

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'EXEMPLE DE LA SOCIALISATION ADOLESCENTE DANS LES ESPACES
VIRTUALISÉS : UNE AVENUE POUR L'ACCOMPAGNEMENT AU
DÉVELOPPEMENT DE LA CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

MÉMOIRE D'INTERVENTION

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN TRAVAIL SOCIAL

PAR

STÉPHANIE FAGNANT

DÉCEMBRE 2021

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier ma directrice, madame Jade Bourdages-Lafleur, qui m'a permis de concrétiser le projet que j'avais en tête. Merci pour tes encouragements tout au long de ce projet qui m'auront permis de dépasser mes limites à tellement de niveaux.

Je remercie le directeur, monsieur Blaise Guillotte, ainsi que tous les intervenants de Projet Trip; Isabelle, Raoul, Marie-Ève et Geneviève, pour m'avoir accueilli dans votre équipe malgré une année hors de l'ordinaire. Votre immense respect et ouverture les uns envers les autres m'ont profondément touché. Un merci spécial à ma superviseuse Isabelle, qui a été d'un grand support pour moi, autant émotionnellement que professionnellement. Je tiens à remercier les adolescents qui ont participé à mon projet d'intervention et qui ont permis de concrétiser celui-ci.

Un immense merci à mes parents, Manon et Sylvain ainsi qu'à ma sœur, Amélie. Vous avez toujours cru en moi et vous m'avez encouragé à persévérer dans mon cheminement scolaire. Sans vous, rien de tout cela n'aurait été possible. Merci également à mon conjoint, Pier-Luc, de m'avoir épaulé tout au long de mon parcours. Finalement, merci à mes collègues à la maîtrise, après les joies, les angoisses et de multiples tomates, nous y sommes arrivés!

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vii
LISTE DES TABLEAUX.....	viii
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES	ix
RÉSUMÉ	x
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I PROBLÉMATIQUE	6
1.1 Définition de l'adolescence	6
1.1.1 Comment la nouvelle génération d'adolescents est-elle différente des générations précédentes ?.....	7
1.1.2 Pourquoi les adolescents utilisent-ils plus les technologies que les générations précédentes ?.....	8
1.2 L'utilisation des TIC par les adolescents.....	8
1.2.1 Habitudes d'utilisation des TIC par les jeunes.....	9
1.2.2 La panique morale entourant l'utilisation des TIC par les adolescents ..	11
1.2.3 Les risques liés à l'utilisation d'Internet par les adolescents	13
1.3 La socialisation adolescente par l'utilisation des médias sociaux	14
1.3.1 Le monde virtuel complète le monde réel.....	17
1.3.2 La reproduction des rapports de force.....	19
1.3.3 S'intéresser au sens de l'utilisation des TIC par les adolescents	20
1.4 Question et objectifs de recherche	24
1.4.1 Vers l'intervention de proximité dans les espaces virtualisés ?.....	24
1.4.2 Objectifs généraux et spécifiques	25
1.5 Pertinence sociale et scientifique de l'intervention	26

CHAPITRE II CADRE THÉORIQUE	28
2.1 Les réseaux sociaux comme continuité des écosystèmes des adolescents	29
2.2 Les réseaux sociaux comme fenêtre sur la socialisation adolescente contemporaine	31
2.3 Socialiser dans des espaces virtualisés, dans des espaces déterritorialisés	33
2.4 Le travail social de proximité dans les espaces virtualisés.....	35
2.4.1 Définition du travail social de proximité	36
2.4.2 L'intervention de proximité avec les adolescents	36
2.4.3 Les principes d'intervention du travail social de proximité.....	38
2.4.4 La typologie des approches de proximité	39
2.5 Un projet d'intervention enraciné dans les espaces virtualisés de socialisation des adolescents	42
2.6 Stratégie générale de la démarche	44
2.7 Population ciblée	44
2.7.1 Les jeunes du quartier Centre-Sud	45
 CHAPITRE III PRÉSENTATION DU MILIEU ET DU PROJET D'INTERVENTION	 49
3.1 Description du milieu de stage : Projet TRIP	50
3.1.1 Le travail de milieu	51
3.1.2 Le local.....	52
3.1.3 Le projet photo	53
3.1.4 Les rencontre-classes	53
3.1.5 Le projet transition	54
3.2 Résumé du projet d'intervention	55
3.3 Étapes.....	56
3.3.1 Phase pré-groupe : Observation et intégration.....	56
3.3.2 Phase initiale et phase de travail : réalisation des groupes.....	59
3.3.2.1 Description sociodémographique des participants.....	59
3.3.2.2 Première rencontre : 9 novembre – 3 participants – durée 1h15....	63
3.3.2.3 Deuxième rencontre : 16 novembre – 6 participants – durée 1h15	69

3.3.2.4	Troisième rencontre : 23 novembre – 2 participants – durée 50 minutes	73
3.3.3	Phase de terminaison : Dissolution du groupe	76
3.4	Objectifs d'intervention, objectifs d'apprentissage et outil de collecte de données.....	77
3.4.1	Objectifs d'apprentissage	78
3.4.2	Objectifs d'intervention	82
CHAPITRE IV ANALYSE DE L'INTERVENTION.....		85
4.1	Les espaces virtualisés comme espaces de socialisation majeurs	87
4.1.1	La socialisation primaire, socialiser avec la famille	88
4.1.2	La socialisation secondaire, une infinité de possibilités	89
4.2	Les espaces virtualisés comme espaces publics	93
4.2.1	Le cellulaire, une extension de leur corps.....	94
4.2.2	L'identité numérique, une identité stratégique.....	95
4.2.3	« <i>C'est grand le monde en ligne</i> »	100
4.2.4	Les adolescents sont addicts les uns aux autres	104
4.3	Développer sa citoyenneté numérique.....	107
4.3.1	Développer un regard critique.....	109
4.3.2	Développer des comportements cybersécuritaires	111
4.3.3	Développer la conscience de notre responsabilité collective.....	117
4.4	Recommandations pour l'intervention de proximité dans les espaces virtualisés.	118
4.4.1	Le travail social de proximité pour permettre l'accompagnement au développement de la citoyenneté numérique	119
4.4.2	Mettre à contribution l'expertise des adolescents	122
CONCLUSION		124
ANNEXE A TABLEAU DES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE.....		128
ANNEXE B TABLEAU DES OBJECTIFS D'INTERVENTION		134
ANNEXE C AFFICHE DE RECRUTEMENT DES PARTICIPANTS		138

BIBLIOGRAPHIE 139

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
2.1 Schéma représentant la théorie de Bronfenbrenner (1979)	31
2.2 Classification des approches de proximité par Annie Fontaine (2004)	41

LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
3.1 Données sociodémographiques des participants	61
3.2 Réponses des participants par rapport à leur utilisation des TIC.....	62

LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

CIUSSS : Centre intégré universitaire de santé et de service sociaux

ITSS : Infections transmises sexuellement et par le sang

JAMES : Jeunes, Activités, Médias; enquête Suisse

OCAJ : Organisme communautaire autonome jeunesse

PS4 : PlayStation 4

RACQ : Regroupement des auberges du cœur du Québec

RAJE citoyenne : Rassemblement de la jeunesse citoyenne

TIC : Technologies de l'information et de la communication

UQO : Université du Québec en Outaouais

RÉSUMÉ

Ce mémoire d'intervention fait suite au projet d'intervention qui a été réalisé dans le cadre de la maîtrise en travail social de l'Université du Québec à Montréal, à l'organisme Projet TRIP, dans le quartier Centre-Sud de Montréal. Ce projet d'intervention avait pour but de poser des recommandations pour les travailleurs sociaux quant à l'intervention psychosociale auprès des adolescents dans les espaces virtualisés.

Tout d'abord, la problématique en lien avec la socialisation adolescente à travers leurs usages des réseaux sociaux sera présentée. Cela permettra de refléter comment cette socialisation sur les réseaux sociaux s'insère dans le quotidien des adolescents, qu'elle fait, encore aujourd'hui, l'objet de paniques morales et que les espaces virtualisés ne sont pas reconnus comme des espaces publics et donc, qu'ils ne sont pas des environnements où l'intervention est privilégiée. Avec une posture inductive, s'inspirant de la théorie ancrée de Glaser et Strauss (1968), des groupes de discussion ont été menés avec des adolescents fréquentant l'organisme Projet TRIP pour obtenir leur opinion sur le sujet et connaître leurs besoins par rapport à l'intervention en ligne. Un retour sur le déroulement du projet d'intervention sera effectué ainsi qu'un retour sur l'atteinte des objectifs d'apprentissage et d'intervention. Le dernier chapitre constitue l'analyse du discours des jeunes et de leur opinion en lien avec la question suivante : « comment la socialisation adolescente par les réseaux sociaux peut devenir une avenue pour le travail social de proximité dans les espaces virtualisés? »

La principale recommandation que l'on peut poser suite à ces groupes de discussion est de penser l'intervention autrement et d'axer sur une finalité compréhensive de l'utilisation des réseaux sociaux pas les adolescents plutôt qu'une finalité de contrôle. Il faudra, pour les intervenants, créer des outils qui permettent aux adolescents de développer leur citoyenneté numérique et de transmettre leurs connaissances aux jeunes et aux adultes.

Mots clés : socialisation adolescente, intervention psychosociale dans les espaces virtualisés, travail social de proximité, citoyenneté numérique

INTRODUCTION

En 2020, le Québec a été bouleversé par la pandémie du coronavirus qui a nécessité un confinement de la population. Le 13 mars 2020, le premier ministre du Québec, François Legault, annonçait la fermeture des écoles pour une durée de deux semaines. Le lendemain, il déclenchait l'état d'urgence sanitaire sur tout le territoire et seulement les services jugés essentiels pouvaient rester ouverts. Habitues à des formes d'interventions plus traditionnelles, la majorité des ressources d'aide et de soutien pour les jeunes ne pouvaient plus offrir leurs services habituels. L'école, le principal filet de sécurité des jeunes, n'accueillait plus d'enfants en présentiel. Les activités d'enseignement ont d'abord été suspendues, puis elles ont recommencé avec une formule à distance jusqu'à la fin de l'année scolaire. Les professeurs donnaient leurs cours sur des plateformes numériques, telles que Zoom¹ et Microsoft Teams². Les maisons des jeunes ont dû cesser d'accueillir des jeunes dans leurs locaux et plusieurs ont tenté d'adapter leurs offres de services au contexte extraordinaire de pandémie en offrant par exemple de l'intervention en ligne pour conserver un lien avec les jeunes. Notons que l'intervention en ligne est un type d'intervention que la majorité des

¹ Zoom est une plateforme de communication qui propose différents moyens tels que des réunions vidéo, des services de voix, des webinaires, et du chat sur les ordinateurs de bureau, les téléphones, les appareils mobiles et les systèmes de salles de conférence (Zoom Video Communications, Inc., 2020).

² Microsoft Teams est un espace de travail basé sur la communication qui fait partie d'Office 365 de Microsoft. Cette application regroupe les personnes, les conversations, le contenu et les outils dont les groupes ont besoin pour pouvoir collaborer aisément (Koenigsbauer, 2016).

ressources jeunesse n'avaient pratiquement jamais expérimentée auparavant (Radio-Canada, 2020 : 2). Parce qu'il n'existe pas de guide de bonnes pratiques à utiliser pour faire de l'intervention en ligne, les organismes ont dû faire leur possible pour continuer d'offrir un minimum de soutien à leurs usagers dans cette situation sans précédent.

Le contexte de la pandémie a permis de mettre en lumière que les technologies de l'information et de la communication (TIC)³ constituent une façon efficace de rejoindre la population en période de confinement et d'isolement social. Pendant la période de confinement, les organismes ainsi que le gouvernement sont, en quelque sorte, devenus dépendants des espaces virtualisés et n'ont pas eu le choix de les intégrer à leurs pratiques. En matière d'intervention jeunesse, cela ne fut pas sans soulever quelques paradoxes puisque ces mêmes pratiques sont celles qui ont été largement démonisées et rejetées dans les dernières années. Ce rejet de la part des institutions démontre qu'il demeure difficile de s'adapter à la réalité et aux pratiques des jeunes.

Par ailleurs, le confinement a amené une augmentation des violences et des détresses physiques et psychologiques dans la communauté (Radio-Canada, 2020 : 1). Par exemple, les organismes Tel-jeunes et LigneParents ont vu leurs demandes d'aide augmenter de 30% depuis la fermeture des écoles et, 13 mois plus tard, les intervenants peinent encore à répondre à tout le monde (Boutros, 2020). La fermeture des écoles a privé notamment plusieurs jeunes du soutien psychologique dont ils bénéficiaient. Les appels en lien avec la santé mentale sont passés quant à eux de 40% à 50% à l'organisme

³ Les technologies de l'information et de la communication sont un ensemble d'outils et de ressources technologiques qui permettent de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, on parlera notamment des ordinateurs, d'Internet (sites Web, blogs et messagerie électronique), des technologies et appareils de diffusion en direct (radio, télévision et diffusion sur Internet) et en différé (podcast, lecteurs audio et vidéo et supports d'enregistrement) et de la téléphonie (fixe ou mobile, satellite, visioconférence, etc.) (Institut de statistique de l'UNESCO, 2020).

Tel-jeunes. C'est en réponse à ces statistiques que, le 29 mars 2020, le gouvernement du Canada a annoncé que 7,5 millions de dollars allaient être versés à l'organisme Jeunesse, j'écoute, qui offre un service de soutien téléphonique en ligne ou par texto pour les jeunes (Radio-Canada, 2020 : 1).

Les impacts liés à la pandémie sont venus justifier l'importance d'investir dans des moyens de relation d'aide qui sont déterritorialisés et qui permettent de rejoindre les gens là où ils sont, notamment dans les espaces virtualisés. Il est à noter que ces espaces sont déjà utilisés depuis longtemps par les jeunes, mais ont été ignorés et rejetés comme espace d'intervention potentiel au sein des politiques jeunesse. Ce qu'il y a à retenir de ce contexte extraordinaire est que le gouvernement a longtemps refusé d'adapter les offres de service à la réalité des jeunes et qu'il s'est vu contraint de le faire rapidement lorsque le coronavirus a commencé à toucher la population québécoise.

À plusieurs égards, mes parcours professionnel et personnel m'ont fait réaliser qu'au sein de la population québécoise, la parole des jeunes est, la plupart du temps, mise de côté. Le savoir expert sur la jeunesse y est encore largement priorisé par rapport au savoir expérientiel des jeunes (Molgat, 2011). Ce sont les adultes qui prennent la majorités des décisions qui concernent les jeunes. Cette dynamique crée des frustrations chez les plus jeunes qui ne demandent qu'à être entendus. Ayant moi-même été un enfant et une adolescente pour qui les réseaux sociaux et les jeux vidéo ont pris une place importante dans le développement de mon identité, j'ai toujours été étonnée du décalage présent entre l'opinion populaire au sujet des l'usage des technologies et des réseaux sociaux et la réalité que je vivais par rapport à ces espaces numériques. Ne niant pas les côtés négatifs, j'ai toujours eu conscience des aspects positifs que ces espaces peuvent représenter pour les jeunes quant à la découverte et au développement de leur identité. J'ai souhaité donner la parole aux adolescents pour leur permettre de briser l'image négative que l'opinion populaire envoie de leur usage des réseaux

sociaux. J'ai voulu aller plus loin en leur permettant d'aborder les façons dont ces espaces pourraient être utilisés pour leur offrir du soutien adapté à leurs pratiques et à leurs besoins. Après plusieurs recherches par rapport à l'utilisation des réseaux sociaux par les adolescents, j'en suis venue au constat que la socialisation des adolescents passe majoritairement par leurs activités dans les espaces virtualisés et qu'il existe un énorme décalage générationnel entre les adolescents et leurs parents en matière d'utilisation des TIC (Balleys, 2012). En ce sens, il existe peu d'initiatives utilisant les espaces en ligne pour offrir du soutien psychosocial aux adolescents et ceux qui le font n'ont pas de standards clairs à respecter. Ils le font souvent intuitivement et au mieux de leurs connaissances (Thoër et al., 2017).

Le projet d'intervention s'est donc intéressé à la socialisation adolescente dans les espaces virtualisés. Le but était d'obtenir l'avis des adolescents sur leurs besoins ainsi que leur opinion quant à l'investissement des espaces en ligne comme lieux d'intervention psychosociale par les intervenants. Cette consultation a été faite dans le but de démontrer la pertinence pour l'avenir de l'intervention en travail social dans les espaces virtualisés. Le projet d'intervention s'est déroulé en partenariat avec l'organisme Projet TRIP et a pris la forme de groupes de discussion avec les adolescents fréquentant l'école secondaire Pierre Dupuy, dans le quartier Centre-Sud de Montréal. Ce projet d'intervention avait pour but de documenter les bonnes pratiques à recommander aux intervenants qui souhaitent faire de l'intervention en ligne avec les adolescents. La parole a été donnée aux jeunes, non seulement parce qu'ils sont les principaux concernés et qu'ils sont les experts du sujet, mais parce que nous sommes convaincues que de les consulter peut nous permettre de mieux comprendre leurs pratiques dans les espaces virtualisés et à termes, développer des pratiques d'intervention en ligne plus adaptées à leurs propres besoins et préoccupations.

Tout d'abord, il sera question de présenter la problématique liée à la socialisation adolescente dans les espaces virtualisés ainsi que les initiatives d'intervention en ligne qui existent déjà. Le deuxième chapitre présentera les fondements théoriques qui ont permis la création de ce projet d'intervention. De plus, la pertinence théorique du projet sera justifiée et les objectifs de recherche seront abordés. Le troisième chapitre présentera le milieu d'intervention ainsi que le déroulement des groupes de discussion. Ensuite, le quatrième chapitre consistera en une analyse critique du discours des adolescents afin d'en dégager des exemples de bonnes pratiques qu'ils ont développées. Finalement, des recommandations seront suggérées pour favoriser l'accompagnement de ce qui est apparu au fil du projet comme l'élément clé pour ces jeunes, à savoir le développement de la citoyenneté numérique des jeunes.

CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE

Ce chapitre permettra de présenter les écrits scientifiques en lien avec la problématique de ce mémoire. Tout d'abord, une définition de l'adolescence sera présentée afin de mieux comprendre la population ciblée dans ce mémoire. Ensuite, nous aborderons les usages que font les adolescents des TIC et le sens qu'ils leur donnent. Ces usages seront ensuite mis en lien avec le processus de la socialisation secondaire à l'adolescence. Puis, nous aborderons l'approche de l'intervention de milieu avec les adolescents ainsi que quelques exemples d'interventions psychosociales offertes aux adolescents dans les espaces virtualisés. Finalement, nous présenterons la question de recherche qui sous-tend ce mémoire d'intervention, les objectifs généraux et spécifiques ainsi que les hypothèses quant aux résultats du projet d'intervention.

1.1 Définition de l'adolescence

Cloutier et Drapeau (2015) définissent l'adolescence comme étant la période de la vie qui sépare l'enfance de l'âge adulte. L'enfance donnera le ton à l'adolescence et l'adolescence influencera la vie adulte. L'adolescence marque le passage entre le stade de dépendance et celui de l'autonomie. L'autonomie est le but principal des adolescents et elle s'acquiert lorsque la personne s'identifie comme un individu distinct ayant ses propres valeurs et goûts. L'adolescence est un stade intermédiaire où se produit la

recherche, l'expérimentation et l'adoption de différents rôles sociaux. L'adolescent pourra choisir d'intégrer ou non ces rôles à son identité. Cette période est marquée par la diversité et l'intensité des nombreux changements qui surviennent pour l'individu. Le développement de l'adolescent dépend de l'interaction entre la personne et son milieu. Les adolescents jouent aussi un rôle central dans leur propre développement par les choix qu'ils prennent. Ainsi, pour comprendre le développement des adolescents, il est primordial de tenir compte des systèmes qui les entourent. Les principaux systèmes faisant partie de l'environnement social des adolescents contemporains sont la famille, l'école, les amis et la communauté (Cloutier, & Drapeau, 2015).

La limite entre l'enfance et l'adolescence peut varier selon l'emphase que nous donnons à certains critères, que ceux-ci soient biologiques, cognitifs, juridiques ou sociaux. Dans le cadre de ce projet, nous utiliserons la définition minimale et juridique de l'adolescence qui stipule qu'elle débute à l'âge de 12 ans et se termine à 18 ans (Cloutier, & Drapeau, 2015).

1.1.1 Comment la nouvelle génération d'adolescents est-elle différente des générations précédentes ?

Les adolescents d'aujourd'hui sont nés dans un environnement numérique, ils n'ont jamais vécu sans ordinateur et sans cellulaire. Internet leur donne accès à de l'information rapidement et facilement, ce qui constitue une énorme source d'information et de stimulation. Les adolescents utilisent les TIC pour plusieurs raisons, que ce soit pour communiquer, se divertir, faire des recherches et même faire des achats. Puisqu'ils ont grandi avec différentes technologies numériques, il importe de considérer les espaces virtualisés comme étant un système faisant partie intégrante de l'environnement dans lequel les adolescents se développent, nous y reviendrons d'ailleurs dans le prochain chapitre. Les adolescents d'aujourd'hui diffèrent des

générations précédentes parce qu'ils ont grandi en interaction avec les environnements numériques, contrairement aux générations précédentes. Cette différence entre les générations a créé un fossé générationnel entre les pratiques des jeunes et des adultes, notamment au niveau de la compréhension que nous avons quant à leurs usages des TIC (Cloutier, & Drapeau, 2015).

1.1.2 Pourquoi les adolescents utilisent-ils plus les technologies que les générations précédentes ?

Trois raisons peuvent expliquer le fait que les adolescents utilisent plus les technologies que les générations précédentes. En regard de notre problématique, les adolescents jouissent d'une plus grande souplesse cognitive que les adultes, ce qui veut dire qu'ils apprennent et s'adaptent plus facilement à l'utilisation de nouvelles technologies. Ensuite, ils n'ont pas à se défaire d'anciennes habitudes, puisque la technologie a toujours fait partie de leur vie, contrairement à leurs parents. Finalement, leur identité reste à construire et cela se fait, entre autres, par la consommation et l'achat de nouveaux objets technologiques (Cloutier, & Drapeau, 2015). De manière plus significative pour notre propos, nous aborderons dans la prochaine section, comment l'accès aux TIC et leur utilisation par les adolescents contribuent à la construction de leur identité et à leur donner une place dans le monde social contemporain.

1.2 L'utilisation des TIC par les adolescents

L'usage des TIC par les adolescents est indéniable et dans le but d'illustrer ce propos, nous comparerons d'abord les statistiques de plusieurs pays industrialisés, là où Internet fait partie du quotidien des jeunes. Tout d'abord, en France, 59% des jeunes âgés de 12 à 17 ans et 81% des 18 à 24 ans ont un téléphone intelligent (Balleys, 2017 : 1). En Suisse, c'est 98% des jeunes de 12 à 19 ans qui ont un téléphone intelligent tandis qu'aux États-Unis, 88% des adolescents en ont un (Thoër et al., 2017).

Finalement, 90% des Québécois âgés de 18 à 24 ans ont un cellulaire (Balleys, 2017 : 1). Ces statistiques permettent de comprendre que la majorité des jeunes dans les pays industrialisés ont accès à un téléphone cellulaire et que les données sont sensiblement les mêmes pour l'utilisation d'Internet à la maison (Balleys, 2017 : 1).

1.2.1 Habitudes d'utilisation des TIC par les jeunes

En Europe, l'étude Jeunes, Activités, Médias; enquête Suisse (JAMES) est menée tous les deux ans, depuis 2010 et fournit des données statistiques sur l'utilisation des médias par les jeunes, en Suisse. Selon l'étude JAMES de 2016, 99% des jeunes de 12 à 19 ans possédaient un téléphone intelligent. Ils y consacraient en moyenne 2h30 par jour pendant la semaine et 3h40 pendant la fin de semaine (Waller et al., 2016). Selon l'étude JAMES de 2018, la même proportion de jeunes avait un téléphone intelligent, mais la durée moyenne d'utilisation pendant la fin de semaine grimpait à 4h00 par jour. Ce sont les applications de messagerie instantanée qui sont le plus utilisées. 95% des jeunes les utilisent au moins une fois par semaine et 88% utilisent ces applications quotidiennement. De plus, 89% des jeunes utilisent régulièrement la fonction de chat de groupe. Les applications préférées des jeunes sont Instagram⁴, WhatsApp⁵,

⁴ Instagram est une application de réseau social qui permet le partage des photos et des vidéos avec un réseau d'amis. Les utilisateurs peuvent faire une mention « j'aime », laisser un commentaire et clavarder entre eux (Instagram, s.d.).

⁵ WhatsApp est une application qui permet de communiquer rapidement, simplement et sécuritairement avec d'autre personne. L'application est disponible partout dans le monde (Whatsapp inc, 2020).

Snapchat⁶, YouTube⁷, Spotify⁸, Netflix⁹ et Facebook¹⁰. Les jeunes préfèrent utiliser des espaces numériques semi-privés où le contenu qu'ils publient est limité dans le temps et peut être vu par un nombre restreint de contacts personnellement définis. Les activités préférées des adolescents sont celles qu'ils pratiquent le plus et sont différentes lorsqu'ils sont seuls ou en groupe. Par exemple, leur activité préférée est l'utilisation de médias audiovisuels comme regarder des séries, des films ou des vidéos, mais lorsqu'ils sont entre amis, ils préfèrent des activités sociales de groupes et faire du sport (Suter, et al., 2018).

Au Canada, presque toutes les personnes âgées de 15 à 30 ans utilisent Internet chaque jour. Parmi les utilisateurs d'Internet, 93% l'utilisent pour aller sur des sites de médias sociaux (Statistique Canada, 2019).

⁶ Snapchat est une application mobile qui permet d'envoyer des images, des vidéos et vidéos qui sont disponibles pour un certain laps de temps seulement (Tillman, 2020).

⁷ YouTube est une plateforme qui permet de découvrir, regarder et partager des vidéos ainsi que d'autres contenus originaux. Il y a aussi un forum permettant aux utilisateurs de se rencontrer, d'informer et d'inspirer d'autres personnes situées aux quatre coins du globe. Il s'agit d'une plateforme de distribution destinée aux créateurs de contenus originaux et aux annonceurs, quelle que soit leur taille (YouTube, 2019).

⁸ Spotify est une plateforme de streaming musicale qui permet d'écouter de la musique et des podcasts (Spotify, 2020).

⁹ « Netflix est un service de diffusion en continu qui donne accès à un vaste catalogue de séries télé, de films, d'animés japonais, de documentaires et d'autres titres primés sur des milliers d'appareils connectés à Internet » (Netflix Canada, s.d.).

¹⁰ Facebook est le plus gros réseau social à ce jour. Il permet de rester en contact avec des amis, des membres de la famille, ainsi que de partager des moments, des photos, des vidéos, des humeurs et de consulter ceux de nos contacts (Xyoos, s.d.).

Au Québec, l'enquête québécoise sur l'accès à Internet menée en 2016 démontre que 88% des Québécois utilisent Internet. Cette utilisation est quotidienne pour 86% d'entre eux et au moins une fois par semaine pour 11% des répondants. Les plus jeunes passent plus de temps sur Internet, ils sont plus nombreux à l'utiliser à raison de 10 heures et plus par semaine (Institut de la statistique du Québec, 2020).

Également, l'enquête menée en 2016 démontre que les activités préférées des jeunes internautes québécois, en ordre de préférence, sont l'utilisation des réseaux sociaux (99%), l'envoi et la réception de courriel (98%), l'achat ou le magasinage en ligne (98%), le visionnement de film ou d'émission de télévision (94%), la sauvegarde ou l'écoute de musique (90%), lire ou regarder les nouvelles (88%), consulter les sites du gouvernement (82%), chercher des renseignements relativement à la santé (80%), écouter la radio ou des podcasts (54%), chercher un emploi (53%), jouer aux jeux vidéo (52%), regarder la télévision (40%) et participer à des groupes de discussion (29%) (Institut de la statistique du Québec, 2020).

1.2.2 La panique morale entourant l'utilisation des TIC par les adolescents

De manière générale, un regard pessimiste et inquiet est porté sur l'utilisation d'Internet comme source de divertissement par les adolescents. Les médias, les experts et les éducateurs diront de ces pratiques qu'elles sont dangereuses pour la jeunesse et la société (Thoër, & Millerand, 2016; Wibrin, 2012). Wibrin (2012) mentionne toutefois que les recherches sur la construction sociale qui font état de cette dangerosité pour la jeunesse s'inscrivent souvent dans le cadre théorique des paniques morales¹¹.

¹¹ La panique morale se définit comme une préoccupation envers ce qui semble être menaçant pour l'ordre social. Il faut plusieurs composantes à une panique morale; les préoccupations d'un groupe face à un phénomène inquiétant, l'hostilité envers ceux qui incarnent cette préoccupation, le consensus qui existe entre les membres du groupe sur la nécessité d'agir sur le phénomène afin d'y mettre un terme, la disproportion entre les faits réels et la perception du groupe et la disparition de la peur lorsque le

Cette panique morale est alimentée par la peur de la confusion entre la fiction et la réalité, spécialement depuis que les médias représentent une forme de divertissement pour la population. D'ailleurs, en 2009, le représentant de la Commission de la culture, de la science et de l'éducation mentionne que « le rôle de la démocratie est de veiller à ce que le virtuel ne se substitue pas au réel ». Toutefois, le lien de causalité entre l'utilisation des médias et les comportements asociaux ou violents est une construction sociale qui n'est pas fondée scientifiquement. Mettre la faute sur l'utilisation des médias permet aux gouvernements de prétendre qu'ils s'adressent aux problèmes et procure un bouc émissaire pour les parents plutôt que de remettre en question le système d'éducation et leur propre responsabilité. Puisque la société se fait un devoir de protéger la jeunesse, introduire la notion des enfants permet de légitimer la censure des médias. Une pratique qui serait autrement perçue comme une atteinte à la liberté des adultes (Wibrin, 2012). Il est important de rappeler que la jeunesse est un vecteur de changement et qu'elle a une nature dérangeante pour la société. Cela peut expliquer une partie de la réticence qui entoure l'utilisation des nouvelles technologies, puisqu'il s'agit d'une pratique populaire chez les jeunes (Girod, Richter & Savary, 2012).

Jochems aborde également cet enjeu de la panique morale entourant les dangers auxquels sont exposés les jeunes lors de leur utilisation des TIC. De nombreux intervenants se disent par exemple préoccupés des mauvais usages des TIC par les jeunes, notamment par rapport à la surutilisation et la dépendance. Jochems reconnaît que les pratiques sociales entre jeunes passent en partie par l'usage des TIC. Elle affirme que cet usage n'induit pas de lui-même la violence. Elle appuie ses propos en rappelant qu'il existe déjà des rapports de force entre les adolescents et que c'est cette

phénomène devient un objet de politique publique. La panique morale est généralement amplifiée par les médias (Mathieu, 2015).

violence qui peut éventuellement se prolonger dans leur environnement numérique (Jochems, 2012 : 1).

1.2.3 Les risques liés à l'utilisation d'Internet par les adolescents

Un des défis qu'amène l'utilisation des réseaux sociaux est de faire comprendre aux adolescents qu'Internet ne constitue pas une zone de non-droit et que les propos qu'ils tiennent dans les espaces virtualisés peuvent avoir des conséquences. Les personnes ont tendance à se sentir plus fortes derrière leur écran et auront des propos qu'elles n'oseraient pas dire à quelqu'un en face à face. Les adolescents se permettent de dire des injures et parfois même des menaces sur Internet. Il y a des risques associés à l'utilisation des TIC par les adolescents et au fait qu'ils sont connectés entre eux en tout temps. Par exemple, le harcèlement scolaire ne s'arrêtera plus aux portes de l'école et pourra se poursuivre en ligne, sur les réseaux sociaux (Fellay, 2018).

Lorsqu'il est question des mauvaises pratiques d'Internet par les adolescents, la cyberintimidation est souvent évoquée et cette problématique est appuyée par des statistiques. Par exemple, au Canada, les données de 2016 démontrent que 17% des Canadiens âgés de 15 à 30 ans mentionnent avoir déjà vécu de la cyberintimidation ou du cyberharcèlement au cours des cinq dernières années. Parallèlement, en 2010, 22% des étudiants canadiens mentionnent avoir été victimes d'intimidation dite traditionnelle, qui se manifeste majoritairement dans le milieu scolaire (Statistique Canada, 2019).

Au Québec, 13% des jeunes de 15 à 29 ont mentionné avoir été victime de cyberintimidation ou de cyberharcèlement entre l'année 2009 et 2014 tandis que 8% de l'ensemble des personnes âgées de plus de 15 ans ont mentionné avoir déjà vécu ce genre de situation. Ces statistiques démontrent que les problèmes sociaux qui sont

normalement vécus par les jeunes dans leur milieu scolaire se reproduisent aussi dans leurs environnements virtuels (Institut de la statistique du Québec, 2020).

Selon l'étude JAMES de 2018, près de 25% des jeunes mentionnent avoir été victime de cyberharcèlement, dont certains âgés de 12 ans. Aussi, 33% des jeunes mentionnent avoir déjà été victime de cybermanipulation psychologique¹² et cette statistique monte à 50% pour le groupe des 18-19 ans. Des enfants de 12 ans mentionnent également en avoir été victime. Les chercheurs mettent l'accent sur l'importance de commencer les activités de prévention le plus tôt possible afin de soutenir les jeunes dans ces situations (Suter, et al., 2018).

Les éléments mentionnés plus haut permettent de démontrer que les espaces virtualisés occupent une place importante dans l'environnement social des adolescents. Ces derniers mentionnent utiliser les TIC en premier lieu, dans un but social, pour rester en contact avec les autres. Il est important de prendre en compte cette réalité lorsqu'on souhaite s'attarder aux pratiques de socialisation des adolescents. La prochaine section traitera de la socialisation adolescente. Nous verrons comment elle se développe et pourquoi elle est si importante à cette période de la vie.

1.3 La socialisation adolescente par l'utilisation des médias sociaux

La socialisation est le processus par lequel l'enfant intériorise les divers éléments de son environnement tels que les valeurs, les normes, les différents codes symboliques et les règles de conduite pour s'intégrer dans la vie sociale (Larousse, s.d.: 2). La

¹² La cybermanipulation psychologique se produit lorsqu'un inconnu aborde un individu sur Internet avec des intentions sexuelles indésirables (Suter, et al., 2018).

socialisation se définit par le développement d'attitudes de sociabilité telles que l'attachement et le rejet aux personnes qui nous entourent. Il s'agit d'un phénomène complexe qui dépend des émotions que l'individu ressent par rapport aux autres et au degré d'identification et de comparaison par rapport aux institutions auquel il s'identifie. La socialisation se définit également par la manière dont l'individu se positionne dans le monde social et elle permet à l'individu de s'adapter à celui-ci (Cloutier, & Drapeau, 2015; Malrieu, 1996).

