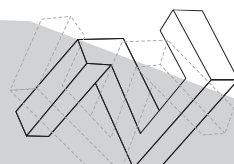


## ESSAIS DE TYPOLOGIE DES SITES WEB POUR LES JEUNES

**Manuel COLOMBAT**



*Manuel Colombat, ancien conseiller technique auprès de la Ministre de la Jeunesse et des Sports lorsqu'elle a initié le programme des Points Cyb (espaces publics numériques destinés aux jeunes) est à la fois chargé de concevoir des sites web de services publics pour les jeunes avec les jeunes et d'assurer une veille informative régulière sur les pratiques des jeunes sur internet.*

*Il évoque ici le tableau contradictoire des pratiques des jeunes avec l'internet, qui à l'instar des téléspectateurs plébiscitent ARTE dans les sondages et regardent TF1, montre que les jeunes réclament des sites d'information, des sites d'accès à la citoyenneté mais surfent prioritairement sur des sites commerciaux et ludiques. Dès lors, envisager une typologie de l'offre de sites pour la jeunesse, c'est d'abord prendre en compte cet écart. L'auteur, tout en citant quelques exemples à suivre de sites d'intérêt général, reste optimiste et invite les pionniers de l'internet citoyen à renforcer leur vocation.*

Quel observatoire pour les usages de l'internet par les jeunes ?

La méthode de comptage s'appuie sur un panel de techniques variées et complémentaires.

### **RIEN NE REMPLACE UNE BONNE ENQUÊTE PAR QUESTIONNAIRE ! (Voir statistiques p28)**

Le « marché » de la jeunesse intéresse les annonceurs, et les enquêtes des cabinets privés sont légion. On peut regretter que l'INSEE et les structures publiques s'y soient peu intéressées, mais le Service d'Information du Gouvernement (SIG) relaie amplement ces enquêtes privées : elles sont indexées en ligne sur le site du plan d'action gouvernemental pour la société de l'information (PASSI), rubrique « chiffres clefs » ([www.internet.gouv.fr](http://www.internet.gouv.fr))

Par chance, les études sur les jeunes et l'internet coïncident dans leurs grandes lignes, affirmant 4 tendances :

- les jeunes ont une plus grande facilité d'adaptation aux NTIC

que les adultes

- la part des jeunes internautes augmente plus vite que les autres
- les jeunes n'envisagent pas le monde sans internet
- les jeunes ont des usages essentiellement ludiques d'internet

### **Les jeunes sont tombés dans l'internet quand ils étaient petits.**

L'explosion de la micro-informatique date du début des années 1980. Tous les enfants nés depuis se représentent les ordinateurs comme des objets familiers évidents. Dans un « micro-trottoir » réalisé auprès de publics jeunes, pour l'émission de France Bleue consacrée à l'internet (« Place Net »), les enfants interrogés sur la signification de « mac » et « PC » répondaient



respectivement Macintosh et ordinateur, et non « souteneur » et « Parti communiste ».

D'après Stephen Bartkiw, directeur général d'AOL Canada, plus de

5 millions de jeunes naviguent couramment sur internet ; ils devraient être, selon lui, plus de 20 millions en 2002 (in James Gleick ; « Faster : The Acceleration of About Everything, <http://thot.cursus.edu>).

Selon une enquête Ipsos-Reid, l'internet est devenu aussi banal que la télévision. Cette enquête, réalisée dans 10 pays du monde (panel de 3.300 jeunes), révèle qu'aux Etats-Unis, 85 % des 12-24 ans surfent régulièrement, contre 59% de la population adulte. Ces chiffres sont similaires en Australie, Corée du Sud (78%), ou Grande-Bretagne (72%). Les jeunes Européens sont également très attirés : 55% des jeunes Italiens, 51% des Allemands, 45% des Espagnols et 41% des Français se connectent au moins une fois par mois. Cette étude annonce que «la prochaine génération d'adultes, dans les pays les plus ouverts à Internet, aura complètement intégré l'usage du Net dès l'adolescence».

