



Ministry of Education, Science and Culture



Strasbourg, 14 avril 2009

MCM(2009)015

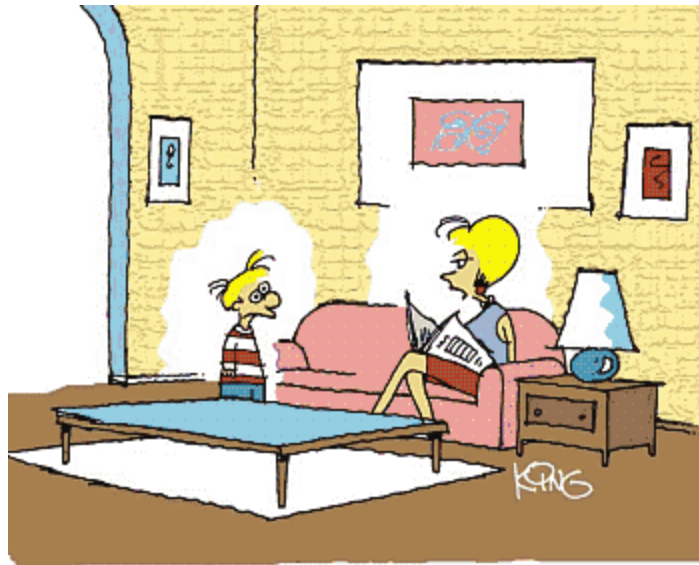
**1re Conférence du Conseil de l'Europe des Ministres  
responsables des médias et des nouveaux services de communication**

*Une nouvelle conception des médias ?*

**(28-29 mai 2009, Reykjavik, Islande)**

**Autriche**

***Eclairages sur l'éducation aux médias et l'autonomisation des utilisateurs***



"No, you weren't downloaded.  
You were born."

Source : <http://medienabc.files.wordpress.com/2008/08/image001.png>

## Introduction

*"En effet, le but d'une Encyclopédie est de rassembler les connaissances éparses sur la surface de la terre, d'en exposer le système général aux hommes avec qui nous vivons et de le transmettre aux hommes qui viendront après nous; afin que le travaux des siècles passés n'aient pas été des travaux inutiles pour les siècles qui succéderont, que nos neveux, devenant plus instruits, deviennent en même temps plus vertueux et plus heureux, et que nous ne mourrions pas sans avoir bien mérité du genre humain."*<sup>1</sup>

Ces mots furent écrits par Denis Diderot en 1755 dans un article intitulé « Encyclopédie », qui apparaissait au cinquième volume de l'*Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, ouvrage qui s'étendit jusqu'à comporter 35 volumes en 1780. Que dirait Diderot aujourd'hui, 225 ans après sa mort, s'il rencontrait Jimmy Wales, le fondateur de *Wikipedia* ? Nous l'ignorons, mais nous pouvons assurément supposer qu'il serait satisfait.

Environ 140 auteurs ont apporté leur contribution à l'*Encyclopédie des sciences, des arts et des métiers* que Diderot a co-publiée avec Jean Le Rond d'Alibert. Au nombre de ces participants figuraient des personnalités contemporaines de renom telles que Voltaire, Rousseau, Montesquieu, ainsi que de nombreux spécialistes de toutes les disciplines, y compris des artisans et des marchands.

Au moins en théorie, toute personne qui le souhaite peut participer à la rédaction des textes de *Wikipedia*. *Wikipedia* repose sur les principes de la *neutralité*, de la *vérifiabilité*, de l'*absence de recherche spécifique* et du *respect des autres usagers*.<sup>2</sup> Les textes n'ont pas un auteur au sens traditionnel du terme, en ce que la distinction entre utilisateurs et rédacteurs est abolie. Il en découle un aspect essentiel de *Wikipedia* :

<sup>1</sup> [http://fr.wikisource.org/w/index.php?title=Page:ENC\\_5-0635.jpg&action=edit&redlink=1](http://fr.wikisource.org/w/index.php?title=Page:ENC_5-0635.jpg&action=edit&redlink=1) (last accessed on the 29 th of March 2009)

<sup>2</sup> <http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia#Grunds.C3.A4tze> (consulté le 30 mars 2009).

l'anonymat des auteurs et le fait qu'ils n'aient pas a priori une autorité plus grande que les autres usagers donnent lieu à un processus dynamique de remise en cause, de vérification, de discussion, de travail de précision et d'actualisation continus des connaissances.

