



JEUNES CANADIENS DANS UN MONDE BRANCHÉ, PHASE IV

LA MÉCHANCETÉ ET LA CRUAUTÉ EN LIGNE



HabiloMédias

HabiloMédias est un organisme de bienfaisance canadien sans but lucratif qui œuvre pour l'éducation aux médias et la littératie numérique. Il a pour objectif de veiller à ce que les Canadiennes et Canadiens développent une pensée critique qui leur permette d'utiliser les médias en tant que cybercitoyens actifs et informés. HabiloMédias crée des ressources et des programmes d'éducation aux médias et de littératie numérique pour les familles, les écoles et les communautés du Canada depuis 1996. HabiloMédias mène et diffuse également des recherches originales qui contribuent à l'élaboration de ses programmes et ressources et orientent les politiques publiques sur les questions liées à l'éducation aux médias numériques.

Site Web

habilomedias.ca

Personne-ressource

Kara Brisson-Boivin (Ph. D.)

Directrice de la recherche

kbrisson-boivin@mediasmarts.ca

Contributeurs au rapport

Équipe de recherche de HabiloMédias

Kara Brisson-Boivin (Ph. D.), directrice de la recherche

Samantha McAleese (Ph. D.), associée de recherche et d'évaluation

Société de recherche

Environics Analytics

Soutien au recrutement

Lynn Huxtable, directrice principale de l'administration et des relations en matière d'éducation, HabiloMédias

Environics Analytics

Analyse des données

Kara Brisson-Boivin (Ph. D.), directrice de la recherche, HabiloMédias

Samantha McAleese (Ph. D.), associée de recherche et d'évaluation, HabiloMédias

Matthew Johnson, directeur de l'éducation, HabiloMédias

Marc Alexandre Ladouceur, spécialiste de l'éducation aux médias, HabiloMédias

Elizabeth Al-Jbouri, doctorante, Département des étudiants de l'enfance et de la jeunesse, Université Brock

Soutien à la conception et aux communications

Tricia Grant, directrice du marketing et des communications, HabiloMédias

Melinda Thériault, adjointe au marketing et aux communications, HabiloMédias

Penny Warne, responsable du Web, HabiloMédias

Comité consultatif

Jacquie Burkell (Ph. D.), professeure, faculté de l'information et des études médiatiques, Université Western

Wendy Craig (Ph. D.), professeure, département de psychologie, Université Queen's

Faye Mishna (Ph. D.), professeure, faculté de travail social Factor-Inwentash, Université de Toronto

Leslie Shade (Ph. D.), professeure, faculté de l'information, Université de Toronto

Valerie Steeves (Ph. D.), professeure, département de criminologie, Université d'Ottawa

Citation suggérée

HabiloMédias (2022). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase IV : La vie privée en ligne et le consentement*. HabiloMédias. Ottawa.

Remerciements

La phase IV de l'étude *Jeunes Canadiens dans un monde branché* a été rendue possible grâce aux contributions financières de l'[Autorité canadienne pour les enregistrements Internet](#).



HabiloMédias tient à remercier les conseillers jeunesse qui ont examiné le document et fourni des commentaires inestimables sur les questionnaires de la phase IV de l'étude *Jeunes Canadiens dans un monde branché*.

Reconnaissance des territoires autochtones

HabiloMédias reconnaît être situé sur les terres traditionnelles non cédées et occupées des Algonquins Anishinaabeg. Avec gratitude, nous reconnaissons ce territoire pour réitérer notre engagement et notre responsabilité dans l'établissement de relations positives avec les Inuits, les Premières Nations et les Métis d'un océan à l'autre.

Nous nous efforçons de fonder nos processus de recherche sur la bienveillance et la réciprocité, ce qui signifie démontrer un état constant d'apprentissage, surtout lorsqu'il s'agit de comprendre le bien-être et les expériences numériques des peuples et des communautés autochtones du Canada. Nous nous engageons à créer et à maintenir des relations et des processus respectueux qui reconnaissent les déséquilibres de pouvoir dans le paysage de l'éducation aux médias numériques et à chercher à les corriger.

Table des matières

SOMMAIRE	4
INTRODUCTION	6
Vue d'ensemble – Jeunes Canadiens dans un monde branché	7
MÉTHODES	9
Conception du sondage et réalisation	9
Analyse des données.....	10
Limites et considérations.....	10
LES RELATIONS ET LA TECHNOLOGIE—	
LA MÉCHANCETÉ ET LA CRUAUTÉ EN LIGNE	12
Expérience de la méchanceté et de la cruauté en ligne.....	13
Être témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne.....	17
Adopter des comportements méchants et cruels en ligne	18
Réagir à la méchanceté et à la cruauté en ligne	24
Confiance et soutien	31
Comprendre la méchanceté et la cruauté en ligne	37
PROCHAINES ÉTAPES	39
ANNEXES	41
Annexe A : Données démographiques	41

SOMMAIRE

Jeunes Canadiens dans un monde branché (JCMB) est l'étude de recherche la plus complète et la plus longue jamais menée au Canada sur les attitudes, les comportements et les opinions des jeunes en lien avec Internet, la technologie et les médias numériques. Depuis 1999, [HabiloMédias](#) a interrogé plus de 20 000 parents, enseignants et élèves dans le cadre de cette étude. L'étude en est actuellement à sa quatrième phase. Le présent rapport est le troisième d'une série de rapports qui seront publiés sur notre [site Web](#).

Comme pour les phases précédentes de l'étude JCMB, nous avons conçu deux sondages, un pour les élèves de la 4^e à la 6^e année et un autre pour ceux de la 7^e à la 11^e année. Dans les deux sondages, nous avons organisé les questions en plusieurs catégories :

- les appareils numériques à la maison;
- le temps d'écran à la maison;
- la technologie à l'école;
- la vie privée en ligne et le consentement;
- la confiance;
- les relations et la technologie;
- la résolution des problèmes en ligne;
- les opinions sur divers sujets numériques;
- les connaissances numériques et médiatiques;
- les données démographiques.

D'octobre à décembre 2021, des sondages ont été menés en ligne auprès de 1 058 jeunes de partout au Canada. Un total de 79 élèves ont participé à un sondage en classe et 979 jeunes ont participé à un sondage réalisé auprès de la population générale.

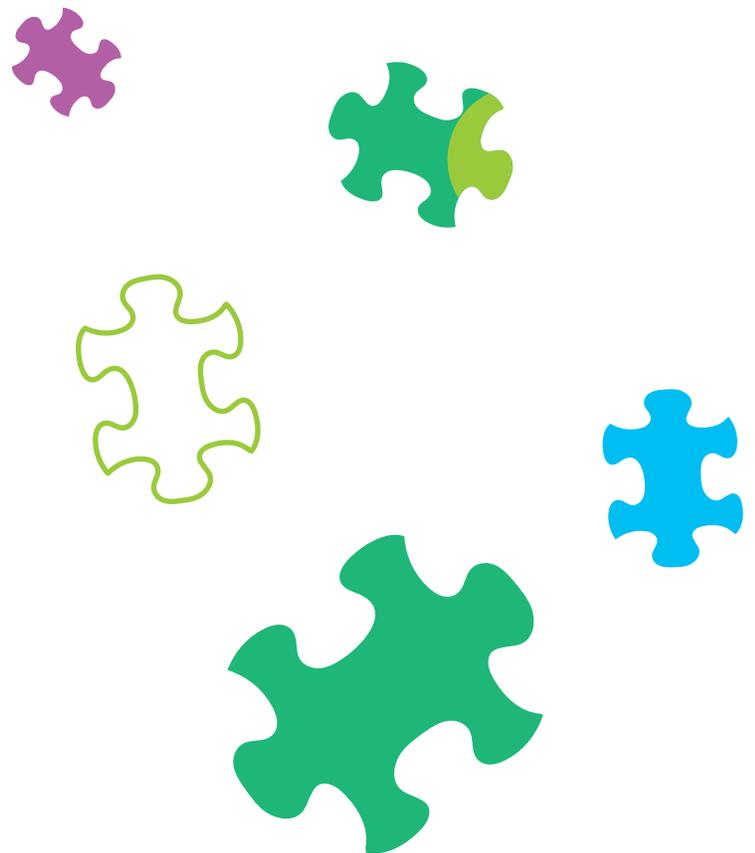
Après plusieurs séances d'analyse collaborative des données, l'équipe de recherche de HabiloMédias a choisi les sujets et les thèmes suivants pour les rapports de la phase IV :

- la vie en ligne;
- d'affronter du contenu nocif et déconcertant en ligne;
- la vie privée;
- la cruauté et la méchanceté en ligne;
- le sextage;
- l'éducation aux médias numériques.

La phase IV se terminera également par un rapport sur les tendances et des recommandations qui sera publié en 2023.

Ce quatrième rapport présente les résultats de la phase IV de l'étude qui portait sur la méchanceté et la cruauté en ligne et constitue le premier de deux rapports traitant des relations et de la technologie. Dans le présent document, nous examinons la fréquence à laquelle les jeunes sont victimes de cruauté en ligne, en sont témoins et adoptent ces comportements, l'endroit où ces incidents se produisent, ainsi que les raisons ou les motivations de leurs actions. Nous résumons également la façon dont les jeunes réagissent à la méchanceté et à la cruauté en ligne et à qui ils demandent de l'aide pour gérer ces expériences néfastes. Les résultats énoncés dans le présent rapport, comme dans les précédents rapports de la phase IV de l'étude *Jeunes Canadiens dans un monde branché* (JCMB), soulignent l'importance du soutien interpersonnel et relationnel et du renforcement de la résilience collective pour faire face aux préjudices et aux difficultés qui peuvent découler des interactions avec d'autres personnes en ligne. Nous partageons également des ressources présentement offertes sur le site Web de HabiloMédias sur des façons de composer avec la méchanceté et la cruauté en ligne.

Nous tenons à remercier tous les élèves, parents, enseignants, directeurs d'école et administrateurs du Canada qui ont participé à ce projet d'une manière ou d'une autre au cours de la phase IV. L'étude JCMB demeure la pierre angulaire de notre travail à HabiloMédias, et nous sommes reconnaissants pour le soutien, sous toutes ses formes, qui le nourrit.



INTRODUCTION

Jeunes Canadiens dans un monde branché est l'étude de recherche la plus complète et la plus longue jamais menée au Canada sur les attitudes, les comportements et les opinions des jeunes en lien avec Internet, la technologie et les médias numériques. Depuis 1999, [HabiloMédias](#) a interrogé plus de 20 000 parents, enseignants et élèves dans le cadre de cette étude.

Les conclusions de l'étude JCMB servent à établir des critères de référence pour la recherche sur l'utilisation que font les enfants d'Internet, de la technologie et des médias numériques et ont permis d'élaborer des politiques notamment sur l'économie numérique, la protection de la vie privée, la sécurité en ligne, les préjudices en ligne, le bien-être numérique, la cybercitoyenneté et l'éducation aux médias numériques. Cette recherche sert également à orienter d'autres projets de HabiloMédias et d'autres organisations, y compris les établissements universitaires, au sein de notre vaste réseau en pleine expansion.

L'étude en est actuellement à sa quatrième phase. En 2019, l'équipe de recherche de HabiloMédias a organisé des [groupes de discussion](#) afin d'obtenir le point de vue des enfants sur ce qui fonctionne pour les jeunes en ligne et les changements qui doivent être apportés afin qu'ils tirent le meilleur parti de leurs expériences en ligne. Des groupes de discussion auprès de parents ont permis de compléter les discussions sur les mesures qui doivent être prises pour favoriser la résilience (collective) en ligne. Ce travail qualitatif nous a aidés à préparer une enquête quantitative qui a débuté en 2021.

La phase IV de l'étude se termine par une série de rapports de recherche qui seront publiés sur le [site Web](#) de HabiloMédias. Les sujets abordés incluent les suivants :

- [la vie en ligne](#);
- [d'affronter du contenu nocif et déconcertant en ligne](#);
- [la vie privée](#);
- la cruauté et la méchanceté en ligne;
- le sextage;
- l'éducation aux médias numériques.

Comme pour les phases précédentes de cette étude, la phase IV se terminera également par un rapport sur les tendances et des recommandations.

Contrairement aux phases précédentes, un rapport plus exhaustif sur les méthodes de recherche de l'étude JCMB est présenté ici dans le cadre de la série complète de rapports. Alors que chaque rapport de la série renfermera une courte section sur la méthode de recherche, [le présent rapport](#) offre un regard plus approfondi sur les décisions et les processus méthodologiques entrepris par l'équipe de recherche de HabiloMédias dans le cadre de la phase IV de l'étude JCMB. Les différents axes et adaptations pris au cours de cette phase méritent d'être développés et intéresseront d'autres chercheurs qui ont apporté, et continuent d'apporter, des changements dans leur travail en raison de la pandémie de COVID-19.

Vue d'ensemble – Jeunes Canadiens dans un monde branché

Voici un résumé des trois phases précédentes de l'étude JCMB ainsi qu'une introduction à la phase IV, qui a débuté par un [rapport de recherche qualitative](#) publié en janvier 2020.

La phase I (2000-2001) de l'étude JCMB incluait 1 081 entrevues téléphoniques auprès de parents de l'ensemble du Canada et 12 groupes de discussion auprès d'enfants âgés de 9 à 16 ans et de parents d'enfants âgés de 6 à 16 ans à Montréal et à Toronto. Le volet quantitatif de la phase I comprenait 5 682 sondages autoadministrés sur papier menés dans des classes francophones et anglophones de 77 écoles sélectionnées dans 10 provinces canadiennes.

À l'époque, les parents étaient enthousiastes à l'idée de voir leurs enfants utiliser les nouvelles technologies pour les aider à apprendre et à se préparer à leur futur emploi. Ils avaient tendance à faire preuve d'insouciance en ligne, persuadés que leurs enfants viendraient les voir en cas de problème. Les jeunes participants estimaient que les médias en ligne étaient entièrement privés puisque les adultes n'avaient pas les compétences nécessaires pour les y trouver, et ils profitaient d'un large éventail d'utilisations créatives comme les jeux de rôles et l'exploration du monde adulte. Ils avaient également tendance à faire confiance aux entreprises, qu'ils qualifiaient d'« amis ».

Au cours de la **phase II (2004-2005)**, nous avons organisé 12 groupes de discussion auprès d'enfants âgés de 11 à 17 ans et de parents d'enfants âgés de 11 à 17 ans à Edmonton, à Montréal et à Toronto. De plus, 5 272 sondages quantitatifs auto-administrés sur papier ont été menés dans des classes francophones et anglophones de 77 écoles sélectionnées dans l'ensemble du Canada, auprès d'élèves de la 4^e à la 11^e année. Nous sommes ravis que 302 des 319 classes initiales de la phase I aient accepté de participer à la phase II.

Alors que les jeunes participants appréciaient toujours de nombreuses activités en ligne, ils prenaient conscience de la fréquence à laquelle ils étaient surveillés en ligne. Pour répondre à cette surveillance, ils ont élaboré plusieurs stratégies pour préserver la confidentialité de leur vie en ligne. En revanche, les adultes ont commencé à conclure que les jeunes « perdaient leur temps » à jouer à des jeux et à discuter (des activités qui les avaient précisément attirés en ligne au départ).

La **phase III (2011-2014)** comprenait 10 entrevues de 1 heure auprès d'enseignants du primaire et du secondaire représentant 5 régions du Canada : le Nord, l'Ouest, l'Ontario, le Québec et l'Atlantique. En plus de ces entrevues, HabiloMédias a organisé 12 groupes de discussion formés d'enfants âgés de 11 à 17 ans et de parents d'enfants âgés de 11 à 17 ans à Calgary, à Ottawa et à Toronto. Le volet quantitatif de la phase III incluait 5 436 sondages menés auprès de conseils scolaires et d'écoles des 10 provinces et des 3 territoires.

