



JEUNES CANADIENS DANS UN MONDE BRANCHÉ, PHASE IV

TENDANCES ET RECOMMANDATIONS



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](http://environics.com)

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

Danielle deBelle, spécialiste de l'éducation aux médias, HabiloMédias

Auteurs du rapport

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

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

Vanessa Turyatunga, adjointe à la recherche

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

Jacque 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 (2023). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, phase IV : Tendances et recommandations*. 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
Termes clés	12
TENDANCES ET RECOMMANDATIONS	13
La vie en ligne	14
Le contenu préjudiciable et malaisant en ligne	21
La vie privée en ligne et le consentement	26
La méchanceté et la cruauté en ligne	31
Le sextage	36
Éducation aux médias numériques et cybercitoyenneté	39
RÉFLEXIONS, CONCLUSIONS ET PROCHAINES ÉTAPES	44
Réflexions et conclusions	44
Prochaines étapes	46
ANNEXES	50
Annexe A : Données démographiques	50

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 septième et dernier d'une série de rapports, lesquels sont maintenant tous 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.

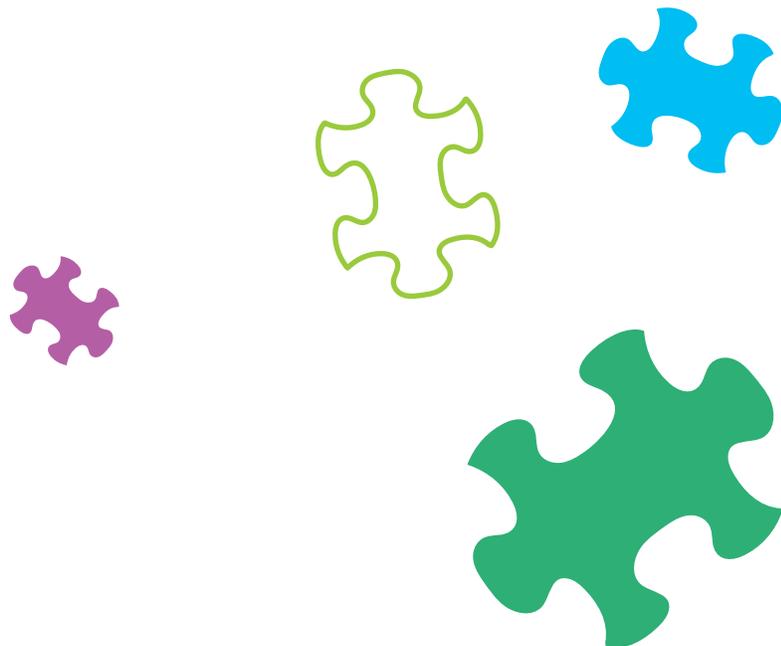
D'octobre à décembre 2021, des sondages ont été menés en ligne auprès de 1 058 jeunes de partout au Canada. Au total, 79 élèves ont participé à un sondage en classe et 979 jeunes ont participé à un sondage réalisé auprès de la population générale.

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;](#)
- [le contenu préjudiciable et malaisant en ligne;](#)
- [la vie privée;](#)
- [la méchanceté et la cruauté en ligne;](#)
- [le sextage;](#)
- [l'éducation aux médias numériques.](#)

Ce septième et dernier rapport rassemble les résultats des parties qualitatives et quantitatives de cette étude et propose une série de recommandations axées sur ces données. Nous concluons le présent rapport par quelques réflexions et conclusions sur la phase IV de l'étude JCMB, y compris les leçons apprises, et proposons quelques « prochaines étapes » relatives à l'élaboration de la phase V et au paysage de l'éducation aux médias numériques au Canada.

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 sont publiés sur le site Web de HabiloMédias. Les sujets abordés incluent les suivants :

- [la vie en ligne;](#)
- [le contenu préjudiciable et malaisant en ligne;](#)
- [la vie privée;](#)
- [la méchanceté et la cruauté en ligne;](#)
- [le sextage;](#)
- [l'éducation aux médias numériques.](#)

La phase IV se termine par le présent rapport, lequel présente les tendances et les recommandations.

Contrairement aux phases précédentes, un rapport plus exhaustif sur les méthodes de recherche de l'étude JCMB est présenté dans le cadre de la série complète de rapports. Alors que chaque rapport de la série renferme une courte section sur la méthode de recherche, ce [rapport distinct](#) 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 ».

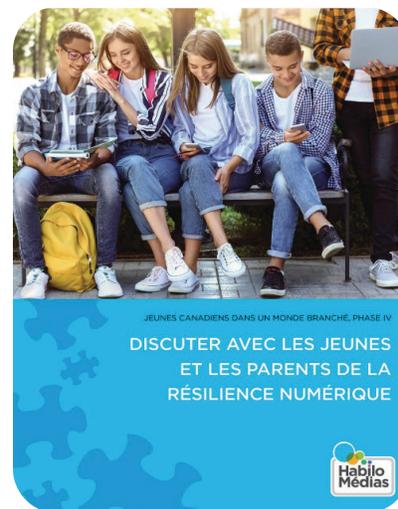
Au cours de la **phase II (2004-2005)**, nous avons organisé 12 groupes de discussion auprès d'enfants âgés de 11 à 17 ans et de parents d'enfants âgés de 11 à 17 ans à Edmonton, à Montréal et à Toronto. De plus, 5 272 sondages quantitatifs auto-administrés sur papier ont été menés dans des classes francophones 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 l'ensemble des rapports de cette série.

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'école et aux enseignants ainsi qu'à notre partenaire de recherche, Environics. Consultez [ce 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 définissent 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, ces résultats servent à orienter les recommandations présentées dans le présent rapport, ainsi que les prochains projets de recherche 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.

Termes clés

Algorithme

Ensemble d'instructions par étapes pour résoudre un problème ou accomplir une tâche mathématique ou informatique. Les algorithmes trient les données afin de trouver des tendances et de faire des prédictions ou des recommandations. Le terme est surtout utilisé pour désigner des programmes informatiques qui ont été entraînés pour faire des prédictions.

Contenu malaisant

Désigne le contenu qui met mal à l'aise l'utilisateur ou le destinataire.

Intelligence artificielle

Désigne la simulation de l'intelligence humaine (p. ex. apprendre ou résoudre un problème) dans des machines programmées pour penser comme des humains et reproduire leurs actions. Les exemples incluent la reconnaissance vocale, la traduction, la reconnaissance faciale et d'images, et la prise de décisions.

Jeunes ayant une incapacité

Désigne les participants qui s'identifient comme ayant des incapacités physiques, intellectuelles ou cognitives, des troubles d'apprentissage ou une maladie mentale.

Jeunes LGBTQ+

Désigne tout participant qui s'identifie comme une personne lesbienne, gaie, bisexuelle, asexuelle, en questionnement ou de toute autre orientation sexuelle.

Jeunes racialisés

Désigne les jeunes qui s'identifient comme personne autochtone, d'origine africaine ou antillaise, asiatique, sud-asiatique, moyenne-orientale, ou sud-américaine ou latinoaméricaine.

Méchanceté et cruauté en ligne

Désigne des actions comme injurier une personne, menacer de s'en prendre physiquement à une personne, répandre des rumeurs, publier ou partager une photo ou une vidéo embarrassante d'une personne, et se moquer de la race, de la religion, de l'origine ethnique, du genre ou de l'orientation sexuelle d'une personne.

Relations parasociales

Désigne une relation psychologique unilatérale entre les utilisateurs et leurs interactions médiatisés avec des artistes, des célébrités ou des personnalités. Les interactions parasociales deviennent des relations parasociales après que des expériences répétées avec la personnalité aient amené l'utilisateur à développer des illusions d'intimité ou d'amitié.

Résilience collective

Désigne la capacité d'une communauté ou d'un groupe de personnes de répondre collectivement à des environnements changeants, parfois stressants ou défavorables, ou à s'en remettre. Dans un contexte virtuel, il peut s'agir de la capacité d'un jeune de participer à des communautés en ligne sûres et inclusives, de puiser une force et du soutien auprès des personnes qui l'entourent, de favoriser la confiance, et de s'engager dans un dialogue constructif.

Sextage

Désigne une combinaison d'un ou de plusieurs comportements, y compris l'envoi, la réception et le partage de sextos.

Surveillance relationnelle et surveillance exercée par les entreprises

La *surveillance relationnelle* désigne des approches plus favorables à la protection et à la gestion des renseignements des jeunes en ligne. La *surveillance exercée par les entreprises* désigne des pratiques plus préoccupantes de collecte et d'utilisation des renseignements personnels.

TENDANCES ET RECOMMANDATIONS

Dans ce rapport final de la phase IV de l'étude JCMB, nous rassemblons les résultats des parties qualitatives et quantitatives de cette étude et proposons des recommandations axées sur ces données. Comme dans les phases précédentes de l'[étude](#), ces recommandations sont destinées à divers publics, notamment les jeunes, les parents, les éducateurs, les conseils scolaires, les gouvernements, les entreprises technologiques et les chercheurs. En outre, ce rapport cumulatif constitue un point de référence pour HabiloMédias dans la poursuite de ses travaux en matière d'éducation, de recherche, d'évaluation et de sensibilisation du public. Cette étude nationale guide nos efforts en matière d'éducation aux médias numériques depuis 1999 et constitue une référence pour les chercheurs et les décideurs politiques qui œuvrent au sein du secteur de l'éducation et en collaboration avec le milieu.

En préparant le présent rapport, nous avons poursuivi notre processus d'analyse collaborative qui a permis aux membres des équipes de recherche et d'éducation de HabiloMédias de réfléchir à tous les rapports de la phase IV et de formuler des recommandations fondées sur leur examen des résultats. Pour faciliter ce processus, nous avons créé un tableau [Miro](#) où les gens pouvaient publier leurs suggestions de recommandations pour chaque rapport quantitatif thématique. L'équipe de recherche a ensuite peaufiné les recommandations sur la base de ces idées, de notre analyse et de notre réflexion, notamment en intégrant les résultats des [groupes de discussion qualitatifs](#) que nous avons menés auprès de jeunes et de parents en 2019.

Nous avons structuré le présent rapport de manière à ce qu'il soit facile pour les autres chercheurs, praticiens et décideurs politiques que l'éducation aux médias numériques intéresse de relever les tendances et les recommandations en fonction de leurs intérêts ou de leurs préoccupations. Nous présentons des résumés ainsi que les principales conclusions et tendances pour chaque rapport thématique :

- [La vie en ligne;](#)
- [Le contenu préjudiciable et malaisant en ligne;](#)
- [La vie privée;](#)
- [La méchanceté et la cruauté en ligne;](#)
- [Le sextage;](#)
- [L'éducation aux médias numériques.](#)

Pour les personnes qui désirent consulter des analyses plus détaillées, nous avons intégré un lien vers les rapports intégraux dans chaque section (tous les rapports de l'étude JCMB sont disponibles sur le [site Web de HabiloMédias](#)). Après ces résumés, chaque section énumère des recommandations propres à chacun des thèmes du rapport.

Nous concluons le présent rapport par quelques réflexions et conclusions sur la phase IV de l'étude JCMB, y compris les leçons apprises, et proposons quelques « prochaines étapes » relatives à l'élaboration de la phase V et au paysage de l'éducation aux médias numériques au Canada.

La vie en ligne

Résumé du rapport

Le premier rapport issu de la phase IV de l'étude JCMB, *La vie en ligne*, présente les résultats relatifs à l'utilisation des appareils, aux activités en ligne, au temps d'écran, à la technologie en classe, aux règles à la maison, à la participation des adultes, et aux sentiments des jeunes qui envisagent de se déconnecter de temps à autre. Ce rapport a jeté les bases des autres rapports qui détaillent les défis et les possibilités de la navigation sur Internet, ainsi que les relations, les attitudes et les opinions des jeunes Canadiens. Ce portrait est particulièrement important puisqu'il résume les données recueillies pendant la pandémie, nous permettant ainsi de réfléchir à ce qu'était la vie en ligne pour certains jeunes Canadiens pendant cette période.



Les principales conclusions du rapport *La vie en ligne* sont également résumées dans ce [document infographique](#).

Principales conclusions et tendances

Accès à Internet et appareils

Bien qu'il subsiste un fossé numérique au Canada, en particulier dans les communautés rurales, éloignées, nordiques et autochtones, tous les participants à cette phase de l'étude JCMB avaient accès à Internet. Tous les participants à cette étude ont déclaré avoir au moins un appareil compatible avec Internet à la maison (il est important de noter que la probabilité que les participants aient accès à Internet à la maison était accrue puisque nous avons mené les sondages en ligne). Parmi les appareils que les jeunes ont déclaré posséder à la maison, les téléphones intelligents et les ordinateurs portatifs étaient les plus fréquemment cités, suivis des téléviseurs intelligents, des tablettes et des consoles de jeux vidéo. Bien qu'ils aient accès à une grande variété d'appareils compatibles avec Internet, les jeunes ont déclaré n'utiliser que quelques-uns de ces appareils pour aller en ligne. Les téléphones intelligents et les ordinateurs de bureau et portatifs se classent bien au-dessus de tous les autres appareils, la moitié de tous les participants déclarant utiliser des téléphones intelligents pour aller en ligne.

Les trois quarts des participants ont déclaré avoir leur propre téléphone intelligent, bien que les jeunes plus âgés soient nettement plus susceptibles de posséder un téléphone intelligent que les plus jeunes, ce qui ne signifie pas pour autant que les plus jeunes aient moins facilement accès aux téléphones intelligents puisqu'un peu moins de la moitié des jeunes qui n'en ont pas ont déclaré avoir accès à celui de quelqu'un d'autre (p. ex. celui appartenant à leurs parents ou à leur tuteur). La plupart des jeunes qui possèdent un téléphone intelligent ont déclaré qu'ils l'avaient reçu non pas parce qu'ils l'avaient demandé, mais parce que leurs parents ou tuteurs le leur avaient donné pour qu'ils puissent rester en contact avec eux. Il

s'agit de la première des nombreuses conclusions de notre enquête soulignant l'importance des adultes bienveillants dans la vie en ligne des jeunes et montrant que le lien social est la principale motivation de l'engagement en ligne des jeunes Canadiens.