La sociabilité représente la force des relations sociales entre les personnes au sein d'un groupe déterminé (Larousse, s.d.: 2). En effet, la force des liens qu'un individu entretient avec les autres varie selon plusieurs facteurs d'ordre économique, social ou culturel (Cloutier, & Drapeau, 2015). La façon dont une personne est socialisée aura un rôle majeur dans sa manière d'entrer en relation avec les autres. Le processus de socialisation débute dès la naissance, mais parce qu'il est dynamique tout au long de la vie, il ne se termine jamais. C'est ce qui permet l'intégration de nouveaux rôles et l'appartenance à de nouveaux groupes sociaux. La socialisation et la construction de l'identité prennent une place particulièrement importante à l'âge de l'adolescence, où les individus cherchent à se définir individuellement et à prendre du recul par rapport à l'unité familiale (Qribi, 2010).

L'adolescence est l'âge auquel la socialisation familiale est mise de côté pour laisser place à la socialisation avec les pairs. Les adolescents veulent développer et entretenir des relations sociales de façon autonome. Pour eux, l'autonomie se traduit par la possibilité de décider qui est son ami et qui ne l'est pas (Balleys, 2018; Berger, Luckmann, Taminioux & Maffesoli, 1996). Berger et Luckmann aborderont la tension entre la socialisation primaire et la socialisation secondaire qui se produit lors de l'adolescence. La socialisation primaire est celle sur laquelle l'individu n'a pas de pouvoir, elle débute à la naissance et est principalement faite par la famille ou par les

personnes significatives de la personne. Tandis que la socialisation secondaire est celle sur laquelle l'individu a du pouvoir et peut décider des personnes avec qui il entretient des liens ainsi que les valeurs auxquelles il s'identifie. Il s'agit de la forme de socialisation qui se fait à l'extérieur du cercle familial (Qribi, 2010).

Les adolescents d'aujourd'hui sont nés à l'ère numérique, ils grandissent et évoluent notamment dans ces espaces virtualisés. Il est donc intuitif de croire que l'utilisation de ces différents outils constitue un aspect important de leur socialisation. Claire Balleys est une sociologue qui s'intéresse au processus de la socialisation adolescente par l'utilisation des médias sociaux. Un des objectifs de ses recherches est d'intégrer les pratiques numériques au domaine du travail social dans le but d'encourager les liens sociaux entre les individus et de faire tomber les barrières culturelles (Balleys, s.d.; Centre interuniversitaire de recherche sur la science et la technologie, 2020). Une question à laquelle elle tente de trouver des réponses à travers ses recherches est la suivante : « comment peut-on faire de l'éducation par l'intermédiaire des nouveaux médias, et surtout en partant des préoccupations et des besoins réels des jeunes? » (Balleys, s.d.).

Les adolescents souhaitent s'éloigner du monde des enfants, mais ne veulent pas entrer dans le monde des adultes non plus. Ils tenteront de s'individualiser en prenant de la distance face au modèle parental qu'ils connaissent. C'est pourquoi ils cherchent à atteindre l'autonomie relationnelle qui se développera majoritairement dans le milieu scolaire. Balleys a observé qu'à l'école, les relations sociales des adolescents sont encadrées par une hiérarchie basée sur le prestige social. Ainsi, pour être populaire, un jeune doit occuper l'espace social. Pour ce faire, il doit entretenir et valoriser les relations d'amour et d'amitié avec les autres adolescents, mais le plus important, c'est que les autres soient au courant de la force de cette relation. C'est la création et l'entretien des relations amicales et amoureuses qui forgera l'identité des adolescents

(Balleys, 2010). Pour eux, c'est la notion du partage de l'intimité qui détermine la force du lien qu'ils entretiennent avec une autre personne (Moeneclaey, 2017).

L'adolescence est une période de construction de l'identité. Les jeunes tentent de trouver leur place dans le monde social, tentant tant bien que mal d'être uniques et autonomes tout en se conformant aux différentes exigences. Ils pratiquent leur mise en scène de soi et de leur intimité dans les espaces virtualisés. D'ailleurs, Balleys (2017) a démontré que les relations entre adolescents sont basées sur un double principe d'opposition et de complémentarité par exemple, au niveau du genre. Ainsi, l'identification à un genre sur les différentes plateformes numériques est une des pratiques les plus populaires des adolescents, particulièrement sur YouTube (Balleys, 2017 : 1).

On comprend qu'aujourd'hui, les relations que les adolescents entretiennent avec leurs amis se font en présence, majoritairement à l'école, mais se poursuivent sur diverses plateformes numériques lorsqu'ils sont à la maison. Ainsi, les environnements virtuels doivent être pris en considération lorsqu'on parle de socialisation adolescente pour avoir une vision globale de ce phénomène. Du moins, nous aurions sans doute tort de négliger ces environnements virtuels et leur fonction sociale lorsque nous intervenons avec des adolescents qui y effectuent une grande part de leur socialisation et qui y entretiennent ce qu'il convient d'appeler des « liens sociaux numériques ».

1.3.1 Le monde virtuel complète le monde réel

Selon Balleys, l'entretien des relations sociales est la principale raison de l'utilisation des TIC par les adolescents. Elle met en évidence que pour les adolescents, le monde virtuel et le monde réel ne sont pas en opposition et qu'il s'agit plutôt de deux environnements qui se complètent et qui sont en continuité l'un avec l'autre (Fellay, 2018). Il semble que les jeunes soient presque exclusivement connectés avec des

personnes qu'ils connaissent dans leur vie « hors ligne » et que les espaces numériques leur permettent de traîner ensemble en devenant des lieux de rassemblement pour eux (Jochems, 2012 : 1). D'ailleurs, Dagiral et Martin (2017) sont d'avis que la technologie ne s'oppose pas au social et que la matérialité ne s'oppose pas à l'humanité. En fait, les TIC font aujourd'hui partie intégrante des faits sociaux et il devient impossible de distinguer les dimensions « non-TIC » des dimensions « TIC ». Ils proposent d'utiliser l'expression « liens sociaux numériques » pour illustrer ce phénomène. Ainsi, selon eux, les réseaux sociaux permettent de donner plus d'ampleur et d'accélérer l'évolution des liens sociaux entre les individus (Dagiral & Martin, 2017).

Claire Balleys s'appuie sur le fait qu'en Suisse, 94% des jeunes ont au moins un compte sur un réseau social et que chez les adolescents de 12 à 19 ans. C'est 97% d'entre eux qui utilisent quotidiennement des applications de messagerie instantanée. Pour les adolescents, l'utilisation du téléphone portable leur permet de socialiser avec leurs amis et de poursuivre la construction de leur identité. Il s'agit d'un outil indispensable à l'entretien des liens sociaux. Par exemple, ils sont contents lorsqu'ils reçoivent un message et ils se sentent abandonnés lorsque leur ami ne répond pas tout de suite. Ils mettent en scène leur quotidien sur les réseaux sociaux, ils ont besoin d'être reconnus et de sentir qu'ils sont dans la norme. Ils forgent leur identité en prenant de la distance avec le modèle parental dans lequel ils vivent depuis leur enfance. Le téléphone cellulaire devient présent dans toutes les sphères de leur vie. Ils se réveillent tôt le matin et s'endorment tard le soir. La première et la dernière chose qu'ils font, c'est de consulter leurs applications. Effectivement, cela peut avoir des conséquences négatives sur leur cycle de sommeil, c'est pourquoi Balleys propose aux parents de mettre des limites claires quant à l'utilisation des objets électroniques, pour eux-mêmes et leurs enfants. Aussi, elle encourage les parents à s'intéresser à l'utilisation que font leurs jeunes, sans jugement, pour favoriser la confiance de la part de leur enfant. (Fellay, 2018)

1.3.2 La reproduction des rapports de force

Les réseaux sociaux peuvent également contribuer à exacerber les inégalités sociales entre les adolescents (Dagiral & Martin, 2017). Par exemple, les réseaux sociaux mettent en exergues la corrélation entre les notions de prestige et de pouvoir ainsi que le lien social qui existe entre les adolescents. En effet, il ne suffit pas de faire partie d'un grand cercle social et d'être connu de plusieurs personnes pour être qualifié de populaire. Les adolescents doivent faire la preuve qu'ils entretiennent des liens forts, et depuis une longue période de temps avec les personnes avec qui ils entretiennent ces liens (Balleys, 2010). Contrairement aux relations familiales, les relations amicales et amoureuses doivent être conquises par les adolescents. De plus, ces relations doivent être mises de l'avant publiquement (Balleys, 2017 : 1). Les rapports de force entre adolescents sont perceptibles sur Internet et peuvent refléter des situations présentes dans leur vie « hors ligne ». Par exemple, lorsque des commentaires écrits sur un *blog* sont le résultat d'un conflit ayant eu lieu en classe (Balleys, 2010). Les adolescents qui sont au sommet de la hiérarchie du prestige social exercent un pouvoir symbolique sur les autres adolescents (Moeneclaeys, 2017). Ceux qui ne mettent pas leurs relations en évidence sur les différentes plateformes numériques et dans les espaces de sociabilité en présentiel sont vus comme des « sans ami » qui sont identifiés comme des personnes dépourvues socialement. Les adolescents « sans ami » ne sont pas considérés comme des individus à part entière par leurs camarades, puisqu'ils n'ont pas acquis l'autonomie relationnelle recherchée par les adolescents. Finalement, la reconnaissance reçue sur les réseaux sociaux dépend majoritairement de la popularité de l'adolescent en présentiel avec les autres, ce qui fait en sorte que les adolescents populaires dans le milieu scolaire sont par le fait même plus populaires dans les espaces virtualisés. Les rapports inégalitaires qui se produisent entre les adolescents en présentiel se reproduisent donc sur les plateformes de médias sociaux (Balleys, 2017 : 1).

En milieu scolaire, les intervenants sociaux ne peuvent nier l'apparition de nouveaux problèmes sociaux, par exemple, la cyberintimidation chez les jeunes. Ces nouveaux problèmes sociaux viennent avec de nouveaux défis d'intervention et la meilleure façon de contrer la cyberintimidation est de faire de la prévention ainsi que d'apprendre aux jeunes quelles sont les bonnes pratiques d'utilisation des TIC (Jochems, & Rivard, 2008).

1.3.3 S'intéresser au sens de l'utilisation des TIC par les adolescents

Peu d'études se sont intéressées au sens donné à ces pratiques par les adolescents eux-mêmes (Thoër, & Millerand, 2016). En effet, on remarque que les connaissances produites sur la jeunesse sont majoritairement des savoirs experts au détriment des savoirs expérientiels. Rappelons qu'en ce qui concerne les espaces virtualisés et l'utilisation des TIC comme mode de socialisation, les adolescents sont les experts en la matière. Ainsi, il apparait impératif de considérer leur savoir expérientiel pour mieux comprendre leurs pratiques de socialisation aujourd'hui. Comme il a été mentionné plus haut, les adolescents d'aujourd'hui sont nés dans une société numérique, cela fait partie de leur identité. Molgat (2011) s'est d'ailleurs questionné sur la façon dont le savoir expérientiel des jeunes pourrait être intégré au développement des politiques jeunesse. Il aborde notamment le caractère essentiel de réfléchir aux manières de faire entendre la voix des jeunes qui, sont moins souvent entendus, dans le développement de politiques et pratiques d'interventions les concernant (Molgat, 2011).

Thoër et Millerand (2016) ont mené quant à eux une étude sur le sens donné par les jeunes de 12 à 25 ans à leur utilisation des TIC. Il ressort de cette étude qu'il s'agit, pour les adolescents, d'avoir un sentiment d'autonomie dans ce qu'ils visionnent et qu'il s'agit d'une façon de passer le temps. Ils sont attachés à l'univers dans lequel ils se connectent et ces espaces deviennent une partie de leur identité ainsi qu'un espace de socialisation avec des gens qui partagent des intérêts communs (Thoër, & Millerand,

2016). Au Québec, 90% des personnes âgées de 18 à 24 ans ont un cellulaire et la principale raison de leur utilisation, lorsqu'on leur demande, est d'entretenir les relations qu'ils ont avec les autres (Balleys, 2017 : 1). En effet, il faut garder en tête que le divertissement électronique, même s'il est fait en grande partie de façon individuelle, a une fonction sociale. Les contenus visualisés sur Internet par les adolescents sont influencés par trois pôles; l'influence familiale, l'influence des pairs et le désir de développer des goûts personnels. Ainsi, la pratique des adolescents oscille entre une hyperpersonnalisation des contenus visionnés selon leurs intérêts et une pratique commune avec les membres de leur famille et leurs amis pour leur permettre de rester en relation avec les autres. Par exemple, les adolescents écoutent une vidéo YouTube populaire à leur domicile, et cette même vidéo sera un sujet de conversation qu'ils auront à l'école. Cet exemple illustre la logique collective qui sous-tend la consommation de contenu numérique puisque le partage de la pratique avec les pairs est essentiel pour ne pas être mis de côté par les autres (Balleys, Martin, & Jochems, 2018). Ainsi, le fait d'avoir regardé la vidéo leur permettra de faire partie de la conversation. Cet exemple permet de prendre conscience des enjeux de sociabilité qui entourent l'utilisation des TIC par les adolescents (Millerand, Thoër, Vrignaud, Duque & Gaudet, 2017).

Sylvie Jochems est professeure à l'université du Québec à Montréal (UQAM) et s'intéresse à l'usage des TIC en travail social, plus particulièrement, à comment cette utilisation peut être révélatrice des pratiques d'engagement social. Dans son article « *Les jeunes ne s'impliquent plus comme avant. Et puis ?* », elle propose d'adopter une posture compréhensive à l'égard de l'utilisation des TIC par les jeunes. Cette posture permet d'identifier de nouvelles formes d'engagement social et politique de leur part. La chercheuse s'appuie notamment sur les manifestations étudiantes de 2012 pour appuyer ses propos et démontrer qu'Internet est devenu un prolongement de l'espace public. Pour les jeunes, prendre la parole par rapport à un enjeu spécifique sur Internet

constitue une revendication. Jochems mentionne que l'environnement numérique permet de complexifier les contacts sociaux et donne accès à de nouveaux réseaux de personnes par l'entrelacement des réseaux de personnes (Jochems, 2012 : 1). Elle considère que le Web et l'intervention jeunesse ont en commun d'avoir un potentiel de développement de l'action collective et affirme que le lien social et politique peut se travailler via les espaces numériques (Jochems, 2012 : 2).

François Labbé, un intervenant du Regroupement des Auberges du cœur du Québec (RACQ), affirme que lors d'un projet pilote mené en 2007 avec les auberges du cœur de Lanaudière, ils ont remarqué que la mobilité géographique représente un frein majeur à la mobilisation et à l'action collective. L'initiative du Rassemblement de la jeunesse citoyenne (RAJE citoyenne) était une action collective qui s'inscrivait dans la défense des droits sociaux des jeunes. Elle avait comme particularité de faire usage des médias sociaux pour mobiliser son public cible. RAJE citoyenne utilisait les groupes Facebook, les courriels, le blog, YouTube ainsi que le site Internet du RACQ. Maxime Boucher, un autre intervenant du RACQ mentionne que l'initiative du RAJE citoyenne n'aurait pas été aussi efficace sans l'utilisation des différentes plateformes numériques. Labbé insiste sur le fait que les organismes communautaires se doivent de s'adapter aux nouvelles réalités et que le fait de rejeter la dimension numérique est en contradiction avec l'essence même des pratiques communautaires. Monsieur Boucher rappelle que l'action collective consiste à exister sur la place publique et que RAJE citoyenne a compris que les médias sociaux permettaient d'avoir cette présence dans l'espace public numérique. Les intervenants souhaitent nationaliser le mouvement de RAJE citoyenne et ils comptent utiliser les réseaux sociaux afin de se concerter entre organismes pour éliminer les désavantages dûs à la distance qu'il y a entre eux (Jochems, 2012 : 2).

Oxfam-Québec travaille avec les jeunes depuis 1999 et souhaite être un vecteur de changement quant aux programmes jeunesse en mettant l'accent sur le fait qu'il est primordial de passer d'un programme fait pour les jeunes à des programmes faits avec les jeunes. Dans ses recommandations pour la politique jeunesse du Canada, Oxfam-Québec recommande que les jeunes soient définis comme des membres de la société qui y contribuent autant que les adultes et que les politiques reconnaissent l'intersectionnalité¹³ chez les sous-groupes de jeunes. L'organisme note également l'importance de consulter les jeunes, qui sont à l'avant-garde du secteur numérique, pour offrir des environnements numériques sécuritaires et accueillants. Ils mettent aussi l'accent sur le fait qu'il est essentiel que la politique jeunesse aille un plan d'action, un échéancier et un budget clair (Oxfam-Québec, 2018). À l'été 2017, Oxfam-Québec a choisi six jeunes âgés de 18 à 30 ans pour mener des consultations auprès de leurs pairs sur six thèmes différents afin d'offrir des recommandations en lien avec la première politique jeunesse du Canada. Trois principes ont été identifiés comme étant primordiaux pour guider la politique jeunesse du Canada; l'intersectionnalité, l'équité¹⁴ et la dignité¹⁵. Les jeunes canadiens sont engagés et actifs dans leur communauté. Ils ont le souhait d'être informés et de pouvoir donner leur opinion sur les enjeux qui les concernent. Cependant, ils sentent que lorsqu'ils prennent trop de place, leur implication se fait freiner, infantiliser et parfois même ignorer. Leur participation est

¹³ « L'intersectionnalité est un outil d'analyse qui sert à déterminer comment l'interaction simultanée de plusieurs formes de domination affecte les personnes les plus marginalisées de la société. » (Oxfam-Québec, 2018).

¹⁴ L'équité implique de fournir aux individus les ressources nécessaires pour qu'ils s'épanouissent (Bourgeois-Dallaire et al., 2018).

¹⁵ La dignité humaine fait appel à l'intégrité physique, psychologique, sociale, spirituelle et culturelle des individus (Bourgeois-Dallaire et al., 2018).

généralement invisibilisée. Ainsi, les jeunes recommandent la valorisation de leur engagement politique (Bourgeois-Dallaire, Coulombe, Dolan Cake, Dufresne, Humbert, & Isufi, 2018).

Pour conclure, parce que la socialisation des adolescents se prolonge maintenant dans les espaces virtualisés, il importe de s'intéresser à la façon dont les travailleurs sociaux peuvent intervenir dans ces espaces pour soutenir les adolescents. Puisque l'essence du travail social de proximité est d'intervenir avec les populations marginalisées, dans des espaces marginalisés, il semble à propos de développer des moyens d'offrir de l'aide aux individus lorsqu'ils sont en ligne. La prochaine section abordera la question de ce projet d'intervention ainsi que les objectifs auxquels il tentera de répondre.

1.4 Question et objectifs de recherche

Dans cette section, la question de recherche ainsi que les objectifs généraux et spécifiques du projet d'intervention seront présentés explicitement.

1.4.1 Vers l'intervention de proximité dans les espaces virtualisés ?

La problématique a permis de mettre en évidence l'importance du développement de l'identité par la socialisation avec les pairs à l'adolescence. À ce jour, la socialisation adolescente est étroitement liée à l'utilisation des réseaux sociaux, dans laquelle elle se prolonge. Parce que l'intervention psychosociale dans les espaces virtualisés en est encore à ses balbutiements et que le travail social de proximité est une approche qui a fait ses preuves dans l'intervention avec les adolescents, il est pertinent de s'intéresser à comment il peut s'insérer dans l'intervention en ligne avec cette population. En tenant compte de ces éléments, le questionnement général de ce mémoire d'intervention aura pour but de répondre à la question suivante : « comment la socialisation adolescente

par les réseaux sociaux peut devenir une avenue pour le travail social de proximité dans les espaces virtualisés ? ». Le projet d'intervention a eu lieu en collaboration avec l'organisme Projet TRIP, du quartier Centre-Sud, à Montréal. Ainsi, la question spécifique de ce projet d'intervention peut se traduire comme suit : « comment la socialisation par les réseaux sociaux des adolescents fréquentant l'organisme Projet TRIP peut devenir une avenue pour le travail social de proximité dans les espaces virtualisés ? »

1.4.2 Objectifs généraux et spécifiques

Les objectifs généraux de ce projet d'intervention sont les suivants :

1. Démontrer la pertinence du travail social de proximité dans les espaces virtualisés;
2. Aborder les manières de rejoindre les adolescents par les différentes plateformes en ligne;
3. Obtenir l'opinion des adolescents quant à comment, quand et où ils souhaitent être rejoints par des travailleurs de proximité dans les espaces virtualisés;
4. Identifier les besoins que nomment les adolescents par rapport à leur utilisation des TIC;
5. Travailler à partir des résultats des groupes de discussion afin d'émettre des recommandations par et pour les adolescents quant au travail social de proximité dans les espaces virtualisés.

Les objectifs spécifiques de ce projet d'intervention sont les suivants :

1. Identifier les plateformes privilégiées par les adolescents pour socialiser;
2. Obtenir l'opinion des adolescents quant à la nécessité que les travailleurs de proximité investissent les espaces virtualisés comme espace d'intervention;

3. Identifier les besoins nommés par les adolescents envers les travailleurs de proximité dans les espaces virtualisés;
4. Permettre aux adolescents d'identifier les moyens qu'ils préfèrent pour être contactés ou pour contacter un intervenant dans les espaces virtualisés;
5. Permettre aux adolescents d'identifier les moments où ils souhaitent être en contact avec des intervenants dans les espaces virtualisés;
6. Permettre aux adolescents d'identifier sur quelles plateformes ils souhaitent rejoindre les intervenants;
7. Dans un objectif de co-construction avec les adolescents, leur permettre de nommer comment est-ce que les intervenants peuvent investir les espaces virtualisés afin de faire de la prévention et leur offrir du soutien psychosocial.

1.5 Pertinence sociale et scientifique de l'intervention

La pertinence sociale et scientifique de s'intéresser à l'investissement du travail social dans l'environnement numérique à partir des besoins identifiés par les adolescents est indéniable. Par exemple, la chercheuse Claire Balleys a fait plusieurs recherches dans ce champ de recherche qui amènent de nouvelles pistes d'intervention et de prise de contact avec les adolescents. La majorité des études de Claire Balleys se font avec des adolescents suisses. Au Québec, la recherche-action faite sur l'implantation du système d'intervention par message texte de Tel-Jeunes a permis également de démontrer que cette technique d'intervention répondait à un besoin certain de communication des jeunes et que cela permettait de rejoindre des adolescents qui n'avaient jamais communiqué avec l'organisme dans le passé. De plus, les jeunes ont le désir de donner leur opinion et de sentir que leur voix compte. Ils veulent s'impliquer dans les politiques sociales les concernant (Thoër et al., 2017 : 1; Thoër et al., 2017 : 2).

La littérature sur l'usage des réseaux sociaux par les adolescents découle encore à ce jour majoritairement du savoir expert, d'un regard souvent critique posé par les adultes envers les adolescents. En matière d'usage des réseaux sociaux, de pratiques de communications et de liens sociaux numériques, il semble impératif de donner la parole aux jeunes afin de connaître leurs besoins. Consulter les adolescents permettra de connaître leur opinion sur une offre de services psychosociaux en ligne ainsi que d'avoir leurs suggestions sur comment ces interventions pourraient être mises en place.

Parce qu'il y a encore peu de littérature sur ce sujet, ce projet d'intervention permettra de dresser un portrait des besoins des adolescents du quartier Centre-Sud en matière d'intervention en ligne et pourra donner une argumentation scientifique à la continuité d'autres recherches ou projets d'intervention dans les espaces virtualisés. Maintenant que la problématique a été exposée, un cadre théorique sera présenté dans le prochain chapitre. Ce cadre théorique a été utilisé dans la construction des groupes de discussion afin qu'ils s'inscrivent dans une perspective qui laisse place à la parole des jeunes. Aussi, le cadre théorique permettra d'élaborer plusieurs théories qui nous serviront de lunette théorique dans l'analyse du discours des adolescents.

CHAPITRE II

CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre, il sera question de présenter le cadre théorique qui appuie la pertinence scientifique et sociale de ce projet d'intervention pour le champ du travail social de proximité. Cette section permettra de démontrer l'angle avec lequel les groupes de discussion ont été construits afin de répondre à la question énoncée au chapitre I soit, « comment la socialisation adolescente par les réseaux sociaux peut devenir une avenue pour le travail social de proximité dans les espaces virtualisés? ». Pour conclure, il présentera la population ciblée par ce projet d'intervention.

Différents éléments de théories seront utilisés pour justifier la méthode d'intervention qui s'appuie sur les approches de travail de proximité. Aussi, l'angle d'analyse de la mise en relation des différents concepts de ce mémoire d'intervention se fera selon cette lunette théorique. Nous aborderons d'abord la théorie écosystémique de Bronfenbrenner (1979), la théorie de la socialisation adolescente de Claire Balleys (2017), la théorie de la déterritorialisation de Guillaume Perrin (2010), le travail social de proximité tel que classifié par Annie Fontaine (2004) et finalement la théorie ancrée de Barney Glaser et Anselm Strauss (1967). Les éléments de ces théories qui ont été retenus pour ce mémoire permettent de justifier la méthode d'intervention choisie et d'expliquer comment elle nous permet de répondre aux objectifs de ce projet d'intervention.

2.1 Les réseaux sociaux comme continuité des écosystèmes des adolescents

La théorie écosystémique de Bronfenbrenner (1979), schématisée à la figure 2.1, stipule que le développement de chaque personne est le produit de l'interaction entre l'individu et l'environnement dans lequel il évolue. L'individu, nommé « ontosystème », est placé au centre de l'intervention et les autres systèmes (microsystème, mésosystème, exosystème, macrosystème et chronosystème) sont aux alentours de l'individu. En contexte d'intervention, il importe de considérer les caractéristiques physiques, émotionnelles, intellectuelles et comportementales de chaque individu et que celles-ci peuvent être innées ou acquises. Il importe également de considérer l'interinfluence de l'individu sur les systèmes et des systèmes sur l'individu. Le microsystème, aussi appelé réseau primaire, est dans l'environnement immédiat de l'individu. Il est composé de personnes qui ont des affinités personnelles avec l'individu. On peut penser aux parents, à la fratrie et aux amis de l'adolescent. Le mésosystème regroupe l'ensemble des microsystèmes et s'intéresse aux interactions qu'ils ont entre eux. On peut penser aux échanges entre les parents et la fratrie ou encore entre les parents et les amis de l'adolescent. L'exosystème, aussi appelé réseau secondaire, est constitué de lieux ou de contextes qui influencent l'individu. Il s'agit de lieux et de contextes avec lesquels l'individu est en interaction de façon plus formelle. Dans le cadre de ce projet d'intervention, l'exosystème peut référer à l'école, au quartier et au système de santé et de services sociaux. Le macrosystème regroupe les normes, les valeurs, les politiques et les lois qui sont établies au sein de la société. Le concept de panique morale entourant l'usage des TIC par les adolescents réfère à ce système. Finalement, tous ces systèmes évoluent en fonction du chronosystème, qui fait référence au temps et aux différentes étapes de la vie (Bronfenbrenner, 1979).

Cette théorie peut être mise en lien avec le processus de socialisation. Lors de la socialisation primaire, les parents sont les figures les plus importantes et ils ont une

influence majeure sur l'individu, tandis qu'à l'adolescence, les pairs prennent plus d'importance. À cet âge, l'individu prendra de plus en plus conscience des normes sociales et des manières de gérer ses relations de façon à être perçu positivement par les autres. Ainsi, le milieu scolaire sera un lieu qui aura beaucoup d'influence sur la socialisation des adolescents. Toutefois, le chapitre précédent a permis de dégager que les relations sociales des adolescents passent aussi par les liens sociaux numériques et la navigation dans les espaces virtualisés. L'utilisation des réseaux sociaux, par les adolescents a une fonction sociale très importante qui leur permet d'exister socialement aux yeux de leurs pairs. C'est pourquoi, dans le cadre de ce mémoire d'intervention, il sera question de prendre la théorie de Bronfenbrenner et de l'appliquer aux espaces virtualisés. Cela permet de considérer l'utilisation des TIC dans une perspective plus macroscopique et de poser un regard critique sur l'influence des autres systèmes quant à la socialisation adolescente dans les espaces virtualisés. Effectivement, lorsque l'individu est en ligne, il continue d'être en interaction avec les systèmes décrits précédemment. Il parle à ses amis lorsqu'il est à l'école et il leur parle par message texte aussi. Parce que le monde virtuel complète le monde réel pour les adolescents, il importe de ne pas considérer les espaces virtualisés comme un autre écosystème dont il faudrait prendre ses distances, mais plutôt comme étant le prolongement des systèmes de la vie réelle. En transposant cette théorie aux espaces virtualisés, cela permet de réaliser le caractère public de ces espaces et les interactions sociales qui y ont lieu.

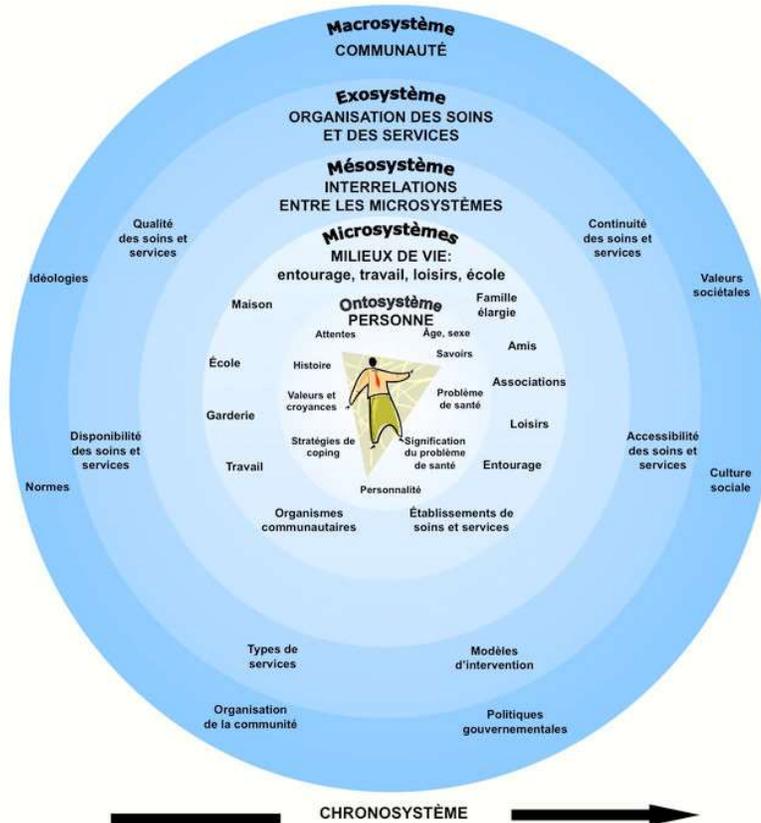


Figure 2.1 : Schéma représentant la théorie de Bronfenbrenner (1979), par Gauvin-Lepage, & Lefebvre, 2010.

2.2 Les réseaux sociaux comme fenêtre sur la socialisation adolescente contemporaine

Il est possible, en s'appuyant sur la théorie de Bronfenbrenner (1979), d'affirmer que les réseaux sociaux permettent aux adolescents de rester en contact avec des systèmes, surtout les microsystèmes. Ceux-ci constituent des espaces de socialisation au même titre que les systèmes plus traditionnels. Cela permet de se questionner sur comment les adolescents socialisent dans ces espaces virtualisés. Claire Balleys a fait plusieurs recherches dans lesquelles elle s'intéresse au processus de socialisation des adolescents

par les réseaux sociaux. Ses recherches lui permettent de conclure qu'il est important de ne pas considérer les activités numériques des jeunes à part de leurs autres activités sociales. Elle met l'emphasis sur l'importance de considérer toutes les sphères de socialisation des adolescents et de reconnaître qu'elles s'influencent les unes et les autres. Ainsi, les espaces virtualisés sont des espaces où la socialisation adolescente se prolonge. On peut considérer que les adolescents sont en contact avec les mêmes écosystèmes dans les espaces virtualisés et dans leur environnement « non-virtuel ». Par exemple, les adolescents seront en relation avec différents membres de leur famille, leurs amis et différents organismes dans les espaces virtualisés également (Balleys, 2015; 2017 : 2).

Toujours selon les conclusions des recherches menées par Balleys, les usages que font les adolescents des réseaux sociaux sont une fenêtre privilégiée sur les processus de la socialisation adolescente contemporaine. En effet, par la mise en scène de soi dans les espaces virtualisés, cela demande aux adolescents d'acquérir une grande conscience de soi et de réfléchir à la façon dont ils souhaitent se définir et se présenter socialement. Ils doivent également développer une conscience de la frontière entre leur vie publique et privée en déterminant, par exemple, ce qu'ils vont publier et ce qu'ils vont garder pour les conversations privées avec leurs amis. Les adolescents souhaitent démontrer qu'ils ont une identité qui leur est propre, tout en entretenant des ressemblances avec les groupes sociaux auxquels ils veulent être identifiés. Les adolescents sont préoccupés de leur « normalité » quant aux différentes règles qui régissent leurs communautés d'appartenance. Tout comme dans le milieu scolaire, les adolescents cultivent leur capital social dans les espaces virtualisés. Leur identité virtuelle doit concorder avec leur identité réelle pour que celle-ci soit perçue comme la vérité aux yeux des autres. D'un autre côté, les adolescents utilisent certaines techniques pour échapper à la divulgation de leur vie privée. Par exemple, certains vont se créer des profils anonymes et pourront socialiser sans ressentir la pression de jouer le rôle social

qu'on attend d'eux. L'anonymat permet d'échapper aux pressions qu'exercent les enjeux liés au capital social, notamment celui associé au milieu scolaire. Cela peut même permettre à des adolescents moins populaires d'être plus appréciés dans les espaces virtualisés. Ainsi, Internet peut permettre aux jeunes qui ne s'épanouissent pas dans le milieu scolaire de trouver d'autres endroits où ils seront mieux acceptés et valorisés (Balleys, 2017 : 1; Balleys, 2017 : 2).