[http://www.canalipsos.com/articles\\_fr/0005/jeunes\\_net.htm](http://www.canalipsos.com/articles_fr/0005/jeunes_net.htm)

### Place aux jeunes

Une autre enquête, de Médiamétrie, révèle la répartition des internautes par tranche d'âge : sur les 8,2 millions de surfeurs estimés en avril 2001, 7% étaient des 15-17 ans, et 26 % des 18-24 ans. Ainsi, plus d'un tiers des internautes sont des jeunes. Ils surfent, par ordre décroissant, sur l'ordinateur familial ou sur leur machine propre, dans les cybercafés ou les points d'accès publics (bibliothèques, postes...) et enfin, dans les écoles. Ce « tiers-web » promet de croître encore davantage lors de la prochaine standardisation de la technologie UMTS qui combine l'internet et la téléphonie mobile, puisque les jeunes sont également les premiers usagers du téléphone portable.

### Un avenir net

«Le Parisien» du 23 novembre dernier publie un article intitulé «les jeunes espèrent un monde meilleur grâce à internet». Articulé autour d'un sondage effectué par la Sofres pour le compte de France Télécom, l'article révèle ainsi que pour 92 %

des 15 / 25 ans «le web va rendre la société plus ouverte sur le monde», et que 61 % d'entre eux estiment que «la société de demain sera plus libre et plus généreuse» grâce au net. Ils sont 92 % à penser que le réseau peut les aider dans leurs études et 61 % à juger que le réseau favorisera la croissance économique et la création d'emplois.

### Je-me-marre.com

Voici la substantifique moelle d'une enquête réalisée en avril 2001 par Netvalue. Elle porte sur les usages des internautes français de moins de 17 ans, de plus en plus nombreux : il y en avait plus de 764 000 en avril 2001, qui se sont connectés de leur domicile.

Les protocoles utilisés (en d'autres termes, les techniques de communication, très diverses sur internet), sont révélatrices des usages :

- l'audio et la vidéo sont très utilisés par les moins de 17 ans : 34.5% des jeunes téléchargent de la musique et regardent des vidéos (traduction : surtout, le moins possible de texte à lire). Ils sont 23.8 % à faire usage de connexions sécurisées (comme ce ne sont pas des transactions financières, ce sont probablement des connexions à des sites pornographiques. NDLR), 21.2 % du chat, 15.2 % des transferts de fichiers.
- 27,1 % des jeunes utilisateurs ont visité des sites de messagerie (soit 208,000 internautes), ce secteur affiche le plus fort indice d'affinité\* avec les moins de 17 ans ; viennent ensuite les sites de jeux : 29.5 % des jeunes ont visité des sites du secteur du jeu en avril 2001 (soit 227,000), l'indice d'affinité de ce secteur avec les moins de 17 ans est de 145.
- Jeuvideo.com est le site avec lequel les internautes de moins de 17 ans ont la plus forte affinité (indice 281), devant lofts-tory.com (indice de 161) et napster.com (indice 155).

### LES STATISTIQUES DES SITES DE JEUNESSE

Il existe une deuxième source d'information, à la fois très fiable et à manier avec précaution. Il s'agit des innombrables données statistiques, réalisées en temps réel, lors des visites d'internautes sur les sites web.

Certes, on peut enfin connaître le nombre de visiteurs, leur date, leur cheminement à travers l'arborescence du site, et même leur temps de visite. Avec des « cookies » (système qui permet de « marquer » l'internaute de passage pour le reconnaître lors d'une visite ultérieure), on peut même réaliser des études comportementales dans la durée. Toutefois, ces données sont à prendre avec des pincettes.