Plateformes en ligne, confiance et soutien

Les expériences en ligne des jeunes Canadiens se concentrent sur quelques plateformes commerciales, principalement consacrées à la socialisation et au divertissement. Lorsque nous leur avons demandé de dresser la liste de leurs cinq plateformes préférées, les réponses les plus fréquentes étaient (dans l'ordre) YouTube, TikTok, Instagram, Facebook et Snapchat. Les 20 premières réponses à cette question étaient largement cohérentes dans toutes les catégories démographiques et concernaient toutes des plateformes exploitées à des fins commerciales. Il est essentiel de noter l'environnement commercial qui sert de toile de fond à la vie en ligne des jeunes, compte tenu que la plupart d'entre eux déclarent ne pas faire confiance aux plateformes en ligne et souhaiteraient que ces dernières en fassent davantage pour assurer leur sécurité en ligne (un thème récurrent dans de nombreux rapports de la phase IV).

Les plateformes nommées par les participants comme étant leurs préférées figurent également en tête de la liste des plateformes sur lesquelles les jeunes ont un compte. Les réponses ont révélé que seulement 14 % des jeunes participants (âgés de moins de 13 ans) n'ont *aucun* compte sur aucune plateforme, même si toutes les plateformes citées par les participants indiquent dans leurs conditions d'utilisation que les utilisateurs doivent être âgés de 13 ans ou plus pour créer un compte.

La présence des adultes et l'impact de leur participation dans la vie en ligne des jeunes constituent un fil conducteur important dans chaque rapport. Les réponses des participants à ce sondage ont révélé que des adultes bienveillants participent activement à la vie en ligne des jeunes, bien que la nature de cette participation varie. En ce qui concerne les formes directes de supervision, un peu plus de 4 jeunes sur 10 ont déclaré qu'ils vont généralement sur Internet en compagnie d'un parent ou d'un autre adulte, tandis que près de 6 jeunes sur 10 sont rarement surveillés, voire jamais. L'absence de supervision directe ou constante pour la plupart des jeunes concorde avec les propos de ces derniers selon lesquels la supervision d'un adulte ou d'un parent diminue à mesure qu'ils vieillissent. Plus important encore, ces déclarations confirment notre principale conclusion selon laquelle les jeunes Canadiens estiment que leurs parents ou tuteurs leur font confiance pour prendre de bonnes décisions en ligne, et que ces parents ou tuteurs choisissent de soutenir les jeunes par des formes de supervision moins directes, notamment en imposant des limites et des règles, pour guider leur vie en ligne.

Les conclusions de la phase III révèlent que les 20 plateformes préférées nommées par les participants étaient beaucoup moins homogènes dans l'ensemble des catégories démographiques et comprenaient un site Web non commercial (Wikipédia).

Dans l'ensemble, 9 jeunes sur 10 ont déclaré que leurs parents ou tuteurs leur font confiance pour prendre de bonnes décisions en ligne, et la plupart des jeunes ont également déclaré être soumis à au moins une règle à la maison concernant la technologie numérique. Les règles les plus courantes concernaient les sites Web qu'ils étaient autorisés à visiter, le clavardage avec des personnes qu'ils ne connaissaient pas, et l'interdiction de publier leurs coordonnées sur Internet. Seul 1 jeune sur 10 a déclaré n'être soumis à aucune règle à la maison. En outre, les réponses des participants ont révélé que les parents et les tuteurs sont plus susceptibles de gérer le temps d'écran par des approches non technologiques que par l'utilisation d'appareils ou d'applications pour limiter le temps d'écran de leurs enfants. L'approche la plus répandue consistait à fixer des heures et des lieux où l'utilisation d'appareils n'est pas autorisée.

Selon l'étude JCMB, la plupart des parents ou tuteurs font confiance à leurs enfants et renoncent à des formes plus directes et potentiellement invasives de surveillance en ligne au profit d'une supervision qui laisse place à la confiance, à l'apprentissage et à ce que les experts appellent la gestion conjointe des médias avec les jeunes.

Activités en ligne

Les liens sociaux sont au cœur de l'utilisation d'Internet chez les jeunes Canadiens, au même titre que le divertissement. Les jeunes ont déclaré qu'ils utilisaient principalement la technologie numérique pour rester en contact avec leur famille et leurs amis, jouer à des jeux en ligne, regarder des vidéos et écouter de la musique. Un nombre important d'entre eux ont également déclaré utiliser la technologie pour faire des achats en ligne et chercher les itinéraires et les horaires du transport en commun. Lorsque nous avons demandé aux jeunes à quelle fréquence ils s'adonnaient à diverses activités en ligne, nous avons constaté que la communication avec les amis et la famille représentait une part importante du temps qu'ils passaient en ligne. Près de la moitié des participants ont déclaré communiquer avec leurs amis et leur famille sur les réseaux sociaux au moins une fois par jour, tandis qu'un autre tiers a déclaré le faire une fois par semaine. En outre, parmi les jeunes ayant accès à un téléphone intelligent, l'utilisation la plus fréquente concernait la communication avec les amis et la famille, ce que presque tous les participants (97 %) ont déclaré faire.

Les réponses ont également mis en évidence d'autres formes de liens sociaux. Près de la moitié des jeunes ont déclaré utiliser leur téléphone pour trouver des événements communautaires locaux, et environ les deux tiers ont dit parler en ligne avec des personnes qu'ils n'ont jamais rencontrées en personne. Les jeunes sont

Les conclusions concernant la supervision des adultes font écho à ce que nous ont dit les participants aux groupes de discussion de la phase IV (2019). À leur avis, bien que l'équilibre entre le contrôle et le soutien soit difficile à gérer, la confiance demeure l'élément clé permettant de trouver un juste équilibre.

également engagés sur le plan civique, un peu plus de la moitié d'entre eux indiquant qu'ils publient du contenu sur une cause ou un événement qui leur tient à cœur. La plupart des jeunes ont également dit suivre des célébrités et rechercher le soutien de leurs pairs ou d'experts dans le cadre de leurs activités quotidiennes.

Le sondage révèle également un résultat démographique important : les jeunes ayant une incapacité sont plus susceptibles de déclarer avoir communiqué avec leurs pairs en ligne, en particulier sur les médias sociaux, pour accéder à la communauté, à du soutien et à des ressources. De même, nous avons constaté que les jeunes issus de la communauté LGBTQ+ étaient plus susceptibles de se tourner vers les réseaux sociaux ou les communautés en ligne pour obtenir du soutien, démontrant ainsi l'importance des communautés en ligne pour ces deux groupes de jeunes Canadiens.

Outre les liens sociaux, les jeunes apprécient les activités créatives en ligne, comme la réalisation de films, d'œuvres d'art ou de musique. La plupart d'entre eux ont indiqué qu'ils publiaient du contenu en ligne et utilisaient leur téléphone intelligent pour se livrer à ces activités créatives. Environ la moitié de tous les participants ont déclaré qu'ils utilisaient également leur téléphone intelligent pour prendre des notes ou tenir un journal, lire des livres et écouter des balados. Aussi, presque tous les participants jouent à des jeux en ligne et, bien qu'un nombre beaucoup plus restreint d'entre eux jouent au casino ou à des jeux de hasard, il est inquiétant de constater que les jeux de hasard en ligne ne varient pas de manière significative en fonction de l'âge.

Lieux et temps d'écran

Pour une faible majorité de jeunes Canadiens, l'utilisation d'écrans en semaine se situe dans les limites des recommandations, c'est-à-dire un maximum de deux heures par jour de temps d'écran³.

La plupart des participants ont déclaré qu'ils consacraient la majeure partie de leur temps d'écran en semaine à leurs travaux scolaires. En dehors des travaux scolaires, les jeunes sont plus susceptibles de passer une à deux heures par jour sur un appareil numérique en semaine et trois heures ou plus la fin de semaine. Nous avons demandé aux jeunes à quel moment ils utilisaient des appareils numériques à la maison et constaté que près des deux tiers d'entre eux utilisaient fréquemment des appareils numériques dans l'heure qui précède le coucher, et que près de la moitié le faisaient après être allés dans leur chambre pour la nuit.

Par rapport aux conclusions de la phase III en 2013, le nombre de jeunes qui jouent au casino ou à des jeux de hasard est considérablement plus élevé (passant de 11 à 21 %).

Par rapport aux conclusions de la phase III en 2013, le nombre de jeunes qui déclarent garder leur téléphone dans leur chambre la nuit a augmenté de manière significative (passant de 39 à 79 %).

³ Société canadienne de pédiatrie, Groupe de travail sur la santé numérique (2019). « Les médias numériques : la promotion d'une saine utilisation des écrans chez les enfants d'âge scolaire et les adolescents ». *Paediatrics & Child Health*, 24(6), 402-408.

Nous avons également questionné les participants sur l'accès aux appareils numériques à l'école et leur utilisation. Voici quelques-unes des principales conclusions.

- Dans l'ensemble, 7 jeunes sur 10 ont dit que leur école leur avait donné un compte de courriel et qu'ils devaient accéder à un système de gestion de l'apprentissage en ligne comme Google Classroom. Même si la plupart des élèves utilisaient déjà ce type de systèmes avant la pandémie, il convient de noter que près de 40 % des jeunes ont déclaré n'avoir utilisé un système de gestion de l'apprentissage en ligne qu'après le début de la pandémie de COVID-19.
- Aussi, 6 jeunes sur 10 ont déclaré qu'ils avaient la permission d'utiliser leur propre appareil numérique en classe, mais seulement à certains moments et principalement pour faire des recherches dans le cadre de devoirs et de projets.
- Au total, 4 jeunes sur 10 ont déclaré qu'ils pouvaient accéder à un site Web que leur école avait bloqué.

Se débrancher et se déconnecter

Les réponses au sondage ont révélé que les jeunes ont des points de vue contradictoires concernant l'utilisation de leurs appareils et le temps qu'ils passent en ligne. Près de la moitié des participants craignent de passer trop de temps en ligne, mais la plupart d'entre eux déclarent qu'ils seraient malheureux s'ils devaient se déconnecter pendant une semaine. Leurs réponses contradictoires ne semblent pas être influencées par le temps d'écran puisque les jeunes qui craignent de passer trop de temps en ligne ont déclaré les mêmes niveaux de temps d'écran que ceux qui ne s'en inquiètent pas. Ces résultats suggèrent donc que leur inquiétude n'entraîne pas de changements comportementaux significatifs. Plus important encore, bien que les jeunes estiment qu'il n'est peut-être pas réaliste à l'ère numérique de se déconnecter entièrement ou pendant de longues périodes, certains recherchent un soutien supplémentaire pour s'éloigner des écrans ou mieux gérer leur temps d'écran, leur concentration et leur énergie en ligne.

Il convient aussi de noter que les jeunes issus de la communauté LGBTQ+ et les jeunes ayant une incapacité étaient plus susceptibles de dire qu'ils seraient contrariés s'ils ne pouvaient pas aller sur Internet (autrement que pour leurs travaux scolaires) pendant une semaine, confirmant directement les conclusions mentionnées précédemment sur l'importance de la communauté et du soutien en ligne pour ces groupes démographiques.

Les participants aux groupes de discussion de la phase IV (2019) de l'étude JCMB ont apprécié les possibilités plus nombreuses de communication et de collaboration que leur offrait un système de gestion de l'apprentissage. Cependant, les jeunes ont également exprimé des inquiétudes quant à la protection de leur vie privée et à la surveillance, tant de la part des enseignants que des entreprises technologiques propriétaires de ces plateformes.

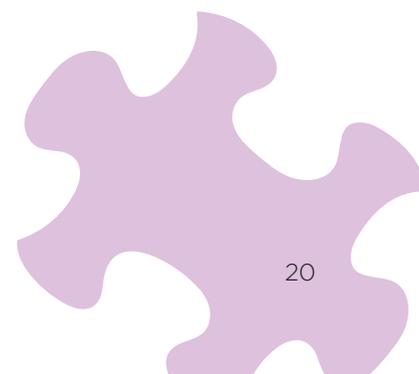
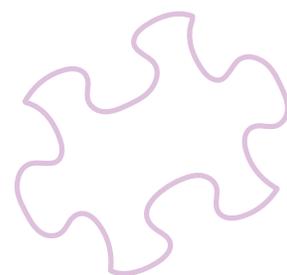
Les conclusions concernant la présence d'appareils en classe font écho à ce que nous ont dit les participants aux groupes de discussion de la phase IV (2019) de l'étude JCMB. L'accès à l'information en ligne en classe était considéré comme une aide à la recherche et à la réalisation des travaux scolaires. Cependant, bon nombre de participants se sont plaints que leurs écoles rendaient difficile l'accès au contenu éducatif, notamment en bloquant YouTube et en ne leur permettant pas d'utiliser leurs appareils personnels.

Les participants aux groupes de discussion de la phase IV (2019) de l'étude JCMB ont également exprimé cette contradiction, craignant de passer trop de temps en ligne et à fois d'être malheureux s'ils devaient rester hors ligne pendant une période prolongée. En 2019, cette contradiction était logique puisque les participants aux groupes de discussion considéraient les médias sociaux comme un facilitateur divertissant de la connexion hors ligne. En 2021, pendant les confinements engendrés par la pandémie, cette incohérence était fort probablement attribuable à la dépendance presque entière des participants à la technologie pour établir des liens sociaux, les amenant à s'inquiéter du temps passé en ligne tout en reconnaissant la nécessité de naviguer sur Internet.

Recommandations

- Des efforts continus doivent être déployés pour réduire le fossé numérique au Canada, surtout compte tenu de la pandémie de COVID-19 et de la migration de nombreux services, mesures de soutien, ressources et programmes vers des espaces virtuels et des plateformes numériques.
- Il convient de soutenir l'élaboration et la mise en œuvre d'initiatives d'éducation aux médias numériques, en particulier celles qui mettent l'accent sur la réflexion critique relative à la création et au partage de contenus sur les plateformes de médias sociaux.
- Un soutien et des ressources supplémentaires devraient être fournis aux parents, aux tuteurs et aux fournisseurs de soins pour leur permettre de reconnaître et de gérer la présence accrue des plus jeunes enfants (surtout ceux âgés de moins de 13 ans) sur les applications, les plateformes et les sites Web de médias sociaux.
- La conversation sur les jeunes et les téléphones intelligents devrait être redéfinie pour reconnaître que la plupart des jeunes n'ont pas demandé à recevoir un appareil, mais que leurs parents ou tuteurs leur en ont donné un par nécessité, c'est-à-dire pour rester en contact avec eux.
- Des ressources devraient être élaborées et valorisées pour aider les parents, les tuteurs et les fournisseurs de soins à décider à quel moment donner des appareils aux enfants et aux jeunes et dans quel contexte. En particulier, elles devraient aborder les autres modes de communication et de connexion possibles pour les plus jeunes qui ne sont peut-être pas prêts à utiliser un téléphone intelligent (ou un appareil connecté).
- Il convient de soutenir l'élaboration et la promotion continues de ressources destinées à aider les parents, les tuteurs et les fournisseurs de soins à gérer le temps d'écran et l'utilisation d'appareils en collaboration avec les jeunes, en particulier des ressources sur les risques et les défis liés à l'utilisation d'appareils dans l'heure qui précède le coucher ou après être allés au lit pour la nuit. Les ressources devraient souligner l'importance des approches non technologiques pour gérer le temps d'écran, y compris l'établissement de règles et de limites en collaboration avec les jeunes, et la nécessité d'instaurer la confiance.
- Il est nécessaire de soutenir l'élaboration et la promotion de ressources sur le bien-être numérique chez les jeunes en mettant l'accent sur une meilleure gestion de leur temps, de leur concentration et de leur énergie en ligne.

