

Université de Rennes 2 - 2014

Travail d'Étude et de Recherche

UFR Sciences humaines, Licence 3 de Psychologie



# LA CYBERVIOLENCE

Analyse des différentes évolutions de la cyberviolence et hypothèses explicatives du phénomène.

Par Ewilan Rivière

N°21121960

Directeur de recherche : Claude Bouchard

# Sommaire

<b>Sommaire .....</b>	<b>1</b>
<b>I. La « génération Internet » : état des lieux et pratiques .....</b>	<b>2</b>
I. 1. Définitions & concepts : une question épistémologique .....	4
I. 2. Panorama de l'utilisation du cyberspace par les adolescents .....	12
<b>II. La cyberviolence : en évolution constante.....</b>	<b>27</b>
II. 1. Typologie de la cyberviolence .....	27
II. 2. Les spécificités de la cyberviolence .....	35
II. 3. Les conséquences de la cyberviolence .....	39
II. 4. Conclusion .....	43
<b>Bibliographie.....</b>	<b>44</b>
<b>Table des matières .....</b>	<b>46</b>
<b>Annexes.....</b>	<b>47</b>

# **I. La « génération Internet » : état des lieux et pratiques**

Dans notre société, Internet a pris une place prépondérante. Cet outil est la révolution de la fin du 20<sup>ème</sup> siècle et son impact est encore incalculable tant ses possibilités semblent infinies, et dépassent visiblement ses créateurs. Si les psycho-sociologues en sont encore à analyser toute l'ampleur du phénomène d'un point de vue général, individuellement tout le monde – ou presque – s'en sert quasiment quotidiennement.

Ce nouvel outil est apparu et devenu accessible au particulier en France en 1994 après avoir connu un développement très long et tumultueux aux États-Unis. Toutefois ce n'est qu'à partir des années 2000 qu'Internet prend son véritable essor (notamment à cause du Minitel qui, en France, avait une place dominante). Son « histoire » commence donc à ce moment-là, où sa popularité en fait un outil de plus en plus prisé et qui, de part sa fréquentation et l'investissement massif de contenu par ses utilisateurs, devient de plus en plus vaste et performant. Il est possible de considérer plusieurs phases d'Internet : le Web (1.0) au tout début avec un Internet bas débit qui est le « web passif » où le contenu est posté par un producteur et consultable par les utilisateurs ; le Web 2.0 avec le haut débit est le tournant « web social/collaboratif » pour Internet depuis 2003, avec la possibilité pour les utilisateurs de créer des contenus pour d'autres, c'est l'apparition des blogs, le développement des forums et la montée en puissance des réseaux sociaux.

Nous en sommes aujourd'hui au Web 2.0 d'un point de vue technique mais nous allons – de manière plus ou moins directe – vers ce qu'il est possible d'appeler le « Web 3.0 » et bien que sa dénomination relève pour l'instant de la science-fiction (et que sa description est encore assez floue, sujette à de nombreux débats), c'est l'avenir d'Internet. S'il est possible de se mettre d'accord sur une définition de ce que serait le Web 3.0, ce serait de le définir comme un web technologique, plus seulement virtuel, et actif de manière indissociable de nos vies (ce qui n'est pas loin d'être le cas...). Le Web 3.0 serait connecté à quasiment tout individu en (très) haut débit et des applications en ligne sauront interpréter, comprendre, classer et rediffuser toutes les informations produites sur le réseau, ce futur pourrait se nommer « Web sémantique ». Certains considèrent l'historique d'Internet de façon plus détaillée avec l'Internet 1.0 : les annuaires Web, le 2.0 : les moteurs de recherche, le 3.0 : l'UGC (User Generated Content) et enfin le 4.0 : les réseaux sociaux. Ce sont des divergences de point de vue et de définition.

Mais le but de ce dossier n'est pas de retracer l'histoire intégrale d'Internet mais plutôt d'en établir quelques bases pour comprendre ce qui se produit maintenant et surtout saisir la puissance de la cyberviolence dans un Internet de plus en plus présent et vital. Et si seule la « génération Internet », soit celle des 8-17 ans (avec des études qui utilisent cette plage de manière plus ou moins large), est analysée en profondeur, c'est parce que celle-ci est la plus « productive » en matière de cyberviolence et que celle-ci s'étend de manière particulièrement variée. La cyberviolence existe bien entendu au-delà de 17 ou 18 ans (notamment chez les

étudiants ou encore le harcèlement au travail) mais ses racines sont situées dans la manière dont Internet est utilisée par les plus jeunes car ceux-ci adoptent des attitudes et des comportements qui seront, plus tard, décisifs face aux phénomènes de cyberviolence.

Il est notable de remarquer que les plus jeunes sont également ceux qui s'en sortent généralement le mieux avec les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication que sont les ordinateurs, les téléphones portables, les tablettes ou tout nouveau produit technologique « récent ». Cette dernière affirmation est à nuancer car même des personnes âgées arrivent à se servir de manière tout à fait performante de ces médias mais les plus gros pourcentages dominent dans les jeunes générations quant à l'utilisation de ces médias (plus de 90% des 15-29 ayant un ordinateur et utilisant Internet contre 50%-60% des 60-74 ans<sup>1</sup>). Il est utile de souligner que ce n'est pas parce qu'on utilise un outil que l'on sait forcément s'en servir.

Il est nécessaire de comprendre comment les adolescents<sup>2</sup> utilisent le cyberspace<sup>3</sup> et les NTIC<sup>4</sup> et de quelles manières leur utilisation peut les mener à faire face à la cyberviolence que celle-ci soit subie ou actée.

Aujourd'hui, environ 83% de la population française utilise Internet (de façon plus ou moins active), 68% des français sont inscrits sur un réseau social et 42% des français sont actifs sur Facebook (cela ne signifie pas que 42% y sont inscrits mais que 42% l'utilisent de façon fréquente que ce soit de la publication ou de la consultation). On décompte plus de 72 millions de téléphones mobiles activés, soit plus d'un téléphone par personne, le temps moyen par jour sur Internet est de 4h07 pour les ordinateurs et de 58 minutes pour les smartphones. Les réseaux sociaux prennent en moyenne 1h29, 43% des français ont utilisé Facebook le mois dernier, 11% Google+ et 10% Twitter<sup>5</sup>.

Concernant le public « jeune », 96% des 8-17 ans utilisent Internet et parmi eux 93% des 13 ans et moins. L'utilisation d'Internet est donc très majoritaire chez les jeunes.

---

<sup>1</sup> Source : INSEE.fr. Voir Accès et usage d'Internet en 2012 et Taux d'internautes suivant les générations dans les Annexes.

<sup>2</sup> Définition de ce terme et de la population concernée dans le chapitre I.1.

<sup>3</sup> Définition de ce terme dans le chapitre I.1.

<sup>4</sup> Les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication, définies dans le chapitre I.1.

<sup>5</sup> Toutes les statistiques contenues dans cet encart sont tirées des résultats de l'étude de « We Are Social » en 2014, agence située à Singapore. Ceux-ci ont été repris par le site blogdumoderateur.com, les données viennent donc de ce site (consulté le 05 mars 2014).

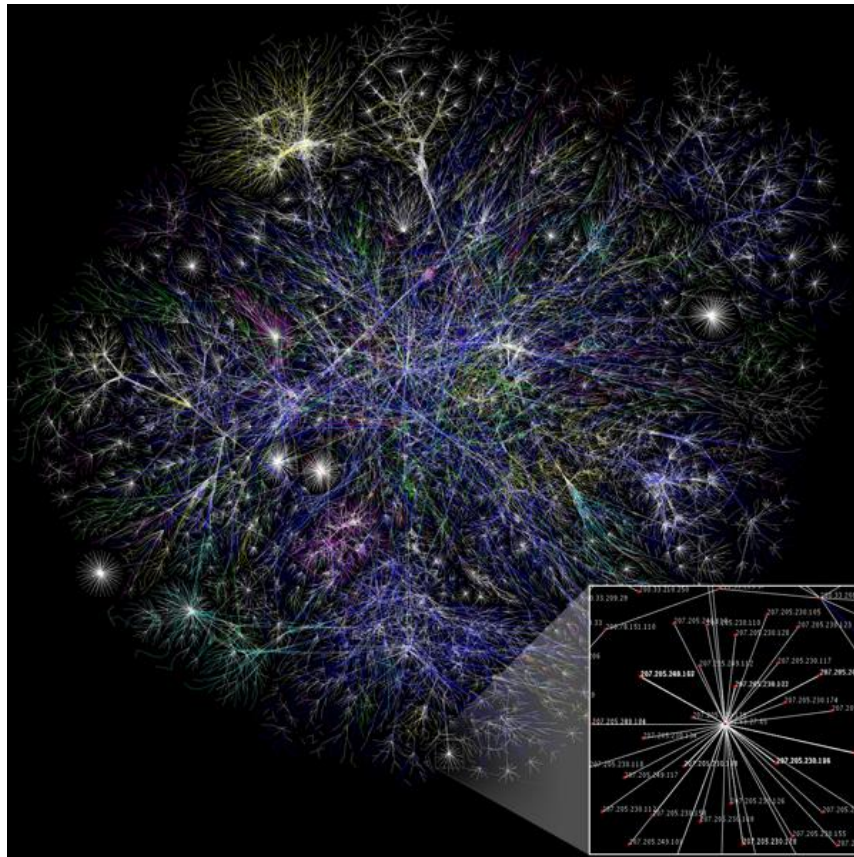


Image 02 : représentation d'Internet

*Vue d'artiste d'Internet : Qu'est-ce qu'Internet ?*

## **I. 1. Définitions & concepts : une question épistémologique**

### ***I. 1.1. Les adolescents : un public bien particulier et ciblé***

Comme cela a été repris précédemment, les « adolescents » décrits ici sont un échantillon de population de 8 à 17 ans (soit la période du primaire à la fin du lycée) et dont l'étude est intéressante dans le sens où si la cyberviolence peut bien sûr avoir lieu en-dehors de cette partie de la vie, les réflexes d'action et de réaction (moyens d'attaque, de contre-attaque et de défense) ont été mis au point par chaque sujet au cours de son adolescence si celui-ci a rencontré de la cyberviolence (il est nettement plus fréquent qu'un individu ayant fait face à de la cyberviolence dans son adolescence y fasse potentiellement de nouveau face dans sa vie future car généralement ce sont les habitudes de vie qui entraînent la rencontre de la cyberviolence<sup>1</sup>).

---

<sup>1</sup> Autrement dit, un individu n'ayant absolument aucun contact ou très peu des NTIC aura nettement moins de risque de rencontrer la cyberviolence lors de ses rares contacts avec les nouveaux moyens de communication. Cela dit, s'il y fait face, il n'aura alors construit aucun moyen de défense pour y remédier, la cyberviolence aura alors encore plus d'emprise.

Il est nécessaire de souligner que séparer un jeune d'un de ses appareils qui serait cause de cyberviolence ne résout en aucun cas celle-ci. Elle continuera sur un autre appareil et le jeune y fera de nouveau face plus tard. La cyberviolence est donc corrélée à l'utilisation du cyberspace mais, à moins d'en arrêter totalement l'utilisation, elle n'en est pas dépendante.

Cependant sur les 96% des adolescents qui naviguent sur Internet, il y en aurait 99% pour la tranche d'âge 15-19 ans (ce qui exclut les moins de 15 ans) qui sont/ont été inscrits<sup>1</sup> sur Facebook<sup>2</sup> en 2011 en France. Il est possible de considérer que tout – ou presque – jeune français a été confronté aux NTIC et aux réseaux sociaux durant son adolescence. Si ces statistiques peuvent paraître assez élevées comparées à d'autres (même si seuls les 15-19 ans sont pris en considération ici, seuls 86% des lycéens utilisent un réseau social), il est clair que beaucoup d'adolescents ont fait l'expérience des réseaux sociaux et en particulier de Facebook.

De plus, il est important de souligner que si l'apprentissage d'Internet et de l'outil informatique dans le domaine familial se fait sur un ordinateur commun dans une pièce commune (79%), les adolescents ont tendance à profiter d'un ordinateur dans leur chambre en grandissant avec 66% des 15-16 ans<sup>3</sup> pour diverses raisons (travail scolaire mais également besoin d'espace et d'intimité). Cela rend d'autant plus problématique la supervision des pratiques informatiques de l'adolescent par les parents. Ses rencontres avec la cyberviolence se font le plus souvent donc seul, les parents n'étant avertis que sur le tard – s'ils le sont.

---

<sup>1</sup> De nombreux adolescents et adultes, doutant de la confidentialité de la politique de Facebook ont pu supprimer leur compte afin de supprimer toute trace d'eux dans les archives du réseau social (ce qui s'avère être faux car Facebook garde les informations des comptes supprimés pour une durée difficilement estimable).

<sup>2</sup> Démographie et statistiques Facebook en France (<http://mtltechno.com/2011/02/statistiques-demographie-facebook-en-france/>). Consulté le 08 mars 2014.

<sup>3</sup> Statistiques provenant de l'étude Eu Kids Online II, Blaya et Alava (2012).

### ***1.1.2. La cyberviolence : une définition assez floue***

La cyberviolence touche les NTIC, ce qui signifie les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication. Les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) sont définies ainsi « Ensemble des technologies issues de la convergence de l'informatique et des techniques évoluées du multimédia et des télécommunications, qui ont permis l'émergence de moyens de communication plus efficaces, en améliorant le traitement, la mise en mémoire, la diffusion et l'échange d'information. »<sup>1</sup> et les NTIC engloberaient celles-ci avec une notion « [d']intégration de ces technologies au sein des systèmes institutionnels, recouvrant notamment les produits, les pratiques et les procédés potentiellement générés par cette intégration. »<sup>2</sup>, d'autres sources considèrent que les NTIC et les TIC seraient la même chose, nous allons donc nous limiter à la première définition.

La cyberviolence utilise les nouveaux moyens de communication pour se diffuser, et ceux-ci font partie intégrante des NTIC, nous les résumerons donc comme étant l'ensemble des technologies récentes permettant de transmettre et traiter les informations. Cela demande la possibilité de "répondre" à l'information dans le sens où la télévision ne fait pas partie des nouveaux moyens de communication, nous pouvons les réduire aux appareils ayant accès au réseautage social<sup>3</sup> : ordinateurs (fixes et portables), téléphones portables, consoles de jeux... ainsi que tous les nouveaux appareils qui font leur apparition comme les Google glasses ou l'Oculus Rift. À partir du moment où ces appareils bénéficient d'une connexion Internet (et depuis le Web 2.0), ils peuvent avoir accès à tout un panel de possibilités en ce qui concerne la communication et l'information, ce qui induit l'apparition d'une cyberviolence potentielle.

Cette communication se fait dans le cyberspace, ce terme a été inventé par l'auteur de science-fiction W. Gibson qui le caractérise ainsi : « le cyberspace est une hallucination consensuelle vécue au quotidien par des milliers d'opérateurs, y compris des enfants. Il s'agit d'un univers immatériel produit par l'intellect. Dans cet espace, les humains peuvent naviguer et se créer de nouvelles identités cybernétiques dans un jeu labile de mise en scène de soi dans l'interface avec les autres internautes, sans limite de temps ou d'espace. »<sup>4</sup>. Il est assez remarquable de voir avec quelle clairvoyance W. Gibson a su en 1984 définir ce que serait l'Internet aujourd'hui car cette définition correspond parfaitement au cyberspace actuel jusque dans les jeux de « mise en scène du soi » des réseaux sociaux et des multiples identités numériques. C'est donc dans ce cyberspace que la cyberviolence s'épanouit, sans cesse renouvelée au gré des évolutions technologiques qui améliorent continuellement ce cyberspace. Ce qui amène de nombreux problèmes en ce qui concerne la définition même de la cyberviolence car son évolution constante est difficile à appréhender et en constituer une défini-

---

<sup>1</sup> Définition du Dictionnaire de l'Office Québécois de la langue Française, 2008).

