

Les réseaux sociaux, une passion adolescente

Association Internationale de Pédiatrie Sociale, le 20 mai 2017



Nous pouvons distinguer...

- La **tendance sociétale** à utiliser beaucoup les écrans. Nous en sommes dépendants comme nous sommes dépendants de beaucoup d'autres outils.
- Les **questions éducatives**, voire les difficultés éducatives.
- Les usages qui sont **le symptôme d'un mal-être** et qui pourraient nécessiter une orientation vers un thérapeute. On parlera d'usages excessifs.

Une tendance sociétale...

La culture des écrans, la société écranique, etc.

INFO

[À la une](#) [Fil Info](#) [Belgique](#) [Régions](#) [Europe](#) [Monde](#) [Économie](#) [Société](#) [Médias](#) [In](#)

Société

Les jeunes commettent moins de délits depuis 5 ans... car ils sont plus paresseux



Le constat d'une incompréhension



- On observe une difficulté chez les adultes à reconnaître aux adolescents des intentions positives et une réflexivité dans leurs pratiques des nouvelles technologies.

Illustration de Philippe DECRESSAC issue du livret :



Consommation quotidienne moyenne de télévision



Le CSA

Brèves & Agenda

Documents

A votre service

Repères

L'offre de médias et le pluralisme > Audience et parts de marché > Information sur un secteur

Recherche thématique



L'OFFRE DE MEDIAS
ET LE PLURALISME
EN COMMUNAUTE FRANCAISE

ACCUEIL

GUIDE DE L'OFFRE

Trouver

PAR SECTEUR
PAR MODE DE DIFFUSION

GROUPES MÉDIAS

AUDIENCE ET PARTS DE
MARCHÉ
TÉLÉVISION
RADIO
PRESSE ÉCRITE

Télévision : Audience et parts de marché

Taux d'utilisation du média:

Année	Taux
2008	219 minutes/jour par personne et 302 minutes/jour par téléspectateur (actif)
2009	222 minutes/jour par personne et 301 minutes/jour par téléspectateur (actif)
2010	226 minutes/jour par personne et 301 minutes/jour par téléspectateur (actif)
2011	224 minutes/jour par personne et 305 minutes/jour par téléspectateur (actif)

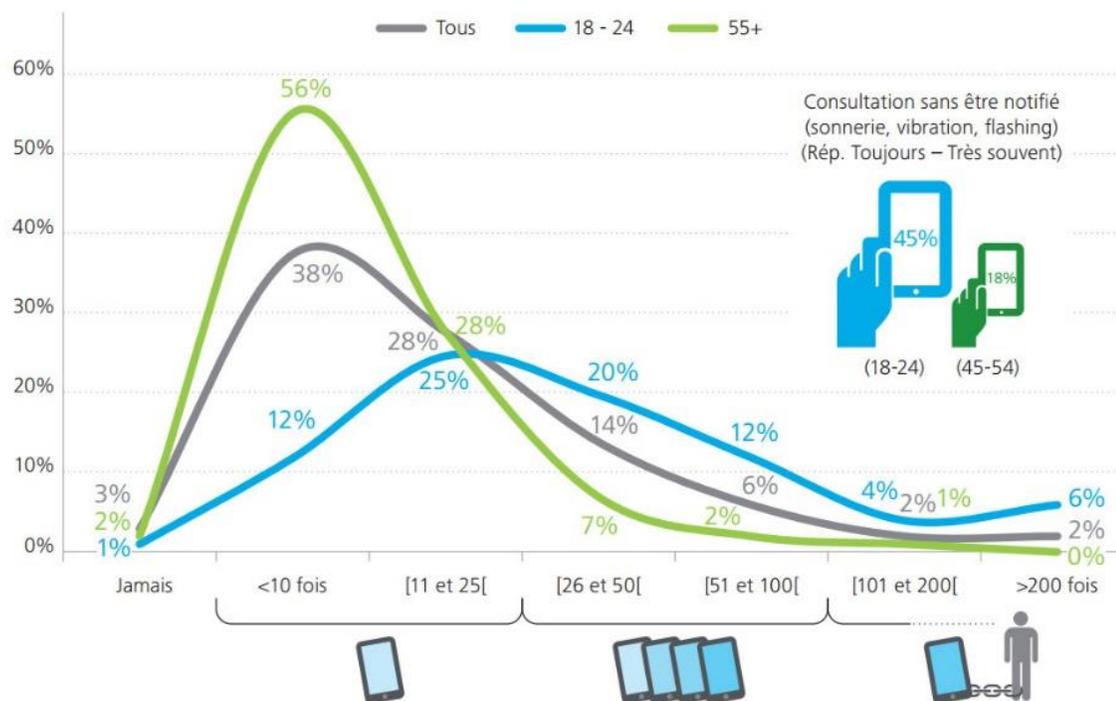
Source : CIM TV Sud (4+, lun-dim)

