

La complexité de l'éducation à la citoyenneté numérique : des enjeux sociétaux, éducatifs et politiques

Volume XLIX, no 2, automne 2021

Martine Pellerin, Faculté Saint-Jean, Université de l'Alberta, Alberta, Canada

Marianne Jacquet, Faculté Saint-Jean, Université de l'Alberta, Alberta, Canada

Sonia Lefebvre, Université du Québec à Trois-Rivières, Canada

Toile de fond

Le concept de « citoyenneté numérique » est à la fois une réaction à la croissance exponentielle de l'usage des technologies numériques dans toutes les sphères de la vie quotidienne et le développement d'une préoccupation collective envers l'impact de celles-ci sur nos modes de fonctionnement en société. Plus spécifiquement, le concept de citoyenneté numérique émerge d'une prise de conscience aux niveaux politique, éducatif et social de la nécessité de se préoccuper non seulement des compétences nécessaires pour faire usage de nouveaux outils numériques, mais aussi de son impact sur le processus de socialisation des jeunes dans une nouvelle ère dominée par le numérique (Karsenti, 2018). L'objectif principal de ce numéro est d'accroître la compréhension de la complexité des termes et des concepts reliés à la citoyenneté numérique, et ce, au-delà d'un discours réductionniste qui associe ces termes à des compétences utilitaires au service de certaines idéologies politiques, économiques et sociales. Au moment de la rédaction de cet appel d'articles portant sur la thématique explorant l'éducation à la citoyenneté numérique, la crise de la COVID-19 émergeait à l'échelle mondiale. Selon l'UNESCO, « [plus] de 1,5 milliard d'enfants et de jeunes sont touchés par les fermetures d'écoles à l'échelle nationale dans 165 pays » (UNESCO, 2020a). L'obligation de confiner qui en a résulté a entraîné des changements inédits dans les systèmes éducatifs de nombreux pays. Les écoles, les collèges et les universités fermées, les autorités scolaires et universitaires ont dû basculer très rapidement vers l'enseignement à distance à l'aide du numérique, avec plus ou

moins d'efficacité selon les situations et les contextes éducatifs nationaux et internationaux. La contrainte du confinement générée par la COVID-19 a donc été le déclencheur de changements concernant l'utilisation de nouveaux outils technologiques et de nouvelles modalités dans la manière d'apprendre, de communiquer, de s'informer, de collaborer et d'occuper l'espace physique et virtuel. La pandémie de la COVID-19 révèle aussi de grandes lacunes au sein des systèmes d'éducation à travers le monde en matière d'équité et d'inclusion à l'ère du numérique. Selon l'UNESCO, le transfert de l'enseignement et de l'apprentissage à distance à l'aide du numérique en guise de solution éducative à la fermeture des établissements scolaires « creuse davantage les inégalités en matière d'apprentissage et affecte les enfants et les jeunes vulnérables de façon disproportionnée » (UNESCO, 2020b). En outre, la fracture numérique est d'autant plus accentuée pendant la crise de la COVID-19, non seulement en raison des disparités importantes au sujet de l'accès à la technologie numérique et à Internet pour le personnel enseignant et les élèves, voire leurs parents, mais également par leur capacité d'en faire usage. Ce contexte de pandémie génère ainsi des situations éducatives qui mettent en relief l'importance de développer des compétences reliées à la citoyenneté numérique à la fois chez le personnel scolaire et les élèves. Celles-ci peuvent se décliner autour de trois grands axes : le développement du jugement critique chez les jeunes, la sécurité entourant l'usage des plateformes numériques par les jeunes et, enfin, la fracture numérique constatée quant à l'accès aux ressources technologiques, à leurs usages et à la responsabilité collective qu'elle sous-entend.