<sup>2</sup> Wikipédia : Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication.

<sup>3</sup> « Le réseautage social se rapporte à l'ensemble des moyens virtuels (internet) mis en œuvre pour relier des personnes physiques ou personnes morales entre elles. Avec l'apparition d'Internet, il recouvre les applications Web connues sous le nom de « service de réseautage social en ligne ». » Wikipédia, Réseautage social.

<sup>4</sup> *Les ados dans le cyberspace*, C. Blaya, p. 9.

tion consensuelle définitive est encore à l'étape de projet – d'où les problèmes de législation qui entourent la cyberviolence.

La cyberviolence est un terme pour désigner le bullying<sup>1</sup> dans le milieu informatique<sup>2</sup>. Ce n'est pas le seul terme communément admis et si le terme de « bullying » est cible de nombreuses divergences d'opinions de la part des chercheurs, la « cyberviolence » l'est encore plus, au point que sa définition peut changer radicalement d'un auteur à l'autre. Nous pouvons retrouver des termes différents comme cyberharcèlement ou cyberbullying qui renvoient à des conceptions qui ne sont pas toujours exactement les mêmes. Ainsi il est possible de repérer plusieurs définitions : « Le cyberharcèlement est une forme de cyberagression psychologique qui implique la répétition volontaire de nuire à autrui et un déséquilibre de pouvoir comme le « bullying traditionnel. » (Dooley, Pyzalski et Cross, 2009) ou « Le cyberharcèlement ou la cyberviolence, comprennent l'usage de courriels, Internet, SMS, réseaux sociaux, chats, téléphones portables pour harceler, humilier, répandre des rumeurs et ostraciser. » (Patchin et Hinduja, 2006 ; Williams et Guerra, 2007) ou encore « Le cyberharcèlement est la simple forme électronique du harcèlement traditionnel. » (Kowalski et al., 2008). Toutes ces définitions sont très différentes les unes des autres – et il en existe une multitude d'autres – et ne font pas consensus. Certains auteurs soulignent juste la différence de part des moyens de communications électroniques alors que d'autres considèrent la cyberviolence comme représentant un bullying d'un genre particulier où les règles ne sont pas les mêmes, notamment à propos du déséquilibre des forces et la répétition du harcèlement qui n'ont plus le même effet ni le même intérêt dans un environnement numérique.

De très nombreux termes viennent fleurir autour de la cyberviolence sans toutefois réussir à la caractériser alors même que le bullying « traditionnel » peine à se voir défini consensuellement.

---

<sup>1</sup> Terme aux nombreuses définitions également mais que nous résumerons en ceci : « Nous dirons qu'un enfant ou une jeune personne est victime de "bullying" lorsqu'un autre enfant ou jeune ou groupe de jeunes se moquent de lui ou l'insultent. Il s'agit aussi de "bullying" lorsqu'un enfant est menacé, battu, bousculé, enfermé dans une pièce, lorsqu'il reçoit des messages injurieux ou méchants. Ces situations peuvent durer et il est difficile pour l'enfant ou la jeune personne en question de se défendre. Un enfant dont on se moque méchamment et continuellement est victime de "bullying". Par contre, il ne s'agit pas de "bullying" lorsque deux enfants de force égale se battent ou se disputent. » Smith, 1994.

<sup>2</sup> Il s'agit ici d'une prise de position, le terme de cyberviolence n'est absolument pas défini de manière consensuelle.



### ***I. 1.3. La cyberviolence et la violence traditionnelle***

La cyberviolence et la violence traditionnelle (ou ordinaire) sont liées de façon intrinsèque car les buts recherchés sont les mêmes en général mais la forme n'a rien à voir ni même les conséquences. L'anonymat est une des caractéristiques de la cyberviolence, elle n'en fait pas toujours partie : si le cyberharcèlement a lieu par l'intermédiaire de Facebook avec des comptes faisant référence à des personnes réelles ou par téléphone si la victime connaît le numéro de son agresseur et donc la personne qui lui est attaché. Cela dit, il est extrêmement facile d'être anonyme sur Internet grâce à l'utilisation de pseudonyme sur des tchats, des forums ou sur des réseaux sociaux (même si Facebook l'interdit) et les attaques d'agresseurs camouflés sous des pseudonymes rendent la cyberviolence bien plus conséquente. L'anonymat est un important constituant de la cyberviolence : l'anonymat permet de faire tout ce que l'on souhaite puisque personne ne pourra savoir qui l'on est<sup>1</sup>, il a un effet déshinibiteur car cela, en plus de la distanciation par l'écran, offre une protection émotionnelle vis-à-vis des possibles réactions de sa victime. Cet anonymat est important également du fait que la cyberviolence est souvent une violence de proximité car si la plupart des agresseurs connaissent leur victime, un tiers de celles-ci savent qui est leur agresseur<sup>2</sup>, ainsi les agresseurs peuvent être des amis, d'anciens amis, d'anciennes liaisons amoureuses ou bien des ennemis.

L'anonymat renforce le sentiment d'impuissance et donc l'anxiété et la terreur de la victime par une sensation d'insécurité croissante, la peur d'être cerné(e). Il faut cependant souligner que connaître son agresseur ne semble pas apaiser ces sentiments, les rendant encore plus prégnants<sup>3</sup>.

C'est la réduction de l'empathie de l'agresseur – augmentée par l'anonymat – qui reste fondamentalement différente du bullying traditionnel car si les agresseurs fréquents ont un faible niveau d'empathie comparé aux agresseurs occasionnels<sup>4</sup>, cette empathie se voit encore plus réduite lors du cyberharcèlement par sa forme : l'agresseur est derrière un écran et ne perçoit pas les réactions émotionnelles directes de sa victime, ce qui peut l'amener à sous-estimer les effets que peuvent avoir ses actions ou au contraire à les fantasmer (dans le cas d'individus pervers sadiques) ce qui ne fera que réduire son empathie et sa prise de conscience vis-à-vis de ses actes. La portée de l'acte est encore plus problématique car si l'on en est encore à essayer de comprendre à quel point Internet a bouleversé nos vies, la cyberviolence ne risque pas de se voir appréhender dans sa globalité. Toute information peut être propagée à travers le réseau à une vitesse dépassant l'imagination tant les points de chute sont nombreux, chaque terminal (ordinateur, téléphone, console de jeux...) peut recevoir des informations de ce réseau, ainsi la cyberviolence peut se propager extrêmement vite, au-delà même de ce que l'agresseur supposait. La victime ne peut plus savoir qui a eu accès à

---

<sup>1</sup> Cela reste relatif car la traçabilité par adresse IP reste possible, à condition que la personne utilise un ordinateur personnel et non pas public. Mais ce type de recherche reste difficile à mettre en place et est réservé aux autorités et aux connaisseurs.

<sup>2</sup> Ybarra et Mitchell, 2004 ; Hinduja et Patchin, 2009.

<sup>3</sup> Nocentini et al. (2010).

<sup>4</sup> Joliffe et Farrington (2006) ; Feshback (1987).

l'information que celle-ci soit textuelle (rumeur, insulte, diffamation...) ou multimédia (photo, vidéo...) lorsque la cyberviolence s'étend sur des réseaux sociaux ou sur des blogs ou forums. Ajoutant à cela que les messages ont tendance à rester plusieurs années durant et à se multiplier (par renvoi de publication) sur la Toile, il est fort possible de retrouver une photo ou une vidéo humiliante de quelqu'un alors même que cette personne a réussi à faire retirer le message original. Les appareils actuels ont la possibilité d'être connectés en permanence au réseau et sont nomades, ce qui amplifie encore davantage le phénomène.

L'autre grand phénomène lié à ces nouvelles formes de communication c'est l'impuissance des adultes devant le phénomène par manque de savoir-faire. Les adolescents font partie de la génération « digital natives » qui est née avec les NTIC et le cyberspace qu'ils contrôlent par conséquent bien mieux que les adultes qui peinent bien souvent à appréhender le fonctionnement de la sphère numérique dans son ensemble, en restant généralement à des aptitudes de base comme envoyer des courriels ou des SMS et se servir du traitement de texte. Si certains adultes s'y connaissent c'est bien parce qu'ils sont dans le milieu et que cela leur permet d'avoir le contrôle sur ce qu'ils font mais c'est loin d'être le cas de tous, en particulier des parents. Ceux-ci finissent bien vite par être dépassés par leurs enfants en ce qui concerne l'utilisation du numérique et cela entraîne des conséquences directes sur le contrôle possible des parents sur les activités numériques de leur enfant.

Le contrôle parental, pré-installé sur la plupart des machines, rassure les parents néophytes qui lui laissent le soin de bloquer tout site web ou application jugée malveillante. Ce qui crée parfois des situations assez embarrassantes avec des contrôles bloquant systématiquement tout site web pour d'obscures raisons, allant jusqu'à agacer les parents eux-mêmes lorsqu'ils se servent de l'ordinateur. Et à l'inverse, un réglage trop bas bloquera uniquement certains contenus considérés comme choquants ou violents mais sur des échelles totalement subjectives car la violence d'une image n'est pas la même pour tout le monde. Cela dit le contrôle parental fini bien vite par sauter, soit parce que les parents eux-mêmes le supprime en considérant que leur enfant est assez grand et que cela gêne toute recherche, soit parce que l'enfant aura réussi à passer outre par quelque subterfuge informatique expliqué dans les nombreux tutoriels existant sur Internet. Donc bien qu'il soit disponible sur presque toutes les machines et que des développeurs créent des programmes uniquement pour cela, le contrôle parental n'a aucune réelle efficacité sur le long terme. L'adolescent aura tôt fait d'accéder à un contenu « choquant » ou « violent » sur un autre appareil, public ou celui d'un ami, dépourvu de ce genre de protection et il y sera confronté sans jamais avoir eu connaissance de l'existence de cette facette d'Internet, il y sera d'autant plus sensible.

En outre, si l'on étend notre observation aux autres appareils nomades tels que les ordinateurs portables ou les téléphones, on se rend bien vite compte que se connecter à Internet est possible de n'importe où et la rencontre avec cyberviolence peut se produire en-dehors du domicile familial. Il est possible de se demander si la stratégie de limitation et de surprotection du jeune adolescent est une tactique valable sur le long terme, le privant de rencontre avec la cyberviolence et d'explications vis-à-vis des dangers d'Internet... pour qu'il finisse

par y faire face, seul et démuni, plus tard. Et le problème se retrouve à l'école où les moyens d'accéder à Internet sont nombreux (centres de documentation, salles informatiques, téléphones portables...) mais où les restrictions concernant son utilisation sont encore plus nombreuses qu'au domicile et cela traduit l'impuissance des enseignants à maîtriser l'outil informatique et superviser les activités des élèves sur le réseau. Ces verrous numériques ont pour effet de pousser certains élèves à tenter de les franchir (et avec succès pour peu qu'ils s'y connaissent) ou rebutent les néophytes. De plus si le but de l'accès « libre » à l'informatique est l'apprentissage de cet outil, il est légitime de se demander si proposer un outil doté uniquement des fonctions de base est utile pour l'apprentissage de ce dernier.

Olweus, l'un des pionniers dans la recherche sur le bullying, a publié un article dans *European Journal of Developmental Psychology* (2012), il affirme que le bullying et le cyberbullying (terme dont il est l'inventeur) est presque la même chose et que le cyberbullying est finalement peu fréquent.

Or comme l'argumentent les développements antérieurs, il n'en est rien si l'on se base sur des études récentes<sup>1</sup> où l'on peut voir que la caractéristique de répétition (faisant partie intégrante du bullying) n'est pas forcément quelque chose qui se retrouve à chaque fois dans la cyberviolence où une seule agression peut se diffuser à une telle vitesse, être reprise par tant de monde et induire un sentiment d'impuissance totale chez la victime que cela place la cyberviolence en une catégorie d'agression très spécifique et seulement liée au bullying de part un but commun de la part des agresseurs ; même s'il peut y avoir de la répétition dans un acte de cyberviolence, celle-ci n'aura pas les mêmes conséquences que du bullying dans un milieu scolaire classique. Le terme "cyberbullying" ferait donc référence à un type de cyberviolence où il y a un phénomène de répétition et d'acharnement sur la victime mais ce n'est pas le cas à chaque fois ce qui souligne l'importance des néologismes de "cyberharcèlement" et de cyberviolence qui donnent une représentation plus globale du phénomène et non pas juste centrée sur l'une de ses caractéristiques potentielles qui le réduirait à du bullying typique. Il faut souligner que si le "cyberbullying" reste proche du bullying par une caractéristique de répétition, ses conséquences sur la victime restent celles de la cyberviolence et sont donc très différentes du bullying.

En définitive, la cyberviolence reste un terme qui provoque bien des remous dans la communauté des chercheurs où la définition même du terme et sa valeur sémantique demeurent une énigme tant les études se croisent et font ressortir des phénomènes particuliers qui ne se retrouvent pas partout. On peut faire l'hypothèse que, à cause de la jeunesse d'Internet, il sera nécessaire d'attendre encore un peu avant que tout le monde se mette d'accord sur une définition consensuelle, toutefois le terme même de bullying est encore sujet à des controverses à propos de sa définition même et se voit utilisé à tort et à travers pour définir toutes les violences que l'on retrouve dans le milieu scolaire.

---

<sup>1</sup> Menesini, 2012 ; Scheithauer, 2012 ; Blaya, 2012.

Ce problème de définition en amène un autre : comment former des professionnels dans les secteurs de l'éducation, de la Justice et faire des recherches sur le sujet alors même que tout le monde n'est pas d'accord sur la nature même du phénomène ? Afin d'être certain de ce qui sera étudié ici, la cyberviolence que nous aborderons correspond à l'une des définitions abordée en I.1.2. : « Le cyberharcèlement ou la cyberviolence, comprennent l'usage de courriels, Internet, SMS, réseaux sociaux, chats, téléphones portables pour harceler, humilier, répandre des rumeurs et ostraciser. » (Patchin et Hinduja, 2006 ; Williams et Guerra, 2007).

Il faut néanmoins remarquer que la cyberviolence peut être accompagnée de bullying en cas de cyberviolence de proximité. Ainsi la cyberviolence peut accompagner un bullying déjà existant ou bien en être la cause et mettre le feu aux poudres dans une situation déjà tendue d'un établissement scolaire<sup>1</sup>. Et c'est en cela que la cyberviolence peut être liée au bullying et en être un élément renforçateur, la victime est agressée et harcelée dans le domaine scolaire mais également chez elle par l'intermédiaire des réseaux sociaux, des blogs et des forums que peuvent fréquenter, comme elle, ses agresseurs. Cela entraîne une impossibilité totale de s'en sortir dans le sens où même le téléphone portable de la victime peut être un biais d'agression et donc l'atteindre n'importe où. Cette situation intenable amplifie considérablement l'aspect anxiogène du bullying où la victime se voit incapable d'échapper à ses agresseurs. Il s'agit là de la combinaison la plus dangereuse mais qui se produit pourtant le plus fréquemment dans le sens où la cyberviolence se crée le plus souvent dans une situation de proximité à l'image même du bullying, même si ses tenants ne sont pas les mêmes, il n'est donc pas à exclure de lier les deux mais avec suffisamment de prudence. Si les agresseurs et la victime peuvent être les mêmes, l'impact, lui, sera complètement différent et ses conséquences également.

---

<sup>1</sup> Il existe un lien entre le fait d'être victime ou agresseur dans la vie non-numérique et l'être dans le cyberespace (Beran et Li, 2008 ; Willard, 2007 ; Blaya, 2010).