Finalement, il importe de rappeler que pour les adolescents, le monde virtuel complète le monde réel. Il s'agit d'espaces de socialisation et de représentation de soi où se reproduisent les mêmes rapports de force que dans les espaces de socialisation plus traditionnels. Percevoir les espaces virtualisés comme des espaces publics et de socialisation, implique de les reconnaître comme des espaces déterritorialisés, qui ne peuvent pas être délimités au même titre que les espaces géographiques qui ont des frontières souvent plus claires.

2.3 Socialiser dans des espaces virtualisés, dans des espaces déterritorialisés

La théorie de la déterritorialisation de Guillaume Perrin (2010) permet de mieux comprendre cette idée que la socialisation adolescente a lieu dans les espaces virtualisés et que ces espaces sont perçus comme étant un prolongement des écosystèmes dans lesquels les adolescents évoluent.

Dans sa thèse de doctorat intitulée « *Coexistence des territoires : l'espace physique à l'épreuve du virtuel. Une approche relationnelle cybermétrique issue d'une démarche d'intelligence territoriale* », Guillaume Perrin (2010), démontre comment les espaces virtuels nous poussent à nous questionner afin de réorganiser et redéfinir la notion de territoire en conjuguant les territoires géographiques aux territoires virtuels. Il appuie cette théorie de la déterritorialisation des espaces de socialisation en mettant en lumière

la transformation de la construction des réseaux sociaux. Effectivement, la notion de réseaux sociaux existait bien avant l'arrivée d'Internet et des TIC. Cependant, ces réseaux se développaient en fonction des espaces géographiques dans lesquels les individus se trouvaient. Il y avait un lien direct entre les limites géographiques et les limites du réseau social, voire même des potentialités de socialisation. Par exemple, avant l'arrivée des espaces virtualisés, les relations entre adolescents étaient surtout avec d'autres jeunes de leur propre école ou limitées dans le cadre de leur propre quartier. Aujourd'hui, avec l'appropriation des espaces virtualisés, il n'est pas rare qu'un adolescent soit en relation avec un autre jeune de son âge qui habite dans un autre pays. Cette rencontre aurait été géographiquement impossible, mais les TIC font en sorte que la socialisation ne rencontre plus les mêmes contraintes géographiques et ne s'exerce plus sur les mêmes territoires (Perrin, 2010).

Un territoire se définit notamment par ses frontières et ses limites. Les territoires virtuels n'échappent pas à cette définition, mais leurs frontières ne sont pas visibles et c'est ce qui les rend plus difficiles à définir et à dissocier. Il est important de rappeler qu'il existe des liens entre les territoires géographiques et les territoires virtuels. Le rapport entre ces espaces est pourtant différent puisque l'espace géographique est perçu comme imposé à chaque individu tandis que les espaces virtuels sont choisis par les individus en fonction de différentes motivations. Cette liberté de pouvoir choisir les espaces virtuels qu'ils investissent permettent notamment aux adolescents de se sentir plus autonomes (Perrin, 2010).

Internet nous amène à repenser la notion de territoire qui est majoritairement pensée en termes géographiques. Cela permet aux individus de rejoindre des réseaux sociaux par intérêt et non seulement par contrainte géographique. Les espaces virtualisés font en sorte que le point de rassemblement d'un groupe social n'est plus géographique à proprement dit. Ainsi, cette nouvelle façon d'entrer en relation avec autrui permet de

remettre en question le fait que la notion de territoire soit encore associée à la géographie. Une remise en question de cette notion permettrait de reconnaître que les espaces virtuels font partie de l'environnement social des individus et donc, qu'ils peuvent être considérés comme des espaces publics.

La remise en question de la définition des territoires tel que nous la connaissons actuellement amène des grands défis pour l'intervention avec les jeunes, notamment pour le travail de proximité. En effet, le travail de proximité est encore, à ce jour, associé à des environnements géographiques. Il en est de même pour les financements et les politiques jeunesse. Les espaces virtualisés sont peu considérés lors des demandes de subvention par les organismes. Le travail de proximité avec les adolescents se fait dans les espaces fréquentés par ceux-ci et il devient donc fondamental de démontrer la pertinence que des travailleurs de milieu soient présents dans les espaces virtualisés. À ce jour, l'intervention n'est pas pensée pour être faite dans les espaces virtualisés. Il importe de documenter ce qui serait les meilleures pratiques à adopter afin de répondre aux besoins des adolescents. Cela est d'autant plus important lorsqu'on considère qu'il s'agit d'espaces publics où se jouent les mêmes enjeux sociaux que dans les espaces plus traditionnels. Pourtant, dans les espaces virtualisés, les adolescents sont laissés à eux-mêmes (Perrin, 2020).

2.4 Le travail social de proximité dans les espaces virtualisés

En s'appuyant des théories présentées précédemment, il est tout à fait à propos de s'intéresser aux possibilités d'intégrer les espaces virtualisés par les travailleurs sociaux de proximité. La remise en question de la notion de territoire représente de grands défis pour l'intervention avec les jeunes puisque les espaces virtualisés sont peu considérés comme des espaces d'intervention, ils peuvent même être qualifiés d'environnement marginalisés. Puisque le travail social de proximité a comme but

d'intervenir avec les populations marginalisées, dans des espaces marginalisés, cela consisterait en un premier pas vers l'intervention psychosociale en ligne. La prochaine section définira le travail social de proximité et présentera quelques exemples d'initiatives qui ont été mises en place et qui ont démontrées que lorsque les espaces virtualisés sont investis par les intervenants, les adolescents sont présents et utilisent les moyens qui sont à leur disposition (Thoër et al., 2017).

2.4.1 Définition du travail social de proximité

Depuis les années 2000, on assiste à une augmentation de la valeur donnée à l'intervention sociale dite de proximité. Ce type d'intervention, qu'on peut qualifier « d'hors murs », est faite en plus grande proximité avec les populations visées que lors d'interventions plus traditionnelles. En effet, les intervenants de proximité vont vers les individus de leur population cible au lieu que ce soit à la population de venir vers les intervenants. Le travail de proximité a comme principal fondement de partir des besoins de la population ciblée et de lui donner une voix, en tant qu'intervenant, parce que le discours des populations plus vulnérables et marginalisées est rarement écouté et encore moins mis en évidence. Les travailleurs de proximité servent à faire le lien entre les populations vulnérables et la communauté (Saulnier, González-Castillo, Fontaine, & Goyette, 2016).

2.4.2 L'intervention de proximité avec les adolescents

Les travailleurs de proximité qui travaillent avec les jeunes se distinguent des autres professionnels, puisque leur approche s'intéresse à l'ensemble des situations vécues par les jeunes. De plus, le travail social de proximité touche à plusieurs dimensions de la construction sociale des jeunes (González Castillo, 2016). L'intervention auprès des adolescents doit constamment être révisée afin qu'elle soit adaptée à leurs besoins et qu'elle leur offre le meilleur soutien possible dans le but que les options d'aide qui leur

sont offertes fassent du sens pour eux. L'objectif est que les jeunes soient intéressés à utiliser les ressources qui sont mises à leur disposition. Les travailleurs de proximité intègrent les espaces sociaux fréquentés par leurs populations cibles. Toutefois, peu d'intervenants ont intégré les espaces virtualisés (Saulnier et al., 2016).

Il existe des organismes qui se sont adaptés aux nouvelles pratiques des jeunes et ont adapté leur offre de service afin de mieux répondre à leurs besoins en étant présents dans les espaces virtualisés. Parmi ces initiatives, nous retenons la Crisis Text Line¹⁶, Jeunesse, j'écoute¹⁷, Tel-Jeunes¹⁸, Intervenant gamer¹⁹ ainsi que les promeneurs du

¹⁶ La Crisis Text Line est la première initiative qui a offert du soutien par messagerie texte et elle a répondu, à ce jour, à plus de 58 millions de messages textes provenant de personne en situation de crise (Jeunesse, j'écoute, s.d.: 1). Le service est maintenant offert aux États-Unis, en Irlande, en Grande-Bretagne et au Canada.

¹⁷ L'organisme Jeunesse, j'écoute a un partenariat avec la Crisis Text Line depuis 2018 afin de permettre aux canadiens d'avoir accès à une service de soutien gratuit et accessible en tout temps en cas de crise. Il s'agit d'une initiative novatrice, puisqu'il s'agit du premier organisme à offrir du soutien par message texte en tout temps. Ils priorisent les réponses selon la gravité de la situation (Jeunesse, j'écoute, s.d.: 1).

¹⁸ Au Québec, Tel-Jeunes ont été les premiers à offrir un mode d'intervention psychosociale brève par message texte. En 2013, l'organisme a implanté cette nouvelle forme d'intervention à la suite de l'enregistrement d'une baisse des demandes d'aide par téléphone et par courriel. Pendant la mise en place de ce nouveau type d'intervention, la proportion des demandes d'aide faites par les adolescents provenait à 68% par texto ou clavardage, 9% par email et 23% par téléphone (Boutros, 2020). L'intervention par message texte a permis de rejoindre des jeunes qui ne contactaient pas l'organisme avec les autres méthodes d'intervention mise en place par Tel-Jeunes (Thoër et al., 2017 : 2).

¹⁹ En juillet 2019, Gabriel Girard a créé « Intervenant Gamer », une ressource pour faciliter l'accès à l'aide psychosociale pour les gamers. Il a commencé le projet seul, mais son équipe s'est agrandie et elle a créé des partenariats avec plusieurs ressources d'aide. Leur philosophie d'intervention est d'établir des liens entre le milieu du gaming et les différents organismes pouvant venir en aide à ceux qui en ont besoin ainsi que de créer une communauté qui partage la même passion des jeux vidéo (Intervenant gamer, s.d.). Les jeunes s'identifient à Intervenant Gamer, parce que les intervenants parlent le même langage qu'eux et c'est ce qu'ils recherchent lorsqu'ils veulent parler à quelqu'un, ça les met à l'aise (Nadeau, 2019). L'organisme a cessé d'offrir ses services à l'été 2020.

Net²⁰. De plus, l'utilisation des jeux vidéos est reconnue comme méthode d'intervention à privilégier avec les enfants qui sont hospitalisés pour des maladies chroniques afin de briser l'isolement (Gomez, 2020). Ces différentes initiatives démontrent que lorsque les organismes déterritorialisent leurs interventions vers les espaces virtualisés, les adolescents utilisent les services qui leur sont offerts. De plus, le caractère public des espaces virtualisés permet de rendre possible l'intervention citoyenne²¹. Cette dernière permet de mettre en lumière que l'accès aux réseaux sociaux par les adolescents et le caractère public de ces espaces virtuels rend possible que des citoyens interviennent en réponse à des situations qu'ils considèrent à risque. Il devient possible de venir en aide à des gens auxquels il aurait été impossible d'avoir accès en se limitant aux contraintes géographiques.

2.4.3 Les principes d'intervention du travail social de proximité

Le travail de proximité se fait auprès de populations marginalisées. Il a comme postulat que l'intégration non intrusive du milieu ainsi que le développement graduel d'une

²⁰ Les promeneurs du Net sont une initiative qui a vu le jour au début des années 2000, en Suisse dans le but de créer un dialogue en ligne entre les professionnels de la jeunesse et les jeunes. Ce projet a eu des impacts positifs quant à l'intervention éducative auprès des jeunes en renforçant la relation de confiance avec eux, en facilitant la prise en charge de sujets gênants à aborder en face à face, en permettant aux jeunes de mieux identifier les professionnels comme des personnes-ressources et en diversifiant les façons d'accompagner les jeunes dans leur projet. Il s'agit, pour les professionnels, de poursuivre leurs interventions dans la « rue numérique » et d'offrir une présence éducative dans un territoire très vaste et peu encadré (Mission information et communication de la Cnaf, 2016).

²¹ En juillet 2020, Emma Desmeules, une adolescente âgée de 11 ans a vu la vidéo Tiktok²¹ d'une autre adolescente qui mentionnait qu'elle mettrait fin à ses jours, le même soir, à minuit. Emma a parlé à sa mère de la situation et de ses inquiétudes et elles ont appelé la police pour les informer. Les policiers ont été en mesure d'arriver à temps pour offrir de l'aide à l'adolescente qui a été transportée à l'hôpital. Emma Desmeules habite à Terrebonne et son intervention a permis de sauver la vie d'une adolescente de 14 ans qui habite au Nouveau-Brunswick. Sans les médias sociaux, Emma n'aurait jamais entendu l'appel à l'aide de sa consœur et cela démontre la force et l'importance que peuvent avoir des moyens d'intervention qui ne sont pas délimités géographiquement (Trudel, 2020).

relation de confiance sont de bonnes façons d'entrer en relation avec ces populations, d'autant plus qu'elles sont souvent réfractaires aux structures sociales et se méfient des intervenants à cause de leurs expériences passées. L'adoption d'une attitude de non-jugement et de non-prise en charge, le respect des règles du milieu fréquenté, le respect de la confidentialité et la participation volontaire sont d'autres éléments qui ont été identifiés comme étant aidant dans l'intervention de proximité. L'avantage du travail de proximité est qu'il s'adapte aux contextes et aux individus avec qui les intervenants sont en relation (Saulnier et al., 2016). Parce qu'il y a peu d'interventions psychosociales dans les espaces virtualisés, est-ce que le travail social de proximité pourrait être un bon modèle à développer dans ces espaces virtualisés auprès des adolescents ?

2.4.4 La typologie des approches de proximité

Annie Fontaine (2004), dans sa réflexion concernant les enjeux de définition du travail social de proximité, développe une typologie des approches de proximité. Cette typologie se veut être une grille d'analyse de l'articulations des différentes formes d'intervention de proximité, dans laquelle se retrouvent 4 pôles de l'intervention de proximité (figure 2.2). Cette typologies se fait selon 2 axes d'articulation des pratiques, soit, le cadre idéologique et les espaces fréquentés.

Sur l'axe du cadre idéologique, l'intervention peut être faite selon une logique de propension qui se base sur la demande, les besoins et les choix des personnes accompagnées, ou selon un principe instrumental, c'est-à-dire qu'elle vient d'une commande institutionnelle dans le but de réduire l'incidence d'une problématique ou d'un symptôme dans la société. Sur l'axe des espaces fréquentés, il est possible d'avoir une pratique d'intervention qui se rapproche des espaces sociaux marginalisés, tel que les appartements et les arcades, ou des espaces institués, tels que l'école et les maisons des jeunes. Cette grille d'analyse ne représente pas des catégories mutuellement

exclusive et permet de voir les différentes variations qu'il peut y avoir entre chaque pratique de proximité dans les espaces réels. Ainsi, Annie Fontaine énonce quatre types d'intervention de proximité qui se retrouvent dans quatre cadrans différents lorsqu'on est les définit selon la typologie proposée. Le travail de rue se fait dans les espaces marginalisés, selon une logique de propension. Le *out reach*, se tient aussi dans les espaces marginalisés, mais selon une logique instrumentale. Le travail de milieu prend place dans les espaces institués, selon une logique de propension, tandis que l'intervention ciblée se fait dans les espaces institués selon une logique instrumentale (Fontaine, 2004).

En partant du fait que cette grille d'analyse a été faite pour distinguer différentes possibilités d'intervention de proximité dans des espaces réels, il peut être intéressant de la transposer en contexte d'intervention de proximité dans les espaces virtualisés. Par exemple, le travail de proximité en intégrant les espaces sociaux virtuels fréquentés par les adolescents, qu'il s'agisse d'espace marginal ou institué. L'intervenant de rue tentera de créer des liens personnalisés avec les adolescents. Il devra faire preuve de flexibilité dans ses interventions pour répondre aux demandes des jeunes. Le travail de milieu ressemble au travail de rue, sauf qu'il se fait dans des espaces plus spécifiques. Le travailleur de milieu pourrait cibler certaines plateformes dans lesquelles il sera présent. L'*out-reach* demande d'observer et d'identifier des besoins prioritaires et de faire le lien entre les individus et les ressources qui pourront les aider. Dans les espaces virtualisés, cela pourrait se traduire par des intervenants qui publient des liens vers des ressources d'aide plus spécifiques. L'intervention ciblée, quant à elle, est beaucoup plus structurée et elle pourrait prendre la forme de conversation privée entre un adolescent et un intervenant par message texte, par exemple (Fontaine, 2004; Saulnier et al., 2016).

Un des enjeux pour les travailleurs de proximité est la question du financement qui leur est accordé. Ce type d'intervention est financé selon des principes géographiques, car les intervenants couvrent des territoires bien précis (Saulnier et al., 2016). Avec l'intervention en ligne, les subventions demeurent à ce jour difficiles à obtenir puisque les espaces virtualisés sont des environnements qui sont déterritorialisés. Il est donc difficile de déterminer qui doit financer ces initiatives, puisque la population qui sera rejointe est, à la base, indéterminée. Ces enjeux économiques démontrent comment les espaces publics déterritorialisés sont désavantagés au niveau du financement par rapport aux espaces publics géographiques et qu'il importe de remettre en question la notion de territoire pour l'adapter à la réalité contemporaine (Saulnier et al., 2016).

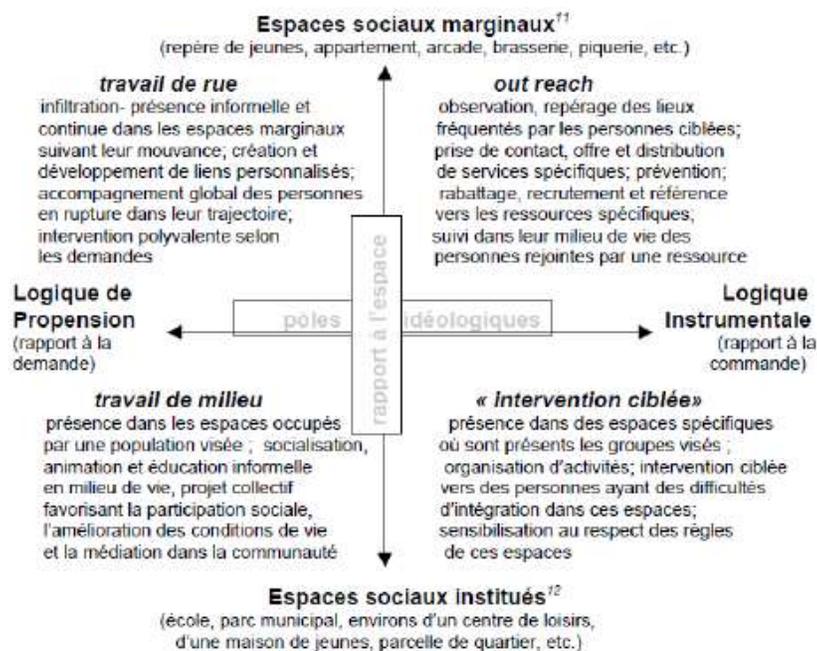


Figure 2.2 : Typologie des approches de proximités par Annie Fontaine (2004)

2.5 Un projet d'intervention enraciné dans les espaces virtualisés de socialisation des adolescents

Il importe de rappeler que l'intervention dans des espaces déterritorialisés représente de grands défis pour l'intervention plus traditionnelle avec les jeunes. Aussi, l'intervention de proximité est encore, à ce jour, pensée en termes de territoires géographiques, ce qui limite les possibilités d'intervention avec les adolescents. L'intervention de proximité nous semble être une bonne avenue pour l'avenir du travail social dans les espaces virtualisés. Toutefois, il importe de consulter les adolescents afin de valider la pertinence du travail social de proximité dans les espaces virtualisés. En les consultant, les adolescents pourront aussi proposer les pistes d'intervention qui devraient être explorées par les intervenants. C'est pourquoi le projet d'intervention sera inspiré de la théorie ancrée de Glaser et Strauss (1967). La parole des jeunes sera utilisée pour proposer des recommandations pour le travail social de proximité dans les espaces virtualisés.

Barney Glaser et Anselm Strauss (1967), postulent que la théorie ancrée permet de développer de nouvelles théories à partir de l'enracinement de l'analyse dans les données du terrain. Il s'agit d'une méthodologie inductive qui se base sur les données empiriques afin de développer de nouvelles théories. Cette théorie propose de faire preuve d'ouverture et de ne pas tenter de cadrer les interventions et les résultats avec des théories existantes. De cette théorie, nous retenons la posture inductive qui guidera la méthodologie de ce projet d'intervention puisqu'il reposera sur les propos exprimés par les adolescents lors des groupes de discussion. Leur discours sera analysé afin de déterminer de quelle façon ils socialisent dans les espaces virtualisés et quel est leur rapport avec ces espaces. Aussi, cela permettra de savoir si les adolescents considèrent qu'il est pertinent pour eux de pouvoir recevoir du soutien psychosocial en ligne. Ce projet d'intervention permettra d'explorer différents aspects de la relation d'aide et de

voir quels sont les besoins des adolescents. En prenant en compte la parole des jeunes, ce projet permettra de s'ouvrir à de nouvelles perspectives et de valoriser les savoirs expérientiels des adolescents. Ce projet d'intervention aura comme finalité de pouvoir suggérer des pistes pour l'intervention en ligne avec les adolescents. Les recommandations seront directement liées au discours des jeunes pour s'assurer qu'elles fassent du sens pour eux. La posture qu'implique la théorie ancrée est appropriée pour ce projet d'intervention étant donné qu'il y a encore peu de recherche qui ont été faite au sujet de l'utilisation des réseaux sociaux comme mode de socialisation par les adolescents au Québec. De plus, il s'agit d'une excellente façon de théoriser des phénomènes sociaux à partir de la recherche sur le terrain. Il importe de rappeler que le projet d'intervention a pour objectif d'obtenir l'opinion des adolescents afin de pouvoir poser des recommandations en termes d'intervention en ligne avec cette population. Finalement, cette théorie est étroitement liée au travail de proximité qui, comme mentionné précédemment, consiste à ce que les intervenants aillent à la rencontre des différentes populations avec lesquelles ils ont à intervenir et qu'ils partent des besoins des individus concernés. Dans le cadre de ce projet d'intervention, il s'agit d'aller à la rencontre des adolescents dans des espaces de socialisation déterritorialisés (Guillemette, 2006).

En considérant les espaces virtualisés comme la continuité des écosystèmes faisant partie de l'environnement dans lequel évoluent les adolescents, cela permet de reconnaître leur caractère social et public. Reconnaître que la socialisation dans les espaces virtualisés est aussi importante que la socialisation plus traditionnelle permet de considérer ces environnements déterritorialisés comme des environnements à investir par les travailleurs sociaux. Effectivement, les adolescents utilisent déjà les TIC pour socialiser et les intervenants gagneraient à s'intéresser à leurs pratiques pour développer des interventions alternatives. Ayant comme objectif de donner la parole aux adolescents, cette intervention s'inspirera de la théorie ancrée en partant des

données du terrain pour permettre d'émettre des recommandations sur les meilleures pratiques à utiliser pour répondre aux besoins des adolescents et pour leur offrir de l'aide lorsqu'ils sont en ligne. Le but est que les recommandations fassent du sens pour les adolescents et permettent aux intervenants de mieux investir les espaces virtualisés selon les besoins qui seront identifiés par les jeunes.

2.6 Stratégie générale de la démarche

La finalité de ce projet d'intervention est double. D'abord il a une finalité descriptive, puisqu'il a comme but d'identifier les besoins des jeunes. La stratégie est de donner la parole aux adolescents afin de mieux cerner leurs besoins quant à l'aide psychosociale en ligne et de voir comment cette aide peut leur être offerte. Leur opinion sera exprimée lors de la participation aux groupes de discussion. Aussi, ce projet d'intervention a une finalité prescriptive puisqu'il a comme but de proposer des recommandations pour l'avenir de l'intervention en travail social avec les adolescents.

2.7 Population ciblée

La population visée par ce projet d'intervention est celle des adolescents âgés de 12 à 18 ans. Le projet d'intervention a eu lieu avec les élèves de l'école secondaire Pierre-Dupuy. Il sera difficile de savoir si mon échantillon est représentatif de tous les adolescents âgés de 12 à 18 ans puisque la participation se fait sur une base volontaire, mais il permettra d'avoir un portrait des besoins des adolescents du quartier Centre-Sud de Montréal. Il est à noter que le quartier Centre-Sud est un quartier défavorisé où il y a déjà plusieurs organismes qui offrent de l'aide aux adolescents, mais peu offrent cette aide dans les espaces virtualisés.

2.7.1 Les jeunes du quartier Centre-Sud

Au Québec, les jeunes de 0 à 14 ans représentent 16% de la population et les jeunes de 15 à 29 représentent 18% de la population. À Montréal, la proportion de jeunes âgés entre 15 et 29 est plus élevée que la moyenne québécoise, ils constituent 20% de la population montréalaise (Statistiques regard jeunesse 2019).

Ratté, Nguyen, Lavoie, Poirier-Veilleux et Dorval (2018) ont mené une étude pour identifier les besoins des jeunes de 12 à 25 ans du quartier Centre-Sud à Montréal par rapport aux services cliniques leur étant offerts sur le territoire. Les chercheurs mentionnent d'emblée que les services offerts aux adolescents et aux jeunes adultes doivent se diversifier des services offerts aux enfants et aux adultes puisqu'il s'agit d'une période de la vie où les préférences et les comportements diffèrent des autres tranches d'âge. L'étude visait à dresser un portrait des jeunes qui n'utilisent pas les ressources présentement disponibles dans le service de santé, à identifier les raisons de cette sous-utilisation et les facteurs qui permettraient d'augmenter leur utilisation des services. À Montréal, c'est 43% des jeunes âgés de 15 à 24 ans qui n'ont pas de médecin de famille. La majorité des jeunes ne se sentent pas à l'aise de consulter un professionnel de la santé pour des situations d'abus de substance, de santé sexuelle et de problèmes personnels ou émotionnels. L'importance d'être à l'écoute des jeunes pour pouvoir leur offrir des services qu'ils utiliseront est primordiale pour l'équipe de chercheurs. C'est pourquoi une analyse des besoins de cette population doit se faire avant de modifier l'offre de service qui leur est adressée (Ratté, Nguyen, Lavoie, Poirier-Veilleux, & Dorval, 2018).

Un sondage Web a été complété par les adolescents. De la publicité sur les réseaux sociaux ainsi que dans sept établissements scolaires a été faite afin d'obtenir un maximum de participants. Parmi les participants, 17% faisaient partie du Centre intégré universitaire de santé et de service sociaux (CIUSSS) du Centre-Sud-de-l'Île-de-

Montréal et 63% étaient des filles. Par la suite, quatre groupes de discussion composés de 8 à 12 participants ont eu lieu pour avoir une meilleure compréhension de l'expérience des jeunes par rapport à l'utilisation des services auxquels ils ont accès. Il ressort de l'étude que les jeunes sont ceux qui connaissent le mieux leur situation et qu'ils sont les mieux placés pour identifier les stratégies et les solutions à apporter à l'offre de service actuelle. Ne pas tenir compte de leur opinion peut mener à un désintérêt des services qui ne répondent pas à leurs attentes.

En général, les garçons sont moins portés à parler de leurs difficultés que les filles. Plusieurs adolescents ne consultent pas de professionnel de la santé, parce qu'ils considèrent que leur problème n'est pas assez grave ou parce qu'ils ne connaissent pas les ressources qui peuvent leur offrir de l'aide. Plusieurs adolescents se sentent coupables d'aller consulter et d'engorger davantage le système de santé. Pour balancer ce manque d'information et de consultation, les jeunes considèrent qu'Internet et les médias sociaux sont de bons espaces pour s'informer et valider les informations qu'ils ont pu obtenir de la part de leurs proches. 71% des répondants au sondage Web ont mentionné avoir un intérêt à obtenir de l'information en ligne, dont 77% des filles et 64% des garçons. Les trois thèmes les plus populaires auprès des adolescents en termes d'information en ligne étaient la santé physique, la santé psychologique et la sexualité. 78% des répondants ont mentionné que la promotion des cliniques jeunesse sur le Web serait un moyen à privilégier pour qu'ils connaissent leur offre de service (Ratté, Nguyen, Lavoie, Poirier-Veilleux, & Dorval, 2018).

Les adolescents identifient deux principales raisons de leur réticence à utiliser les ressources du système de santé; la peur d'être jugé et la peur que leur droit à la confidentialité ne soit pas respecté. Les jeunes, particulièrement ceux qui sont issus d'un milieu défavorisé, expriment une peur d'être jugé par les intervenants et mentionnent être plus réticents à utiliser les services offerts. Cela s'explique aussi par

le fait que les jeunes qui ont eu une expérience négative dans le passé seront plus méfiants vis-à-vis des intervenants (Ratté, Nguyen, Lavoie, Poirier-Veilleux, & Dorval, 2018). Rappelons que la pauvreté est le facteur qui a le plus d'impact négatif sur la santé des jeunes. Il importe donc de repenser les pratiques jeunesse afin de rétablir la confiance de cette population envers les intervenants sociaux (Cloutier, & Drapeau, 2015). Il est noté que 19% des adolescents craignent que les intervenants ne respectent pas leur droit à la confidentialité. Ce sont les adolescentes âgées de 14 à 17 ans qui sont le plus préoccupées, surtout envers les intervenants du milieu scolaire. Les adolescents cherchent un intervenant à qui ils pourront se confier sans se sentir juger et sans avoir peur que les sujets de leur discussion soient rapportés à leur parents (Ratté, Nguyen, Lavoie, Poirier-Veilleux, & Dorval, 2018).

L'offre de service généralement offerte aux adolescents est majoritairement axée sur le traitement de problématiques précises et les interventions de prévention ont tendance à être négligées. Cependant, plusieurs organismes qui travaillent auprès de cette population tentent d'adapter leur service à la clientèle adolescente. Il a été nommé par les jeunes, qu'une plus grande diversité des professionnels présents en clinique jeunesse permettrait de répondre à leurs besoins, les infirmières et les médecins étant les professionnels les plus présents dans ces cliniques. Une meilleure continuité et complémentarité dans les services permettraient de rejoindre plus de jeunes et de leur offrir un suivi plus complet, en évitant que certains tombent dans un « trou de service ». Aussi, 79% des jeunes rapportent qu'ils apprécieraient recevoir des courriels ou des messages texte à la suite de leur consultation pour leur rappeler les recommandations qui leur ont été faites lors de la consultation. Ils pourront consulter cet aide-mémoire lorsqu'ils le souhaitent, et n'auront pas à recontacter la clinique, par exemple (Ratté, Nguyen, Lavoie, Poirier-Veilleux, & Dorval, 2018).

Finalement, les adolescents considèrent l'accès aux services de santé difficile. Ils veulent une prise en charge plus rapide et souhaitent des heures d'ouverture plus flexibles. En ce qui concerne les services psychologiques, ils trouvent les suivis trop courts. Ils souhaiteraient pouvoir prendre rendez-vous avec leur téléphone ou par Internet dans environ 60% des cas (Ratté, Nguyen, Lavoie, Poirier-Veilleux, & Dorval, 2018).

Dans le quartier Centre-Sud, plusieurs organismes offrent des services de soutien psychosocial pour les adolescents. Il y a plusieurs maisons des jeunes et le travail de milieu y est grandement pratiqué pour rejoindre les jeunes. Parmi ces ressources, il y a l'organisme Projet TRIP, où j'ai la chance de mettre sur pied mon projet d'intervention.

Ce chapitre a permis de présenter le cadre théorique duquel s'inspire ce projet d'intervention. La prochaine section consistera en la présentation plus spécifique du milieu d'intervention et décrira le déroulement du projet d'intervention. Il convient de rappeler que l'objectif principal de ce projet d'intervention est de proposer des recommandations qui correspondent aux besoins des adolescents pour le travail social de proximité dans les espaces virtualisés.

CHAPITRE III

PRÉSENTATION DU MILIEU ET DU PROJET D'INTERVENTION

Le premier chapitre consistait à problématiser la socialisation adolescente par l'utilisation des réseaux sociaux. Cela a permis de mettre en évidence que les espaces virtualisés s'insèrent dans le quotidien des adolescents et qu'ils font l'objet de paniques morales, alors qu'il s'agit d'espaces où s'opère, pour une grande part, la socialisation à l'adolescence aujourd'hui. De plus, puisque les espaces virtualisés ne sont pas reconnus comme des espaces publics, ils ne sont pas des environnements où l'intervention est privilégiée. Cela permet de démontrer l'importance que les travailleurs sociaux s'intéressent à ces espaces encore marginalisés en intervention.

Dans le second chapitre, un cadre d'analyse a été proposé à partir de la théorie écosystémique de Bronfenbrenner (1979), de la théorie de la socialisation adolescente de Balleys (2017), de la théorie de la déterritorialisation de Perrin (2010) et du travail social de proximité tel que classifié par Fontaine (2004) dans le but de mettre en place un projet d'intervention inspiré de la théorie ancrée de Glaser et Strauss (1967). Le cadre théorique a permis de bâtir un projet d'intervention qui s'intéresse à comment la socialisation adolescente par les réseaux sociaux peut devenir une avenue pour le travail social de proximité dans les espaces virtualisés. En consultant les adolescents, ce projet d'intervention permettra de proposer des recommandations pour le travail social de proximité dans les espaces virtualisés qui correspondent à leurs besoins.

Ce chapitre présentera le milieu où a eu lieu le projet d'intervention. Il abordera les différentes étapes nécessaires à la réalisation de ce projet et fera un retour sur l'atteinte des objectifs d'apprentissage et d'intervention.

3.1 Description du milieu de stage : Projet TRIP

Projet TRIP œuvre depuis l'année 1987. L'organisme est né d'une initiative de parents d'élèves de l'école secondaire Pierre-Dupuy en collaboration avec des intervenants du CLSC Jeanne-Mance et d'autres représentants d'organismes du quartier Centre-Sud de Montréal. Le nom « Projet TRIP » signifie « Toxicomanie, Relation d'aide, Information/intervention, Prévention ». L'objectif premier de Projet TRIP était de minimiser les effets négatifs de la consommation et du trafic de drogue des jeunes de 12 à 18 ans, en utilisant l'approche préventive de la réduction des méfaits. En 1990, l'organisme s'est incorporé et est devenu un organisme communautaire autonome jeunesse (OCAJ). La mission de l'organisme a changé au fil des années. À ce jour, la mission de Projet TRIP est d'accompagner les jeunes de 12 à 20 du quartier Centre-Sud à Montréal à réaliser leur plein potentiel. L'intervention est faite avec des moyens adaptés aux besoins des jeunes et est axée sur la prévention de la toxicomanie et de la violence, l'éducation à la sexualité ainsi que la promotion de la citoyenneté. Les interventions sont faites dans l'optique d'une approche globale communautaire. Les valeurs prônées par l'organisme sont l'ouverture, l'engagement, l'autonomie, la solidarité et l'intégrité. D'ailleurs, autant les valeurs prônées par l'organisme que l'approche préconisée rejoignent mon projet d'intervention.