La première difficulté est que les sites ne comptent pas la



même chose, et que les comparaisons sont incertaines. La seconde difficulté est que nul ne peut vérifier les annonces des gestionnaires des sites. La troisième, et la plus ennuyeuse pour notre sujet, est que l'on ne peut compter que des visiteurs anonymes, identifiés par le numéro de leur machine (adresse IP), et non des individus, d'un certain âge, d'un certain sexe, et d'une certaine région. A moins de pousser les internautes à s'identifier au travers d'un formulaire (opération qui ne manquera pas de faire fuir une bonne partie des visiteurs), on ne peut rien savoir sur les jeunes. Quand bien même les internautes s'identifieraient, diraient-ils la vérité ?

Un exemple permet tout de même de faire avancer l'hypothèse de départ de cet article. Sur le site gouvernemental des droits des jeunes ([www.droitsdesjeunes.gouv.fr](http://www.droitsdesjeunes.gouv.fr)), il y a 5 rubriques utiles :

les 2500 fiches pratiques des droits des jeunes, le système de questionnement anonyme des juristes à distance, l'actualité juridique, les adresses utiles, le glossaire juridique. Or, la rubrique la plus consultée est le quizz « Tribunal poursuite », la sixième et seule rubrique ludique du site.

Quels sont donc ces jeunes qui surfent sur nos macs ?

#### L'EXPÉRIENCE DE LA MISE EN PLACE DES POINTS CYB.

Les associations d'abord, les services de l'Etat ensuite ont mis en place des milliers de points d'accès à Internet publics. Parmi ces milliers d'espaces publics numériques (EPN), plusieurs centaines sont dédiées aux publics jeunes (environ 500 espaces « points cyb » sont labellisés par le ministère de la jeunesse et des sports.).

Ces points cyb, dont certains fonctionnent depuis plusieurs années sont des lieux privilégiés pour l'observation des « pratiques culturelles » des jeunes sur Internet. Les ordinateurs connectés à internet conservent durablement la trace des sites visités (c'est « l'historique » du navigateur). En outre, les animateurs de points cyb sont particulièrement attentifs à l'usage qui est fait du réseau : lors de la première rencontre des animateurs des points cyb d'Ile-de-France (au CID), le 10/10/2001), mais aussi lors des premières rencontres européennes du multimédia et de l'Internet Citoyen (REMIC5), au HAILLAN (du 8 au 10 novembre 2001. Cf. <http://www.i3c-asso.org/>). Les cyber-animateurs ont tous souligné le fossé entre le projet pédagogique de la structure et l'usage quotidien que les jeunes en font.

D'un coté l'ambition éducative, culturelle et d'insertion professionnelle.

De l'autre, un quarté systématique :

► **Chat** : de l'anglais « bavardage », système de discussion en temps réel où les internautes anonymes échangent des propos avec une orthographe approximative, dans des salons thématiques virtuels.

► **Mp3** : système de compression de fichiers audio, qui permet notamment l'échange « libre », c'est à dire « pirate » de musique commerciale par Internet.

► **Jeu** : de stratégie ou de guerre, les jeux en réseau permettent de jouer à plusieurs par internet en temps réel.

► **Sexe** : c'est le mot-clef le plus demandé sur les moteurs de recherche juste derrière le terme « mp3 ». C'est aussi le nerf de la guerre d'internet, le seul secteur véritablement bénéficiaire.

Quatre pôles qui relèvent exclusivement du champ des loisirs, de la distraction immédiate, à l'exclusion de tout travail, de tout effort, de tout sens critique. Les Romains réclamaient jadis du pain et des jeux du cirque. Les jeunes internautes se contentent des jeux du cirque numérique.

Ces sites ont des caractéristiques communes.

Ce sont des sites gratuits (les jeunes, pas plus que les adultes, répugnent à donner leur numéro de carte bleue) mais des sites commerciaux, inondés par la publicité.

Ce sont toujours les mêmes cent sites : peu de navigation marginale, pas de soif de découverte ; les jeunes usagers des points cyb surfent dans les sentiers battus.