Wikipedia met à profit le potentiel offert par le réseau des réseaux, potentiel que de nombreux analystes des médias avaient voulu voir offert par les nouveaux médias apparus à leur époque (par exemple Bertolt Brecht à propos de la radio<sup>3</sup> ou Hans Magnus Enzensberger dans un texte où il soutenait la transition vers une utilisation émancipatrice des médias, utilisation qui devait reposer, selon lui, sur l'existence de modèles de communication en réseau<sup>4</sup>).

L'Internet et, maintenant, sur un plan paradigmatique, Wikipedia permettent de traduire ces aspirations dans les faits. On pourrait dire que des potentiels identiques existent dans tous les outils de mise en place de réseaux sociaux, en ce qu'ils sont à même d'abolir les frontières auparavant érigées par la technologie, entre production et consommation.

### **La génération Google : incapable de réflexion ?**

On entend de plus en plus fréquemment des critiques sur le fait que les indigènes du numérique<sup>5</sup>, c'est-à-dire les générations qui ont grandi avec les ordinateurs, sont incapables de faire un usage réfléchi et critique des nouveaux médias.

Selon une étude intitulée « Le comportement des chercheurs du futur au regard de l'information »<sup>6</sup>, l'éducation numérique est loin d'être à la hauteur des fortes aspirations et des promesses de l'ère numérique, ère de la soi-disant démocratisation du savoir. Toujours d'après cette étude, la « génération Google » aurait beaucoup de retard à rattraper en ce qui concerne l'utilisation des moteurs de recherche et des sources d'information sur l'internet. De nombreux jeunes usagers se serviraient des fonctions de recherche de l'Internet de façon très superficielle, au mieux en survolant les contenus. Avec une recherche rapide sur Google ou Wikipedia, il est généralement possible d'effectuer des recherches pour un travail en sciences.

Les auteurs de l'étude concluent en outre que le rapide survol de quelques résultats et l'impatience dans les recherches ne sont pas des symptômes seulement propres à la génération Google mais existent dans toutes les classes d'âge, des étudiants aux enseignants. Pour résumer les conclusions de l'étude : si on les compare à celles des générations antérieures, les compétences de la génération Google en matière d'accès à l'information ne sont ni meilleures, ni pires !

Cependant, aucun des articles consacrés à cette étude qui aient été publiés dans les éditions en ligne de journaux germanophones renommés<sup>7</sup> ne mentionne ce dernier point. Pourquoi ? Parce que personne ne l'a réellement lue. En fait, ces articles avaient pour sources des dépêches d'agence de presse<sup>8</sup> dans

<sup>3</sup> « La radio pourrait devenir le plus merveilleux système de communication publique imaginable, un système gigantesque de canaux – elle le pourrait si elle était capable non seulement de transmettre mais de recevoir, si elle permettait à l'auditeur non seulement d'entendre mais aussi de parler, non en l'isolant mais en le reliant », Bertolt Brecht, « La radio comme moyen de communication », in Œuvres complètes en 20 volumes, vol. 18, p. 1330-1370, Frankfurt am Main.

<sup>4</sup> Hans Magnus Enzensberger, « *Éléments constitutifs d'une théorie des médias* », *Kursbuch* 20, 1970, p.159-186.

<sup>5</sup> L'expression est de Marc Prensky (<http://www.marcprensky.com>).

<sup>6</sup> <http://www.bl.uk/news/pdf/googlegen.pdf> (consulté le 24 mars 2009). L'étude avait pour but de déterminer comment les futurs chercheurs encore à l'école traitent les sources numériques et comment ils obtiennent l'information dont ils ont besoin.

<sup>7</sup> Voir, par exemple, <http://diepresse.com/home/techscience/internet/378982/index.do?from=simarchiv> et <http://www.sueddeutsche.de/computer/547/440289/text/> (consulté le 28 mars 2009).

<sup>8</sup> <https://pte.at/news/080423024/generation-google-leidet-an-informationsmangel/> : le texte original de l'agence *Presstext Austria* a servi de source aux articles sur cette étude publiés dans les éditions en ligne de plusieurs journaux germanophones (consulté le 24 mars 2009).

lesquelles les conclusions de l'étude n'étaient rapportées que de façon très abrégée et dans lesquelles les auteurs de l'étude étaient présentés comme dépendant de l'université de Sheffield en Grande-Bretagne. En réalité, l'étude avait été parrainée par la British Library et menée par le Centre for Information Behaviour and the Evaluation of Research (CIBER), basé au University College London. Il aurait été assez facile de vérifier ce fait qui n'est pas insignifiant par une recherche sur l'internet. En effet, la plupart des blogueurs privés qui mentionnaient l'étude fournissaient également un lien vers le CIBER.