Des usages qui évoluent...



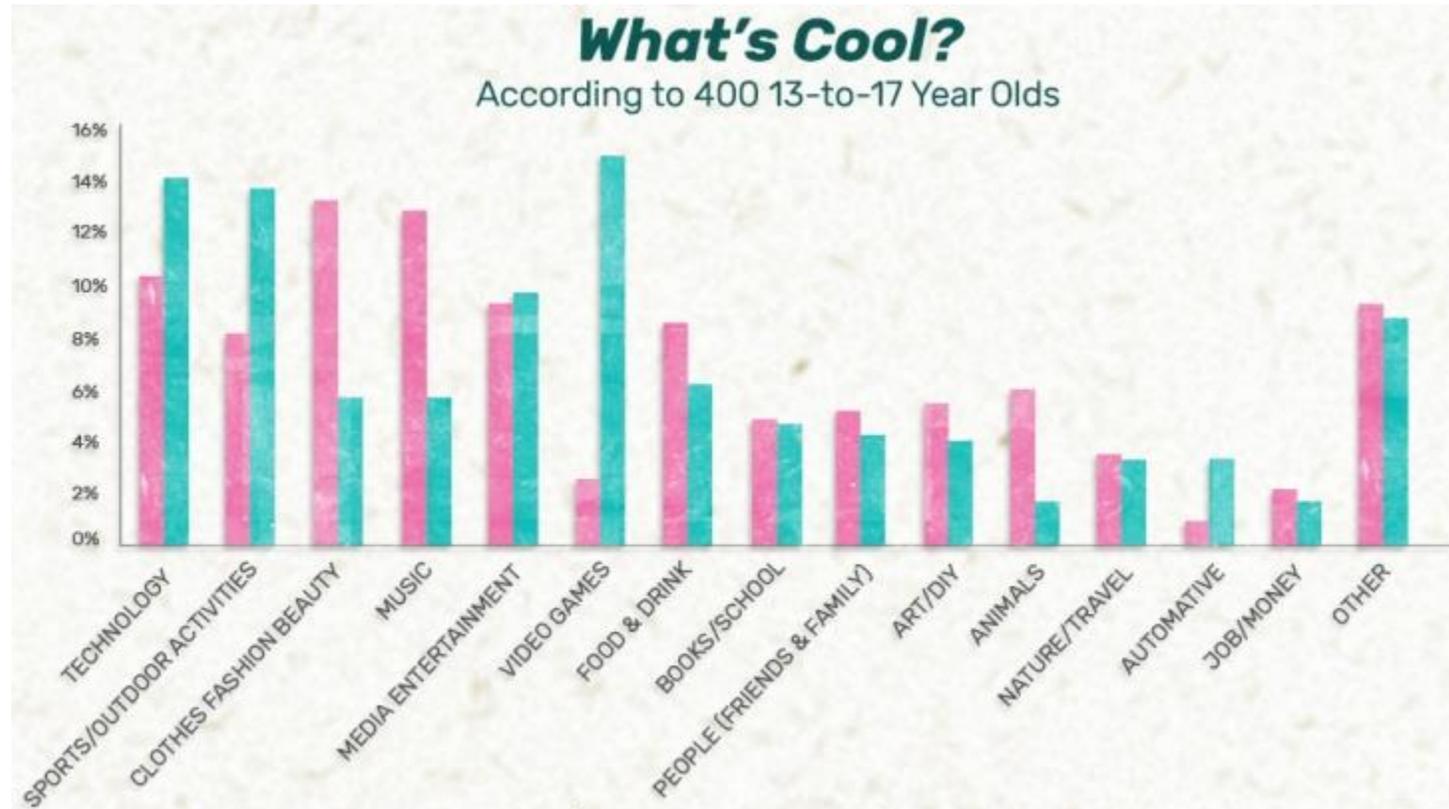
Figure 2 : Nombre de consultations quotidiennes de son téléphone