## **I. 2. Panorama de l'utilisation du cyberspace par les adolescents**

« Le développement du réseau Internet entraîne un bouleversement sans précédent depuis l'apparition de l'imprimerie. Ce n'est pas une simple révolution technologique, mais un remaniement complet de la manière dont l'humanité appréhende le monde qui l'entoure. La mise à disposition constante d'images et d'idées et leur transmission rapide ont des conséquences sur le développement psychologique, moral et social des personnes, la structure et le fonctionnement des sociétés, les échanges culturels, la perception des valeurs et les convictions religieuses. La planète est devenue un réseau mondial, bourdonnant de transmissions électroniques, une planète « en conversation » nichée dans le silence réservé de l'espace. Tout cela n'est pas sans poser des questions éthiques sur le développement de la personne humaine et la chance que peuvent avoir les personnes et les peuples de percevoir une transcendance.

Autant l'Internet peut être une occasion d'enrichissement personnel et culturel, et contribuer à un développement humain authentique, autant il risque de constituer une menace pour le lien social, s'il en vient à dispenser les hommes de toute communication directe. Le sociologue Philippe Breton met en garde contre une conception de la « société mondiale de l'information », où les liens sociaux seraient fondés sur la séparation des corps et la collectivisation des consciences. »<sup>1</sup>

*Les données traitées sont toutes des statistiques sur l'utilisation des médias par les français, sauf cas contraire qui sera précisé. Le but de cette recherche est de comprendre la cyberviolence en France, non pas qu'elle n'existe pas dans les autres pays, au contraire, mais traiter l'ensemble des pays concernés (c'est-à-dire en théorie presque l'intégralité du globe et en pratique seulement les pays où des études ont été menées) serait trop complexe et trop vaste pour être synthétisé ici. Cependant il sera dispensé quelques informations concernant le monde ou certains pays particuliers, autres que la France, à des fins de comparaison. Toute conclusion suite à une présentation de statistiques ne pourra pas être extrapolée au monde, chaque pays ayant une situation culturelle propre modelant la cyberviolence sous toutes ses formes.*

### **I. 2.1. Les réseaux sociaux et autres plates-formes sociales**

Les réseaux sociaux se sont maintenant implantés de manière *extime*<sup>2</sup> dans nos vies, par l'intermédiaire de ces objets, de plus en plus petits et design, ces « lathouses » qui comblent ce manque de l'objet perdu. Ils sont là en permanence, dans toutes les discussions, omniprésents... et parlent de tout. Même s'il l'on n'y est pas inscrit ou que l'on a pratiqué son *Facebook Suicide* en supprimant son profil d'un des réseaux sociaux les plus utilisés : Facebook. Tout autour de nous, les conversations se teintent de Facebook, YouTube, Twitter... Au point que même si l'on n'y est pas inscrit, on finit par savoir *grosso modo* de quoi il s'agit.

---

<sup>1</sup> Internet, Wikipédia.fr.

<sup>2</sup> Néologisme créé par J. Lacan : Mouvement qui pousse quelqu'un à exposer publiquement sa vie intime.

Le public le plus concerné par l'utilisation des réseaux sociaux sont les adolescents (8-17 ans, voire un peu plus) de part leur fréquentation de ces réseaux qui est souvent plus d'une fois par jour, mais aussi de la structure même du réseau qui offre aux adolescents des possibilités d'interaction très vastes et de plus en plus travaillées pour leur permettre de communiquer sur n'importe quel sujet très facilement tout en étant sûr d'envoyer cela à toutes leurs connaissances ou, pour reprendre un terme de Facebook, leurs « amis ».

Le réseau social de part sa structure est le foyer de développement le plus productif pour la cyberviolence, en particulier le système de Facebook qui lie toutes les publications de chacun avec ses amis tout en proposant de remplir un profil extrêmement détaillé sur soi-même. Les réseaux sociaux sont aujourd'hui très nombreux et très diversifiés : Facebook, Twitter, Tumblr, YouTube, Pinterest, MySpace, Google+, LinkedIn, Instagram, Viadeo... Certains sont spécialisés dans des thèmes très particuliers comme Instagram qui est centré sur la photographie et la vidéo et d'autres visent plus haut en considérant qu'ils englobent toutes les facettes de la vie de l'utilisateur. Malgré des statistiques parfois fluctuantes, Facebook est sans conteste le réseau social n°1 en France, avec une utilisation grandissante : si près de 80% des internautes<sup>1</sup> (46,1 millions d'internautes *inscrits* – différent du nombre d'utilisateurs *actifs* - en France en 2013) sont au moins sur un réseau social, 50% d'entre eux sont sur Facebook et y sont *actifs* (visite mensuelle, ce qui signifie que le nombre d'utilisateurs *inscrits* sur Facebook est sans doute bien supérieur). Bien que son utilisation tende à régresser depuis 2012 (-2%), il reste tout de même le réseau de prédilection des français. Si la plupart des français sont inscrits sur Facebook, beaucoup sont également membres d'un ou de plusieurs autres réseaux sociaux ainsi trois autres se démarquent à la suite du géant : Google+ (11% des internautes), Twitter (15%) et LinkedIn (6,7%). Les services de blog se partagent l'autre grande partie des internautes avec Overblog (26,9%) et Blogger (21,8%) ainsi qu'une multitude d'autres services de blogage. Ces données sont celles de l'année 2013. Il y a une légère majorité de femmes présentes sur les réseaux sociaux (toutes catégories d'âge confondues) et les adolescents y sont présents en majorité<sup>2</sup> (40% d'adolescents – 13-24 ans – pour Facebook et 74% pour Twitter).

Cependant aucun de ces réseaux sociaux n'ose se prétendre au-dessus de Facebook et pour cause : leur gamme de services est moindre comparé au réseau social le plus plébiscité de France. Concernant les principaux :

- Facebook est un service en ligne de réseautage social, qui permet à ses utilisateurs de publier du contenu et d'échanger des messages.

---

<sup>1</sup> Les statistiques présentes ici sont issues de multiples études dont les résultats ont été recoupés pour une plus grande corrélation, les données étant parfois significativement différentes d'une étude à l'autre selon l'année, les méthodes utilisées et les variables prises en compte, les chiffres d'utilisation des réseaux sociaux & all peuvent parfois être difficiles à obtenir avec précision. Sites utilisés : [journadugeek.com](http://journadugeek.com) ; [blogdumoderateur.com](http://blogdumoderateur.com) ; [mediametrie.fr](http://mediametrie.fr) ; [referencement.web-alliance.fr](http://referencement.web-alliance.fr) ; [pcinpack.com](http://pcinpack.com). Les données peuvent également dépasser 100% mais c'est simplement parce qu'un utilisateur peut être présent sur plusieurs réseaux sociaux et par conséquent les pourcentages sont à prendre séparément.

<sup>2</sup> Voir Infographie I.1.c dans les Annexes

- Google+ est davantage spécialisé dans conférences (les *hangouts*) et dans le partage sur des thèmes bien précis (les *circles*).
- Twitter est un service de microblogage qui limite les messages des utilisateurs à 140 caractères.
- LinkedIn est tourné du côté professionnel avec un principe de recommandations où le profil est centré sur les diplômes et les compétences.

Si Google+ tend à s'étendre en offrant de nouveaux services, il est encore très loin de l'implacable puissance de Facebook au vu de ses statistiques ; c'est sans doute dû au fait que Facebook a pensé à tout en ce qui concerne la communication, l'échange et les relations... ou du moins Facebook regroupe tous les services qui y sont liés de près ou de loin (et parfois de très loin au vu des nombreuses applications créées par la communauté que l'on peut installer) qui ont pu être imaginés pour l'instant, sans oublier que Facebook a été le premier véritable réseau social à s'implanter en France auprès de MySpace et des Skyblogs (et si l'on ne parle plus beaucoup de ces deux derniers, c'est parce que MySpace a subi une restructuration, qui a permis à Facebook de remporter la guerre des réseaux sociaux, et les Skyblogs sont limités par la structure qu'ils utilisent).

Les blogs, bien qu'ils réunissent une grande partie des internautes (près de 40%) ne sont pas des « réseaux sociaux » au sens propre bien qu'ils intègrent des possibilités qui sont très proches des interactions des réseaux sociaux. Leurs possibilités limitées permettent toutefois la cyberviolence mais dans un angle moins violent la plupart du temps, comme nous le verrons plus loin.

Si jusque-là les statistiques d'utilisation ciblaient la population française dans son ensemble c'était pour établir un ordre d'idée de la fréquentation et de la puissance des réseaux sociaux à l'aide de l'objectivation des statistiques. Bien sûr notre population reste les adolescents et leur utilisation des réseaux sociaux.

Les sites les plus fréquentés par les adolescents sont YouTube, Google et Facebook<sup>1</sup>, 48%<sup>2</sup> des adolescents commencent à surfer sur Internet dès 8 ans (la plupart du temps accompagnés de leurs parents et sous leur supervision). Avec l'âge la fréquentation d'Internet s'intensifie et se fait seul. Ainsi 96% des 8-17 ans naviguent sur Internet, ce qui signifie que la plupart des adolescents utilisent la Toile pour leurs activités et si l'âge de la première connexion peut varier, il est rare qu'un jeune français n'ait aucune interaction avec Internet.

Pour les réseaux sociaux, 86% des lycéens, 57% des collégiens et 11% des primaires en utilisent. Il s'agit pour presque tous de Facebook et parfois d'un autre réseau social ou deux tel que Twitter, MySpace ou un Skyblog. Il est bon ici de signaler quelques règles concernant Facebook issues de la Déclaration des droits et responsabilités (Dernière révision : 15 novembre 2013.) :

#### « 4. Inscription et sécurité des comptes

---

<sup>1</sup> Étude de Profile Technology, 2010, [profiletechnology.com](http://profiletechnology.com).

<sup>2</sup> Enquête d'EU Kids Online (Livingstone et al., 2011).

Les utilisateurs de Facebook donnent leur vrai nom et de vraies informations les concernant, et nous vous demandons de nous aider à ce que cela ne change pas. [...] Vous n'utiliserez pas Facebook si vous avez moins de 13 ans. [...] Vous mettrez vos coordonnées, exactes, à jour. »

Tout utilisateur de Facebook est tenu d'utiliser son véritable nom et prénom<sup>1</sup>, d'y indiquer des informations de profil valides ainsi que ses coordonnées. Ces quelques règles, discrètes mais néanmoins effectives, posent des bases qui se révèlent être potentiellement nuisibles si les utilisateurs ne savent pas correctement gérer les options de confidentialité. Beaucoup d'utilisateurs de Facebook utilisent un pseudonyme mais ceux-ci sont en infraction et leur compte peut, à tout moment, être suspendu si un modérateur du réseau social se rend compte de la supercherie – mais cela arrive très peu souvent sauf en ce qui concerne les célébrités. Il est notable de remarquer que l'âge requis pour l'utilisation de Facebook est de 13 ans. Cette règle est très souvent non respectée, il suffit de jeter un coup d'œil aux statistiques concernant les primaires, forcément de moins de 13 ans, et un sondage en classe de 6<sup>ème</sup> ou de 5<sup>ème</sup> donnerait des résultats croissants sur le nombre d'utilisateurs de Facebook alors même que ceux-ci n'ont pas l'âge requis.

Cette limite d'âge ne vient pas de Facebook mais de la loi américaine aux États-Unis et la loi en France a également bien appuyé cette interdiction. Pour le patron de Facebook, les moins de 13 ans devraient pouvoir utiliser les réseaux sociaux pour expérimenter ce nouvel outil de communication. Il s'avère donc que de nombreux enfants de moins de 13 ans (18% selon l'étude TNS Sofres, 2011) possèdent un compte Facebook, en mentant sur leur âge, mais la modération du réseau social reste assez laxiste sur le sujet. De plus les parents de ces enfants sont généralement au courant (97% d'entre eux, étude TNS Sofres, 2011) Si la présence d'utilisateurs, qu'ils aient 13 ans ou non, profite à Facebook, qu'est-ce qu'y gagnent ces enfants en franchissant un interdit virtuel ?

La volonté d'être présent sur Facebook va avec les besoins de notre temps. La moindre fête, la moindre nouvelle ou la dernière photo en date... Tout est d'abord posté sur Facebook pour que « tous » puissent le voir avant l'envoi à certains particuliers, triés sur le volet, qui sont les plus concernés (et parfois les seuls) par messagerie instantanée, SMS ou mail. Ensuite, si l'on veut se faire contacter, si l'on veut être au courant en même temps que les autres, il faut être présent là où « tout le monde » est : Facebook. Dans le cas contraire on se retrouve exclu du groupe et cela nuit gravement à notre réputation. La réputation. C'est là le fer de lance de Facebook et des réseaux sociaux. Les adolescents ont besoin, dans leur construction psychique au cours de l'adolescence, de reconnaissance de la part des pairs, d'un miroir dans lequel ils peuvent se voir et se modifier. Les réseaux sociaux permettent une modification rapide et « discrète » de son profil pour y retirer ou y ajouter une information afin de changer ce reflet, que cette information soit vraie ou fausse.

---

<sup>1</sup> Voir l'article du Point « Facebook veut votre vrai nom » sur Michael Anti et la suppression de son compte ([http://www.lepoint.fr/high-tech-internet/facebook-veut-votre-vrai-nom-10-03-2011-1305028\\_47.php](http://www.lepoint.fr/high-tech-internet/facebook-veut-votre-vrai-nom-10-03-2011-1305028_47.php)). Consulté le 06 mars 2014.



Le phénomène est une boucle « vicieuse » dans le sens où plus les adolescents vont sur Facebook, plus Facebook les attire car la communauté se renforce et les activités s’y passant sont de plus en plus nombreuses et ceux qui n’y sont pas de plus en plus délaissés. La cyberviolence peut alors s’instaurer de façon silencieuse, le lien social se fortifie en ligne mais reste superficiel alors qu’il se délite en face à face et perd de la valeur. Et ce système s’instaure de façon durable surtout au Collège (d’où le « bond » des données : Primaire 11% ; Collège 57%) avec une théâtralisation de soi qui va de pair avec la construction de l’adolescent. Cela se renforce au Lycée et demeure par la suite même si le comportement vis-à-vis du réseau social évolue en fonction de l’âge de l’individu.

Comme souligné précédemment les adolescents se connectent au début avec leurs parents et finissent (vers 11-12 ans) par naviguer seuls sur Internet après avoir plus ou moins intégré les recommandations de leurs parents sur les dangers d’Internet. Il y a 50% des adolescents à se connecter à un réseau social depuis un ordinateur personnel (ce qui implique un matériel informatique pour le jeune souvent « en plus » de l’ordinateur familial qu’il délaisse pour son côté « public » alors qu’il considère que ses activités sont privées même s’il peut tout à fait afficher son profil en « public » sur Facebook...). Ils sont 23% à se connecter depuis leur téléphone portable.

### ***I. 2.2. Les téléphones portables et leur utilisation***

*Dans ce chapitre, comme ailleurs, il sera fait mention de portable, de mobile et de smartphone. La distinction étant très floue (même pour les connaisseurs), je distinguerais ces appellations de la façon suivante pour plus de simplicité : « portable » comme l'ensemble des téléphones (mobile et smartphones), « mobile » comme l'ensemble des téléphones classiques et souvent anciens (non tactile, n'ayant pas accès aux applications et multiples options des smartphones), « smartphone » comme l'ensemble des téléphones de nouvelle génération tactile et muni d'un accès aux applications.*

Si les réseaux sociaux sont d'abord utilisés sur un ordinateur afin de comprendre son fonctionnement, les adolescents passent assez vite à l'utilisation sur portable. Certains utilisent leur réseau social sur l'un et l'autre de ces médias, d'autres restent presque exclusivement sur téléphone portable.