Si, sur la base de cette anecdote on déclarait que tous les journalistes ne font que recopier, sans esprit critique, les dépêches d'agences de presse, il est fort probable que cela susciterait des cris d'indignation dans ce secteur. Seraient-ils justifiés ?<sup>9</sup>

Ce qui est plus ou moins ouvertement exprimé dans de nombreux commentaires sur l'utilisation que les jeunes font des médias n'est qu'une vision trouble de la manière dont les médias étaient utilisés avant l'ère numérique. Cette vision est même fortement déconnectée de la réalité. Souvenons nous : à quelles sources d'information les jeunes qui allaient à l'école dans les années 60 ou 70 avaient-ils accès, par exemple ? A des manuels, pour commencer, puis, en fonction de leur statut social et du niveau d'éducation de leur famille, à un nombre de livres situé entre 20 et 500 ainsi qu'à une émission de télévision et à deux ou trois émissions radio. Dans les bibliothèques, les étudiants fouillaient parmi les cartes de fichiers dans lesquels figuraient, classés de façon soigneuse et ordonnée, tous les travaux jamais rédigés, dans le pays considéré, sur un sujet donné. Quiconque prenait la peine de sortir l'un de ces travaux simplement pour consulter la bibliographie utilisée par l'auteur pouvait rapidement constater qu'en règle générale, trois à cinq livres seulement avaient été utilisés comme références et étaient succinctement résumés, sans grand esprit critique.

Par conséquent, les récriminations que l'on entend aujourd'hui sur la génération « copier-coller » ignorent que, dans les générations précédentes, le plagiat était aussi fréquent. La seule différence est qu'à l'époque, il n'existait pas de moteurs de recherche permettant d'identifier facilement qui avait copié qui.

### **Qu'est-ce qui est vraiment nouveau ?**

Alvin Toffler<sup>10</sup> a forgé le terme de « prosommateur » (prosumer) pour désigner un individu qui est à la fois producteur et consommateur, expéditeur et destinataire d'informations et de messages. La lecture de magazines et de journaux en ligne avant leur impression, l'utilisation de moteurs de recherche d'information sur Internet, la publication sur Internet de ses propres expériences individuelles sous forme de blogs, de blogs images ou de podcasts permettent de personnaliser l'envoi et la réception des informations et libèrent l'utilisateur de la contrainte de se déplacer chez le marchand de journaux ou à la bibliothèque. Grâce aux ordinateurs portables, aux téléphones portables, aux réseaux locaux sans fil et aux points d'accès (hotspots), matériels bureautiques et écrans peuvent dorénavant suivre leurs usagers partout et ouvrent la voie de la mondialisation, en permettant de relier tous les individus entre eux.<sup>11</sup>

Un défaut évident du monde des nouveaux médias est que le « prosommateur » ne perçoit en général aucune rémunération ou très faible pour ce qu'il produit volontairement pour lui-même (marketing direct), pour d'autres (Open Source, Wikipedia) ou à la place d'autrui (responsabilité personnelle, activités prévisionnelles).

---

<sup>9</sup> Le journaliste anglais Nick Davies, après avoir examiné plus de 2.000 dépêches ou articles publiés dans des journaux britanniques renommés, a confirmé qu'environ 60% d'entre eux reproduisaient entièrement ou presque le contenu de dépêches d'agences ou de matériel publicitaire (voir aussi : <http://www.flatearthnews.net>).

<sup>10</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Prosumer> (consulté le 24 mars 2009).

<sup>11</sup> Maresch Rudolf, « Wissensgesellschaft 2.0 : Über Lebensverhältnisse, Arbeitsstrukturen und Kommunikationsbeziehungen in der Gesellschaft des 21. Jahrhunderts » [Société du savoir 2.0 : conditions de vie, structures de travail et méthodes de communication dans la société du XXI<sup>e</sup> siècle], in Iglhaut Stefan, Kapfer Herbert et Rötzer Florian (éds.), *What if ? Zukunftsbilder der Informationsgesellschaft* [What if ? Images futures de la société de l'information], Heise Zeitschriften Verlag GmbH & Co KG, Hanovre, 2007, p. 31-55 ; voir en particulier p. 41.