Projet TRIP collabore étroitement avec l'école secondaire Pierre-Dupuy et les intervenants sont sollicités à participer à différents comités du milieu scolaire tel que le comité dépendance, le comité d'éducation sexuelle ainsi que le comité code de vie. Le local de l'organisme se trouve dans l'école Pierre-Dupuy.

Le travail de milieu et le local des jeunes sont les deux moyens privilégiés par l'organisme pour faire les interventions et les autres projets gravitent autour, en complémentarité (Projet TRIP, 2020).

3.1.1 Le travail de milieu

Le travail de milieu à Projet TRIP, permet d'étendre le filet de sécurité des jeunes en créant des liens avec des jeunes qui ne fréquentent pas le local de Projet TRIP ou les autres organismes de la région. L'intervention de milieu a pour but de créer un lien de confiance avec les jeunes pour les accompagner et les référer aux ressources dont ils ont besoin. Aussi, le travail de milieu permet de maintenir le lien de confiance déjà établi entre l'organisme et certains jeunes (Projet TRIP, 2021).

Au sein de l'organisme, une intervenante est attitrée exclusivement au travail de milieu. Les autres intervenants sont en travail de milieu lorsqu'ils ne sont pas en présence au local. Les interventions en travail de milieu se font principalement pendant la semaine entre 9h00 et 17h00, mais peuvent occasionnellement se faire les soirées ou les fins de semaine, selon les besoins. Les lieux les plus investis lors du travail de milieu sont le hall d'entrée de l'école, la cafétéria, le gymnase, devant l'école, la station de métro Frontenac, la maison des jeunes Quinka-Buzz, l'intersection Ontario et Parthenais et le parc des Royaux (Projet TRIP, 2020). Par le travail de milieu, de nombreux liens ont été développés avec les jeunes, dont plusieurs qui ne fréquentent pas le local. Au cours de l'année 2019-2020, plusieurs accompagnements individuels ont été faits. Aussi, des références vers d'autres organismes sont faites lorsque cela est approprié (Projet TRIP, 2021). Les espaces investis par les intervenants lors du travail de milieu sont des espaces géographiques et largement traditionnels. Toutefois, l'organisme a démontré une ouverture à investir les espaces virtualisés en acceptant de nous aider à concrétiser notre projet d'intervention.

Étant donné que mon projet d'intervention s'est déroulé dans le contexte de la pandémie de Coronavirus, les lieux et les opportunités d'intervention de milieu en termes de territoire géographique se sont vus diminués. Les liens avec les élèves de secondaire 3, 4 et 5, qui venaient à l'école une journée sur deux, ont été plus difficiles à développer. Comme mentionné en introduction, la pandémie est venue en quelque sorte démontrer bien paradoxalement la grande pertinence de ce projet qui vise à développer des pratiques d'intervention de proximité dans des espaces virtualisés.

3.1.2 Le local

Le local des jeunes a comme but de créer un espace de socialisation et d'expérimentation pour les jeunes afin d'améliorer leurs habiletés sociales. Concrètement, le local est une pièce réservée exclusivement à l'usage de Projet TRIP. Il est ouvert le matin, le midi et lors des pauses. Les jeunes peuvent y venir pour discuter avec d'autres jeunes, avec les intervenants ou peuvent utiliser cet espace pour se détendre. Le local est un endroit qui est investi par les jeunes, entre autres, ils décorent le local, ils l'organisent et l'animent. Le but est d'arriver à l'auto-gestion par le groupe de jeune. Un noyau de 15 à 20 jeunes fréquente activement le local, tous les niveaux de secondaire confondus ce qui permet d'offrir une diversité qui favorise le partage d'expérience et permet aux jeunes de faire de belles rencontres. Étant donné le contexte de la pandémie, les jeunes ne pouvaient plus jouer à des jeux de tables et devaient respecter la distanciation entre eux et les intervenants, ce qui changeait énormément la dynamique, la confidentialité et les opportunités d'intervention que les intervenants avaient avant. Les jeunes ont continué de fréquenter le local, mais en nombre limité (Projet TRIP, 2020; Projet TRIP, 2021).

3.1.3 Le projet photo

Parmi la programmation d'activité de Projet TRIP, il y a le projet photo. J'ai eu la chance d'assister à quelques rencontres du projet photo et d'accompagner les jeunes lors de leurs sorties dans le quartier Centre-Sud. À la base, le projet photo est une initiative d'intervention sociale avec les jeunes qui fréquentent ou ont fréquenté l'école Pierre-Dupuy pour valoriser leur autonomie et leur talent artistique. Les objectifs du projet photo sont de renforcer les facteurs de protection en augmentant le sentiment de réussite des participants et de faciliter leur découverte du quartier Centre-Sud. Le projet se conclut avec le vernissage des œuvres des jeunes. Pour les jeunes, le projet photo est très populaire et ils s'investissent beaucoup dans ce projet dans le but de prendre les meilleures photos pour l'exposition qui a lieu vers le mois de décembre. Tout au long du processus, ils sont investis dans la prise de décision concernant les photos, les sorties, la promotion et le vernissage et il y a une belle solidarité de groupe qui se développe au fil des rencontres. Les sorties ont lieu un soir par semaine, après la fin des cours (Projet TRIP, 2021).

Cette année, le projet a dû être modifié puisque les activités extrascolaires ont été annulées en raison de la pandémie et les jeunes qui souhaitent poursuivre leur participation au projet étaient invités à prendre des photos chacun de leur côté, dans leur quartier.

3.1.4 Les rencontre-classes

Depuis plusieurs années, l'équipe de Projet TRIP travaille conjointement avec le milieu scolaire afin de donner certains ateliers dans les classes. Les thèmes abordés sont le consentement et l'écart d'âge permis pour avoir des relations sexuelles, les ITSS (infections transmises sexuellement et par le sang) et la contraception, les relations amoureuses, les émotions, la cybercommunication, l'hyperconnectivité, la gestion du

stress et la transition du primaire au secondaire. Les ateliers ont pour but de sensibiliser les jeunes à des enjeux qui les concernent (Projet TRIP, 2021).

Les rencontres classes permettent d'avoir un premier contact avec les élèves de l'école et leur permettent de savoir que les intervenants de Projet TRIP peuvent les aider à l'extérieur des heures de classe. Les sujets abordés lors des rencontres-classes permettent aux adolescents de savoir qu'ils peuvent aller voir les intervenants s'ils ont des questionnements ou des enjeux en lien avec ces sujets (Projet TRIP, 2021). Cette année, les rencontres-classes ont pu être maintenues malgré le contexte sanitaire.

3.1.5 Le projet transition

Le projet transition a pour objectif de diminuer le stress associé au passage du primaire au secondaire, d'outiller les jeunes à une meilleure intégration à leur nouveau milieu scolaire et d'informer les jeunes sur les ressources et activités qui sont offertes à l'école et dans le quartier. Un intervenant de Projet TRIP va visiter les classes de sixième années des écoles primaire du quartier avec des jeunes de secondaire 1 pour répondre aux questions qu'ils ont par rapport à leur transition à l'école secondaire. Cela permet aux élèves plus jeunes de connaître quelques élèves lorsqu'ils changeront d'école. Lorsqu'ils arrivent en secondaire 1, des jeunes du secondaire 5 font le tour des classes pour leur parler de leur cheminement au secondaire, ils peuvent répondre aux questionnements et donner des conseils selon leurs expériences. Finalement, des rencontres sont faites avec les secondaire 5 pour boucler leur parcours au secondaire et les préparer à la vie après le secondaire, quels que soient leurs plans pour le futur.

Étant donné que le projet transition a lieu aux mois d'avril, mai et juin, je n'ai pas assisté aux rencontres dans le cadre de mon projet d'intervention.

3.2 Résumé du projet d'intervention

Ce projet se veut être un projet d'intervention exploratoire. Il a été élaboré dans le but de : 1) faire valoir la parole des jeunes quant aux interventions à privilégier avec eux, notamment en sachant comment, quand et où les rejoindre, 2) identifier les besoins que nomment les adolescents par rapport à l'intervention de milieu dans les espaces virtualisés, 3) de démontrer la pertinence du travail social de proximité dans les espaces virtualisés et 4) travailler à partir des résultats des groupes de discussion afin d'émettre des recommandations sur les meilleures pratiques à avoir lors d'intervention psychosociale dans les espaces virtualisés.

Plus spécifiquement, ce projet d'intervention avait comme objectifs de 1) identifier les plateformes privilégiées par les adolescents pour socialiser, 2) obtenir l'opinion des adolescents quant à la nécessité que les travailleurs de milieu investissent les espaces virtualisés comme espace d'intervention, 3) identifier les besoins nommés par les adolescents envers les travailleurs de milieu dans les espaces virtualisés, 4) permettre aux adolescents d'identifier les moyens et les moments qu'ils préfèrent pour être contacté ou pour contacter un intervenant dans les espaces virtualisés, 5) permettre aux adolescents d'identifier sur quelles plateformes ils souhaitent rejoindre les intervenants et 6) dans un objectif de co-construction avec les adolescents, leur permettre de nommer comment les intervenants peuvent investir les espaces virtualisés afin de faire de la prévention et leur offrir du soutien psychosocial.

L'activité d'intervention s'est déroulée pendant 10 semaines, à raison de 14 heures par semaine à l'organisme Projet TRIP, du 21 septembre au 24 novembre 2020.

3.3 Étapes

Pendant les dix semaines où j'ai fait mon activité d'intervention, j'ai réalisé plusieurs tâches dans le milieu d'intervention dans le but de compléter mon projet d'intervention. Cette section du mémoire décrira plus en détails les activités qui ont été nécessaires à la réalisation de mon projet d'intervention. Ces différentes activités peuvent se diviser en trois phases. La phase pré-groupe a consisté majoritairement à de l'observation active, à mon intégration dans le milieu d'intervention et à ma période de recrutement. La phase initiale s'est avérée être la réalisation des groupes de discussion et la phase de terminaison qui était celle de la dissolution des groupes, notamment où j'ai demandé aux participants leur rétroaction sur leur participation et où je leur ai annoncé qu'il s'agissait de la fin de mon projet d'intervention.

3.3.1 Phase pré-groupe : Observation et intégration

Les six premières semaines de mon projet d'intervention, ont été des semaines d'observation active qui m'ont permis de m'intégrer au sein de l'organisme et de créer des liens avec les jeunes qui fréquentent Projet TRIP.

Chaque mardi après-midi, les intervenants et le directeur prennent l'après-midi pour faire la réunion d'équipe. Au total, j'ai assisté à dix réunions d'équipe, dont une où j'ai été l'animatrice. Les réunions sont des moments où chaque personne mentionne aux collègues où elle en est rendue dans ses projets. Ainsi, tout au long de mon projet d'intervention, j'ai eu mon point à l'ordre du jour où je pouvais informer l'équipe de l'avancement de mon projet et où je pouvais leur poser des questions en lien avec mes réflexions. La réunion d'équipe est aussi un moment où les intervenants peuvent avoir des discussions cliniques par rapport à certains jeunes s'ils ont l'impression de

rencontrer un nœud dans leur intervention où s'ils veulent avoir des conseils de leurs collègues avant ou après avoir fait une intervention.

J'ai accompagné deux intervenantes dans leur rencontre-classe de début d'année avec les secondaires 1. Les rencontres-classes ont pour but de créer un premier contact avec les nouveaux élèves de l'école et de leur présenter l'organisme. Ces rencontres m'ont permis d'avoir un premier contact avec les élèves de secondaire 1 et de les informer que je ferais des groupes de discussion plus tard au cours de l'année.

Dans la dernière semaine de mon recrutement, j'ai accompagné les intervenantes lors de leur rencontre-classe sur l'hyperconnectivité. Cela m'a permis de voir comment l'organisme aborde le sujet et de constater les réactions ainsi que les commentaires des adolescents par rapport à ce sujet. L'observation du déroulement de ces rencontres-classes a été extrêmement pertinente pour mon projet d'intervention, puisque cela m'a permis d'avoir un premier regard sur l'opinion des jeunes par rapport à l'utilisation des réseaux sociaux et des TIC.

Ma superviseuse au sein de l'organisme est l'intervenante qui est à temps plein en travail de milieu. Pendant mes semaines d'observations, je l'ai accompagnée lorsqu'elle était en travail de milieu. J'ai beaucoup appris sur l'intervention de milieu et comment les interventions informelles sont pertinentes dans un contexte d'intervention avec des adolescents. Après une semaine d'observation et d'accompagnement, j'ai commencé à faire du travail de milieu individuellement puisque souvent, le fait d'être deux intervenantes ensemble, fait en sorte que les jeunes viennent moins nous voir.

Lors de certains midis, j'ai été en présence au local. Il y a toujours 2 intervenants au local lors de la période du midi pour accueillir et parler avec les jeunes. Mes présences

au local m'ont permis de rencontrer d'autres jeunes avec qui je n'avais pas eu d'interaction lorsque j'étais en travail de milieu.

J'ai assisté aux premières rencontres du projet photo et j'ai accompagné les jeunes lors de leur sortie photo. Ma présence à cette activité m'a aussi permis de rencontrer d'autres jeunes. Aussi, j'en ai profité pour leur demander de prendre une photo de moi que j'ai utilisé pour publier sur les réseaux sociaux de Projet TRIP afin de me présenter officiellement.

Avec du recul, je me rends compte que la diversité des activités dans lesquelles je me suis impliquée, lors de la phase pré-groupe de mon activité d'intervention, a été très importante pour les deux phases suivantes. Cela m'a permis de créer des liens avec des jeunes lorsque j'étais en travail de milieu, au local et lorsque je participais aux activités parascolaires. Aussi, le fait d'avoir été présente lors de certaines rencontres-classes m'a donné des prétextes pour aborder les élèves lors du travail de milieu. J'ai remarqué que les liens que j'ai créés lors de mes premières semaines dans le milieu d'intervention ont été les plus payants au niveau de mon recrutement pour la participation à mes groupes de discussion.

Les deux dernières semaines de la phase pré-groupe ont été les semaines de recrutement. J'ai fait mon recrutement sur les plateformes numériques de projet TRIP en y publiant mon affiche de recrutement sur leur compte Facebook et Instagram (Annexe D). Aussi, j'ai envoyé un courriel à tous les enseignants pour les informer de mon projet d'intervention et leur demander s'ils avaient quelques minutes à m'accorder au début ou à la fin de leur période de cours pour que je présente mon projet à leurs étudiants. Une enseignante a répondu à mon courriel et je suis allée présenter mon projet dans sa classe. Finalement, j'ai aussi fait mon recrutement de bouche à oreille lorsque j'étais

en présence des jeunes, lors du travail de milieu ou lors de mes présences au local ou aux activités extrascolaires.

3.3.2 Phase initiale et phase de travail : réalisation des groupes

La réalisation des groupes s'est faite sur trois semaines consécutives, les lundis après les heures de classe, à 15h30. Au début, les groupes devaient se faire au café étudiant, mais puisqu'il était impossible de garantir qu'il n'y aurait pas de va-et-vient dans le local, nous avons décidé de faire les groupes de discussion dans l'ancien local de Projet TRIP, qui se trouve au sous-sol de l'école Pierre-Dupuy. Cet endroit assurait la confidentialité et la tranquillité lors des groupes de discussion. La durée des groupes était estimée à environ une heure chacun.

3.3.2.1 Description sociodémographique des participants

Au total, 7 adolescents ont participé aux groupes de discussion. Ils étaient âgés de 12 à 17 ans et l'échantillon était composé de quatre garçons, deux filles et une personne non-binaire. Les 7 participants s'identifiaient à différentes cultures ethniques, soit; Algérienne, Colombienne, Libanaise, Mexicaine, Québécoise, Taiwanaise et Togolaise. Ils ont estimé passer entre 1h30 à 10h00 par jour dans les espaces virtualisés les jours où ils ont de l'école, pour une moyenne de 5h30. La fin de semaine, ils mentionnent y passer entre 4h30 et 15h00, pour une moyenne de 10h15. Un seul participant mentionne passer moins de temps dans les espaces virtualisés la fin de semaine que la semaine. Les participants nomment utiliser comme plateformes virtualisées Facebook,

Hangouts²², Instagram, Messenger²³, Netflix, le Playstation 4 (PS4)²⁴, Snapchat, Tiktok, Twitch, Twitter²⁵ et YouTube. Ils nomment Netflix, PS4, Snapchat, Twitch et Youtube comme étant leurs plateformes préférées. Les participants mentionnent utiliser ces plateformes pour diverses raisons, dont appeler leurs amis, chatter, jouer à des jeux vidéo, parler avec leurs amis, regarder des films, des lives, des séries et des vidéos, texter leurs amis et trouver des communautés inclusives et gentilles. Tous les participants nomment utiliser leur cellulaire pour aller sur ces plateformes. Sinon, ils mentionnent aussi utiliser l'ordinateur, le PS4, la tablette et la télévision. Le tableau 3.1 présente les données sociodémographiques des participants et le tableau 3.2 présente les réponses aux questions en lien avec l'utilisation des TIC et des espaces virtualisés.

²² Hangouts est une application qui fait partie des extensions offertes gratuitement par Google. Hangouts est un service de visioconférence et de messagerie instantanée. L'application permet de diffuser les conversations vidéo directement sur YouTube (WebRankInfo, s.d.).

²³ Messenger est une application de Facebook qui permet d'avoir des conversations instantanées et de faire des appels vocaux ou vidéos (Facebook, s.d.).

²⁴ La Playstation 4 est une console de jeux et de divertissement développée par Sony. Elle permet de jouer seul ou en réseaux (Sony Interactive Entertainment LLC, s.d.).

²⁵ Twitter est un réseau social dit de « microblogging » qui permet de communiquer sous la forme de messages courts ne dépassant pas 140 caractères appelés « tweets ». Il a été créé en 2006 et a été pensé comme un moyen de partager facilement des moments de vie. Pourtant, Twitter s'est rapidement imposé comme un outil permettant de suivre l'actualité en temps réel (Futura-Sciences, s.d.).

Tableau 3.1 : Données sociodémographiques des participants

Caractéristiques sociodémographiques		N = 7
Âge	12 ans	1
	14 ans	3
	15 ans	1
	16 ans	1
	17 ans	1
Genre	Féminin	2
	Masculin	4
	Non-binaire	1
Origine ethnique	Algérienne	1
	Colombienne	1
	Libanaise	1
	Mexicaine	1
	Québécoise	1
	Taiwanaise	1
	Togolaise	1

Tableau 3.2 : Réponses des participants par rapport à leur utilisation des TIC

Question	Réponse	N=7	Question	Réponse	N=7
Estimation du nombre d'heures passées dans les espaces virtualisés les jours de semaine	1h30	1	Estimation du nombre d'heures passées dans les espaces virtualisés les jours de fin de semaine	4h30	1
	4h00	1		8h00	1
	4h30	1		9h00	1
	6h00	1		12h00	1
	8h00	1		13h00	1
	10h00	1		15h00	1
	Beaucoup	1		Moins que la semaine	1
Plateformes virtuelles que les participants utilisent	Disney +	2	Qu'est-ce qu'ils font sur ses plateformes	Aucune réponse	1
	Facebook	1		Appeler ses amis	1
	Hangouts	1		Chatter	1
	Instagram	6		Jouer à des jeux vidéo	1
	Messenger	2		Parler avec ses amis	1
	Netflix	3		Regarder des films	3
	PS4	1		Regarder des lives	1
	Snapchat	4		Regarder des séries	2
	Tiktok	2		Regarder des vidéos	2
	Twitch	1		Texter ses amis	1
	Twitter	1		Trouver des communautés inclusives et gentilles	1
Plateformes virtuelles préférée des participants	Aucune réponse	1	Outils électroniques utilisées pour aller dans les espaces virtualisés	Cellulaire	7
	Netflix	1		Ordinateur	3
	PS4	1		PS4	3
	Snapchat	1		Tablette	2
	Twitch	1		Télévision	2
	Youtube	2			

3.3.2.2 Première rencontre : 9 novembre – 3 participants – durée 1h15

À l'arrivée de chaque participant, je leur ai donné le questionnaire sociodémographique à remplir pour me permettre d'avoir un portrait des participants qui ont contribué aux groupes de discussion. Lorsque tous les participants sont arrivés, j'ai commencé en les accueillant officiellement et en les remerciant de leur présence. Je leur ai rappelé que les conversations de groupes sont enregistrées.

Je leur ai nommé les règles de fonctionnement du groupe, qui permettaient de conserver l'anonymat des participants et d'assurer le respect de tous pendant les discussions. Bien que leur participation était encouragée, si une question les rendait inconfortables, ils étaient libres de ne pas y répondre.

Ensuite, je leur ai rappelé que le but de mon projet était d'avoir leur opinion par rapport à leur utilisation des espaces virtualisés et à comment les travailleurs sociaux peuvent se rendre disponibles dans les espaces virtualisés pour leur venir en aide. J'ai pris le temps de décortiquer certains mots-clés comme « intervenant », « socialisation » et « pratique adaptée » pour m'assurer qu'ils comprenaient bien les sujets qui seraient abordés.

J'ai débuté le groupe de discussion en leur proposant une activité brise-glace qui consistait à ce qu'ils trouvent comment, s'ils n'étaient pas à la même école, ils auraient pu se rencontrer dans les espaces virtualisés. Dans la mise en situation, je leur ai mentionné que par exemple, s'ils ont tous Facebook, ils auraient pu se rencontrer sur cette plateforme. Suite à ce commentaire, les participants m'ont mentionné qu'ils ont un Facebook, mais qu'ils ne l'utilisent pas. Ils ont un compte, parce qu'ils doivent en avoir un pour pouvoir utiliser Messenger. Ils ont même mentionné que selon, eux il s'agissait d'une application de vieux. Ils ont évoqué le fait que juste par la différence dans l'apparence des applications, Facebook semble s'adresser plus aux adultes,

contrairement au logo de Messenger ou d'Instagram, qui sont plus colorés, qui font plus jeunes. Déjà avec cette intervention, j'ai senti qu'ils allaient être honnêtes dans leurs réponses et qu'ils avaient bien compris que le but de mes groupes de discussion était de connaître leur réalité. Effectivement l'exemple de Facebook était une projection de ma propre utilisation des réseaux sociaux. J'ai pu adapter mes exemples par la suite en ne nommant plus cette plateforme, sachant qu'ils ne l'utilisent pas.

Pendant l'activité brise-glace, la pizza que nous avions commandée pour les participants est arrivée. Nous avons fait une pause afin de servir la pizza et les frites à ceux qui en voulaient, puis nous avons continué notre conversation. D'emblée, un participant mentionne qu'Instagram serait probablement la plateforme sur laquelle ils auraient le plus de chance de se rencontrer dans les espaces virtualisés. Tous les participants ont mentionné que s'ils ont plusieurs amis mutuels avec une personne sur Instagram, ils risquent plus de lui envoyer une demande d'amitié. Ils sont conscients que parce qu'ils sont à la même école cela augmente leurs chances d'avoir plusieurs amis mutuels que s'ils n'étaient pas à la même école. En se basant sur le nombre d'amis mutuels, il leur arrive d'envoyer des demandes d'amitié à des personnes qu'ils n'ont jamais vu dans la « vraie vie ». Par la suite, ma co-animatrice propose que cela puisse aussi être par le biais de jeux vidéo en ligne et je propose que cela puisse être sur la PS4, mais un participant sur 3 seulement a une PS4. Ils abordent ensuite la console Wii et la Nintendo SEGA, puis finalement, ils se rendent compte qu'ils ont tous déjà joué à la Nintendo DS et que pour différentes raisons, ils ne peuvent plus y jouer aujourd'hui (a perdu la batterie, a brisé l'écran, a perdu le chargeur). Le Nintendo DS s'est avéré être leur point commun.

J'ai continué la discussion en leur demandant quelles sont les applications qu'ils utilisent le plus et pourquoi. La première application qu'ils nomment est Instagram pour discuter avec des amis, bien que ce ne soit pas son rôle majeur, puisque Snapchat

est déjà là pour ça. Instagram est vu comme une application de voyeurisme, où ils peuvent voir les photos que les personnes ont décidé de partager avec leurs *followers*. Ils nomment aussi utiliser Instagram pour du loisir en s'abonnant à des comptes qui rejoignent leurs intérêts, par exemple des personnes qui font des blagues. Ils mentionnent que cela est plus facile de trouver des personnes sur Instagram, puisqu'en entrant le nom de la personne, on peut la trouver, tandis que sur Snapchat, ils doivent avoir le nom d'utilisateur de la personne. Les participants mentionnent avoir tous un compte Facebook, mais ils ne l'utilisent pas. Ils utilisent l'application Messenger pour parler avec leurs amis.

Les participants écoutent des vidéos sur YouTube, mais reflètent que les plateformes de *streaming* comme Netflix, Disney + et Amazon Prime sont très populaires aussi. Un participant écoute des séries asiatiques qu'il trouve sur des sites de *streaming* gratuit. Lorsque la personne mentionne qu'il y a beaucoup de publicité sur ce site, un autre participant lui suggère d'utiliser *Add Block*, une application qui bloque toutes les publicités. Un autre participant mentionne aimer regarder des vidéos en direct sur Twitch, qui est plus authentique et spontanée que YouTube où il y a du montage. Cette personne regarde des « *lives de gaming* » et a trouvé des communautés inclusives qui ont de belles valeurs. Les plus petites communautés permettent plus d'interaction entre les personnes, puisqu'il y a moins de messages qui sont envoyés en même temps et les autres ont le temps de lire. Les participants mentionnent qu'il est important pour eux de s'assurer qu'il s'agit d'un endroit sûr. Ils expliquent que puisque Twitch permet à des gens de gagner leur vie avec les revenus qu'ils font, il y a plusieurs personnes qui demandent de l'argent pour de fausses raisons. Ils mentionnent qu'il y a parfois du contenu explicite malgré que la plateforme puisse être accessible à des mineurs. Par exemple, une participante mentionne attendre environ un mois avant d'écrire dans le chat d'un Twitch pour avoir le temps de voir quelles sont les valeurs véhiculées et comment les membres de la communauté interagissent entre eux. Il y a parfois des

modérateurs qui peuvent supprimer des commentaires inappropriés, donner des avertissements aux personnes qui les écrivent et s'ils continuent, ils peuvent les bannir du chat. Ce genre d'intervention, selon les participants est nécessaire pour garder un bon climat dans les espaces de discussion.

Il y a une différence entre les applications qu'ils utilisent pour parler avec leurs amis et pour parler avec des membres de leur famille. Pour parler avec leurs amis, ils mentionnent Snapchat et Instagram. Pour parler avec leur famille, ils nomment Messenger, Whatsapp et Hangouts. Les participants nous ont mentionné qu'ils ont déménagé de Facebook pour aller sur Instagram. Selon eux, ce sont surtout des adultes qui utilisent Facebook, tandis que sur Instagram, il y a des jeunes et des adultes. Selon eux, Snapchat est l'application qui est utilisée seulement par les jeunes. Ils utilisent Tiktok pour se divertir et envoyer des vidéos à leurs amis pour en rire. Ils trouvent cela malaisant lorsque les adultes tentent de faire le même genre de vidéo que les plus jeunes de façon sérieuse.

Ils mentionnent avoir eu leur premier compte de réseaux sociaux entre 3 et 10 ans. Une participante mentionne que son adresse Gmail a été son premier réseau social. Elle l'a eu à 9 ans et l'utilisait pour parler avec les membres de sa famille. Un participant a eu Facebook à l'âge de 3 ans. C'était ses parents qui s'occupaient de son compte à ce moment là. Lorsqu'il a eu l'âge d'utiliser l'application, il jouait surtout aux jeux vidéo qui étaient disponibles sur cette application. Un autre participant a eu Facebook entre 5 et 10 ans, c'est sa tante qui lui a ouvert son compte.

Lorsque je leur ai demandé quand ils utilisent le plus leurs outils électroniques, leur réponse a été unanime, ils les utilisent tout le temps. Il n'y a pas de moment précis. Ils regardent leur téléphone lorsqu'ils reçoivent une notification ou par réflexe, mais ils sont constamment connectés. Il ressort que c'est leur cellulaire qu'ils utilisent le plus,

d'ailleurs ils mentionnent se sentir perdus ou comme s'ils sont nus lorsqu'ils n'ont pas leur téléphone avec eux, ils mentionnent que c'est comme une extension d'eux-mêmes.

Pour parler avec leurs amis, ils aiment envoyer des messages textes, faire des appels vocaux ou envoyer des messages vocaux. Ils font ressortir l'importance de ne pas interpréter la façon dont la personne leur écrit et que ça peut mener à de fausse interprétation. Le fait de connaître la personne à qui ils écrivent les aide à comprendre si elle est sérieuse ou sarcastique lorsqu'elle écrit quelque chose d'une certaine façon. Selon eux, les émojis aident beaucoup à savoir comment la personne se sent.

Ils sont d'avis que la vie virtuelle et la vie réelle sont différentes. Sur les réseaux sociaux, beaucoup de personnes se mettent un masque et peuvent montrer une vie qu'elles n'ont pas réellement.

Animatrice : Pour toi c'est important que les réseaux sociaux représentent ta vraie vie ?

Participant 1 : Mais bien sûr que ça doit représenter... Peut-être pas... Non même pas représenter ta vie... Parce que c'est pas fait pour ça. C'est pas fait pour mettre ta vie... sur... Au grand public. C'est fait pour... Avoir tes amis, genre mettre tes photos de toi et tout. Pas de dire chaque faits et gestes que tu fais ou tu parles de ce que tu fais, ce que tu manges.

Co-animatrice : C'est intéressant.

Participant 1 : Genre tu peux savoir la vie de n'importe qui grâce aux réseaux sociaux... C'est... C'est ça.

Animatrice : Pis pour toi ça c'était tu positif ou négatif ?

Participant 1 : C'est totalement négatif. Parce que... T'es prisonnier de ton... de voilà, des réseaux sociaux vu que tu vis ta vie au lieu de la vivre t'essaie de vivre une autre vie à côté sur les réseaux sociaux genre... Tu te

fais passer pour quelqu'un que tu n'es pas. Au final, je pense que ça peut remettre en cause ce que t'es vraiment.

Par contre, les espaces virtualisés leur permettent de trouver des communautés qu'ils aiment ou de trouver des personnes qui ont les mêmes valeurs qu'eux. Selon eux, on peut retrouver n'importe qui sur Internet.

Nous avons abordé la pression des réseaux sociaux et je leur ai demandé s'ils ressentaient une pression de faire des publications. Un participant mentionne ne pas faire de publication et dit que cela règle la question. Une autre personne mentionne faire des publications selon son émotion du moment, elles seront donc plus ou moins joyeuses dépendamment de comment elle se sent. Une autre personne a mentionné qu'elle a cessé de faire des publications, parce qu'elle passait trop de temps à prendre des photos parfaites, à les modifier et cela la stressait de les publier. Maintenant elle utilise les réseaux sociaux pour parler à ses amis ou regarder les publications des autres.

En général, ils mentionnent tenter de ne pas transposer les accros de la vie réelle dans la vie virtuelle. Ils mentionnent que c'est toujours mieux de régler ce qui ne va pas en personne pour éviter les mauvaises interprétations.

La rencontre s'est conclue et j'ai rappelé aux participants que le prochain groupe aura lieu le lundi suivant, au même moment et au même endroit. Un participant m'a mentionné qu'il va revenir la semaine prochaine et qu'il va dire à un de ses amis que c'était bien. Une autre participante tente de voir si cela concorde avec son horaire d'être présente pour le prochain groupe, puisqu'elle vient un jour sur deux à l'école et l'autre jour, elle fait ses cours en ligne.

3.3.2.3 Deuxième rencontre : 16 novembre – 6 participants – durée 1h15

Lors de la deuxième rencontre, deux participants qui étaient présents lors de la première rencontre se sont représentés et quatre nouveaux participants se sont joints au groupe. Pour les quatre nouveaux participants, je leur ai fourni le questionnaire sociodémographique à remplir. Pendant cette rencontre, les participants pouvaient manger des beignes que je suis allée chercher pour eux.

J'ai commencé le groupe en les remerciant d'être présents, puis je leur ai rappelé les règles du groupe de discussion. Nous avons demandé à ce que chaque personne se présente en nommant son nom pour permettre que tout le monde se connaisse. Ensuite, j'ai rappelé le but du projet d'intervention. Puisqu'il s'agit d'un groupe ouvert et qu'il y avait de nouvelles personnes, ces étapes étaient importantes pour moi afin que chaque participant ait les mêmes informations et soit au courant de la façon de fonctionner pour les groupes de discussion. J'ai poursuivi en leur expliquant que ça ne dérange pas s'ils n'étaient pas présents au premier groupe, mais que nous allions aborder de nouveaux sujets.

La première question que je leur ai posé est s'ils trouvaient que leur utilisation des plateformes virtualisées a changé avec la pandémie. Tous les participants mentionnent avoir plus utilisé les différentes plateformes virtuelles depuis le début de la pandémie. Leur utilisation a augmenté pendant le confinement alors que l'école a été complètement arrêtée pendant 2 semaines. Certains ont découvert de nouvelles applications, d'autres se sont intéressés à la politique américaine. Au niveau de leurs liens, certains mentionnent s'être fait de nouveaux amis et avoir arrêté de parler à certaines personnes. D'autres sont restés en contact avec leurs amis d'école et se parlaient par les applications de communication pendant qu'ils étaient à leur cours en ligne, par exemple. Une participante mentionne avoir pris des nouvelles de ses amis du

primaire avec qui elle n'avait pas parlé depuis longtemps. C'est parce qu'ils avaient plus de temps qu'à l'habitude qu'ils ont pu faire cela.

Lorsque je leur ai demandé si l'école virtuelle a eu un impact sur leur utilisation des espaces virtualisés, ils mentionnent que oui. Ils nomment la difficulté de rester concentrer lors des cours à distance. Parfois, le fait qu'ils ne sont pas obligés d'ouvrir leur caméra leur permet de faire autre chose, comme de regarder des vidéos sur Tiktok, par exemple. Ils mentionnent la difficulté de rester concentré alors qu'il y a de nombreuses distractions qui ne sont pas dans leur salle de cours normalement, comme la télévision. Un participant mentionne qu'il n'avait pas d'ordinateur et qu'il devait suivre ses cours sur son cellulaire. Une fois, son téléphone a manqué de batterie et s'est éteint. Il en a profité pour ne pas se reconnecter de la journée. Un participant mentionne ne pas avoir assisté aux cours en ligne puisqu'il savait déjà qu'il allait couler son année et qu'il devrait la reprendre. Il a écouté beaucoup de choses sur Netflix et Disney +.