Si les téléphones mobiles ont aujourd'hui tant de popularité c'est par l'avènement des smartphones. Ces téléphones qui demeurent la plupart du temps assez petits et légers, tactiles et ergonomiques possèdent une connexion à Internet efficace et des applications pour chacun des réseaux sociaux (et pour bien d'autres choses). Ces téléphones (mobiles ou smartphones) sont infiniment plus *personnels* que l'ordinateur quand bien même ce serait celui du jeune, lorsque l'on est avec son téléphone, c'est une petite bulle et les échanges qui y sont faits semblent nettement plus directs et intimes.

Les réseaux sociaux ne sont pas les seuls à être utilisés sur les portables, les adolescents les utilisent pour les courriels, les SMS, les messageries instantanées (BlackBerry Messenger, What's App...) ou encore les jeux. Les mobiles ne pouvant guère faire plus que les fonctions d'appel et de SMS, fonctions « basiques » de n'importe quel téléphone mais qui ne suffisent pas pour l'utilisation des adolescents qui leur préfèrent assez vite les smartphones. L'autre grande utilisation des smartphones est la navigation sur Internet, rendue accessible par la technologie tactile qui est une alternative à la souris d'ordinateur. Ainsi les adolescents ont accès à Internet et toutes les informations que l'on peut y trouver de quasiment n'importe où par le réseau WiFi ou portable.

L'aspiration de liberté et d'indépendance des adolescents entre 8 et 17 ans se projette dans leur téléphone qui leur permet de façon fictive d'être libre et sans entrave dans un monde numérique (jusqu'à ce que la batterie les rappelle à la réalité ou qu'ils se voient confisquer leur appareil) ; le smartphone est aujourd'hui l'incarnation technologique de ce que revendiquent les adolescents avec une intimité (même si c'est quasiment le contraire) avec leurs amis et une liberté d'accès aux informations.

L'utilisation des portables tant à augmenter et selon les enquêtes les résultats peuvent varier : pour TNS Sofres, elle serait à un tiers en 2011 pour les smartphones (mobiles non compris) ; pour EU Kids Online, 54% pour les smartphones en 2012 ; pour Portable Web

Watch Accenture, 69% pour les smartphones, tablettes et netbooks avec une supériorité pour les smartphones en 2012.

Les résultats de ces enquêtes ne sont pas directement comparables du fait des années qui ne sont pas les mêmes pour toutes et des médias pris en compte qui peuvent varier d'une enquête à l'autre ainsi que l'échantillon de population. Cela dit l'utilisation du smartphone (les adolescents étant assez peu souvent munis d'un mobile « classique » et si c'est le cas, ils ne l'utilisent pas autrement que pour ses fonctionnalités de téléphone – appels et SMS) augmente et les applications des réseaux sociaux et des messageries instantanées s'améliorent, offrant à l'utilisateur de plus en plus de fonctionnalités voire parfois plus que sur un ordinateur. Il y a donc une véritable volonté des développeurs, de la part des réseaux sociaux notamment, pour pousser les utilisateurs à consulter leurs réseaux sociaux et leurs mails directement sur leur téléphone. Cela est renforcé par le côté « en direct » des réseaux sociaux où les informations défilent constamment et où après chaque minute qui passe, une nouvelle information peut très bien s'afficher. Cette dernière particularité est très typique de Twitter où peuvent s'afficher plusieurs *tweets* (messages des utilisateurs) par minutes, c'est pour cela que Twitter s'accorde très bien avec l'usage du smartphone qui autorise une lecture en direct des derniers messages (68% des membres de Twitter utilisent un terminal portable pour accéder à Twitter ; 60% l'utilise comme point d'accès principal<sup>1</sup>). C'est ce qui pousse les adolescents à consulter très souvent leurs téléphones lorsqu'ils s'ennuient : voir une nouvelle, répondre à une question... avoir quelque chose à faire ou à lire. Cette caractéristique se retrouve dans les courriels et dans les SMS.

Les smartphones se retrouvent donc comme le futur des réseaux sociaux et comme un outil multifonction dont les adolescents savent très bien tirer parti. Cela est dû à leur aisance des médias qui vient d'une adaptation rapide aux nouvelles technologies de part leur âge et de la proximité des ces nouvelles technologies dans leur environnement familial et scolaire. Tous les adolescents ne sont pas dans ce cas, certains venant de classes sociales défavorisées ont un accès tardif à l'ordinateur et plus encore au téléphone portable mais l'accès aux NTIC tant à se généraliser par un prix de plus en plus accessible.

Certains adolescents utilisent leur téléphone pour faire de petits jeux afin de passer le temps, la plupart d'entre eux sont des petits jeux en solo puisque les téléphones actuels et le réseau ne sont pas assez puissants (pour l'instant) pour les jeux en ligne. Retournons voir du côté des ordinateurs.

---

<sup>1</sup> Source : Blog du modérateur (<http://www.blogdumoderateur.com/chiffres-twitter-portable-france/>). Consulté le 06 mars 2014.

### ***I. 2.3. Les jeux vidéo en ligne et les mondes virtuels***

Les joueurs. Un terme teinté de beaucoup de stéréotypes et de sentiments négatifs : asocial, violent, addict, blafard, enfermé, étrange, malade, bizarre... Certains termes se rapprochent plus de la réalité tels que « Geek » ou « Gamer » (« Joueur » ayant également une teinte de jeu d'argent).

Les geeks sont des personnes, souvent des adolescents mais pas seulement, dont les passions sont le jeu vidéo, les mangas, les animes, les jeux de rôle, les NTIC, la technologie en général, le graphisme, le dessin, les créations libres sur Internet... Ce n'est pas un terme ayant une définition fixe. Un geek pourra s'intéresser au jeu vidéo et un autre seulement au manga mais un autre qui s'intéresse au dessin ou au graphisme ne se considérera pas forcément comme tel. « Geek » est donc un terme qui s'attribue (et souvent s'auto-attribue) à des passions « de niche » auxquelles les profanes ne comprennent souvent pas grand-chose et qui sont souvent considérés comme des passions étranges et malsaines par l'opinion publique<sup>1</sup>.

Ici, nous nous consacrerons aux « Gamers », la partie des geeks qui se consacrent au jeu vidéo (pas forcément exclusivement mais de façon régulière ou très régulière). Ceux-ci ne sont pas que des adolescents mais une grande partie de cette communauté se compose de gamers assez jeunes allant de 10 à 30 ans environ (il existe également des gamers plus « âgés » et actifs), les 8-17 ans y sont donc représentés même si les gamers seront ici abordés de manière globale.

Les études menées sur les geeks et les gamers sont parfois d'une qualité douteuse, se plaçant dans un cadre uniquement psychopathologique ou presque en étudiant les mauvaises conséquences d'une addiction à une passion de niche comme la plupart des passions geeks et plus spécifiquement aux dangers du jeu vidéo. Ce n'est pas le but ici mais il faut cependant souligner cette lacune qui laisse les geeks dans l'ombre, les rendant effrayant et, aux yeux de l'opinion publique, encore plus déviants.

Il est nécessaire de reprendre la représentation des geeks, et donc des gamers, par l'opinion publique. Les gamers voient généralement leur comportement stigmatisé de manière très forte au vu des jeux auxquels ils jouent : Action, Action-aventure, Aventure, Jeux de rôle, Réflexion, Simulation, Stratégie... Et du temps qu'ils passent dessus. Il ne sera pas présenté ici une liste exhaustive car cela serait long, sans doute pas dénué d'intérêt si ce dossier portait sur le jeu vidéo en détails, mais seulement quelques thèmes seront abordés ici.

Le jeu vidéo dans son ensemble est très vaste et très diversifié, il sera davantage soulevé les jeux posant un problème pour l'opinion publique :

- *Les jeux de tir*, objectifs ou subjectifs, qui représentent de part leur but, beaucoup de violence. L'opinion publique réagit généralement assez vivement lorsqu'il se produit un meurtre ou une fusillade, beaucoup tentent alors d'établir des hypothèses sur

---

<sup>1</sup> Il suffit de considérer l'agressivité qu'a déclenché l'arrivée du manga en France, le risque d'addiction attribué aux NTIC, les dangers pour le psychisme de l'individu de jouer à des jeux vidéo, le dédain et l'inquiétude concernant les communautés dédiées au jeu de rôle ou à des passions originales comme les sagas mp3 (ou feuillets radiophoniques)...

l'individu qui a commis cet(ces) acte(s)... Le plus souvent, il en ressort que c'était un individu instable, agressif ou étrange. Cependant certains en profitent également pour souligner le fait que cet individu jouait à des jeux violents (le plus souvent des jeux de tir) et que cela a certainement provoqué son comportement. Ex. : L'affaire Merah<sup>1</sup>.

- *Les MMORPG* (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) où l'individu incarne un avatar dans un monde virtuel (souvent ouvert) dont les thèmes sont assez variés (médiéval-fantastique, science-fiction, réaliste, fantasy...). Lorsque les journalistes s'emparent de cette activité des gamers, ils l'utilisent pour faire le *buzz*, pour les faire passer pour de dangereux asociaux et de potentiels malades à envoyer vers l'hôpital psychiatrique le plus proche. Ex. : l'émission de Télé matin sur France 2 avec Nathanël de Rincquesen, en mars 2010<sup>2</sup>.
- *Les jeux de rôle* : précédant des jeux vidéo, il s'agit de jeux de rôle « papier » où l'avatar de chacun n'est pas virtuel et représenté par l'intermédiaire d'un écran mais sur une feuille de papier avec ses caractéristiques et compétences. Les joueurs se réunissent en groupe et un Maître du jeu établit les règles et gèrent les combats qui se jouent alors au dé, le monde dans lequel évoluent chacun des joueurs n'est donc même pas virtuel mais totalement imaginaire et généralement d'inspiration médiéval-fantastique. Bien que les jeux de rôle ne soient pas des jeux vidéo en tant que tel, ils sont les ancêtres des RPG (Role Playing Game) et des MMORPG et ont été les premiers à subir de la part de l'opinion publique des brimades pour un comportement jugé déviant dès lors que des adolescents étaient capables de s'enfermer entre eux pendant des heures pour jouer à un jeu totalement incompréhensible pour qui ne prendrait pas la peine de s'y intéresser.

Cette liste est très loin d'être exhaustive et pour cause, ce n'est pas le sujet direct ici. Il est cependant nécessaire de comprendre l'univers du jeu vidéo, un minimum, avant de saisir d'où viennent ses difficultés. Si la première de ses difficultés est sans nul doute cette stigmatisation, la seconde n'a sans doute rien à lui envier, et gagne du terrain, car il s'agit du sexisme.

Très présent parmi les gamers (les termes « gameuses » ou « geekettes » sont également des néologismes existant) sans que pour autant il en soit fait grand cas, le sexisme est un véritable fléau dans ce milieu. Le milieu geek est tout à fait mixte et bien souvent très ouvert et tolérant mais certains groupes, notamment parmi les gamers, ont la dent dure. Et c'est principalement là que réside la cyberviolence, dans le milieu du jeu vidéo. Certes, celle-ci peut toucher d'autres thèmes et après le sexisme, on peut évoquer l'homophobie.

Le sexisme dans l'univers du jeu vidéo commence à soulever des débats de plus en plus houleux, notamment en France. Les journalistes du jeu vidéo (principalement des hommes) dont les propos restent très colorés en ce qui concerne les jeux « pour filles » et les jeux « pour garçons », invitant ces dames à préférer des jeux de simulation de vie tels que *Les*

---

<sup>1</sup> Mathieu Sommet l'aborde dans son émission YouTube de manière fort cynique : Jeux video et Violence – SLG N°56 : <http://www.youtube.com/watch?v=erMAzCnxnR0>. Consulté le 06 mars 2014.

<sup>2</sup> "Meuporg", le mot qui fait rire Internet... et buzzer France 2 : [http://archives-lepost.huffingtonpost.fr/article/2010/03/26/2006449\\_meuporg-le-mot-qui-fait-rire-internet-et-buzzer-france-2.html](http://archives-lepost.huffingtonpost.fr/article/2010/03/26/2006449_meuporg-le-mot-qui-fait-rire-internet-et-buzzer-france-2.html). Consulté le 06 mars 2014.

*Sims* ou *Animal Crossing* laissant aux hommes les jeux « de shoot » ou les MMORPG... De plus, les développeurs de jeu vidéo préfèrent utiliser des héros plutôt que des héroïnes dans leurs jeux (ou bien un choix dans le sexe du personnage, tout en diffusant les vidéos de présentation avec un héros masculin) sauf pour certains jeux assez rares, notamment *Portal* avec l'héroïne Chel. Il faut rajouter que certains jeux incorporent des femmes dans les groupes de héros du jeu mais celles-ci se voient affublées de caractéristiques féminines disproportionnées répondant aux canons de la « beauté » occidentale actuels comme dans *Dragon's Crown* (poitrine volumineuses, taille fine, visage lisse...). Il est important d'évoquer les conventions du jeu vidéo où des femmes, souvent très court vêtue et d'une beauté plastique (appelées *Babes*), se déhanchent sur les estrades de présentation afin d'attirer l'attention du public qui, on peut le supposer, serait attendu comme exclusivement masculin (ce qui n'est pas le cas), et celles-ci sont victimes d'attouchements lors des contacts avec la foule car certains pensent qu'elles « sont là pour ça ».

Il n'est exposé ici que les grandes lignes et le sexisme le plus flagrant. Cependant de nombreuses femmes qui jouent au MMORPG, aux jeux de tir ou à n'importe quel jeu en ligne se voient harcelées par des demandes qui peuvent n'être que des propositions maladroites et (pensées comme) non méchantes de la part de certains joueurs, lorsqu'ils découvrent le sexe de la personne derrière l'avatar virtuel, jusqu'à des propositions nettement plus violentes, agressives et cruelles. Il s'agit de brimades telles que « Retourne faire la cuisine ! », « Les filles ça sait pas jouer aux jeux vidéo ! »... ou bien des exclusions des groupes ou encore de propositions sexuelles explicites, des menaces de viol ou de sévices. Ce sont là les pires cas de harcèlement en jeu mais il arrive fréquemment que ce ne soit que des « plaisanteries » telles que : « C'est une fille, elle y peut rien... », « T'as un copain ? » ou « T'es comment ? » mais des plaisanteries qui sont omniprésentes jusqu'à devenir totalement ingérables pour les femmes qui les subissent. Et la plupart d'entre elles ne révèlent plus leur sexe pour éviter ce genre d'incidents, refusant d'aller sur des logiciels de communication vocale pour ne pas se trahir par leur timbre de voix.

Tous les joueurs ne sont pas sexistes ou homophobes, ce n'est qu'un reflet de la société française où l'égalité homme-femme est encore très loin d'être atteinte. Il s'agit d'une réalité bien trop souvent édulcorée ou tournée en ridicule en considérant les femmes révoltées comme des « féministes enragées » et laissant entendre que la communauté des gamers est bien plus composée d'homme que de femmes. Or 45% des gamers sont en réalité des gameuses<sup>1</sup> et ce ne sont pas exclusivement des joueuses de jeux « pour filles » mais un panel réparti sur tous les types de jeu du marché.

Il n'a été abordé ici qu'une infime partie du problème du sexisme dans le milieu des gamers, pour aller plus loin il est cependant nécessaire de souligner les énormes remous qui entourent cette polémique :

---

<sup>1</sup> Voir le Game Player Data de l'esa : <http://www.theesa.com/facts/gameplayer.asp>. Consulté le 07 mars 2014.