## Les « indigènes du numérique » : faits et chiffres tirés du cas autrichien

- Dans la tranche d'âge 14 à 65 ans, groupe qui compte environ 80% d'utilisateurs, l'Internet peut être considéré comme un média de masse ; la génération des moins de 29 ans, qui comprend 91% d'utilisateurs, grandit avec l'internet.<sup>12</sup>
- Neuf jeunes autrichiens sur dix sont familiers de sites de partage de photos et de vidéos en accès libre comme *YouTube* et près des deux tiers d'entre eux se connectent à un site de ce genre au moins une fois par mois.<sup>13</sup>
- La situation est la même pour les sites de réseaux sociaux (*Facebook* ou *MySpace*, par exemple) : 86% des jeunes ont au moins entendu parler d'un site de ce type et près de la moitié des jeunes de 12 à 24 ans se connectent à un tel site au moins une fois par mois.
- 42% des jeunes ont le sentiment de faire partie d'une communauté en ligne et près de la moitié aimeraient rencontrer en personne leurs « amis » virtuels.<sup>14</sup>

La grande valeur que les jeunes attachent à la communication avec leurs amis n'a en soi rien de nouveau. Ce qui est nouveau, ce sont les opportunités et les possibilités offertes aux jeunes d'aujourd'hui pour entrer en contact avec leurs amis.

## « Indigènes du numérique » et « immigrants du numérique »

Les enfants et les adolescents sont des *indigènes du numérique* ; la plupart d'entre eux n'ont pas connu la vie sans l'internet. Pour eux, l'Internet fait tellement partie intégrante de la vie quotidienne qu'ils l'utilisent sans même y penser. On pourrait dire que, pour les enfants, l'Internet a « disparu » de la même façon que le réseau électrique va complètement de soi pour nous, sauf bien entendu quand le courant saute..

Pour les cultures des jeunes d'aujourd'hui et la façon dont ils s'expriment dans des domaines comme ceux de la musique, de la mode et des contacts individuels, ne pas utiliser les médias numériques est devenu impensable ; en d'autres termes, ces cultures ont été façonnées par ces médias. Sous cet angle, l'Internet remplace progressivement la télévision en tant que média essentiel.

L'Internet, cependant, n'a pas été créé par des indigènes du numérique. Les concepteurs de ce réseau de réseaux sont encore façonnés par les modes de pensée et les préjugés nés de l'utilisation des technologies plus anciennes avec lesquelles ils ont grandi. Benjamin R. Barber, un chercheur américain en sciences politiques, interprète le phénomène ainsi :

*« Les universitaires formés en bibliothèque et dans les salles de consultation remplies de livres et de revues trouvent en l'Internet un formidable outil de recherche. (...) Et ils leur est évident que ce sera son principal objet. Mais nos enfants et petits-enfants, plongés dans un environnement socioculturel riche en images de la télévision et de l'Internet, n'ont guère l'expérience des livres et des bibliothèques et ils abordent la nouvelle technologie avec des attentes différentes. Ils n'apprendront peut-être jamais à se servir du web comme d'un outil de référence car ils n'ont pas les compétences requises pour une telle approche et, de toutes façons, ils l'utiliseront pour d'autres choses. Ayant grandi dans une culture à forte teneur textuelle, dans laquelle les mots occupaient la première place, nous envisageons l'Internet comme un outil à base de textes et de mots mais nos enfants et nos petits-enfants qui eux*

<sup>12</sup> [http://www.gfk.at/imperia/md/content/gfkaustria/pages/customresearch/gfk\\_online\\_monitor\\_4\\_qu\\_08.pdf](http://www.gfk.at/imperia/md/content/gfkaustria/pages/customresearch/gfk_online_monitor_4_qu_08.pdf), GFK Online Monitor 4-2008 (consulté le 24 mars 2009).

<sup>13</sup> Il convient de noter ici que les applications internet permettant de se connecter en réseau avec d'autres utilisateurs et d'échanger assez facilement des contenus individuels tels que photos, vidéos ou textes courts (Web 2.0) n'existent que depuis quelques années (*YouTube*, par exemple, a été créé en 2005 et *Facebook* en 2004).

<sup>14</sup> [http://www.gfk.at/imperia/md/content/gfkaustria/data/press/2009/2009-02-02\\_online-communities.pdf](http://www.gfk.at/imperia/md/content/gfkaustria/data/press/2009/2009-02-02_online-communities.pdf), GFK Austria Online Study 2009 (consulté le 24 mars 2009).

