



**HAL**  
open science

## Pratique d'Internet chez les jeunes et perception de la violence verbale

Nadia Gauducheau

► **To cite this version:**

Nadia Gauducheau. Pratique d'Internet chez les jeunes et perception de la violence verbale. L'Harmattan. Collection Education et Médias. La numérisation de la vie des jeunes. Regards pluridisciplinaires sur les usages juvéniles des médias sociaux, pp.191-204., 2019, 978-2-343-18815-7. hal-03276197

**HAL Id: hal-03276197**

**<https://hal.science/hal-03276197v1>**

Submitted on 1 Jul 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Gauducheau, N. (2019). Pratique d'Internet chez les jeunes et perception de la violence verbale. In Boubée, N., Safont-Mottay, C. & Martin, F. (Eds.). *La numérisation de la vie des jeunes. Regards pluridisciplinaires sur les usages juvéniles des médias sociaux*. L'Harmattan. Collection Education et Médias. pp.191-204.

## **PRATIQUE D'INTERNET CHEZ LES JEUNES ET PERCEPTION DE LA VIOLENCE VERBALE**

Nadia GAUDUCHEAU

### **Introduction**

Ce chapitre porte sur l'acceptabilité de la violence verbale en ligne du point de vue des jeunes. Cette question nous semble importante car les interactions sociales entre jeunes sur internet sont de plus en plus marquées par des phénomènes de violence verbale. Par exemple, l'enquête EU Kids Online (Hasebrink, 2014) montre que les adolescents sont davantage exposés en 2014 qu'en 2010 aux messages à caractère haineux (passant de 13% à 20%) et au cyberharcèlement (passant de 7% à 12%). Il est difficile d'évaluer l'importance de ce phénomène (problèmes de mesure, de définition) et il ne s'agit pas de diaboliser internet. Néanmoins, il nous semble raisonnable de considérer que les jeunes sont exposés à la violence verbale au cours de leurs échanges sur le web, qu'ils soient victimes ou bien témoins, en lisant les messages adressés aux personnes de leurs réseaux.

On connaît les effets négatifs de la violence verbale sur les victimes grâce notamment aux travaux sur le cyberharcèlement (Blaya, 2013). En revanche, l'effet que peut avoir le fait d'être exposé à la violence verbale sur Internet en tant que témoin /observateur (sans en être la cible) est peu étudié.

Pourtant, on peut faire l'hypothèse que l'exposition à la violence verbale en ligne peut avoir des conséquences négatives sur les jeunes. Par exemple, il a été montré que l'exposition à la violence dans les médias en particulier dans les jeux vidéo peut avoir des conséquences négatives sur les jeunes (voir par exemple la synthèse de Girandola, 2004). On observe notamment une désensibilisation, c'est-à-dire une atténuation de la réaction émotionnelle et cognitive face à la violence (Funk et al., 2004). L'observation répétée de comportements violents dans les médias modifie la perception/représentation qu'ont les jeunes de ces comportements : la violence devient plus acceptable socialement.

Il y a donc un enjeu à étudier les représentations des jeunes concernant la violence verbale sur Internet pour savoir si elle leur semble normale ou choquante. En d'autres termes, observe-t-on un phénomène de désensibilisation ? Par ailleurs, il semble intéressant d'étudier si les pratiques d'Internet des jeunes jouent un rôle dans leur manière de juger la violence verbale. Par exemple, les jeunes les plus actifs sur Internet trouvent-ils cette violence plus acceptable ?

Ces questions permettent en fait d'aborder les normes de la communication qui sont construites par les jeunes au sein des espaces de discussion en ligne. Ces normes peuvent

orienter le caractère plus ou moins conflictuel, respectueux des discussions en ligne dans le cadre extra-scolaire (par exemple, participation aux débats sur les sites d'informations) et scolaire (par exemple, blog de classe, page Facebook de classe).

