



HORIZONS



Aperçu de politiques

Les médias sociaux dans le cadre de la solution

Les médias sociaux peuvent-ils apporter leur concours à l'inclusion sociale des jeunes à risque?

La question scrutée à fond



- L'exclusion numérique aura probablement une plus grande incidence sur les jeunes que sur d'autres groupes marginalisés (comme les personnes âgées, les immigrants, et les personnes handicapées);
- La façon dont les jeunes utilisent l'internet est plus importante que son accès - par exemple, il s'est avéré que l'utilisation des sites de réseautage social améliorerait plusieurs indicateurs de l'inclusion sociale;
- Les rencontres en face-à-face sont essentielles à la réussite des initiatives menées par les technologies de l'information et des communications;
- Au Canada, remodeler les programmes existants visant l'inclusion des jeunes à risque autour des médias sociaux pourrait donner de meilleurs résultats et aider à en joindre un plus grand nombre.

La situation au Canada

Les projets en cours, portant sur l'inclusion sociale des jeunes à risque au Canada, existent en partie grâce à des programmes gouvernementaux et de bienfaisance. Bien que ces programmes aient prouvé leur utilité¹, seul un nombre limité de jeunes peut y accéder et la priorité est mise sur les jeunes à risque et les jeunes contrevenants. *CanAdventure Education*, un organisme qui aide les jeunes à devenir actifs dans la société par divers programmes en plein air, estime « qu'au Canada, il y a beaucoup de jeunes à risque qui ne répondent pas aux exigences

Jeunes à risque d'exclusion est un terme accepté qui définit un groupe non homogène. Ils sont : les jeunes marginalisés, les jeunes contrevenants, les jeunes sans emploi à long terme et NEET (ni étudiant, ni employé, ni stagiaire).

Différents facteurs et situations les rendent à risque : le décrochage scolaire, la famille dysfonctionnelle, sous les soins, la toxicomanie, l'itinérance.

ICT and Youth at Risk (JRC, 2010)

d'admissibilité leur permettant d'accéder aux quelques programmes financés par les gouvernements et les groupes sans but lucratif. En conséquence, les familles des jeunes à risque disposent de peu d'options pour une intervention précoce.² » De plus, les jeunes à risque proviennent souvent de familles à faible revenu et certaines études ont démontré que le taux de pénétration d'Internet est plus lent pour les « groupes moins nantis³ ». L'exclusion numérique peut marginaliser davantage les jeunes à risque.

Au-delà de l'Atlantique

L'institut de prospective technique (IPTS) du Centre commun de recherche (CCR)⁴ de la Commission européenne a lancé des projets pour aider les jeunes à risque à s'intégrer dans la société. Ils ont adopté une nouvelle approche à cette fin. En exploitant le potentiel des technologies de l'information et des communications (TIC), ils espèrent « atteindre des objectifs supérieurs d'inclusion⁵ ». Vous trouverez ci-dessous, une brève description de deux projets financés dans le cadre du 7^e Programme-cadre (FP7) de la Commission européenne visant à élaborer des solutions de TIC pour les jeunes à risque et les jeunes marginalisés.

L'exclusion numérique – axée principalement sur les jeunes à risque

Plusieurs groupes marginalisés sont à risque d'exclusion numérique, mais l'exclusion numérique des jeunes à risque et des jeunes marginalisés est particulièrement préoccupante en comparaison, par exemple, aux personnes âgées. Les jeunes d'aujourd'hui grandissent en étant entourés de médias numériques qui changent les comportements d'apprentissage et les structures cognitives – un changement qui commence à faire réagir les éducateurs⁶. Alors que de nombreux jeunes ont une affinité naturelle pour les TIC, la réalité est que tous les jeunes n'ont pas tous un accès égal à des TIC de qualité et l'on s'inquiète que ceux-ci seront délaissés, n'ayant pas eu l'occasion de développer les compétences qui vont façonner la « révolution des connaissances »,⁷ marginalisant ainsi davantage les jeunes à risque et les jeunes marginalisés. L'on constate également des signes inquiétants « des expériences en ligne inappropriées et nuisibles » (p. ex., pornographiques, racistes, violentes ou abusives) chez les jeunes socio-économiquement défavorisés. Offrir à tous l'accès à Internet ne peut, à lui seul, promouvoir l'inclusion sociale.