- Puisque les activités risquées et positives en ligne présentent des corrélations entre elles, le débat sur la sécurité en ligne devrait être recentré de façon à maximiser les possibilités et la participation tout en gérant et en atténuant les risques plutôt qu'à limiter les risques.
- Les plateformes et les entreprises technologiques devraient prendre en compte la qualité des expériences et des contenus en ligne proposés aux jeunes en raison de son impact sur leur sentiment de bien-être, de sécurité et d'inclusion équitable dans les communautés en ligne.
- Les décideurs politiques devraient revoir la réglementation relative aux jeux de hasard en ligne au Canada, en particulier en ce qui concerne les jeunes, ce qui est particulièrement important compte tenu de l'augmentation du nombre de publicités sur les paris sportifs en 2023.
- Des recherches doivent être menées pour comprendre l'impact de la pandémie sur le temps d'écran, en particulier des recherches qualitatives auprès des parents, des tuteurs et des fournisseurs de soins pour évaluer leur compréhension et leur réaction aux recommandations de la Société canadienne de pédiatrie.
- Des recherches doivent être menées pour mieux comprendre l'impact de l'apprentissage en ligne, compte tenu particulièrement du recours accru aux systèmes de gestion de l'apprentissage (comme Google Classroom, Brightspace et Blackboard), sur la vie privée des éducateurs et des élèves et la collecte de données les concernant, la perte d'apprentissage, la santé mentale et les expériences sociales et émotionnelles liées à l'apprentissage en ligne.
- Des recherches, surtout des groupes de discussion qualitatifs et des entretiens auprès des conseils scolaires, doivent être menées pour mieux comprendre comment les conseils et les districts scolaires du pays s'orientent et élaborent des politiques pour faire face à la dépendance accrue à l'égard d'Internet et de la technologie numérique dans les salles de classe.
- Des recherches devraient être menées pour mieux comprendre comment les jeunes trouvent et créent des communautés en ligne, en particulier au sein de groupes comme les jeunes LGBTQ+, les jeunes racialisés et les jeunes ayant une incapacité.



Le contenu préjudiciable et malaisant en ligne

Résumé du rapport

Le deuxième rapport issu de la phase IV de l'étude JCMB, [Le contenu préjudiciable et malaisant en ligne](#), met en lumière les résultats relatifs à la fréquence à laquelle les jeunes Canadiens rencontrent des contenus préjudiciables ou malaisants en ligne et à la manière dont ils ont tendance à y réagir. Nous avons interrogé les jeunes sur leur expérience des contenus pornographiques, racistes et sexistes (ces questions n'ont été posées qu'aux élèves de la 7^e à la 11^e année) et d'autres publications qu'ils voient en ligne et qui les mettent mal à l'aise ou leur causent du tort. Nous avons également demandé aux jeunes ce qu'ils faisaient lorsqu'ils voyaient de tels contenus et analysé les réponses au sondage pour comprendre l'impact de la participation des adultes (y compris des règles à la maison) sur la réponse des jeunes lorsqu'ils voient des contenus préjudiciables et malaisants en ligne. Le rapport se termine par une section sur la confiance et le soutien et souligne l'importance de renforcer la résilience collective face à des environnements numériques en constante évolution, parfois stressants et préjudiciables.



Les principales conclusions du rapport **Le contenu préjudiciable et malaisant en ligne** sont également résumées dans ce [document infographique](#).

Principales conclusions et tendances

Contenu malaisant

Un peu plus de 2 jeunes sur 10 ont déclaré avoir reçu des contenus malaisants en ligne. Face à ce type de contenu, les jeunes vont surtout rechercher le soutien d'adultes bienveillants et prendre des mesures par eux-mêmes. Plus de la moitié des participants ont déclaré qu'ils parleraient à un adulte bienveillant de leur entourage des contenus malaisants qu'ils voient ou reçoivent, et à peu près le même nombre a déclaré qu'ils bloqueraient la personne qui leur a envoyé ces contenus. Nous avons observé des différences démographiques significatives au sein de ce fossé. Les plus jeunes étaient plus nombreux à en parler à un parent ou tuteur, tandis que les plus âgés, les jeunes ayant une incapacité, les jeunes LGBTQ+ et en particulier les jeunes transgenres et issus de la diversité de genre (n=13) étaient plus enclins à bloquer la personne qui leur a envoyé le contenu.

Nous avons également posé des questions aux jeunes sur leurs sentiments et attitudes lorsqu'ils reçoivent du contenu malaisant. La plupart des participants ont déclaré savoir comment se protéger en ligne. Parmi les jeunes qui ne pensaient *pas* pouvoir se protéger en ligne, la plupart ont indiqué en parler à un parent ou tuteur lorsqu'ils reçoivent du contenu malaisant.

Nos conclusions sur les réactions des jeunes Canadiens face au contenu malaisant sont complexes. Bien que la plupart des jeunes croient pouvoir se protéger en ligne, ils ne sont pas tous d'accord pour dire qu'Internet est un endroit sûr. En outre, si plus de la moitié des participants estiment qu'Internet est un endroit sûr, les différences démographiques ont révélé que les filles, les jeunes LGBTQ+ et les jeunes racialisés étaient les moins susceptibles d'estimer qu'Internet est un endroit sûr. Il convient également de noter que la plupart des participants ont reconnu que leurs parents ou tuteurs craignaient que quelqu'un blesse leurs sentiments en ligne.

Contenu pornographique

Lorsque nous avons demandé aux jeunes (de la 7^e à la 11^e année) à quel endroit et dans quel contexte ils rencontraient de la pornographie en ligne, nous avons appris qu'ils étaient plus nombreux à tomber sur du contenu pornographique par inadvertance plutôt qu'intentionnellement. Dans l'ensemble, 2 participants sur 10 ont déclaré avoir cherché du contenu pornographique en ligne, et la plupart avaient 9 ans ou plus lorsqu'ils en ont cherché la première fois. En revanche, 3 jeunes sur 10 ont dit avoir vu du contenu pornographique en ligne alors qu'ils n'en cherchaient pas, et la plupart d'entre eux avaient entre 9 et 13 ans lorsque c'est arrivé la première fois.

La plupart des participants ont déclaré avoir vu du contenu pornographique par inadvertances sur les sites Web qu'ils visitent, les moteurs de recherche qu'ils utilisent et parce que leurs amis en partagent avec eux. De plus, 4 jeunes sur 10 disent prendre des mesures pour éviter de voir du contenu pornographique en ligne, notamment en utilisant des programmes de filtrage de contenu, en évitant certains sites ou applications, et en choisissant judicieusement les termes de recherche qu'ils utilisent. Encore une fois, en ce qui concerne l'intentionnalité, les jeunes sont plus nombreux à essayer d'éviter de voir du contenu pornographique (42 %) qu'à en chercher en ligne (22 %).

Contenu raciste et sexiste

Près de la moitié des participants (de la 7^e à la 11^e année) ont déclaré avoir vu du contenu raciste ou sexiste en ligne à une fréquence relativement élevée, et la plupart d'entre eux ont dit que ces contenus provenaient d'une personne qu'ils ne connaissaient pas. Un peu plus de 3 jeunes sur 10 ont dit voir ce type de contenu au moins une fois par semaine et un peu plus de participants ont déclaré en voir au moins une fois par mois. Les jeunes LGBTQ+, les jeunes racialisés et les jeunes ayant une incapacité étaient plus susceptibles que les autres groupes de rencontrer du contenu raciste ou sexiste

Par rapport aux conclusions de la phase III en 2013, les jeunes de cette phase se sont montrés davantage conscients et préoccupés des impacts des contenus racistes et sexistes en ligne et ont manifesté un désir accru de s'exprimer.

en ligne au moins une fois par semaine. En outre, les jeunes qui utilisent une application ou un appareil pour limiter le temps d'écran étaient tout aussi susceptibles que les autres de rencontrer du contenu raciste ou sexiste en ligne. Ce résultat est important : il suggère que le nombre d'heures passées devant l'écran n'a pas nécessairement d'incidence sur la probabilité que les jeunes voient du contenu préjudiciable en ligne.

Interrogés sur leur réaction face à ces contenus, la plupart des jeunes reconnaissent qu'il est important de réagir au contenu raciste ou sexiste en ligne pour que les gens sachent que c'est mal. Bien que les jeunes sachent très bien que le contenu raciste et sexiste en ligne est mal et blessant et qu'ils doivent le signaler lorsqu'ils en voient en ligne, plus de la moitié d'entre eux ont déclaré ne pas savoir comment y réagir. En d'autres termes, la plupart des jeunes ne savent pas comment réagir au contenu raciste et sexiste en ligne.

Participation des adultes et règles à la maison

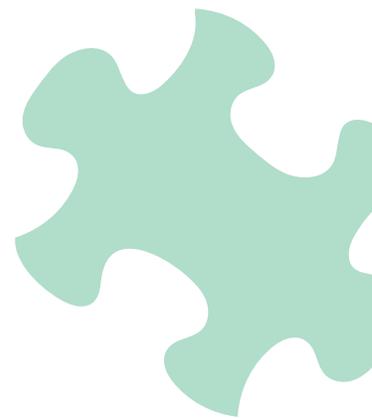
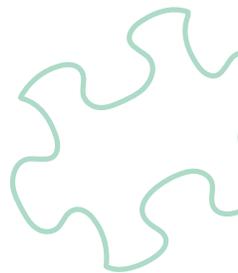
La participation et la supervision des adultes sont positivement liées à la conscientisation des jeunes et à leur désir d'intervenir lorsqu'ils voient du contenu préjudiciable et malaisant en ligne. Les plus jeunes (12 et 13 ans) qui sont habituellement supervisés par un adulte lorsqu'ils naviguent sur Internet sont plus susceptibles :

- de convenir qu'il est important de dire quelque chose à propos du contenu raciste et sexiste;
- d'en parler à un adulte lorsqu'ils voient ce type de contenu;
- de prendre des mesures pour éviter de voir du contenu pornographique.

Toutefois, si les règles (à la maison et à l'école) ont un impact positif sur les *comportements* des jeunes, en particulier leur réaction au contenu raciste et sexiste en ligne, elles n'ont eu que peu ou pas d'impact sur la probabilité que les jeunes voient du contenu préjudiciable en ligne. Encore une fois, ces conclusions sur la persistance du contenu préjudiciable et malaisant en ligne mettent en évidence la question de la *qualité* de l'expérience en ligne pour les jeunes.

Confiance et soutien

Lorsqu'ils rencontrent du contenu préjudiciable et malaisant en ligne, les jeunes déclarent se sentir les plus soutenus par leurs parents, leurs enseignants et leurs amis, ce qui n'est pas surprenant puisque la plupart des jeunes (86 %) ont dit avoir des personnes dans leur vie qui peuvent les aider à résoudre les problèmes qu'ils rencontrent en ligne. Toutefois, cette constatation contraste directement avec le sentiment des jeunes à l'égard des entreprises en ligne. Bon nombre



de participants ont dit ne pas faire confiance aux entreprises en ligne et déclaré souhaiter que ces entreprises en fassent *davantage* pour enrayer la propagation de contenus racistes et sexistes en ligne. Nous avons observé des liens importants entre l'expérience des jeunes du contenu préjudiciable et leur confiance dans les entreprises en ligne.

- Les jeunes qui ont vu du contenu pornographique en ligne sans en chercher (et donc *par inadvertance*) faisaient moins confiance aux entreprises en ligne;
- Les jeunes qui voient moins de contenu raciste ou sexiste en ligne font davantage confiance aux entreprises en ligne.

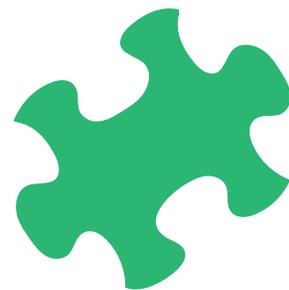
Les jeunes ont également déclaré vouloir en apprendre davantage pour assurer leur sécurité en ligne, ainsi que sur la façon de signaler un comportement ou un contenu inapproprié en ligne et de réagir au contenu haineux, raciste ou sexiste en ligne.

Recommandations

- Les jeunes estiment que les plateformes et les entreprises technologiques devraient se pencher sur la qualité des expériences et des contenus en ligne proposés aux jeunes, en particulier compte tenu de la régularité avec laquelle ils rencontrent des contenus préjudiciables et malaisants. Plus précisément, les jeunes souhaitent des [fonctions de signalement](#) plus accessibles et plus transparentes sur les plateformes, les applications et les sites Web.
- Les plateformes et les entreprises technologiques doivent en faire davantage pour lutter contre les contenus racistes et sexistes, d'autant plus que les jeunes racialisés et les jeunes LGBTQ+ déclarent voir ces contenus plus fréquemment que les autres groupes. Particulièrement, les jeunes demandent aux plateformes de « supprimer » ces contenus.
- Les plateformes et les entreprises technologiques doivent en faire davantage pour lutter contre les contenus pornographiques que les jeunes voient par inadvertance lorsqu'ils sont en ligne. Les outils de vérification de l'âge peuvent être d'une efficacité limitée puisque les jeunes sont plus susceptibles de rencontrer par inadvertance ces contenus dans le cadre de leur utilisation « quotidienne » d'Internet.
- Les décideurs politiques devraient songer à imposer des conséquences plus lourdes aux plateformes, aux sites Web et aux applications qui ne privilégient pas la sécurité et le bien-être des utilisateurs. Toute réglementation adoptée devrait préciser que les entreprises en ligne sont responsables de signaler les contenus préjudiciables et de lutter contre la haine

et le harcèlement en ligne. Surtout, les jeunes veulent plus de transparence et une communication claire et accessible sur la *manière* dont les gouvernements et les plateformes œuvrent pour assurer la sécurité des utilisateurs en ligne.