Dans ce chapitre, nous commencerons par définir la notion de violence verbale et examinerons ses manifestations dans les discussions en ligne. Nous analyserons ensuite la perception qu'ont les jeunes de la violence verbale en ligne : qu'en pensent-ils ? Nous nous appuierons pour cela notamment sur une étude que nous avons réalisée auprès de jeunes étudiants. Enfin, nous présenterons les conclusions de notre étude et les implications possibles sur le plan éducatif.

## **La violence verbale en ligne**

### ***Quelques définitions de la violence verbale***

En psychologie de la communication, la violence verbale ou agressivité verbale renvoie à un acte de communication dont l'intention est de blesser ou de mettre en colère une autre personne (Huesmann et Taylor, 2006). Il implique l'usage d'un langage agressif (insultes, moqueries ou autres provocations) et a des conséquences négatives pour la victime en termes de représentation de soi (Hamilton 2012).

Dans le champ de l'analyse des interactions langagières, la violence verbale a été définie comme une situation particulière d'interaction. Il s'agit pour Fracchiolla et *al.* (2013) d'une montée en tension contextualisée qui se décline à travers des déclencheurs de conflits (matériels et symboliques), différentes étapes (incompréhension, négociation, évitement, etc.), des marqueurs discursifs de rupture (mots du discours, durcisseurs, etc.) et des actes de langage dépréciatifs (harcèlement, insulte, déni, menaces, etc.).

La violence verbale peut être reliée à la politesse qui renvoie à tous les aspects du discours, régis par des règles, qui ont pour fonction de préserver le caractère harmonieux de la relation interpersonnelle (Kerbrat-Orecchioni, 1992). Selon la théorie de Brown et Levinson (1978) certains actes de langage comme l'expression d'un désaccord constituent une menace pour la *face* de l'autre (image de soi, territoire temporel, etc.). Un des procédés de politesse est de ménager la face de l'autre, par exemple en s'excusant lorsque l'on exprime un désaccord ou en l'atténuant. A l'inverse, les individus peuvent aussi assumer la menace en ne cherchant pas à l'atténuer voire même en la renforçant par des procédés d'impolitesse (Bousfield, 2008) comme l'utilisation du sarcasme, la remise en cause de l'appartenance au groupe, l'utilisation d'insultes, d'un langage vulgaire, etc. C'est donc du côté de ces procédés d'impolitesse que l'on trouvera des phénomènes de violence verbale.

### ***Les manifestations de la violence verbale en ligne***

Deux formes de violence verbale sont souvent mises en évidence dans les travaux sur l'usage d'Internet : le *flaming* et le cyber-harcèlement.

On trouve dans les échanges en ligne des *flames*. Ce sont des messages hostiles, agressifs, désinhibés, d'intimidation, insultants (Turnage, 2007). On parle également de *flaming*

pour désigner les comportements qui manifestent de l'hostilité envers autrui en utilisant différentes formes de langage agressif : insultes, injures, etc. (Moor et *al.*, 2010).

Les *flames* sont assez fréquents sur Internet même s'il est difficile d'évaluer précisément leur importance (Lange, 2006 ; Moor et *al.*, 2010 ; Rösner et Krämer, 2016.). En effet, il est difficile de comparer leur fréquence avec les formes de violence verbale dans les échanges en face à face. Pour certains auteurs, ces comportements seraient typiques des échanges en ligne et seraient liés au caractère anonyme des discussions qui favoriserait la désinhibition et l'agressivité (Christopherson, 2007). Cependant, des travaux amènent à être plus mesurés et indiquent que les *flames* dépendent du contexte social (Lange, 2006). Par exemple, Aiken et Waller (2000) observent que les *flames* sont produits plus souvent par les hommes que par les femmes. Kayany (1998) observe que l'importance du *flaming* est lié au thème des discussions (plus ou moins source de tensions). Postmes, Spears et Lea (1999) indiquent les *flames* seraient adressés à des participants ne faisant pas partie de la communauté (individus hors-groupe) mais pas aux membres d'une même communauté (groupe d'appartenance).

