

**EXERCICE 88, UNITÉ IV**

## 3.3. Rectifier

**CONSIGNE**

**Précisez l'idée fausse que corrige la phrase où est employé *en fait*.**

**EXEMPLE**

Chiffre étonnant pour un adulte qui n'est pas né avec les nouvelles technologies, 67,5 % des 11-20 ans déclarent utiliser régulièrement plusieurs médias en même temps. Selon M. Marc Prensky, ce serait au demeurant l'une des caractéristiques de ces « natifs numériques » que de pouvoir manipuler simultanément les outils tels que les jeux vidéo, la télévision, Internet, et les téléphones portables. Ils sont toujours placés à portée de mains, sont partie intégrante de leur vie et personnalité et font l'objet d'usages croisés (téléchargement de jeux sur Internet, gestion des photographies sur l'ordinateur par Bluetooth...). A ce titre, la génération numérique est **en fait** une génération multimédia, qui jongle avec les affichages multi-fenêtres, les différents outils, et les juxtapose sans difficulté. (1)

**RÉPONSE**

Cela corrige l'idée que les jeunes se serviraient seulement d'ordinateurs, alors qu'ils se servent de plusieurs médias qui fonctionnent grâce à l'informatique.

1. Savoir réagir au succès des nouvelles technologies impose pour la société de comprendre et décrypter ses ressorts. Or, ils sont **en fait** assez simples : les nouveaux médias sont populaires parce qu'ils favorisent le bonheur de la jeunesse. Si l'univers numérique fait partie intégrante de la culture jeune c'est parce qu'il a su répondre à une grande partie de leurs attentes.

2. Les bienfaits des nouveaux médias sont multiples : il peut s'agir pour les jeunes du plaisir de communiquer avec leurs amis, de la possibilité d'exprimer leurs idées et leurs sentiments, de disposer rapidement et facilement des dernières créations culturelles, d'apprendre de manière ludique ou encore de soigner leurs angoisses. Ces vertus sont diverses mais correspondent **en fait** à trois caractéristiques bien distinctes qui expliquent le succès des nouvelles technologies : elles sont parfaitement adaptées aux adolescents, elles répondent à une demande spécifique de biens culturels et ont des qualités pédagogiques et thérapeutiques qui poussent les adultes à encourager leur développement.

3. Pour les plus âgés, Internet est surtout un vecteur de liens communautaires. Les jeunes de 16 à 18 ans affichent clairement leurs préférences dans leur navigation et construisent leur réseau en fonction de leurs passions. L'hyper-accessibilité du média Internet permet aux jeunes de les vivre plus intensément que toute autre génération en étant informés sur leurs passions à la fois en contenu et en expériences vécues par les autres. C'est ce qu'on appelle le « *social networking* » qui permet aux jeunes de créer, participer et alimenter des réseaux dans le réseau en fonction des personnes qui les composent, de naviguer d'univers en univers en y étant reconnu. Au-delà de la possibilité de tester différents axes de sa personnalité en fonction du réseau sur lequel on évolue, ces sites recèlent ainsi de nouvelles potentialités collectives. Internet constitue **en fait** un vaste site de rencontres, mais au sens positif du terme, dans la mesure où les jeunes, suivant un centre d'intérêt spécifique (le skate-board, le jeu vidéo, le football, voire la lecture) s'ouvrent sur des personnalités qu'ils n'auraient jamais rencontrées, d'autres secteurs géographiques, d'autres classes sociales et d'autres cultures. (46 : 2008-2009)

4. [...] loin d'isoler, Internet et les jeux en ligne fonctionnent sur la base du réseau social qui enrichit les rencontres que peuvent faire les jeunes et les conversations qu'ils peuvent avoir. De même, les jeux vidéo et la navigation sur Internet ne rendent pas bêtes, mais auraient **en fait** tendance à développer les capacités des élèves. Une étude de 2001 du Conseil de la recherche économique et social britannique montre ainsi que les jeux vidéo, au-delà des compétences motrices, développent les capacités de concentration des enfants tant qu'ils ne sont pas utilisés de manière excessive (moins de deux heures par jour) et les facultés d'apprendre par la répétition de processus essais-erreurs et le tâtonnement.

5. Chez les adolescents, ce moyen de communication [les blogs] constitue avant tout un « nouveau support de la sociabilité juvénile » qui permet de construire et de renforcer les liens avec leur réseau personnel de pairs. Force est néanmoins de constater qu'ils sont aussi un outil de créativité impressionnant. M. Michael Stora, psychologue et psychanalyste, [...] explique que de nombreux adolescents envisagent leur blog comme un véritable lieu d'expression artistique qui leur permet de transmettre des sentiments qu'ils n'arriveraient pas à exprimer ailleurs. Selon le psychiatre M. Didier Lauru, conseiller du site Fil Santé Jeunes (filsantejeunes.com), un service d'aide anonyme et gratuit mis à la disposition des jeunes par le ministère de la Santé, « Internet est une façon supplémentaire de faire appel aux autres, on peut y étaler sa souffrance sans être vu ». Le blog est à cet égard le moyen idéal de se libérer par la parole. Selon M. Michaël Stora, même l'utilisation de thématiques morbides par les adolescents (sites pro-anas...) constitue souvent un moyen d'exorciser les peurs et agirait **en fait** comme un antidépresseur.

6. [...] il est très facile pour un jeune de tomber sur des contenus choquants, intentionnellement ou non. Ainsi l'accès aux contenus pornographiques non payants est-il très aisé car la principale mesure de protection est un *disclaimer*, c'est-à-dire un simple dégagement de responsabilité du responsable du site. Le site annonce qu'il est interdit aux mineurs et demande à l'utilisateur de « déclarer sur l'honneur qu'il est majeur ». Le système étant uniquement déclaratif, aucun contrôle d'âge n'est possible. L'idée même d'une déclaration sur l'honneur pour un mineur est **en fait** assez contradictoire et montre bien le caractère illusoire de cette barrière du *disclaimer*. Un autre système doit donc être mis en place, qui repose sur le contrôle parental.

7. [Certains] suggèrent la mise en place d'une carte d'identité numérique qui serait utilisée par l'ensemble des internautes. Elle viserait à réduire les navigations intempestives de certains mineurs. Toutefois, votre rapporteur estime que le système des profils sur les ordinateurs personnels est déjà une solution et que la mise en place, extrêmement lourde, d'une telle carte constituerait manifestement un moyen disproportionné aux objectifs recherchés. **En fait**, eu égard à la rapidité d'évolution des nouvelles technologies, la meilleure méthode de protection des enfants vis-à-vis des contenus choquants sur Internet reste l'éducation et à la prévention auprès des enfants et des parents.

(1) Tous les passages sont extraits d'un rapport du Sénat sur « l'impact des nouveaux médias sur la jeunesse » (46 : 2008-2009).