Ce sont des sites en français, aux caractéristiques graphiques très semblables : beaucoup de photos, des vidéos, beaucoup de couleurs et de sons, beaucoup d'animations (les images en gif animé), beaucoup de liens et de zones cliquables, beaucoup d'encadrés sur une même page. A contrario, peu de texte.

Outre qu'il n'appartient pas à des structures publiques, ou à des associations d'éducation populaire, qui accueillent les cyb, de promouvoir des sites commerciaux, de chat, de jeux et de mp3... L'usage des jeunes internautes de ces sites finit par devenir un obstacle réel à toute autre consultation du net :

► Les cyber-animateurs déplorent tous l'accaparement des postes connectés par les « chatteurs », activité très chrono-

## LES JEUNES INTERNAUTES EN FRANCE

### ► Top 5 des protocoles les plus utilisés par les moins de 17 ans - France, avril 2001

	Protocole Internet	Utilisateurs uniques	% de moins de 17 ans	Volume : Kb par utilisateur
1	Audio-vidéo	264.000	34.5%	9870.5
2	Connexions sécurisées	182.000	23.8%	478.4
3	Chat	162.000	21.2%	1403.9
4	Transferts de fichiers	117.000	15.2%	90.8
5	Messagerie instantanée	54.000	7.1%	458.5

### ► Top 5 des secteurs les plus en affinité avec les moins de 17 ans - France, avril 2001

	Secteur	Utilisateurs uniques	% de moins de 17 ans	Indice d'affinité*
1	Messagerie	208.000	27.1%	147.2
2	Jeux	227.000	29.5%	145.2
3	Divertissement	236.000	30.7%	140.6
4	Media/Radio	135.000	17.6%	107.3
5	Education	253.000	32.9%	103.0

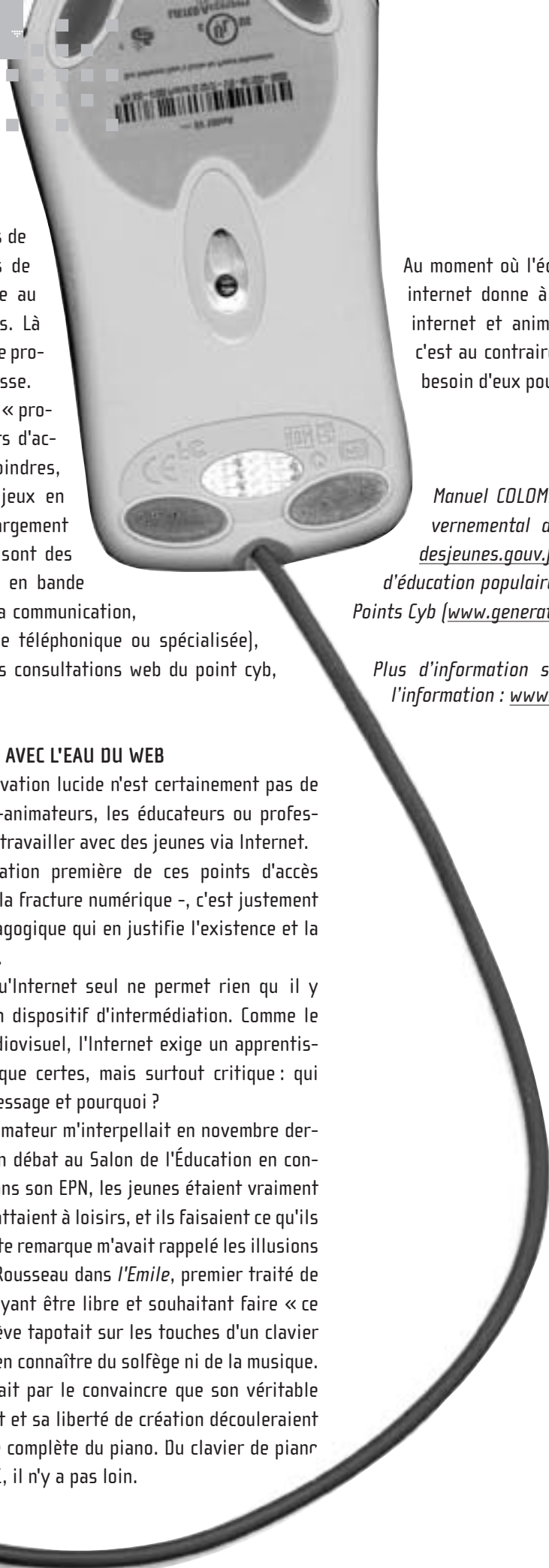
Un indice supérieur à 100 équivaut à une forte affinité de la cible avec le secteur