- Les décideurs politiques devraient prendre en considération les besoins uniques des jeunes Canadiens dans l'élaboration et l'adaptation de la réglementation (politiques et pratiques) qui traitent des préjudices en ligne. Les besoins des groupes en quête d'équité, notamment les filles, les jeunes LGBTQ+ et les jeunes racialisés, doivent être au premier plan de l'élaboration de toute politique.
- Il convient de soutenir l'élaboration et la prestation de ressources destinées aux jeunes, aux parents, aux tuteurs, aux fournisseurs de soins de santé et aux éducateurs qui les aident à limiter les contenus préjudiciables et malaisants en ligne, à y réagir et à s'y retrouver.
- Il convient de favoriser la promotion et l'utilisation de ressources éducatives comme [*Ma voix est plus forte que la haine*](#) qui aident les jeunes à reconnaître les contenus haineux (surtout les contenus racistes et sexistes) et à y réagir de manière sécuritaire et respectueuse.
- Les futurs projets de recherche devraient être élargis pour inclure les points de vue des jeunes lorsqu'ils rencontrent des contenus racistes, sexistes, préjudiciables ou malaisants en ligne.
- Des recherches qualitatives supplémentaires devraient être menées pour mieux comprendre les expériences des jeunes Canadiens, en particulier les jeunes issus de la diversité de genre, les jeunes racialisés, les jeunes LGBTQ+ et les jeunes ayant une incapacité, et leur sentiment de sécurité et de bien-être dans les espaces en ligne.

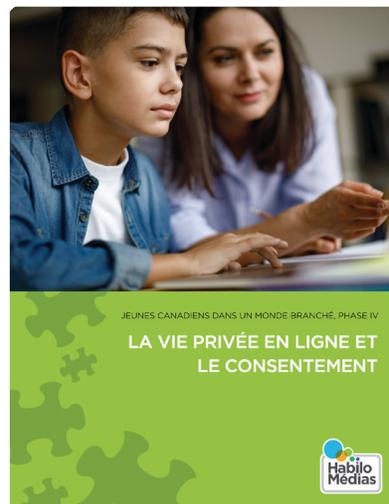


La vie privée en ligne et le consentement

Résumé du rapport

Le troisième rapport issu de la phase IV de l'étude JCMB, [La vie privée en ligne et le consentement](#), met en lumière les conclusions relatives à la manière dont les jeunes Canadiens partagent et protègent leurs renseignements personnels en ligne et dont ils gèrent leur identité dans les espaces en ligne, les diverses pratiques de protection de la vie privée qu'adoptent les jeunes comme la lecture des conditions d'utilisation et l'utilisation des paramètres de confidentialité, les sentiments des jeunes face à diverses formes de surveillance en ligne (interpersonnelle et celle exercée par les entreprises), et l'impact de diverses règles et pratiques à la maison ainsi qu'entre les adultes et les jeunes sur la vie privée en ligne.

Ces données quantitatives complètent les conclusions de nos deux récents projets qualitatifs sur [la protection de la vie privée et le consentement](#) ainsi que [l'intelligence artificielle et les algorithmes](#) et soulignent une fois de plus l'importance de renforcer la résilience collective pour que les jeunes puissent mieux comprendre et gérer les enjeux liés à la vie privée en ligne. Plus précisément, nous observons une différence entre ce que nous considérons comme une *surveillance relationnelle* (c'est-à-dire des approches plus favorables à la protection et à la gestion des renseignements des jeunes en ligne) et la *surveillance exercée par les entreprises* (c'est-à-dire des pratiques plus préoccupantes de collecte et d'utilisation des données personnelles). Les jeunes Canadiens sont de plus en plus conscients de la façon dont leurs renseignements personnels sont recueillis, utilisés et partagés par les entreprises et les plateformes en ligne, et recherchent davantage d'informations et de ressources sur la façon de garder le contrôle de leurs données. La *surveillance relationnelle* joue un rôle essentiel à cet égard, en apportant la confiance et le soutien nécessaires pour s'assurer que les jeunes sont informés et naviguent en toute sécurité en ligne.



Les principales conclusions du rapport [La vie privée en ligne et le consentement](#) sont également résumées dans ce [document infographique](#).

Principales conclusions et tendances

Protection des renseignements et gestion des identités

Nos recherches ont révélé que les jeunes font généralement attention à ce qu'ils publient et partagent lorsqu'ils fréquentent des espaces en ligne. Dans l'ensemble, 8 jeunes sur 10 affirment qu'ils ne partagent pas leurs renseignements personnels en ligne (comme leur adresse personnelle, leur numéro de téléphone ou leur date de naissance). Les jeunes font attention non seulement à ce qu'ils publient en ligne, mais aussi au contenu publié et

partagé par d'autres personnes en ligne les concernant. En tout, 9 jeunes sur 10 ont dit qu'ils prendraient des mesures face au contenu personnel indésirable publié à leur sujet par d'autres personnes. La plupart des jeunes ont dit qu'ils demanderaient à la personne qui a publié le contenu de le supprimer ou qu'ils en parleraient à leurs parents ou tuteurs. Les participants ont également déclaré avoir pris des mesures pour protéger leurs renseignements et gérer leurs identités. La moitié des jeunes ont dit s'être fait passer pour quelqu'un d'autre en ligne ou avoir utilisé un faux compte pour fréquenter divers espaces en ligne notamment pour :

- protéger leur vie privée;
- faire une blague à un ami;
- publier des commentaires de façon anonyme;
- prétendre qu'ils sont plus âgés.

Pratiques de protection de la vie privée

En ce qui concerne les pratiques en matière de protection de la vie privée, nous avons demandé aux participants s'ils connaissaient les politiques de confidentialité en ligne. Près de la moitié d'entre eux ont déclaré ne jamais lire les politiques de confidentialité ou les conditions d'utilisation, qu'ils les lisent seuls ou avec l'aide de quelqu'un. Parmi les jeunes qui ont déclaré les lire (52 %), les jeunes plus âgés étaient beaucoup plus susceptibles de lire ces documents par eux-mêmes, tandis que les plus jeunes étaient plus susceptibles de le faire avec l'aide d'un parent ou tuteur. Nous avons constaté qu'un nombre inquiétant de jeunes (63 %) croient à tort que la présence d'une politique de confidentialité signifie qu'un site Web ne partagera pas leurs renseignements personnels avec d'autres. Il est intéressant de noter que ceux qui le croient sont *plus* susceptibles de dire qu'ils ont lu la politique de confidentialité ou les conditions d'utilisation. Ces conclusions, conformes à notre étude qualitative, mettent en évidence [l'opacité de nombreuses politiques de confidentialité](#) produites par diverses plateformes en ligne. En outre, comme nous savons que de nombreuses plateformes, en particulier les plateformes de médias sociaux, partagent et vendent régulièrement des renseignements personnels, il est inquiétant de constater que les jeunes Canadiens interagissent dans ces espaces en ligne en ayant un faux sentiment de sécurité et de communauté.

Un peu plus de la moitié des jeunes ont dit utiliser les *paramètres* de confidentialité lorsqu'ils utilisent des appareils numériques ou naviguent en ligne. La plupart des participants ont indiqué qu'ils utilisaient les paramètres de confidentialité pour cacher aux étrangers le contenu qu'ils publient en ligne, et un nombre nettement plus petit de jeunes ont indiqué qu'ils le faisaient pour cacher certains contenus à des amis et à des adultes de confiance dans leur vie. Il convient de noter que sur les 46 % de jeunes qui n'utilisent pas les paramètres de confidentialité, 25 % ont dit ne pas le faire parce qu'ils ne savent pas comment s'y prendre. Là encore, ces chiffres montrent un certain manque de compréhension des pratiques en matière de protection de la vie privée chez les jeunes. Les jeunes Canadiens ont dit vouloir améliorer leur compréhension puisque 37 % d'entre eux ont déclaré qu'ils aimeraient en savoir plus sur l'utilisation des paramètres de confidentialité.

Instaurer la confiance, établir des limites et remettre en question la surveillance (faite par les entreprises)

Les jeunes Canadiens ont exprimé des attitudes et des opinions complexes sur la surveillance, le contrôle et la participation des autres dans leur vie en ligne. Les trois quarts des jeunes estiment que les membres de leur famille devraient être autorisés à utiliser des appareils ou des applications pour savoir où ils se trouvent, mais seulement 2 % d'entre eux sont d'accord pour dire que les entreprises en ligne (comme les sociétés de marketing) devraient être autorisées à les localiser. Dans le même ordre d'idées, la plupart des participants ont déclaré qu'ils souhaitaient que le contenu de leurs médias sociaux soit vu par leurs amis, leurs parents ou tuteurs, ou d'autres membres de leur famille, mais peu souhaitaient que leur contenu soit accessible à la police, aux entreprises en ligne ou à leurs futurs employeurs.

Bien que les jeunes aient généralement exprimé une grande confiance dans les membres de leur famille et une faible confiance dans les entreprises en ligne dans le contexte de la surveillance, nos recherches démontrent d'autres complexités dans les attitudes des jeunes à l'égard de ces groupes. Par exemple, un peu plus de la moitié des jeunes ont déclaré qu'ils faisaient confiance aux entreprises en ligne pour prendre de bonnes **décisions concernant leur vie privée** et leur sécurité en ligne. En outre, la plupart des jeunes étaient d'accord pour dire que les parents ou tuteurs devraient respecter leur vie privée en ligne (p. ex. en ne lisant pas leurs messages ou en n'écoutant pas leurs conversations), bien qu'une majorité d'entre eux soient également d'accord pour dire que les parents ou tuteurs devraient surveiller ce que font leurs enfants en ligne et que près de la moitié des jeunes disent qu'ils partageraient leurs mots de passe avec un parent ou tuteur. Si les jeunes pensent que les adultes devraient avoir une idée *générale* de ce qu'ils font en ligne et exercer une certaine surveillance, ils sont davantage mal à l'aise à l'idée de partager les *détails* de leur vie en ligne et d'être surveillés.

Les conseils et la surveillance des adultes ont eu un impact positif sur la compréhension des jeunes Canadiens de la protection de la vie privée et du consentement en ligne. La plupart des jeunes ont indiqué qu'ils apprenaient à utiliser les paramètres de confidentialité auprès de leurs parents ou tuteurs ou de leurs enseignants. Aussi, les jeunes qui ont déclaré être généralement accompagnés d'un adulte lorsqu'ils naviguent en ligne étaient :

Les participants aux groupes de discussion de la phase IV (2019) ont également parlé d'une situation sans issue : peu importe les efforts qu'ils déployaient, ils ne pouvaient pas se soustraire à la surveillance systématique qui accompagne leur vie en ligne.

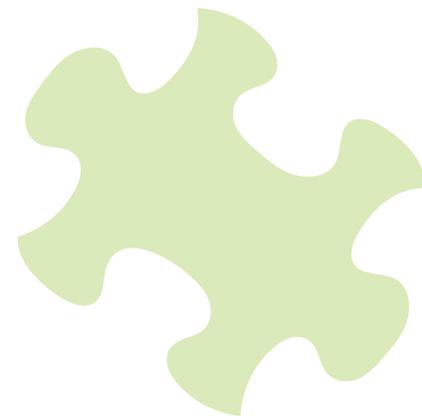
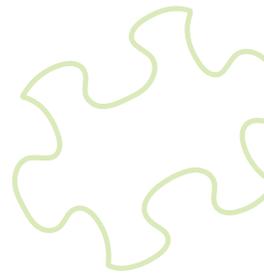
La confiance des jeunes Canadiens dans les entreprises en ligne est en baisse constante (depuis la phase III en 2013) en raison des préoccupations de longue date concernant la surveillance exercée par les entreprises. Les participants à la plus récente phase de l'étude JCMB sont simplement davantage conscients de l'ampleur de la surveillance exercée par les entreprises.

- plus susceptibles de parler à leurs parents ou tuteurs du contenu personnel indésirable publié par d'autres personnes;
- plus susceptibles de lire les politiques de confidentialité et les conditions d'utilisation;
- moins susceptibles de cacher du contenu qu'ils publient en ligne à leurs parents ou tuteurs ou à d'autres membres de leur famille.

Recommandations

- Il faut favoriser l'élaboration et la prestation de ressources destinées aux jeunes, aux parents, aux tuteurs, aux fournisseurs de soins et aux éducateurs afin d'aider les jeunes Canadiens à comprendre comment les entreprises en ligne recueillent, utilisent et partagent les renseignements personnels.
- Il faut favoriser l'élaboration et la prestation de ressources destinées aux jeunes, aux parents, aux tuteurs, aux fournisseurs de soins et aux éducateurs qui aident les jeunes Canadiens à mieux comprendre les paramètres de confidentialité, les paramètres par défaut des plateformes, les conditions d'utilisation et les politiques en matière de protection de la vie privée (en particulier des ressources qui communiquent l'importance de la confidentialité des données ainsi que la confidentialité interpersonnelle).
- Il faut favoriser l'élaboration continue de ressources destinées aux parents, aux tuteurs et aux fournisseurs de soins qui mettent l'accent sur l'établissement de règles à la maison en collaboration avec les jeunes sur le partage de renseignements personnels en ligne.
- Il faut communiquer aux parents, aux tuteurs et aux fournisseurs de soins l'importance de la *surveillance relationnelle* par rapport au contrôle, qui est positivement liée à l'instauration de la confiance nécessaire pour que les jeunes se sentent en sécurité et soutenus, se traduisant par une adoption élargie des paramètres, des fonctions et des pratiques en matière de confidentialité et une sensibilisation accrue chez les jeunes à cet égard.
- Il faut collaborer avec les conseils scolaires et les ministères de l'Éducation afin de mieux comprendre et gérer les impacts sur la vie privée d'une dépendance accrue à l'égard de la technologie et des systèmes de gestion de l'apprentissage en ligne dans les salles de classe. Plus précisément, il est nécessaire de procéder à une évaluation qualitative des besoins des élèves et des éducateurs en mettant l'accent sur l'impact de cette dépendance accrue à l'égard de la technologie et des systèmes d'apprentissage en ligne sur la confiance entre eux.