Les définitions de la citoyenneté numérique sont complexes et diffuses. Durant la dernière décennie, les termes « citoyenneté numérique » ont été définis de diverses façons (Karsenti, 2018; Funk, Kellner et Share, 2016; Petit, 2016). Le Conseil de l'Europe définit la citoyenneté numérique comme « la capacité de s'engager positivement, de manière critique et compétente dans l'environnement numérique, en s'appuyant sur les compétences d'une communication et d'une création efficaces, pour pratiquer des formes de participation sociale respectueuses des droits de l'homme et de la dignité grâce à l'utilisation responsable de la technologie » (Portail du Conseil de l'Europe, 2019). L'UNESCO (2015) décrit la citoyenneté numérique en termes d'accessibilité à l'usage d'équipements technologiques et de développement des compétences reliées à leurs usages. De leur côté, Funk, Kellner et Share (2016, p. 2) définissent l'éducation à la citoyenneté numérique comme une « pédagogie qui guide les enseignants et les élèves à penser de façon critique au monde qui les entoure; elle leur donne plus de pouvoir (*empowerment*) pour agir en tant que citoyens et citoyennes responsables avec des habiletés et une conscience sociale pour s'élever contre l'injustice » (traduction libre).

Trois grands axes sont proposés dans le cadre de cet appel de textes :

Axe 1 : Le développement du jugement critique (compétence aux médias, éducation aux médias)

Un phénomène observé dans l'utilisation des espaces numériques tient aux modes de partage d'informations et de divertissements qui diffèrent entre les générations. Contrairement à leurs parents, les jeunes s'informent et se divertissent en ligne en accédant à des contenus multimodaux qui combinent plusieurs médias (son, texte, vidéo) comme YouTube, Facebook, Twitter ou Instagram, disponibles sur le Web. Ils ont ainsi accès à une quantité phénoménale de données. Mais sont-ils en mesure de gérer de manière critique l'information? De repérer les fausses nouvelles? De déceler la propagande de certains groupes extrémistes? Le pouvoir d'influence qu'exerce notamment la plateforme YouTube va au-delà de l'incitatif à la consommation de produits chez les jeunes : elle oriente et délimite également le choix des contenus à consulter, grâce au pouvoir des algorithmes. Dans son article, la journaliste Kelly Weill (2018) dénonce la façon dont les plateformes comme YouTube ont le pouvoir de devenir des « machines à radicalisation » (traduction libre). Développer une citoyenneté numérique, c'est être en mesure de faire preuve de jugement critique par rapport à ce qui est lu, vu et entendu.

Axe 2 : La sécurité

Les jeunes sont particulièrement investis dans le cyberspace (Facebook, Snapchat, Instagram, jeux vidéo, etc.), un monde dans lequel ils ont la possibilité de circuler librement et de socialiser avec leurs pairs sans la supervision omniprésente des parents ou du personnel enseignant (Shariff, 2009). Le confinement obligé par la COVID-19 a accentué cette relation des jeunes avec le numérique. Pendant cette période d'isolation physique et sociale, une utilisation exponentielle des jeux en ligne et une connexion accrue à travers les réseaux sociaux de la part des jeunes ont été observées. Les jeux en ligne sont utilisés non seulement comme une forme de divertissements pendant cette période d'auto-isolement et d'ennui, mais aussi comme moyens de collaborer, de discuter et d'échanger avec les amis et de créer de nouvelles relations (Radio-Canada, 2020). Les besoins sociaux et affectifs des adolescents, tels que se retrouver entre amis et socialiser hors du regard des parents et des autres adultes, se voient brimer par les mesures adoptées pour combattre la pandémie. Ainsi, les jeunes se tournent vers les réseaux sociaux afin de connecter avec leurs pairs. La fermeture des établissements scolaires, le confinement à la maison et les préoccupations économiques et familiales accentuées chez les parents, ainsi que l'aménagement du travail à domicile pour certains d'entre eux, font que les jeunes sont plus que jamais laissés à eux-mêmes dans le cadre de leurs activités dans les espaces virtuels. La sensibilisation à la cybersécurité pendant la pandémie est des plus cruciales, mais