Q. Combien de fois estimez-vous regarder votre smartphone sur une journée ?



Base de sondés : Détenteurs d'un téléphone (smartphone ou téléphone mobile standard), 1 829

Qu'est-ce qui est *cool* pour les jeunes de 13 à 17 ans.



Google publie les résultats d'une étude menée par YouGov auprès de la génération Z.

La gourmandise des ados pour
les RSN

Réseaux sociaux et adolescence

- Les adolescents trouvent dans les réseaux sociaux des espaces qui répondent particulièrement bien aux enjeux de leur âge.
 - Le centre de gravité passe de la famille vers les pairs
=> « hypercontact » avec les copains/copines.
 - Besoin de prise de distance vis-à-vis des parents, de voir le monde autrement qu'avec leurs yeux, de se raconter autrement.
 - Besoin de leurs propres espaces.



Des réseaux sociaux qui permettent...

- De rester en contact avec les pairs.
- D'affirmer son appartenance à certains groupes de copains.
- D'assouvir sa curiosité sociale.
- De rechercher l'approbation des pairs, leur validation.
- D'explorer.
- D'expérimenter différentes facettes de soi (son côté sombre, son assertivité, sa sexualité, etc.).



Entre information et conversation

-  **Sandrine Dreu** a mangé du Boudin et des patates
🗨️ 24 👍 32
-  **Bastien Laval** est fatigué
🗨️ 12 👍 7
-  **Eve Salin** tiens, on est lundi!
🗨️ 76 👍 13

Le partage de photos et de propos sur soi sur Internet

- Le selfie, c'est avant tout une possibilité technique
- N'est pas toujours narcissique ou histrionique, loin de là... Il s'agit avant tout d'une mise en débat qui participe à créer *du sens, de la mémoire et du lien* (du contact).



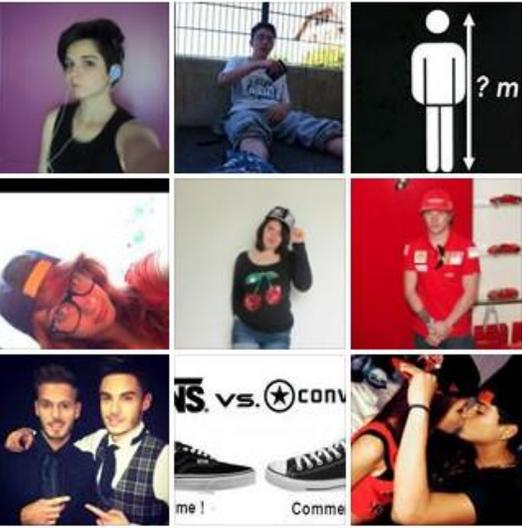
Rechercher la validation et mettre à l'épreuve

A PROPOS

🔔 Ici vous pouvez demander et donner des avis bien sur sans faire d'insulte ou de méchante critique. objectif 1.000 j'aimes aller on peut le faire!! ☺

✓ Suggérer des modifications

PHOTOS



Donne ton avis.
7 mai 2013

Elle veut des avis.
#Adrien



Créer une Page

Récent
Fondation

Sponsorisé

Ecrivons.org
ecrivons.org



Le forum littéraire vivant où lire, commenter, apporter des textes, inventer, rêver, jouer...

Construire son identité et un fil rouge en se racontant

Oui, Je suis ce genre de fille..