*grandissent dans un monde télévisuel dominé par l'image verront peut être principalement dans le Web une source d'images, d'autant plus que les réseaux à large bande passante en facilitent désormais la transmission. Ils en viendront peut-être même à considérer l'affichage de texte par défilement vertical comme une application assez primitive de la nouvelle technologie, une sorte de turbo-télégraphe amélioré. Notre génération a conçu une technologie dont elle ne peut prévoir les conséquences car ceux qui l'utiliseront auront grandi dans une culture différente de la sienne. »<sup>15</sup>*

Les immigrés du numérique, c'est-à-dire en fait toute personne née avant 1993 (date de l'invention du World Wide Web), « ne comprennent plus le monde d'aujourd'hui », dans ses intentions et ses finalités. En d'autres termes, quand l'harmonie et la compréhension mutuelle sont feintes, à la fin elles se résument simplement à une simulation.<sup>16</sup>

### **Compétences numériques**

*« La compétence dans le domaine des médias n'est rien d'autre que la capacité à réfléchir de manière critique et à questionner les choses. »<sup>17</sup> (Joseph Weizenbaum)*

L'Internet est un réservoir médiatique à partir duquel les usagers créent leur propre « pot-pourri » d'informations. Pour le dire de façon quelque peu grandiloquente, avec l'Internet, les usagers sont condamnés à la liberté. Certaines compétences sont nécessaires pour pouvoir survivre dans ce monde qui repose sur la recherche indépendante de l'information.

Comme le souligne Joseph Weizenbaum dans la citation ci-dessus, le problème n'est pas tant de transmettre le savoir-faire indispensable à l'utilisation des nouvelles technologies de l'information et de la communication car les enfants et les adolescents l'acquièrent en général d'eux-mêmes. Il est bien plus essentiel qu'ils acquièrent la capacité d'analyser l'information sous l'angle de la plausibilité, de l'interpréter en relation avec le contexte immédiat, de comprendre les différents contextes culturels qui la sous-tendent et de la choisir et la sélectionner.

Il est donc essentiel que le système éducatif prenne en charge la fonction socio-politique consistant à faire en sorte que l'ensemble de la population prenne part de manière équitable à la société de l'information et que les personnes qui ne disposent pas des compétences technologiques ou des moyens technologiques pour se servir de l'Internet (en particulier les groupes défavorisés comme les personnes à faible revenu ou à faible niveau d'éducation, les personnes ayant interrompu précocement leur scolarité, les personnes âgées et les migrants) aient aussi accès à cette technologie.

### **Le développement de l'aptitude à utiliser les médias et des compétences numériques dans le système d'éducation autrichien**

Le développement de l'aptitude à utiliser les médias est l'un des principes d'intégration du système d'éducation autrichien ; il est désigné comme tel dans le décret sur la politique d'éducation aux médias du ministère fédéral de l'Education, des Arts et de la Culture. Dans le cadre de la pédagogie des médias, la

---

<sup>15</sup> Benjamin R. Barber, « *The ambiguous effects of digital technology on democracy in a globalizing world* », <http://www.wissensgesellschaft.org/themen/demokratie/democratic.pdf> (consulté le 24 mars 2009).

<sup>16</sup> Stefan Weber, « Schon mal was von Text Jockeys und Powerpoint Karaoke gehört ? Jugendmedienkulturen, Kulturtechniken, Wissenskultur : Skizze einer Revolution in den Köpfen und Apparaten » [Connaissez-vous les *Text Jockeys* et le *Karaoke PowerPoint* ? Cultures médiatiques des jeunes, compétences culturelles et culture du savoir : portrait d'une révolution dans les esprits et les machines], *Medienimpulse, Beiträge zur Medienpädagogik*, vol. 15, n° 60, juin 2007, p. 3-11.

<sup>17</sup> Joseph Weizenbaum, *Wo sind sie, die Inseln der Vernunft im Cyberstrom ? Auswege aus der programmierten Gesellschaft* [Existe-t-il encore des îlots de raison dans le cyberstream ? Sortir de la société programmée], Verlag Herder, Freiburg im Breisgau, 2006.

formation à l'utilisation des médias constitue un principe éducatif depuis 1973. L'objectif est de mettre en place des mesures permettant d'intégrer au niveau pédagogique, de façon à la fois critique et analytique, les médias traditionnels et les nouveaux médias, en particulier l'Internet, dans l'ensemble de l'éducation.<sup>18</sup>

Les possibilités offertes par l'ordinateur doivent être utilisées aux fins de projets d'apprentissage ou de projets créatifs indépendants, personnalisés et orientés vers des buts. Lorsque l'ordinateur est utilisé dans l'enseignement, l'accès des élèves doit être rendu aussi simple et aussi facile que possible. Des systèmes de connexion différents, adaptés à l'âge, doivent être mis en place.