J'ai demandé aux participants s'ils trouvent qu'il y a une différence entre l'utilisation des adultes et des adolescents des espaces virtualisés. Selon eux, leurs parents ne sont pas « technologiques ». Ils ont des appareils numériques et utilisent certaines plateformes comme Facebook et Instagram, mais ils ne savent pas comment s'en servir adéquatement. Pour les adolescents, la technologie fait partie de leur quotidien et ils remarquent que leurs parents ne comprennent pas toujours comment fonctionnent les outils ou les applications. Par exemple, un participant parle de son père et verbalise : « *Pi défois j'ai l'impression, il utilise sa LTE genre sans s'en rendre compte. Il utilise ses données sans s'en rendre compte en fait* ».

Lors de la discussion, les participants démontrent qu'ils sont au courant de différents enjeux concernant les applications. Par exemple, ils abordent le fait que la partie

américaine de Tiktok a été rachetée par une firme américaine parce qu'ils ne voulaient pas que cela soit géré par une compagnie chinoise.

Au niveau des risques qu'il peut avoir pour les jeunes dans les espaces virtualisés, les adolescents sont informés à ce sujet et sont prudents. Ils mentionnent d'ailleurs que c'est le rôle des parents de surveiller ce que leurs jeunes enfants font sur les réseaux sociaux. Ils parlent notamment de l'importance des contrôles parentaux. Selon eux, les jeunes ne devraient pas avoir un libre accès à Internet et aux différentes plateformes avant l'âge de 12 ou 13 ans. Rétrospectivement, ils mentionnent avoir appris la majorité des risques par eux-mêmes et ils considèrent que leurs parents n'étaient pas suffisamment informés pour les sensibiliser adéquatement aux risques et aux bonnes pratiques des réseaux sociaux.

Ils expliquent que les Youtubers ont une grande influence sur leur public et ils doivent être au courant de l'âge de leur auditoire. Les enfants les considèrent comme des modèles et des exemples à suivre. Ils donnent des exemples de Youtubers qui ont déjà fait de l'arnaque et demandé aux enfants de leur faire des dons en allant chercher les cartes de crédit de leur parent, par exemple. Toutefois, ils reconnaissent qu'il y a beaucoup de bonnes influences sur les réseaux sociaux. Par exemple, une participante a trouvé des communautés qu'elle aime, ils rencontrent de nouvelles personnes et il y a beaucoup de contenu éducatif dans les espaces virtualisés.

Ensuite, je leur ai présenté trois vidéos différents afin d'avoir leur opinion sur la forme et le contenu. Le premier vidéo est celui de Janick Coutu, psychologue, qui a fait un Tiktok pour expliquer la différence entre le stress et l'anxiété en donnant des exemples concrets qui sont liés à l'école. D'emblée, les participants ont mentionné l'importance de s'assurer que la personne qui énonce ces informations soit qualifiée pour le faire. Aussi, les sujets abordés semblent importants pour eux, ils vont s'abonner à la personne

si les sujets qu'elle aborde sont des sujets qui les intéressent. Le deuxième vidéo est celui de Maude, une diplômée en sexologie, qui travaille normalement dans les écoles et qui, pendant le confinement, a répondu aux questions des adolescents sur Tiktok. Dans le vidéo que je leur ai présenté, elle répondait à la question « comment savoir quelle est notre orientation sexuelle? ». Nous avons pris un temps pour mentionner aux participants que le but du vidéo n'était pas d'aborder leur orientation sexuelle, mais de savoir ce qu'il pensait du vidéo en termes de contenu éducatif. Majoritairement, ils mentionnent que cela peut aider beaucoup d'adolescents qui sont à la recherche de leur identité. Ils aiment qu'elle ne mette pas les gens dans des boîtes, qu'elle explique les différentes orientations sexuelles en faisant preuve d'ouverture et en normalisant chacune d'entre-elles. Ils ont aimé le fait qu'elle interagisse avec ses abonnés en répondant aux questions qu'ils lui posent. La question de l'intérêt est ressortie sur ce sujet aussi, puisqu'un participant a mentionné ne pas être intéressé à avoir des informations sur la sexualité. Le dernier vidéo est celui de Renaud Laliberté, un avocat qui fait des vidéos Tiktok pour donner des arguments de négociation aux adolescents qui veulent argumenter leurs points avec leurs parents. Le vidéo que je leur ai présenté donnait des arguments par rapport à l'utilisation des jeux vidéo. Ce sujet a fait réagir plusieurs participants qui ont partagé avec le reste du groupe vivre certaines incompréhensions de la part de certains membres de leur famille par rapport au temps qu'ils passent à jouer aux jeux vidéo. Il ressort que la plateforme sur laquelle est partagée l'information importe peu, mais que la crédibilité et la validité des informations sont importantes.

Pendant ce groupe de discussion, la gestion des tours de parole a été plus difficile. Il y avait plus de participants qu'au premier groupe et donc plus de réactions spontanées. Il y avait des participants qui coupaient la parole à d'autres et qui ne levaient pas la main avant de parler. D'ailleurs, cela a eu un impact négatif sur certains participants

qui nous ont mentionné ne pas vouloir revenir à cause de la difficulté à avoir la parole et pouvoir s'exprimer.

Aussi, un des participants qui a pris beaucoup de place lors de ce groupe est venu me voir par la suite pour s'excuser de cela et n'est pas revenu à l'autre groupe non plus, sachant que le fait d'attendre son tour de parole est un défi pour lui et qu'il ne voulait pas amener une ambiance négative pour nous ou pour les autres participants.

3.3.2.4 Troisième rencontre : 23 novembre – 2 participants – durée 50 minutes

Lors du troisième groupe, les 2 participants présents avaient assisté au deuxième groupe également. Il y a eu des enjeux de recrutement pour cette troisième rencontre, étant donné que certains participants n'ont pas apprécié que le tour de parole ne soit pas respecté lors du dernier groupe. Avec ma superviseure et l'intervenante qui co-animait avec moi pour ce groupe, nous nous étions préparées à plusieurs scénarios dans le cas où il n'y aurait pas le nombre minimal de participants que je m'étais fixé, soit 3 participants. Nous en sommes venues à la conclusion qu'avec 2 personnes, nous pouvions quand même faire le groupe et voir ce qu'il allait en ressortir. Cette rencontre a duré moins longtemps étant donné que les participants étaient timides et que de grosses discussions n'ont pas émergées. Aussi, les deux participants présents étaient plus réservés et la dynamique était très différente des autres groupes puisqu'il n'y a pas vraiment eu de discussion entre les participants. Nous avons dû, avec notre co-animatrice, nous impliquer davantage lors de cette rencontre afin de stimuler les échanges et les discussions.

J'ai commencé le groupe en les remerciant de leur présence, nous avons redit nos noms et j'ai rementionné les règles pour le bon fonctionnement du groupe. Ensuite, je leur ai demandé, selon eux, qu'est-ce qu'un intervenant, en ont-ils déjà eu de besoin et dans quelle situation. Ils nomment que selon eux, des intervenants sont des personnes qui

interviennent dans des situations qui ne sont pas bonnes, par exemple lors d'une bataille. Ils donnent l'exemple du directeur d'école et de la TES scolaire. Comme exemple, ils nomment avoir demandé de l'aide pour ouvrir leur cadenas de case.

Lorsque nous abordons différentes ressources d'aide et nommons Tel-Jeunes, les participants mentionnent ne pas connaître l'organisme ou en avoir entendu parler brièvement. Ils nomment certaines situations qui peuvent nécessiter d'avoir besoin de parler à quelqu'un comme le divorce des parents, dans un contexte d'intimidation, suite au décès d'une personne dans la famille ou lorsqu'ils vivent des problèmes familiaux. S'ils vivent de telles situations, ils nomment savoir qu'ils peuvent venir en parler aux intervenantes de Projet TRIP.

Un participant mentionne chercher des informations sur Internet en faisant des recherches sur Google. Il mentionne faire des recherches pour calculer des choses, par exemple. Il ne pense pas y trouver des réponses à ses problèmes relationnels, par exemple lorsqu'il se chicane avec un ami. C'est plutôt par expérience qu'il apprendra à gérer ce genre de problème.

Lorsque je leur demande s'ils trouveraient cela pertinent que des intervenants soient disponibles dans les espaces virtualisés pour être présents si les adolescents ont envie de parler, ils sont mitigés. Un participant mentionne que selon lui, il y a déjà des personnes présentes dans son environnement géographique pour l'aider s'il a besoin d'aide. L'autre participante mentionne qu'elle trouve ça pertinent et fait un lien avec le confinement lorsqu'elle n'allait pas à l'école. Ils mentionnent que pour eux, c'est mieux de pouvoir recevoir de l'aide en vrai, mais que s'ils n'ont pas le choix, ça peut être utile qu'il y ait des personnes disponibles dans les espaces en ligne. Une participante considère que ça serait mieux de pouvoir parler en ligne à une personne qu'ils connaissent déjà, cela leur permet de continuer certaines conversations, tandis que

l'autre participant mentionne qu'il préférerait parler à des personnes différentes et qu'il peut continuer la discussion à un autre moment.

Au niveau des plateformes à utiliser, une participante mentionne qu'elle est surtout sur Instagram pour parler avec ses amies, donc elle trouverait ça utile de pouvoir parler avec une personne pour obtenir de l'aide ou des conseils sur Instagram aussi. L'autre participant, mentionne qu'il préfère par message texte, car la personne ne peut pas avoir d'autres informations que son numéro de téléphone par exemple. Cela permet de préserver sa vie privée de la personne qu'il ne connaît pas. Ils abordent aussi le niveau d'importance de leur question. Par exemple, plus l'information qu'ils veulent avoir est importante, plus ils s'attendent à recevoir une réponse rapidement.

Finalement, ma co-animatrice est sortie du local, parce que j'ai abordé les activités que Projet TRIP ont organisé pendant le confinement et je voulais avoir leur opinion sur ce qu'ils pouvaient faire différemment selon eux. Nous avons décidé à l'avance que ma co-animatrice allait se retirer pour que les participants se sentent libres de dire ce qu'ils pensent vraiment. Finalement, un participant n'était pas à cette école l'année d'avant et l'autre participant n'a pas participé aux activités planifiées. Elle mentionne ne pas avoir entendu parler des activités qui étaient organisées. Ils mentionnent qu'une activité qui introduit tous les participants serait intéressante pour briser l'isolement. Par exemple, faire une vidéo où chacun mentionne ce qu'il fait pendant le confinement. Ils donnent aussi l'exemple du jeu Among Us, un jeu multi-joueurs où ils peuvent inviter des amis à jouer. Ils aiment sentir qu'ils participent eux aussi. Le groupe de discussion s'est terminé avec le tirage d'une carte cadeau Amazon que j'avais acheté pour donner un incitatif aux participants. Pour chaque fois qu'ils sont venus au groupe, ils avaient une chance supplémentaire de gagner, donc un maximum de 3 chances. C'est une participante qui était présente lors du 3e groupe qui a gagné la carte cadeau.

3.3.3 Phase de terminaison : Dissolution du groupe

Étant donné que les discussions de groupe se faisaient selon un modèle de groupe ouvert, il était difficile de savoir s'il s'agissait de la dernière participation de la personne lorsqu'elle se présentait. Par contre, suite à ma dernière rencontre, j'ai tenté de rejoindre le plus de participants possible afin de leur faire remplir un court questionnaire d'évaluation du projet afin de savoir comment ils ont aimé participer à ce projet. Je voulais savoir s'ils trouvaient que les sujets abordés étaient pertinents, ce qu'ils auraient ajouté ou retiré aux discussions, ce qu'ils ont le plus et le moins apprécié des rencontres et ce qu'ils retiennent des discussions.

Sur les sept participants, cinq m'ont remis l'évaluation du projet remplie. Il ressort qu'ils ont aimé leur participation. Deux personnes ont nommé avoir adoré et trois ont répondu avoir aimé. Par rapport aux sujets qui ont été abordés lors des groupes de discussion, quatre personnes ont trouvé les sujets pertinents et un participant a mentionné que certains sujets ne l'étaient pas. Lorsque je leur ai demandé les sujets qu'ils auraient aimé ajouter aux discussions, ils mentionnent qu'ils auraient aimé aborder des sujets qui sont plus importants selon eux. Un participant aurait aimé discuter de l'impact qu'ont les opinions exprimées sur les réseaux sociaux sur la façon de penser des adolescents. Il soulève le fait que l'influence sera plus ou moins grande selon la personne qui mentionne son opinion. Par exemple, l'opinion des youtubeurs et des influenceurs a une grande influence sur l'opinion des adolescents. Lorsque je leur ai demandé s'il y a des sujets qu'ils auraient enlevés des groupes de discussion, trois participants ont mentionné qu'ils n'auraient rien enlevé, que selon eux, c'était des sujets pertinents. Un participant a mentionné avoir trouvé moins pertinent de parler de la différence de l'utilisation des réseaux sociaux par les plus vieux contrairement aux plus jeunes et un participant a trouvé que nous avons trop parlé de technologie. À la question sur ce qu'ils ont le plus apprécié des groupes de discussion, ils ont mentionné avoir aimé le fait qu'il s'agissait de petits groupes, ce qui leur a permis de se sentir plus

confortables et de ressentir moins de pression pour parler. Ils ont aimé le fait que tout le monde a participé lors des discussions et que ça a permis de débattre de certains sujets entre eux. Un participant a mentionné qu'il a aimé m'aider à concrétiser mon projet d'intervention. Ils ont moins aimé qu'à certains moments le droit de parole ne fût pas respecté puisqu'il y avait des participants qui parlaient sans lever la main. Ils mentionnent retenir que les réseaux sociaux font en sorte qu'ils se mettent des standards et que cela peut les rendre « *accros* ». Un participant a mentionné avoir retenu qu'il existe des organismes qui interviennent auprès des jeunes pour les aider. Un autre a mentionné ne rien avoir appris de spécial, mais qu'il a trouvé ça amusant. Finalement, un participant a mentionné que, selon lui :

« C'était bien de voir l'opinion [des autres] et comment [ils] utilisent les réseaux sociaux et ce qui est le plus commun. Aussi, c'était drôle de parler de nos expériences et de différentes anecdotes avec les réseaux sociaux »
(Participant 3, 14 ans).

3.4 Objectifs d'intervention, objectifs d'apprentissage et outil de collecte de données

Dans cette section, il sera question de revenir sur les objectifs d'apprentissage et d'intervention que je me suis fixés quant à mon projet d'intervention. Les tableaux des objectifs d'apprentissage et d'intervention se retrouvent aux annexes B et C de ce mémoire. Pour la collecte de données, j'ai utilisé les réponses données dans les questionnaires sociodémographique remplis par les participants. Toutes les rencontres des groupe de discussion ont été enregistrées en version audio. J'ai retranscrit les verbatims de chaque groupe afin d'analyser le contenu des groupes de discussion. Aussi, après chaque groupe, j'ai eu une conversation avec mes co-animatrices où l'on pouvait échanger sur nos sentiments et nos perceptions de ce qui est ressorti de la discussion. J'avais aussi une discussion clinique avec ma superviseuse de stage pour lui faire un topo de mon expérience du groupe de discussion.

3.4.1 Objectifs d'apprentissage

Le premier objectif d'apprentissage était de *maitriser les connaissances en lien avec la socialisation adolescente dans les espaces virtualisés et sur le travail social de proximité*. Selon moi, cet objectif a été atteint. J'ai fait plusieurs lectures afin d'approfondir mes connaissances sur les différentes théories, ce qui m'a permis de mieux les maitriser et de pouvoir les intégrer à mon projet d'intervention. Les groupes de discussion et le but du projet d'intervention s'inspirent de la théorie ancrée de Glaser et Strauss (1967) puisqu'il s'agit d'une intervention exploratoire pour avoir l'opinion des jeunes afin de pouvoir poser des recommandations qui font du sens pour eux. La théorie de la socialisation de Claire Balleys (2017), la théorie écosystémique de Bronfenbrenner (1979) et la théorie de la déterritorialisation de Perrin (2010) ont été utilisées pour construire mon cadre théorique et pour choisir les questions que j'ai posées aux participants lors des groupes de discussion. Mon intégration dans le milieu d'intervention m'a permis d'en apprendre énormément sur le travail de milieu, puisque c'est majoritairement ce que je faisais lors de mon temps en présence des jeunes. Les discussions avec ma directrice et ma superviseure m'ont aussi permis de mieux comprendre les différentes théories. La tenue de mon journal de bord me permettait de noter mes interrogations et de pouvoir en discuter avec elle lors des périodes de supervision.

Le deuxième objectif d'apprentissage, *maitriser la méthode d'intervention de l'entretien semi-dirigé de groupe*, a également été atteint puisque j'ai été en mesure de faire le recrutement des participants, de bâtir, d'animer et d'analyser les groupes de discussion. Au niveau du recrutement, je n'ai pas manqué de participant, sauf pour le dernier groupe où j'ai eu moins de participant que le minimum de 3 que je m'étais fixé. J'ai décidé de tout de même animer le groupe et des échanges intéressants ont émergé. Au niveau de la construction des groupes de discussion, je m'étais préparée une structure à suivre. Il s'agissait des questions importantes que je voulais poser aux

adolescents, mais je voulais rester flexible dans mon animation et leur permettre d'aborder d'autres thèmes. En effet, cela faisait partie de l'essence même de mon projet d'intervention d'avoir l'opinion des jeunes et, étant une adulte, je me doutais qu'il se pouvait que les adolescents abordent des thèmes différents de ceux auxquels j'avais pensé. De plus, j'ai tenté de varier le plus possible le contenu et la forme des groupes de discussion. Ainsi, la majeure partie des groupes a été des discussions suite à des questions larges que j'ai posées aux participants, mais je leur ai aussi présenté des capsules pour stimuler les échanges. Cela a permis d'avoir des discussions interactives entre les participants et les animatrices. L'animation des groupes de discussion s'est bien déroulée, malgré qu'il y a eu quelques difficultés à gérer, notamment les tours de paroles lors du deuxième groupe. Ce n'était pas une méthodologie d'intervention avec laquelle j'étais habituée, n'en ayant jamais fait avant et je me suis surprise dans l'aisance que j'ai eu à guider les groupes de discussion.

Le troisième objectif d'apprentissage, *développer des capacités descriptives et analytique du contexte d'intervention sur différents plans*, a été atteint selon moi. L'objectif du mémoire d'intervention nécessite de développer et d'utiliser nos capacités descriptives et analytiques. Je crois que ce chapitre démontre ma capacité à décrire les interventions que j'ai faites et que le prochain chapitre illustre ma capacité à analyser le contenu des groupes de discussion. Pour arriver à atteindre cet objectif, de nombreuses lectures ont été nécessaires. Les discussions que j'ai eu avec ma superviseure de stage, les membres de l'équipe de projet TRIP et ma directrice de stage m'ont permis de faire des liens supplémentaires dans l'analyse de mes groupes de discussion. N'étant pas familière avec l'intervention indirecte, les conseils et le soutien de l'équipe de Projet TRIP a été précieux pour m'aider dans l'atteinte de cet objectif. Finalement, le fait d'avoir dégager des pistes d'interventions, qui s'inspirent des pratiques de socialisation des adolescents dans les espaces virtualisés, démontre ma capacité d'analyse du discours des jeunes. De plus, les recommandations qui ont

émergé du discours des jeunes s'éloignent de mes hypothèses de départ qui se basaient sur l'intervention traditionnelle et concrète. Les besoins des jeunes étaient plutôt orientés vers une finalité d'intervention compréhensive et un accompagnement au développement de la citoyenneté numérique, qui s'inscrit parfaitement dans l'essence du travail social.

Le quatrième objectif d'apprentissage, *développer des capacités d'analyse autoréflexive sur l'intervention réalisée*, a été atteint. Tout d'abord, les discussions que j'ai eu dans mon séminaire de projet d'intervention m'ont permis de prendre en considération les impacts de ma position sociale par rapport aux participants. Tout au long de mon animation et de l'analyse des résultats de mon projet j'ai pris en compte les différents éléments liés à ma position sociale pour voir comment est-ce que cela a pu influencé la façon dont j'ai interagi avec les participants et comment est-ce que j'ai analysé les données des groupes de discussion. Il faut se rappeler que le contexte de mon projet d'intervention s'est tenu dans un milieu scolaire, pendant la pandémie de coronavirus. Les directives de la santé publique en termes de règles sanitaires à respecter changeaient à chaque semaine et il fallait s'assurer qu'après chaque annonce de nouvelles normes, mon projet les respectait. Ainsi, au départ, je pensais faire des groupes de discussion fermés. Cependant, je me suis rendue compte qu'il était difficile de demander à des adolescents de s'engager plusieurs semaines d'avance. C'est ce qui m'a mené à aller vers le groupe ouvert, où les participants pouvaient décider le jour même de venir ou non au groupe de discussion. Aussi, les secondaire 3, 4 et 5 venaient à l'école un jour sur deux et l'autre journée, ils faisant l'école virtuelle à la maison. Puisque mes groupes ont eu lieu trois lundis soir consécutifs, cela faisait en sorte qu'un participant ne pouvait pas être là à tous les groupes, même s'il avait voulu. J'ai décidé de faire des groupes ouverts dans cette optique là également, pour ne pas pénaliser les participants qui auraient voulu venir à tous les groupes, mais que pour des raisons évidentes, ils n'auraient pas pu. Après chaque groupe de discussion, je faisais des

retours avec mes co-animatrices et ma superviseure. Je pouvais leur parler de ce que je trouvais qui avait bien été et ce qui avait moins bien fonctionné. Par exemple, je me suis beaucoup questionnée sur le rôle que j'ai joué lors de la deuxième rencontre pour que les tours de parole soient plus difficiles qu'au premier groupe. J'en retiens que plusieurs facteurs ont pu jouer dans cette situation; par exemple le fait qu'il y avait plus de participants que lors du premier groupe, le fait que j'avais peu d'expérience en intervention de groupe, le fait que je ne souhaitais pas être trop rigide avec les participants et que je n'ai eu aucune gestion des tours de parole à faire lors du premier groupe de discussion ont fait en sorte que cela s'est moins bien passé.

Le cinquième et dernier objectif d'apprentissage, *développer des capacités de transmission des résultats de l'intervention auprès de divers publics*, sera atteint à la suite de la correction de ce mémoire. En effet, je me suis déjà engagée auprès de l'organisme partenaire à leur faire un retour des résultats de mon projet d'intervention pour leur faire part de mes observations et des recommandations quant à l'intervention dans les espaces virtualisés. J'inviterai aussi les jeunes de l'organisme pour leur présenter les constats et les recommandations du projet d'intervention. Avoir leur opinion quant aux conclusions du projet d'intervention sera capital pour moi afin de m'assurer que j'ai bien compris ce qui a été dit lors des discussions et m'assurer que les recommandations que je ferai aux intervenants font du sens pour eux. Finalement, je contacterai quelques organismes du quartier Centre-Sud de Montréal afin de savoir s'ils souhaitent que je vienne leur présenter le sujet de mon mémoire d'intervention ainsi que les conclusions et recommandations de celui-ci. Idéalement, ce mémoire aura été une bonne première exploration de la socialisation adolescente dans les espaces virtualisés ainsi qu'une source d'inspiration pour les intervenants souhaitant faire du travail de proximité dans ces espaces déterritorialisés.

3.4.2 Objectifs d'intervention

Le premier objectif d'intervention, *démontrer la pertinence du travail social de proximité dans les espaces virtualisés*, a été atteint suite aux discussions avec les participants. Les participants ont nommé ne pas avoir besoin que les intervenants reproduisent leurs interventions traditionnelles dans les espaces virtualisés. Cependant, ils ont donné des exemples d'interventions qu'ils trouvaient pertinents, comme la présence de modérateurs dans les espaces de conversation publique. Aussi, le discours des participants a permis de démontrer qu'ils souhaitent être accompagnés dans le développement de leur citoyenneté numérique. Ils souhaitent aussi que cet accompagnement puisse être offert aux plus jeunes pour ne pas qu'ils soient laissés à eux-mêmes et aux adultes pour qu'ils puissent accompagner plus adéquatement leurs enfants. Il ressort un besoin d'aide au niveau de la collectivité, ce qui rejoint les buts de l'intervention en travail social.

Selon moi, le deuxième objectif d'intervention, *aborder les manières de rejoindre les adolescents par les différentes plateformes en ligne*, a été atteint puisque nous avons été en mesure de parler des différentes plateformes que les adolescents fréquentent et de faire la distinction entre les différentes raisons de l'utilisation de certaines plateformes. Ainsi, il est pertinent pour l'analyse des résultats de prendre en considération que certaines plateformes sont peu investies par les jeunes, comme Facebook, par exemple et que certaines applications sont considérées être investies uniquement par les jeunes, par exemple Snapchat. Il importe d'investir des applications qui sont considérées comme un espace où cohabitent les adultes et les jeunes.

Le troisième objectif d'intervention, *faire entendre la voix des adolescents quant à comment, quand et où ils souhaitent être rejoints par des travailleurs de milieu quant aux espaces virtualisés dans lesquels ils socialisent*, a été partiellement atteint selon moi. En effet, les adolescents ne nomment pas de moment précis quant à leur utilisation

des réseaux sociaux. Il y a une distinction à faire entre leur présence formelle dans les espaces virtualisés et le fait qu'ils sont constamment connectés. Ainsi, dès qu'ils reçoivent une notification, ils y répondent, mais il est difficile pour eux de nommer un moment précis. Au niveau des moyens utilisés, le cellulaire est l'outil le plus populaire auprès des jeunes. Finalement, il ressort des discussions qu'il n'y a pas de plateforme préférée pour les jeunes, c'est surtout le contenu qui leur importe et que cela soit présenté d'une façon intéressante ou drôle. Ils préfèrent apprendre de façon ludique.

Le quatrième objectif, *identifier les besoins que nomment les adolescents par rapport à leur utilisation des TIC*, a été atteint. Les adolescents ont été en mesure de nommer s'être sentis laissés à eux-mêmes dans la découverte et la familiarisation de la navigation dans les espaces virtualisés. Leurs usages des TIC est beaucoup plus sécuritaire que ce qui est véhiculé dans le discours populaire. Ils reconnaissent l'importance de la sensibilisation aux risques des réseaux sociaux, mais aussi au fait qu'il faut filtrer ce que l'on y publie parce que le contenu est accessible à tous. Ils donnent l'exemple des modérateurs sur les plateformes de discussion en ligne qu'ils trouvent pertinents pour maintenir une bonne ambiance dans les espaces virtualisés. Selon moi, lorsque j'ai formulé cet objectif, j'ai été biaisé par les préjugés entourant les comportements et les usages des jeunes dans les espaces virtualisés. L'analyse de mon projet d'intervention m'a permis de déconstruire ces préjugés.

Le cinquième et dernier objectif d'intervention, *travailler à partir des résultats des groupes de discussion afin d'émettre des recommandations par et pour les adolescents quant à l'intervention psychosociale dans les espaces virtualisés*, a été atteint puisque l'analyse des groupes de discussion a été faite en analysant les verbatims des participants. Les recommandations quant aux pratiques à utiliser par les intervenants dans les espaces virtualisés sont directement liées à ce que les adolescents ont nommé pendant les groupes de discussion.

Ce chapitre a permis de décrire le milieu d'intervention, le déroulement de l'activité d'intervention et les étapes nécessaires ainsi que de faire un retour sur l'atteinte des objectifs d'apprentissage et d'intervention que je souhaitais atteindre. Le prochain chapitre sera celui de l'analyse critique des groupes de discussion.

CHAPITRE IV

ANALYSE DE L'INTERVENTION

Le chapitre 1 a permis d'introduire la problématique qui appuie la pertinence du projet d'intervention qui a été mené avec les adolescents fréquentant l'organisme Projet TRIP. Dans le chapitre 2, les différentes théories mobilisées pour créer la lunette théorique avec laquelle nous avons abordé la problématique et bâti les groupes de discussion ont été présentées. Le chapitre 3 a permis de présenter le milieu dans lequel l'intervention s'est faite. Il a également permis la description du déroulement du projet d'intervention selon trois grandes étapes.

Comme il a été mentionné dans le chapitre précédent, lors des groupes de discussion, les adolescents ont été en mesure de donner leur opinion par rapport à la pertinence d'interventions psychosociales dans les espaces virtualisés. Ils ont été en mesure de nommer les interventions qui sont intéressantes et celles qui sont moins pertinentes, selon eux. Les participants ont été très généreux et honnêtes lorsqu'ils nous ont expliqué comment, quand et pourquoi ils utilisent les réseaux sociaux pour communiquer avec leurs amis ou leur famille.

Dans ce chapitre, une analyse de l'activité d'intervention sera faite dans le but de répondre à la question suivante : comment la socialisation adolescente par les réseaux sociaux peut devenir une avenue pour le travail social de proximité dans les espaces virtualisés?

Lorsqu'est venu le temps de décider le sujet de mon mémoire d'intervention, j'ai voulu faire un projet par rapport à l'utilisation des TIC, des réseaux sociaux et des jeux vidéo par les adolescents. L'intention derrière cette idée était de déconstruire la panique morale entourant l'usage que font les adolescents des espaces virtualisés afin d'en promouvoir les aspects positifs et d'explorer comment, selon les adolescents, les intervenants psychosociaux pourraient aider les jeunes d'une façon qui leur convient. Avec ce projet d'intervention, j'ai voulu donner la parole aux jeunes, puisque selon moi, la meilleure façon de leur offrir des services adaptés est de leur demander ce dont ils ont besoin et de les impliquer dans le processus de discussion et de création de l'intervention. Je souhaitais obtenir leur opinion et, par la suite, donner des recommandations aux professionnels qui souhaitent faire de l'intervention psychosociale en ligne, puisqu'il y en a très peu. Après avoir trouvé des sources scientifiques appuyant mon idée de départ, j'ai décidé d'explorer cette problématique. De plus, l'arrivée de la pandémie a permis de justifier l'importance de ce projet puisque les adolescents ont été privés des ressources d'aide plus traditionnelles, celles qu'ils utilisaient habituellement. La plupart des organismes se sont vus obligés d'investir les espaces virtualisés pour continuer d'offrir du soutien à leurs usagers sans avoir de balise claire quant à comment faire cette intervention. À la suite de ces groupes de discussion, je suis en mesure de répondre à ma question de départ, mais pas de la manière dont je l'aurais pensé. Aux termes des groupes de discussion et au contact des adolescents, j'ai poussé plus loin ma réflexion et ma compréhension de la problématique. Cela m'a amené à considérer de nouveaux auteurs et de nouveaux concepts qui n'ont pas été abordés dans le cadre théorique. Il s'agit selon moi, d'une richesse et d'un point positif de ce projet d'intervention basé sur la parole des jeunes eux-mêmes. Le prochain chapitre permettra de démontrer comment les adolescents m'ont amenée sur de nouvelles pistes par rapport à l'intervention dans les espaces virtualisés.

Tout d'abord, il est impératif de reconnaître que les espaces virtualisés sont des espaces de socialisation majeurs pour les adolescents. Ils leur permettent de s'ouvrir sur le monde et de rencontrer des individus qui partagent les mêmes valeurs qu'eux. Ensuite, il importe de reconnaître le caractère public qu'implique la navigation dans ces espaces. Comme dans les espaces publics traditionnels, les espaces virtualisés permettent la mise en scène de soi aux yeux des autres, ainsi qu'une reproduction de certains rapports de force et de certaines violences. Parce qu'il s'agit d'espaces publics, les individus qui fréquentent les espaces virtualisés peuvent être considérés comme des citoyens numériques. Être un bon citoyen numérique implique d'être capable de poser un regard critique, d'adopter des comportements sécuritaires et de développer une conscience de sa responsabilité collective quant au développement de la citoyenneté numérique des autres, comme nous le verrons. Finalement, ce projet d'intervention aura permis de mettre en lumière la pertinence du travail social de proximité dans les espaces virtualisés, une approche qui se veut non-intrusive dans ces espaces aujourd'hui largement fréquentés par les adolescents. Il aura également permis de démontrer, comme nous le verrons, l'urgence d'accompagner les adolescents et les enfants dans le développement de ce qu'il conviendra d'appeler leur citoyenneté numérique.

4.1 Les espaces virtualisés comme espaces de socialisation majeurs

Les groupes de discussion ont permis de démontrer que les espaces virtualisés sont des espaces de socialisation majeurs pour les adolescents. Il importe de rappeler que la socialisation débute dès la naissance alors que l'individu commence à avoir des interactions sociales avec le monde. La première forme de socialisation, la socialisation primaire, est effectuée et contrôlée par les figures parentales. L'enfant n'a pas de contrôle sur les relations qu'il entretient ni sur les individus avec qui il est en interaction. Plus l'enfant vieillit, plus il acquiert de l'autonomie, et plus il peut se distinguer du noyau parental. La socialisation secondaire est la forme de socialisation qui a lieu à l'extérieur du noyau familial, celle sur laquelle l'individu a du contrôle. La socialisation

secondaire contribue au développement de l'identité de l'individu puisqu'elle permet d'assimiler de nouveaux rôles sociaux et d'introduire de nouveaux groupes sociaux. La socialisation secondaire de chaque individu est un processus qui se fait tout au long de la vie. Cependant, à l'adolescence, elle prend une place importante puisque l'individu cherche à prendre un pas de recul par rapport aux figures parentales et souhaite devenir autonome (Berger, Luckmann, Taminioux & Maffesoli, 1996 ; Qribi, 2010).

Les participants ont été unanimes quant au fait qu'ils utilisent les espaces virtualisés pour maintenir prioritairement un contact social avec leurs amis. Ce projet d'intervention a permis de mettre en lumière que les adolescents ont eu accès aux espaces virtualisés dès leur enfance. Au début, leurs utilisations étaient faites dans des buts de découverte et de familiarisation avec ces nouveaux espaces. L'usage qu'ils en font aujourd'hui est différent de celui qu'ils en faisaient lorsqu'ils étaient plus jeunes, puisqu'ils sont familiers avec l'utilisation des outils numériques et la navigation dans les espaces virtualisés (Fusaro, & Hildgen, 2007).