Une autre forme de violence verbale sur Internet a été beaucoup étudiée : le cyber-harcèlement. Plusieurs enquêtes ont été réalisées pour identifier les risques liés à l'usage important d'internet par les jeunes (par exemple, l'enquête EU Kids Online citée précédemment). Ces risques sont pour l'essentiel regroupés sous le terme de cyberviolence : soumission à des images pornographiques ou violentes, usurpation d'identité, diffusion non désirée d'images privées, harcèlement entre pairs, humiliations, incitation à la haine, etc. (voir la synthèse de Blaya, 2013). Un des risques souvent mis en avant est le cyber-harcèlement, notamment en raison de ses conséquences parfois dramatiques (comme le suicide).

Le cyber-harcèlement peut être défini comme un acte d'agression en ligne intentionnel et répété envers une personne. A la différence du *flaming*, l'acte d'agression n'est pas isolé, il est réalisé à de multiples reprises (Mishna et *al.*, 2009). Hasebrink, Livingstone et Haddon (2008) dans l'enquête EU Kids online ont montré que 20% des jeunes européens (9-16 ans) ont reçu des messages de harcèlement et 12% ont envoyé des messages harcelants.

Cunningham et *al.* (2015) montrent que les étudiants à l'université sont touchés par le cyberharcèlement : 60% de leur échantillon d'étudiants déclarent être impliqués dans le cyber-harcèlement au moins comme témoins.

Enfin, à côté de ce type de violence extrême et répétée, il existe des phénomènes de violence plus « ordinaire ». Ainsi, 14% des jeunes interrogés dans une enquête de Kredens et Fontar (2010) affirment avoir déjà fait l'expérience d'insultes, de méchancetés et de menaces sur l'internet.

Berthaud et Blaya (2015) montrent que les étudiants à l'université sont touchés par la cyberviolence, le plus souvent des messages désagréables, vulgaires par sms, des commentaires sur Facebook (50,8% des étudiants interrogés ont été victimes d'au moins une forme de cyberviolence ou plus une ou deux fois ou plus souvent lors des douze derniers mois).

Il est difficile d'évaluer l'importance de la cyberviolence et du cyber-harcèlement de manière précise (problèmes de définition et de mesure, contradictions dans les résultats, etc.). Il n'en demeure pas moins que l'exposition à la violence verbale dans les échanges en ligne est une situation courante pour les jeunes internautes, qui peuvent en être victimes ou témoins. Il est donc légitime de s'interroger sur la manière dont les jeunes perçoivent cette violence.

## Les représentations/perceptions de la violence verbale en ligne par les jeunes

On trouve assez peu d'études qui s'intéressent à la manière dont les jeunes jugent les comportements de violence verbale dans les discussions en ligne.

Moor et *al.*, (2010) ont proposé un questionnaire sur la perception du *flaming* dans les commentaires sur Youtube. Ces auteurs montrent que les *flames* sont pour l'essentiel perçus négativement et constitueraient un frein dans la pratique de certains participants (ils hésitent à poster des vidéos car ils craignent d'être la cible de ce type de message).

Certains travaux, notamment sur le cyber-harcèlement montrent que les jeunes ont une attitude parfois ambiguë envers la violence verbale. Par exemple, Hopkins et *al.* (2013) montrent que la violence verbale en ligne est jugée négativement par les jeunes mais en même temps aucune sympathie n'est exprimée envers les cibles de ces comportements. Berthaud et Blaya (2015) indiquent que les étudiants ne rattachent pas l'ensemble des pratiques classées comme des phénomènes de violence à cette catégorie (pour eux, certains comportements ne sont pas « violents »). Ces auteurs font l'hypothèse que certaines incivilités font partie du mode relationnel. De la même manière, Walker et *al.* (2011) considèrent que la violence verbale peut être considérée comme acceptable, voire indissociable de la « vie sociale en ligne » par les jeunes.