Au cours de cette troisième phase, les adultes ont commencé à se sentir dépassés par les dangers auxquels leurs enfants pouvaient être exposés en ligne, en particulier la cyberintimidation. Les jeunes participants ont indiqué que la cyberintimidation était

beaucoup moins inquiétante que ne le craignaient les adultes. Toutefois, ils estimaient que la surveillance préventive à laquelle ils étaient soumis en réponse à la cyberintimidation, ainsi qu'à d'autres dangers perçus, était étouffante et équivalait à être « espionnés » par les membres de leur famille et leurs enseignants. Ils ont également affirmé qu'il était beaucoup plus difficile, en étant soumis à ce type de surveillance, pour eux de recevoir l'aide d'adultes de confiance en cas de besoin. Les jeunes étaient également beaucoup moins à l'aise avec les entreprises propriétaires des sites et des applications qu'ils utilisaient et rejetaient le modèle réglementaire du consentement par clic qui signifiait que d'autres pouvaient recueillir et utiliser leurs données. Par exemple, 95 % des élèves interrogés ont déclaré que les entreprises propriétaires des sites de médias sociaux qu'ils utilisent ne devraient pas être autorisées à voir ce qu'ils y publient.



La [phase IV de l'étude JCMB](#) a commencé par un [rapport de recherche qualitative](#) qui présente les conclusions des groupes de discussion menés auprès de jeunes de 11 à 17 ans et d'une deuxième série de groupes de discussion menés auprès de leurs parents à Toronto, à Halifax et à Ottawa. En général, nous avons découvert que les jeunes craignent de passer trop de temps en ligne ou sur leurs appareils numériques et s'inquiètent également de l'impact de la désinformation sur leurs expériences en ligne et leur apprentissage. Les jeunes nous ont dit qu'ils ne veulent pas toujours se fier à la technologie à l'école et certains ont affirmé se sentir « alarmés » par les diverses formes de technologie de surveillance utilisées en classe. D'autres conclusions font état du contrôle exercé par les enseignants et les parents sur le contenu et l'accès à la technologie, tant à l'école qu'à la maison, et la façon dont les jeunes s'y prennent ou s'opposent parfois à ce contrôle en faveur d'utilisations plus créatives comme l'engagement communautaire et l'auto-expression. Nous avons également constaté la mesure dans laquelle ce contrôle peut contribuer à l'érosion de la confiance entre les jeunes et les adultes dans leur vie.

La phase IV de l'étude JCMB a également débuté par un changement de nom en anglais, passant de *Young Canadians in a **Wired** World* à *Young Canadians in a **Wireless** World*. Ce changement témoigne de l'évolution des technologies numériques et du monde virtuel depuis 1999, passant d'un paysage technologique « branché » (*wired*) à un monde « sans fil » (*wireless*) qui présente de nouvelles possibilités et de nouveaux défis pour les jeunes, les parents, les éducateurs, les décideurs et le secteur des technologies.

Les résultats du volet qualitatif de la phase IV nous ont aidés à élaborer les sondages utilisés dans le volet quantitatif. La section suivante sur les méthodes présentera le plan de cette recherche quantitative, les changements que nous avons dû apporter à ce plan en raison de la pandémie de COVID-19, la conception du sondage, le recrutement des participants, l'analyse des données, et une discussion sur certaines limites et considérations que les lecteurs devraient garder à l'esprit en lisant les prochains rapports de la phase IV.

MÉTHODES

Conception du sondage et réalisation

Comme pour les phases précédentes de l'étude JCMB, nous avons conçu deux sondages pour explorer les attitudes que les jeunes adoptent, les activités qu'ils exercent, les avantages dont ils profitent et les défis qu'ils vivent lorsqu'ils sont en ligne et utilisent des appareils numériques, un pour les élèves de la 4^e à la 6^e année et un autre pour ceux de la 7^e à la 11^e année¹. Nous avons organisé les questions en plusieurs catégories :

- les appareils numériques à la maison;
- le temps d'écran à la maison;
- la technologie à l'école;
- la vie privée en ligne et le consentement;
- la confiance;
- les relations et la technologie;
- la résolution des problèmes en ligne;
- les opinions sur divers sujets numériques;
- les connaissances numériques et médiatiques;
- les données démographiques.

Le sondage destiné aux élèves de la 4^e à la 6^e année comportait 82 questions, et celui destiné aux élèves de la 7^e à la 11^e année posait 100 questions. Les questions supplémentaires du deuxième sondage auprès des jeunes plus âgés couvraient des sujets comme le sextage, la pornographie et le contenu raciste et sexiste².

Au terme des phases précédentes de l'étude JCMB, nous avons prévu recruter des participants d'écoles de l'ensemble du Canada et espérons sonder entre 6 000 et 8 000 élèves à l'automne 2020. Malgré le fort soutien des représentants des conseils scolaires à l'égard de l'étude et de HabiloMédias, moins de la moitié (n=25) ont confirmé leur participation à la phase IV, invoquant des complications liées à la pandémie de COVID-19. En raison de ce faible taux de participation, nous avons prolongé le calendrier du projet et adapté notre stratégie de recrutement et les options de réalisation du sondage, principalement en incluant un sondage réalisé auprès de la population générale pour atteindre un total de 1 000 participants.

D'octobre à décembre 2021, deux sondages ont été menés en ligne, grâce au soutien de nos partenaires du groupe de recherche [Environics](#), auprès de 1 058 jeunes Canadiens :

1. un total de 79 élèves ont participé au sondage en classe;
2. un total de 979 jeunes ont participé au sondage dans la population générale.

1 Pour consulter les sondages menés dans le cadre de la phase IV de l'étude JCMB, communiquez avec notre directrice de la recherche à l'adresse info@mediasmarts.ca.

2 Les deux sondages, ainsi que tous les documents de consentement requis, les textes de recrutement, les instructions aux enseignants et la méthode d'analyse, ont été approuvés par le [comité d'éthique de la recherche de l'Université Carleton](#).

Jeunes Canadiens dans un monde branché Sondage quantitatif de la phase IV Participation			
	4 ^e à 6 ^e année Jeunes âgés de 9 à 11 ans	7 ^e à 11 ^e année Jeunes âgés de 12 à 17 ans	Total
Sondage en classe	28	51	79
Sondage dans la population générale	371	608	979
Total	399	659	1 058

Analyse des données

Pour réduire les partis pris dans la communication des données du sondage, l'équipe de recherche de HabiloMédias s'est engagée dans un processus d'analyse comparative. Nous avons d'abord examiné le rapport d'analyse initial fourni par l'équipe d'Environics et utilisé ce document pour relever les thèmes clés des rapports individuels. Nous avons ensuite réexaminé les données en regard de nos propres interrogations éclairées par la littérature, les discussions et les débats contemporains sur divers thèmes, ainsi que de l'expertise établie de HabiloMédias dans le domaine de l'éducation aux médias numériques.

Pour chaque rapport, nous avons identifié un analyste principal qui a fait part de ses premières réflexions sur les grandes lignes du rapport, notamment les thèmes et les points de données critiques à inclure. La discussion menée par les équipes de recherche et d'éducation de HabiloMédias a permis de confirmer (ou de trianguler) les thèmes de chaque rapport et de développer l'histoire que vous voulions partager à partir des réponses au sondage. Nous avons ensuite commencé à rédiger les rapports thématiques sur la base des résultats de ce processus d'analyse collaborative.

Limites et considérations

Lorsque nous avons commencé à planifier ce projet en 2019, notre objectif initial était d'attirer de 6 000 à 8 000 participants. Bien que nous n'ayons pas atteint cet objectif, principalement en raison de la pandémie de COVID-19, nous avons tout de même recruté plus de 1 000 participants grâce aux directeurs d'écoles et aux enseignants ainsi qu'à notre partenaire de recherche, Environics. Consultez [le présent rapport](#) pour obtenir tous les détails sur notre stratégie de recrutement, y compris les axes pandémiques que nous avons établis pour atteindre les objectifs de notre étude.

Cette dernière phase de l'étude inclut les données démographiques supplémentaires (voir [l'annexe A](#)) que nous avons recueillies pour nous aider à comprendre comment le genre, la race, les incapacités et l'orientation sexuelle peuvent influencer ce que les jeunes Canadiens vivent en ligne. Nous reconnaissons qu'il est difficile de faire des affirmations

définitives en raison de la taille de notre échantillon, mais notre analyse de ces données révèle d'importants portraits et histoires sur les attitudes, les comportements et les opinions des jeunes concernant Internet, la technologie et les médias numériques en fonction de ces divers marqueurs d'identité. Nous pensons que ces données sont d'autant plus importantes qu'elles ont été recueillies pendant une pandémie, alors qu'une grande partie de nos vies se passaient en ligne. Nous continuerons de recueillir ces données démographiques dans le cadre des projets ultérieurs et de travailler avec d'autres chercheurs et partenaires communautaires pour améliorer et favoriser une approche intersectionnelle des études sur l'éducation aux médias numériques.

Nous sommes conscients des lacunes au chapitre de la représentation géographique, surtout en ce qui concerne la représentation du Nord canadien (Nunavut, Yukon et Territoires du Nord-Ouest). Si les complications liées à la pandémie de COVID-19 sont partiellement à blâmer, les difficultés permanentes relatives au [fossé numérique au Canada](#) contribuent également à cette faible représentation. HabiloMédias demeure déterminé à [comblé le fossé numérique](#) et continuera de travailler avec des partenaires sur des projets futurs qui mettent l'accent sur les expériences des jeunes dans les communautés rurales, éloignées, nordiques et autochtones.

Les rapports de cette série présentent les données du sondage parallèlement à d'autres recherches et preuves qui soutiennent l'analyse et fournissent un important contexte. Lorsqu'il est avisé de le faire, nous présentons les résultats parallèlement à [nos autres projets de recherche](#) et nous appuyons sur l'expertise et les perspectives d'autres chercheurs.

Aussi, non seulement les résultats serviront à orienter une série de recommandations à l'intention des éducateurs, des responsables politiques et des décideurs dans divers secteurs, mais ils alimenteront également les projets de recherche ultérieurs de HabiloMédias.

Nous tenons à remercier tous les élèves, parents, enseignants, directeurs d'école et administrateurs du Canada qui ont participé à ce projet d'une manière ou d'une autre au cours de la phase IV. L'étude JCMB demeure la pierre angulaire de notre travail à HabiloMédias, et nous sommes reconnaissants pour le soutien, sous toutes ses formes, qui le nourrit.

LES RELATIONS ET LA TECHNOLOGIE— LA MÉCHANCETÉ ET LA CRUAUTÉ EN LIGNE

Le présent document est le premier de deux rapports de la phase IV de l'étude JCMB portant sur les relations et la technologie. Nous avons structuré les rapports ainsi afin d'accorder l'attention et l'espace appropriés aux sujets qui nécessitent une analyse et une discussion nuancées : (1) la méchanceté et la cruauté en ligne et (2) le sextage. Les deux rapports détaillent la façon dont les jeunes Canadiens vivent des préjudices en ligne, en sont témoins et y réagissent dans le contexte des relations interpersonnelles et, comme les autres rapports de la phase IV de la série JCMB, situent ces résultats dans le cadre de discussions sur le développement de la confiance, du soutien et de la résilience collective.



Dans le présent rapport, lorsque nous parlons de méchanceté ou de cruauté en ligne, nous faisons référence notamment aux actions suivantes :

- **injurier quelqu'un;**
- **menacer de s'en prendre physiquement à quelqu'un;**
- **répandre des rumeurs;**
- **publier ou partager une photo ou une vidéo embarrassante de quelqu'un;**
- **se moquer de la race, de la religion ou de l'origine ethnique de quelqu'un;**
- **se moquer du genre de quelqu'un;**
- **se moquer de l'orientation sexuelle de quelqu'un.**



De plus, le présent rapport met en évidence les liens complexes entre la manière dont les jeunes vivent la méchanceté et la cruauté en ligne, y réagissent et adoptent ces comportements. En lisant ce rapport, nous vous encourageons à tenir compte de ces nuances. Nous abordons ces liens plus en détail dans la section intitulée [Comprendre la méchanceté et la cruauté en ligne](#).

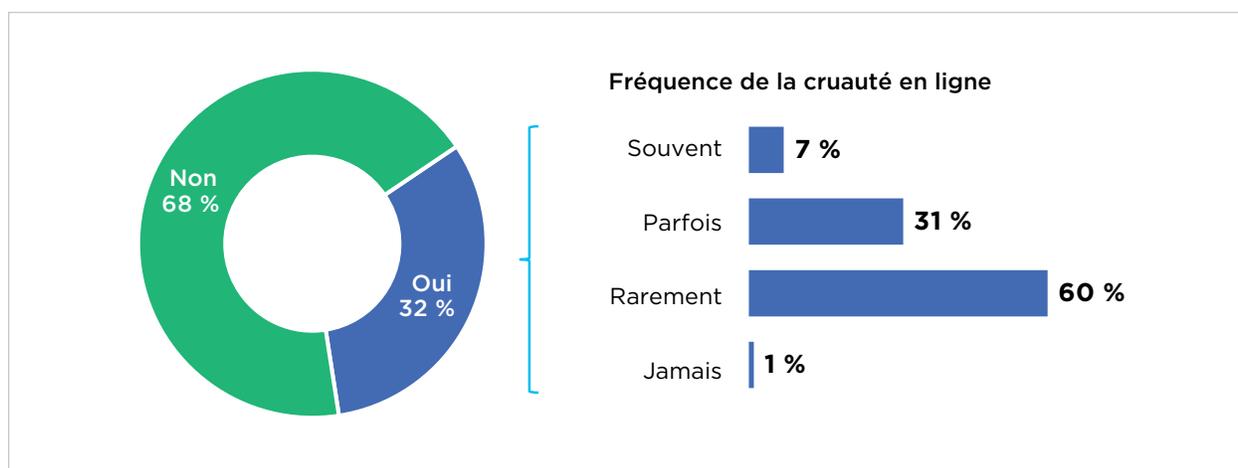
Expérience de la méchanceté et de la cruauté en ligne



Environ un tiers (32 %) des jeunes disent avoir été victimes d'une certaine forme de méchanceté ou de cruauté en ligne. Ils sont plus susceptibles d'en être victimes dans le contexte des jeux en ligne, par texto ou message privé, ou dans des commentaires et des publications sur les plateformes de médias sociaux.

Un tiers (32 %) des jeunes disent avoir été victimes de méchanceté et de cruauté en ligne, et 4 sur 10 d'entre eux disent l'avoir été souvent ou parfois (voir la figure 1)³.

Figure 1 : Expérience de la cruauté en ligne



Bien qu'il n'y ait pas de différences significatives dans le fait que les jeunes sont victimes, ou non, de méchanceté et de cruauté en ligne selon l'âge *dans l'ensemble*⁴, nous notons des différences selon l'orientation sexuelle, la race, l'incapacité et le genre : les jeunes de la communauté **LGBTQ+** sont beaucoup plus susceptibles d'être victimes de cruauté en ligne (50 % contre 30 % des jeunes hétérosexuels).

Le terme LGBTQ+ inclut toute personne qui s'identifie comme lesbienne, gaie, bisexuelle, asexuelle, en questionnement ou appartenant à toute autre orientation sexuelle.