- *Jeux vidéo : une étude confirme le sexisme des joueurs* : article de Slate.fr<sup>1</sup> résumant de manière assez concise le sexisme des gamers, faisant référence à l'article de Mar\_Lard.
- *Joystick : apologie du viol et culture du machisme* et *Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier* de Mar\_Lard sur le blog Genre !<sup>2</sup> de AC Husson, le premier étant un cri de révolte envers le sexisme chez les gamers et le second une étude d'une très grande clarté et argumentée avec précision par des faits et des chiffres sérieusement alarmants concernant le sexisme. Ce dernier article étant tout simplement l'un des plus fournis et argumenté sur le sujet. L'introduction de l'article est disponible en Annexes.

Ce problème de sexisme se retrouve dans TOUS les types de cyberviolence, les femmes subissent de très nombreuses menaces, quolibets ou agressions à caractère misogyne et très souvent sexuel. La cyberviolence apparaît dès qu'un jeu est « online » et où le joueur est donc susceptible de rencontrer des pairs et si le sexisme reste très dominant, l'homophobie dans les cas d'un *coming out* dans une communauté de joueurs peut conduire à des réactions agressives et des menaces à l'égard de l'individu ayant révélé (ou que quelqu'un l'ait révélé contre son gré) son homosexualité, cela mène généralement à l'exclusion du groupe. Pour les types de cyberviolence les plus souvent rencontrés, on peut y trouver le « trollage » (ce type de cyberviolence sera explicité dans la partie II.1) qui consiste à se moquer d'un joueur l'on a battu (peu importe le genre de jeu) ou les menaces en cas de défaite cuisante où le joueur tente de passer ses nerfs sur un autre.

Abordons maintenant les problèmes rencontrés sur le cyberspace par les adolescents, qui peuvent les mener à acter ou subir de la cyberviolence telle que celle décrit dans cette partie.

---

<sup>1</sup> Slate.fr : <http://www.slate.fr/culture/74637/jeux-video-etude-sexisme-joueurs>. Consulté le 07 mars 2014.

<sup>2</sup> *Joystick : apologie du viol et culture du machisme* : <http://cafaitgenre.org/2012/08/18/joystick-apologie-du-viol-et-culture-du-machisme/>. Consulté le 07 mars 2014. *Sexisme chez les geeks : Pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier* : <http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>. Consulté le 07 mars 2014.

### ***I. 2.4. Entre consommation raisonnable et abusive : addiction et cyber-violence***

Comme pour toutes les activités, quelles qu'elles soient, il vaut mieux les pratiquer avec modération pour éviter d'avoir à faire à des phénomènes de focalisation sur une activité particulière au risque de s'isoler et d'entretenir une certaine addiction et au risque d'accentuer les dangers de cyberviolence. Cependant avant d'appréhender ces risques, il me semble nécessaire d'établir ma position personnelle à ce sujet. Ces dernières années les études se sont multipliées sur les cas d'addiction, des plus « classiques » comme pour la drogue ou l'alcool aux plus « novateurs » comme pour les jeux vidéo ou le sexe. L'opinion publique et les médias (bien que les deux choses peuvent se rapprocher et ne former qu'un dans certains cas où l'imaginaire public prend le pas sur la raison) se sont formidablement délectés de ces addictions en mettant en exergue le danger phénoménal que représentait tel ou tel substance ou comportement à risque, du coup les parents se montrent préoccupés par l'influence des univers virtuels ou des NTIC sur le développement psychique de leur enfant<sup>1</sup>. Certes, le risque existe mais il me semble que le phénomène d'addiction a été fortement accentué par une volonté de trouver un « mal du siècle » tout comme pour la dépression, les études actuelles tendent à reculer sur la classification « d'addiction » de certains comportements en évoquant davantage ce que le sujet y trouve et le rôle d'auto-thérapie de ces activités.

Pour expliciter ce propos, voici une étude sur les pratiques numériques des adolescents, selon Gallez et Lobet-Marris (2008), qui éclaire assez sur le problème (cette typologie a été reprise par Catherine Blaya<sup>2</sup>) :

« Les auteurs proposent une typologie des jeunes internautes qui met en évidence huit profils : le *butineur* qui consulte et se divertit mais n'est pas créateur ; le *blogueur tribal* appartient à un petit groupe de jeunes et le blog est plutôt un lieu de mise en commun d'expériences et souvenirs ensemble, dans le monde traditionnel ; la *bloggeuse de l'extime* écrit son journal intime en ligne à destination d'internautes inconnus dans un processus de construction de soi ; les *pipelettes du net* sont des copines qui conversent sur la Toile, discutent et partagent des points de vue dans un prolongement de la vie ordinaire (ces quatre premiers profils rassemblent le plus grand nombre des jeunes) ; la *free rideuse du chat* est typiquement une fille qui brise les conventions sociales, elle s'adonne à des joutes verbales et t'chatte pour délirer et provoquer tout en préservant son anonymat ; le *club member* a pour objectif principal de se construire un réseau social et se faire des amis, il soigne donc son profil ; le *joueur mercenaire* ou *Xtreme Gamer* est un fanatique du jeu en ligne qui lui sert à dépasser les limites et à asseoir son statut et sa domination quels que soient les moyens à employer ; le *Dofuïen* [(terme venant du jeu vidéo Dofus, l'un des premiers MMORPG gratuits à dominer le marché, très populaire auprès des jeunes en France et dans d'autres pays, vient du Japon)] est quant à lui un joueur pour qui l'important est l'appartenance communautaire, le

---

<sup>1</sup> Études de Bergmann et Hüther, 2009 ; Barth, 2009).

<sup>2</sup> Voir son ouvrage *Les ados dans le cyberspace, Prises de risque et cyberviolence* (p.17-18). Il est à remarquer que Catherine Blaya pose cette typologie sans y prendre position, elle ne semble ni pour, ni contre.



jeu étant un moyen. Il est dans la relation fusionnelle et fraternelle avec le groupe. Les quatre derniers profils sont ceux qui rassemblent le plus les explorateurs et qui sont susceptibles d'entraîner le plus de prises de risque et de dangers sur la Toile qui est pour eux un lieu de mise en scène de soi. »

Cette typologie pourrait poser problème, nous allons analyser les termes employés et les définitions données. Avant de commencer cependant il est possible de considérer les circonstances de cette étude : il n'y avait qu'une quarantaine d'individus (un échantillon très restreint pour former une telle typologie – c'est autant une excuse qu'un reproche au vu du caractère très généraliste voulu par cette présentation des faits), leur âge n'étant pas précisé en-dehors du terme « jeune » on peut considérer que l'écart d'années entre les sujets devait être assez restreint, les auteurs n'avaient peut-être pas pour but de dresser une cartographie complète des activités des jeunes dans le cyberspace (mais pourquoi dans ce cas présenter cela sous la forme d'une typologie aussi fermée ?) et l'étude date de 2008 où les activités des jeunes sur Internet commençaient tout juste à être étudiées, ce qui a pu conduire à des conclusions trop hâtives.

Passons à la critique. Tout d'abord les termes utilisés peuvent paraître extrêmement péjoratifs : « tribal ; pipelettes ; free rideuse ; Xtreme Gamer » pour les plus perturbants mais il faut souligner également des expressions assez étranges : « n'est pas créateur ; fille qui brise les conventions sociales ; délirer ; fanatique du jeu en ligne ; dépasser les limites ; asseoir son statut et sa domination quels que soient les moyens à employer ; relation fusionnelle et fraternelle avec le groupe ». Si les noms accordés aux divers regroupements d'activité ne manquent pas d'originalité, ceux-ci semblent teintés d'un a priori assez douteux. Il y a notamment une très forte empreinte genrée : les filles sont des « pipelettes » (les garçon, ne discutent-ils pas ?) ou écrivent à tort et à travers sur leur net leur vie privée (les filles sont-elles incapables de percevoir le risque d'écrire sur un blog ?) voire des rebelles quasi-anarchistes qui « bris[ent] les conventions sociales » ; les garçons sont surtout des joueurs hardcore qui sont capables de tout pour « asseoir leur domination » (les garçons de ce type sont présentés sous un jour très inquiétant, presque des terroristes des jeux vidéo) ou au contraire des joueurs recherchant avant tout le lien social à travers le jeu vidéo au point d'y voir une famille. Il demeure quelques profils qui peuvent sembler mixtes sans pour autant avoir de véritables détails.

Autre fait surprenant, les profils sont divisés en deux catégories : ceux qui rassemblent « le plus grand nombre de jeunes » (on peut supposer que cela signifie que c'est la norme) et ceux qui sont les « explorateurs » et qui pourraient « entraîner le plus de prises de risques et de dangers sur la Toile » (on peut supposer ici que ce sont les comportements déviants ou à tendance déviante). Et outre la séparation genrée sur de nombreux profils, ils sont également très *fermés* dans le sens où on peut avoir l'impression qu'un jeune sera soit un « butineur » ou soit un « joueur mercenaire » et que chacun reste bien dans sa catégorie. Enfin on peut ressentir comme très réductrice la position des auteurs sur le jeu vidéo avec ses deux facettes : celle du dominant agressif ou celle de l'ami virtuel, outre la réduction des jeux vidéo à la violence et la compétition ou celle de tous les MMORPG à un seul d'entre eux : Dofus, il semble que

cette typologie soit fortement influencée par l'opinion publique et que l'objectivité pourrait être sérieusement mis en doute. Quant aux « club member », soi-disant minoritaires, ils sont aujourd'hui le plus gros de la population des jeunes comme des moins jeunes où les réseaux sociaux sont devenus un élément important de la vie quotidienne, et la mise en scène de soi n'est certainement pas un comportement peu répandu.

Malgré un certain abus de la part des médias, l'addiction aux activités du cyberspace et aux NTIC existent : les réseaux sociaux, les jeux vidéo, le portable... Ce sont de nouvelles « drogues » (ou pour mieux dire : addictions potentielles), d'un genre cependant fort différent des substances classiques dont l'addiction provient de l'action directe de particules sur certains endroits du cerveau notamment au niveau des synapses, provoquant des phénomènes physiologiques autant que psychologiques de manque. Si les substances traditionnelles (drogues « dures » ou drogues « douces ») ont un tel effet c'est bien par cette double-action où le corps en redemande et s'y habitue tout en servant d'auto-thérapie pour le sujet qui s'en sert pour régler un problème, même si ce problème n'est que mis en suspend le temps d'action de la drogue.

La dépendance aux nouveaux moyens de communication est seulement psychique dans le sens où aucune substance n'est introduite dans le corps et l'addiction ayant là pleinement un rôle d'auto-thérapie pour le sujet qui peut venir régler un problème par ce biais. Si les substances permettent au sujet de mettre « une pause » dans sa vie afin de repousser le problème pour y palier, ces nouvelles dépendances ont ceci de particulier qu'elles varient totalement d'un sujet à l'autre. Certains vont passer tout leur temps sur un réseau social au point de s'isoler totalement du monde extérieur pour ne plus le voir que par l'écran du réseau social, d'autres vont s'immerger dans les jeux en ligne afin de ne plus rentrer en contact avec un monde réel qui ne leur convient pas... L'action d'auto-thérapie des NTIC est un champ très vaste de comportements différents, que ce soit des médias différents ou bien les mêmes.

Les jeux vidéo, s'ils ne sont pas consommés avec un recul suffisant (aucune pause, activité constante, manque de sommeil et/ou de nourriture, isolation partielle ou totale...), peuvent entraîner chez le joueur des réactions émotionnelles très fortes en cas d'échec ou de réussite quant au but du jeu<sup>1</sup>. Ainsi ils peuvent montrer des symptômes de dépression ou au contraire un fort optimisme et une grande joie. Et la violence que créeraient les jeux vidéo serait en réalité liée à l'environnement social de l'individu<sup>2</sup>. S'il est vrai que le nombre d'adolescents joueurs en ligne augmente, et que donc par voie de conséquent le nombre d'adolescents « malades » tant lui aussi à augmenter, la cause en elle-même n'est pas véritablement le jeu mais plutôt ce que chaque sujet essaye de régler par le jeu et par la cybersocialisation.

Il en va de même pour les réseaux sociaux, on peut y trouver la « Facebook dépression » qui entraîne le sujet dans une boucle d'auto-enfermement et de dépression qui, comme pour les jeux vidéo, peut mener à des situations extrêmes. Ces sujets en état « d'addiction » à

---

<sup>1</sup> Étude de Gentil, 2011.

<sup>2</sup> Étude de Sterheimer.

leur loisir peuvent développer de sérieux risques de prise de substances (de véritables drogues, cette fois-ci) qui peut aggraver leur situation émotionnelle et mener « à l'autoviolence ou au suicide (Moreno et al., 2011) »<sup>1</sup>. Ces sujets en état instable peuvent être confrontés à des phénomènes de cyberviolence qui prennent beaucoup plus d'ampleur à cause de leur enfermement et de leur focalisation sur un seul type de communication. Si celui-ci est investi d'individus malavisés, cela peut très vite tourner au cauchemar pour la victime qui est totalement immergée dans son monde virtuel, sur son réseau social ou sur son portable.

Ces phénomènes d'addiction existent donc mais sont de nature différente que l'addiction aux drogues ou à la boisson, les sujets qui sont concernés ne sont pas aussi nombreux que ce que les médias affirment et les conséquences sont bien souvent plus dangereuses pour eux-mêmes que pour autrui. Cela augmente la puissance de la cyberviolence lorsqu'elle a lieu pour ces individus. Le rôle auto-thérapeutique reste de même nature que pour la prise de substance ou la consommation de boisson mais ces « nouvelles » addictions restent toutefois très spécifiques.

De plus il faut souligner le rôle social des NTIC dans la société de consommation qui pousse à acheter et consommer toujours davantage, ce qui entraîne naturellement les individus à une course effrénée et une survalorisation de leur nouvel appareil qui implique une consommation toujours plus importante pour le rentabiliser. Alors même que la société pousse à une certaine forme d'addiction (beaucoup ne peuvent plus se passer de leur portable – sans que ce soit une forme d'addiction lourde) tout en reléguant ceux qui en souffrent à des renégats et des modèles déviants. Certains critiquent allègrement les adolescents qui peuvent rester enfermés des heures derrière un écran pour faire « on ne sait quoi » en les enjoignant de sortir dans la rue, alors même que les adolescents qui traînent dans la rue sont considérés comme des délinquants. Il est à se demander où se mettre lorsque l'on est jeune.

L'utilisation abusive ou relative des nouveaux moyens de communication mène ses utilisateurs à rencontrer des situations susceptibles de créer de la violence car les réseaux sociaux, les blogs et toutes les plate-formes sociales rassemblent en lieu dont l'espace est très difficile à définir tant il est quasi-infini en des termes numériques mais qui mène les individus l'utilisant à resserrer sans cesse leurs liens entre eux par la demande du réseau social où le nombre de contact est synonyme de vie sociale active, et cela est considéré comme étant positif dans la société. Donc l'espace numérique des réseaux sociaux peut être considéré comme un espace au final assez restreint où s'entassent le plus de personne possible, ce qui crée parfois des tensions entre elles sans oublier que les actions dans la vie non-numérique qui peuvent altérer les relations entre les utilisateurs d'un même réseau social et inversement. Les adolescents sont particulièrement sensibles à ce genre de violence à cause de la proximité qu'ils recherchent entre leurs pairs sur le réseau social et la proximité qu'ils n'ont d'autre choix de vivre dans le domaine scolaire, c'est cela qui les mène à la cyberviolence.

---

<sup>1</sup> Ouvrage de C. Blaya, *Les ados dans le cyberspace, Prises de risque et cyberviolence* (p.30).