- Il faut continuer de communiquer et de mettre en œuvre les [recommandations issues de la recherche qualitative de HabiloMédias sur la vie privée et le consentement](#), en particulier celles qui appellent les plateformes en ligne et les décideurs politiques à prendre en compte les besoins uniques des jeunes dans l'élaboration de politiques et de pratiques significatives en matière de consentement en ligne.
- Les décideurs politiques devraient songer à imposer des conséquences plus lourdes aux plateformes, aux sites Web et aux applications qui ne privilégient pas la protection de la vie privée et des données des enfants et des jeunes. Toute réglementation adoptée devrait préciser que les plateformes sont responsables de communiquer clairement, de manière compréhensible pour les enfants et les jeunes, la manière dont leurs données sont utilisées, en particulier si ces données sont partagées avec des tiers.
- Cette étude et les études précédentes de HabiloMédias suggèrent que les jeunes soutiennent l'adoption par les décideurs politiques et les entreprises technologiques de politiques de « droit à l'effacement » ou de « droit à l'oubli » qui respectent les demandes des jeunes de supprimer complètement le contenu et les données les concernant dans les applications, sur les plateformes et sur les sites Web.
- Les plateformes et les entreprises technologiques doivent en faire davantage pour faciliter la lecture et la compréhension des politiques de protection de la vie privée et des conditions d'utilisation. Elles doivent envisager de concevoir des conditions d'utilisation ou des politiques de protection de la vie privée adaptées aux enfants, en collaboration avec les jeunes.
- Les plateformes et les entreprises technologiques doivent envisager des pratiques de protection de la vie privée dès la conception destinées aux enfants et aux jeunes, y compris l'utilisation de paramètres par défaut de protection de la vie privée qui mettent en œuvre les normes de protection de la vie privée et des données les plus élevées, ainsi qu'un plus grand contrôle par l'utilisateur et des options bonifiées pour les paramètres relatifs au public cible.
- Des recherches supplémentaires sont nécessaires pour comprendre comment (dans quels contextes et à quelles fins) les jeunes Canadiens gèrent leur vie privée et leur identité en ligne, principalement lorsqu'ils utilisent de faux comptes ou des comptes anonymes sur des plateformes spécifiques.
- D'autres recherches qualitatives sont nécessaires pour examiner les préoccupations actuelles des jeunes Canadiens concernant la surveillance exercée par les entreprises, la collecte de renseignements et le partage des données dans les salles de classe.



La méchanceté et la cruauté en ligne

Résumé du rapport

Le quatrième rapport issu de la phase IV de l'étude JCMB, *La méchanceté et la cruauté en ligne*, est le premier de deux rapports portant sur les relations et la technologie. Ce rapport examine 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 présentés dans ce rapport, comme dans les rapports précédents, soulignent l'importance du soutien interpersonnel et relationnel et du renforcement de la résilience collective pour répondre aux défis qui peuvent découler des interactions avec d'autres personnes en ligne.



En outre, ce 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. Plutôt que de montrer 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 chevauchement d'expériences, d'engagements et de réactions. Ces conclusions soulignent la nécessité d'élaborer diverses interventions qui reconnaissent la nature complexe des différents préjudices en ligne. Plus précisément, nous notons dans le rapport un 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.



Les principales conclusions du rapport *La méchanceté et la cruauté en ligne* sont également résumées dans ce [document infographique](#).

Principales conclusions et tendances

Expérience de la méchanceté et de la cruauté en ligne

Dans cette étude, près de la moitié des jeunes ont déclaré avoir été témoins d'une forme ou d'une autre de méchanceté et de cruauté en ligne (à l'égard d'autres personnes) et environ un tiers d'entre eux ont déclaré en avoir personnellement été victimes. Les jeunes étaient plus susceptibles d'être victimes de méchanceté et de cruauté en ligne 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.

Quelques différences démographiques ressortent des réponses des participants. Les jeunes issus de la communauté LGBTQ+ et les jeunes ayant une incapacité étaient beaucoup plus nombreux à dire qu'ils ont été victimes de cruauté en ligne. Aussi, 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. Dans cette phase de l'étude JCMB, les garçons et les filles ont déclaré avoir été victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne dans la même proportion.

Les conclusions de la phase III (2013) révèlent que les filles étaient près d'un tiers plus susceptibles de faire l'expérience de méchanceté et de cruauté en ligne que les garçons. Cependant, dans cette phase de l'étude JCMB, les garçons et les filles sont tout aussi nombreux à faire l'expérience de la méchanceté et de la cruauté en ligne.

Adopter des comportements méchants et cruels en ligne

Un peu moins de 2 jeunes sur 10 ont admis avoir été méchants ou cruels en ligne, et la plupart ont affirmé qu'ils le faisaient rarement. Les jeunes qui ont déclaré avoir fait preuve de méchanceté ou de cruauté en ligne l'ont fait surtout dans le cadre de jeux en ligne ou par le biais de textos ou messages privés, ce qui reflète les résultats concernant les espaces où les jeunes font l'expérience de la méchanceté et de la cruauté en ligne. Lorsque nous leur avons demandé de quelle façon ils avaient démontré ce comportement en ligne :

- les trois quarts ont dit avoir injurié quelqu'un;
- la moitié ont dit l'avoir fait pour plaisanter;
- un peu plus du tiers ont dit avoir voulu se venger d'une personne qui les a blessés en premier.

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. Cependant, les deux tiers des participants disent avoir réagi après avoir été *témoins* de méchanceté ou de cruauté en ligne. En d'autres termes, les jeunes étaient plus susceptibles de réagir s'ils avaient vu *quelqu'un d'autre* être victime de méchanceté ou de cruauté en ligne que s'ils en étaient eux-mêmes victimes. Les jeunes préféraient aussi une approche relationnelle pour gérer la méchanceté et la cruauté en ligne. La plupart d'entre eux ont déclaré qu'ils réagiraient en communiquant en privé en ligne ou en parlant en personne avec la personne blessée ou celle qui a été méchante ou cruelle. En revanche, très peu de jeunes ont déclaré qu'ils signaleraient les actes de cruauté aux plateformes où ils se produisent ou appelleraient la police.

Règles, confiance et soutien

Notre recherche a révélé que les différentes formes de supervision des adultes ont un impact différent sur les expériences des jeunes de la méchanceté et de la cruauté en ligne. Lorsque les parents ou tuteurs gèrent le temps d'écran à l'aide de solutions technologiques, les jeunes sont plus susceptibles d'être victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne, d'en être témoins ou d'adopter ce comportement que si leur temps d'écran est géré à l'aide d'approches non technologiques. En outre, les jeunes qui étaient généralement accompagnés d'un adulte lorsqu'ils allaient sur Internet étaient moins susceptibles d'être victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne, d'en être témoins ou d'adopter ce comportement, et étaient plus enclins à y réagir lorsqu'ils en étaient témoins. Les jeunes qui doivent respecter des règles à la maison concernant l'utilisation de la technologie étaient :

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

Les jeunes ont indiqué être soumis à des règles relatives à la cruauté en ligne dans d'autres contextes. Au total, 7 jeunes sur 10 ont dit que leur école impose des règles concernant la cyberintimidation et, plus important encore, la plupart des participants estimaient que ces règles sont utiles. À l'école, les jeunes ont déclaré qu'ils apprenaient généralement l'existence de règles et de politiques relatives à la cyberintimidation par le biais de leçons en classe, d'assemblées scolaires ou de documents qu'ils apportent à la maison. Bien que la plupart des jeunes aient déclaré avoir appris à composer avec la cyberintimidation auprès de leurs parents ou tuteurs et de leurs enseignants, un quart d'entre eux ont dit vouloir en apprendre davantage sur les façons de gérer la cyberintimidation.

Dans les groupes de discussion de la phase IV (2019) de l'étude JCMB, les parents ont expliqué qu'ils contrôlaient les interactions en ligne de leurs enfants pour tenter de les empêcher de subir des préjudices en ligne. Cependant, les résultats du sondage suggèrent que le contrôle parental pourrait avoir un effet inverse sur les expériences des jeunes en matière de préjudices en ligne, comme la méchanceté et la cruauté.

Comprendre la méchanceté et la cruauté en ligne

Nous avons également observé certains liens entre la méchanceté et la cruauté en ligne, le contenu raciste et sexiste, et le temps passé en ligne.

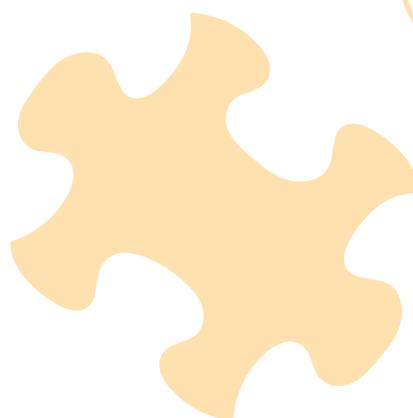
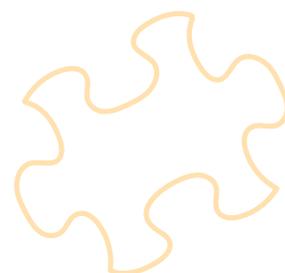
- Les jeunes qui ont été victimes de cruauté en ligne étaient plus susceptibles de déclarer qu'ils avaient aussi vu du contenu raciste et sexiste en ligne.
- Les jeunes qui ont été victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne et ceux qui ont adopté ce comportement étaient plus susceptibles de craindre de passer trop de temps en ligne.
- Les jeunes qui passent plus de temps devant un écran en semaine étaient plus nombreux à dire qu'ils avaient été souvent témoins de méchanceté et de cruauté en ligne.

De plus, 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 a révélé un croisement complexe d'expériences, d'engagements et de réactions. Par exemple, les jeunes qui adoptent des comportements méchants et cruels en ligne ont également été victimes de ces comportements, et inversement. Ces conclusions appuient 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.

Recommandations

- Il faut favoriser l'élaboration et la prestation de ressources destinées aux jeunes, aux parents, aux tuteurs, aux fournisseurs de soins et aux éducateurs pour aider les jeunes Canadiens à composer avec la méchanceté et la cruauté en ligne. En particulier, il convient d'élaborer des ressources qui reconnaissent et soulignent les intersections complexes des expériences, des engagements et des réactions à la méchanceté et à la cruauté en ligne.
- Il faut favoriser l'élaboration et la prestation de ressources destinées aux jeunes, aux parents, aux tuteurs, aux fournisseurs de soins et aux éducateurs qui abordent les principaux contextes en ligne dans lesquels les jeunes rencontrent de la méchanceté et de la cruauté en ligne : les jeux en ligne, les textos et les messages privés, ainsi que les commentaires et les publications dans les médias sociaux. Les ressources doivent rejeter les approches qui consistent à culpabiliser les victimes en suggérant, par exemple, aux jeunes d'arrêter de fréquenter ces espaces.
- Il faut favoriser l'élaboration et la prestation de ressources destinées aux jeunes, aux parents, aux tuteurs, aux fournisseurs de soins et aux éducateurs qui abordent les principales motivations chez les jeunes d'adopter des comportements méchants ou cruels en ligne, soit pour injurier quelqu'un, plaisanter, ou se venger d'avoir été eux-mêmes victimes de méchanceté en ligne.
- Il faut favoriser l'élaboration et la promotion de ressources pour aider les jeunes à réagir à la méchanceté et à la cruauté en ligne. Ces ressources devraient adopter les approches interpersonnelles ou relationnelles que les jeunes privilégient et encourager ces derniers (en particulier les jeunes LGBTQ+, transgenres, issus de la diversité de genre, racialisés et ayant une incapacité) à se défendre en toute sécurité et à défendre leur sentiment de sécurité et bien-être dans les communautés en ligne.

- Il est nécessaire de communiquer les conclusions sur la méchanceté et la cruauté en ligne auprès des organismes communautaires qui soutiennent les jeunes LGBTQ+, transgenres, issus de la diversité de genre, racialisés et ayant une incapacité.
- Il est nécessaire de communiquer avec les parents ou tuteurs et les fournisseurs de soins sur la valeur de la *surveillance relationnelle* par rapport au contrôle, en soulignant de quelle façon la participation des adultes (p. ex. établissement de règles à la maison en collaboration avec les jeunes) peut réduire la probabilité que les jeunes soient victimes de méchanceté ou de cruauté en ligne ou adoptent ce comportement.
- Il est nécessaire de travailler avec les conseils scolaires et les ministères de l'Éducation pour réviser et adapter les politiques sur l'intimidation afin de tenir compte de la complexité de ce comportement, des expériences qui se recoupent et des différentes formes d'engagement. Il faut rappeler que les élèves estiment que les règles à l'école sont utiles, mais les écoles et les conseils scolaires devraient envisager de redéfinir leurs politiques et leurs pratiques en mettant l'accent sur l'apprentissage socioémotionnel, la gestion des conflits en ligne et la promotion de normes sociales positives (comme faire la promotion des taux relativement faibles de conflits en ligne chez les jeunes).
- Des recherches, en particulier des discussions qualitatives auprès des jeunes, doivent être menées afin de mieux comprendre pourquoi et dans quelles circonstances les jeunes ignorent la méchanceté et la cruauté en ligne ou s'en désintéressent.
- D'autres recherches doivent être menées pour mieux comprendre les expériences des jeunes qui signalent des incidents plus nombreux et plus fréquents de méchanceté et de cruauté en ligne (p. ex. jeunes LGBTQ+, transgenres, issus de la diversité de genre, racialisés et ayant une incapacité).



Le sextage

Résumé du rapport

Le cinquième rapport issu de la phase IV du sondage JCMB, *Le sextage*, est le deuxième de deux rapports axés sur les relations et la technologie. Ce rapport présente les conclusions sur l'envoi, la réception et le partage de sextos et ce que les données nous apprennent sur les motivations et les attitudes des jeunes Canadiens à l'égard du sextage. Dans le sondage de la phase IV de l'étude JCMB, les questions sur le sextage n'ont été posées qu'aux participants de la 7^e à la 11^e année (n=659). Dans l'ensemble, la taille de l'échantillon des jeunes qui ont indiqué s'adonner au sextage (envoi, réception ou transfert de sextos) était très faible (**n=110 ou moins** dans la plupart des cas).



Dans ce rapport, nous avons examiné le rôle de la confiance et du soutien dans les comportements associés au sextage chez les jeunes, mettant particulièrement l'accent sur l'impact de la participation et de la supervision des adultes et le désir de disposer d'un soutien pédagogique supplémentaire sur le sujet. Comme le rapport précédent sur la méchanceté et la cruauté en ligne, ce rapport met également en évidence les liens complexes entre l'envoi, la réception et le partage de sextos qui composent les comportements associés au sextage. Dans l'ensemble, il n'existe aucune division claire entre ces comportements puisque les jeunes qui adoptent un comportement associé au sextage en adoptent également d'autres.



Les principales conclusions du rapport *Le sextage* sont également résumées dans ce [document infographique](#).