³ Ces résultats correspondent aux statistiques sur la cyberintimidation de [Sécurité publique Canada](#) ainsi qu'à la [phase III de l'étude JCMB](#).

⁴ Les jeunes de la 4^e à la 6^e année et de la 9^e à la 11^e année étaient tout aussi susceptibles d'être victimes de méchanceté et de cruauté en ligne (34 %) alors que ceux de la 7^e et de la 8^e année étaient moins susceptibles d'en être victimes (26 %). Ces données contredisent nos [données de la phase III](#) qui montrent une hausse constante de la 4^e à la 10^e année.

Les jeunes de race blanche sont légèrement plus nombreux à affirmer qu'ils ont été victimes de cruauté en ligne (33 % contre 28 % des **jeunes racialisés**), et les **jeunes ayant une incapacité** sont beaucoup plus susceptibles d'affirmer qu'ils ont été victimes de cruauté en ligne (54 % contre 25 % des jeunes sans incapacité). Bien que le nombre de participants qui s'identifient comme transgenres (n=7) et de personnes issues de la diversité de genre (n=6) ne soit pas assez important pour être statistiquement significatif, il faut tout de même noter que 9 jeunes transgenres sur 10 et 7 jeunes issus de la diversité de genre sur 10 disent avoir été victimes de méchanceté et de cruauté en ligne.

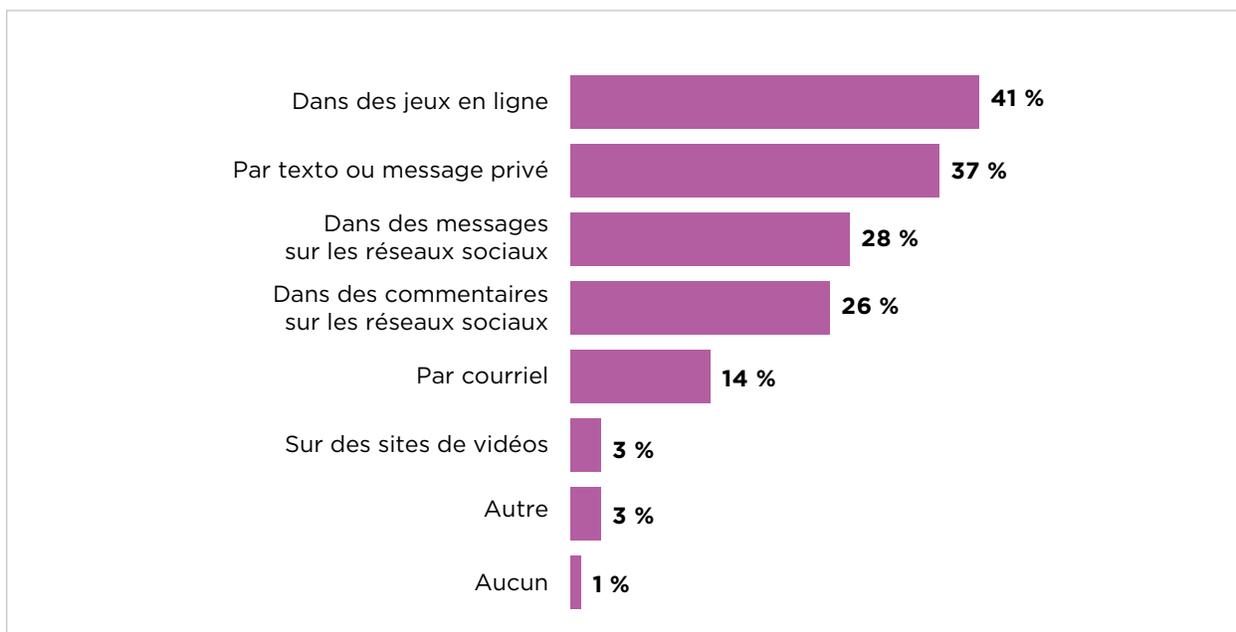
Parmi les participants qui ont déclaré avoir été victimes de cruauté en ligne, nous constatons des différences dans la fréquence en fonction du genre et de l'âge, ainsi que de la race et de l'incapacité. Les garçons sont légèrement plus susceptibles d'être victimes de cruauté en ligne plus souvent (41 % contre 35 % des filles), tout comme les jeunes transgenres et issus de la diversité de genre (n=13) (67 % des jeunes transgenres et 50 % des jeunes issus de la diversité de genre ont été victimes de cruauté en ligne plus souvent). De même, les jeunes plus âgés (41 % contre 35 % des plus jeunes), les jeunes racialisés (46 % contre 35 % des jeunes de race blanche) et les jeunes ayant une incapacité (44 % contre 35 % des jeunes sans incapacité) sont plus souvent victimes de méchanceté et de cruauté en ligne.

Les jeunes qui ont été victimes de cruauté en ligne déclarent en avoir fait l'expérience dans le contexte des jeux en ligne (41 %), par texto ou message privé (37 %) et dans des messages (28 %) ou des commentaires (26 %) sur des plateformes de médias sociaux (voir la figure 2).

Dans la phase IV de l'étude, nous avons demandé aux jeunes de s'identifier en regard de la race (voir l'[annexe A](#) pour une ventilation des catégories de réponses). Le mot « racialisé » dans le présent rapport désigne des jeunes qui se sont identifiés comme Autochtones ou provenant de l'Afrique, des Antilles, de l'Asie du Sud, du Moyen-Orient, d'Amérique latine ou d'Amérique du Sud.

À la phase IV, nous avons demandé aux participants de s'identifier en regard des incapacités physiques, intellectuelles et cognitives, des troubles d'apprentissage et de la maladie mentale. La ventilation de chacune de ces catégories est présentée à l'[annexe A](#). Le terme « incapacité » dans ce rapport désigne l'une de ces trois catégories.

Figure 2 : Espaces où les jeunes sont victimes de cruauté en ligne



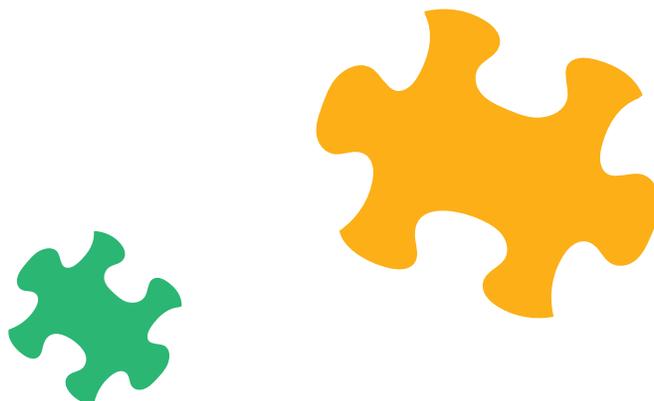
Les filles (43 % contre 29 % des garçons), les jeunes transgenres et issus de la diversité de genre (n=13) (67 % des jeunes transgenres et 75 % des jeunes issus de la diversité de genre), les jeunes plus âgés (44 % contre 26 % des plus jeunes) et les jeunes racialisés (41 % contre 36 % des jeunes de race blanche) sont plus susceptibles d'être victimes de cruauté en ligne par texto ou message privé. Les garçons (48 % contre 33 % des filles), les jeunes moins âgés (51 % contre 34 % des jeunes plus âgés) et les jeunes ayant une incapacité (45 % contre 38 % des jeunes sans incapacité) sont plus nombreux à dire qu'ils ont été victimes de cruauté en ligne lorsqu'ils jouaient à des jeux en ligne. Les jeunes plus âgés, les filles, les jeunes racialisés, les jeunes sans incapacité et les jeunes hétérosexuels sont tous plus susceptibles d'être victimes de cruauté en ligne par le biais de commentaires sur les réseaux sociaux.

Notre analyse montre également un lien entre le temps passé devant un écran et le fait d'être victime de comportements méchants ou cruels en ligne. Plus précisément, les jeunes qui passent le plus de temps devant un écran pendant la semaine sont plus nombreux à dire qu'ils ont été victimes de cruauté en ligne par texto ou message privé, tandis que ceux qui passent le moins de temps devant un écran pendant la semaine sont plus nombreux à dire qu'ils ont été victimes de cruauté en ligne dans les jeux ou les messages publiés sur les réseaux sociaux.

De plus, notre analyse révèle un lien entre la méchanceté et la cruauté en ligne et [le contenu raciste et sexiste](#). Les jeunes qui ont été victimes de cruauté en ligne sont plus nombreux à dire que les gens disent des choses racistes ou sexistes pour intimider les autres (82 % contre 69 % des jeunes qui indiquent n'avoir jamais été victimes de cruauté en ligne) et sont plus nombreux à dire qu'ils ont vu du contenu raciste ou sexiste en ligne (76 % contre 34 % des jeunes qui n'ont pas été victimes de cruauté en ligne). Cependant, les jeunes qui ont été victimes de cruauté en ligne sont moins portés à croire qu'il est important de le dire à un adulte s'ils voient du contenu raciste ou sexiste en ligne (58 % contre 72 % des jeunes qui n'ont pas été victimes de cruauté en ligne).

Les autres résultats notables liés aux expériences de méchanceté et de cruauté en ligne incluent les suivants.

- Les jeunes qui gardent leur téléphone intelligent dans leur chambre (après être allés au lit pour la nuit) sont plus susceptibles d'être victimes de cruauté en ligne (37 % contre 29 % des jeunes qui ne gardent pas leur téléphone intelligent dans leur chambre).
- Les jeunes qui disent partager des renseignements personnels en ligne sont plus susceptibles d'être victimes de méchanceté et de cruauté en ligne (62 % contre 25 % des jeunes qui disent ne pas partager de renseignements personnels en ligne) et plus fréquemment.
- Les jeunes qui ont été victimes de méchanceté et de cruauté en ligne sont plus nombreux à craindre de passer trop de temps en ligne (42 % contre 24 % des jeunes qui ne craignent pas de passer trop de temps en ligne).
- Les jeunes qui ont été victimes de méchanceté et de cruauté en ligne sont légèrement moins nombreux à dire qu'Internet est un endroit sûr pour eux (52 % contre 50 % des jeunes qui n'ont pas été victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne).
- Dans la phase IV de l'étude JCMB, les garçons et les filles déclarent avoir été victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne dans la même proportion (31 % des garçons et 32 % des filles). Il s'agit d'un changement significatif par rapport aux résultats de la [phase III](#), alors que les filles étaient près d'un tiers plus susceptibles d'en avoir été victimes (43 % contre 33 % des garçons).



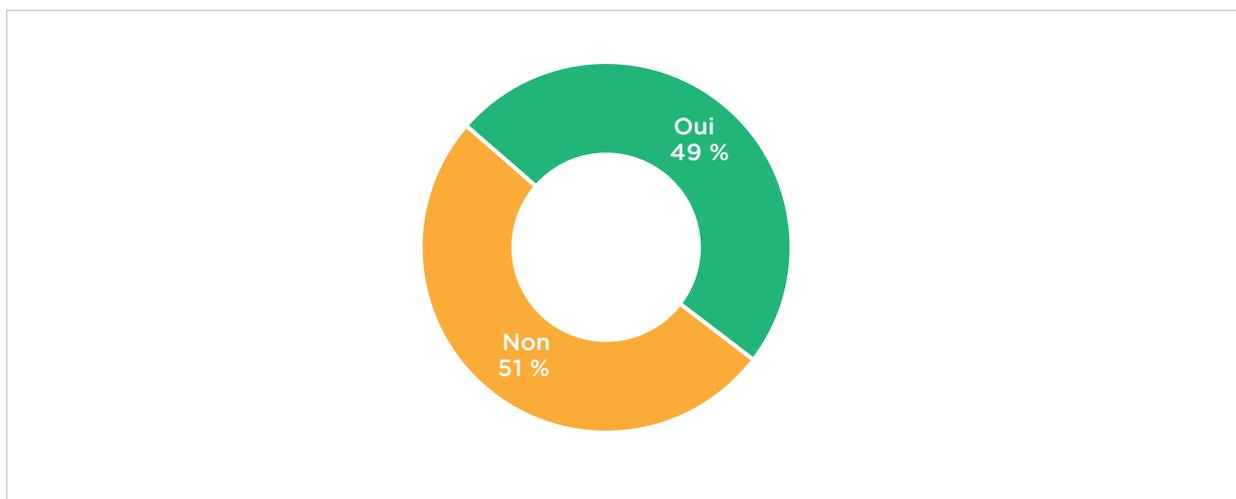
Être témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne



Près de la moitié (49 %) des jeunes disent avoir été témoins d'une certaine forme de méchanceté et de cruauté en ligne.

Nous avons également demandé aux jeunes s'ils avaient été témoins de méchanceté et de cruauté en ligne, ou s'ils avaient vu quelqu'un être méchant ou cruel envers une autre personne en ligne. La moitié des jeunes (49 %) ont indiqué avoir été témoins d'une certaine forme de cruauté en ligne (voir la **figure 3**).

Figure 3 : Être témoins de méchanceté et de cruauté en ligne



Il n'existe aucune différence démographique selon l'orientation sexuelle ou la race. Les jeunes transgenres (n=7) (71 % contre 49 % des garçons et 48 % des filles) sont plus nombreux à être témoins de méchanceté et de cruauté en ligne, tout comme les jeunes plus âgés (51 % contre 46 % des plus jeunes) et ceux ayant une incapacité (67 % contre 43 % des jeunes sans incapacité)..

Une analyse supplémentaire des incidents au cours desquels les jeunes ont été témoins de méchanceté et de cruauté en ligne révèle ce qui suit.

- Les jeunes qui possèdent leur propre téléphone intelligent sont plus susceptibles d'être témoins de méchanceté et de cruauté en ligne (53 % contre 34 % des jeunes qui ne possèdent pas leur propre téléphone intelligent).
- Les jeunes qui gardent leur téléphone intelligent dans leur chambre (après être allés au lit pour la nuit) sont plus nombreux à être témoins de méchanceté et de cruauté en ligne (56 % contre 46 % des jeunes qui ne gardent pas leur téléphone dans leur chambre).
- Les jeunes qui passent le plus de temps devant un écran en semaine sont plus nombreux à dire qu'ils sont plus souvent témoins de méchanceté et de cruauté en ligne.
- Les jeunes qui sont témoins de méchanceté et de cruauté en ligne sont plus nombreux à dire qu'ils ont vu du contenu raciste et sexiste (73 % contre 20 % des jeunes qui n'ont pas été témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne).
- Les jeunes qui sont témoins de méchanceté et de cruauté en ligne sont légèrement moins nombreux à dire qu'Internet est un endroit sûr pour eux (54 % contre 60 % des jeunes qui n'ont pas été témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne).