## **II. La cyberviolence : en évolution constante**

### **II. 1. Typologie de la cyberviolence**

#### ***II. 1.1. En milieu privé : une violence insidieuse et omniprésente***

*Cette typologie est bâtie en grande partie sur le travail de C. Blaya dans son ouvrage Les ados dans le cyberspace, Prises de risque et cyberviolence qui rassemble un grand nombre d'information sur la cyberviolence. Les termes utilisés pour définir les différentes variantes de la cyberviolence ne sont donc pas des termes "officiels", de plus les catégories elles-mêmes sont des créations répondant aux conclusions de certaines études, il ne s'agit pas d'une typologie consensuelle.*

##### **II. 1.1. a. Les menaces : pratique typique de la cyberviolence**

Cela se traduit par un envoi, souvent répété, de menaces dont la gravité peut aller jusqu'à la promesse de mort. Cela crée un sentiment d'insécurité permanent chez la victime, la déstabilisant et ainsi la tension permanente et la peur pouvant la mener jusqu'au suicide. Ces menaces – quel qu'en soit le degré – sont la base de la cyberviolence, elles se retrouvent dans toutes les catégories suivantes.

Ces menaces sont envoyées par l'intermédiaire du portable (privé, en direct et en tout lieu) à travers les SMS ou divers logiciels de messagerie instantanée ou elles peuvent se passer sur les réseaux sociaux (public, en direct ou en différé). Au final, il y a peu de passages à l'acte de la part des agresseurs, le but est d'insécuriser la personne afin d'obtenir quelque chose d'elle ou par cruauté.

**Cas :** « Deux adolescentes de 15 ans ont été convoquées au commissariat de Villeneuve-lez-Avignon pour avoir insulté et menacé de mort une collégienne de 14 ans sur le réseau social Facebook. Les faits remontent au jeudi 11 octobre. Une mère de famille affolée dépose une plainte contre deux adolescentes qui depuis quelques jours postaient des commentaires douteux sur la page Facebook de sa fille, une collégienne à Villeneuve-lez-Avignon. Insultes et menaces de mort, les deux ados, une lycéenne et une collégienne qui connaissaient la victime, n'y allaient pas de main-morte sur le clavier. Elles n'étaient pas les seules d'ailleurs. À l'origine de cet acharnement sur la toile, un contentieux infondé lancé suite à un récent fait divers dit "sensible" sur le réseau social ont été convoqués au commissariat. Après être passées aux aveux, les deux jeunes filles ont été relâchées. Seule la collégienne, à l'origine des menaces de mort sans remord face aux policiers, sera convoquée dès le 6 novembre devant le procureur de la République à Nîmes. »<sup>1</sup>

##### **II. 1.1. b. L'intimidation et la traque : une victime emprisonnée dans son angoisse**

Il s'agit de menaces lourdes et poussées. Ce sont des menaces par l'intermédiaire du téléphone portable ainsi la victime peut être atteinte de n'importe où et est poursuivie en per-

---

<sup>1</sup> Restitution de cas provenant de l'ouvrage de C. Blaya, *Les ados dans le cyberspace, Prises de risque et cyberviolence*, page 52.

manence où qu'elle soit. Cela développe un stress important et constant chez la victime se traduisant en une angoisse permanente et une insécurité totale. Le sujet est terrorisé et se sent attaqué de toutes parts ce qui tend à entraîner des réflexes paranoïaques de peur d'être surveillé, traqué.

Cela mène à un fort sentiment d'impuissance et de perte d'estime de soi car le plus souvent la victime est choisie pour une différence particulière ce qui l'exclut davantage des autres. Ce phénomène est souvent pris pour un jeu de la part des adultes, ce qui risque d'aggraver les conséquences pour la victime.

## ***II. 1.2. En milieu public : une force de frappe puissante et excluante***

### ***II. 1.2. a. L'exclusion sociale : le but recherché par la cyberviolence publique***

L'exclusion sociale est un phénomène qui est créé par le bullying classique mais qui se retrouve dans la cyberviolence qui peut entraîner ce genre de situation pour les victimes. Celles-ci se voient écartées des autres individus de leurs groupes (ou sont davantage isolées si elles l'étaient déjà) devant l'étalement de rumeurs diffamatoires, l'accumulation d'insultes et la diffusion d'images choquantes. Dans la plupart des cas de cyberviolence, et de bullying, les adolescents qui sont uniquement témoins de l'exclusion d'un pair par un groupe ont tendance à ne pas se mêler. Il est possible de faire plusieurs hypothèses : ils peuvent craindre que cette violence se déploie sur eux s'ils tentent d'agir, penser que cette violence doit bien avoir un fond de vérité et ne pas s'en mêler ou considérer que les victimes doivent se défendre par elles-mêmes.

Quelque soit les raisons pour lesquelles les adolescents excluent les victimes de cyberviolence, l'exclusion sociale se retrouve presque dans tous les cas où il s'agit d'une cyberviolence de proximité où l'agresseur connaît sa victime car celle-ci est du même quartier ou du même établissement scolaire. Selon le type de cyberviolence, l'exclusion peut être plus ou moins importante, le slut shaming est un exemple d'une exclusion totale où la plupart des adolescents témoins de la scène vont soit se placer dans le camp des agresseurs, soit ne rien faire (qu'ils ne s'intéressent pas à l'affaire ou qu'ils considèrent cela comme injuste, à cause des retombées la plupart du temps).

### ***II. 1.2. b. Le slut shaming : l'incarnation du sexisme et du patriarcat***

Cette pratique cible exclusivement un public féminin mais exercée par des garçons tout comme par des filles. Cela consiste à blâmer des filles dont le comportement, la tenue, le maquillage ou une quelconque caractéristique iraient à l'encontre des critères de respectabilité dominants dans un groupe donné.

Ainsi le groupe méprise et stigmatise les filles qui ne rentrent pas dans le modèle de la « pureté » ou de la « vertu » dont les critères sont décidés collectivement dans le groupe, lui-même sous l'influence des critères sociaux. Par conséquent toute individualisation ou originalité trop marquée est systématiquement rejetée par le groupe de pairs, augmentant ainsi la prégnance des stéréotypes féminins. Cette technique est utilisée par les filles qui rentrent dans ce modèle pour asseoir leur position dominante et de fille « idéale » pour le groupe, cela peut mener toute une communauté à rejeter une fille par le slut shaming.

On peut faire l'hypothèse que cette pratique reprend les restes de la culture ancienne de la « femme vertueuse » et de l'ancien système de valeur du patriarcat, cela tend donc à renforcer la domination masculine alors même que ce sont le plus souvent des filles qui rejettent d'autres filles.

**Ca de Phoebe Prince** : voir restitution du cas dans les Annexes.

Cette pratique peut avoir lieu avant ou après avoir été effective dans la réalité sur le versant du numérique par une exclusion dans les réseaux sociaux. Le slut shaming sur le réseau social renforce davantage l'exclusion de la victime car cela est affiché aux yeux de tous.

### II. 1.2. c. Le lynchage : le groupe contre l'individu

Cela s'effectue par l'intermédiaire de messages hostiles, haineux et/ou insultants afin d'exclure et de discréditer quelqu'un sur la plupart des médias disponibles : forum, blog, réseau social, SMS, e-mail... Il y a donc une facette principalement publique car les messages viennent de groupe même en privé et s'il s'agit parfois d'un individu seul il agit en public pour pousser les autres à faire comme lui et à exclure définitivement la victime.

Les critères utilisés sont des critères « subjectifs de vulnérabilité (poids, taille, résultats scolaires différents) [...] au sujet de l'appartenance ethnique, religieuse, orientation sexuelle (différente) »<sup>1</sup>. L'acharnement parfois chirurgical du lynchage vient d'une appartenance groupale renforcée par l'exclusion d'autrui et une distanciation empathique de la victime par les NTIC.

### II. 1.2. d. Le trolage : une forme atypique de cyberviolence

Le trolage a ceci de particulier, il recouvre énormément de pratiques de cyberviolence des plus bénignes aux plus exaspérantes et insupportables. Le terme en lui-même définit un genre d'individu créant des problèmes par un comportement insultant, moqueur ou simplement agaçant, son étymologie vient du mot suédois faisant référence aux lutins du folklore scandinave habitant dans les montagnes et les forêts. L'origine de l'emploi de ce terme pour désigner des internautes au comportement déviant est assez obscure et ne sera pas abordée ici mais il s'agit d'un terme utilisé de façon consensuelle par l'ensemble de la communauté francophone sur Internet, celui-ci ayant même évolué en verbe : troller. Son premier but est de provoquer, uniquement et simplement.

Il y a plusieurs « niveaux » de trolage, il est possible de partir du comportement immature de certains très jeunes internautes (aussi appelés familièrement « kikoos » ou « ke-vins ») qui peuvent, seuls ou en groupes, investir des salons de discussions comme les tchats, les forums ou salons publics de discussion vocale pour y créer suffisamment de perturbation pour se faire bannir par l'intervention d'un modérateur qui aura été prévenu par les utilisateurs du salon de discussion. Il s'agit donc d'une pratique assez étrange et difficile à conceptualiser dans le sens où un troll de ce type ne gagnera qu'à se faire peut-être bannir de tous les salons de discussion où il rentrera pour créer des perturbations, ce qui pourra lui jouer des tours plus tard où le bannissement pourra perdurer pendant plusieurs années car attribué à son adresse IP. Les trolls peuvent également être plus âgés et continuer à faire la même chose à un niveau plus élevé, ils sont souvent plusieurs, ils sont plus efficaces et investissent de façon

---

<sup>1</sup> Source : Ouvrage de C. Blaya, *Les ados dans le cyberspace, Prises de risque et cyberviolence*.

active les salons de discussions, en floodant<sup>1</sup>, en tentant d'éviter les modérateurs qui peuvent les bannir mais cela fini toujours de la même manière : ils sont éjectés sans autre forme de procès. L'explication d'un tel comportement peut être la tentative de ces utilisateurs de tester les barrières et les protections des salons de discussions qu'ils investissent parce qu'ils s'ennuient et que si aucun modérateur n'est présent, ils peuvent continuer leur action aussi longtemps qu'ils le veulent.

Le trollage existe aussi à un autre niveau et il caractérise des moqueries parfois assez lourdes ou caricaturales sur un domaine particulier connu des protagonistes et faisant référence à tel ou tel objet de culture. Autant le trollage précédent représentait un intérêt discutable pour l'utilisateur le pratiquant, autant le trollage "moqueur" est davantage un partage de blagues qu'une réelle perturbation. Cela se traduit le plus souvent par une ironie assez forte ou un cynisme bien marqué.

Il est enfin possible de remarquer une autre forme de trollage, spécifique des jeux en ligne, qui peuvent représenter les joueurs utilisant des logiciels de triche afin de gagner, les joueurs se moquant de leurs adversaires après les avoir vaincu ou les comportements anti-jeu comme l'utilisation de bugs ou de glitches<sup>2</sup> afin de rester en vie et de tuer leurs adversaires. On peut également qualifier de "troll" les joueurs se plaignant de tout et de rien sur les forums liés au développement d'un jeu particulier en critiquant gratuitement le travail des développeurs, il est également possible de les appeler "rageux", néologisme venant de "rage" qui laisse entendre que ce sont des joueurs inaptes à jouer à ce genre de jeu et qui viennent s'en plaindre comme si c'était la faute des développeurs.

En conclusion, le trollage est un comportement aux facettes multiples qui n'a bien souvent pas beaucoup d'incidence sur le cyberspace car ils ne font pas beaucoup de dégâts mais ils sont nombreux et peuvent devenir très invasifs si aucun modérateur n'est présent afin de régler les problèmes. Nous pouvons considérer qu'il s'agit d'une cyberviolence très particulière qui touche beaucoup d'internautes mais qui n'est pas véritablement dangereuse.

### II. 1.2. e. L'usurpation d'identité : un pouvoir énorme à portée de clic

Il s'agit d'un usage frauduleux d'un mot de passe sur Internet, sans l'accord de la victime, pour accéder à ses comptes personnels dans diverses optiques. Cela peut entraîner des dérives pouvant aller très loin car les comptes des réseaux sociaux sont sensés représenter les identités réelles des personnes. L'usurpateur peut donc ainsi répandre de fausses informations depuis l'intérieur en adoptant des statuts auto-insultant ou insultant autrui, ce genre de manipulation est assez proche du trollage dans le sens où il s'agit généralement d'agressions minimes. Mais cela peut être beaucoup plus dangereux où l'usurpateur change le mot de passe

---

<sup>1</sup> Du verbe "flooder" : anglicisme représentant l'envoi de nombreux messages dans un logiciel de messagerie afin de rendre celui-ci saturé ou inutilisable à cause du flot d'informations.

<sup>2</sup> Erreurs de développement pouvant être tournées à l'avantage des joueurs les utilisant jusqu'à ce que les développeurs les corrigent. Cela peut être une compétence activable sans la contrepartie théorique, la possibilité de passer à travers un mur ou encore l'utilisation de compétences mal équilibrées.



pour garder le contrôle sur le compte et annoncer diverses informations pour porter préjudice au propriétaire du compte, cela peut être fait avec suffisamment de subtilité pour que les autres utilisateurs du réseau qui sont liés au propriétaire du compte croient longtemps à la véracité des informations diffusées, jusqu'à ce que la victime arrive à prévenir tout le monde de la supercherie mais là encore, le doute subsiste surtout en ce qui concerne les personnes que l'usurpateur a pu insulter ou menacer sous couvert d'un compte volé.

## **II. 1.3. La cyberviolence par l'image : aussi bien privée que publique**

### II. 1.3. a. La prise et la diffusion d'images indésirées : une pratique large et variée

Très semblable au « happy slapping » (détaillé ci-dessous) mais sur le versant physique ou sexuel de l'agression. Cela regroupe deux formes de violence sexuelle en ligne selon Barak (2005) :

- « La violence de genre : messages à caractère sexuel, commentaires dénigrants sur le genre de la victime, surnoms insultants, images à caractère sexuel imposées, expression de désir/d'intention sexuels en ligne
- La coercition sexuelle : menaces pour amener la victime à des actes sexuels [ce qui rejoint la catégorie des menaces], simulacres de viol en ligne [par des descriptions des actes par des messages fictionnels]. »

On peut considérer que les deux catégories ne sont pas si éloignées l'une de l'autre, chacune impliquant une agression sexuelle, même non-physique. Il s'agit du versant numérique de la violence sexuelle.

Il est possible de discerner deux sortes d'agressions :

- Photographies ou films faits à l'insu de la victime puis diffusion pour menacer la victime, s'en servir pour du chantage.
- Aggression à caractère sexuel et physique sur la victime et photographies ou films faits pour garder l'emprise sur la victime dans divers buts : chantage, menace, humiliation...

Exemples : « upskirt », « biffage », « sexting »...

Les photographies ou les films sont souvent à caractère sexuel mais cela n'est pas toujours le cas. Cela reste une agression et de la cyberviolence tant que la personne photographiée ou filmée n'a pas donné son accord. Le « happy slapping » ne serait donc qu'une sous-catégorie de violence spécifique sans le versant sexuel.

**Cas de Chloé :** *« Ils ont commencé à faire circuler des photos de moi sur lesquelles ils se moquaient de mon poids et incitaient les autres à ne pas me parler. Je me sentais sale, moche et je ne pouvais plus me supporter. J'ai commencé par ne plus aller sur Internet et à ne plus vouloir utiliser mon réseau social. Pourtant, il fallait bien que j'y aille pour faire mon travail. J'étais obligée de me connecter à Intranet et puis il fallait que je fasse des recherches. »*<sup>1</sup>

Cela vise généralement, si l'atteinte n'est pas physique, l'apparence d'une personne (surpoids, maigreur, caractéristiques particulières...) ou son comportement dans une situation donnée. Cette pratique est notamment utilisée dans le cadre de ruptures amoureuses et de vengeance. Il se peut également que les photos soient modifiées dans le but d'en faire un montage qui introduira la victime dans une situation particulière, généralement humiliante, que l'on utilisera pour faire pression sur elle.

