h	3h	-	5h	-	2h		3h	2h	-	4h
20	40m	1h	-	-	-	3h	2h		-	1h	30m	2h
21	6h30	1h30	50m	30m	8h	2h	1h		4h	4h	2h	-
22	4h	4h	-	1h	malade	1h	3h30		malade	Malade	1h	5h
23	malade	20m	30m	25m	-	2h	35h		50m	-	-	-
24	8h	1h30	20m	10m	1h30	-	10h		45h	3h	30m	Reste temps libre
25	1h	1h	30	20m	-	2h	3h		2h30	1h	30m	30m

			m									
26	1h	30m	-	-	-	45m	30m		-	2h	-	30m
27	7h	1h10	1h10	1h10	7h	-	7h		7h	3h	1h	2h
28	7h	1h	7h	6h	10h	9h	9h		20h	8h	2h	14h
29	50m	10m	-	-	-	-	30m		-	-	15m	-
30	1h	1h	-	0h30	2h	3h	5h		3h	1h30	-	-
31	2h30	1h30	-	-	6h	1h	14h		6h	3h30	2h	-
32	7h	12h	-	-	-	8h	20h		4h	-	-	-
33	3h	2h	1h	-	2h	4h	4h		5h	-	1h	2h
34	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-
35	2h	30m	30m	-	2h	1h	1h		4h	20m	30m	-
36	7h	4h	5h	30m	14h	9h	7h		13h	2h30	1h	
t. moyen	4h10	1h25	50m	20m	2h50	2h05	6h10		5h50	3h	1h	1h50