4.1.1 La socialisation primaire, socialiser avec la famille

Tout comme la socialisation traditionnelle, la socialisation primaire dans les espaces virtualisés est également dépendante des figures parentales. En effet, lorsqu'ils sont jeunes, ce sont les parents qui décident d'initier leurs enfants à la technologie. Ils décident de l'outil technologique qu'ils mettront à leur disposition, par exemple le cellulaire ou la tablette. Ce sont les parents qui choisiront les plateformes ou les vidéos qui pourront être visionnés par l'enfant.

Les participants expliquent avoir eu accès très tôt à différents médias sociaux, souvent avant d'avoir l'âge légal pour avoir un compte sur ces plateformes. Un participant mentionne que ses parents lui ont créé un Facebook alors qu'il avait seulement 3 ans. Une autre explique que vers l'âge de 8 ans, ses parents lui ont créé sa première adresse

courriel qui lui permettait de communiquer avec les membres de sa famille. Pour un autre participant, l'accès aux réseaux sociaux a été plus difficile, parce que sa mère était réticente. Il mentionne avoir eu un compte Facebook qu'une de ses tantes lui a créé. Un autre participant mentionne que le premier réseau social qu'il a eu a été un compte Facebook pour rester en contact avec les membres de sa famille qui habitent dans un autre pays.

On comprend que les premières interactions qu'ils ont eues dans les espaces virtualisés ont été contrôlées et décidées par leurs parents, ce qui concorde avec le concept de socialisation primaire. Cela consistait majoritairement à être en contact avec les membres de la famille élargie, des personnes en qui les parents avaient confiance et ne craignaient pas qu'ils aient une mauvaise influence sur leurs enfants. Les premiers réseaux sociaux des participants ont été un compte Facebook ou une adresse courriel. Ce sont les applications qu'ils mentionnent continuer d'utiliser pour communiquer avec les membres de leurs familles. Par rapport à l'encadrement, les participants mentionnent avoir eu des restrictions par rapport au temps passé devant les écrans, mais ils considèrent que leurs parents ne se sont pas intéressés à ce qu'ils faisaient lorsqu'ils étaient devant leur écran. Une participante a mentionné que sa mère lisait les conversations qu'elle avait pour s'assurer que ce qui se disait était approprié.

4.1.2 La socialisation secondaire, une infinité de possibilités

La majeure partie des personnes avec qui les adolescents interagissent lorsqu'ils sont en ligne sont des personnes qu'ils connaissent dans le monde réel (Jochems, 2012 : 1). Cependant, les espaces virtualisés leur permettent de faire des rencontres qui vont au-delà des limites géographiques, qui n'auraient pas été possibles sans Internet. Lorsqu'ils parlent de rencontre, il peut s'agir autant d'une autre personne que d'une communauté.

Tous les participants mentionnent parler à leurs amis et aux membres de leur famille par des applications de messagerie instantanée. Toutefois, ils n'utilisent pas les mêmes applications pour communiquer avec leurs amis que celles qu'ils utilisent pour parler avec leur famille. Ils nomment utiliser les messages textes, les messages vocaux, Messenger, Instagram et Snapchat pour parler avec leurs amis. Aussi, ils peuvent parler à la même personne sur différentes applications et les façons de communiquer les plus utilisées sont les messages privés sur Instagram ou l'envoi de Snapchat. Chaque application a des fonctionnalités différentes qui font en sorte que dépendamment du contexte ils vont utiliser une application plus qu'une autre pour communiquer avec l'autre personne.

En plus des conversations en privé, les participants mentionnent avoir des conversations de groupe. Ces conversations sont disponibles à plusieurs personnes qui forment le groupe de discussion et peuvent être considérées comme une petite communauté. Avec la pandémie et les cours à distance, de nouveaux groupes se sont formés. Les participants ont mentionné avoir des groupes Instagram avec tous les élèves de la classe, mais il y a aussi des sous-groupes qui sont formés avec certains élèves de la classe, souvent les amis plus proches. Ils utilisent ces groupes pour pouvoir s'entraider par rapport au contenu des cours en ligne. Par exemple, ils peuvent s'écrire ce que le professeur a mentionné si l'un d'entre eux n'était pas attentif et n'a pas compris une explication.

Il y a aussi des plateformes qui leur permettent de publier du contenu comme Instagram, YouTube et Twitch, qui sont populaires auprès des jeunes. Sur ces plateformes, il se

forme des communautés. Balleys (2012) reprend le concept de danah boyd²⁶ en parlant de « communauté imaginée » parce qu’il s’agit d’une communauté où les individus qui en font partie ne se connaissent pas et ne se rencontrent pas, mais ils ont un sentiment d’appartenance commun envers la communauté qu’ils forment. En effet, les espaces virtualisés constituent un nouveau terrain d’expression, d’expérimentation et de négociation de l’adolescence. De plus, la création de contenu tel que les vidéos YouTube qui impliquent d’écrire, de réaliser, de faire le montage des images et de partager du contenu vidéo s’inscrit dans une dynamique relationnelle, puisqu’il est attendu que les autres interagissent par rapport au contenu dans les commentaires ou en attribuant une mention « j’aime » au vidéo. Cela a comme effet de favoriser les échanges et de créer une communauté (Balleys, 2016; 2018). Ce genre de dynamique s’inscrit en parfaite concordance avec les enjeux de socialisation adolescente, elle permet aux adolescents de se regrouper entre pairs et d’avoir un sentiment d’appartenance commun, dans ce cas-ci à un créateur de contenu. D’ailleurs, le besoin de reconnaissance associé à la publication d’un vidéo n’est pas nouveau. Les adolescents ont toujours eu besoin de se sentir validés et rassurés par leurs pairs (Balleys, 2018). Les participants mentionnent d’ailleurs qu’ils sont de la génération qui a grandi avec YouTube et peuvent nommer leur Youtubeur préféré. En fait, YouTube semble avoir été l’équivalent de la télévision pour les adultes.

La majorité des participants ont à un moment ou à un autre fait des rencontres dans les espaces virtualisés qui ont eu un impact positif pour eux et dans le développement de leur identité. Les participants mentionnent avoir tissé des liens avec des personnes avec lesquelles il aurait été impossible de rencontrer à l’extérieur des espaces virtualisés. Le

²⁶ L’auteure souhaite que ses prénom et nom soient écrits avec des minuscules pour des raisons personnelle et socio-culturelle (Lochon, 2017).

lien qui les unit à une personne rencontrée en ligne peut être aussi fort que celui qui les unit aux personnes qu'ils fréquentent en personne. D'ailleurs, les liens qu'ils entretiennent avec des personnes ou des communautés en ligne sont souvent assez forts, puisqu'ils ont fait le choix d'intégrer cette communauté ou de parler à ces personnes. Certains ont mentionné avoir créé des amitiés importantes avec des personnes qui habitent dans un autre pays. Un participant mentionne que lorsqu'il était plus jeune, il n'avait pas les mêmes valeurs ni le même sens de l'humour que les personnes de son pays. Par contre, lorsqu'il se connectait sur Minecraft²⁷, il avait ses amis qui lui ressemblaient et il admet que cela l'a beaucoup aidé à se sentir moins seul. Une autre mentionne vivre de beaux moments lorsqu'elle est en interaction avec certaines communautés Twitch qu'elle suit de façon assidue. Le lien qu'elle entretient est par rapport à la personne qui fait la diffusion, mais aussi envers les autres personnes qui interagissent dans l'espace de discussion. Elle explique pouvoir écrire des messages dans l'intention que la personne lui répond, mais parfois elle peut avoir une conversation avec une autre personne qui regarde la diffusion.

À l'adolescence, l'importance de prendre ses distances du monde des enfants sans intégrer le monde des adultes est sans contredit. D'ailleurs, cette dynamique de la socialisation adolescente est reproduite dans les espaces virtualisés par les adolescents. En effet, plus ils s'approprient les réseaux sociaux, plus ils deviennent autonomes et plus ils délaissent les applications qu'ils associent à leur enfance. Aussi, il y a certaines applications que les adolescents vont volontairement délaisser parce qu'ils les

²⁷*Minecraft* est un jeu de survie où le joueur se trouve dans un monde ouvert, sans aucune ressource. Le but du jeu est de rester en vie. Il faut récolter des ressources dans le but d'être suffisamment équipé pour vaincre les monstres qui seront rencontrés. Il y a aussi un mode créatif où les joueurs ont un accès illimité à toutes les ressources et peuvent faire des constructions. Il n'y a aucune limite à ce qui peut être bâti en mode créatif (Capot, 2019).

considèrent comme des applications « *de vieux* » ou « *de tonton* », comme Facebook. Ils mentionnent avoir un compte Facebook pour pouvoir utiliser Messenger, une application de Facebook qui permet de parler en privé à d'autres personnes.

Les adolescents n'utilisent pas les mêmes applications pour parler avec leurs parents et leur famille, que pour parler avec leurs amis. Pour parler avec les membres de leur famille, ils utilisent encore les premières applications avec lesquelles ils ont été introduits aux espaces virtualisés. Ils nomment utiliser Facebook, Messenger, WhatsApp et Gmail. Pour discuter avec les amis et créer de nouveaux liens, ils mentionnent surtout Instagram, Snapchat, Twitch et YouTube. En vieillissant, ils introduisent de nouvelles plateformes qui leur permettent de se distancier du regard des adultes et d'avoir l'autonomie de développer de nouveaux liens (Balleys, 2018; Qribi, 2010).

Certaines applications sont considérées comme étant des espaces de cohabitation entre les adolescents et les adultes, je pense à Instagram qu'ils qualifient de « nouveaux Facebook ». Ces espaces sont nécessaires pour donner l'impression aux adultes d'avoir accès à ce que font et publient les adolescents. Ils permettent de garder un lien entre eux. Finalement, certaines applications sont utilisées exclusivement pour parler avec leurs amis et sont considérées comme des *safe space* où il n'y a pas d'adulte. Souvent, ces endroits sont considérés comme sans adulte parce qu'ils sont moins intuitifs à utiliser et que la majorité des adultes ne les comprennent pas.

4.2 Les espaces virtualisés comme espaces publics

À l'adolescence, pour exister socialement, il faut occuper un maximum l'espace public. Pour les adolescents, les espaces virtualisés sont des espaces de socialisation majeurs et ils doivent également être reconnus comme des espaces publics. Il est donc impératif pour les adolescents d'être présents dans ces espaces. Aussi, il faut cesser de voir les

espaces virtualisés en opposition au monde réel et commencer à reconnaître qu'ils sont complémentaires. Comme tout espace public, des rapports de force se reproduisent dans les espaces virtualisés et il y a également beaucoup de violence qui peut s'y manifester.

4.2.1 Le cellulaire, une extension de leur corps

Les participants affirment que le téléphone cellulaire est l'outil électronique qu'ils utilisent le plus parce qu'il leur permet d'être connectés en tout temps et peu importe où ils sont. Ils ne peuvent pas concevoir sortir de chez eux sans leur téléphone et vont même jusqu'à dire qu'il y a plus de chance qu'ils oublient de s'habiller avant de sortir de la maison qu'ils oublient de prendre leur cellulaire avec eux. Ils mentionnent se sentir en déséquilibre quand ils n'ont pas leur cellulaire, ils se sentent tout nus. Ils vont jusqu'à dire qu'ils le considèrent comme une extension de leur corps, c'est dire à quel point l'accès aux espaces virtualisés est important et nécessaire pour eux. Un participant mentionne que depuis qu'il a son téléphone cellulaire, il ne s'est jamais rendu à 0% de batterie. Une autre mentionne qu'elle regarde toujours des vidéos sur son cellulaire pendant l'heure du souper et que lorsqu'il lui arrive de devoir le charger sur l'heure du souper, elle ne sait pas quoi faire et la plupart du temps, elle finit par attendre qu'il soit assez rechargé pour manger et pouvoir l'utiliser.

Lorsqu'ils sont à leur domicile, ils utilisent d'autres appareils qui leur permettent de se connecter à Internet comme une tablette, une console de jeux ou les télévisions intelligentes, mais ils ont toujours leur cellulaire en parallèle. La socialisation adolescente va plus loin que les liens d'amitié qu'ils peuvent démontrer lorsqu'ils sont à l'école. Ils doivent aussi socialiser et démontrer qu'ils entretiennent des liens forts dans les espaces virtualisés également. C'est pourquoi être connectés et joignables est nécessaire pour eux.

Dans le même ordre d'idée, comme il a été présenté au chapitre 3, lors de la description de l'échantillon, les participants mentionnent passer en moyenne 5 heures et 30 minutes les jours de semaine et 10 heures et 15 minutes les jours de fin de semaine dans les espaces virtualisés. Toutefois, il ressort des discussions qu'il est difficile pour eux d'évaluer le temps qu'ils passent en ligne et lorsqu'ils le font, ils font une estimation liée au temps d'écran, comme le font les adultes pour juger de si l'utilisation de leur enfant est saine ou pas. En réalité, les adolescents sont constamment connectés, prêts à répondre si un ami leur envoie un message.

Lorsqu'ils nous mentionnent considérer le cellulaire comme une extension de leur corps, les adolescents sont en train de nous dire que de les priver de leur téléphone cellulaire est l'équivalent de leur couper un bras. Lorsqu'ils mentionnent qu'il y a plus de chance qu'ils oublient de s'habiller que de prendre leur cellulaire, ils nous disent que de les priver de leur téléphone équivaut à les envoyer nu dans le monde. Les adolescents nous partagent que de les priver de leurs espaces virtualisés ou les contraindre n'est pas une option gagnante. Pourtant, le premier réflexe de la plupart des parents est de restreindre le temps d'écran de leur adolescent pour les punir. Effectivement, il est difficile pour les adolescents de rester longtemps déconnectés de leur cercle d'amis et l'utilisation des réseaux sociaux leur permet d'être connectés le plus longtemps possible avec eux. D'ailleurs, la socialisation réelle et la socialisation virtuelle se font souvent simultanément l'une de l'autre et ne peuvent plus être considérées indépendamment l'une de l'autre. Il a été démontré que les personnes qui ont une forte sociabilité hors ligne auront le même genre de sociabilité dans les espaces virtualisés (Balleys, 2017 : 2).

4.2.2 L'identité numérique, une identité stratégique

Il importe pour les adolescents d'avoir une identité numérique pour exister socialement aux yeux de leurs pairs. Lorsqu'ils sont dans les espaces virtualisés, ils pratiquent

différentes facettes de la mise en scène de soi. Ils développent une identité stratégique qui est en concordance avec l'image qu'ils veulent projeter d'eux-mêmes (Balleys & Coll, 2015).

Les adolescents se retrouvent dans une position où ils n'ont pas vraiment le choix d'investir les espaces virtualisés s'ils veulent être reconnus de leurs pairs. Ils se trouvent dans un cercle vicieux où, pour faire partie de la gang, ils doivent exister virtuellement. Effectivement, il y a maintenant une attente sociale que les adolescents soient connectés et qu'ils manifestent leur vie privée. Étant donné qu'à l'adolescence, le capital social est important, les adolescents ne peuvent pas se permettre de ne pas exister dans les espaces virtualisés. D'ailleurs à l'adolescence, un des espaces publics le plus fréquenté par les jeunes est le milieu scolaire, puisque leur scolarisation est obligatoire jusqu'à l'âge de 16 ans²⁸. À cet âge, le capital social des adolescents est majoritairement relié aux relations qu'ils entretiennent au sein du milieu scolaire. Par exemple, avoir une meilleure amie qui ne fréquente pas la même école que l'adolescent n'amènera pas le même prestige qu'une meilleure amie qui fréquente la même école que lui. Ainsi, les pairs du milieu scolaire tiendront une place importante dans les espaces virtualisés. Même l'élève le plus populaire de l'école, s'il n'est pas présent dans les espaces virtualisés, finira par se faire mettre de côté par ses pairs et être vu comme un « sans amis ». À cette période de la vie, avoir des amis, c'est avoir du pouvoir (Balleys & Coll, 2015). Les espaces virtualisés peuvent être une opportunité pour les adolescents moins populaires dans le milieu scolaire d'avoir accès à une scène

²⁸ Au Québec, l'instruction des enfants est un droit et aussi une obligation légale. Tout enfant qui est résident du Québec doit fréquenter une école à compter du début de l'année scolaire de ses 6 ans. Cette obligation se poursuit jusqu'au dernier jour de l'année scolaire au cours de laquelle il atteint l'âge de 16 ans ou qu'il obtient un diplôme décerné par le ministre de l'Éducation (Gouvernement du Québec, 2021).

neutre, une scène qui n'est pas influencée par le capital social associé à son statut d'étudiant. Certains adolescents préféreront le capital qu'ils réussissent à obtenir dans les espaces virtualisés. Toutefois, aucun adolescent n'échappe à la hiérarchisation qui se fait au sein du milieu scolaire (Balleys, 2012). Le discours des participants permet de confirmer l'importance d'entretenir leurs liens d'amitié en ligne et cela passe majoritairement par les discussions dans les applications de messagerie. Dans les groupes de discussion, les participants n'ont pas abordé le sujet des relations amoureuses.

D'ailleurs, les adolescents qui ont des réseaux sociaux depuis leur petite enfance sont reconnaissants envers leurs parents. Lorsque j'ai demandé au participant si cela le dérangeait que ses parents lui aient créé un Facebook alors qu'il était très jeune, il a répondu sans hésiter que : « *Non au contraire, ça me fait plaisir. [...] Je me vois quand j'étais petit et tout et c'est assez drôle* ». Il exprime qu'il est content que ses parents aient fait ça pour lui et que ça lui permet de se rappeler des souvenirs lorsqu'il consulte les anciennes publications. Mon hypothèse par rapport à cela est que, puisqu'il avait déjà un compte Facebook, cela lui a enlevé une certaine pression sociale d'avoir à se créer une identité virtuelle, parce qu'il en avait déjà une. Cependant, ce participant n'a pas poursuivi les mêmes pratiques que ses parents, parce qu'il mentionne ne plus publier de photo de lui sur les réseaux sociaux.

Les adolescents sont extrêmement conscients de l'image qu'ils projettent et savent que les espaces virtualisés permettent de donner l'impression aux autres qu'ils leur donnent accès à une partie de leur intimité, alors que cette image est souvent calculée et pensée. Ils savent qu'il ne faut pas se fier à ce que les autres publient, parce que ça ne représente pas forcément la réalité. Le discours des participants est en concordance avec les observations de Balleys et ses collaborateurs (2015) qui mentionnent qu'un des enjeux principaux pour les adolescents sur les réseaux sociaux est de contrôler la connaissance

que les uns ont sur les autres et c'est ce qui explique pourquoi ils communiquent principalement avec des pairs qu'ils connaissent déjà.

Lorsque les adolescents mentionnent que sur les réseaux sociaux ils portent un masque, ils sont en train de nous dire qu'il s'agit pour eux d'un espace pour développer leur mise en scène de soi. Ils sont les premiers à mentionner que les réseaux sociaux ne sont pas faits pour montrer toute leur vie et que n'importe qui peut décider de ce qu'il montre à son public pour déformer plus ou moins la vie qu'il a réellement. Le discours des adolescents s'approche du concept de la présentation de soi tel qu'énoncé par Goffman (1973) qui postule que, toute action sociale peut être vue comme une représentation théâtrale et que les individus sont en constante représentation. Goffman voit chaque individu comme un acteur qui joue son propre rôle. Selon lui, les acteurs continuent de jouer leur rôle même lorsqu'ils sont seuls parce qu'ils ont un public imaginé. Lorsque Goffman a élaboré cette théorie, Internet n'avait pas la même place qu'il a aujourd'hui et il est possible de faire un lien entre le public imaginé et les communautés imaginées de danah boyd. Ainsi, les adolescents d'aujourd'hui doivent se mettre en scène dans le milieu scolaire, mais leur rôle se poursuit au-delà des limites géographiques et ils doivent le poursuivre dans les espaces en ligne. L'acteur a pour objectif que son public adhère à sa représentation et qu'il en vienne à la considérer comme étant la réalité. Pour avoir un maximum de reconnaissance, les représentations suivront un certain nombre de normes sociales pour ne pas paraître trop excentriques. L'image projetée par l'acteur lors de sa représentation est la façade. Selon le contexte et le public devant lequel il se présente, l'acteur peut changer sa façade. Ainsi, les adolescents semblent avoir compris que les espaces virtualisés leur permettent de développer leur mise en scène de leur quotidien en développant différentes façades d'eux-mêmes selon les communautés avec lesquelles ils interagissent. Cette mise en scène peut aussi amener des émotions négatives comme du stress lié à la réception que le public aura de la publication. Une participante explique :

Bin moi au total j'ai arrêté de poster parce que... Je trouvais ça beaucoup trop stressant... [...] J'ai réalisé que je perdais beaucoup trop de temps à faire mes posts, modifier les photos ou faire quelque chose genre parce que... Par exemple je suis partie en vacances, j'ai pris une photo, mais je sais pas si je devrais l'envoyer pi [...] C'était stressant. Pi aussi je trouve qu'on perd beaucoup de temps à faire ça aussi. ». Un autre participant mentionne « Moi je me casse pas la tête, je mets aucune photo de moi. Une personne qui m'ajoute sait déjà à quoi je ressemble . (Participant 3, 14 ans)

Goffman (1973) distingue trois régions différentes dans lesquelles les acteurs sont. La région antérieure est l'endroit où se déroule la représentation théâtrale de soi. La région postérieure, qu'il appelle aussi « coulisse » correspond à l'espace où les acteurs préparent leur représentation. Dans cette région, les acteurs peuvent abandonner leur façade et se reposer, ils peuvent être plus naturels. L'accès aux coulisses est contrôlé pour ne pas permettre à n'importe qui de constater cette partie de soi. Puis, il y a l'extérieur qui est l'endroit qui désigne les personnes qui se trouvent à l'extérieur du théâtre (Goffman, 1973). Les adolescents semblent jouer avec ces différentes régions lorsqu'ils mentionnent faire des distinctions entre les différentes applications. Ils n'offriront pas la même représentation d'eux-mêmes dans les applications qui sont considérées comme des espaces de cohabitation avec les adultes, que dans les applications qui sont considérées comme des *safes spaces*. Aussi, les applications sur lesquelles ils peuvent être anonymes leur offrent une liberté infinie au niveau de leur représentation de soi. S'ils ne sont pas satisfaits de la représentation qu'ils ont créée, ils n'ont qu'à se créer un nouveau compte, avec un nouveau pseudonyme pour recommencer de nouveau.

Les adolescents critiquent les adultes qui reproduisent le même genre de contenu qu'eux en se prenant au sérieux, n'ayant pas compris que les adolescents étaient sarcastiques dans leur publication. Les participants ont fait référence aux adultes qui imitent les jeunes dans les vidéos Tiktok, ils trouvent ça malaisant et en rien entre eux.

4.2.3 « *C'est grand le monde en ligne* »

Il faut cesser de voir le monde virtuel en opposition au monde réel et accepter la continuité entre ces deux espaces. Il s'agit d'un concept que les adolescents ont très bien compris et ils le démontrent lorsqu'ils mentionnent que leur cellulaire est une extension de leur corps. Ils ne peuvent pas se permettre d'être « déconnectés ». Le manque de reconnaissance de ces espaces permet de constater que la société et les institutions semblent être en réaction contre ces espaces. Ce refus de considérer les espaces déterritorialisés comme des espaces publics contribue à creuser de plus en plus l'écart entre les jeunes et les plus vieux.

Les adolescents pensent les espaces virtualisés comme des espaces publics et sont attentifs aux violences qui peuvent s'y produire. Généralement, ils essaient de s'éloigner des communautés violentes. La théorie écosystémique de Bronfenbrenner (1979) stipule que l'individu est en constante interaction avec différents systèmes, autant réels que virtuels. De plus, il est important de comprendre que certains systèmes peuvent être les mêmes dans les espaces virtuels ou réels, contrairement à d'autres. Par exemple, les amis du milieu scolaire seront fréquentés autant en personne que virtuellement. Ainsi, pour certains adolescents, les systèmes des espaces virtualisés peuvent avoir plus ou moins d'importance que les systèmes géographiques.

La hiérarchisation parmi les adolescents se fait principalement par le capital social associé au milieu scolaire. Un capital social faible est associé à une personne moins populaire et un capital social élevé est associé à une personne plus populaire. À l'adolescence, le capital social se mesure principalement qualitativement. Ainsi ce n'est pas la quantité d'amitié qui fera augmenter le capital social d'un adolescent, mais la qualité des relations. Pour juger de la qualité d'une relation, les adolescents se fient sur le niveau d'authenticité et d'intimité qui se dégage de cette relation. Ainsi, créer, entretenir et afficher ses relations amicales et amoureuses sont des activités

primordiales à la socialisation adolescente. Puisque le milieu scolaire est l'endroit où les adolescents passent la majorité de leur temps, le capital social sera dépendant des relations que la personne entretient avec les autres individus qui fréquentent le même milieu scolaire (Balleys, 2012; Moeneclaeys, 2017).

À une époque où la socialisation se fait également dans les espaces virtualisés, le capital social s'est étendu aux espaces virtualisés également. Pour les adolescents, le capital social de leurs liens virtuels est aussi important que celui associé à leurs liens réels. En fait, étant donné que les personnes avec qui les adolescents interagissent le plus, autant en vrai et en ligne, sont les élèves de leur école, il y a une certaine pression d'avoir un capital social équivalant dans les espaces virtualisés et dans les espaces réels. Ainsi, les adolescents sont soucieux des « amis » qu'ils acceptent sur leurs différentes plateformes, parce qu'être amis, c'est montrer à tous qu'il y a un lien qui les unit. Ensuite, la qualité de ce lien peut sembler plus ou moins forte selon le degré d'engagement et d'interaction qu'il y a entre les personnes. Aussi, le nombre d'amis mutuel avec une personne qui leur envoie une demande d'amitié devient un bon indicateur pour les adolescents afin de juger s'ils vont accepter ou non la personne (Balleys, & Coll, 2015).

Selon les participants, leurs parents ne semblent pas avoir une aussi grande conscience que les espaces virtualisés sont des espaces publics et ils agissent comme s'il s'agissait d'espace privé. Ils ne semblent pas conscients de la portée que peuvent avoir leurs actions dans ces espaces. Aussi, il est difficile de réguler quelque chose qu'on ne comprend pas, ce qui explique pourquoi certains parents ont de la difficulté à mettre des règles claires par rapport à l'utilisation des réseaux sociaux ou des jeux vidéo à leur enfant. Rappelons que les espaces virtualisés sont en continuel changement et il faut constamment s'adapter aux nouvelles fonctionnalités de ceux-ci. Lorsqu'il s'agit d'activité physique, par exemple une partie de basketball, les parents sont en mesure

de comprendre que l'adolescent souhaitera terminer sa partie avant de revenir chez lui. Par contre, si l'adolescent est dans une partie d'un jeu vidéo, les parents ne comprennent pas qu'il ne peut pas se déconnecter à tout moment et que le jeu ne peut pas se mettre sur pause. Cela démontre que les parents ignorent l'utilisation qu'en font leurs enfants. Ils semblent faire une projection de leur propre utilisation qui consiste majoritairement à défiler le fil d'actualité sur Facebook ou lire des articles en ligne, des activités qu'ils peuvent arrêter à tout moment sans répercussion. Ils ont des activités qui ne sont pas engageantes, comparativement aux adolescents (Gomez, 2020).

L'espace public, autant virtuel que réel, est un endroit où il peut se reproduire énormément de violence. En mettant l'accent sur les violences virtuelles, la société contribue à maintenir l'idée que les pratiques associées à la jeunesse sont dangereuses et ne permettent pas d'avoir une vision nuancée de ce qu'il en est vraiment. Internet n'a pas créé les phénomènes de la prédation sexuelle, de la cyberintimidation ou de la dépendance. Il importe de rappeler qu'un individu vulnérable le sera aussi dans les espaces virtuels.

Des études ont démontré, par exemple, que les sollicitations sexuelles non consentantes dans les espaces virtuels sont en baisse depuis les années 2000. Cependant, les adolescents qui ont vécu des expériences négatives hors ligne ont 2,5% plus de chances d'en vivre dans les espaces virtualisés. Effectivement, les jeunes qui ont une soif de reconnaissance des pairs et qui ne la retrouvent pas parmi leur cercle de socialisation scolaire auront plus tendance à parler à des inconnus pour aller chercher cette reconnaissance et ce soutien qu'ils ne trouvent pas ailleurs. Ce serait plus les comportements des individus qui seraient liés aux risques, plus que le type d'environnement, qu'il soit numérique ou réel (Balleys, 2017 : 2). Selon la sociologue américaine danah boyd, il y a une surévaluation des risques et des craintes par rapport aux violences sexuelles en ligne qui a résulté en une panique morale par rapport à

Internet. L'arrivée d'Internet n'a pas fait augmenter le nombre d'agressions sexuelles, mais les discours politiques et médiatiques donnent cette impression. Selon boyd, la technologie donne un moyen supplémentaire aux adolescents d'exprimer leur souffrance et de lancer des appels au secours. Selon elle, le problème est que la société, rejetant les espaces virtualisés, ne s'est pas donnée les moyens nécessaires pour répondre à ces appels qui sont lancés en ligne. Le sentiment de peur qui est véhiculé dans la société maintient le fossé générationnel au niveau des pratiques virtuelles et ne permet pas de voir les opportunités que ces espaces publics peuvent apporter aux adolescents, mais à toute la société également (Lochon, 2017). Les participants mentionnent que sur Instagram, ils reçoivent souvent des messages privés les incitant à aller sur des sites de rencontre, mais qu'ils savent qu'il s'agit d'arnaques et ne cliquent pas sur les liens. Certains se sont déjà fait avoir par le passé, donc ils ne reproduisent plus cette erreur ou ils en ont entendu parler par d'autres à qui cela leur est arrivé.

danah boyd explique que l'opinion publique fait un lien étroit entre l'arrivée d'Internet et du cyber-harcèlement, ce qui donne l'impression qu'il s'agit d'un phénomène nouveau. Toutefois, le harcèlement en présentiel existe depuis longtemps. La différence qu'il y a entre les deux est que l'intimidation en ligne laisse des traces et est visible aux yeux des autres, contrairement à l'intimidation scolaire qui est plus insidieuse et se joue dans des microdétails entre la personne qui intimide et la personne qui est intimidée. Dans sa thèse sur le cyber-harcèlement, Mathieu Bégin, un chercheur québécois en communication, rapporte que 65% des jeunes qui sont victimes de cyber-intimidation sont également victime d'intimidation dans le milieu scolaire. Il propose donc de voir le harcèlement en ligne et en présentiel comme faisant partie de la même catégorie, le harcèlement scolaire (Balleys, 2017 : 2). Aussi, il faut penser que dans le processus de la socialisation adolescente, les dynamiques d'exclusion ont toujours été présentes. Les adolescents ont tendance à se créer un « nous » qui se différencie de tous ceux qui ne font pas partie de ce groupe (Balleys, & Coll, 2015). Les processus

d'exclusion se font donc voir dans les statuts et les commentaires des adolescents autant que dans leur comportement (Balleys, 2015). Il y a une distinction à faire entre l'intimidation d'une personne et l'exclusion d'une personne d'un groupe. Les adolescents mentionnent être conscients qu'il y a des personnes « toxiques » dans les espaces de discussion en ligne et c'est pourquoi ils mentionnent que le rôle de modérateur est autant important. Les modérateurs sont responsables de surveiller la conversation. Si quelqu'un tient des propos irrespectueux, il supprime le commentaire et donne un avertissement à la personne. Si la personne persiste, les modérateurs peuvent sévir en faisant en sorte que la personne ne puisse plus écrire dans le groupe de discussion. Les modérateurs ont aussi un rôle d'informateur quant aux bonnes pratiques à avoir. Par exemple, si une personne écrit son numéro de téléphone dans une conversation, il peut supprimer le commentaire et expliquer à la personne pourquoi ce n'est pas sécuritaire de donner publiquement une information personnelle telle que son numéro de téléphone. Ainsi, le modérateur agit comme figure rassurante pour les adolescents qui préféreront aller dans des espaces de discussion où il y a des modérateurs. Lorsque le modérateur explique pourquoi il supprime certains commentaires, il informe la personne qui a écrit le commentaire, mais toutes les autres personnes présentes dans le groupe de discussion verront la raison et cela peut être de bonnes opportunités d'apprendre à avoir des pratiques sécuritaires sans soi-même s'être mis à risque.

4.2.4 Les adolescents sont addicts les uns aux autres

Les parents sont très inquiets de l'utilisation que font leurs adolescents des outils électroniques. Les adultes basent leurs inquiétudes sur le nombre de temps passé dans les espaces virtualisés par leur enfant. Par exemple, les parents feront le lien que plus leur enfant est connecté, plus son usage est problématique. Plusieurs parents iront jusqu'à dire que leur adolescent a une dépendance aux réseaux sociaux ou aux jeux vidéo (Gomez, 2020). Le terme dépendance est maintenant rendu commun dans le

langage populaire et les jeunes l'ont eux-mêmes intégré à leurs pratiques personnelles, lorsqu'ils disent que « Tiktok, c'est trop addictif ». Évidemment qu'il y a des adolescents qui ont une réelle dépendance aux réseaux sociaux ou aux jeux vidéo, mais ce n'est qu'une infime partie des adolescents qui se retrouvent dans cette catégorie. Aussi, le terme dépendance perd de son sens lorsqu'on l'utilise pour parler d'une pratique courante qui est perçue comme la normalité au sein d'une population donnée. Si le temps passé en ligne est un indicateur de dépendance, tous les adolescents seraient considérés comme dépendants puisqu'ils ont tous de la difficulté à s'en passer sans difficulté. Aussi, puisque les adolescents en font une utilisation qui est majoritairement sociale et qui a des effets positifs sur leur vie, elle ne peut pas être considérée comme une dépendance au même titre que la dépendance aux drogues, par exemple (Lochon, 2017). Lorsque j'ai questionné les participants par rapport à leur opinion au sujet de l'importance qu'ils accordent au monde en ligne, l'un d'entre eux m'a répondu: « *bin le monde en ligne c'est grand le monde en ligne... Mais euh les personnes... Parce que le monde en ligne, je m'en fous, mais c'est parler avec les personnes qui m'aidaient* ». Cet extrait permet de démontrer l'importance de la relation avec l'autre.