*Accepte Moi
Comme je Suis!*

Oui
Je suis une fille.
Je tire les portes quand il y a marqué " Pousse "
Je ris encore plus fort lorsque je veux expliquer Pourquoi je ris.
J'entre dans une chambre et j'oublie ce que je viens y faire.
Je compte avec mes doigts pendant les cours de maths.
Je Souris Pour cacher mes souffrances.
Je dis que " c'est une longue histoire " quand c'est court.
Et je tombe amoureuse trop vite ...

J'ai toujours été ce genre de fille,
Celle qui ressent tellement de choses mais qui n'en dit pas un mot. Celle qui arrive à faire croire aux autres que tout va bien. Celle qui aura toujours peur de ce qu'elle ressent. Celle qui a peur des histoires « d'amour » par peur de souffrir.

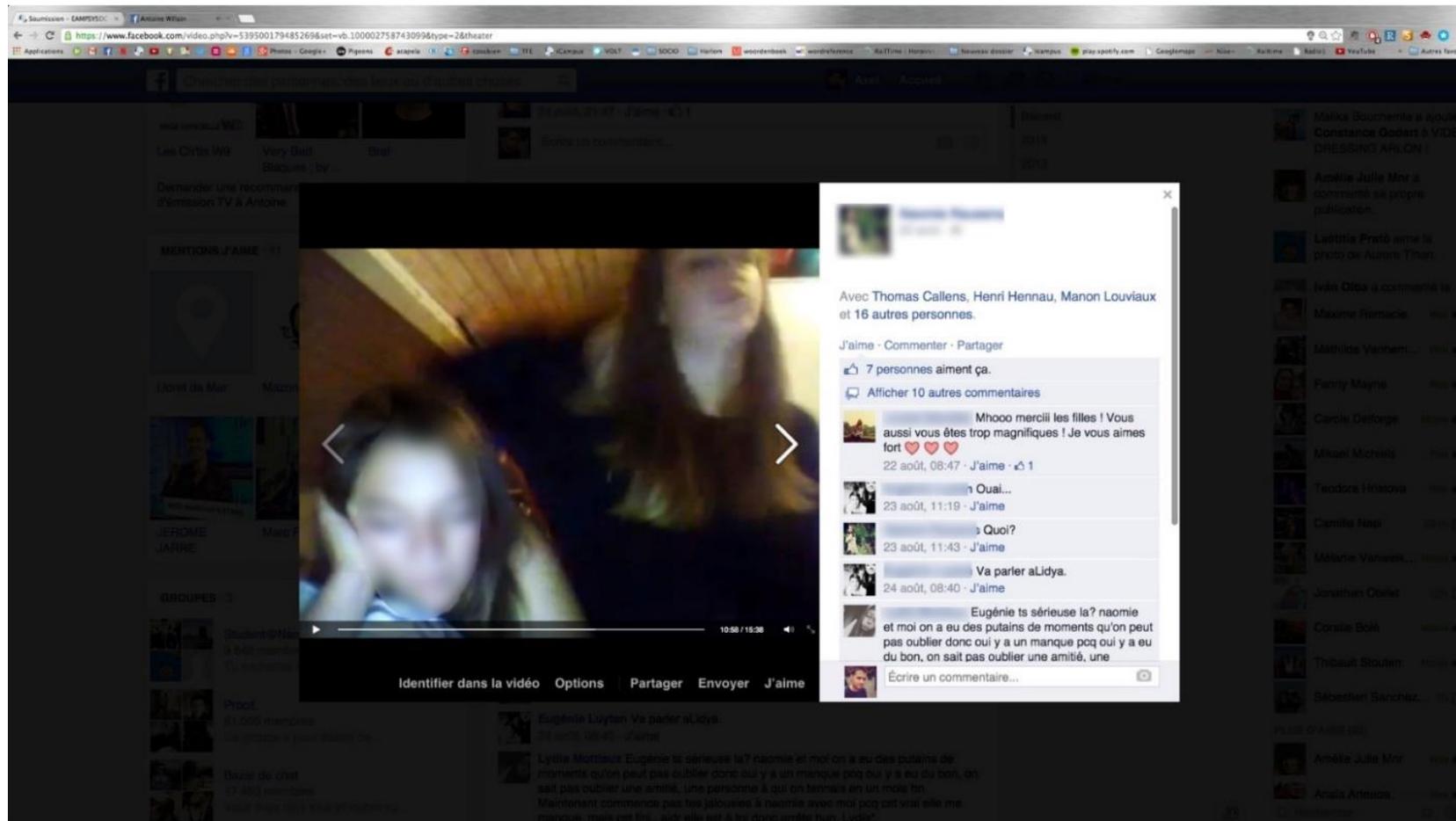
Oui, Je serai toujours ce genre de fille