Les étudiants doivent aborder l'ordinateur comme un outil d'apprentissage dès l'enseignement élémentaire et acquérir les compétences informatiques nécessaires dans certaines situations concrètes ainsi que pour le travail en collaboration. L'utilisation de plates-formes d'apprentissage et de logiciels sociaux (Wikis, Weblogs, Social Bookmarking, ePortfolios) est maintenant répandue.<sup>19</sup>

### **PoliPedia.at : la participation des jeunes aux échanges sur le web**

Les jeunes montrent généralement des affinités pour les formes non conventionnelles de participation ; dans le même temps, ils intègrent les médias numériques et les technologies web 2.0 dans leur vie comme allant de soi.

Sur la plate-forme Internet de l'initiative (<http://www.entscheidendbistdu.at>), les jeunes ont accès à des offres web 2.0 (blogs vidéo et texte, etc.), des liens permettent d'accéder aux différents projets lancés dans le cadre de l'initiative, notamment le projet wiki *PoliPedia.at* (<http://www.polipedia.at>).

Dans le cadre de *PoliPedia.at*, un manuel d'éducation civique multimédia en ligne est développé collectivement à l'aide de logiciels d'échanges (wikis, blogs, tags, clips vidéo, etc.) Les jeunes ont la possibilité de créer des contenus indépendamment et de s'en servir de façon active. Ils sont à la fois producteurs et consommateurs. *PoliPedia.at* les aide à acquérir et à renforcer des aptitudes à l'action et à la participation, à travailler de façon indépendante dans le cadre d'une équipe et à développer leurs compétences dans l'utilisation des nouveaux médias.

L'élément central de la plate-forme est le wiki qui permet la publication simple et rapide et l'édition de textes. Le wiki permet non seulement les contributions écrites mais aussi l'inclusion d'éléments multimédias de tous types (images, clips vidéo, podcasts, vidéos *YouTube*, documents). Chaque contribution peut être référencée à l'aide de mots-clefs librement choisis qui créent un système de catégories, définies par les usagers, de nouvelles connexions et relations entre des contributions qui n'ont rien de commun avec un index hiérarchisé de type table des matières. Les usagers ont la possibilité de modifier et de commenter les contributions wiki existantes et d'échanger ainsi leurs opinions avec d'autres usagers. Des blogs ont également été créés pour permettre aux jeunes de discuter de sujets d'actualité ou publier leurs opinions ; ils offrent des possibilités d'expression individuelle et d'échange d'opinions. L'accès à la plate-forme est ouvert à tous.

### **Saferinternet.at : la sensibilisation des jeunes**

*Saferinternet.at* (<http://www.saferinternet.at>), le projet de sensibilisation autrichien créé dans le cadre du réseau Insafe (European Internet Safety Network), a pour but de fournir aux enfants, aux jeunes, aux parents, aux enseignants et aux autres acteurs intéressés des conseils et une aide pour mettre en évidence les risques liés à l'utilisation de l'Internet et éviter, tout en mettant en valeur les aspects positifs

<sup>18</sup> On trouvera l'ensemble des informations pertinentes sur la notion de « développement de l'aptitude à utiliser les médias » (*media literacy*) dans le système d'éducation autrichien sur le site : <http://www.mediamanual.at>. *Mediamanual* est une plate-forme interactive pour le travail intégré sur les médias à l'école qui offre aux élèves et aux enseignants des matériaux pratiques d'éducation aux médias.

<sup>19</sup> Une synthèse de toutes les méthodes liées à l'utilisation des technologies de l'information à l'école a été établie dans le cadre de la stratégie sur « L'avenir de l'apprentissage » du ministère fédéral de l'Éducation ; voir : [http://www.bmukk.gv.at/medienpool/17141/konzept\\_en\\_kurz.pdf](http://www.bmukk.gv.at/medienpool/17141/konzept_en_kurz.pdf) (consulté le 24 mars 2009).

de l'internet. La mission de *Saferinternet.at* est d'assurer l'autonomie des citoyens dans une utilisation sûre et efficace de l'Internet et des autres technologies de l'information et de la communication.

*Saferinternet.at* organise des campagnes d'information, met à disposition des matériaux d'information et d'enseignement pour une utilisation sûre et responsable de l'Internet, organise des manifestations et travaille en étroite coopération avec tous les projets autrichiens visant à renforcer la sécurité dans l'utilisation de l'Internet et avec le réseau Insafe.