Principales conclusions et tendances

Envoyer, recevoir et partager des sextos

Globalement, seulement **1 jeune sur 10** a indiqué avoir **envoyé** un sexto. Parmi eux, la plupart (63 %) ont dit l'avoir envoyé à une personne avec qui ils avaient une relation amoureuse, un tiers à une personne qu'ils ne connaissaient qu'en ligne, et seulement 3 % à une personne qu'ils ne connaissaient pas du tout.

Un peu moins de **2 jeunes sur 10** ont dit qu'ils avaient **reçu** un sexto. Parmi les jeunes ayant déclaré avoir reçu un sexto, un nombre presque identique de participants ont déclaré l'avoir reçu d'une personne avec laquelle ils avaient une relation amoureuse ou d'une personne qu'ils ne connaissaient pas du tout. Il faut noter une importante différence démographique : les filles étaient beaucoup plus susceptibles que les garçons de recevoir un sexto d'une personne qu'elles ne connaissent pas.

Au total, **3 jeunes sur 10** ont dit avoir **partagé** un sexto. Parmi les jeunes qui ont dit avoir *envoyé* un sexto, 4 sur 10 disent que la personne à qui ils ont envoyé un sexto l'a envoyé à une autre personne. Parmi ceux qui ont indiqué avoir *reçu* un sexto, un peu moins de 2 sur 10 ont dit avoir reçu un sexto partagé par une autre personne.

Dans l'ensemble, ces conclusions indiquent que le sextage chez les jeunes Canadiens se produit principalement dans le cadre d'une relation amoureuse, et qu'il n'existe aucune division claire entre les comportements associés au sextage (envoi, réception et partage de sextos) puisque les jeunes qui adoptent un comportement associé au sextage en adoptent également d'autres. Nous avons observé des liens entre le sextage et d'autres comportements et attitudes en ligne. Les jeunes qui se sont adonnés au sextage étaient :

- moins susceptibles de savoir comment se protéger en ligne;
- moins susceptibles de dire qu'Internet est un endroit sûr;
- plus susceptibles de craindre de passer trop de temps en ligne.

Bien-être numérique, confiance et soutien

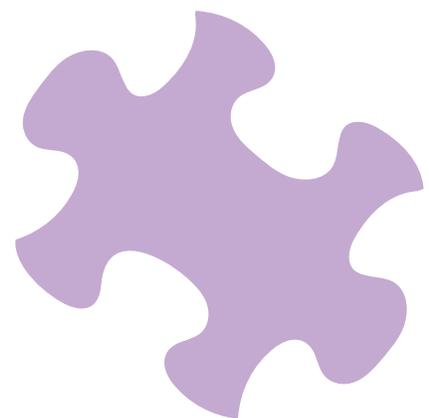
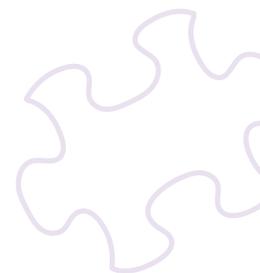
Pour les jeunes de la 7^e à la 11^e année, les parents ou tuteurs jouent un rôle prépondérant dans l'apprentissage au sujet du sextage et des relations en ligne, suivis des enseignants et des amis. Les jeunes qui doivent respecter des règles sur la technologie à la maison étaient moins susceptibles :

- d'envoyer des sextos;
- de recevoir des sextos;
- de recevoir des sextos partagés (c'est-à-dire par une autre personne que l'expéditeur initial).

Très peu de participants ont dit vouloir en apprendre davantage sur les enjeux associés au sextage et aux relations. Ceux qui avaient envoyé des sextos étaient un peu plus enclins à vouloir en savoir plus sur les sujets associés au sextage, et ceux qui avaient *reçu* des sextos l'étaient beaucoup plus (17 % contre 5 % pour ceux qui n'avaient pas envoyé de sextos), mais ceux qui avaient transféré des sextos étaient en fait *moins* susceptibles de vouloir en savoir davantage sur ces sujets. En outre, bien qu'ils aient déclaré apprendre auprès d'adultes de confiance et de pairs, il est intéressant de noter que les jeunes qui ont adopté des comportements associés au sextage étaient moins susceptibles de reconnaître qu'ils ont dans leur entourage des personnes qui peuvent les aider à résoudre leurs problèmes en ligne. Cette conclusion est particulièrement inquiétante : bien qu'il existe des données probantes indiquant que le sextage n'est pas une activité fondamentalement préjudiciable, il comporte certains risques, et des préjudices importants sont possibles lorsque des sextos sont partagés sans le consentement de l'expéditeur initial. Il est également préoccupant de constater que certains groupes démographiques sont plus touchés que d'autres. Par exemple, un plus grand nombre de jeunes étaient d'accord pour dire que les gens disent plus de choses méchantes sur les filles qui publient des photos d'elles qui sont trop sexy ou révélatrices que sur les garçons qui font de même, indiquant que les filles sont particulièrement et inégalement vulnérables aux risques et aux préjudices associés au sextage.

Recommandations

- Il est nécessaire de recadrer la conversation sur les jeunes et le sextage afin de reconnaître que les taux de comportements associés au sextage sont faibles, que le sextage est plus susceptible de se produire dans le cadre d'une relation amoureuse ou dans le but de développer une intimité avec un partenaire amoureux, et que l'intersection des comportements associés au sextage est complexe.
- Il est nécessaire d'élaborer des ressources sur les relations saines en ligne et de les intégrer dans les programmes d'éducation sexuelle et les ressources destinées aux jeunes, aux parents, aux tuteurs et aux fournisseurs de soins.
- Il faut favoriser l'élaboration et la prestation de ressources pour aider les jeunes, les parents, les tuteurs, les fournisseurs de soins et les éducateurs à s'y retrouver dans les conversations sur le sextage. Plus précisément, ces ressources devraient faire une différence entre les sextos consentuels et ceux qui ne le sont pas, éviter de culpabiliser les victimes, lutter contre les stéréotypes de genre et le désengagement moral, et mettre l'accent sur les possibles préjudices lorsque des sextos sont partagés sans le consentement de l'expéditeur initial.
- Les ressources sur le sextage destinées aux jeunes doivent maintenir les liens avec les expériences des jeunes et offrir du soutien sans jugement. En particulier, les ressources doivent éviter les réactions excessives, la culpabilisation des victimes et la criminalisation, qui réduisent la confiance et la probabilité que les jeunes cherchent du soutien auprès d'un adulte. Il est nécessaire de travailler avec les organismes de justice communautaire et ceux au service des jeunes pour envisager des ressources et des réponses non juridiques au sextage non consentuel.
- D'autres recherches doivent être menées pour mieux comprendre les risques connexes et les facteurs de protection des comportements associés au sextage chez les jeunes Canadiens, y compris les groupes démographiques susceptibles d'être inégalement touchés par les risques potentiels.
- Des recherches, en particulier des discussions qualitatives auprès des jeunes, doivent être menées pour mieux comprendre les motivations qui les poussent à adopter des comportements associés au sextage (surtout le partage de sextos). Des recherches sont nécessaires pour déterminer si les mécanismes de désengagement moral (y compris les doubles standards et les stéréotypes) demeurent des facteurs de motivation pour les jeunes ou si de nouveaux facteurs entrent en jeu.



Éducation aux médias numériques et cybercitoyenneté

Résumé du rapport

Le sixième rapport issu de la phase IV de l'étude JCMB, *Éducation aux médias numériques et cybercitoyenneté*, propose les conclusions relatives à la vérification de l'information en ligne, à l'acquisition de compétences en matière de médias numériques et à la cybercitoyenneté éthique. Les données recueillies dans le cadre du sondage nous aident à mieux comprendre comment les jeunes Canadiens déterminent la fiabilité des sources qu'ils rencontrent en ligne et s'ils comprennent les avantages de certaines pratiques de vérification par rapport à d'autres. Ce rapport comprend également une brève étude de cas visant à déterminer si les jeunes comprennent le modèle commercial et le fonctionnement général des moteurs de recherche.

En outre, le rapport met en évidence les compétences en matière de médias numériques que les jeunes Canadiens acquièrent et celles qu'ils souhaitent approfondir, et identifie également les personnes auprès desquelles ils acquièrent ces compétences. En savoir plus sur la manière dont les jeunes naviguent en ligne et participent aux espaces virtuels nous donne une idée de leur capacité de participer activement et positivement aux communautés en ligne en tant que cybercitoyens. Le présent rapport confirme également la nécessité d'élaborer une stratégie nationale visant à prioriser l'éducation aux médias numériques dans les salles de classe et les communautés à la grandeur du Canada.



Les principales conclusions du rapport *Éducation aux médias numériques et cybercitoyenneté* sont également résumées dans ce [document infographique](#).

Principales conclusions et tendances

Trouver et vérifier des informations

La plupart des jeunes disent utiliser Internet pour en savoir plus sur leurs passe-temps et leurs intérêts, s'informer sur le monde du divertissement et les célébrités, et rester au fait des nouvelles sportives, des actualités ou de la politique. Les jeunes Canadiens ont indiqué utiliser des pratiques de recherche relativement avisées lorsqu'ils cherchent des informations en ligne. Par exemple, 7 jeunes sur 10 comprennent que différents termes de recherche peuvent générer différents résultats, et 8 jeunes sur 10 ont dit qu'ils avaient accédé à l'information à partir de sites qu'ils estiment fiables. Les jeunes étaient plus susceptibles de s'assurer de la fiabilité du contenu qu'ils trouvent en ligne lorsqu'ils en avaient besoin pour leurs travaux scolaires ou intérêts personnels et moins susceptibles de le faire pour le contenu qu'ils voient ou prévoient partager dans les médias sociaux. Pour confirmer la fiabilité des informations qu'ils trouvent en ligne, les jeunes ont tendance à :

- demander l'avis de leurs enseignants (particulièrement vrai chez les plus jeunes);
- vérifier des sources déjà connues pour être fiables;
- consulter d'autres sites Web pour voir s'ils disent la même chose.

Dans cette étude, nous avons également demandé aux participants d'indiquer s'ils estimaient qu'une série d'affirmations sur le fonctionnement de Google étaient vraies ou fausses afin de déterminer leur niveau de compréhension du modèle commercial de Google et du fonctionnement du moteur de recherche. Les réponses des participants ont révélé un manque de confiance dans leurs connaissances sur le sujet et une mauvaise compréhension du fonctionnement du modèle commercial des entreprises en ligne, faisant écho aux conclusions établies concernant leur compréhension des politiques de protection de la vie privée en ligne.

Par rapport à la phase III (en 2013), nous avons observé dans cette phase une utilisation accrue par les participants de presque toutes les pratiques de recherche ainsi que des pratiques visant à déterminer la fiabilité des informations.

Acquisition de compétences en matière de médias numériques

Les jeunes Canadiens ont indiqué avoir appris à trouver et à vérifier des informations en ligne principalement auprès de leurs parents ou tuteurs et de leurs enseignants. Outre ces adultes de confiance, environ un tiers des jeunes ont également indiqué apprendre à trouver des informations en ligne auprès de leurs amis, même s'ils ne comptaient pas autant sur ces relations pour s'assurer de la véracité de ces informations. Les amis, les enseignants et les parents ou tuteurs étaient également les principales personnes auprès desquelles ils acquièrent des compétences en ligne plus techniques (p. ex. algorithmes, codage et création de médias). Cependant, certains jeunes ont déclaré un manque de connaissances techniques (3 jeunes sur 10 ont dit n'avoir jamais appris ce qu'est un algorithme ou comment il fonctionne). Il n'est pas surprenant que les jeunes Canadiens aient déclaré compter le plus souvent sur leurs parents et leurs enseignants pour acquérir des compétences en matière de médias numériques puisque environ les deux tiers d'entre eux pensent que leurs parents ou tuteurs et leurs enseignants en savent plus qu'eux sur les technologies numériques. Particulièrement, bon nombre de jeunes ont indiqué vouloir en apprendre davantage en matière de médias numériques, surtout les compétences liées à la recherche et à la vérification des informations.

Cybercitoyenneté

Les conclusions des précédents rapports de la phase IV révèlent que les jeunes Canadiens étaient déjà engagés dans bon nombre de ces aspects de la cybercitoyenneté responsable :

- en demandant de l'aide à d'autres personnes dans les cas de méchanceté et de cruauté en ligne;
- en étant conscients du temps qu'ils passent en ligne et de l'énergie qu'ils y dépensent;
- en utilisant la technologie numérique pour établir des liens sociaux avec leurs amis et leur famille;
- en utilisant diverses techniques de vérification et pratiques de protection de la vie privée.

En plus de ces actions, nos conclusions révèlent que les jeunes s'engagent également dans la cybercitoyenneté responsable en contribuant de façon positive en ligne et en s'engageant dans des actions militantes en ligne. Les trois quarts des jeunes Canadiens estimaient qu'ils apportent une contribution positive en ligne. La participation positive aux communautés en ligne semblait être une considération importante pour de nombreux participants puisque environ un tiers d'entre eux ont déclaré ne publier en ligne que des contenus qui n'offenseront ou ne contrarieront pas d'autres personnes. À peu près le même nombre de participants reconnaissent que les autres attendent d'eux qu'ils ne publient que des contenus positifs en ligne.

En plus de publier du contenu positif en ligne, la plupart des jeunes s'engagent dans des actions militantes en ligne. Plus de la moitié des participants ont dit publier du contenu en ligne sur une cause ou un événement qui leur tient à cœur, et un peu plus du tiers des jeunes ont rejoint ou appuyé un groupe militant en ligne. Nous avons également demandé aux participants ce qu'ils estimaient être le rôle des plateformes en ligne. Au total, 8 jeunes sur 10 pensaient que les plateformes en ligne devaient surveiller ce que les utilisateurs publient et commentent dans les espaces en ligne et supprimer les contenus inappropriés.