Adopter des comportements méchants et cruels en ligne



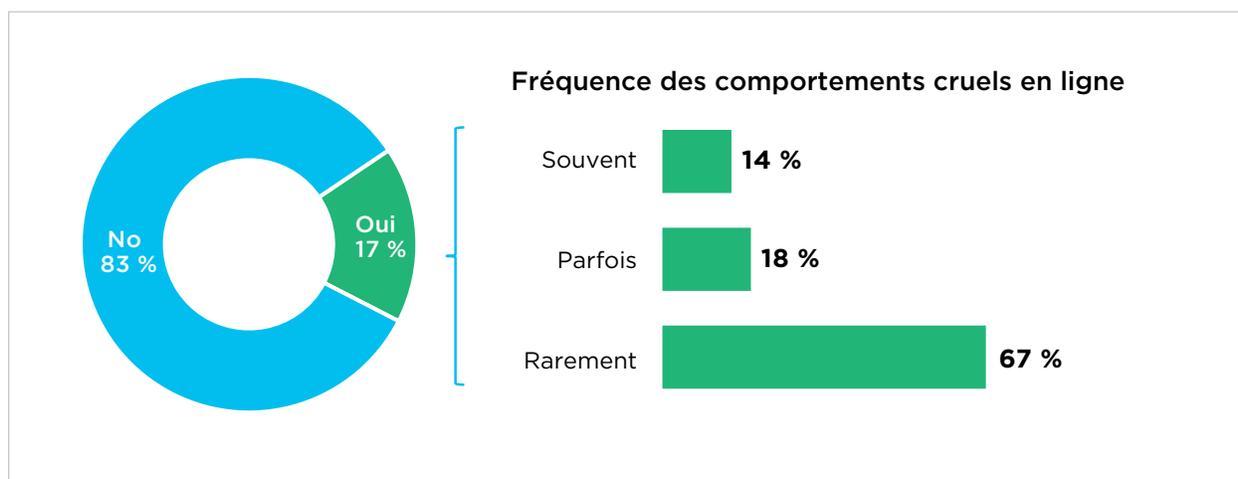
Seulement 2 jeunes sur 10 (17 %) admettent avoir fait preuve de méchanceté ou de cruauté en ligne. La majorité (67 %) des participants ont dit qu'ils adoptaient rarement ce genre de comportement en ligne.

Les jeunes qui ont déclaré avoir été méchants ou cruels en ligne l'ont fait principalement dans le cadre de jeux en ligne ou par le biais de textos et de messages privés. Les trois quarts (74 %) des jeunes qui ont déclaré avoir été méchants ou cruels en ligne ont dit qu'ils avaient injurié quelqu'un.

La moitié des jeunes (51 %) qui adoptent des comportements méchants ou cruels en ligne disent le faire pour plaisanter.

Un peu moins de 2 jeunes sur 10 (17 %) admettent avoir été méchants ou cruels en ligne, la majorité d'entre eux affirmant qu'ils le font rarement (voir la **figure 4**).

Figure 4 : Adopter des comportements méchants et cruels en ligne



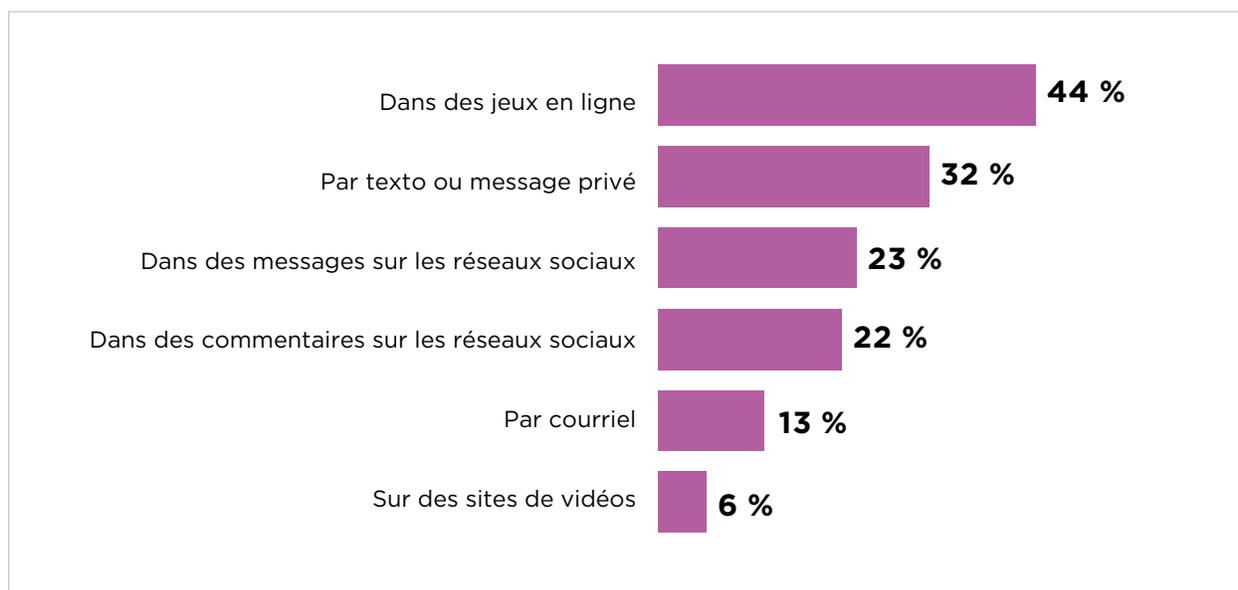
Les garçons et les filles sont tout aussi susceptibles (17 % des garçons contre 16 % des filles) d'avoir été méchants ou cruels envers quelqu'un en ligne, ce qui contraste avec les résultats de la [phase III](#) dans laquelle les garçons étaient plus susceptibles de l'avoir fait (26 % contre 20 %). De même, il y a peu ou pas de différence selon l'année scolaire, alors que les taux étaient significativement plus élevés chez les jeunes de la 8^e à la 11^e année que dans les années antérieures dans le cadre de la phase III.

Les jeunes de race blanche sont légèrement plus nombreux à faire preuve de méchanceté et de cruauté en ligne (18 % contre 13 % des jeunes racialisés). Les jeunes transgenres (n=7) (43 % contre 17 % des garçons et 16 % des filles) et les jeunes ayant une incapacité sont également plus nombreux à avoir adopté ce comportement (34 % contre 11 % des jeunes sans incapacité).

En ce qui concerne la fréquence, les filles et les jeunes transgenres (n=7) sont plus nombreuses à dire qu'ils font *rarement* preuve de méchanceté ou de cruauté en ligne (75 % des filles et 67 % des jeunes transgenres contre 60 % des garçons), et les jeunes racialisés sont plus nombreux à dire qu'ils font *souvent* preuve de cruauté en ligne (26 % contre 10 % des jeunes de race blanche).

Les jeunes qui déclarent avoir fait preuve de méchanceté et de cruauté en ligne l'ont fait surtout dans le cadre de jeux en ligne (44 %), par le biais de textos ou de messages privés (32 %), ou dans des messages (23 %) et des commentaires (22 %) sur des sites de médias sociaux (voir la **figure 5**).

Figure 5 : Espaces où les jeunes adoptent des comportements méchants et cruels en ligne

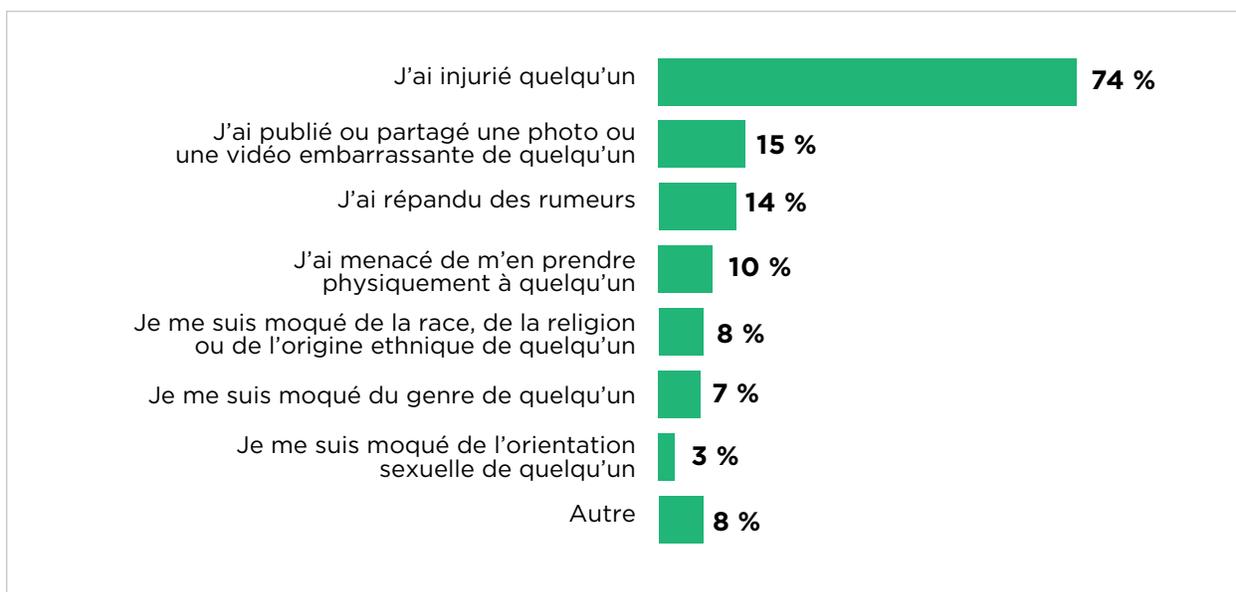


Les filles (28 % contre 15 % des garçons) et les jeunes plus âgés (27 % contre 18 % des plus jeunes) sont plus susceptibles de faire preuve de méchanceté et de cruauté en ligne sur les réseaux sociaux. Les garçons (53 % contre 32 % des filles), les jeunes transgenres et issus de la diversité de genre (n=4) (100 % contre 32 % des filles et 53 % des garçons) et les jeunes LGBTQ+ (54 % contre 43 % des jeunes hétérosexuels) sont plus susceptibles de faire preuve de cruauté en ligne lorsqu'ils jouent à des jeux en ligne. Les jeunes plus âgés sont plus nombreux à le faire par le biais de commentaires sur des publications dans les médias sociaux (28 % contre 12 % des plus jeunes) et des sites de diffusion de vidéos (8 % contre 1 % des plus jeunes). Les jeunes sans incapacité sont plus enclins à faire preuve de méchanceté et de cruauté en ligne par le biais de commentaires sur des publications dans les médias sociaux (29 % contre 14 % des jeunes ayant une incapacité), et les jeunes racialisés sont plus susceptibles de faire preuve de méchanceté et de cruauté en ligne sur des sites de diffusion de vidéos (15 % contre 4 % des jeunes de race blanche). Grâce à l'analyse réalisée pour le [rapport sur la vie privée et le consentement en ligne](#), nous savons également que certains jeunes (7 %) utilisent des comptes faux ou anonymes pour être méchants sur les plateformes de médias sociaux.

Parmi les jeunes qui disent avoir encouragé la méchanceté et la cruauté en ligne (n=176), nous leur avons également demandé *de quelle façon* ils avaient démontré ce comportement (voir la **figure 6**). Les trois quarts (74 %) des jeunes qui ont adopté des comportements méchants et cruels en ligne ont dit qu'ils avaient injurié quelqu'un, de loin la réponse la plus populaire⁵. D'autres ont dit qu'ils avaient publié ou partagé des photos ou des vidéos embarrassantes de quelqu'un d'autre (15 %), répandu des rumeurs (14 %) ou menacé de s'en prendre physiquement à quelqu'un (10 %).

⁵ Cette conclusion concorde avec [d'autres recherches sur la cyberintimidation](#) et la [phase III de l'étude JCMB](#).

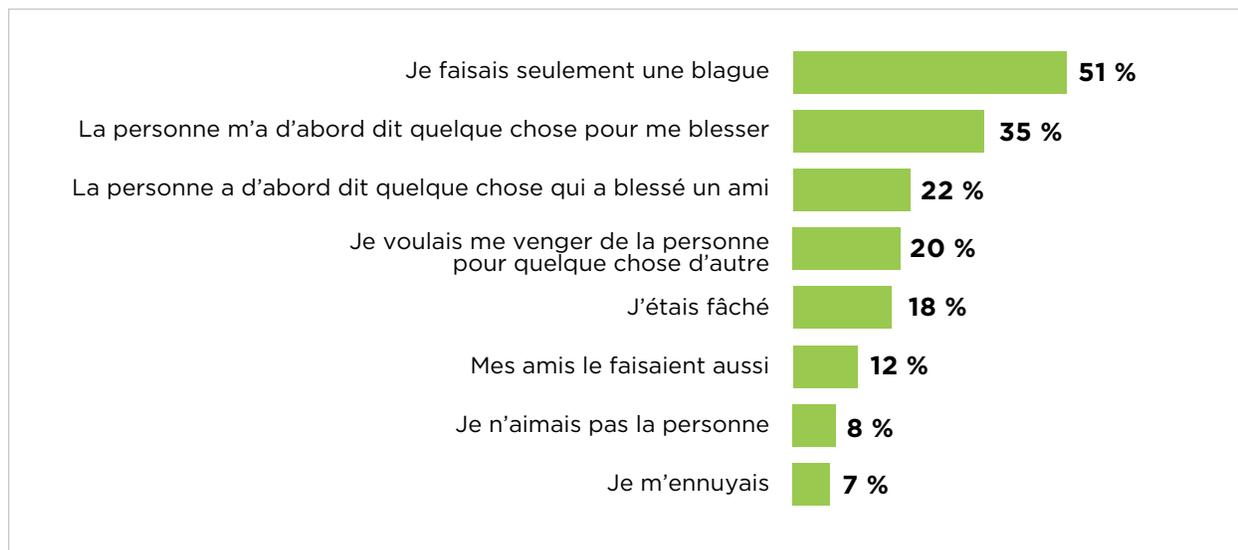
Figure 6 : Types de comportements méchants ou cruels en ligne



Les filles (77 %) et les garçons (74 %), ainsi que les jeunes transgenres (n=3) (67 %) sont plus susceptibles d'injurier quelqu'un. Les jeunes plus âgés sont plus nombreux à dire qu'ils se sont moqués du genre d'une personne (11 % contre 1 % des plus jeunes) et légèrement plus susceptibles de déclarer qu'ils ont injurié quelqu'un (77 % contre 71 %). Les jeunes hétérosexuels sont également plus susceptibles d'injurier quelqu'un (75 % contre 67 % des jeunes LGBTQ+), tout comme les jeunes de race blanche (81 % contre 55 % des jeunes racialisés). Les jeunes racialisés sont plus nombreux à affirmer avoir menacé de s'en prendre physiquement à quelqu'un (23 % contre 6 % des jeunes de race blanche).

Nous avons ensuite demandé aux jeunes qui ont indiqué avoir été méchants ou cruels en ligne (n=176) les raisons pour lesquelles ils avaient adopté ce comportement (voir la **figure 7**). La moitié des jeunes (51 %) qui ont été méchants ou cruels en ligne ont déclaré l'avoir fait pour plaisanter. Les autres réponses les plus fréquentes indiquent qu'ils ont adopté un comportement méchant ou cruel en ligne pour se venger d'une personne qui les a blessés en premier (35 %) ou qui a blessé un ami (22 %), ou parce qu'ils voulaient se venger d'une personne (20 %).