### **Le Portail autrichien de la Jeunesse**

Le Portail autrichien de la Jeunesse (<http://www.jugendinfo.at>) a été mis en place afin d'assurer un large accès des adolescents et des jeunes adultes à toute l'information disponible ; on s'est efforcé pour ce faire d'exploiter les synergies avec d'autres sites existants incluant des contenus pertinents du point de vue des jeunes et des politiques de la jeunesse.

Le Portail autrichien de la Jeunesse a été conçu comme une source initiale d'information et offre une large collection de liens, principalement destinés aux adolescents et aux jeunes adultes mais aussi aux diffuseurs du travail sur la jeunesse et aux décideurs politiques.

La large gamme de services offerts est complétée par des conseils actualisées et des informations sur les compétitions et les concours et par une lettre d'information. En outre, les jeunes sont régulièrement invités à participer à des sondages en ligne et/ou à des blogs sur des événements ou sujets d'actualité.

Cette méthode simple de participation ciblée et collective des jeunes jouit d'une popularité croissante et favorise un échange constructif d'opinions entre la jeune génération et les pouvoirs publics dans un esprit de citoyenneté active.

Le Portail autrichien de la Jeunesse offre un accès à faible seuil à l'énorme quantité d'informations accessibles sur le web. En sélectionnant et en éditant des informations sur divers sujets, le portail apporte une aide à toute personne éprouvant des difficultés à s'orienter face au déluge d'informations auquel se trouve confronté quiconque a accès à l'internet.

### **Les jeux informatiques comme outil d'intégration**

Les jeux informatiques et les jeux vidéo tiennent depuis longtemps une place importante dans les activités de loisirs de la plupart des enfants et des adolescents. Contrairement à un préjugé répandu parmi les adultes, la communication dans les jeux informatiques est très importante pour les jeunes : ils veulent jouer avec d'autres jeunes ! Dans le cadre d'une enquête sur les jeunes autrichiens (« *elf/18* »)<sup>20</sup>, un sondage a été réalisé sur les préférences des jeunes en ce qui concerne les jeux informatiques : 38% des jeunes interrogés ont indiqué qu'ils utilisent ces jeux « avec un petit groupe d'amis » ; un grand nombre ont aussi déclaré jouer dans des contextes avec un niveau élevé de communication et d'échanges : « en ligne » (30%), « en réseau local (*LAN parties*) » (plus de 9%), et au moins 6% forment des « clans, clubs, etc. », jouant ainsi de fait, dans des « associations sportives ».

Il ressort clairement de ces chiffres que les jeux informatiques en tant qu'activité de loisirs sont très importants pour les jeunes et que les aspects sociaux et de camaraderie y tiennent une place importante. Autrement dit, d'un côté, faire partie d'un groupe de pairs implique de jouer à des jeux informatiques et, de l'autre, le fait de jouer à ces jeux facilite les contacts, la communication et la camaraderie entre jeunes.

Les jeux informatiques présentent aussi un intérêt important d'un autre point de vue : beaucoup de jeux commerciaux peuvent contribuer fortement au développement d'aptitudes très diverses. Les jeux informatiques remplissent généralement une fonction de divertissement mais, en plus de cette fonction, ils

---

<sup>20</sup> Enquête de l'Institut de recherche sur la culture des jeunes, 2006.

peuvent favoriser fortement le développement de certaines capacités cognitives, d'aptitudes en matière d'utilisation des médias, de compétences personnelles et de sociabilité.

L'agence fédérale d'évaluation des jeux informatiques et des jeux vidéo (*Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen*, BuPP : <http://www.bupp.at>) du ministère de la Jeunesse sélectionne les jeux récemment mis sur le marché et soumet environ 25% d'entre eux à une analyse structurée approfondie axée sur leur potentiel en termes d'amélioration de certaines compétences. Les jeux satisfaisant à certains critères de qualité et jugés adaptés par des professionnels qualifiés après discussions au sein de la commission d'évaluation se voient attribuer un code de classification. Le nom et la description du jeu ainsi que les raisons justifiant le code de classification sont ensuite publiés sur le site Internet du BuPP. Le BuPP a aussi pour tâche de définir des mesures adaptées pour renforcer la confiance non seulement des parents mais aussi des jeunes.