### ► Top 5 des sites les plus en affinité avec les moins de 17 ans - France, avril 2001

	Domaine	Utilisateurs uniques	% de moins de 17 ans	Indice d'affinité
1	jeuxvideo.com	89.000	11.6%	281.3
2	loftstory.fr	154.000	20.1%	161.8
3	napster.com	114.000	14.9%	155.1
4	caramail.com	154.000	20.1%	149.4
5	m6.fr	133.000	17.3%	141.0

La limite de ces études est justement leur origine partielle : elles sont commandées par des entreprises de la net-économie et visent à révéler l'intérêt des jeunes pour leur secteur d'activité. Il convient de recouper les résultats de ces études avec d'autres sources.





phage qui, n'ayant pas de but, n'a pas non plus de fin : c'est un obstacle au roulement des publics. Là où le « chat » passe, le projet pédagogique trépassse.

► Autre obstacle au « projet » initial des points d'accès, et non des moindres, la participation aux jeux en réseau ou le téléchargement de fichiers musicaux sont des activités gourmandes en bande passante (le flux de la communication, au travers de la ligne téléphonique ou spécialisée), qui ralentit toutes les consultations web du point cyb, jusqu'à sa paralysie.

### NE PAS JETER LE BÉBÉ AVEC L'EAU DU WEB

L'objet de cette observation lucide n'est certainement pas de décourager les cyber-animateurs, les éducateurs ou professeurs qui cherchent à travailler avec des jeunes via Internet.

Au-delà de la vocation première de ces points d'accès publics - réduire la fracture numérique -, c'est justement leur projet pédagogique qui en justifie l'existence et la généralisation.

C'est parce qu'Internet seul ne permet rien qu'il y a besoin d'un dispositif d'intermédiation. Comme le livre ou l'audiovisuel, l'Internet exige un apprentissage, technique certes, mais surtout critique : qui émet quel message et pourquoi ?

Un cyber-animateur m'interpellait en novembre dernier lors d'un débat au Salon de l'Éducation en concluant que dans son EPN, les jeunes étaient vraiment libres : ils chattaient à loisirs, et ils faisaient ce qu'ils voulaient. Cette remarque m'avait rappelé les illusions de l'élève de Rousseau dans *l'Emile*, premier traité de pédagogie : croyant être libre et souhaitant faire « ce qu'il veut » l'élève tapotait sur les touches d'un clavier de piano sans rien connaître du solfège ni de la musique. Rousseau finissait par le convaincre que son véritable épanouissement et sa liberté de création découleraient de sa maîtrise complète du piano. Du clavier de pianr à celui du PC, il n'y a pas loin.

Au moment où l'équipement croissant des ménages en internet donne à penser que lieux d'accès publics à internet et animateurs multimédias sont obsolètes, c'est au contraire maintenant que nous avons le plus besoin d'eux pour éduquer la jeunesse.

*Manuel COLOMBAT est le responsable du site gouvernemental des droits des jeunes ([www.droits-desjeunes.gouv.fr](http://www.droits-desjeunes.gouv.fr)), du site portail des associations d'éducation populaire ([www.educ-pop.org](http://www.educ-pop.org)), et du site des Points Cyb ([www.generationcyb.net](http://www.generationcyb.net)).*

*Plus d'information sur l'unité Jeunesse et Société de l'information : [www.injep.fr/jessi](http://www.injep.fr/jessi)*