malheureusement, une fois de plus, les jeunes sont laissés à eux-mêmes pour affronter les risques et les dangers des réseaux sociaux et autres environnements en ligne. Selon Jenkins, Ito et Boyd (2015), les médias sociaux sont des outils importants de la construction de la culture des jeunes parce qu'ils leur permettent notamment de socialiser et de partager. Toutefois, le partage de l'intimité et le désir de faire preuve de confiance en l'autre impliquent aussi de nombreuses « trahisons » entre pairs (Balleys, 2015). Les conséquences de tels actes de trahison peuvent être des plus néfastes sur ces médias sociaux où la circulation des contenus dans le cyberspace y est instantanée et accessible aux internautes à l'échelle planétaire. Comment les jeunes peuvent-ils développer une plus grande sensibilisation aux notions de cybersécurité si les adultes ne sont pas eux-mêmes préoccupés par celles-ci ou ignorent les conséquences sociales et dévastatrices qui peuvent en découler? Comment mieux sensibiliser les jeunes aux conséquences néfastes d'une gestion inadéquate des contenus partagés en ligne (photos, vidéos, textos) et du partage non sécuritaire d'informations personnelles et confidentielles? La présence du personnel enseignant dans l'univers numérique des jeunes a-t-elle permis le développement d'une nouvelle culture numérique? Ou encore, une diversification du rapport au numérique?

Axe 3 : La fracture technologique et la responsabilité collective

Les dérives observées dans le cyberspace, qu'il s'agisse des conduites inappropriées, de partage non autorisé d'information intime, de la propagation de discours haineux, de cyberintimidation, ou encore de cyberradicalisation, constituent des enjeux sociaux au programme de nombreux gouvernements, parents et éducateurs (Bailey, 2016; Shariff, 2009; 2015).

Bien qu'il s'agisse d'une responsabilité sociale partagée par tous, l'institution éducative, en raison de sa situation particulière entre l'espace privé et l'espace public, est particulièrement interpellée par le développement chez les jeunes des compétences (savoir, savoir-faire, savoir-être) propres à l'exercice d'une citoyenneté numérique. Toutefois, la multiplication des technologies numériques et l'usage qu'en font les jeunes au quotidien, à l'école et hors de l'école brouillent les délimitations entre ce qui relève de l'espace public et de l'espace privé.

Pour le personnel enseignant, le défi d'accompagner des élèves dans le développement de leur citoyenneté numérique est de taille puisqu'ils ne sont pas nécessairement formés (Corriveau, 2016; Plante, 2016) et que les jeunes connaissent et utilisent les outils numériques d'une manière différente de leurs parents et leurs enseignants. Ce phénomène met en lumière le décalage générationnel existant au niveau des connaissances et des usages du numérique. Dans cette situation, la question qui se pose est de savoir comment les adultes peuvent soutenir le développement des compétences associées à la citoyenneté numérique des élèves? Quelles

sont les ressources à exploiter? Que prévoient les curriculums scolaires? Comment promouvoir un développement professionnel adéquat chez le personnel enseignant afin d'accroître non seulement leurs compétences numériques, mais aussi de promouvoir l'adoption de pratiques pédagogiques nécessaires pour une nouvelle ère? Quelles compétences numériques le personnel scolaire mobilise-t-il déjà? Quel est l'état de leur présence en ligne? Quel est leur rapport aux technologies?

D'ores et déjà, il apparaît que les défis sont énormes pour l'école et le personnel enseignant, souvent peu formé pour soutenir l'apprentissage de la citoyenneté numérique. Qu'en est-il des programmes scolaires? Quelles conceptions de la citoyenneté numérique y sont légitimées – et lesquelles sont marginalisées? Quelles sont les formations initiales offertes dans les institutions postsecondaires de formation en enseignement? Ce numéro thématique convie les chercheuses et chercheurs qui s'intéressent à la conceptualisation de la citoyenneté numérique, ou encore à la manière dont elle se décline dans les programmes scolaires ou est déclinée par le personnel enseignant, à proposer un article qui s'insère dans l'un ou l'autre des axes mentionnés précédemment. Plus spécifiquement, les textes permettront d'examiner le concept de la citoyenneté numérique sous différents angles et points de vue à travers des rapports d'études et de recherche, de la réflexion ou de rétroactions de la part d'expériences sur les pratiques adoptées par les enseignantes et enseignants dans le cadre de recherches participatives. Les textes doivent respecter les normes de publication de la Revue *Éducation et francophonie* et ne pas dépasser 5 000 mots maximum (les figures, notes et références n'étant pas comprises dans ce nombre). Ces normes sont accessibles en ligne à l'adresse suivante :

<https://www.acelf.ca/c/revue/appel-articles/documents/Directivesdepublication-Janvier2020.pdf>.