Figure 7 : Motifs des comportements méchants et cruels en ligne



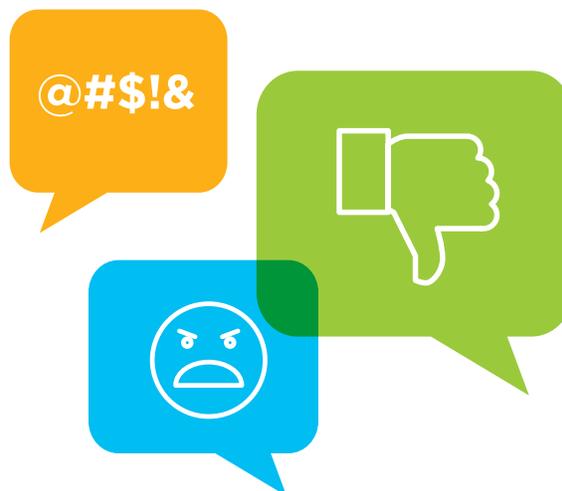
Les filles sont plus susceptibles de faire preuve de méchanceté et de cruauté en ligne lorsque quelqu'un leur a fait du mal en premier (42 % contre 26 % des garçons), et les garçons sont plus susceptibles de dire qu'ils l'ont fait pour plaisanter (60 % contre 44 % des filles). Les jeunes transgenres et issus de la diversité de genre (n=4) sont plus nombreux à adopter des comportements méchants et cruels en ligne pour se venger de quelqu'un qui les a blessés ou a blessé un ami en premier (67 % dans les deux cas). Les jeunes plus âgés semblent également faire preuve de méchanceté ou de cruauté en ligne lorsqu'une personne leur fait du mal en premier (46 % contre 18 % des plus jeunes) ou qu'ils veulent se venger d'une personne (25 % contre 12 %). Les jeunes plus âgés sont également plus enclins à adopter ce comportement lorsque leurs amis le font (17 % contre 4 % des plus jeunes). Les jeunes sont plus nombreux à dire que la méchanceté et la cruauté en ligne sont une façon de plaisanter (62 % contre 44 % des jeunes plus âgés).

Les autres différences démographiques incluent les suivantes :

- les jeunes hétérosexuels sont plus susceptibles d'adopter des comportements méchants et cruels en ligne lorsqu'ils sont fâchés (21 % contre 4 % des jeunes LGBTQ+);
- les jeunes de race blanche sont plus nombreux à faire preuve de méchanceté et de cruauté en ligne pour plaisanter (57 % contre 28 % des jeunes racialisés);
- les jeunes racialisés sont plus nombreux à adopter ces comportements si quelqu'un les a blessés en premier (53 % contre 30 % des jeunes de race blanche), pour se venger (43 % contre 16 %) ou s'ils n'aiment pas la personne envers qui ils font preuve de cruauté (18 % contre 5 %);
- les jeunes ayant une incapacité sont plus nombreux à faire preuve de méchanceté et de cruauté en ligne pour plaisanter (56 % contre 46 % des jeunes sans incapacité).

Les autres résultats notables liés à l'adoption de comportements méchants et cruels en ligne incluent les suivants :

- les jeunes qui possèdent leur propre téléphone intelligent sont plus susceptibles de faire preuve de méchanceté et de cruauté en ligne (20 % contre 6 % des jeunes qui ne possèdent pas leur propre téléphone intelligent);
- les jeunes qui gardent leur téléphone intelligent dans leur chambre (après être allés au lit pour la nuit) sont plus susceptibles d'être méchants et cruels en ligne (23 % contre 11 % des jeunes qui ne gardent pas leur téléphone dans leur chambre);
- les jeunes qui passent plus de temps devant un écran en semaine sont plus nombreux à dire qu'ils sont méchants ou cruels en ligne plus souvent;
- les jeunes qui partagent des renseignements personnels en ligne sont plus nombreux à faire preuve de méchanceté et de cruauté en ligne (47 % contre 10 % des jeunes qui ne partagent pas de renseignements personnels en ligne);
- les jeunes qui adoptent des comportements méchants ou cruels en ligne sont *plus susceptibles* de dire qu'ils ont vu du contenu raciste ou sexiste en ligne (81 % contre 40 % des jeunes qui n'adoptent pas ces comportements) et *moins susceptibles* de dire à un adulte qu'ils ont vu ce contenu préjudiciable en ligne (53 % contre 70 % des jeunes qui disent ne pas adopter ces comportements);
- les jeunes qui adoptent des comportements cruels en ligne sont plus nombreux à craindre de passer trop de temps en ligne (67 % contre 40 % des jeunes qui n'ont pas été méchants ou cruels en ligne);
- les jeunes qui adoptent des comportements cruels en ligne sont plus nombreux à dire qu'ils ont participé à *toutes* les activités en ligne sur lesquelles nous les avons interrogés. Il est intéressant de noter que ces activités incluent des activités prosociales comme appuyer un groupe de militants ou y adhérer (47 % contre 34 % de ceux qui n'ont pas été méchants ou cruels en ligne) et publier du contenu sur une cause ou un événement qui leur tient à cœur (72 % contre 51 %), ou encore des activités comme parler à des personnes qu'ils ne connaissent qu'en ligne (84 % contre 57 %).



Réagir à la méchanceté et à la cruauté en ligne



Lorsqu'ils sont victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne, les jeunes sont plus susceptibles de ne rien faire ou d'ignorer le comportement.

Les deux tiers (64 %) disent avoir réagi après avoir été témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne. La plupart d'entre eux ont réagi en communiquant avec la victime ou la personne qui a été méchante.

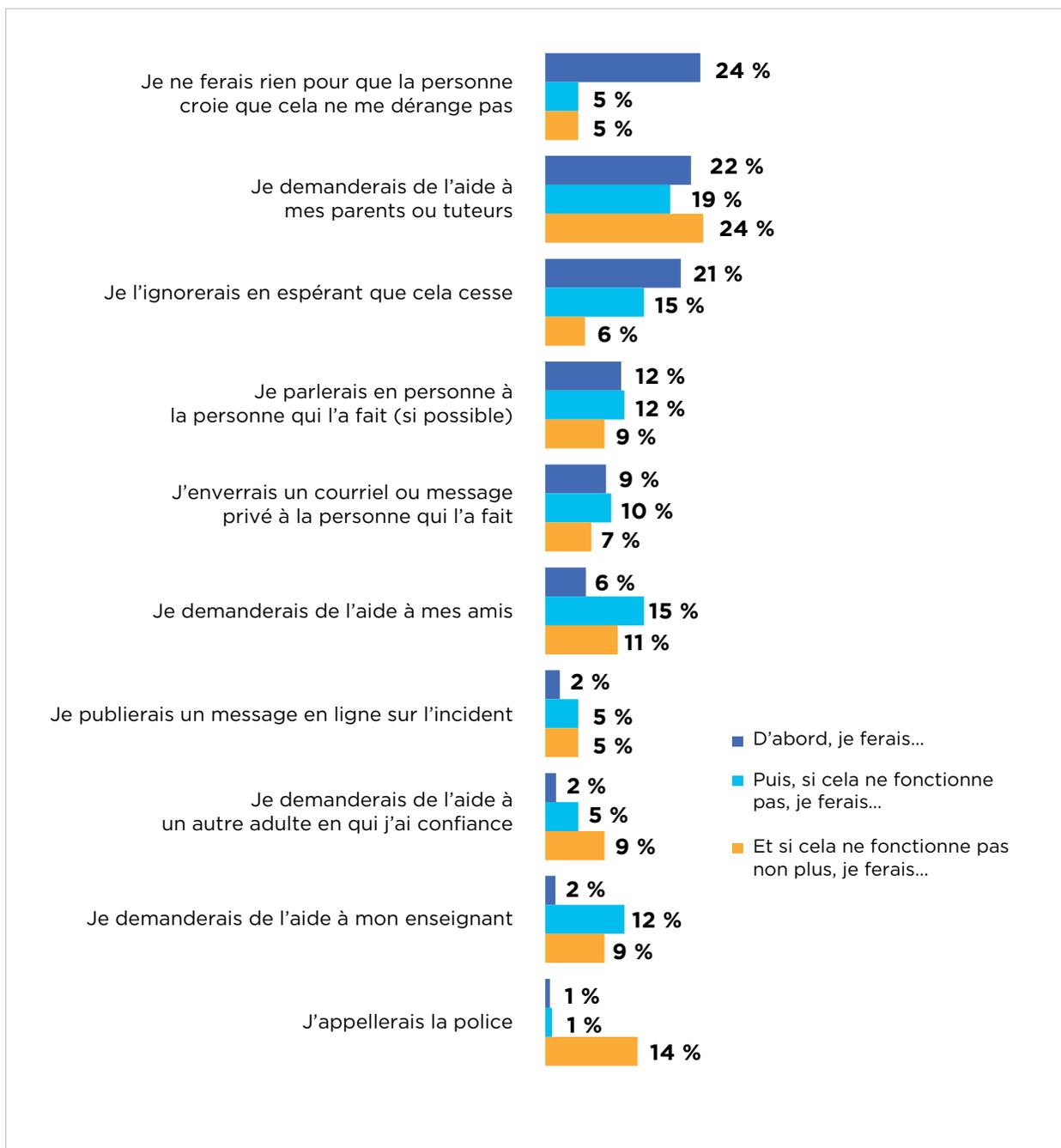
Nous avons demandé aux participants ce qu'ils feraient si quelqu'un leur disait quelque chose de méchant ou de cruel en ligne. Le sondage leur permettait de sélectionner et de classer trois options : leur première réaction face à la situation, ce qu'ils feraient si la première réaction ne fonctionnait pas, et ce qu'ils feraient ensuite si cette deuxième réaction ne fonctionnait pas.

Les résultats nous montrent, dans un premier temps, que les jeunes sont plus susceptibles de ne rien faire ou d'ignorer la cruauté en ligne. Ensuite, si cette réaction ne fonctionnait pas, ils se tournaient vers leurs parents ou tuteurs, leurs amis, leurs enseignants ou la police ou confrontaient la personne qui a publié ou partagé le contenu (voir la **figure 8**).

Les filles sont plus susceptibles de demander de l'aide à un parent ou tuteur (26 % contre 19 % des garçons) ou à un ami (8 % contre 4 % des garçons) lorsqu'elles réagissent à la méchanceté ou à la cruauté en ligne. Les garçons sont plus susceptibles de ne rien faire (26 % contre 21 % des filles). Les jeunes transgenres (n=7) sont plus nombreux à envoyer un courriel ou un message privé à la personne méchante (43 % contre 10 % des garçons et 8 % des filles). Les jeunes issus de la diversité de genre (n=6) sont également plus susceptibles d'envoyer un courriel ou un message privé à la personne méchante (50 % contre 10 % des garçons et 8 % des filles).

Les jeunes plus âgés sont plus susceptibles d'ignorer le comportement et d'espérer qu'il disparaisse (23 % contre 18 % des plus jeunes), tandis que les plus jeunes sont plus nombreux à demander de l'aide à un parent ou tuteur (32 % contre 16 % des jeunes plus âgés). Les jeunes racialisés sont plus nombreux à parler en ligne de leur expérience de la méchanceté ou de la cruauté (4 % contre 1 % des jeunes de race blanche). Les jeunes ayant une incapacité sont plus nombreuses à demander du soutien à un parent ou tuteur (24 % contre 16 % des jeunes sans incapacité) ou d'ignorer le comportement (22 % contre 16 %).

Figure 8 : Types de réactions face à la méchanceté et à la cruauté en ligne



Les tableaux ci-dessous résument les principales stratégies utilisées pour réagir à la méchanceté ou à la cruauté en ligne et mettent en évidence d'autres différences démographiques importantes. Par exemple, nous pouvons constater que certains groupes de jeunes (filles, jeunes transgenres, jeunes issus de la diversité de genre, les plus jeunes, les jeunes LGBTQ+ et les jeunes sans incapacité) préfèrent adopter des approches plus personnelles ou *relationnelles* pour réagir à ces comportements, tandis que d'autres (garçons, jeunes plus âgés, jeunes hétérosexuels et jeunes ayant une incapacité) préfèrent se retirer de la situation ou l'ignorer.

Meilleures stratégies par genre pour répondre à la cruauté en ligne

Genre	Stratégie la plus populaire	Deuxième stratégie la plus populaire	Troisième stratégie la plus populaire
Garçons	Ne font rien (26 %)	Ignorent le comportement (20 %)	Demandent de l'aide à leurs parents (19 %)
Filles	Demandent de l'aide à leurs parents (26 %)	Ne font rien ou demandent de l'aide à leurs amis (21 %)	En parlent en personne à la personne qui a adopté ce comportement (11 %)
Jeunes transgenres (n=7)	Envoient un courriel ou un message privé à la personne qui a adopté ce comportement (43 %)	Demandent de l'aide à leurs amis (29 %)	Ignorent le comportement ou publient un message en ligne sur l'incident (14 %)
Jeunes issus de la diversité de genre (n=6)	Envoient un courriel ou un message privé à la personne qui a adopté ce comportement (50 %)	Ne font rien (26 %)	Demandent de l'aide à leurs parents (17 %)

Meilleures stratégies par âge pour répondre à la cruauté en ligne

Âge	Stratégie la plus populaire	Deuxième stratégie la plus populaire	Troisième stratégie la plus populaire
9 à 11 ans	Demandent de l'aide à leurs parents (33 %)	Ne font rien (19 %)	Ignorent le comportement (18%)
12 à 13 ans	Ne font rien (26 %)	Demandent de l'aide à leurs parents (22 %)	Ignorent le comportement (18%)
14 à 17 ans	Do nothing (26%)	Ignorent le comportement (24 %)	En parlent en personne à la personne qui a adopté ce comportement (14 %)

Meilleures stratégies par orientation sexuelle pour répondre à la cruauté en ligne

Orientation sexuelle	Stratégie la plus populaire	Deuxième stratégie la plus populaire	Troisième stratégie la plus populaire
Jeunes hétérosexuels	Ne font rien (24 %)	Demandent de l'aide à leurs parents ou ignorent le comportement (21 %)	En parlent en personne à la personne qui a adopté ce comportement (12 %)
Jeunes LGBTQ+	Demandent de l'aide à leurs parents (24 %)	Ne font rien (22 %)	Ignorent le comportement (19 %)

Meilleures stratégies par race pour répondre à la cruauté en ligne

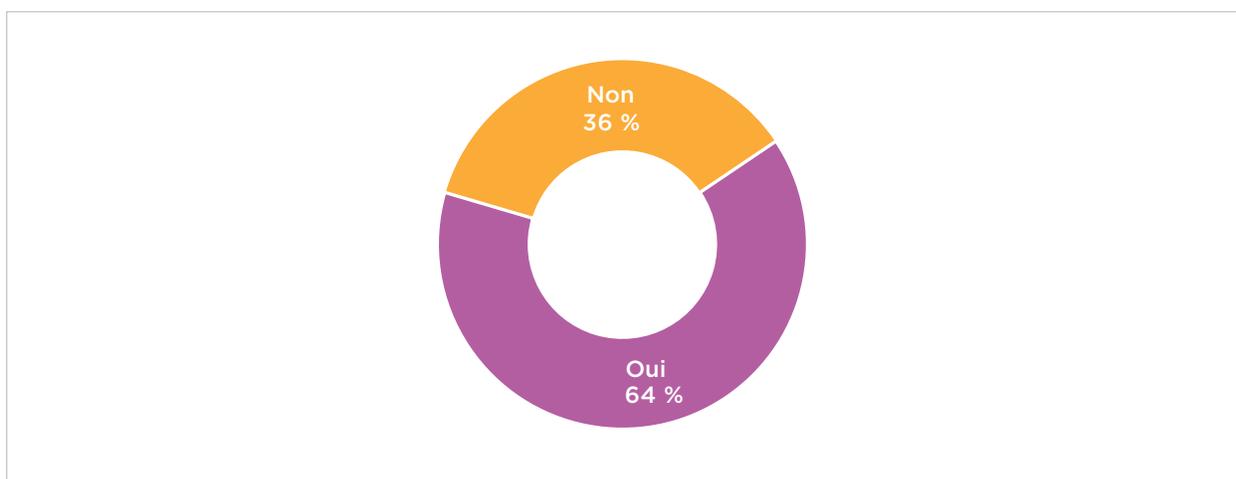
Race	Stratégie la plus populaire	Deuxième stratégie la plus populaire	Troisième stratégie la plus populaire
Jeunes de race blanche	Ne font rien (24 %)	Demandent de l'aide à leurs parents (23 %)	Ignorent le comportement (19 %)
Jeunes racialisés	Ne font rien (24 %)	Ignorent le comportement (23 %)	Demandent de l'aide à leurs parents (19 %)

Meilleures stratégies par capacité pour répondre à la cruauté en ligne

Capacité	Stratégie la plus populaire	Deuxième stratégie la plus populaire	Troisième stratégie la plus populaire
Jeunes ayant une incapacité	Ne font rien (25 %)	Demandent de l'aide à leurs parents ou ignorent le comportement (16 %)	En parlent en personne à la personne qui a adopté ce comportement (13 %)
Jeunes sans incapacité	Demandent de l'aide à leurs parents (24 %)	Ne font rien (23 %)	Ignorent le comportement (22 %)

Nous avons également demandé aux participants s'ils avaient déjà réagi après avoir été témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne. Parmi ceux qui ont été témoins de ce comportement (n=509), les deux tiers (64 %) disent avoir réagi (voir la **figure 9**)⁶. Les filles (67 % contre 60 % des garçons), les jeunes transgenres (n=5) (80 %) et ceux issus de la diversité de genre (n=2) (100 %), les plus jeunes (69 % contre 61 % des jeunes plus âgés), les jeunes LGBTQ+ (71 % contre 63 % des jeunes hétérosexuels), les jeunes de race blanche (68 % contre 55 % des jeunes racialisés) et les jeunes ayant une incapacité (76 % contre 58 % des jeunes sans incapacité) sont tous plus susceptibles de réagir lorsqu'ils sont témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne.