Blogs à découvrir



vedesbisous

Commenter l'actualité de la cour de récré, débattre du sens à lui donner, penser des comportements et des limites...



The image is a screenshot of a Facebook video player. The video shows two young women in a dimly lit room, possibly a school hallway or a common area. One woman is in the foreground, looking towards the camera, while the other is slightly behind her. The video player interface includes a progress bar at the bottom of the video frame, with the time 10:58 / 15:28. Below the video, there are buttons for 'Identifier dans la vidéo', 'Options', 'Partager', 'Envoyer', and 'J'aime'. To the right of the video, there is a comment section. The main comment reads: 'Avec Thomas Callens, Henri Hennau, Manon Louviaux et 16 autres personnes. J'aime · Commenter · Partager'. Below this, it says '7 personnes aiment ça.' and 'Afficher 10 autres commentaires'. There are several replies visible, including: 'Mhooo merci les filles ! Vous aussi vous êtes trop magnifiques ! Je vous aime fort', 'Ouai...', 'Quoi?', 'Va parler aLidya.', and 'Eugénie ts sérieuse la? naomie et moi on a eu des putains de moments qu'on peut pas oublier donc oui y a un manque poq oui y a eu du bon, on sait pas oublier une amitié, une...'. At the bottom of the comment section, there is a text input field for writing a comment.

Rencontrer



Illustration de Philippe DECRESSAC issue du livret :



Se défouler



Illustration de Philippe DECRESSAC issue du livret :



Des usages excessifs

Usages excessifs

- Qui existaient avant Internet :

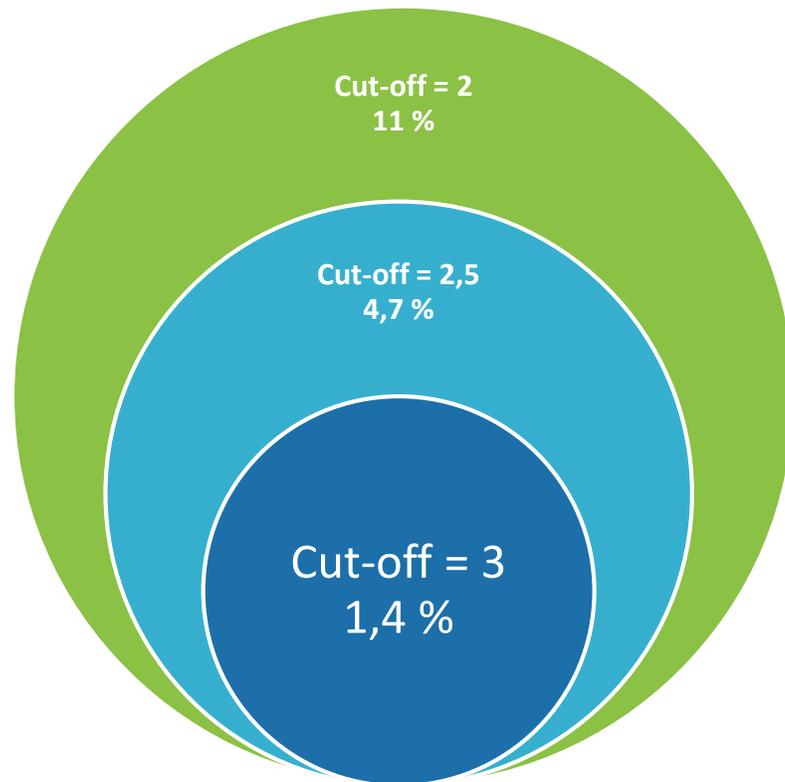
1. Les activités qui présentent une dimension financière comme les achats en ligne, les enchères, les jeux de hasard, le boursicotage, etc.
2. La sexualité compulsive (sur Internet).