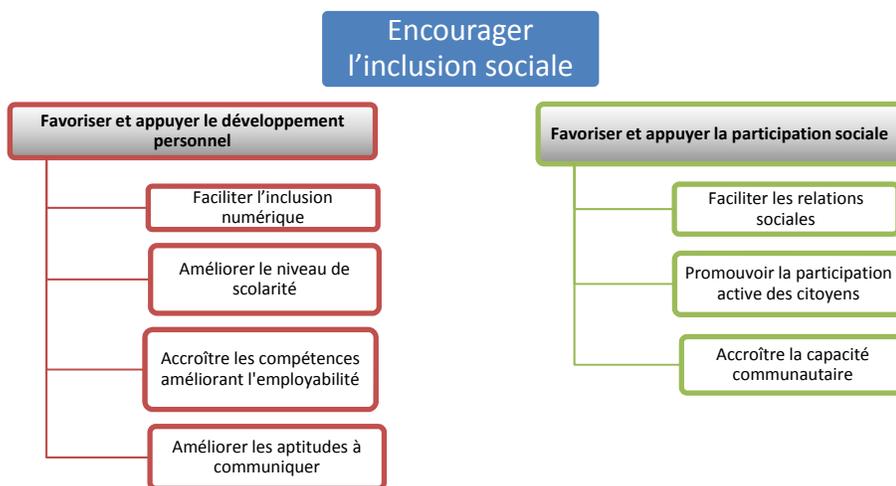
Premiers signes de succès

Le projet INCLUSO,⁸ financé par le FP7, a effectué quatre projets pilotes en Pologne, en Belgique, en Écosse et en Autriche dans le but de trouver des « validations de principe »⁹ à savoir, si l'inclusion numérique favorise l'inclusion sociale et de quelles manières. Le projet propose sept objectifs pour encourager et appuyer le développement personnel et la participation sociale de ses participants (voir la figure 1).

Il a permis de découvrir des relations positives entre l'inclusion numérique et l'inclusion sociale (p. ex., devenir plus actif au sein de la société). L'inclusion numérique fait état de meilleures compétences de communication hors ligne, d'une citoyenneté plus active (suivre les actualités), et d'une augmentation du capital social (à la fois les rapprochements et les liens affectifs¹⁰) par le biais des

logiciels sociaux (Facebook ou Netlog). Il est important de noter que l'utilisation d'Internet et la fréquence de son utilisation ne peuvent expliquer en elles-mêmes les résultats positifs. L'utilisation de logiciels de réseaux sociaux semble être cruciale dans l'atteinte des objectifs de l'inclusion sociale et de l'instauration de la confiance. Parmi ces sept objectifs, aucune relation n'a été trouvée entre l'inclusion numérique et les objectifs d'employabilité et les relations sociales.

Figure 1 – Objectifs d'INCLUSO (Résultats des impacts d'INCLUSO, p. 6)



La seule corrélation négative entre l'inclusion numérique et les indicateurs de l'inclusion sociale est que l'utilisation accrue d'Internet mène à un manque de motivation à l'école. Cette relation de causalité se rapporte uniquement à l'utilisation d'Internet, et des corrélations similaires n'ont pas été trouvées pour la fréquence d'utilisation et l'utilisation des logiciels sociaux (Facebook ou Netlog)¹¹. Ceci suggère un besoin de recherche supplémentaire pour mieux comprendre les impacts positifs et négatifs des TIC sur les comportements (dépendance à Internet, multitâche) et le développement du cerveau.

Instaurer la confiance par la gamification

« La gamification est le concept qui vous permet d'appliquer les éléments de base qui rendent les jeux intéressants et plaisants pour des activités qui ne sont pas généralement considérées comme des jeux. En théorie, vous pouvez appliquer le principe du jeu à presque n'importe quoi, y compris l'éducation, la santé, du travail et plus encore. »¹² REPLAY est un jeu vidéo interactif, financé par la Commission européenne, qui facilite la communication entre les professionnels et les jeunes marginalisés ou à risque d'exclusion, âgés de 10 à 14 ans. Le jeu est conçu pour être un outil particulièrement efficace pour les jeunes, car il est un média avec lequel de nombreux jeunes sont à l'aise. Dans un milieu attrayant et hautement interactif, le joueur est confronté à une série de questions comportementales qui amorcent la discussion avec l'expert désigné. Le contenu et les activités du jeu peuvent être adaptés aux besoins spécifiques et REPLAY commence à être utilisé non seulement

comme un outil de réhabilitation, mais comme un outil de prévention dans les écoles à travers l'Europe¹³.