---

<sup>1</sup> Restitution de cas provenant de l'ouvrage de C. Blaya, *Les ados dans le cyberspace, Prises de risque et cyberviolence*, page 147.

**Cas de Tyler Clementi** : voir restitution du cas dans les Annexes.

Ce type d'agression vise majoritairement la population féminine et la population homosexuelle.

*II. 1.3. b. Le happy slapping : une violence bien spécifique par l'image*

Il s'agit de filmer ou de photographier l'agression physique d'une personne à l'aide d'un téléphone portable et à diffuser les images à un certain nombre de personnes. Cela par l'intermédiaire d'un portable ou sur Internet, par YouTube de préférence. Cette pratique peut cibler aussi bien les élèves que les enseignants.

Les conséquences peuvent entraîner de la vicitimation au-delà de l'évènement avec une dissémination et une perduration dans le temps de la violence infligée. Les témoins indirects (tous ceux qui regarderont la vidéo après-coup) de cet acte représentent, et représenteront toujours, une masse indénombrable et anxiogène. Le côté intangible de cette audience renforce le sentiment d'humiliation et d'insécurité qui peut entraîner des réflexes paranoïaques car toute personne croisée peut être susceptible d'avoir vu la scène et de potentiellement l'agresser. Cela entraîne une détérioration de l'image de soi si rien n'est fait qui peut mener à la dépression voire au suicide.

## **II. 2. Les spécificités de la cyberviolence**

### ***II. 2.1. Les caractéristiques des victimes***

Les victimes de cyberviolence ont des caractéristiques similaires aux victimes de bullying, et il arrive bien souvent que les deux soient liés même s'il s'agit d'agressions bien différentes.

La question du genre se pose bien sûr ici et si quelques statistiques posent les filles comme étant plus souvent victimes que les garçons, il n'en est rien car cela dépend entièrement des variables de l'étude. Comme nous l'avons vu précédemment, certaines pratiques ont plus enclins à victimiser le genre féminin, comme les jeux vidéo ou le slut shaming, mais ce n'est pas pour cela que seules les filles sont touchées par ce genre d'agression. D'une part, les garçons ne répondant pas à la norme masculine (homosexualité, sensibilité, passivité, loisirs atypiques) reçoivent, tout autant que les filles, des quolibets, des insultes et des menaces. D'autre part, les garçons typiques (répondant plus ou moins à la norme masculine) seront victime de cyberviolence à d'autres niveaux même s'il est vrai qu'il s'agit en général d'une violence moins "sévère" qui touche davantage au trollage qu'à un véritable cyberbullying. Cela dit il n'est pas à exclure que certains garçons typiques subissent tout aussi violemment ce type d'agression suite à un enchaînement de situations à risque.

Il n'y a donc pas réellement plus de victimes "filles" que de victimes "garçons"<sup>1</sup>. Là où se situe la différence c'est dans le type de cyberviolence rencontré car les filles se déclarent bien plus souvent victimes de cyberviolence que les garçons avec 69% des filles victimes de cyberviolence contre 31% de garçons<sup>2</sup>. Cela tient bien entendu aux variables de l'étude (mais beaucoup d'études vont dans ce sens) et surtout au ressenti de la victime qui peut très bien estimer qu'elle n'est pas agressée<sup>3</sup>. La cyberviolence ciblant les filles est bien souvent beaucoup plus forte que celle ciblant les garçons car elle n'attaque pas les mêmes choses, entre autre les filles seront bien davantage attaquées sur la sphère sexuelle, la sphère corporelle et comportementale. Les garçons victimes de cyberviolence présentent bien souvent des différences vis-à-vis de leurs pairs (surpoids, comportements, allure, vêtements, loisirs...) qui attirent les agresseurs. La cyberviolence est, pour les garçons qui en sont victime, très liée au bullying car bien souvent les "raisons" de l'agression sont pratiquement les mêmes, et il en va de même pour les filles bien que celles-ci soient, en plus, la cible d'une cyberviolence sexuelle bien spécifique.

Ainsi les filles sont bien plus souvent victimes de cyberviolence sexuelle<sup>4</sup>, de cyberharcèlement<sup>5</sup> (lié au sexuel) et d'insultes<sup>6</sup>. Les agressions à caractère sexuel atteignent 70% à

---

<sup>1</sup> Patchin et Hinduja (2006,2008).

<sup>2</sup> Mitchell et Jones (2010).

<sup>3</sup> Avec 68% des filles qui considèrent avoir été fortement perturbées par ces agressions contre 32% des garçons (Mitchell et al, 2006 ; Livingstone et al., 2011).

<sup>4</sup> Wolak et al. (2006).

<sup>5</sup> DeHue et al. (2008).

<sup>6</sup> Mishna, Cook, Gadalla, Daciuk et Solomon (2012).

75% des filles<sup>1</sup> et la plupart des agresseurs de ce type sont des hommes. De plus, la cyberviolence n'est pas la même du fait de moyens de communication différents. Si les réseaux sociaux sont utilisés par les garçons et par les filles, ils ne le sont pas de la même manière et les mails et les portables sont des outils davantage utilisés par les filles tandis que les garçons utilisent davantage les jeux vidéo *online*<sup>2</sup>. Il faut remarquer également que les filles sont davantage enclines à partager des informations personnelles, protégées ou non<sup>3</sup>, sur les différentes plate-formes sociales.

En conclusion, il est important de reconnaître que les pratiques des adolescents se sont modifiées et que le nombre de victimisation en ligne a baissé<sup>4</sup>, en particulier la diffusion d'informations personnelles n'est plus aussi insouciante et se voit contrôlée par les adolescents grâce aux différents outils à leur disposition sur les réseaux sociaux et autres plate-formes<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> Wolak et al. (2006).

<sup>2</sup> Il ne s'agit pas là de comportements représentatifs de l'ensemble de la population, ce ne sont que des tendances.

<sup>3</sup> Donc accessible soit à leurs contacts ou soit à n'importe quel internaute.

<sup>4</sup> Patchin et Hinduja (2009).

<sup>5</sup> À noter que ces outils de confidentialité des données personnelles ne sont pas les mêmes d'un réseau social à l'autre et qu'ils étaient accessibles (bien qu'ils aient été améliorés) depuis longtemps mais que leur fonctionnement était auparavant assez peu connu du grand public.

## ***II. 2.2. Les caractéristiques des agresseurs***

Les agresseurs en ligne peuvent se caractériser par les mêmes traits que les agresseurs dans les cas de bullying. On pourra faire l'hypothèse qu'un environnement familial violent augmente les risques pour qu'un adolescent adopte un comportement violent en ligne, que cette violence soit visible (maltraitance, abus...) ou bien qu'au contraire ce soit une discipline très stricte qui empêche les adolescents de s'exprimer et de s'épanouir, ce qui les pousse à se défouler en ligne<sup>1</sup>. Il est nécessaire de considérer que l'adolescence est une phase de remous et de bouleversement à plusieurs niveaux, les adolescents peuvent donc avoir quelques problèmes pour maîtriser leurs émotions et leurs réactions, d'où une violence parfois non-maîtrisée autant sur Internet que dans la vie non-numérique. Et concernant le « genre » de l'agresseur, celui-ci peut tout aussi bien être un garçon qu'une fille<sup>2</sup> depuis l'utilisation de plus en plus active des réseaux sociaux, un des grands vecteurs de cyberviolence ; la seule chose qui change est le mode d'agression qui peut largement changer d'un genre à l'autre.

Il est important de souligner que la plupart des agresseurs ne se sentent pas coupables de ce qu'ils font vivre à leur victime : seulement 16% (d'après l'étude de Mishna et al., 2012). Cela peut être dû au fait que la violence et les comportements violents peuvent parfois apparaître pour certains comme acceptables voire nécessaires pour s'affirmer<sup>3</sup>. De plus le manque d'empathie, déjà remarqué chez les agresseurs dans le bullying, est accentué par l'intermédiaire qu'est l'écran où l'agresseur ne peut pas constater l'étendu des dégâts sur sa victime et considérer que ses actions ont été prises comme des plaisanteries<sup>4</sup>. Ce manque d'empathie peut être très facilement expliqué par le côté particulièrement « hors de propos » d'Internet où l'internaute peut passer d'un sujet à l'autre, d'une vidéo à l'autre, très facilement et consulter un très grand nombre d'informations aux origines multiples et variées qu'il pourra assimiler comme représentant la réalité. Il existe nombre de vidéos où un (ou plusieurs) agresseur(s) humilie(nt) leur victime de façon plus ou moins exagérée et pour des raisons souvent assez farfelues : plaisanterie, règlement de compte, bagarre... Et l'adolescent pourra avoir tendance à reproduire ce genre de comportement qui se voit banalisé sur les écrans.

La vengeance reste une des raisons les plus importantes dans la cyberviolence<sup>5</sup> qui entraîne des conséquences assez lourdes suivant le degré de proximité que l'agresseur entretenait avec sa victime. S'il s'agissait d'anciens amis, des mots de passe ont pu être échangés et des informations intimes confiées, cela rend le risque d'usurpation d'identité assez élevé et la divulgation d'informations personnelles bien plus grande. Dans le cas d'une ancienne relation amoureuse, le conjoint (ou la conjointe) peut très bien avoir pris des photos intimes de la victime (contre son gré ou non) et les diffuser sur des sites de partage social ou encore sur des sites de rencontre ou pornographiques. Dans tous les cas, la vengeance est considérée comme

---

<sup>1</sup> Ybarra et Mitchell (2004).

<sup>2</sup> 43% d'agresseurs garçons et 48% d'agresseurs filles (Mitchell et Jones, 2010).

<sup>3</sup> Williams et Guerra (2007).

<sup>4</sup> Ce qui est le cas pour 40% d'entre eux d'après l'enquête Beatbullying.

<sup>5</sup> 52% des agresseurs sont d'anciens amis et 36% d'anciens petit(e)s ami(e)s (Kowalski et Limber, 2007).

une raison valable pour les agresseurs qui souhaitent humilier la victime pour leur faire payer un de leurs actes.

Neves et Pinheiro (2008 ; 2009) catégorisent deux types d'agresseurs :

- L'agresseur occasionnel : la violence qu'il fait subir à la victime est soit un accident dont il ne se rend pas compte, soit une violence avec un objectif comme pour une vengeance.
- L'agresseur addict : ils prennent plaisir à ce que leur procure le fait d'agresser leur victime et recherche sans arrêt de nouvelles proies. Il s'agit là de cas pathologiques d'individus de structure perverse.

L'acte d'agression cyberviolente serait donc en grande partie impulsif et occasionnel mais il faut souligner encore une fois la proximité qui est souvent une caractéristique de la cyberviolence où 78% des agresseurs déclarent faire partie de la même école que leur victime d'après l'étude de Smith et al. (2008). Ainsi il n'y aurait que 6% des victimes de cyberviolence qui seraient totalement inconnues pour Mishna et al. (2012).

Il est important de souligner que les victimes peuvent très bien devenir les agresseurs (quand celles-ci « répondent » à l'agression) et inversement, le profil psychologique d'un agresseur est généralement assez fragile (faible estime de soi, exclusion sociale...) et il peut facilement devenir une victime<sup>1</sup>, en particulier s'il fréquente souvent des lieux propices à la cyberviolence.

---

<sup>1</sup> Li (2005) avec 85% des agresseurs qui sont également des victimes.

## **II. 3. Les conséquences de la cyberviolence**

### ***II. 3.1. Les réactions des adolescents***

Les victimes de cyberviolence sont souvent affectées par la cyberviolence, selon l'étude Eu Kids online II, seulement 15% des adolescents interrogés n'ont pas été touchés par cela. Les filles semblent cependant plus bouleversées que les garçons, la cyberviolence les ciblant étant d'une nature différente cela peut s'expliquer. Les adolescents de milieux sociaux défavorisés seraient également plus sensibles à la cyberviolence<sup>1</sup> ce qui peut s'expliquer par une connaissance plus faible du média informatique qui les expose de fait à plus de risques par une utilisation moins maîtrisée.

La cyberviolence entraîne une anxiété plus ou moins importante chez la victime mais en cas de cyberviolence continue et pouvant être associée au bullying, cela entraîne des sentiments dépressifs allant jusqu'au suicide pour certains<sup>2</sup>. La différence avec le bullying c'est une absence totale de contrôle sur la diffusion des informations, sur l'accessibilité que représentent les moyens numériques et le manque de contrôle sur l'outil numérique, le sentiment d'être vu par tous. La victime peut craindre que cela ne devienne également du bullying si ce n'est pas déjà le cas et si celle-ci connaît les agresseurs.

Tout autant que pour le bullying, la cyberviolence peut entraîner des difficultés scolaires<sup>3</sup> et peut mener à des échecs scolaires si elle se continue sur le long terme. La fragilisation de l'adolescent victime de cyberviolence peut entraîner des complications dans l'établissement scolaire où il sera plus sensible aux agressions de ses camarades et favoriser ainsi l'apparition de bullying et donc cela le pousse à s'absenter de l'établissement pour éviter ces problèmes. Mais cela est valable pour les agresseurs qui auraient également des difficultés scolaires : 39% d'entre eux selon l'étude d'Ybarra et Mitchell (2004). Si la cyberviolence provoque tant de problèmes dans la sphère scolaire c'est bien parce qu'il s'agit d'une violence de proximité et la victime peut redouter rencontrer son agresseur, que ses camarades soient au courant des agressions subies et les témoins eux-mêmes peuvent être perturbés par la connaissance de ce genre de conflit<sup>4</sup>.

Pour les agresseurs, ils présentent parfois des comportements déviants hors de la vie numérique tels du vandalisme, des agressions physiques et des conduites addictives<sup>5</sup>. Ils semblent également avoir des difficultés scolaires et ont des risques plus élevés que les autres adolescents d'être des victimes (en ligne ou non)<sup>6</sup> du fait d'une estime de soi assez faible. Certaines études vont jusqu'à déclarer qu'ils seraient plus susceptibles de devenir dépressifs à l'âge adulte. Certaines des caractéristiques que présentent les agresseurs ne vont pas sans rappeler celles des victimes et cela confirme l'existence de ce double-statut que peuvent avoir les victimes/agresseurs.

---

<sup>1</sup> Ybarra et Mitchell (2007).

<sup>2</sup> Patchin et Hinduja (2008).

<sup>3</sup> 28% des victimes considèrent que leurs résultats scolaires s'en ressentent (Holfeld et Grabe, 2011).

<sup>4</sup> Shariff et Stong-Wilson (2005) ; Blaya (2010).

<sup>5</sup> Cela serait le cas pour 37% d'entre eux d'après l'étude Ybarra et Mitchell (2004).

<sup>6</sup> Ybarra et Mitchell (2004).



Les réactions des adolescents dépendent aussi grandement de leur culture et l'on peut ainsi considérer la culture occidentale qui possède des variantes selon les pays mais qui provoque des réactions assez semblables sur les différentes tentatives pour régler le problème, cela est très différent dans les cultures asiatiques par exemple où il est coutume de ne pas embarrasser sa famille avec ses problèmes et de les régler par soi-même. En Europe, l'étude Eu Kids On-line II (2011) trouve que 52% des adolescents se confient à un proche ou à un parent (42%) cela dit la plupart cherche tout de même à régler le problème par eux-mêmes, 36% préfèrent l'évitement et 25% considèrent que cela va se régler tout seul. Les filles adopteraient davantage des tactiques « passives » à 85% (contre 67% pour les garçons)<sup>1</sup> et en parlent plus souvent à quelqu'un de leur entourage. Un tiers des adolescents emploient une technique radicale qui les éloignera du média numérique comme changer de réseau social ou ne plus utiliser cet outil durant un temps<sup>2</sup>. Cette dernière stratégie accentue l'exclusion sociale dont sont victimes les adolescents cyberviolentés qui s'enferment dans un cercle vicieux qui les éloigne de tout camarade par crainte que ceux-ci ne les agressent.