Recommandations

- Il faut favoriser l'élaboration et la prestation de ressources exhaustives sur l'éducation aux médias numériques destinées aux jeunes, aux parents, aux tuteurs, aux fournisseurs de soins et aux éducateurs dans les écoles, les communautés et les foyers dans l'ensemble du Canada.
- Il est nécessaire de collaborer avec les ministères de l'Éducation pour [intégrer des programmes holistiques d'éducation aux médias numériques](#) pour les élèves de la maternelle à la 12^e année dans l'ensemble du pays, en incluant notamment des ressources et du soutien pour les enseignants ([plans de leçon de HabiloMédias](#), [programme CTRL-F de Civix](#), [leçons de l'Association for Media Literacy](#), [programme de codage d'ACTUA](#), etc.) ainsi qu'un meilleur accès aux appareils, à la technologie et à du soutien technique en classe.
- Il faut poursuivre le développement du [programme de champion de l'enseignement](#) de HabiloMédias.
- Il faut continuer d'augmenter le nombre de collaborateurs qui participent à la [Semaine éducation médias](#) et à la [Journée de la citoyenneté numérique](#).
- Il faut favoriser l'élaboration et la prestation de ressources destinées aux éducateurs sur la création de médias en classe.
- Il faut favoriser l'élaboration et la promotion de ressources d'authentification et de vérification destinées aux jeunes, aux parents, aux tuteurs, aux fournisseurs de soins et aux éducateurs. En particulier, des ressources sont nécessaires pour aborder les pratiques de vérification sur les plateformes de médias sociaux, le fonctionnement des moteurs de recherche, et l'impact des modèles commerciaux des entreprises.
- Il faut favoriser l'élaboration et la promotion de ressources pour les plus jeunes Canadiens pour les aider à déterminer la fiabilité des informations en ligne.
- Il faut favoriser l'élaboration et la promotion de ressources destinées aux jeunes, aux parents, aux tuteurs, aux fournisseurs de soins et aux éducateurs qui donnent aux jeunes Canadiens les moyens de s'engager en tant que citoyens numériques actifs et informés.
- Il est nécessaire de recadrer la conversation sur les jeunes et leurs compétences techniques afin de reconnaître qu'ils ne sont pas des experts, même s'ils semblent « apprendre » la technologie avec facilité. Il faut communiquer avec les parents, les tuteurs, les fournisseurs de soins et les éducateurs que les jeunes considèrent comme des sources fiables de conseils et de soutien.
- Il faut favoriser la communication et la promotion de pratiques exemplaires en matière d'authentification et de vérification d'informations en ligne, et il est surtout nécessaire de délaisser les stratégies de lecture attentive dépassées en faveur de stratégies de lecture latérale plus efficaces.
- Il faut continuer de demander aux décideurs politiques et aux représentants du gouvernement qu'une stratégie nationale d'éducation aux médias numériques pour le Canada, un [cadre](#) et des indicateurs mesurables soient élaborés.

- Il est essentiel d'accroître le financement et les ressources gouvernementales à long terme et durables pour favoriser l'éducation aux médias numériques dans les écoles et les communautés.
- Il faut améliorer la coordination et la collaboration entre les divers organismes d'éducation aux médias numériques de partout au Canada, ce qui permettra l'élaboration et la prestation efficaces de formation et de programmes.
- Il faut discuter avec les décideurs politiques et les plateformes des responsabilités des entreprises technologiques dans la création d'espaces en ligne plus sûrs et plus sains dans le but d'encourager une citoyenneté numérique éthique et responsable.
- Il est nécessaire de mener des recherches sur les impacts potentiels des outils de recherche assistés par l'intelligence artificielle, comme ChatGPT, ainsi que sur les compétences et les pratiques des jeunes en matière d'authentification et de vérification. Il faut également déterminer si les jeunes sont susceptibles de nouer des relations parasociales avec les robots conversationnels à l'origine de ces outils de recherche et si ces relations parasociales ont une incidence sur leurs pratiques en matière d'authentification et de vérification.
- D'autres recherches doivent être menées pour en apprendre davantage sur les espaces où les jeunes rencontrent de la désinformation et des fausses informations en ligne, et de quelle façon ils les détectent et les gèrent.
- Des recherches doivent être menées, en particulier des discussions qualitatives auprès des jeunes, afin de mieux comprendre comment les jeunes conçoivent la citoyenneté numérique et la participation positive en ligne et de quelle façon ils s'engagent dans des actions de soutien et de militantisme en ligne.



RÉFLEXIONS, CONCLUSIONS ET PROCHAINES ÉTAPES

À une époque où nos vies ont rapidement migré en ligne en raison de la pandémie de COVID-19, la phase IV de l'étude JCMB nous a donné l'occasion unique de faire une pause et de réfléchir à ce qu'était la vie en ligne pour certains jeunes au Canada. Au fil de plusieurs rapports, nous avons présenté les points de vue des jeunes sur les enjeux suivants :

- [la vie en ligne;](#)
- [le contenu préjudiciable et malaisant en ligne;](#)
- [la vie privée;](#)
- [la méchanceté et la cruauté en ligne;](#)
- [le sextage;](#)
- [l'éducation aux médias numériques.](#)

Chaque rapport examine les expériences, les attitudes et les opinions des jeunes Canadiens. Ce rapport final sur les tendances et les recommandations rassemble ces résultats pour souligner, du point de vue des jeunes Canadiens, ce qui fonctionne pour les jeunes en ligne et ce qui doit être modifié ou amélioré. Notre principal objectif était de fournir aux jeunes, aux parents, aux tuteurs, aux fournisseurs de soins, aux éducateurs, aux chercheurs, aux décideurs politiques et aux autres décideurs importants du gouvernement, du secteur des technologies, du milieu de l'éducation et des organismes communautaires les connaissances nécessaires pour renforcer et favoriser la résilience collective. En d'autres termes, il s'agit de donner aux jeunes, en s'appuyant sur le soutien des personnes en qui ils ont confiance, les moyens de cultiver des expériences positives en ligne et d'être prêts à gérer les préjudices et les difficultés qui se présentent.

Réflexions et conclusions

La phase IV de l'étude JCMB a été une leçon de flexibilité, d'adaptation et de persévérance, à un point tel que nous avons rédigé un [rapport supplémentaire sur les méthodes de recherche](#) afin de partager avec d'autres chercheurs les leçons apprises. Comme la pandémie l'exigeait, nous avons modifié à plusieurs reprises notre concept de recherche, notre méthodologie et notre approche afin de préserver l'intégrité de l'étude et d'attendre les objectifs de notre projet. Cette phase a également été une leçon sur la force, la réflexivité, la ténacité et la détermination des jeunes Canadiens à tirer le meilleur parti de la technologie et d'Internet.

Bien que le présent rapport présente les principales conclusions, tendances et recommandations pour chacun des rapports thématiques de cette phase de l'étude JCMB, nous souhaitons formuler quelques réflexions finales sur ce que nous avons appris.

Nous avons appris que les jeunes Canadiens sont des citoyens numériques informés et responsables qui s'occupent de leur sécurité, de leur bien-être et de leur vie privée en ligne et qui font des choix intentionnels quant à la façon dont ils peuvent participer positivement aux espaces en ligne. Bien que les jeunes bénéficient du soutien des adultes bienveillants dans

leur vie, ils disent clairement qu'ils attendent *d'avantage* des plateformes et des entreprises technologiques, qui leur paraissent opaques et peu dignes de confiance, pour se sentir inclus, en sécurité et informés en ligne.

Il n'est pas surprenant, compte tenu du contexte pandémique, de constater que le temps passé devant un écran a augmenté au cours de cette phase de l'étude JCMB, mais les jeunes ont également pris conscience du temps qu'ils passent en ligne et de leur désir de le faire de manière significative (p. ex. liens sociaux, apprentissage, créativité, activités militantes en ligne). C'est d'autant plus impressionnant qu'ils n'avaient guère d'autre choix que d'« être en ligne » pendant la pandémie. De même, le moment choisi pour mener cette étude a donné un aperçu unique des difficultés qui subsistent en matière [d'accès, d'inclusion et d'équité numérique](#) au Canada. Les effets imprévisibles et inégaux de l'apprentissage en ligne dans le contexte du fossé numérique étaient encore plus évidents en raison des perturbations liées à la pandémie et d'une dépendance accrue à l'égard des appareils et des systèmes de gestion de l'apprentissage (comme Google Classroom) dans les écoles.

Nous avons également observé des interactions complexes entre les comportements, les attitudes et les motivations qui définissent les expériences en ligne des jeunes. Nous avons appris non seulement comment les jeunes peuvent être mieux soutenus dans les différentes difficultés qu'ils rencontrent en ligne, mais cette phase a également validé la nécessité d'augmenter les ressources en matière d'éducation aux médias numériques dans les salles de classe, les communautés et les foyers du Canada. À cet égard, les recommandations propres à chaque thème du rapport convergent pour révéler certaines conclusions importantes :



les ressources en matière d'éducation aux médias numériques devraient souligner l'importance des formes de soutien qui instaurent la confiance, permettent l'établissement de règles et de limites en collaboration avec les jeunes, et favorisent une communication ouverte et positive entre les jeunes et les adultes bienveillants qui les entourent. **L'utilisation de la surveillance facilitée par la technologie pour surveiller, contrôler et espionner les jeunes érode la confiance et ne constitue pas une forme significative d'orientation et de soutien;**



les préjudices en ligne sont complexes et se chevauchent souvent les uns les autres ainsi qu'avec un engagement positif en ligne. Les mesures prises par les jeunes et leurs fournisseurs de soins, notamment le contrôle du temps d'écran, n'éliminent pas l'exposition aux préjudices en ligne. **Les plateformes en ligne et les entreprises technologiques ont le devoir de créer des espaces en ligne plus sûrs et plus sains et doivent être tenues responsables de l'amélioration de la qualité des expériences et des contenus en ligne proposés aux jeunes;**



nous devons en apprendre davantage sur les expériences des jeunes Canadiens, en particulier les jeunes issus de la diversité de genre, les jeunes racialisés, les jeunes LGBTQ+ et les jeunes ayant une incapacité, afin d'améliorer leur sentiment de bien-être, de sécurité et d'inclusion équitable dans les communautés en ligne.

L'importance de renforcer la résilience collective pour soutenir les jeunes en ligne est présente dans chacun des rapports et dans l'ensemble des recommandations de la phase IV de l'étude JCMB. Nous savons qu'il est crucial d'aller au-delà du modèle individualisé de résilience, de prêter attention aux obstacles structurels au bien-être numérique, et de souligner le rôle prédominant que jouent les familles, les éducateurs et les communautés dans la vie des jeunes. Les approches visant à favoriser le bien-être numérique devraient reconnaître que les jeunes sont des experts de leur propre vie et des participants actifs dans les espaces en ligne, et qu'ils sont capables de trouver des solutions aux problèmes qu'ils rencontrent en ligne en collaboration avec les adultes bienveillants qui les entourent. Cette stratégie collective et concertée de la navigation en ligne doit être fondée sur la confiance, l'information et l'autonomisation afin que les jeunes disposent des compétences et des ressources dont ils ont besoin pour aller sur Internet en tant que citoyens numériques responsables et éthiques.

Prochaines étapes

Ce projet contribue aux connaissances académiques dans bon nombre de domaines et renforce la base de données probantes sur laquelle s'appuient les décideurs politiques, les plateformes et les praticiens pour élaborer des modèles, des politiques et des procédures visant à favoriser l'éducation aux médias numériques. Nous avons déjà commencé à accroître la portée et l'impact de cette recherche par le biais de publications et d'engagements dans les médias sociaux, d'articles de blogue, d'entrevues dans les médias et de présentations.

Au cours des prochains mois, nous continuerons d'entreprendre des activités de mobilisation des connaissances, notamment :

- en présentant les résultats de cette étude à la communauté de recherche lors de conférences académiques;
- en communiquant les principales conclusions, tendances et recommandations d'une manière facile à comprendre et accessible sur les plateformes sociales de HabiloMédias;
- en demandant la mise en œuvre de recommandations aux décideurs politiques et aux représentants du gouvernement dans le cadre de consultations, de présentations invitées et de demandes de témoignage devant des commissions parlementaires;
- en demandant la mise en œuvre de recommandations aux plateformes et aux entreprises technologiques grâce aux partenariats de HabiloMédias établis auprès de diverses plateformes, y compris Meta (Instagram et Facebook), TikTok, Google (YouTube), Amazon, TELUS, Bell et Wattpad;
- en partageant les principales conclusions, tendances et recommandations avec les organismes communautaires au service de la jeunesse, en particulier ceux qui travaillent auprès des jeunes autochtones, noirs et racialisés, des jeunes issus de la diversité de genre, des jeunes LGBTQ+ et des jeunes ayant une incapacité.

Conformément à notre modèle « de la recherche à la ressource », les conclusions de la phase IV de l'étude JCMB seront utilisées par l'équipe éducative de HabiloMédias pour mettre à jour divers plans de leçon, ateliers, fiches-conseil, trousse d'outils, interventions et autres ressources existantes en matière d'éducation aux médias numériques. Ces résultats seront également utilisés pour élaborer et concevoir de nouvelles ressources et interventions afin d'aborder les questions mises en évidence par la recherche tout en s'appuyant sur des pratiques prometteuses, en particulier celles qui ont été relevées par les jeunes Canadiens.

Alors que nous concluons la phase IV de l'étude JCMB, nous pensons déjà à la phase V et notons les considérations suivantes pour les recherches futures.