Cela fait partie de l'adolescence de vouloir être constamment en contact avec leur monde social, principalement avec les amis. Les espaces virtualisés permettent cela aux adolescents. Comme le mentionne danah boyd : « la plupart des adolescents ne sont pas addicts aux médias sociaux, ils sont addicts les uns aux autres ». Est-ce que les parents seraient aussi inquiets si leur enfant, dès qu'il a un moment de libre, allait jouer au parc avec ses amis ? Je crois qu'ils ne le seraient pas autant que de les savoir sur les réseaux sociaux. Leurs parents, étant adolescents étaient-ils si différents de leurs enfants? Je crois que leur socialisation ne se faisait pas de la même façon. C'est pourquoi il importe de savoir qu'est-ce que l'adolescent fait sur les réseaux sociaux et de s'intéresser à quel besoin vient répondre l'utilisation qu'il en fait. En effet, la raison de l'utilisation est beaucoup plus révélatrice d'une utilisation problématique que le

temps passé sur les écrans puisqu'il s'agit maintenant d'une norme sociale pour les adolescents d'être joignables et connectés en tout temps. Ainsi, voir l'utilisation des outils numériques par les adolescents en termes de dépendance est contre-productif à comprendre les usages qu'ils en font et à pouvoir agir en toute connaissance (Balleys, 2017 : 2).

Ce que les parents semblent oublier est que de trop jouer est un symptôme de quelque chose qui ne va pas. Pour pouvoir évaluer s'il s'agit d'une dépendance, il faut premièrement s'intéresser à la raison de l'utilisation, plutôt qu'à la durée (Gomez, 2020). Aussi, il ne faut pas 2 heures à un adolescent pour tomber sur du contenu inapproprié dans les espaces virtualisés. La majorité des adolescents ont déjà vu du contenu qu'ils considèrent inapproprié sur Internet, mais ils reviennent à l'importance d'être sensibilisés à cela et à être en mesure de repérer les endroits plus susceptibles de présenter du contenu qui n'est pas de leur âge ou qui est violent. Ils mentionnent aussi l'importance que les parents encadrent leurs jeunes enfants qui n'ont pas encore une conscience du bien et du mal. Ce sont aux parents de mettre des contrôles parentaux et de ne pas leur laisser libre accès à Internet.

Il est important de respecter les « safes spaces » que les adolescents se sont eux-mêmes créés et ne pas forcer l'investissement de ces lieux. Les adolescents sont habitués de voir leurs espaces intégrés par les adultes et de devoir déménager dans d'autres espaces. Le respect de cette distanciation par les adultes serait déjà un premier pas pour démontrer aux adolescents qu'ils leur font confiance.

Malgré qu'ils soient majoritairement en lien avec leurs amis par les réseaux sociaux, les adolescents reconnaissent qu'il n'y a rien de mieux que l'interaction en vrai. Pour eux, il s'agit de la meilleure façon de vraiment connaître quelqu'un et de pouvoir s'assurer que la personne est fiable. En effet, une participante mentionne que :

C'est vraiment vraiment missleading de parler en message... Je trouve que c'est pas une bonne idée du tout. Fake normalement, si j'ai une chicane avec quelqu'un pi elle m'écrie sur les réseaux sociaux. Je vais toujours lui dire de venir me parler en personne... Parce que c'est beaucoup mieux...J'ai appris ça. Pi tu peux pas vraiment savoir ce qu'une personne pense vraiment à travers de ça. (Participant 3, 14 ans)

Les adolescents ne surinterprètent pas les messages qu'ils reçoivent, ils savent qu'il leur manque une multitude d'informations pour pouvoir juger de l'intention de la personne. Ils expliquent aussi que de connaître la personne en vraie les aide à savoir si la personne est sérieuse dans ce qu'elle dit dépendamment des expressions qu'elle utilisera dans son message. Sinon, ils expliquent que pour les personnes qu'ils n'ont jamais vues physiquement, ce qui peut aider, c'est lorsque ça fait longtemps qu'il communique avec cette personne, ainsi ils peuvent mieux juger de ce que le message peut vouloir dire.

4.3 Développer sa citoyenneté numérique

Dans chaque espace public, des normes de conduites attendues sont souvent clairement définies et la majorité des individus s'y conforment. On comprend qu'en considérant les espaces virtualisés comme des espaces publics, il devient en quelque sorte impératif de pouvoir établir des critères pour être un bon citoyen numérique. Pellerin, Jacquet & Lefebvre (2021) définissent trois axes essentiels à développer pour être un bon citoyen numérique. Ils parlent du développement d'un jugement critique, de comportements sécuritaires et de responsabilité collective.

Développer sa citoyenneté numérique est un aspect important pour avoir de bonnes pratiques lorsqu'on parle de navigation dans les espaces virtualisés. Mais est-ce vraiment les adolescents qui ont à développer majoritairement leur citoyenneté numérique? Et s'ils avaient déjà intégré la majorité de ces concepts à l'insu des adultes?

Lorsqu'ils parlent du développement du jugement critique, Pellerin, Jacquet & Lefebvre (2021) font référence au fait d'être à l'affût des pouvoirs d'influence qui se jouent dans les espaces virtualisés. Ils font référence aux nombreuses publicités et aux algorithmes qui orientent le contenu qui sera proposé à chaque personne. Être un bon citoyen numérique, c'est avoir un jugement critique par rapport à ce qu'on voit et ce qu'on entend. Lors des groupes de discussion, les adolescents ont démontré faire preuve de discernement lorsqu'ils regardent des vidéos ou qu'ils lisent des choses sur Internet, surtout lorsqu'il s'agit de contenu pédagogique. Ils vont s'assurer que la personne qui présente les informations soit compétente pour le faire et qu'il s'agisse d'informations vraies. Ils sont au courant que n'importe qui peut dire n'importe quoi sur Internet et qu'il suffit de prendre un ton déterminé pour avoir l'air de savoir de quoi il parle. D'un autre côté, ils remarquent que les adultes ont de la difficulté à faire la différence entre les vraies et les fausses nouvelles sur Internet (Pellerin, Jacquet & Lefebvre, 2021).

Le deuxième axe à une citoyenneté numérique est la sensibilisation à la cybersécurité et comme les participants l'ont mentionné, lors des groupes de discussion, les jeunes sont laissés à eux-mêmes pour affronter les risques et les dangers des espaces virtualisés. Les parents, considérant que l'espace domestique est sécuritaire, oublient l'aspect public d'Internet. Il ressort des discussions que les jeunes sont beaucoup plus informés des risques d'Internet. Lorsqu'ils en parlent, ils ne tendent pas vers un discours de démonisation d'Internet et ne blâment pas les jeunes pour leurs comportements. Ils mettent le blâme sur le manque de surveillance et d'information. Par exemple, les adolescents mentionnent qu'il est normal qu'un enfant ou un adolescent souhaite reproduire un vidéo de danse que son influenceur préféré a publié sur les réseaux sociaux. Le problème, vient des commentaires déplacés ou à connotation sexuelle qui n'ont pas leur place selon eux. Aussi, ils considèrent que les jeunes qui publient ce genre de contenu ont souvent un manque d'éducation par rapport

aux conséquences qui peuvent découler de ce qu'ils publient sur Internet (Pellerin, Jacquet & Lefebvre, 2021), soit dans cet espace public virtualisé.

Le troisième axe pour le développement d'une bonne citoyenneté numérique est lié à la responsabilité collective de chaque individu. Malheureusement, la fracture numérique et le refus de reconnaître les espaces virtuels comme des espaces publics par les instances gouvernementales et éducatives font en sorte que les espaces virtuels sont peu investis par les instances gouvernementales et éducatives. Pour eux, les espaces virtuels relèvent du domaine privé. Aussi, les adolescents font un usage complètement différent des technologies numériques et des espaces virtualisés que leur parent ou leur enseignant, alors il devient difficile pour eux de les accompagner adéquatement. Il faut reconnaître le décalage générationnel entre les adultes et les adolescents et reconnaître le savoir expérientiel qu'ils ont développé. Si les adultes peinent à pouvoir transmettre des pratiques adaptées au quotidien des adolescents, la question à se poser est qui est-ce qui sera en mesure de comprendre leur réalité et de les conseiller adéquatement ? Si les adultes ne peuvent offrir un enseignement pratique de l'utilisation, comment peuvent-ils accompagner les jeunes à obtenir les connaissances nécessaires pour développer leur citoyenneté numérique ? On pourrait commencer par s'intéresser à comment les jeunes, déjà laissés à eux-mêmes, ont été en mesure d'apprendre ce qu'ils savent et à être aussi prudents dans leurs usages des réseaux sociaux (Pellerin, Jacquet & Lefebvre, 2021).

4.3.1 Développer un regard critique

Lors des groupes de discussion, les adolescents ont mentionné comment, selon eux, les réseaux sociaux permettent de se présenter aux autres en portant un masque. Ce discours démontre à quel point ils sont sensibles au concept de représentation de soi dans les espaces virtualisés et comment ils naviguent à se présenter de la meilleure façon possible dans les espaces en ligne, tout en restant en concordance avec l'image

qu'ils envoient dans leur vie hors ligne. Cette gestion de la présentation de soi leur demande aussi d'avoir une conscience de la frontière entre ce qui est privé et ce qui est public. Que vont-ils montrer aux autres et que vont-ils garder pour eux et les personnes à qui ils font confiance ? Finalement, les adolescents ont démontré une préoccupation par rapport aux pairs qui ne semblent pas avoir la même conscience de la portée des espaces virtualisés en tant qu'espaces publics. Il peut y avoir des conséquences à ce qu'ils publient dans les espaces virtualisés et ils déplorent que certains adolescents ne semblent pas faire la différence entre leur vie publique et leur vie privée.

Les adolescents sont attentifs à ce qu'ils lisent sur Internet. Contrairement à ce qui est véhiculé dans les croyances populaires, ils n'utilisent pas les moteurs de recherche pour régler leurs problèmes relationnels. Ils utilisent les moteurs de recherche tels que Google pour trouver une information rapidement, mais pas nécessairement pour trouver des ressources d'aide psychologique.

Aussi, ils verbalisent préférer apprendre par expérience plutôt que d'aller chercher des réponses sur Internet. Lorsque je demande s'ils considèrent qu'ils peuvent trouver des réponses à leurs problèmes relationnels sur Internet, un participant a répondu :

Non, je pense pas... Je vais juste apprendre par expérience. [...] Comme j'ai eu une chicane avec un ami. Après j'ai une chicane avec un autre ami, bin je vais savoir plus comment arrêter la chicane (Participant 6, 12 ans).

Les participants ont aussi mentionné avoir beaucoup appris par l'expérience de d'autres jeunes qui se sont confiés sur des événements qui leur sont arrivés. D'ailleurs, les premières personnes à qui les adolescents sont portés à aller parler lorsqu'ils ont un problème sont leurs amis ou leurs fratries, des personnes qui sont proches de leur réalité, car ils sentent qu'ils pourront comprendre ce qu'ils vivent.

Ayant conscience que dans les espaces virtualisés, les personnes peuvent se présenter autrement que ce qu'elles sont réellement, ils ne croient pas tout ce qu'on leur dit et

ont besoin de temps pour croire quelqu'un afin de valider la compétence de la personne. Par exemple, suite à la présentation d'une capsule éducative portant sur la différence entre le stress et l'anxiété, une participante a mentionné : « *J'essaierais de voir si elle est qualifiée aussi de parler à propos de ça... Je veux pas que les gens commencent à se diagnostiquer tout seuls en ligne* ». Ce genre de réflexion démontre un esprit critique par rapport aux informations qui leur sont présentées. Cela démontre aussi une sensibilité à la réalité des espaces virtualisés et à la difficulté de s'assurer que les qualifications que la personne mentionne avoir sont réelles. Ils sont conscients qu'il peut y avoir des personnes mal attentionnées, mais considèrent qu'il y a aussi plusieurs bonnes influences sur Internet. Une participante a exprimé : « *J'ai beaucoup de nouvelles connaissances grâce à ces personnes pi j'ai appris sur beaucoup de choses pi... Ça peut être aussi vraiment éducatif* ».

Les adolescents s'informent beaucoup dans les espaces virtualisés, mais sur des sujets qui les intéressent. Leur apprentissage passe avant tout par le plaisir. Plusieurs ont mentionné avoir découvert la politique américaine sur Twitter pendant le premier confinement. D'autres mentionnent écouter des chaînes YouTube qui parlent d'histoire de façon drôle et ludique. Selon eux, les personnes qui transmettent des informations avec humour sont les chaînes les plus précieuses puisqu'elles permettent d'apprendre sur des sujets tout en s'amusant.

4.3.2 Développer des comportements cybersécuritaires

Considérant que les espaces virtualisés sont des espaces de socialisation et qu'ils font partie de la socialisation primaire, il importe que les jeunes soient dans un premier temps guidés dans leur utilisation avant d'en arriver à une socialisation secondaire où ils souhaiteront développer et entretenir des relations de façon autonome (Balley's, 2018). On peut faire le parallèle avec ce qui est mis en place par les parents pour s'assurer que leurs enfants soient en sécurité dans les espaces géographiques. Ils vont leur apprendre à regarder des deux côtés de la rue avant de traverser ou à leur tenir la

main en traversant la rue pour éviter qu'ils se fassent renverser par une voiture. Les parents vont apprendre à leurs enfants à mettre leur ceinture de sécurité lorsqu'ils sont en voiture pour qu'ils soient protégés en cas d'accident. Ils vont leur demander de ne pas courir lorsqu'ils ont des ciseaux dans les mains. Cependant, par manque de connaissance des espaces virtualisés, les parents ne sont pas en mesure de mettre en place des règles de sécurité aussi claires quant à la navigation dans ces espaces. La majorité des parents sensibilisent leurs enfants aux risques, mais la sensibilisation n'est pas suffisante. En effet, surtout pour les jeunes enfants, il ne suffit pas de leur dire ce qu'ils ne peuvent pas faire, il faut leur donner des exemples de ce qu'ils peuvent faire. Les parents doivent apprendre à leurs enfants à avoir de bons comportements en ligne et ils doivent leur indiquer quels sont les endroits sécuritaires (Gomez, 2020).

En analysant le discours des jeunes, il ressort que malgré qu'ils aient été introduits aux espaces virtualisés et aux réseaux sociaux par leurs parents, ils se sont sentis laissés à eux-mêmes dans la découverte de ces espaces. Ils considèrent ne pas avoir été suffisamment outillés pour fréquenter ces espaces et mentionnent avoir appris beaucoup de choses par eux-mêmes, ou en écoutant le témoignage d'un pair ayant vécu une situation problématique et qui a mis en garde ses confrères sur ce point.

Les adolescents ne blâment pas leurs parents pour ce manque d'enseignement, parce qu'ils savent qu'ils n'ont pas les compétences nécessaires puisqu'ils le disent eux-mêmes : « *les parents et la technologie euh... C'est pas vraiment incroyable* ». Les adolescents n'ont pas d'attentes élevées quant aux connaissances que peuvent leur transmettre leurs parents sur l'utilisation des outils technologiques et la navigation dans les espaces virtualisés. D'ailleurs, il semble y avoir un renversement des rôles où les adolescents se sentent mieux outillés que leurs parents par rapport à la technologie et ont l'impression de devoir leur transmettre certaines astuces qu'ils perçoivent comme essentielles. Par exemple, un participant a nommé ne pas comprendre que son père

utilise ses données LTE alors qu'il pourrait utiliser le Wi-Fi. Ce genre de commentaire démontre à quel point les adolescents ont la préoccupation de s'assurer d'avoir assez de données jusqu'à la fin du mois. Ils ne peuvent pas se permettre d'être coupés des espaces virtualisés, encore moins si c'est par manque de gestion de leurs données. En effet, ne pas être capable d'avoir une telle gestion aura un impact sur la perception des pairs. Socialement, il sera moins grave pour un adolescent de dire qu'il s'est fait priver de son téléphone cellulaire pendant deux jours, que de dire qu'il n'a plus de données pour envoyer des messages. Cela rejette la faute sur une source extérieure et ne vient pas atteindre l'image de l'adolescent technologique.

Dans notre société, les premières personnes responsables de socialiser et d'assurer la sécurité d'un enfant sont les parents. Cependant, lorsqu'ils ne sont pas outillés pour offrir cet encadrement à leur enfant, il en va de la responsabilité de la société d'offrir un filet de sécurité suffisant pour s'assurer que les enfants soient en sécurité. Ainsi, sachant qu'une majorité de parents ne comprend pas le fonctionnement des espaces virtualisés et semble dépassée quant aux comportements de leurs enfants et de leurs adolescents, la société a un devoir d'éducation et de protection envers les jeunes. Il ne suffit pas de rejeter la faute sur les parents, ce qui permet aux instances plus importantes de se déresponsabiliser de ce phénomène. La société doit reconnaître les espaces virtualisés comme des espaces publics, dans lesquels se reproduisent toutes sortes de violences. Cette reconnaissance permettra de déployer des moyens pour d'offrir un minimum de sécurité aux jeunes qui fréquentent ces endroits, tout comme cela est le cas dans les espaces géographiques.

Un des défis des espaces publics est de démontrer une certaine intimité, sans dévoiler complètement sa vie privée. Les adolescents ont une énorme conscience de la frontière entre ce qui est public et privé. D'ailleurs, un des participants a mentionné lors des groupes que selon lui, les réseaux sociaux :

C'est pas fait pour mettre ta vie... Sur... Au grand public.... C'est fait pour... Avoir tes amis, genre mettre tes photos de toi et tout. Pas de dire chaque fait et geste que tu fais ou tu parles de ce que tu fais, ce que tu manges (Participant 1, 15 ans).

Les adolescents ont des conversations privées dans des espaces où les autres ne peuvent pas avoir accès à l'information qu'ils échangent. Ils le font notamment en utilisant l'application Snapchat, où ils décident délibérément qui recevra le message qu'ils envoient. D'un autre côté, ils peuvent s'exposer et construire leur identité publique au travers des publications auxquelles une plus grande partie de personnes ont accès et parfois, c'est tout le monde qui peut y avoir accès. Les applications de conversation privées sont priorisées par les adolescents. Ils consultent quand même les fils d'actualité, mais mentionnent trouver ça moins intéressant. Par exemple, une participante a expliqué :

J'ai Instagram, pi j'ai la plupart de mes amis j'ai écrit là-dessus. Sinon, je suis pas sur souvent sur Instagram juste pour regarder les posts parce que maintenant c'est juste, c'est juste des selfies partout. [...] Pi ya rien de spécial ». Un autre participant explique que selon lui : « Instagram c'est plus pour... Pour les vraies photos des gens, les stories des gens, c'est un peu du voyeurisme franchement, mais [...] Tu peux aussi parler avec tes amis (Participant 3, 14 ans).

Étant donné que les espaces virtualisés sont utilisés comme espace de socialisation et que les adolescents doivent s'assurer d'y faire fructifier leur capital social, ils doivent dévoiler quelques informations concernant leur vie privée, tout en ne révélant pas les éléments qui relèvent réellement du domaine privé. Balleys et Coll (2015) parleront d'ailleurs de cette façon d'exposer une partie de la vie privée, sans vraiment la révéler comme étant une sociabilité stratégique. Elles proposent aussi de faire la distinction entre la notion de « vie privée » et de « sphère privée ». La sphère privée englobe les informations sensibles à protéger pour éviter le vol d'identité, par exemple, tandis que la vie privée réfère aux informations relationnelles et au degré d'intimité qu'une

personne souhaite garder par rapport à ses relations. Ce serait la sphère privée qu'il faudrait protéger, plutôt que la vie privée qui elle, permet d'exister socialement et de développer le capital social (Balleys, & Coll, 2015). Ainsi, lorsqu'ils sont dans les espaces virtualisés, les adolescents démontrent qu'ils ont bien compris les subtilités qui permettent de délimiter la vie privée de la vie publique et que cela fait aussi partie de leur présentation de soi qui s'inscrit dans la logique de la socialisation secondaire.

Les adolescents sont beaucoup plus prudents que ce que je croyais. Les conversations que j'ai eues avec les participants m'ont souvent surpris pour le mieux, car ils font preuve d'une maturité plus grande que ce que je pensais et sont capables d'une analyse extrêmement critique de leurs propres usages et de ceux de leurs pairs. Plusieurs adolescents mentionnent ne pas publier de photo d'eux dans les espaces virtuels accessibles à tous. Ils mentionnent que les personnes qui les ajoutent savent normalement à quoi ils ressemblent. D'autres mentionnent faire de l'observation des communautés, avant d'interagir avec celles-ci. Une participante mentionne aimer découvrir des communautés sur Twitch, mais explique comment elle s'assure qu'il s'agit d'un endroit sécuritaire avant d'interagir. Elle mentionne : « *Ouais bin c'est pour ça je regarde toujours euh... Je regarde toujours pour ouais genre... Un mois avant de parler ... Ou de faire quelque chose* ». Il s'agit de faire un exercice d'observation suffisamment longtemps pour qu'elle puisse s'assurer qu'il s'agit d'un environnement qui n'est pas violent verbalement. Pour cette participante en particulier qui affirme « *j'ai assez des grands standards pour les personnes que je regarde* », il importe que les personnes démontrent une ouverture d'esprit et s'expriment de façon respectueuse. Elle priorise aussi des communautés qui ont des modérateurs pour assurer un contrôle de ce qui se dit dans les espaces de discussions. Plusieurs mentionnent ne pas écrire leur vrai prénom sur les applications où ils ne peuvent pas avoir de contrôle sur qui voit ce qu'ils écrivent. D'ailleurs, la recherche de Balleys et Coll (2015) reflète que les

adolescents âgés entre 14 et 17 ans administrent plus fréquemment les paramètres de confidentialité sur les sites de réseaux sociaux comme Facebook que les adultes.

Il semble y avoir un renversement des rôles entre les adolescents et leurs parents. Les adolescents ont malgré eux développé un rôle d'éducateur aux bonnes pratiques numériques envers leurs parents. En général, les adolescents n'ont pas en haute estime les pratiques numériques des adultes et en rient plus souvent qu'autrement. Tel que mentionné précédemment, on ne peut réguler ce qu'on ne comprend pas. Lorsqu'on ignore comment quelque chose fonctionne, on a tendance à se fier à notre propre expérience pour interpréter la situation. Si les parents prenaient le temps de s'intéresser et de demander à leurs adolescents de leur parler des plateformes qu'ils aiment et ce qu'ils font dessus, ils seraient mieux renseignés quant aux espaces que leurs enfants fréquentent. Selon ce qui ressort du discours des adolescents lors des groupes de discussion, ils sembleraient être plus en mesure que les adultes pour informer les plus jeunes ou les moins expérimentés sur les risques d'Internet et les moyens qui peuvent être pris par les parents pour assurer un environnement sécuritaire à leur enfant. Un conseil qu'ils pourraient donner aux parents est :

Si tu veux que ton enfant soit sur les réseaux, il peut commencer vers 11 ans, 12 ans... Mais il faut vraiment qu'il soit sensibilisé derrière, pour vraiment qu'il comprenne c'est quoi les risques et ce qu'il y a dedans parce que c'est vraiment devenu n'importe quoi les réseaux sociaux (Participant 1, 15 ans).

Ils abordent l'importance des contrôles parentaux pour bloquer certains sites ou plateformes Internet qui ne sont pas appropriés à l'âge de l'enfant. Les adolescents se retrouvent dans une position de « double expert », autant pour les jeunes en leur faisant profiter de leur expérience personnelle, autant envers les adultes qui souhaitent en connaître davantage sur la façon d'encadrer leur enfant dans l'utilisation des outils numériques et des espaces virtualisés.

4.3.3 Développer la conscience de notre responsabilité collective

Les participants rencontrés ont démontré une impressionnante conscience de soi et de l'autre. Ils s'inquiètent pour ceux qui ne sont pas attentifs aux dangers des espaces virtualisés, surtout pour les jeunes enfants qui n'ont pas la maturité nécessaire pour savoir ce qui les met à risque. Ils sont inquiets pour leurs pairs qui ont des comportements risqués. Ils nomment le besoin de sensibiliser et d'éduquer les jeunes sur les risques de l'utilisation des espaces virtualisés, mais ils vont plus loin en mentionnant qu'un accompagnement doit être fait pour s'assurer que les jeunes mettent en application ce qui leur est mentionné. Ils reconnaissent que le risque zéro n'existe pas et que chaque personne est libre de faire ses propres choix, qui peuvent être perçus comme « bons » ou « mauvais », mais l'important pour eux est que la personne puisse faire ce choix consciemment. Ils nomment l'importance d'éduquer les jeunes aux différentes stratégies de fraude qu'il y a sur Internet, qui se passent majoritairement par messagerie instantanée, un espace loin du regard de la communauté. Ils rappellent l'importance de sensibiliser au fait que ce qui est publié sur Internet ne peut être supprimé et qu'il faut que les jeunes soient conscients de l'identité qu'ils se construisent. Un participant a mentionné : « *C'est triste. Honnêtement... Imagine tu post des photos..., Tu post des trucs gênants de toi... Genre ce qui est sur Internet, reste sur Internet* ». Les adolescents ont développé plusieurs stratégies pour contourner les risques de l'utilisation des espaces virtualisés. Par exemple, l'utilisation d'un faux profil ou d'un profil anonyme leur permet de ne pas divulguer leur âge et leur genre ce qui permettrait à une jeune fille de ne pas se faire solliciter par des hommes mal intentionnés, par exemple.

Comme il a été mentionné plus tôt, les personnes qui sont plus vulnérables et fragiles le seront également dans les espaces virtualisés. Les adolescents sont inquiets pour leurs pairs qui s'investissent tellement dans ces espaces, qu'ils en viennent à être les

seuls endroits où ils se sentent valorisés. Comme l'a mentionné un participant, les réseaux sociaux peuvent avoir comme impact que :

Tu t'es prisonnier de ton... De voilà des réseaux sociaux vu que tu vis ta vie au lieu de la vivre t'essaie de vivre une autre vie à côté sur les réseaux sociaux genre... Tu te fais passer pour quelqu'un que tu n'es pas. Au final je pense que ça peut remettre en cause ce que t'es vraiment ». Il ajoute que : « ça devrait absolument pas parce que... C'est pas ça en fait, c'est euh je pense pas que ça a été inventé pour ça les réseaux sociaux. Et mais ça, c'est vraiment des gens qui poussent à l'extrême, c'est vraiment des gens qui sont... Peut-être... Insécure dans la vraie vie et qui essaient de... De faire paraître qu'ils sont... Vraiment bien sur le Net. Et on peut pas leur en vouloir parce que défois ça les aide à se sentir mieux... Mais... Faut pas prendre ça comme quelque chose de normal vu que... C'est pas fait... C'est pas normal (Participant 1, 15 ans).

Cet extrait démontre bien que les adolescents sont conscients que les réseaux sociaux peuvent avoir des effets négatifs, mais que lorsque c'est bien dosé, ils peuvent amener beaucoup de positif. Il s'agit d'avoir un équilibre entre ce que les espaces virtuels et réels leur apportent personnellement.

4.4 Recommandations pour l'intervention de proximité dans les espaces virtualisés

Ce projet d'intervention a permis de mettre en lumière que les adolescents ne ressentent pas le besoin que des intervenants reproduisent de l'intervention traditionnelle dans les espaces virtualisés et numériques. D'ailleurs, lorsque nous leur avons demandé leur avis, un participant nous a répondu « *c'est pas tellement nécessaire* », tandis qu'une autre a mentionné que « *c'est sûr que c'est mieux en vrai. Mais si on n'a pas d'autres choix, on va dire...* ». Ils expliquent leurs propos en mentionnant que s'ils ont un problème à l'école, il y a des intervenants sur place qu'ils peuvent aller voir. S'ils ont un problème à l'extérieur, ils se réfèrent souvent à leurs amis, leurs fratries ou leurs parents. Toutefois, malgré qu'ils ne l'aient pas nommé spécifiquement, leur discours

vient renforcer notre idée de départ que le travail de proximité dans les espaces en ligne est nécessaire. Les adolescents ont nommé plusieurs principes sur lesquels repose le travail de proximité, c'est-à-dire l'accompagnement, le non-jugement, la non-prise en charge, le volontariat, la confidentialité, la prévention, l'autonomie, le partage et l'échange (Saulnier, González-Castillo, Fontaine, & Goyette, 2016). Gonzalez-Castillo (2016) soutient que le travail de rue, qui relève des approches de milieu et de proximité, permet de rejoindre les jeunes dans leurs environnements sociaux. Les jeunes qui bénéficient du travail de rue sont souvent perçus comme étant en rupture sociale et le travailleur de rue joue par exemple le rôle de pont qui permettra de rétablir les liens brisés. Lorsqu'on parle du fossé générationnel qu'il y a actuellement entre les pratiques des jeunes et celles des adultes dans les espaces numériques, le travail de proximité paraît totalement approprié pour permettre d'établir le dialogue entre eux. Selon ce qui a été nommé par les adolescents, il y a un énorme besoin d'éducation et de construction de ponts avec les adultes.

4.4.1 Le travail social de proximité pour permettre l'accompagnement au développement de la citoyenneté numérique

La participation des adolescents à mes groupes de discussion permet de démontrer qu'ils ont un désir de partager leur quotidien. Par contre, ils s'impliqueront s'ils sentent que la personne pourra accueillir leur discours sans jugement. Il y a déjà tellement d'idées préconçues sur la jeunesse et les actions des adolescents sont déjà scrutées à la loupe, ils n'ont pas besoin d'être critiqués davantage. Cependant, lorsqu'ils sont face à une personne qui démontre une réelle curiosité par rapport à leur réalité, ils s'ouvrent et sont extrêmement généreux par rapport au dévoilement de soi.

Un des principes du travail social de proximité est la notion d'accompagnement de la population. Lors des groupes de discussion, c'est ce besoin qui est le plus ressorti du discours des jeunes. Ils se sont sentis laissés à eux-mêmes dans la découverte des

espaces virtualisés et ont appris majoritairement par expérience. Ils sont soucieux que les enfants d'aujourd'hui ne vivent pas les mêmes choses qu'eux, mais ils se sentent un peu impuissants sachant que les adultes ne sont pas suffisamment outillés pour enseigner à leurs enfants de bonnes pratiques. Ils ont nommé plusieurs choses qui peuvent être mises en place par les parents pour sécuriser leurs enfants dans les espaces virtualisés et la première chose qui ressort est le devoir de s'informer. Ensuite, ils mentionnent la nécessité d'utiliser les contrôles parentaux. Concrètement, le travail de proximité pourrait permettre d'accompagner les adolescents dans la mise en place de stratégies afin qu'ils puissent soutenir les plus jeunes dans la découverte des espaces virtualisés. Les travailleurs de proximité pourraient également aider les adolescents à créer un espace d'éducation et de transmission de leurs connaissances aux adultes qui souhaitent accompagner leurs enfants. Finalement, il faudrait que des services d'éducation et de sensibilisation soient offerts plus largement dans la communauté. Cette facette de l'accompagnement vient rejoindre le troisième axe de la citoyenneté numérique, qui consiste à développer une responsabilité collective quant à l'éducation des individus dans le développement de leur citoyenneté numérique.

Les participants ont nommé plusieurs inquiétudes par rapport au manque de prévention à la navigation dans les espaces virtuels. Il ne s'agit pas d'énumérer les risques, il faut pouvoir donner des exemples de bonnes choses à faire. Ce principe du travail social de proximité est étroitement lié à celui de l'accompagnement. La prévention peut être vue comme une façon d'accompagner les individus dans le développement de leur citoyenneté numérique. La prévention leur permettra d'être conscients des enjeux de représentation de soi qui se jouent en ligne et d'adopter un regard critique par rapport à ce qu'ils y voient. De plus, c'est par la prévention qu'ils pourront développer des réflexes plus sécuritaires tels que la gestion des paramètres de confidentialité lorsqu'ils publient du contenu ou la création d'un profil anonyme.

Les adolescents veulent apprendre par expérience. Selon eux, « *quand quelqu'un fait quelque chose à chaque fois que t'as un problème. Tu vas jamais vraiment apprendre* ». Ce discours rejoint le principe de la socialisation adolescente et le fait qu'à cet âge, ils souhaitent acquérir leur autonomie. L'intervention des adultes peut être perçue comme l'intervention des parents. Par contre, ils seront plus ouverts à recevoir de l'information d'autres personnes de leur âge qui témoignent de situations qui leur sont arrivées. Une manière de ne pas prendre en charge les adolescents et de valoriser leur autonomie est de favoriser le transfert de connaissances entre eux. Lorsqu'ils parlent d'apprentissage par expérience, les adolescents mentionnent l'importance de faire des erreurs pour ne pas les refaire et être mieux outillé la prochaine fois qu'une telle situation se reproduira. Par contre, ils considèrent aussi l'apprentissage par le biais des témoignages de leurs pairs comme un apprentissage par expérience. En effet, parce qu'ils partagent une identité commune, celle d'être adolescent, ils se reconnaîtront dans l'histoire de l'autre et seront plus attentifs par la suite. Ainsi, il importe de favoriser le transfert de connaissance entre jeunes pour que l'intervention aille le meilleur effet possible. En matière de bonnes pratiques dans les espaces virtualisés, on ne peut pas espérer que les adolescents soient réceptifs aux conseils des adultes, considérant qu'ils n'ont pas en haute estime l'usage qu'ils font des espaces virtualisés. Ainsi, les adolescents pourront eux-mêmes aider leurs pairs à développer certaines compétences de la citoyenneté numérique, notamment le développement d'un jugement critique et l'adoption de comportements sécuritaires.

Pour résumé, les travailleurs de proximité devraient travailler à l'accompagnement des adolescents dans le développement des trois axes de la citoyenneté numérique soit, le développement d'un regard critique, le développement de comportements sécuritaires et le développement de la responsabilité collective. Les travailleurs de proximité doivent garder en tête qu'en termes de bonnes pratiques dans les espaces virtualisés, les adolescents ont développé un savoir expérientiel extrêmement pertinent. Les

travailleurs sociaux auront comme rôle de développer des outils qui permettront le développement de la citoyenneté numérique, qui seront développés dans une optique compréhensive des pratiques des adolescents, plutôt qu'une optique de répression de leurs comportements.