- Apparus avec les TIC et Internet :

3. Les jeux vidéo.
4. Les réseaux sociaux.
5. Internet en général (?).
6. Les GSM, Smartphones... (?)

Les usages excessifs des jeux vidéo chez les adolescents

85,7 % de garçons et 14,3 % de filles.



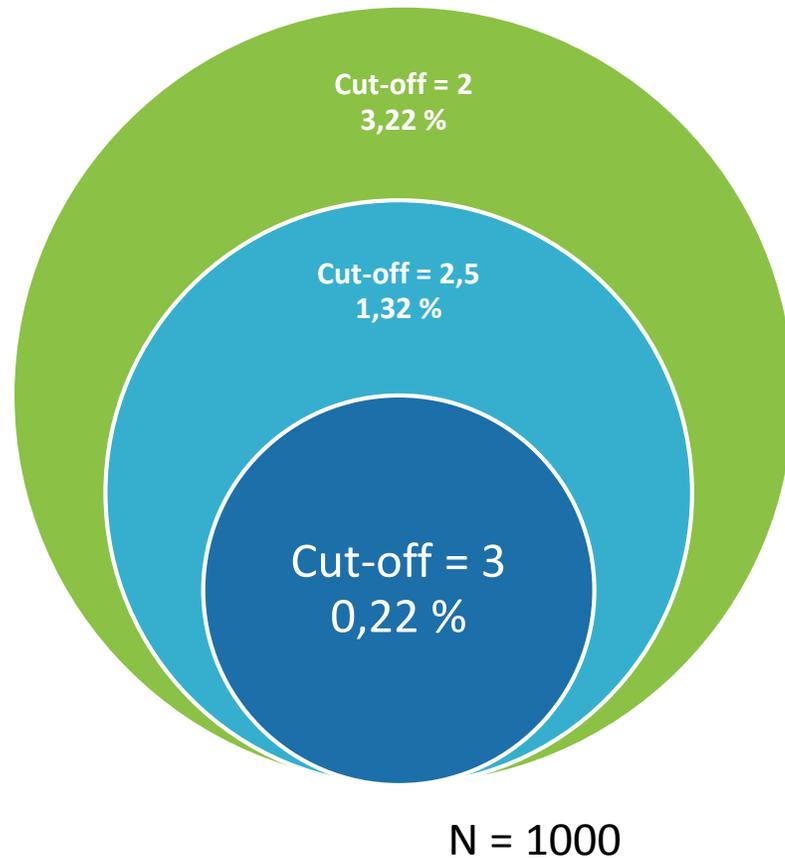
N = 1002

Videogame Addiction Test (VAT)

- Cut-off de 2/4 = > M : parfois
- Cut-off de 2,5/4 = > M : souvent
- Cut-off de 3/4 = > M : très souvent

Les usages excessifs des jeux vidéo chez les adultes

60,3 % d'hommes et 39,7 % de femmes.