Les réactions des adolescents ont cependant changé durant les dernières années, en effet ils préféreraient garder cela pour eux par honte et par peur des représailles, les campagnes d'information et de prévention semblent avoir eu pour effet de les pousser à se confier et tenter de régler le problème<sup>3</sup>. Les contacts privilégiés sont les amis (52%), les parents (42%), les frères et sœurs (13%), un autre adulte (8%) ou un enseignant (7%)<sup>4</sup>. Le très faible nombre d'adolescents qui se confient à leur professeur semble souligner le manque de confiance des jeunes envers l'institution scolaire pour ce qui est de la résolution des problèmes sur Internet.

---

<sup>1</sup> Haenes (2011).

<sup>2</sup> Hinduja et Patchin (2006).

<sup>3</sup> Williams et Guerra (2007) ; Walrave et al. (2009).

<sup>4</sup> Livingston et Haddon (2011).

### ***II. 3.2. Les réactions des parents***

Les parents, quand ils finissent par être au courant de l'agression en ligne de leurs enfants, cherche en général à tout prix à y mettre fin alors qu'ils ont souvent eux-mêmes moins de connaissances sur les outils numériques que leurs enfants. Toutefois les parents demeurent sur le qui-vive en ce qui concerne la violence et, en France, ils pratiquent des restrictions sur l'usage d'Internet pour leurs jeunes enfants (99% des 9-10 ans<sup>1</sup>) et moins pour leurs adolescents (80% pour les 15-16 ans). Cela étant, les restrictions imposées par les parents semblent être plus minimales lorsque ce sont les adolescents qui en font part, signe que la supervision des parents n'est pas aussi efficace que ce qu'ils semblent penser. Un parent sur deux tente également d'expliquer quel comportement adopter sur Internet, la politesse (la « netiquette » promue par les campagnes d'information) à observer sur cet outil et comment faire en cas de problème, et si les adolescents en rencontrent, 79% des parents se déclarent prêt à intervenir pour aider leur enfant.

Les solutions des parents sont bien souvent mal adaptées comme éteindre l'ordinateur (alors que le téléphone continue à recevoir des menaces) ou interdire Internet à l'adolescent qui se voit puni pour avoir été victime de cyberviolence. Ces réactions font peur aux adolescents qui préfèrent par conséquent régler leurs problèmes par eux-mêmes. Plus le fossé entre parents et enfants est important, plus les réactions des parents seront en rupture avec ce qui serait adapté, le manque de communication assez fréquent à l'adolescence entre les parents et les enfants provoquent souvent ce genre de problèmes. Et l'usage de logiciels de surveillance est bien souvent inefficace comme nous l'avons vu précédemment, en France un tiers des parents en utiliseraient selon l'étude Eu Kids Online II. Certains vérifient également l'historique des sites fréquentés notamment pour les garçons. Cela traduit un véritable manque de confiance sur les activités des adolescents sur Internet et également un manque de dialogue.

Plus le dialogue entre les parents et les adolescents sera ouvert, plus les problèmes pourront trouver des solutions concrètes et efficaces.

---

<sup>1</sup> Blaya et Alava (2012).

### ***II. 3.3. Les réactions des établissements scolaires***

Les établissements scolaires français ont souvent un temps de retard entre la réalité et l'application des circulaires ministérielles qui leur sont distribuées. La plupart des enseignants ne dispose pas de formation concrète sur le média informatique et ne savent pas comment réagir lorsque des adolescents leur font part du problème. De plus les programmes sont très souvent à « taille unique » dans le sens où l'on y explique la marche à suivre et que cela doit s'adapter à tous les cas, peu importe le problème et les protagonistes.

Les enseignants ont des positions vis-à-vis de la cyberviolence qui ne vont pas toujours dans le sens des programmes et par conséquent cela ne les pousse pas à se sentir concernés par le problème et mettre en place une action pour lutter contre. Ceux-ci utilisent bien souvent le même type de solution pour couper court au problème tel que la limitation d'Internet dans l'établissement (22% selon l'étude de Stauffer et al., 2012). Cela traduit un manque de préoccupation sur le sujet pour un certain nombre d'enseignants alors que d'autres s'y investissent franchement, dans la limite de ce que leur autorise leur « programme », avec 30% des enseignants qui tentent d'informer sur le comportement à avoir sur l'outil informatique. Au Luxembourg, l'étude de Steffgen, König et Pfetsch confirme le fait qu'interdire ou limiter l'utilisation d'un outil ne limite pas les débordements qui en dépendent.

Les informations que les enseignants délivrent aux élèves sur l'utilisation en toute sécurité d'Internet sont assez fragmentaires où la moitié des adolescents interrogés lors de l'étude Eu Kids Online II affirment qu'ils ont été informés du « pourquoi » certains sites sont dangereux ou intéressants à consulter, un sur dix a été guidé dans son apprentissage d'Internet pour son utilisation en toute sécurité et un tiers seulement a été informé de la manière de se comporter face à autrui.

Cependant si l'on regarde la réaction des enseignants face à de la cyberviolence lorsqu'ils en sont victimes, on comprend directement pourquoi leur aide auprès des élèves peut être aussi fragmentaire. De nombreux enseignants ont été victimes de cyberviolence<sup>1</sup> de la part de leurs élèves et la plupart ont beaucoup de difficultés à s'en sortir ce qui explique facilement pourquoi ils ne peuvent pas retransmettre aux adolescents des connaissances qu'ils n'ont pas eux-mêmes. Et si les guides d'information existent, très peu d'établissements font les démarches de mettre en place des campagnes internes de prévention sur la cyberviolence.

---

<sup>1</sup> Ontario College of Teachers (2007) ; Li (2007) ; Shariff (2009).

## **II. 4. Conclusion**

La cyberviolence est un sujet très vaste et ce dossier n'en a étudié qu'une partie, aucun consensus actuel n'a été fait sur sa définition et son appellation elle-même qui change d'un auteur à l'autre. Les pratiques de cyberviolence évoluent à la même vitesse qu'Internet, c'est-à-dire plus vite qu'il n'est possible de l'étudier directement, on ne peut que se *rendre compte* après-coup de ce qu'il se passe. Dans ces conditions on ne peut guère reprocher aux parents et aux enseignants de faire avec les moyens dont ils disposent pour tenter de réduire cette cyber-violence. La Justice, en France, elle-même peine à établir une définition pénale de ce type de violence et se sert de lois déjà existantes pour traiter des problèmes en évolution constante et cela restera le cas tant que les chercheurs eux-mêmes ne seront pas d'accord entre eux.

Internet évolue beaucoup trop vite pour que l'on puisse cerner les contours de ces pratiques numériques et les outils numériques créent sans cesse de nouveaux comportements par l'évolution des technologies et d'ici 5 ans, les pratiques cyberviolentes n'auront peut-être plus rien à voir avec ce qu'elles sont aujourd'hui, d'où la difficulté d'en établir une définition claire et adaptable à tous les contextes.

La cyberviolence est donc un ensemble de pratiques qui évoluent au rythme de la technologie et dont les composantes sont en mouvance constante, impossible à appréhender si l'on veut coller à la réalité, et il est possible de voir leur évolution seulement à partir du moment où quelqu'un vient témoigner de son histoire.

# **Bibliographie**

## **Ouvrages**

- Pommereau, X. (2011). *Nos ados.com en images, comment les soigner*, Paris : O. Jacob.
- Claes, M. (2003). *L' univers social des adolescents*, Montréal : Presses de l'Université de Montréal.
- Levard, O. et Soulas, D. (2010). *Facebook : mes amis, mes amours... des emmerdes ! : la vérité sur les réseaux sociaux*, Paris : Michalon éd.
- Des Isnards, A. et Zuber, T. (2011). *Facebook m'a tuer*, Paris : Nil.
- Girard, E. (2011). *Petit dictionnaire énérvé de Facebook*, Paris : l'Opportun.
- Blaya, C. (2013). *Les ados dans le cyberspace : Prises de risque et cyberviolence*, Bruxelles : De Boeck.
- Ippolita et Felici, I. (2012). *J'aime pas Facebook*, Paris : Éd. Payot & Rivages.
- Dalsuet, A. (2013). *T'es sur Facebook ? : qu'est-ce que les réseaux sociaux changent à l'amitié ?*, Paris : Flammarion.
- Hugon, S. et Maffesoli, M. (2010). *Circumnavigations : l'imaginaire du voyage dans l'expérience Internet*, Paris : CNRS.
- Rey, B. (2012). *La vie privée à l'ère du numérique*, Paris : Hermès Science publications.
- Saint-Laurent, M. (2011). *"Bitcher" et intimider à l'école : c'est assez*, Longueil (Québec) : Béliveau éd.
- Dagnaud, M. (2013). *Génération Y : les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*, Paris : Presses de Sciences Po.
- Mercklé, P. (2011). *La sociologie des réseaux sociaux*, La Découverte.

## **Articles**

- Forsé, M. (2012). Les réseaux sociaux d'aujourd'hui, *Revue de l'OFCE*, n°126, 155-169.
- Borel, S. (2011). Les liaisons numériques. Dangereuses ou vertueuses ?, *Revue du MAUSS*, n°38, 349-368.
- Forsé, M. (2008). Définir et analyser les réseaux sociaux, *Informations sociales*, n°147, 10-19.
- Saffont-Mottay, C. (2010). Valeurs et attentes des collégiens et des collégiennes envers l'école : une mixité à construire, *Revue française de pédagogie*, n°171, 31-45.

## **Webographie**

**Le Journal du Geek** : [journadugeek.com](http://journadugeek.com)

**Blog du Modérateur** : [blogdumoderateur.com](http://blogdumoderateur.com)

**Médiamétrie** : [mediametrie.fr](http://mediametrie.fr)

**Référencement Web-alliance** : [referencement.web-alliance.fr](http://referencement.web-alliance.fr)

**PC Incpact** : [pcinpact.com](http://pcinpact.com)

**The London of Economics and Political Science** : [lse.ac.uk](http://lse.ac.uk)

**Insee** : [insee.fr](http://insee.fr)

**Atlantico** : [atlantico.fr](http://atlantico.fr)

**Facebook** : [facebook.com](http://facebook.com)

**Wikipédia** : [wikipedia.org](http://wikipedia.org)

**Don't believe the Hype** : [blog.dbth.fr](http://blog.dbth.fr)

**Melty buzz** : [meltybuzz.fr](http://meltybuzz.fr)

**Médias sociaux** : [mediassociaux.fr](http://mediassociaux.fr)

**Arobasenet** : [arobasenet.com](http://arobasenet.com)

**Infogr** : [infogr.am](http://infogr.am)

**Réseaux professionnels** : [reseaux-professionnels.fr](http://reseaux-professionnels.fr)

**Mtltechno** : [mtltechno.com](http://mtltechno.com)

**Le Point** : [lepoint.fr](http://lepoint.fr)

**Slate.fr** : [slate.fr](http://slate.fr)

**Madmoizelle** : [madmoizelle.com](http://madmoizelle.com)

**Élucubrations d'une jeune idiote** : [unejeuneidiote.com](http://unejeuneidiote.com)

**Gender links** : [genderlinks.org.za](http://genderlinks.org.za)

**Académie de Dijon** : [cpe.ac-dijon.fr](http://cpe.ac-dijon.fr)

**Ministère de l'éducation nationale** : [agircontreleharcelementalecole.gouv.fr](http://agircontreleharcelementalecole.gouv.fr)

**Genre !** : [cafaitgenre.org](http://cafaitgenre.org)

**Le blog d'un Community Manager en Agence Web** : [alexitaubin.com](http://alexitaubin.com)

**Youngplanneur** : [youngplanneur.fr](http://youngplanneur.fr)

**YouTube** : [youtube.com](http://youtube.com)

**Le Huffington Post** : [archives-lepost.huffingtonpost.fr](http://archives-lepost.huffingtonpost.fr)

**esa** : [theesa.com](http://theesa.com)

**Slate.fr** : [slate.fr](http://slate.fr)

## **Images**

**Image 01** (PC intro), première de couverture, montage personnel avec comme modèle de base : <http://www.downstech.com.au/images/computer.jpg>

**Image 02** (représentation d'Internet), page 4, <http://www.csi-internet.fr/>

# Table des matières

<b>Sommaire .....</b>	<b>1</b>
<b>I. La « génération Internet » : état des lieux et pratiques .....</b>	<b>2</b>
I. 1. Définitions & concepts : une question épistémologique .....	4
I. 1.1. Les adolescents : un public bien particulier et ciblé.....	4
I. 1.2. La cyberviolence : une définition assez floue.....	6
I. 1.3. La cyberviolence et la violence traditionnelle .....	8
I. 2. Panorama de l'utilisation du cyberspace par les adolescents .....	12
I. 2.1. Les réseaux sociaux et autres plates-formes sociales .....	12
I. 2.2. Les téléphones portables et leur utilisation.....	17
I. 2.3. Les jeux vidéo en ligne et les mondes virtuels.....	19
I. 2.4. Entre consommation raisonnable et abusive : addiction et cyberviolence ....	23
<b>II. La cyberviolence : en évolution constante.....</b>	<b>27</b>
II. 1. Typologie de la cyberviolence .....	27
II. 1.1. En milieu privé : une violence insidieuse et omniprésente .....	27
II. 1.2. En milieu public : une force de frappe puissante et excluante .....	29
II. 1.3. La cyberviolence par l'image : aussi bien privée que publique .....	33
II. 2. Les spécificités de la cyberviolence .....	35
II. 2.1. Les caractéristiques des victimes .....	35
II. 2.2. Les caractéristiques des agresseurs.....	37
II. 3. Les conséquences de la cyberviolence .....	39
II. 3.1. Les réactions des adolescents .....	39
II. 3.2. Les réactions des parents .....	41
II. 3.3. Les réactions des établissements scolaires .....	42
II. 4. Conclusion .....	43
<b>Bibliographie.....</b>	<b>44</b>
Ouvrages .....	44
Articles.....	44
Webographie.....	45
Images.....	45
<b>Table des matières .....</b>	<b>46</b>
<b>Annexes.....</b>	<b>47</b>

Université de Rennes 2 - 2014

Travail d'Étude et de Recherche

UFR Sciences humaines, Licence 3 de Psychologie



# LA CYBERVIOLENCE

Analyse des différentes évolutions de la cyberviolence et hypothèses explicatives du phénomène.

Par Ewilan Rivière

N°21121960

## Résumé

L'utilisation des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC) par les adolescents crée de nouvelles pratiques centrée sur le numérique. Certaines de ces pratiques mènent à des déviances. En particulier, l'une d'elle porte atteinte à nombre d'adolescents et d'adultes : la cyberviolence (appelée également cyberharcèlement, cyberbullying ou cyberagression).

Ce dossier se concentrera sur la définition de ce néologisme et la présentation d'un panorama des pratiques numériques des adolescents avant d'analyser les variantes de la cyberviolence et leur articulation dans le cyberspace et l'espace de vie des adolescents (en particulier dans l'espace scolaire et le domicile familial).

Mots clés : cyberviolence - bullying - NTIC - adolescence - pratiques numériques - réseaux sociaux - smartphone - jeux vidéo - cyberharcèlement - cyberbullying - cyberagression - menace - intimidation - exclusion sociale - slut shaming - lynchage - trollage - usurpation d'identité - diffusion d'images indésirées - happy slapping - Internet - cyberspace - ordinateur - portable



Directeur de recherche : Claude Bouchard