4.4.2 Mettre à contribution l'expertise des adolescents

L'intervention dans les espaces virtualisés avec les adolescents demande d'avoir une connaissance de leurs pratiques et de reconnaître les besoins auxquels cela vient répondre. Étant donné que leur utilisation des réseaux sociaux est principalement sociale, il importe de respecter la façon dont ils socialisent. La socialisation secondaire implique qu'ils tendent à se dissocier du monde des adultes et que les pairs prennent de plus en plus d'importance. Ainsi, à cause du manque de sensibilisation et d'éducation par rapport aux risques et aux bonnes pratiques à mettre en application dans les espaces virtualisés, il serait intéressant d'impliquer les adolescents dans ces processus. Il pourrait être pertinent de mettre en place des groupes de transmission des connaissances entre adolescents ou encore que les adolescents transmettent leurs connaissances aux plus jeunes, puisqu'actuellement, ce sont les adolescents qui sont les experts de ces espaces. Les adolescents démontrent avoir développé leur citoyenneté numérique seuls, entre eux, en adoptant notamment un regard critique sur les informations qui leur sont présentées et en adoptant des comportements sécuritaires. Un autre aspect du développement de la citoyenneté numérique est de développer une responsabilité collective par rapport aux autres citoyens. Les adolescents ont démontré avoir ces préoccupations, mais ils n'ont pas les moyens de faire profiter les autres de leur expertise puisque ce type de projet de transmission demeure encore à ce jour peu valorisé. Ce projet d'intervention a permis de mettre en lumière que les adolescents peuvent être d'importants acteurs de transformations sociales, notamment dans l'éducation à la citoyenneté numérique autant pour les adultes que pour les plus jeunes.

Toutefois, les adolescents auront besoin d'accompagnement pour que ce partage de connaissances puisse avoir lieu. C'est là que les intervenants ont un rôle clé à jouer. Ils auront le rôle d'accompagner des adolescents à promouvoir leurs propres pratiques en développant des outils qui ont une finalité d'accompagnement plutôt qu'une finalité de contrôle. Ils devront également accompagner les adolescents dans l'exploration des trois axes de la citoyenneté numérique. C'est pourquoi l'approche du travail social de proximité est tout à fait appropriée, puisqu'elle permet de renverser les rapports de pouvoir et de favoriser la participation des jeunes dans le développement d'interventions les concernant.

CONCLUSION

Pour conclure, ce mémoire d'intervention fait suite au projet d'intervention qui a eu lieu dans le cadre de la maîtrise en travail social de l'Université du Québec à Montréal ayant eu lieu à l'organisme Projet TRIP de septembre à décembre 2020.

Ce mémoire d'intervention a permis de présenter la problématique soutenant qu'à l'adolescence, la socialisation secondaire est un phénomène qui prend beaucoup de place pour l'individu qui souhaite se détacher du noyau familial et se définir en tant que personne à part entière. Étant donné l'augmentation de l'accessibilité aux outils numériques et aux plateformes de réseaux sociaux, les adolescents poursuivent leur socialisation dans les espaces virtualisés. Parce que cela génère des paniques morales et que les espaces virtualisés sont associés à des espaces dangereux où les adolescents risquent d'y développer une dépendance, ils ne sont pas considérés comme des espaces propices à la relation d'aide. Ensuite, il a été proposé de reconnaître la socialisation par les réseaux sociaux et de la considérer comme étant complémentaire à la socialisation de la vie réelle. Cette perspective de continuité entre les espaces virtuels et réels permet de proposer que les espaces virtualisés soient considérés comme des espaces publics déterritorialisés (Balleys, 2015; Bronfenbrenner, 1979; Perrin, 2010). De plus, plusieurs exemples de travail social de proximité dans les espaces virtualisés ont démontré que cela a un impact positif pour les adolescents et que ça répondait à un besoin. Dans une perspective exploratoire et dans un objectif de co-construction de pratiques innovantes, des groupes de discussion avec les adolescents ont été mis en place afin d'obtenir leur vision de comment les travailleurs sociaux peuvent leur offrir des services d'accompagnement et de l'intervention en ligne. Les résultats de ce projet

d'intervention permettent d'affirmer que les espaces virtualisés sont utilisés par les adolescents principalement pour socialiser. Les jeunes ont compris que les réseaux sociaux sont une extension des espaces publics traditionnels et que cela leur permet d'avoir des occasions supplémentaires de cultiver par exemple leur capital social. Les bonnes pratiques qu'ils mettent en application et qu'ils valorisent se rapportent aux trois axes du concept de citoyenneté numérique; avoir un regard critique, adopter des comportements sécuritaires et développer une responsabilité collective. Ils déplorent avoir dû apprendre à naviguer dans ces espaces par eux-mêmes. Les adultes ne sont généralement pas en mesure d'encadrer adéquatement leurs enfants parce qu'ils ne conçoivent pas ces espaces comme des espaces publics et n'ont pas les meilleures pratiques non plus. Il ressort une nécessité de penser l'intervention autrement, et d'aller vers des interventions alternatives. Le travail social de proximité semble plus approprié aux besoins de la socialisation contemporaine des adolescents que l'intervention traditionnelle. Cette vision de l'intervention, appliquée dans les espaces virtualisés, permettra de reconnaître les compétences des adolescents et de les accompagner à devenir des acteurs clés dans le développement de la citoyenneté numérique pour les prochaines générations. Les intervenants auront comme devoir d'accompagner les adolescents dans le transfert de leurs savoirs et de leurs compétences autant aux plus jeunes qu'aux plus vieux. Ainsi, cela pourra permettre d'atténuer le fossé générationnel entre les pratiques des adultes et des adolescents et de mieux équiper les nouvelles générations.

Pour Projet TRIP, l'organisme où s'est tenu mon activité d'intervention, ces recommandations s'insèrent directement dans leur volet de promotion à la citoyenneté. Avec leur projet transition, ils impliquent les jeunes du secondaire à aller rencontrer les jeunes du primaire pour répondre à leurs questions par rapport à la transition vers le secondaire. Les plus vieux peuvent témoigner de leurs expériences, leur faire part des choses qui ont bien fonctionné pour eux et des choses qu'ils leur conseillent d'éviter.

La mise en place d'un projet favorisant le développement des trois axes de la citoyenneté numérique serait directement lié aux conclusions de ce mémoire d'intervention. Rappelons que les trois axes de la citoyenneté numérique sont le développement d'une pensée critique en lien avec le contenu publié en ligne, l'adoption de comportements sécuritaires ainsi que le développement d'une conscience de la responsabilité collective de chacun. Concrètement, le développement de la pensée critique pourrait se faire en sensibilisant les jeunes aux enjeux de représentation de soi dans les espaces publics et en leur enseignant à reconnaître les intentions des personnes derrière les publications. L'accompagnement à l'adoption de comportements sécuritaires pourrait se faire en apprenant aux jeunes à consulter les paramètres de confidentialité des différentes applications qu'ils utilisent. Cela pourrait aussi se faire en leur apprenant à utiliser des profils anonymes lorsqu'ils ne peuvent pas contrôler avec qui ils seront en interaction. Finalement, l'accompagnement au développement d'une responsabilité collective sera possible en favorisant la participation des jeunes à la transmission de leurs connaissances aux plus jeunes, par exemple. La mise en place de ce genre d'intervention rejoindrait leur philosophie d'intervention ainsi que les sujets qu'ils abordent, puisqu'ils sont maintenant en charge de faire des ateliers sur l'hyperconnectivité.

Je suis extrêmement reconnaissante de la participation des adolescents à mon projet d'intervention. Je les ai senti généreux et honnêtes dans ce qu'ils m'ont dit. Suite aux rencontres avec ces jeunes, je me suis rendue compte que, même inconsciemment, nous intériorisons des préjugés par rapport aux jeunes. J'avais d'emblée une ouverture à en apprendre davantage sur la manière dont les adolescents utilisent les espaces virtualisés. Les groupes de discussion m'ont permis de constater que malgré mon ouverture, j'avais des préjugés envers eux et cet exercice m'a permis de les déconstruire. En effet, je suis beaucoup plus rassurée quant à l'utilisation qu'ils font des espaces virtualisés, j'ai réalisé que les adolescents ne sont pas aussi naïfs que ce que l'on croit et qu'ils sont

plus prudents. Ce projet m'a permis de réaliser que les adolescents ne veulent pas que les intervenants reproduisent le même type d'intervention en ligne. Les adolescents sont inquiets lorsqu'ils pensent aux jeunes qui ne seront pas encadrés adéquatement, lorsqu'ils pensent à leurs pairs qui ne sont pas aussi conscients des répercussions de leurs comportements en ligne et lorsqu'ils pensent aux adultes qui sont en charge de l'éducation des plus jeunes, mais qui sont tout aussi dépourvus de moyens par rapport à ces espaces. C'est pourquoi l'accompagnement des adolescents à la mise en place de moyen pour sensibiliser et éduquer les personnes pour lesquelles ils sont inquiets semble être une avenue extrêmement pertinente pour le travail social de proximité dans les espaces virtualisés. Ces projets prendront-ils la forme de groupes d'adolescents citoyens numériques qui seront présents dans le milieu des autres adolescents ? Est-ce que cela permettra la création d'ateliers d'information par les adolescents envers les parents pour mieux accompagner leurs enfants ? Est-ce que le concept de citoyenneté numérique permettra de remettre la responsabilité de l'éducation à la communauté ? Est-ce que l'éducation au développement des bonnes pratiques pourrait se faire dès le primaire, dans les milieux scolaires ? Une chose est certaine, c'est qu'il y a une infinité de possibilités que peuvent prendre ces projets et il importe d'impliquer les acteurs concernés afin d'allier le savoir théorique au savoir expérientiel.

J'espère que ce mémoire d'intervention permettra de favoriser la consultation et l'implication des jeunes dans le développement des interventions pour le développement de la citoyenneté numérique. Il s'agit là d'un enjeu démocratique majeur pour l'avenir. Dans cette perspective, les jeunes sont prêts à ce qu'on s'intéresse à leurs pratiques, alors j'espère que, collectivement, nous favoriserons des finalités compréhensives de l'intervention et que nous nous inspirerons davantage des pratiques de socialisation contemporaines des jeunes dans ces espaces virtualisés.

ANNEXE A

TABLEAU DES OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Objectif général du projet d'intervention	Objectif spécifique d'apprentissage À la fin de l'intervention, je serai capable de :	Résultats anticipés	Indicateurs	Moyens
1. Maîtriser les connaissances en lien avec la socialisation adolescente dans les espaces virtualisés et sur le travail social de proximité.	Faire des liens entre la socialisation adolescente dans les espaces virtualisés et la théorie écosystémique de Brofenbrenner.	Démontrer que les réseaux sociaux font partie de l'écosystème des adolescents.	Je serai en mesure de donner des exemples de comment les espaces virtualisés sont intégrés à l'écosystème des adolescents.	Lectures sur les théories; Création du contenu des groupes de discussion; Animation des groupes de discussion; Tenir à jour mon journal de bord et y noter mes observations et mes questionnements; Prise de notes suivant les groupes de discussion, les discussions cliniques et de supervision
	Faire des liens entre la socialisation adolescente dans les espaces virtualisés et la théorie de la socialisation adolescente de Claire Balley	Démontrer l'importance des espaces virtualisés comme espace de socialisation pour les adolescents.	Je serai en mesure de donner des exemples concrets de comment les espaces virtualisés font partie intégrante de	

			la socialisation adolescente.	rencontre de supervision; Demander aux participants de remplir le questionnaire sociodémographique.
	Faire des liens entre la socialisation adolescente dans les espaces virtualisés et la <i>grounded theory</i> (la théorie ancrée).	Partir de la parole des jeunes afin de pouvoir valoriser leur parole dans l'espace public.	Les participants sont ceux qui ont le savoir expert quant à leur façon d'utiliser et de socialiser dans les espaces virtualisés. Il est impératif de partir de leur discours pour pouvoir recommander des interventions qui feront sens pour eux.	
	Faire des liens entre la socialisation adolescente dans les espaces virtualisés et la théorie de la déterritorialisation de Perrin	Démontrer l'importance de reconnaître les espaces virtualisés comme des espaces déterritorialisés.	Je serai en mesure de donner des exemples concrets pour démontrer que les espaces virtualisés sont des espaces déterritorialisés.	
	Faire des liens entre la socialisation adolescente dans les espaces	Démontrer l'importance d'intégrer les espaces virtualisés	Je serai en mesure de donner des exemples concrets sur	

	virtualisés et la pertinence d'investir ces espaces par les travailleurs sociaux de milieu.	comme espaces possible pour le travail social de proximité.	comment les travailleurs de milieu peuvent intégrer les espaces virtualisés.	
2. Maîtriser les différentes étapes de la méthode d'intervention de l'entretien semi-dirigé de groupe.	Planifier les groupes de discussion.	Créer la forme et le contenu de chaque groupe de discussion.	J'aurai des canevas d'entrevue pour chaque groupe de discussion.	Lecture sur les entrevues semi-dirigées; Création du contenu des groupes de discussion; Recrutement des participants par bouche à oreille et par les plateformes de réseaux sociaux de l'organisme partenaire; Animation des groupes de discussion; Discussions cliniques; Rencontre de supervision;
	Animer des groupes de discussion basé sur l'entretien semi-dirigé.	Faire le recrutement des participants.	J'aurai un minimum de 3 participants par groupe de discussion.	
		Animer les groupes de discussion en posant des questions ouvertes et générales pour stimuler la discussion.	Un échange a lieu entre les participants et ils donnent leur opinion par rapport à la question posée.	
	Gérer les tours de paroles afin que chacun puisse donner son opinion sur la question posée.	Chaque participant donne son opinion sur la question, sauf s'il ne souhaite pas y répondre.		
Analyser le contenu des groupes de discussion.	Analyse de l'intervention dans le chapitre 4 du mémoire.	J'aurai analysé le contenu des groupes de discussion en		

			faisant des liens avec les théories identifiées dans le contexte théorique.	
3. Développer des capacités descriptives et analytique du contexte d'intervention sur différents plans, que cela soit social, clinique, politique, etc)	Décrire le déroulement des trois phases du projet d'intervention.	Dans le chapitre 3, expliquer le déroulement de chacune des phases du projet d'intervention.		Groupe de discussion, rencontre de supervision, enregistrement audio, transcription des verbatims des enregistrements audio, analyse des verbatims, lecture, questionnaire d'évaluation du projet.
	Analyser le contenu des groupes de discussion.	Dans le chapitre 4, dégager des interventions à privilégier avec les adolescents.	Proposer des pratiques d'interventions qui sont directement liées à ce qui a été nommé par les adolescents dans les groupes de discussion.	
	Analyser le contexte d'intervention selon les normes sanitaires en vigueur	Suivre les normes sanitaires en vigueur selon la santé publique.	Les participants respectent la distanciation sociale et portent le masque lors des groupes de discussion.	
	Analyser le contexte de façon clinique pour adapter l'intervention	Modifier le contenu et le déroulement des groupes de discussion	Faire l'intervention dans un lieu calme.	

	aux participants.	pour que cela concorde aux besoins des participants.	Faire des groupes ouverts. Adapter le contenu des groupes selon l'intérêt des participants.	
4. Développer des capacités d'analyse autoréflexive sur l'intervention réalisée	Réfléchir sur ma socialisation en prenant conscience de mes valeurs, mes croyances, mes discours, ma position sociale et mon rôle d'intervenante.	Reconnaître mes valeurs, mes croyances, mes discours, ma position sociale et mon rôle d'intervenante.	Nommer mes valeurs, mes croyances, mes discours dominants et les privilèges dont je bénéficie en lien avec ma position sociale et mon statut.	Lecture, séminaire de stage, travail sur l'analyse du milieu d'intervention, rencontre du superviseur, groupe de discussion.
	Être en mesure de poser un regard critique sur mes interventions.	Discussion avec ma superviseuse et mes co-animateur suite aux groupes de discussion.	Identifier les interventions qui ont eu un effet positif. Réfléchir sur comment l'intervention aurait pu être faite autrement pour avoir un effet plus positif.	Groupe de discussion, journal de bord, rencontre de supervision, discussion clinique avec les co-animateurs.
5. Développer des capacités de transmission des	Présenter les résultats du mémoire d'intervention aux jeunes, aux intervenants de	Présenter les résultats de ce mémoire d'intervention aux participants.	Faire la présentation des résultats de mon intervention aux jeunes, à	Présentation des résultats du mémoire aux jeunes, aux intervenants de l'organisme

résultats de l'intervention auprès de divers publics.	l'organisme partenaire et aux intervenants des organismes qui sont intéressés.	Présenter les résultats de ce mémoire d'intervention à l'organisme partenaire.	Projet TRIP et aux organismes qui le souhaitent.	partenaire et aux organismes qui sont intéressés à ce que je vienne leur présenter mon projet d'intervention et les conclusions qui en ressortent;
		Présenter les résultats de ce mémoire aux organismes qui le souhaitent.		

ANNEXE B

TABLEAU DES OBJECTIFS D'INTERVENTION

Objectif général	Objectif spécifique du projet d'intervention	Résultat anticipés	Indicateur de mesure	Type d'intervention et d'activité
1. Démontrer la pertinence du travail social de proximité dans les espaces virtualisés.	Obtenir l'opinion des adolescents quant à la nécessité que les travailleurs de milieu investissent les espaces virtualisés comme espace d'intervention	Les jeunes nomment que l'intervention est pertinente.	Les adolescents nomment comment, quand et pourquoi les intervenants doivent intégrer les espaces virtualisés pour leur offrir du soutien psychosocial.	Groupe de discussion, analyse des groupes de discussion, discussion clinique, discussions de supervision avec ma directrice, prise de note dans mon journal de bord.
	Obtenir l'opinion des intervenants de l'organisme quant à l'importance du travail social de	Les intervenants nomment la pertinence de l'intervention en ligne avec les adolescents.	Les intervenants nomment qu'il s'agit d'une pratique qui est de plus en plus utilisée, mais qu'il n'y	Discussion clinique avec les intervenant.es de l'organisme.

	proximité en ligne.		a pas de norme encadrant ce type de pratique.	
2. Aborder les manières de rejoindre les adolescents par les différentes plateformes en ligne	Identifier les plateformes privilégiées par les adolescents pour socialiser.	Nous pourrions identifier les plateformes utilisées par les adolescents.	Les adolescents nomment des plateformes qu'ils utilisent majoritairement pour socialiser avec leur amis et leur famille.	Groupe de discussion, analyse des verbatims, discussion clinique et de supervision.
	Dans un objectif de co-construction avec les adolescents, leur permettre de nommer comment est-ce que les intervenants peuvent investir les espaces virtualisés afin de faire de la prévention et leur offrir du soutien psychosocial.	Les adolescents donnent des exemples de plateformes pertinente à investir par les intervenants.	Les adolescents nomment comment les intervenants peuvent utiliser ces plateformes pour les rejoindre.	Groupe de discussion, analyse des verbatims, discussion clinique et de supervision.
3. Faire entendre la voix des adolescents quant à comment, quand et où ils souhaitent être	Permettre aux participants d'identifier les moyens, les moments et les plateformes qu'il serait	Permettre aux adolescents d'identifier les moyens qu'ils préfèrent	Les adolescents nomment les outils qu'ils utilisent le plus pour aller dans les	Groupe de discussion par entrevue semi-dirigée; Analyse du contenu des

rejoins par des travailleurs de milieu quant aux espaces virtualisés dans lesquels ils socialisent	souhaitable que les intervenant utilisent pour les rejoindre dans les espaces virtualisés.	pour être contactés ou pour contacter un intervenant dans les espaces virtualisés	espaces virtualisés	groupes de discussion;
		Permettre aux adolescents d'identifier les moments où ils souhaitent être en contact avec des intervenants dans les espaces virtualisés	Les adolescents nomment les moments où ils sont le plus souvent dans les espaces virtualisés.	
		Permettre aux adolescents d'identifier sur quelles plateformes ils souhaitent rejoindre les intervenants	Les adolescents nomment les plateformes sur lesquelles ils sont le plus souvent lorsqu'ils sont dans les espaces virtualisés.	
4. Identifier les besoins que nomment les adolescents par rapport à leur utilisation des TIC et leur	Identifier les besoins nommés par les adolescents envers les travailleurs de milieu dans les	Permettre aux adolescents de nommer leur attente par rapport à des	Les adolescents nomment leurs besoins en termes de soutien psychosocial	Groupe de discussion par entrevue semi-dirigée; Analyse du contenu des

présence dans les espaces virtualisés.	espaces virtualisés.	intervenants dans les espaces virtualisés.	dans les espaces virtualisés.	groupes de discussion;
5. Travailler à partir des résultats des groupes de discussion afin d'émettre des recommandations par et pour les adolescents quant à l'intervention psychosociale dans les espaces virtualisés	Suite à l'analyse des groupes de discussion, émettre des recommandations quant aux meilleures pratiques à utiliser lors d'intervention de milieu dans les espaces virtualisés avec les adolescents.	Les adolescents nomment des exemples de pratiques qui font du sens pour eux en termes d'intervention dans les espaces virtualisés.	Élaborer des pratiques à partir de ce qui est nommé par les adolescents dans les groupes de discussion.	Groupe de discussion par entrevue semi-dirigée; Analyse du contenu des groupes de discussion;

ANNEXE C

AFFICHE DE RECRUTEMENT DES PARTICIPANTS



BIBLIOGRAPHIE

- Associated Press. (2020). Les médias sociaux en noir en appui à Black Lives Matter. *Le soleil*. Consulté à l'adresse <https://www.lesoleil.com/arts/les-medias-sociaux-en-noir-en-appui-a-black-lives-matter-3d044d36b6ba4bec80b91344744a3b79>
- Balleys, C. (2012). " Je t'aime plus que tout au monde": d'amitiés en amours, les processus de socialisation entre pairs adolescents (Thèse de doctorat, Université de Fribourg).
- Balleys, C. (2017). Socialisation adolescente et usages des médias sociaux: la question du genre. *Revue des politiques sociales et familiales*, 125(1), 33-44.
- Balleys, C. (2017). Socialisation adolescente et usages du numérique. *Revue de littérature*. Rapport d'étude de l'INJEP.
- Balleys, C. (2018). Comment les adolescents construisent leur identité avec YouTube et les médias sociaux. *Nectart*, (1), 124-133.
- Balleys, C. (2016). "Nous les mecs." La mise en scène de l'intimité masculine sur YouTube. *L'ordinaire d'Internet. Le Web dans nos pratiques et relations sociales*, Armand Colin, 182-202.
- Balleys, C. (s.d.). Recherche. Consulté à l'adresse <https://claireballeys.com/recherches/>
- Balleys, C., & Coll, S. (2015). La mise en scène de la vie privée en ligne par les adolescents. *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, (4).
- Berger, P. L., Luckmann, T., Taminioux, P., & Maffesoli, M. (1996). *La construction sociale de la réalité* (Vol. 2). A. Colin.
- Bourgeois-Dallaire, J., Coulombe, K., Dolan Cake, J., Dufresne, J., Humbert, R., & Isufi, D. (2018). Recommandations à l'intention de la nouvelle politiques

jeunesse du Canada. *Oxfam-Québec*. Consulté à l'adresse https://oxfam.qc.ca/wp-content/uploads/2018/07/M%C3%A9moire-des-jeunes_Politique-jeunesse-du-Canada_mai-2018.pdf

Boutros, M. (2020). Enfants et parents ont besoin de soutien psychologique. Le devoir. Consulté à l'adresse <https://www.ledevoir.com/societe/sante/579426/enfants-et-parents-ont-besoin-de-soutien-psychologique>

Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard university press.

Capot, C. (2019). Minecraft expliqué à ceux qui n'ont jamais compris ce jeu. *SFR Actus*. Consulté à l'adresse <https://actus.sfr.fr/gaming/pc/minecraft-explique-a-ceux-qui-n-ont-jamais-compris-ce-jeu-201906270010.html>

Centre interuniversitaire de recherche sur la science et la technologie. (2020). Claire Balleys. Consulté à l'adresse <https://www.cirst.uqam.ca/chercheurs/balleys-claire/>

Clair, I. (2007). La division genrée de l'expérience amoureuse. Enquête dans des cités d'habitat social. *Sociétés & Représentations*, 24(2), 145-160. doi:10.3917/sr.024.0145.

Cloutier, R., & Drapeau, S. (2015). *Psychologie de l'adolescence* (4^e ed.). Les éditions de la Chenelière inc.

Codère, J.-F., Massé, I., & Dubé, I. (2020). Allégations d'inconduites sexuelles : Ubisoft dans la tourmente. *La presse*. Consulté à l'adresse <https://www.lapresse.ca/affaires/entreprises/2020-06-27/allegations-d-inconduites-sexuelles-ubisoft-dans-la-tourmente.php>

Dagiral, É., & Martin, O. (2017). Liens sociaux numériques. Pour une sociologie plus soucieuse des techniques. *Sociologie*, (1, vol. 8).

Discord. (s.d.) En quoi Discord est-il différent ? Consulté à l'adresse <https://discord.com/why-discord-is-different>

Discord. (s.d.). Notre histoire. Consulté à l'adresse <https://discord.com/company>

- Elkouri, R. (2020). Le bûcher #metoo. *La presse*. Consulté à l'adresse <https://www.lapresse.ca/actualites/2020-07-14/le-bucher-metoo.php>
- Facebook. (s.d.). Voyez les choses en grand avec Messenger. Consulté à l'adresse <https://www.messenger.com/desktop>
- Fontaine, A. (2004). *Balises et enjeux de définition du travail de rue*. Québec : Association des travailleurs et travailleuses de rue du Québec (ATTRueQ).
- Futura-science. (s.d.). Twitch. Consulté à l'adresse <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/internet-twitch-15708/>
- Futura-science. (s.d.). Twitter. Consulté à l'adresse <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/informatique-twitter-10997/>
- Fusaro, M., & Hildgen, B. (2007). Vaincre l'insécurité numérique et dépasser le sentiment de vulnérabilité le cas des adolescents du Québec. *De l'insécurité numérique à la vulnérabilité de la société*, 14.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory : strategies for qualitative research*. États-Unis : Aldine Transaction.
- Gomez, J. (Directeur). (2020). Not A Game. [Documentaire]. Consulté à l'adresse <https://www.netflix.com/>
- González Castillo, E. (2016). Le travail de rue et l'environnement social des jeunes. *Nouvelles pratiques sociales*, 28 (2), 243–263. <https://doi.org/10.7202/1041190ar>
- Gouvernement du Québec. (2021). Obligation de fréquentation scolaire. Consulté à l'adresse <https://www.quebec.ca/education/prescolaire-primaire-et-secondaire/obligation-frequentation-scolaire>
- Guichard, A., St-Jacques, M., Lefrançois, C., Gagnon, M.-P. & Roy, É. (2020). Repenser la réduction des méfaits à l'ère du numérique pour les jeunes consommateurs. *Drogues, santé et société*, 18 (1), 120–144. <https://doi.org/10.7202/1068820ar>

- Institut de la statistique du Québec. (2020). Regard statistique sur la jeunesse. État et évolution de la situation des Québécois âgés de 15 à 29 ans, 1996 à 2018. Édition 2019, mise à jour [En ligne], Québec, Institut de la statistique du Québec, 298 p. [www.stat.gouv.qc.ca/statistiques/conditions-vie-societe/regardjeunesse-2020.pdf]
- Intervenant Gamer. (s.d.). Qui sommes-nous ? Consulté à l'adresse <https://www.intervenantgamer.com/qui-sommes-nous>
- Jauréguiberry, F., & Proulx, S. (2011). Usages et enjeux des technologies de communication. *Ères*.
- Le Bossé, Y. (2003). De l'« habilitation » au « pouvoir d'agir » : vers une appréhension plus circonscrite de la notion d'empowerment. *Nouvelles pratiques sociales*, 16(2), 30-51.
- Lecompte, A. M. (2020). Tel-jeunes et LigneParents sont débordés en raison de la COVID-19. *Radio Canada*. Consulté à l'adresse <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1689947/tel-jeunes-ligneparents-covid19-quebec-aide-detresse-famille-suicide>
- Leslie, K. M., Société canadienne de pédiatrie, & Comité de la santé de l'adolescent. (2008). La réduction des méfaits: Une démarche pour réduire les comportements à risque des adolescents en matière de santé. *Paediatrics & Child Health*, 13(1), 57-60.
- Lochon, A. (2017). Note de lecture. *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, 4(4), 133-140. <https://doi.org/10.3917/lse.504.0133>
- Malrieu, P. (1996). La socialisation. *Encyclopédie Universalis*, pp. 222-225.
- Millerand, F., Thoër, C., Vrignaud, C., Duque, N. & Gaudet, J. (2017). Le visionnement de contenus de divertissement en ligne et les réseaux de sociabilité chez les jeunes. *Rejoindre les jeunes par le numérique Dépasser le dialogue de sourds*, 2.
- Mission information et communication de la Cnaf. (2016). *Guide de déploiement. Les promeneurs du Net. Une présence éducative sur*

Internet. https://www.promeneursdunet.fr/sites/default/files/outils_accompagnement/guide_de_deploiement_interactif.pdf

- Molgat, M. (2011). Les chercheurs, la recherche et le développement des politiques jeunesse: éléments de réflexion. *Bulletin de l'Observatoire Jeunes et sociétés*, 10(1), 2-3.
- Moeneclaey, J. (2017). Claire Balleys, Grandir entre adolescents. À l'école et sur Internet, Lausanne, Presses polytechniques et universitaires romandes, collection Le savoir suisse, 2015. *Revue des politiques sociales et familiales*, 125(1), 99-100.
- Nadeau, J.-F. (2019). Un service d'aide en ligne pour adeptes de jeux vidéo conçu à Québec. *Radio-Canada*. Consulté à l'adresse <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1214746/homme-quebec-cree-service-aide-en-ligne-adeptes-jeux-video-gamer>
- Oxfam-Québec. (2018). Recommandations d'Oxfam-Québec concernant la première politique de la jeunesse du Canada. *Oxfam-Québec*. Consulté à l'adresse https://oxfam.qc.ca/wp-content/uploads/2018/07/Oxfam-Qu%C3%A9bec-Recommandations-pour-la-politique-jeunesse-du-Canada_FR.pdf
- Qribi, A. (2010). Socialisation et identité. L'apport de Berger et Luckmann à travers « la construction sociale de la réalité ». *Bulletin de psychologie*, (2), 133-139.
- Parazelli, M., & Bourbonnais, M. (2017). L'empowerment en travail social. Perspectives, enseignements et limites. *Sciences et actions sociales*, 6, 1-29.
- Pellerin, M., Jacquet, M., & Lefebvre, S. (2021). La complexité de l'éducation à la citoyenneté numérique : des enjeux sociétaux, éducatifs et politiques. *Éducation et Francophonie*, 49(2), 1-6.
- Perrin, G. (2010). *Coexistence des territoires: l'espace physique à l'épreuve du virtuel Une approche relationnelle cybermétrique issue d'une démarche d'intelligence territoriale*. Thèse de doctorat. Université du Sud Toulon Var.
- Projet TRIP. (2020). *Rapport annuel*. <https://projet-trip.org/2020/06/12/rapport-annuel-2018-2019/#more-305>

- Radio-Canada. (2019). TikTok, cette application au succès international dont vous ignorez peut-être l'existence. *Radio-Canada*. Consulté à l'adresse <https://ici.radio-canada.ca/premiere/emissions/longueur-donde/segments/chronique/124878/tiktok-tik-tok-pourquoi-qu-est-ce-que-c-est>
- Radio-Canada. (2020). Le fédéral verse 16,5 M\$ à des organismes d'aide pour les aînés et les jeunes. *Radio-Canada*. Consulté à l'adresse <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1689457/justin-trudeau-pandemie-coronavirus-covid-29-mars>
- Radio-Canada. (2020). Une chronologie régionale de la pandémie. *Radio-Canada*. Consulté à l'adresse <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1693480/retour-crise-coronavirus-apres-un-mois>
- Ratté, N., Nguyen, C. T., Lavoie, S., Poirier-Veilleux, C., & Dorval, D. (2018). *Vers des services cliniques préventifs adaptés aux jeunes de 12 à 25 ans: quels sont les besoins des jeunes en matière de services de type clinique jeunesse à Montréal?*. Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal, direction régionale de santé publique.
- Saulnier, M., González-Castillo, E., Fontaine, A., & Goyette, M. (2016). *Intervention de milieu en Montérégie Est*. Québec: Chaire de recherche du Canada sur l'évaluation des actions publiques à l'égard des jeunes et des populations vulnérables.
- Sociabilité*. (s. d.). Larousse. Consulté le 10 août 2020, à l'adresse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/sociabilite%a9/73131?q=sociabilite%a9#72301>
- Socialisation*. (s. d.). Larousse. Consulté le 10 août 2020, à l'adresse <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/socialisation/73141>
- Sony Interactive Entertainment LLC. (s.d.). PS4. Consulté à l'adresse <https://www.playstation.com/fr-ca/ps4/>
- Statistique Canada. (2019). Un portrait des jeunes Canadiens. Consulté à l'adresse <https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/11-631-x/11-631-x2019003-fra.pdf>

Suter, L., Waller, G., Bernath, J., Külling, C., Willemse, I., & Süss, D. (2018). JAMES-Jeunes, activités, médias-enquête Suisse: Rapport sur les résultats de l'étude JAMES 2018. *Zurich: Haute école des sciences appliquées de Zurich (ZHAW)*.

Institut de statistique de l'UNESCO. (2020). *Technologies de l'information et de la communication (TIC)*. Consulté le 21 août 2020, à l'adresse <http://uis.unesco.org/fr/glossary-term/technologies-de-linformation-et-de-la-communication-tic>

Thoër, C., Noiseux, K., Siche, F., Palardy, C., Vanier, C., & Vrignaud, C. (2017). Potentiels et enjeux de l'intervention par texto: l'expérience de Tel-jeunes au Québec. *Santé mentale au Québec, 42*(1), 337-354.

Thoër, C., Noiseux, K., Vanier, C., & Vrignaud, C. (2017). Un intervenant dans la poche: représentations et usages du service texto de Tel-jeunes par de jeunes québécois. *Rejoindre les jeunes par le numérique Dépasser le dialogue de sourds, 9*.

Thoër, C., & Millerand, F. (2016). Faut-il s'inquiéter de la progression de l'écoute de vidéos sur *internet* ? Des jeunes racontent... *Dans AJ Suissa (ed.), Sommes-nous trop branchés, 80-111*.

Université du Québec en Outaouais. (2020). COVID-19 et les jeunes : une étude menée par des professeurs de l'UQO servira de référence au gouvernement. Consulté à l'adresse <https://uqo.ca/nouvelles/38793>

Waller, G., Willemse, I., Genner, S., Suter, L., & Süss, D. (2016). JAMES-Jeunes, activités, médias-enquête Suisse: Rapport sur les résultats de l'étude JAMES 2016. *Zurich: Haute école des sciences appliquées de Zurich (ZHAW)*.

WebRankInfo. (s.d.). Google Hangouts. Consulté à l'adresse <https://www.webrankinfo.com/google/hangouts.htm>

Wibrin, A.-L. (2012). La construction sociale de médias dangereux pour la jeunesse. Des paniques morales aux quasi-théories. *Recherches sociologiques et anthropologiques, 43-1, 79-96*.