Les TIC ne peuvent remplacer la communication en face-à-face

Suite à leurs consultations et aux analyses documentaires sur les TIC et les jeunes, l'étude européenne conclut que les TIC peuvent être un outil important dans le réengagement des jeunes à risque et des jeunes marginalisés et qu'elles peuvent empêcher leur exclusion. Leurs constatations indiquent que les stratégies des TIC sont nettement plus efficaces lorsqu'elles sont associées à une interaction humaine régulière. Les intermédiaires (p. ex., les travailleurs sociaux) et les multiplicateurs (p. ex., les membres de la famille) ont un rôle important à jouer pour obtenir des résultats positifs. La flexibilité est une autre considération clé. Étant donné la gamme de facteurs de risques socio-économiques et socioculturels qui mènent à l'exclusion, une série de solutions basées sur les TIC s'avère nécessaire pour s'assurer que les intermédiaires soient capables de mobiliser les groupes spécifiques de jeunes à risque et les jeunes marginalisés de la bonne façon.

Utiliser les médias sociaux pour une meilleure inclusion des groupes marginalisés canadiens

En Europe, l'accent a été mis sur les jeunes à risque, bien que le programme de la Commission européenne concernant l'inclusion examinera prochainement l'applicabilité de ce type de projet à d'autres groupes marginalisés comme les personnes âgées, les handicapés physiques, les personnes atteintes d'autisme et les immigrants¹⁴.

Au Canada, des initiatives utilisant les TIC pour l'inclusion sociale existent déjà. À Toronto, le *Toronto Region Immigrant Employment Council* (TRIEC) et les *Assisting Local Leaders with Immigrant Employment Strategies* (ALLIES) utilisent l'internet pour créer des réseaux d'immigrants professionnels afin qu'ils puissent partager leurs expériences, trouver un mentor, et entrer en contact avec des employeurs potentiels¹⁵.

Une telle initiative pourrait être transposée à un projet destiné aux jeunes à risque et aux jeunes marginalisés. À Ottawa, le projet *Participate and Learn Skills* (PALS) a lancé, au cours des années 80, 40 différents programmes pour inciter les enfants et les adolescents à risque à s'intégrer dans leur communauté et à développer des compétences socio-économiques. Le projet a démontré que les initiatives d'inclusion sociale donnent de bons résultats; l'organisme de gestion du logement et les dépenses de la ville ont montré que les économies dépassaient de loin le coût du programme.¹⁶ Tous les niveaux de gouvernements et les organismes caritatifs ont réagi, au fil des ans, avec une série de programmes nationaux visant à joindre les jeunes à risque. Aujourd'hui, comme l'a démontré l'Union européenne, les médias sociaux sont un nouvel outil qui pourrait aider ces projets à obtenir de meilleurs résultats et joindre un public plus large.

Notes

- ¹ [Les résultats préliminaires](#) ont démontré que le programme Youth at Risk Development Program (YARD) a référé des participants à une vaste gamme de programmes de 24 agences différentes et que ces références aident les participants avec les questions d'éducation et d'apprentissage, d'emploi et de logement.
- ² Greg Stevenson, [CanAdventure Education](#)
- ³ Statistique Canada. 2002. [The Digital Divide in Canada](#) et le Globe and Mail, le 3 avril 2010. [Canada's Digital Divide](#).
- ⁴ [Joint Research Centre's Institute for Prospective Technological Studies](#)
- ⁵ [2006 Riga declaration on ICT for an Inclusive Society](#)
- ⁶ Hache, A. et J. Cullen, ICT and Youth at risk: How ICT-driven initiatives can contribute to their socio-economic inclusion and how to measure it. EUR 24430 EN – 2010.
- ⁷ Ibid.
- ⁸ [INCLUSO](#)
- ⁹ « La preuve de principe examine si les idées de base sont fonctionnelles et réalisables avant d'aller plus loin. Elle aide à établir la viabilité et l'orientation générale et ne constitue pas une preuve scientifique » [Résultats de l'impact d'INCLUSO](#), p.34.
- ¹⁰ Les liens affectifs sont ceux qui sont créés entre des individus de plus ou moins le même contexte et les liens de transition sont des gens de différents milieux économiques ou culturels. [Résultats de l'impact d'INCLUSO](#)
- ¹¹ [Résultats de l'impact d'INCLUSO](#)
- ¹² [Gamification Wiki](#)
- ¹³ [Project rePlay](#)
- ¹⁴ Europe's Information Society's – [Aperçu des projets en cours](#)
- ¹⁵ Triec – [Immigrant Networks](#) et Allies – [Outils](#)
- ¹⁶ Pender, M., McCart S, 2007. [Youth Engagement and Youth at risk](#), a Literature Review.