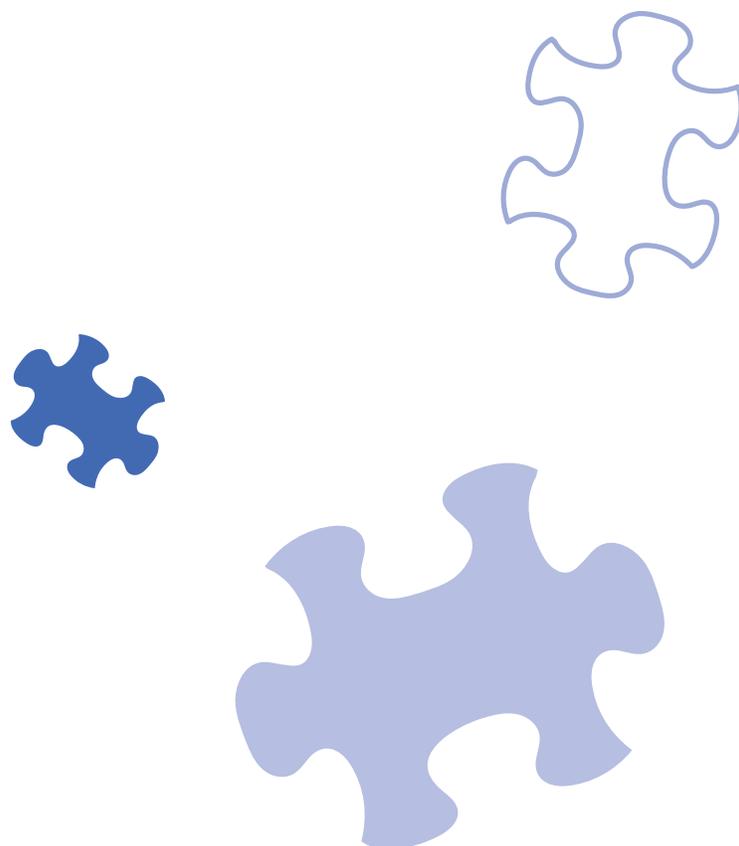
- Il sera essentiel de réfléchir aux obstacles et aux considérations soulevés au cours de cette phase en concevant une étude pour la phase V plus équitable et plus inclusive. Nous constatons qu'il est nécessaire de collaborer avec un plus grand nombre de partenaires communautaires afin d'élargir la diversité des participants à ce projet. Plus précisément, nous reconnaissons la nécessité d'accroître la représentation géographique, en particulier les communautés rurales, éloignées et nordiques. De même, nous reconnaissons la nécessité d'accroître l'engagement auprès des jeunes appartenant à des groupes en quête d'équité, notamment :
 - les jeunes ayant une incapacité;
 - les jeunes transgenres et issus de la diversité de genre;
 - les jeunes bispirituels, lesbiennes, gais, bisexuels, transgenres, queers, en questionnement ou asexuels;
 - les jeunes autochtones, noirs et racialisés.
- Lorsque nous avons entamé cette phase en 2019, nous n'aurions jamais pu imaginer la viralité avec laquelle les moteurs de recherche et les assistants axés sur l'intelligence artificielle, comme ChatGPT, se développeraient et perturberaient les milieux de l'éducation et de l'éducation aux médias numériques. Mais telle est la nature des développements technologiques : ils sont souvent imprévus et évoluent rapidement. Il n'est donc pas surprenant que l'impact potentiel de ces technologies en développement sur l'éducation et l'apprentissage suscite de nombreuses inquiétudes. Compte tenu de ce que nous avons appris au cours de la phase IV concernant les préoccupations des jeunes en matière de protection de la vie privée, de la surveillance exercée par les entreprises et de l'utilisation des données, nous devons examiner les risques et les possibilités offertes par les robots conversationnels et les moteurs de recherche assistés par l'intelligence artificielle, en particulier tels qu'ils sont compris par les jeunes, afin d'élaborer et de concevoir des interventions pour y faire face.

- Notre recherche quantitative de 2019 menée auprès de parents, de tuteurs et de fournisseurs de soins canadiens a commencé à mettre en évidence une sorte d'épuisement des parents, submergés d'opinions, d'approches et de « pratiques exemplaires » pour gérer le temps d'écran et la technologie numérique en collaboration avec les enfants et les jeunes. Toutefois, l'inventaire d'expertise parentale en ligne a apparemment implosé dans les mois qui ont suivi la publication de la phase IV de l'étude JCMB. Les recherches futures, en particulier les discussions auprès des parents, des tuteurs et des fournisseurs de soins, doivent explorer divers éléments, notamment :
 - la manière dont ils gèrent les conseils et les avis qui leur parviennent;
 - l'utilité de ces conseils et avis;
 - l'attention considérable que leur consacrent les médias sociaux en braquant les projecteurs sur eux;
 - leur impact, s'il y a lieu, sur leur style ou leurs approches de la parentalité.
- De plus en plus de recherches et de campagnes de sensibilisation du public évoquent les problèmes de santé mentale perçus par les jeunes qui utilisent des plateformes en ligne (en particulier les réseaux sociaux). La plupart sont conçus du point de vue d'experts adultes ayant des préoccupations et des craintes d'adultes concernant le bien-être numérique des jeunes. Cependant, les jeunes devraient être considérés comme des experts de leur propre bien-être et doivent avoir la possibilité de réfléchir à ce problème et de trouver des solutions (y compris celles qui s'appuient sur le soutien d'adultes bienveillants) pour améliorer leur bien-être numérique (reconnaissant que ce bien-être prendra différentes formes pour différents groupes de jeunes) et atténuer tout impact négatif sur leur santé mentale. Les recherches futures doivent faire entendre la voix des enfants et des jeunes afin de développer une compréhension et des pratiques prometteuses en matière de bien-être numérique qui tiennent compte du *point de vue des jeunes*.

Pendant plus de 20 ans, l'étude JCMB nous a permis d'approfondir notre compréhension des besoins des élèves, des éducateurs et des familles en matière d'éducation aux médias numériques. En plus de faire avancer notre programme de recherche, l'étude démontre la nécessité d'élaborer une [stratégie nationale d'éducation aux médias numériques](#) au Canada. Un engagement significatif en faveur de l'éducation aux médias numériques nécessite une approche collaborative et relationnelle pour renforcer la citoyenneté numérique et combler le fossé numérique. Il est également nécessaire d'offrir un soutien à long terme afin d'aborder les déterminants sociaux du bien-être numérique et l'intersection des préjudices en ligne. HabiloMédias continue de plaider en faveur d'un engagement national à l'égard de l'éducation aux médias numériques qui inclut l'accès universel à l'éducation et à la formation, des solutions communautaires et l'élaboration de ressources, ainsi que des initiatives de recherche et d'évaluation bénéficiant d'un financement durable. Alors qu'une stratégie nationale nécessite une approche globale de l'éducation aux médias numériques (en tant que processus d'apprentissage continu), une communication et une collaboration continues avec le milieu de l'éducation nous permettent de demeurer à l'affût des besoins émergents en matière d'éducation aux médias numériques et de nous y adapter.

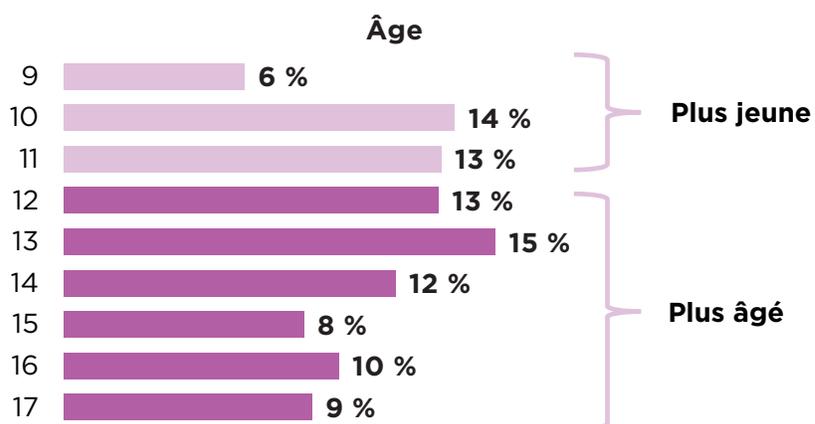
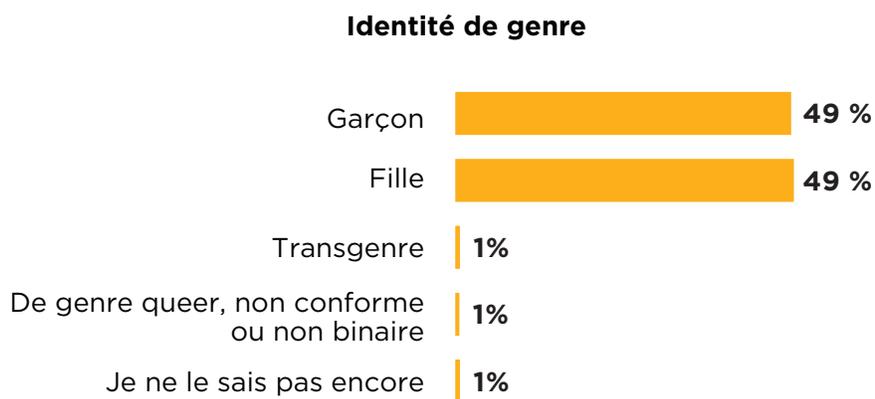
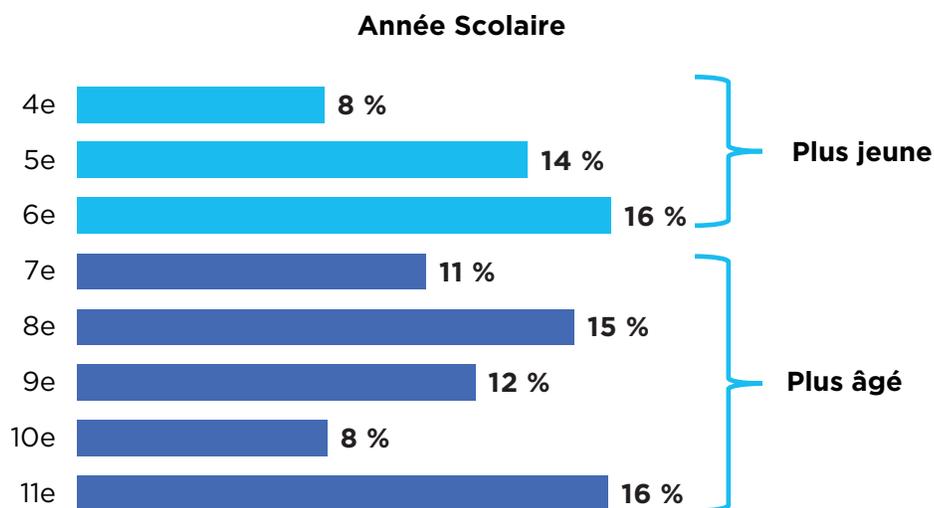
Menée pendant la pandémie de COVID-19, la phase IV de l'étude JCMB saisit un moment essentiel de la vie en ligne des jeunes Canadiens. Cependant, la pandémie a également empêché des dizaines de districts et des centaines d'écoles qui participent régulièrement à ce projet de le faire pendant cette phase particulière de l'étude. Au cours des prochaines années, alors que nous travaillons à la mise en œuvre de la phase V de l'étude, nous avons l'intention de revenir vers nos partenaires de longue date du secteur de l'éducation. En travaillant avec les districts, les écoles et salles de classe de tout le pays, nous espérons que la phase V suscitera une participation encore plus importante que les phases précédentes, ce qui nous permettra d'approfondir notre compréhension du paysage de l'éducation aux médias numériques et des besoins des élèves, des parents et des tuteurs, des éducateurs, des administrateurs et des comités d'équité des écoles du Canada.

HabiloMédias s'engage à poursuivre l'étude *Jeunes Canadiens dans un monde branché*, à contribuer à réduire le fossé numérique, à promouvoir l'éducation aux médias numériques en tant qu'objectif principal des programmes d'enseignement, et à travailler avec ses partenaires pour transformer le système d'éducation au Canada de manière à promouvoir et à garantir l'équité et l'inclusion.

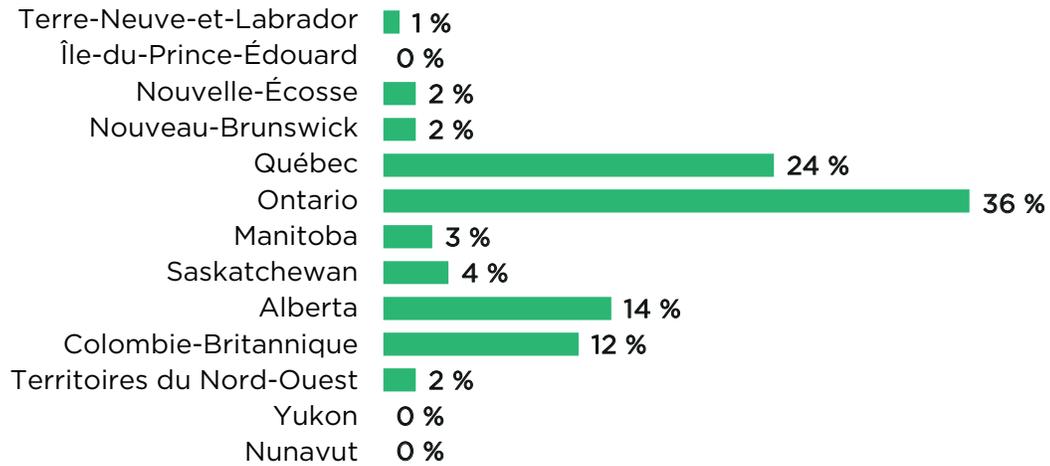


ANNEXES

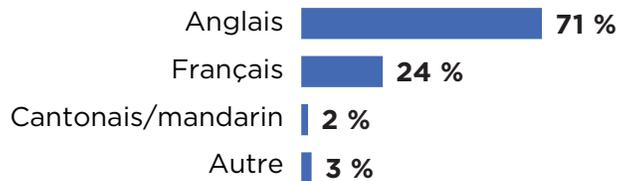
Annexe A : Données démographiques



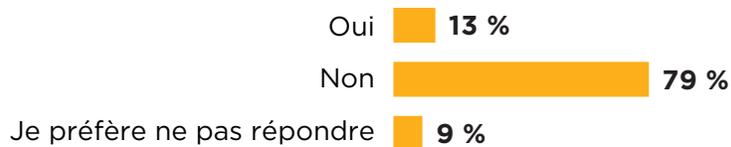
Province ou territoire



Langue maternelle



S'identifie comme ayant une incapacité physique



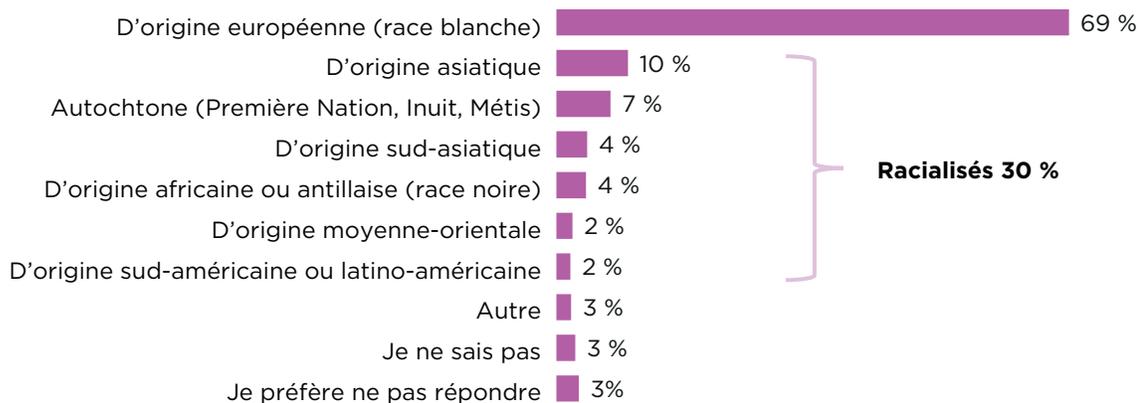
S'identifie comme ayant une déficience intellectuelle, un déficit cognitif ou un trouble d'apprentissage



S'identifie comme ayant une maladie mentale



Identification raciale



Orientation sexuelle