Figure 9 : Réaction face à la méchanceté et à la cruauté en ligne



⁶ Ce résultat correspond aux conclusions de la [phase III de l'étude JCMB](#).

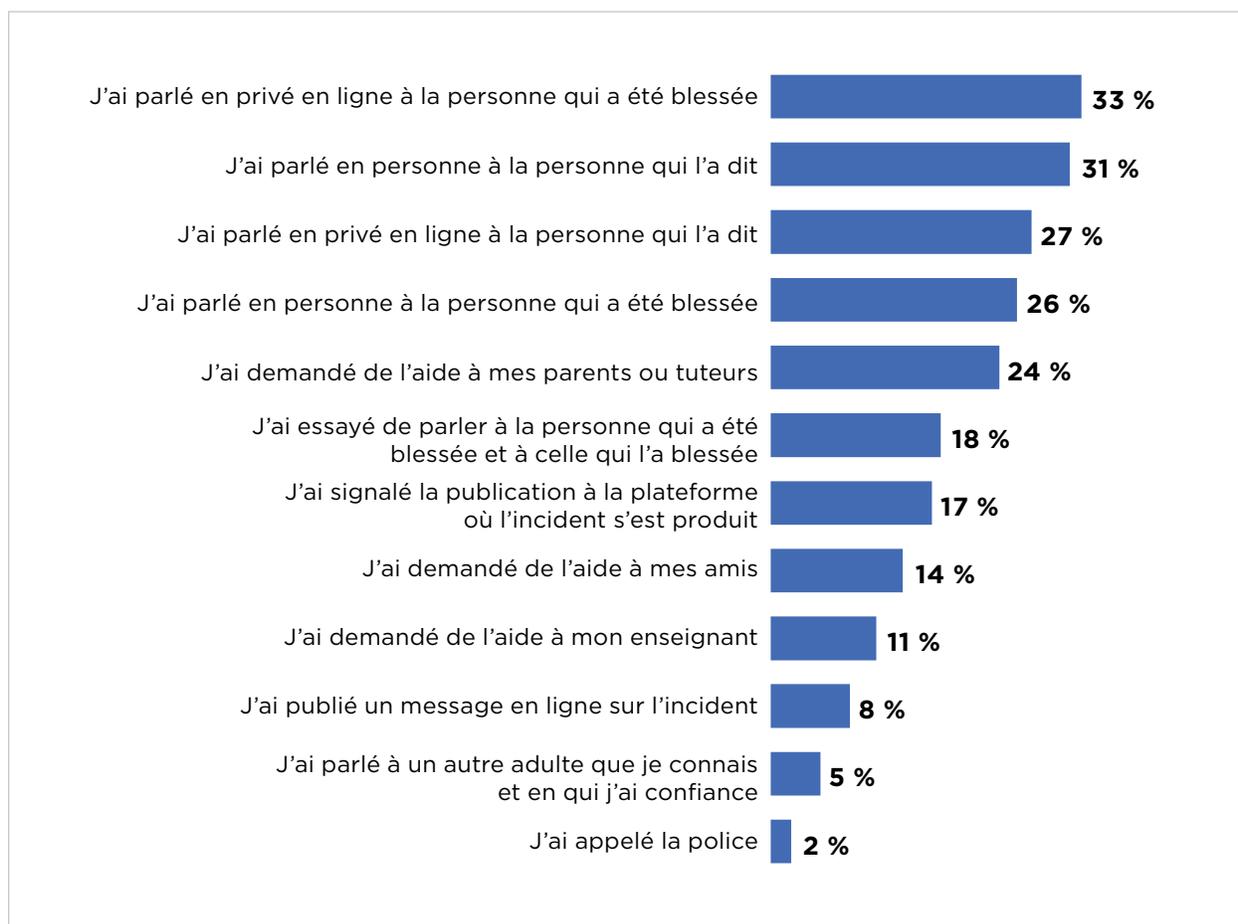
Une analyse complémentaire révèle que les jeunes les plus susceptibles de réagir après avoir été témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne :

- possèdent leur propre téléphone intelligent;
- gardent leur téléphone intelligent dans leur chambre (après être allés au lit pour la nuit);
- passent un temps modéré devant un écran (entre une et trois heures par jour);
- sont plus susceptibles de voir du contenu raciste ou sexiste en ligne;
- utilisent les paramètres de confidentialité et lisent les politiques en la matière;
- sont plus susceptibles de dire que des personnes de leur entourage peuvent les aider à résoudre un problème en ligne;
- sont plus susceptibles de dire qu'ils savent comment se protéger en ligne;
- sont plus susceptibles d'avoir eux-mêmes été victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne ou d'avoir adopté ce comportement.

Contrairement aux autres comportements étudiés dans le présent rapport, il n'y a pas de corrélation entre le temps passé devant un écran en semaine ou la fin de semaine et la réaction à la méchanceté ou à la cruauté en ligne.

Les jeunes qui ont déclaré avoir réagi à un incident méchant ou cruel en ligne (n=325) ont dit qu'ils communiquaient en privé en ligne avec la victime (33 %), parlaient en personne avec la personne qui a adopté ce comportement (31 %), parlaient en privé en ligne avec la personne qui a fait preuve de méchanceté ou de cruauté (27 %) ou parlaient en personne avec la victime (26 %) (voir la **figure 10**). Il est intéressant de noter que les jeunes préfèrent communiquer avec les personnes concernées et qu'il est peu probable qu'ils signalent l'incident aux plateformes où il s'est produit (17 %) ou appellent la police (2 %).

Figure 10 : Types de réactions après avoir été témoins de méchanceté et de cruauté en ligne



Les jeunes transgenres (n=4) et ceux issus de la diversité de genre (n=2) sont plus susceptibles de signaler la méchanceté et la cruauté en ligne à la plateforme qu'ils utilisent (75 % des jeunes transgenres et 100 % des jeunes issus de la diversité de genre contre 14 % des garçons et 17 % des filles). Les plus jeunes sont plus nombreux à demander de l'aide à un parent ou tuteur (33 % contre 19 % des jeunes plus âgés) lorsqu'ils sont témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne. Les jeunes LGBTQ+ sont plus susceptibles de signaler l'incident à la plateforme (37 % contre 15 % des jeunes hétérosexuels). Les jeunes hétérosexuels sont plus nombreux à demander de l'aide à un enseignant lors de ces incidents (13 % contre 2 % des jeunes LGBTQ+). Les jeunes racialisés sont plus enclins à parler aux deux parties concernées par l'incident (27 % contre 15 % des jeunes de race blanche) et de publier un message en ligne en réponse à la méchanceté ou à la cruauté en ligne (16 % contre 7 %). Les jeunes sans incapacité sont plus susceptibles de demander de l'aide à un parent ou tuteur (28 % contre 18 % des jeunes ayant une incapacité), tandis que les jeunes ayant une incapacité sont plus nombreux à parler en privé avec la victime (39 % contre 29 % des jeunes sans incapacité) ou de signaler l'incident à la plateforme (25 % contre 13 %).

Confiance et soutien



Lorsque le temps d'écran est géré à l'aide de solutions technologiques, les jeunes sont plus susceptibles d'être victimes de méchanceté et de cruauté en ligne, d'en être témoins ou d'adopter ce comportement que lorsque leur temps d'écran est géré par des moyens non technologiques.

Dans l'ensemble, 46 % des jeunes indiquent devoir respecter une règle à la maison sur le respect des autres en ligne.

Aussi, 7 jeunes sur 10 (70 %) disent que leur école impose des règles concernant la cyberintimidation, et bon nombre d'entre eux (84 %) considèrent que ces règles sont utiles.

Un quart (25 %) des jeunes veulent en savoir plus sur les façons de composer avec la cyberintimidation.

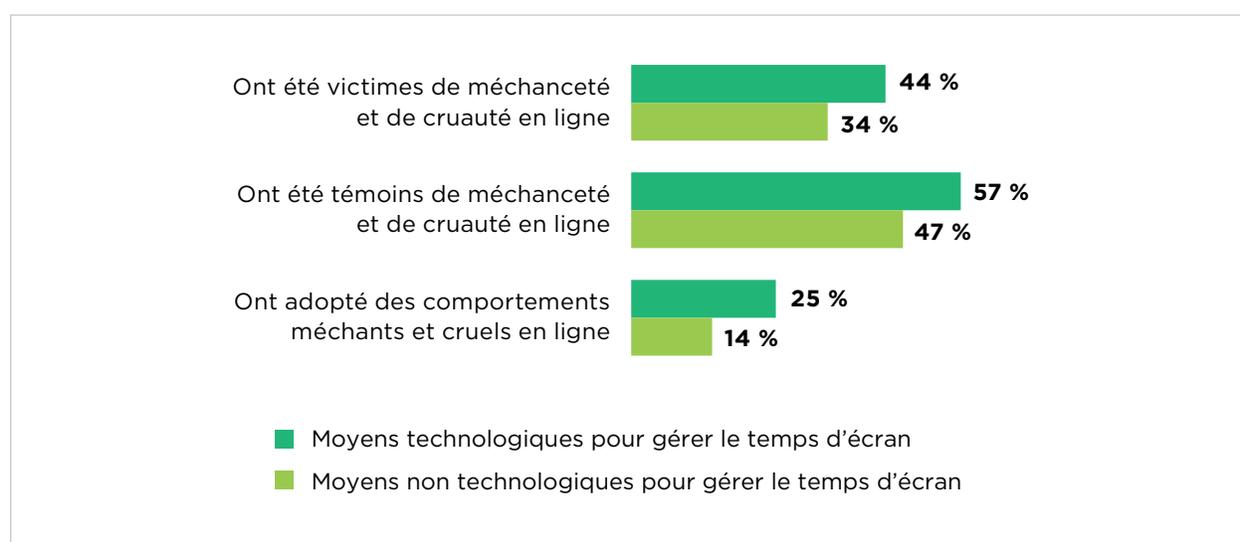
Comme pour tous les autres sujets couverts dans la phase IV de l'étude JCMB, nous avons interrogé les jeunes sur l'influence de la participation des adultes et des règles sur leurs expériences et leurs réactions face à la méchanceté et à la cruauté en ligne. Les résultats présentés ci-dessous montrent ce que nous avons souligné dans les rapports précédents, à savoir que les jeunes bénéficient d'un soutien interpersonnel et relationnel, plutôt que de solutions technologiques, pour prévenir les préjudices en ligne et les gérer. Cette conclusion renforce également ce que nous avons mis en évidence dans la [partie qualitative de la phase IV](#), c'est-à-dire que le renforcement de la **résilience collective** est essentiel au bien-être numérique et au soutien des jeunes Canadiens dans des situations de conflit interpersonnel.

La résilience collective désigne la capacité d'une communauté ou d'un groupe de personnes de réagir collectivement à des environnements changeants, parfois stressants ou difficiles, et de s'en remettre. En ligne, il pourrait s'agir de la capacité d'un jeune de participer à des communautés virtuelles sûres et inclusives, de tirer de la force et du soutien des personnes qui l'entourent, de favoriser la confiance, et de s'engager dans un dialogue constructif.

Participation des adultes

Nous verrons d'abord la participation et l'engagement des adultes dans la résolution des problèmes en lien avec la méchanceté et à la cruauté en ligne. Dans le rapport [La vie en ligne](#), nous avons présenté des conclusions générales sur la façon dont les parents ou les tuteurs gèrent et limitent le temps d'écran à la maison en utilisant des moyens technologiques (p. ex. en utilisant une application ou un appareil) et non technologiques (p. ex. en fixant des heures ou des lieux précis où les appareils ne peuvent pas être utilisés ou en organisant des activités sans écran). Dans le présent rapport, nous présentons ce que notre analyse complémentaire nous apprend sur le lien entre la gestion du temps d'écran et la méchanceté et la cruauté en ligne.

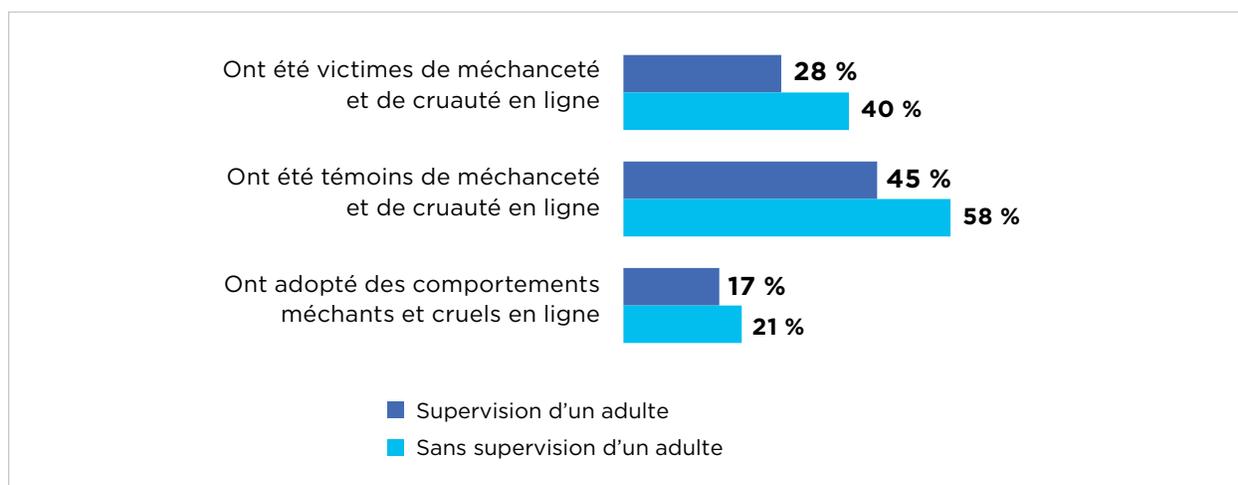
Figure 11 : Approches pour gérer le temps d'écran



Nous avons également constaté que les jeunes, lorsque leur temps d'écran est géré par des moyens technologiques, sont susceptibles de faire preuve de méchanceté et de cruauté en ligne *plus fréquemment* que ceux dont le temps d'écran à la maison est géré par des moyens non technologiques. Toutefois, les jeunes dont les parents ou tuteurs utilisent la technologie pour limiter leur temps d'écran sont plus susceptibles de réagir lorsqu'ils sont témoins de méchanceté et de cruauté en ligne (75 % contre 57 % des jeunes dont les parents ou tuteurs n'utilisent pas la technologie pour limiter le temps d'écran).