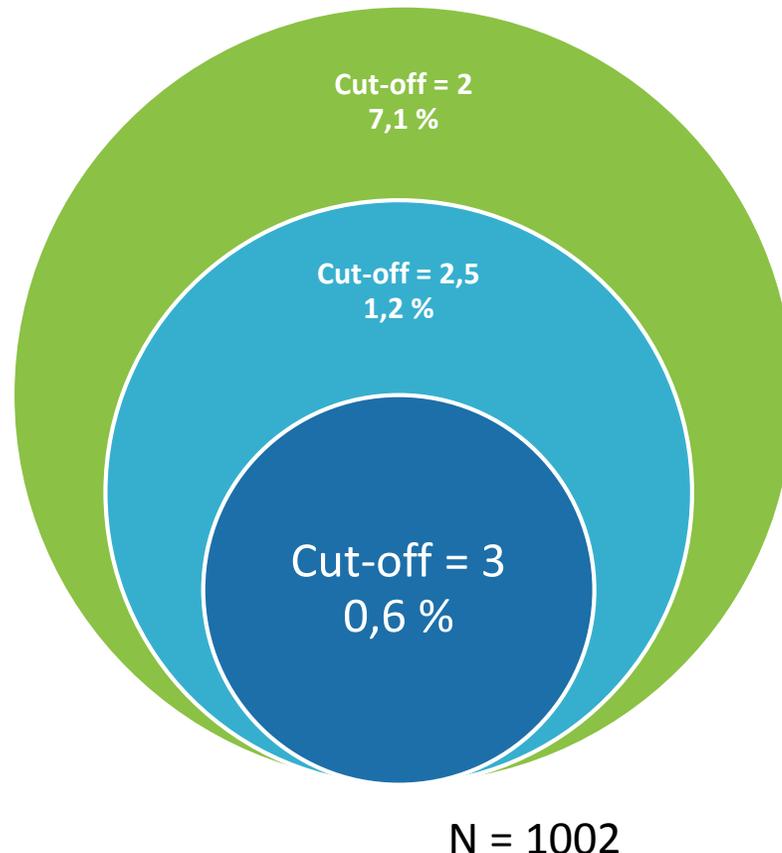


Videogame Addiction Test (VAT)

- Cut-off de 2/4 = > M : parfois
- Cut-off de 2,5/4 = > M : souvent
- Cut-off de 3/4 = > M : très souvent

Les usages excessifs des Réseaux sociaux chez les adolescents

48,6 % de garçons < 51,4 % de filles.

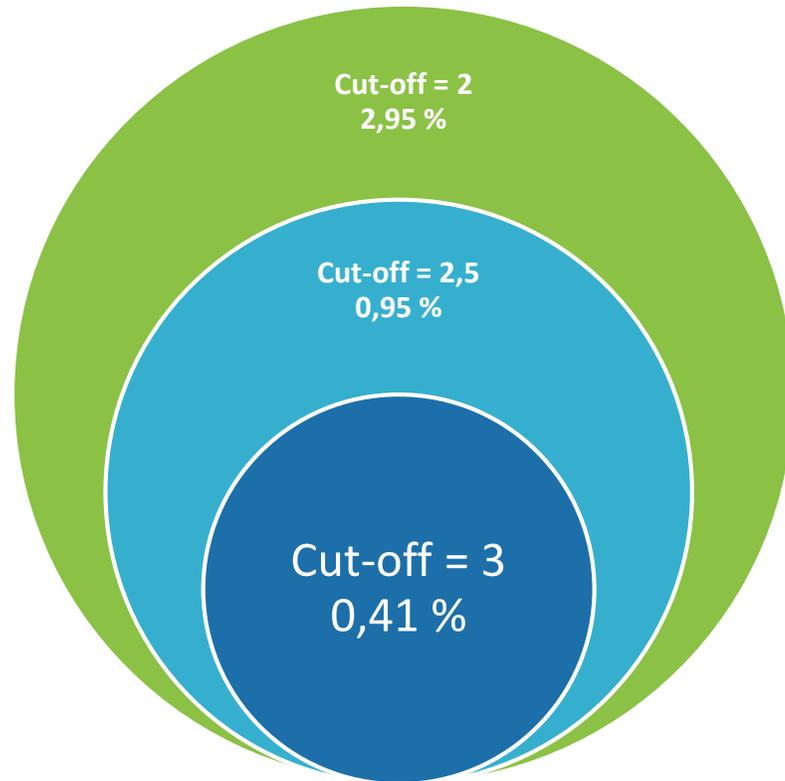


Compulsive Social Networking Site Scale (CSS).

- Cut-off de 2/4 = > M : parfois
- Cut-off de 2,5/4 = > M : souvent
- Cut-off de 3/4 = > M : très souvent

Les usages excessifs des Réseaux sociaux chez les adultes

38,5 % de garçons < 61,5 % de femmes.



N = 1002

Compulsive Social Networking Site Scale (CSS).

- Cut-off de 2/4 = > M : parfois
- Cut-off de 2,5/4 = > M : souvent
- Cut-off de 3/4 = > M : très souvent

Qu'est-ce qui caractérise un usage excessif des jeux vidéo ?