Références bibliographiques

- Balleys, C. (2015). *Grandir entre adolescents, à l'école et sur Internet*. Presses polytechniques et universitaires romandes, Lausanne.
- Balleys, C., Coll, S. (2015). La mise en scène de la vie privée en ligne par les adolescents. *Recherches en sciences sociales sur Internet*, 4. Repéré à <https://doi.org/10.4000/reset.547>.
- Bailey, J. (2016). Canadian Legal Approaches to 'Cyberbullying' and Cyberviolence: An Overview. *Ottawa Faculty of Law Working Paper*, 37. Repéré à https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2841413.
- Corriveau, R. (2016). Citoyenneté et action sociale. Dans N. Landry et A-S., Letellier (dir.). *L'éducation aux médias à l'ère numérique* (p. 133-146). *Entre fondations et renouvellement*. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal.

- Funk, S., Kellner, D. et Share, J. (2016). *Critical Media Literacy as Transformative Pedagogy*. Dans M. N., Yildiz et J. Keengwe (dir.), *Handbook of Research on Media Literacy in the Digital Age*. USA: Information Science Reference (an imprint of IGI Global). Repéré à <file:///C:/Users/clientmd/Downloads/FunkKellnerShare2016CriticalMediaLiteracy.pdf>.
- Karsenti, T. (2018). *Agir en citoyen numérique éthique et responsable (Behaving as Ethical and Responsible Digital Citizen)*. Le Réseau ÉdCan. Repéré à <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3300319>.
- Jenkins, H., Ito, M. et Boyd, D. (2015) *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Wiley.
- Petit, B. (2018). Construire sa citoyenneté à l'ère numérique. Développer l'éthique et les compétences requises pour faire face à des défis émergents. *Le Réseau ÉdCan*. Repéré à <https://www.edcan.ca/articles/construire-sa-citoyennete-a-lere-numerique/?lang=fr>.
- Portail du Conseil de l'Europe (2019). *Citoyenneté numérique et éducation à la citoyenneté numérique*. Repéré à <https://www.coe.int/fr/web/digital-citizenship-education/digital-citizenship-and-digital-citizenship-education>.
- Plante, T. (2016). « Les médias numériques : un défi pour les éducateurs ». Dans N. Landry et A. S., Letellier (dir.), *L'éducation aux médias à l'ère numérique. Entre fondations et renouvellement*. Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal, 115-130.
- Radio-Canada (2020). *La pandémie change l'image des jeux vidéo*. La Presse canadienne. Repéré à <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1694821/pandemie-covid-19-coronavirus-acceptation-sociale-jeu-video-oms>.
- Shariff, S. (2015). *Sexting and Cyberbullying: Defining the Line for Digitally Empowered Kids*. New York: Cambridge University Press.
- Shariff, S. (2009). Student Free Expression: do the Schoolhouse Gates Extend to Cyberspace? Dans S. Shariff (dir.), *Confronting Cyber-Bullying*. Cambridge University Press. Repéré à <https://doi.org/10.1017/CBO9780511551260>.
- UNESCO (2015). *TIC UNESCO : un référentiel de compétences pour les enseignants*. Paris : UNESCO. Repéré à <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002169/216910f.pdf>.
- (2020a). *L'UNESCO associe des organisations internationales, la société civile et le secteur privé dans une Coalition pour assurer la #ContinuitéScolaire*. Repéré à <https://fr.unesco.org/news/lunesco-associe-organisations-internationales-societe-civile-secteur-prive-coalition-assurer>.
- (2020b). *Lancement de la Coalition mondiale pour l'éducation face au COVID19*. Repéré à <https://unesco.delegfrance.org/Lancement-de-la-Coalition-mondiale-pour-l-Education-face-au-COVID19-3607>.

Weil, K. (2018). *How YouTube Built a Radicalization Machine for the Far-Right*. Repéré à <https://www.thedailybeast.com/how-youtube-pulled-these-men-down-a-vortex-of-far-right-hate?ref=scroll>.