Ensuite, nous avons mené une analyse plus approfondie pour comprendre le lien entre la supervision et l'engagement des adultes et la méchanceté et la cruauté en ligne. Nous avons constaté que les jeunes qui sont habituellement accompagnés d'un adulte lorsqu'ils vont sur Internet sont moins susceptibles d'être victimes de méchanceté et de cruauté en ligne, d'en être témoins et d'adopter ces comportements (voir la **figure 12**).

Figure 12 : Supervision des adultes



De plus, les jeunes qui vont habituellement sur Internet en compagnie d'un adulte à la maison sont plus susceptibles de réagir lorsqu'ils sont témoins de méchanceté et de cruauté en ligne (73 % contre 55 % des jeunes qui disent ne jamais aller sur Internet en compagnie d'un adulte à la maison).

Règles à la maison

Nous voulons également souligner certains liens entre la présence de règles à la maison et les expériences de méchanceté et de cruauté en ligne. Notre analyse révèle que les jeunes qui doivent respecter des règles à la maison dans toutes les catégories sur lesquelles nous avons posé des questions dans le sondage :

- sont moins susceptibles de faire preuve de méchanceté ou de cruauté en ligne;
- sont moins susceptibles de dire qu'ils ne faisaient que plaisanter pour justifier leur comportement méchant ou cruel en ligne;
- sont plus susceptibles de réagir lorsqu'ils sont témoins de méchanceté et de cruauté en ligne;
- sont plus susceptibles de demander de l'aide à leurs parents ou tuteurs lorsqu'ils sont témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne.

Cette dernière conclusion en particulier appuie l'analyse du rapport [La vie en ligne](#) selon laquelle la présence de règles à la maison en général est un indicateur que les parents et les tuteurs sont plus susceptibles d'avoir des conversations avec les jeunes sur leur vie et leurs expériences en ligne. Ces conversations, comme nous l'avons noté [ailleurs](#), sont importantes pour établir la confiance et le soutien dont les jeunes ont besoin pour mieux gérer divers problèmes en ligne.

En ce qui concerne les règles spécifiques à la maison, nous observons que 46 % des participants disent devoir respecter une règle à la maison sur le respect des autres en ligne. La recherche sur la cyberintimidation montre l'importance de règles ou de valeurs

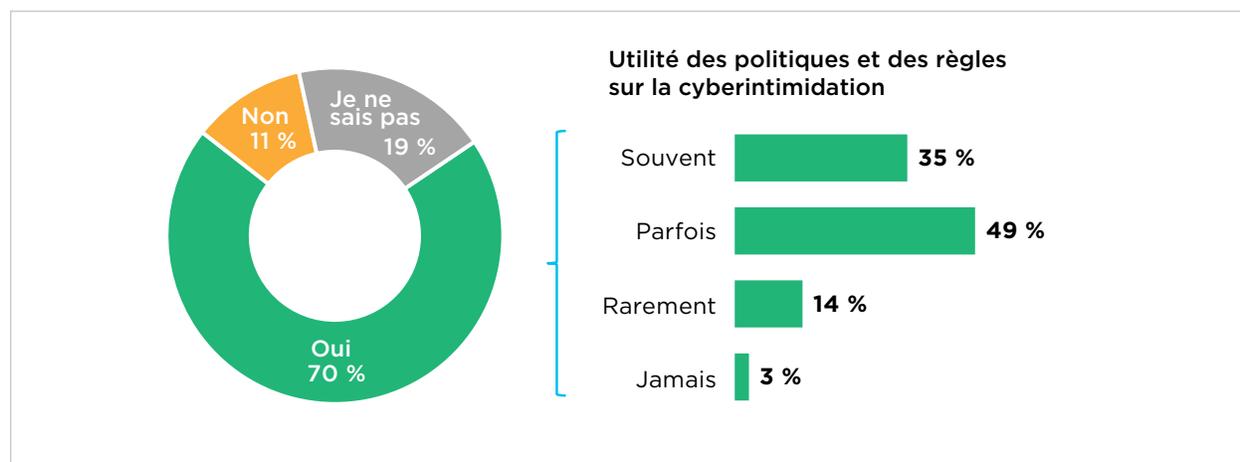
partagées pour prévenir les comportements méchants ou cruels en ligne⁷ et renforce l'importance du développement de la résilience collective (tant à la maison qu'en dehors).

Nous savons que, dans certains cas, les règles à la maison sont établies *après* qu'un incident négatif ou préjudiciable se soit déjà produit. Bien que nous tenions évidemment à souligner l'importance de la prévention, les conversations et les nouvelles règles ou directives qui peuvent découler de l'expérience, de l'observation ou de l'adoption de comportements méchants et cruels en ligne sont essentielles pour prévenir d'autres préjudices et réparer les torts déjà causés. Ces conversations aident également à instaurer la confiance entre les jeunes et les adultes dans leur vie.

Politiques et règles à l'école

Les règles en dehors de la maison, comme celles appliquées à l'école et en classe, sont également importantes pour aider les jeunes à gérer les relations en ligne. Au total, 7 jeunes sur 10 (70 %) disent que leur école dispose de règles concernant la cyberintimidation, et bon nombre d'entre eux (84 %) considèrent que ces règles sont utiles (voir la **figure 13**).

Figure 13 : Règles et politiques à l'école sur la cyberintimidation

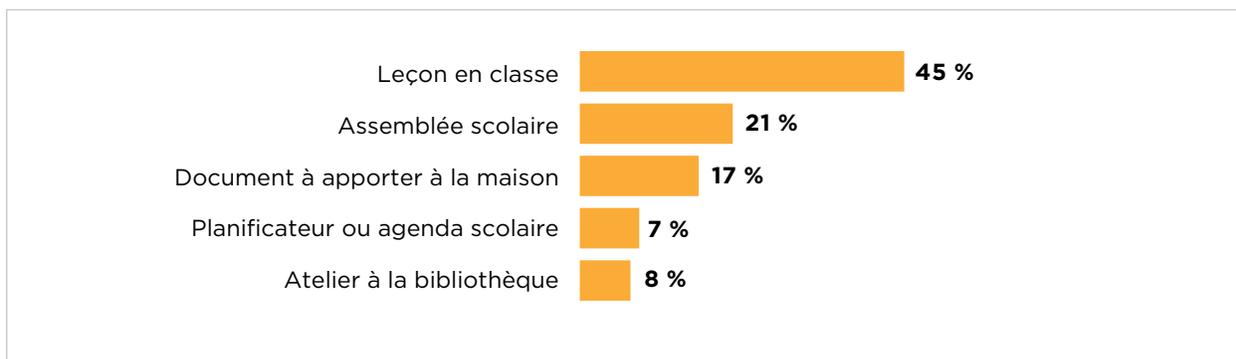


Dans l'ensemble, le nombre de jeunes qui disent ne pas savoir si leur école dispose de règles ou de politiques sur la cyberintimidation a diminué, passant de 35 % à la [phase III de l'étude JCMB](#) en 2013 à 19 % à la phase IV en 2021. Toutefois, les garçons, les jeunes LGBTQ+ et les jeunes ayant une incapacité sont plus nombreux à dire qu'ils ne savent pas si leur école dispose de règles ou de politiques sur la cyberintimidation.

Les jeunes apprennent généralement l'existence de règles et de politiques sur la cyberintimidation par le biais de leçons en classe (45 %), d'assemblées scolaires (21 %) ou de documents qu'ils rapportent à la maison (17 %) (voir la **figure 14**).

7 Hsieh, M.L., Wang, S.Y.K., et Cao, L. (2021). « Understanding cyberbullying victimization from an integrated approach: offline preventive attributes and behavior problems do matter ». *Victims & Offenders*, 16(4), 610-630.

Figure 14 : Façon dont les élèves ont appris l'existence de politiques ou de règles à l'école sur la cyberintimidation

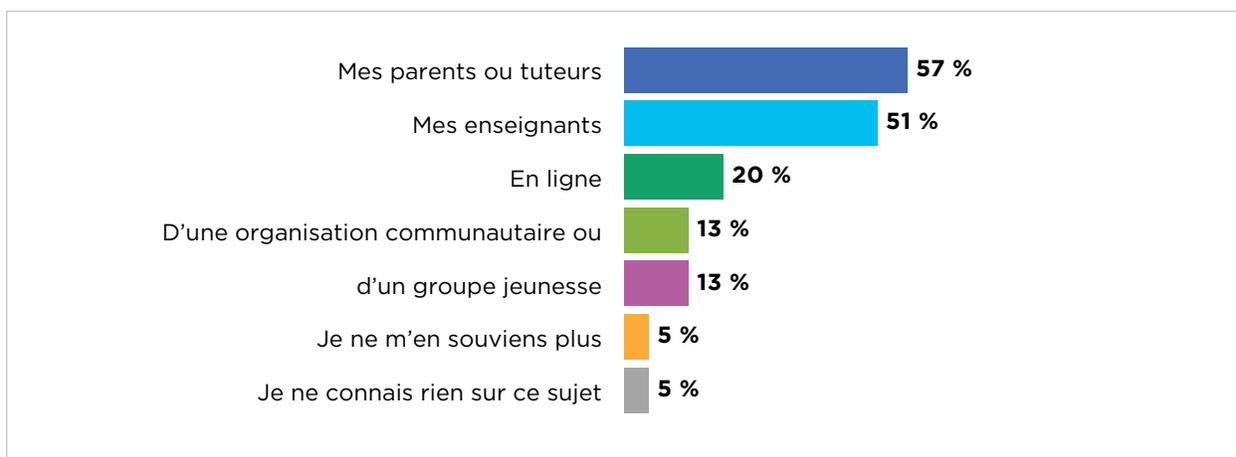


Le lien entre ces règles et les expériences des élèves est complexe. Les élèves qui déclarent que leur école dispose d'une règle sur la cyberintimidation sont plus susceptibles d'avoir été victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne (37 % contre 22 % pour ceux dont l'école ne dispose pas d'une telle règle). La même tendance a été observée en ce qui concerne la méchanceté et la cruauté en ligne : ceux dont l'école dispose d'une règle en la matière sont plus nombreux à dire qu'ils ont déjà adopté un tel comportement (20 % contre 8 % de ceux dont l'école ne dispose pas d'une telle règle). Les jeunes dont l'école dispose d'une règle sur la cyberintimidation sont plus susceptibles d'avoir injurié quelqu'un (76 % contre 33 % de ceux dont l'école ne dispose pas d'une telle règle) et beaucoup moins enclins à adopter toutes les autres formes de méchanceté et de cruauté en ligne sur lesquelles nous les avons interrogés.

Apprendre à gérer la méchanceté et la cruauté en ligne

Dans l'ensemble, 57 % des jeunes ont indiqué qu'ils apprennent à gérer la cyberintimidation auprès de leurs parents. Un peu plus de la moitié (51 %) des jeunes ont indiqué qu'ils ont appris à gérer la cyberintimidation auprès de leurs enseignants (voir la **figure 15**).

Figure 15 : Apprendre à gérer la cyberintimidation





Dans l'ensemble, un quart (25 %) des jeunes ont indiqué qu'ils aimeraient en apprendre *davantage* sur les façons de gérer la cyberintimidation. Nos conclusions suggèrent que les jeunes victimes de méchanceté et de cruauté en ligne sont plus susceptibles de vouloir en apprendre davantage sur le sujet et de se renseigner sur les façons de gérer la méchanceté et la cruauté en ligne par rapport aux jeunes qui adoptent des comportements méchants et cruels en ligne.

Le nombre de jeunes qui apprennent à gérer la méchanceté et la cruauté en ligne auprès de leurs parents est passé de 43 % à la phase III de l'étude en 2013 à 57 % à la phase IV en 2021. Le nombre de jeunes qui apprennent à gérer la méchanceté et la cruauté en ligne auprès de leurs enseignants a diminué, passant de 62 % à la phase III de l'étude en 2013 à 51 % à la phase IV en 2021. Ces résultats suggèrent que les jeunes font de plus en plus appel à leurs parents ou tuteurs, ainsi qu'au soutien offert à l'école, pour apprendre à gérer la méchanceté et la cruauté en ligne. Ces données soulignent également l'importance de l'engagement des adultes et du développement de la confiance et du soutien entre les jeunes et les adultes afin que ces jeunes soient mieux préparés à gérer les divers problèmes rencontrés en ligne, y compris la méchanceté et la cruauté.

Comme nous l'avons souligné dans notre rapport sur le [contenu préjudiciable et malaisant en ligne](#), les jeunes sont convaincus que des personnes de leur entourage peuvent les aider à résoudre les problèmes qu'ils rencontrent en ligne : 86 % d'entre eux étaient d'accord avec cet énoncé. Les plus jeunes (88 %) et les jeunes LGBTQ+ (83 %) sont plus nombreux à être en accord avec cet énoncé que les autres jeunes⁸. Globalement, les jeunes dont l'entourage peut les aider à résoudre des problèmes en ligne sont moins susceptibles d'être victimes de méchanceté et de cruauté en ligne, d'en être témoins et d'adopter ces comportements.

⁸ Dans l'ensemble, ce sentiment de soutien a augmenté, passant de 72 % à la phase III de l'étude JCMB en 2013 à 86 % à la phase IV en 2021.

Comprendre la méchanceté et la cruauté en ligne

Dans la [partie qualitative de la phase IV](#), nous avons décrit les facteurs sociaux, environnementaux et technologiques qui influencent la capacité des jeunes Canadiens à tirer le meilleur parti de leurs interactions en ligne. Une analyse plus approfondie révèle que ces mêmes facteurs technologiques, environnementaux et sociaux mettent en évidence les façons complexes dont se chevauchent les expériences des jeunes de la méchanceté et de la cruauté en ligne et l'adoption de tels comportements.

Précédemment dans le présent rapport, nous avons donné des exemples de facteurs technologiques qui ont un impact sur la méchanceté et la cruauté en ligne, notamment l'utilisation par les jeunes de leur propre téléphone intelligent et la gestion du temps d'écran à l'aide de solutions technologiques. Nous donnons également des exemples de facteurs environnementaux qui ont un impact sur la méchanceté et la cruauté en ligne, notamment le fait qu'un jeune garde, ou non, son téléphone dans sa chambre après être allé au lit ou qu'il navigue sur Internet sous la supervision, ou non, d'un adulte. L'anonymat en ligne est un autre exemple de facteur environnemental.

Bien que nous ayons parlé ailleurs des avantages de l'anonymat dans les espaces en ligne, en particulier pour les jeunes racialisés et queers, les jeunes sont généralement très conscients des risques. Par exemple, 27 % des jeunes sont d'accord pour dire que les gens disent en ligne des choses qu'ils ne diraient pas hors ligne, et 15 % des jeunes s'entendent pour dire qu'il est plus facile de se chicaner ou de se disputer en ligne que hors ligne. Dans les volets [qualitatif](#) et [quantitatif](#) de la phase IV de l'étude JCMB, le lien social et l'engagement créatif sont les facteurs *sociaux* les plus importants pour soutenir l'utilisation de la technologie chez les jeunes Canadiens. Toutefois, ces facteurs sociaux ont également un impact sur la méchanceté et la cruauté en ligne. Par exemple, les jeunes qui publient des vidéos d'eux-mêmes sont plus susceptibles d'être victimes de méchanceté et de cruauté en ligne, d'adopter ces comportements et d'y réagir lorsqu'ils en sont témoins. Il en va de même pour les jeunes qui s'engagent à l'échelle communautaire et font du militantisme en ligne.