Souffrance

ψ

- Un évènement douloureux de la vie familiale ou personnelle.
- Une souffrance psychique, un traumatisme, une psychopathologie.

Désinvestis-
sement

- Absence de motivation pour les autres dimensions de la vie.
- Désaffiliation sociale qui s'amorce souvent avant la pratique excessive du jeu (difficultés importantes dans la famille et/ou à l'école).

Tps de jeu

- Temps de jeu important qui a des conséquences négatives.
- Perturbation du rythme veille – sommeil, fatigue, décrochage scolaire, absentéisme au travail...

Une interaction singulière avec le jeu

Le sujet met en place des stratégies (+/- conscientes) qui lui permettent d'être absent à certaines dimensions de son existence tout en continuant à **se réaliser dans d'autres** :

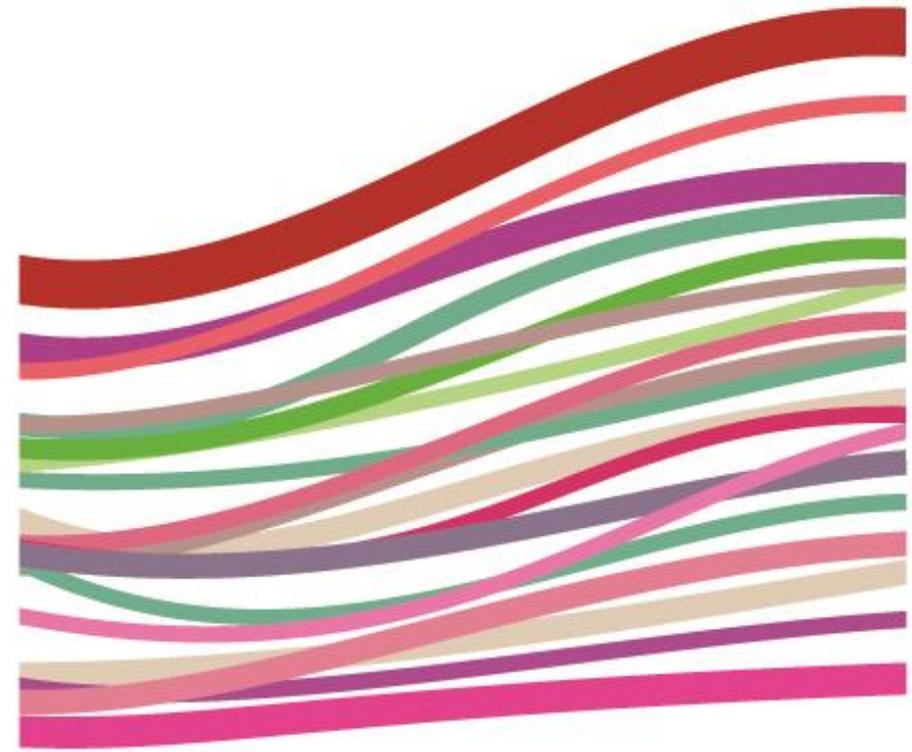
- Rencontrer son désir d'être reconnu comme compétent et utile à la communauté.
- Exprimer certaines émotions.
- Explorer différentes facettes de soi.
- Rencontrer ses besoins relationnels et sociaux comme le besoin de contacts.
- Rencontrer son besoin de contrôler, dominer les autres.
- Rencontrer son désir d'aider les autres (comme on aurait aimé être soi-même aidé...).

Le lien avec d'autres problématiques...

- Une proportion importante de psychopathologies associées :
 - La dépression,
 - L'anxiété sociale,
 - Les « TOC »,
 - L'hypomanie, les troubles bipolaires.
 - Des problèmes psychiatriques qui apparaissent à la fin de l'adolescence.
- Personnalité et bien-être :
 - Sentiment de solitude et évocation d'un manque affectif.
 - Pessimisme et affects dépressifs.
 - Difficulté à s'imposer des limites.
 - Sentiment d'avoir peu de contrôle sur sa vie.

Merci pour
votre attention !

N'hésitez pas à me
contacter pour plus
d'informations :
p.minotte@cresam.be



CRéSaM asbl