Devant des incidents violents survenus dans les écoles, les appels à une interdiction générale des jeux violents sont de plus en plus pressants. Cela présuppose l'existence d'un lien direct de cause à effet entre le fait de jouer à ces jeux et les manifestations de violence. Les études sur l'impact des médias réfléchissent depuis de nombreuses années à ces questions. Cependant, au vu de leurs résultats divergents, il n'est pas possible d'affirmer que « *la consommation de contenus médiatiques violents conduit effectivement à la violence* ».

Néanmoins, il va de soi que tous les jeux ne sont pas adaptés à tous les âges. Certains sont conçus uniquement pour les adultes et ne devraient donc être utilisés que par les adultes. Les systèmes de classification pour la protection des mineurs comme le système PEGI (*Pan-European Game Information*) indiquent les âges pour lesquels un jeu est adapté.<sup>21</sup> Les classifications PEGI sont clairement visibles sur la plupart des jeux. Elles sont dans en partie déjà obligatoires sur le marché et elles constituent pour les parents et les éducateurs un premier outil très simple pour une éducation responsable des enfants.

Il est aussi très important que les parents communiquent leurs valeurs et leurs convictions éducatives dans une démarche prévenante et respectueuse de l'enfant. Les parents n'ont pas besoin de tourner autour du pot pour interdire l'accès à certains contenus à leurs enfants ! Au contraire, le faire de façon sincère et justifiée correspond à l'idéal du parent responsable.

## Résumé

Acquérir des compétences de base en matière d'utilisation de l'informatique et de l'Internet est aujourd'hui une condition indispensable pour l'accès à presque toutes les professions. Savoir utiliser des médias qui ne sont déjà plus « nouveaux » constitue dorénavant une exigence normale ; la plupart des citoyens se servent des TIC et de l'Internet dans leur vie quotidienne à la fois comme source d'information, comme outil de recherche et comme moyen de communication.

Les applications numériques ouvrent la voie à diverses formes d'expression, de création et de communication. Cependant, les médias numériques conduisent aussi vers un changement de paradigme dans l'apprentissage même, en particulier dans le sens d'une plus grande autonomie et initiative personnelle. Pour pouvoir appliquer efficacement ces « nouvelles compétences culturelles », il est évidemment nécessaire de savoir d'abord maîtriser les « anciennes » compétences culturelles.

Ces dernières années, le Comité des Ministres du Conseil de l'Europe a adopté plusieurs textes (déclarations, recommandations et lignes directrices) portant de façon spécifique sur les nouvelles technologies de l'information et de la communication.<sup>22</sup> Ces textes, tout en soulignant les opportunités

<sup>21</sup> <http://www.pegi.info/en/>.

<sup>22</sup> Recommandation Rec(2006)12 du Comité des Ministres aux Etats membres sur la responsabilisation et l'autonomisation des enfants dans le nouvel environnement de l'information et de la communication ; Recommandation Rec(2007)11 du Comité des Ministres aux Etats membres sur la promotion de la liberté d'expression et d'information dans le nouvel environnement de l'information et de la communication ; Recommandation Rec(2008)6 du Comité des Ministres aux Etats membres sur les mesures visant à promouvoir le

qu'offrent ces technologies, en particulier l'Internet, sont axés principalement sur l'identification des risques potentiels liés aux nouvelles technologies et sur la protection des mineurs face à ces risques.

Nul ne conteste la nécessité d'attirer l'attention sur les dangers potentiels et de s'opposer activement à la diffusion de contenus illégaux sur l'internet. Mais n'est-il pas grand temps que la génération de ceux qui développent et améliorent l'Internet, et qui sont les principaux usagers du réseau ainsi que de toutes les nouvelles applications associées au web 2.0, soient impliqués beaucoup plus largement dans ce processus ? N'est-il pas grand temps que les indigènes du numérique puissent, sur un plan d'égalité, faire entendre leur voix dans les discussions sur la finalité sociale des nouvelles technologies ?

La seule façon pour que la discussion sur les potentialités offertes par les nouvelles technologies et leurs applications puisse dépasser le stade de l' « approche pédagogique réactionnaire » est de traiter avec respect les indigènes du numérique et les arguments qu'ils défendent.

En permettant à la nouvelle génération de participer, la Conférence ministérielle de Reykjavik franchit un pas très important dans cette direction. L'établissement avec succès par le Conseil de l'Europe d'un échange institutionnalisé d'idées et d'expériences entre les indigènes du numérique et les immigrés du numérique, éventuellement sous la forme d'un forum interdisciplinaire auquel participeraient toutes les personnes y ayant un intérêt, représenterait un progrès significatif sur la voie du développement d'un cadre réglementaire intergénérationnel pour la société de l'information et du savoir.