Plutôt que d'établir des différences claires (relativement aux comportements et aux interactions) entre les jeunes qui sont victimes de méchanceté et de cruauté en ligne et ceux qui adoptent ces comportements, notre analyse révèle un croisement complexe d'expériences, d'engagements et de réactions.

- Les jeunes qui font preuve de méchanceté et de cruauté en ligne ont également été victimes de méchanceté et de cruauté en ligne.
 - Au total, 87 % des jeunes qui disent avoir fait preuve de méchanceté ou de cruauté en ligne ont également été victimes de méchanceté ou de cruauté (contre 13 % des jeunes qui ont dit avoir fait preuve de méchanceté et de cruauté en ligne sans en être victimes).
- Les jeunes qui ont été victimes de méchanceté et de cruauté en ligne ont également adopté ces comportements.
 - Dans l'ensemble, 46 % des jeunes qui ont été victimes de méchanceté et de cruauté en ligne ont eux-mêmes adopté ces comportements (contre 3 % des jeunes qui affirment ne pas en avoir été victimes).

- Les jeunes qui sont témoins de méchanceté et de cruauté en ligne sont également plus susceptibles d'en avoir été victimes ou d'avoir adopté ces comportements.
- Les jeunes qui adoptent des comportements méchants et cruels en ligne et qui en ont été victimes sont plus susceptibles de dire qu'ils plaisaient, qu'ils se vengeaient de quelqu'un ou qu'ils défendaient un ami pour expliquer leur comportement.
- Les jeunes qui adoptent des comportements méchants et cruels en ligne et qui en sont également victimes sont plus susceptibles d'intervenir ou de réagir pour défendre quelqu'un après avoir été témoins de méchanceté ou de cruauté en ligne.

Ces conclusions appuient les [recherches](#) qui soulignent la nécessité de complexifier notre compréhension de la méchanceté et de la cruauté en ligne afin d'éviter de trop simplifier la dynamique des « victimes » et des « auteurs » de ces actes. Sans cette compréhension plus complexe, les interventions peuvent favoriser les attitudes de culpabilisation des victimes, comme les stratégies (irréalistes) qui suggèrent simplement aux jeunes d'arrêter d'utiliser des appareils ou des plateformes numériques (en particulier les médias sociaux).

Nous devons plutôt élargir et diversifier le soutien et les ressources offerts aux jeunes qui favorisent la résilience collective. Vous vous souviendrez que les jeunes de cette étude ont clairement indiqué qu'ils préféreraient les approches *relationnelles* pour gérer la méchanceté et la cruauté en ligne, comme parler hors ligne ou en personne avec les personnes concernées plutôt que de faire appel aux plateformes technologiques ou à la police. Ces résultats concordent avec les [recherches récentes](#) qui remettent en question les solutions strictement légales ou stratégiques, souvent présentées comme une preuve selon laquelle la méchanceté et la cruauté en ligne sont prises au sérieux, mais au détriment d'autres méthodes d'intervention, notamment les approches éducatives.

Reconnaissant qu'il n'existe pas de solution miracle en matière de protection lorsqu'il s'agit d'atténuer les préjudices en ligne, nos conclusions soulignent la valeur de la participation et de l'engagement des adultes, en particulier dans le contexte de la méchanceté et de la cruauté en ligne. Par exemple, les règles à la maison incitent beaucoup plus les jeunes à demander de l'aide, un élément essentiel pour renforcer la résilience collective. De même, bon nombre de facteurs sociaux, environnementaux et technologiques qui influencent les expériences de la méchanceté et de la cruauté en ligne et l'adoption de ces comportements sont également considérés comme des gestes positifs, comme l'engagement communautaire et le militantisme en ligne ou encore la création et le partage de médias créatifs. Conformément aux travaux de chercheurs comme [Sonia Livingstone](#), la résilience collective aide les jeunes à cultiver des expériences positives en ligne tout en les préparant à gérer les préjudices et les difficultés qui se présentent.



PROCHAINES ÉTAPES

Dans le présent rapport, nous avons exposé des résultats qui indiquent que 32 % des jeunes Canadiens âgés de 9 à 17 ans ont été victimes de méchanceté et de cruauté en ligne, 49 % en ont été témoins, et 17 % ont adopté ces comportements. Bien que la plupart des jeunes (64 %) disent avoir réagi après avoir vu *quelqu'un d'autre* être victime de méchanceté et de cruauté en ligne, ils sont plus susceptibles de ne rien faire ou d'ignorer le comportement lorsqu'il les touche directement. De plus, nous avons appris que les jeunes qui sont victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne sont également plus susceptibles d'adopter ces comportements. Ces « représailles » indiquent également que les jeunes ont besoin de davantage de soutien lorsqu'il s'agit d'interagir avec des personnes et des technologies et d'y réagir.

Notre analyse démontre le besoin de ressources qui mettent l'accent sur les réactions interpersonnelles et relationnelles que de nombreux jeunes semblent préférer lorsqu'il s'agit de réagir face à la méchanceté et à la cruauté en ligne. Nous voulons également souligner l'importance des ressources qui aident les jeunes à interagir les uns avec les autres en faisant preuve d'empathie, plutôt qu'en appliquant des moyens plus réactifs auxquels il est souvent plus facile de recourir en ligne. Ces besoins de ressources davantage relationnelles et réparatrices font écho à ce que [d'autres experts](#) suggèrent en réponse à la violence et à l'intimidation facilitées par la technologie.

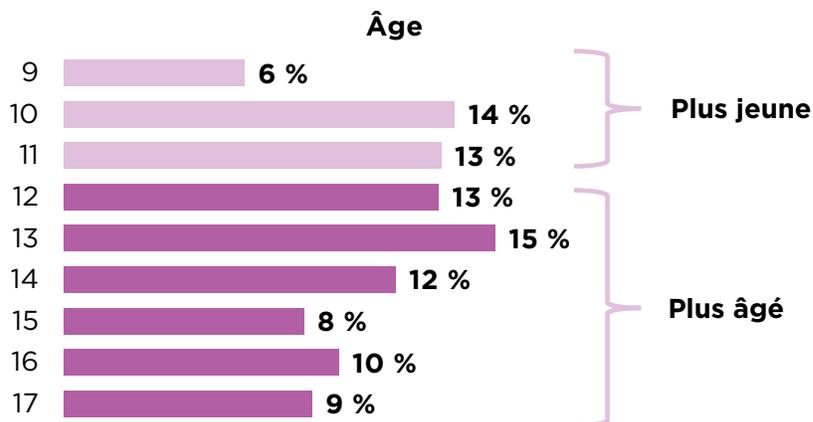
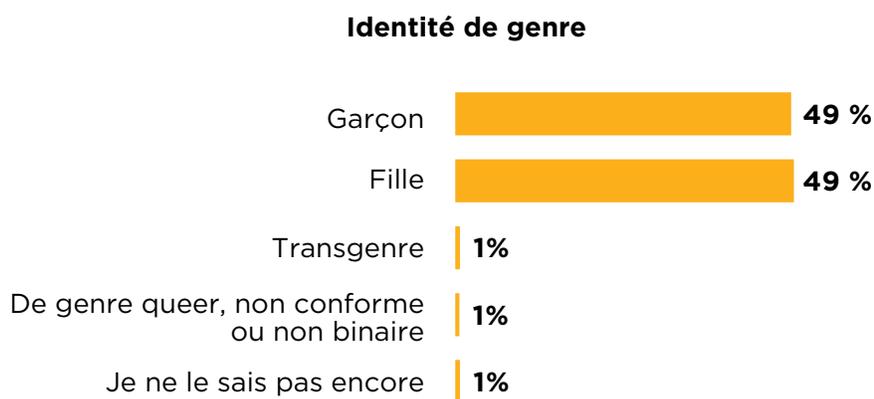
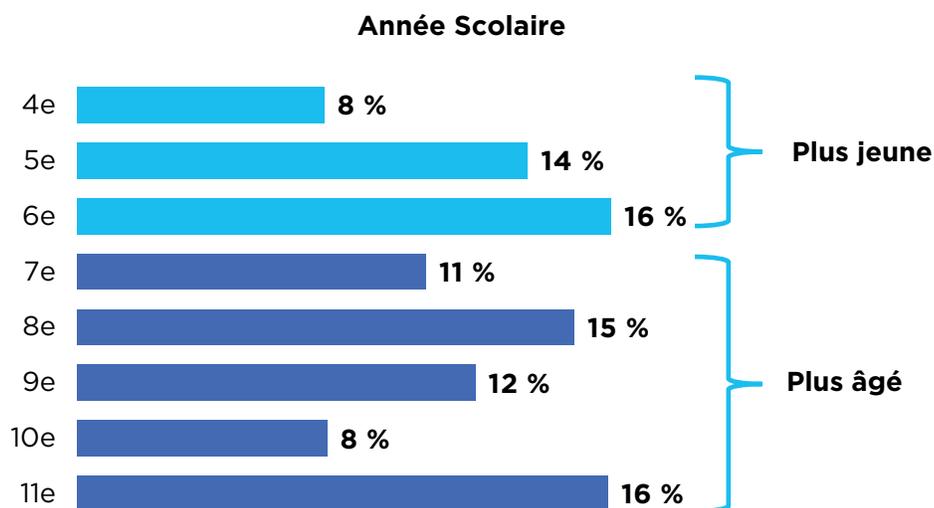
Dans le cadre de nos propres efforts pour renforcer la résilience collective et fournir aux jeunes, aux familles, aux enseignants et aux communautés des ressources pour prévenir et gérer la méchanceté et la cruauté en ligne, HabiloMédias offre les ressources suivantes sur son site Web.

- [*Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre d'éducation aux médias numériques pour les écoles canadiennes.*](#) Cette série exhaustive de ressources pour la classe couvre neuf aspects essentiels de l'éducation aux médias numériques, notamment l'éthique et l'empathie, qui traitent des compétences socio-émotionnelles des élèves et de l'empathie envers les autres, ainsi que de leur capacité à prendre des décisions éthiques dans les environnements numériques.
- [*Sur le droit chemin : Enseigner aux enfants un comportement éthique et sécuritaire en ligne.*](#) Cet ensemble de ressources vise à promouvoir et à encourager les comportements éthiques en ligne et la cybergénéralité chez les jeunes.
- [*Que faire si quelqu'un est méchant envers toi en ligne.*](#) Cette fiche-conseil propose des stratégies pour répondre à la méchanceté et à la cruauté en ligne.
- [*Comment les jeunes intimident en ligne.*](#) Cet article décrit quatre différentes formes de cyberintimidation : l'enquiquinement, les situations dramatiques, le harcèlement et la violence dans les relations.
- [*Stratégies de lutte contre la cyberintimidation.*](#) Cet article décrit diverses approches ou réponses qui peuvent être transmises aux jeunes, à la maison ou à l'école.

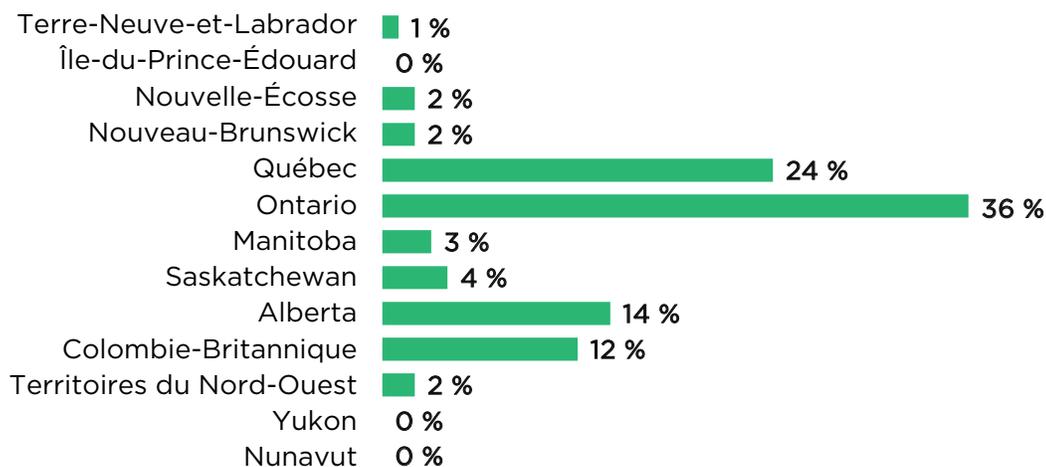
Nous espérons que les rapports de la phase IV de l'étude JCMB, y compris les résultats qualitatifs, nous aideront à mieux comprendre les stratégies qui fonctionnent et celles qui doivent être modifiées ou améliorées pour que les jeunes Canadiens tirent le meilleur parti de leurs expériences en ligne. Cette recherche inspirera les futurs projets de HabiloMédias et de la communauté de recherche élargie. De plus, un rapport final sur les tendances et les recommandations fournira aux éducateurs, aux décideurs politiques et à d'autres décideurs importants du gouvernement, de l'industrie technologique, de l'éducation et des organismes communautaires les bases nécessaires pour renforcer et favoriser la résilience collective et le bien-être des jeunes Canadiens.

ANNEXES

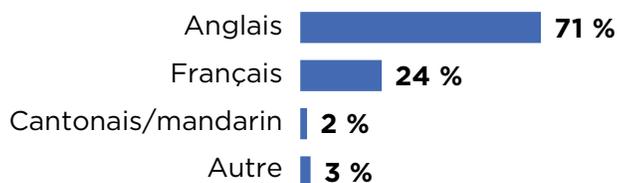
Annexe A : Données démographiques



Province ou territoire



Langue maternelle



S'identifie comme ayant une incapacité physique



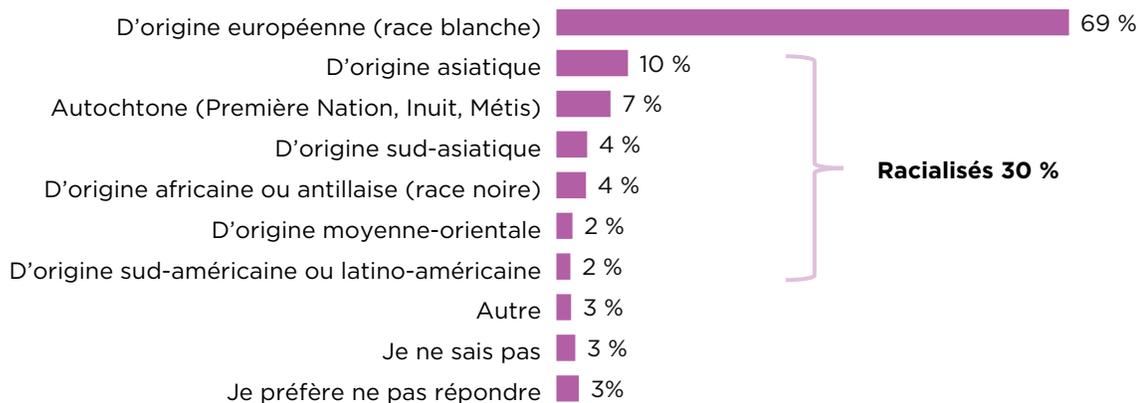
S'identifie comme ayant une déficience intellectuelle, un déficit cognitif ou un trouble d'apprentissage



S'identifie comme ayant une maladie mentale



Identification raciale



Orientation sexuelle