Un effet possible de l'exposition répétée à la violence verbale pourrait être la désensibilisation qui a été observée pour l'exposition à la violence médiatique (Carnagey et *al.*, 2007). La désensibilisation qui se manifeste par une tolérance plus importante face à la violence (moins de réaction émotionnelle, attitude moins négative envers la violence) s'explique par une relativisation des normes et interdits sociaux. Le fait d'être témoin de manière répétée de la violence la généralise, la justifie et même la légitime si la situation est attrayante socialement. Ce type de phénomène a été étudié par Pabian et *al.*, (2016) dans le cas de l'exposition au cyberharcèlement par des adolescents. Les auteurs montrent que les adolescents exposés au cyber-harcèlement à un moment T1 manifestent moins d'empathie envers la victime lorsqu'ils sont à nouveau témoins d'un autre épisode de cyber-harcèlement à un moment T2. En revanche, il n'y a pas d'impact sur leur attitude envers le cyberharcèlement (ni plus, ni moins acceptable).

Afin d'apporter quelques éléments empiriques sur cette question de l'acceptabilité de la violence verbale par les jeunes, nous nous avons réalisé une étude auprès de 109 étudiant(e)s entre 18 et 20 ans (49 filles et 60 garçons) en cycle préparatoire à la formation d'ingénieur. Nous leur avons demandé de lire les messages d'un forum comportant 4 fils (ou discussions) et d'évaluer certains messages par le biais d'un questionnaire. Nous avons choisi de nous focaliser sur deux types de manifestation de la violence verbale en ligne, les messages d'insulte et les messages ironiques car ce sont deux formes de violence verbale en ligne assez fréquentes (Rowes, 2015).

Trois versions du forum ont été créées à partir de messages réels extraits d'*Ados.fr*. Chaque forum comporte deux fils « cibles » (qui comportent les messages « cibles » qui nous intéressent plus particulièrement dans cette étude) et deux fils « distracteurs » (qui sont proposés pour rendre le forum plus « naturel »). Chaque fil « cible » est composé d'une

demande, d'une première réponse assez neutre et d'une deuxième réponse qui varie selon le forum : une insulte ou une réponse ironique ou une réponse neutre (cf. tableau 1). Les fils « distracteurs » comportent une demande et deux réponses de soutien.

Demande	Salut tout le monde !  Bref moi c'est Marie et voila hier je me suis disputé avec mon homme , bon il était très énervé et puis donc après la discussion s'est empirer (...)
Réponse 1	Tu as la réponse à ta question
Réponse 2 messages « cibles »	Forum 1 (insulte) : « Pour résumer: t'es vraiment une conne » Forum 2 (ironie) : « Putain mais c'est la mode de vouloir posséder son mec?! » Forum 3 (neutre) : « T'as pas confiance en lui.. Ca se voit vrement. »

Tableau 1 : Messages du fil B

Chaque étudiant(e) explorait une seule version du forum (cf. tableau 2). Dans le forum 1, les deux fils « cibles » comportent un message avec une insulte. On trouve à la place de ces messages dans le forum 2, des messages ironiques et, dans le forum 3, des messages sans aucune marque de violence verbale (neutres). Ces messages avaient été prétestés auprès de 45 étudiants pour évaluer leur pertinence.

	<b>Forum 1</b> 26 garçons et 19 filles	<b>Forum 2</b> 24 garçons et 20 filles	<b>Forum 3</b> 10 garçons et 10 filles
<b>Fil cible A :</b> Recherche d'adresse msn de star	Insulte	Ironie	Neutre
<b>Fil distracteur :</b> Recherche de titre de chanson	Soutien	Soutien	Soutien
<b>Fil cible B :</b> Recherche de conseil vie amoureuse	Insulte	Ironie	Neutre
<b>Fil distracteur :</b> Recherche de conseil contraception	Soutien	Soutien	Soutien

Tableau 2 : composition des forums soumis aux étudiants

Les étudiants ont exprimé leur perception de l'agressivité des messages cibles, leur amusement et leur rejet envers les messages (ou acceptabilité) par le biais d'une échelle différentielle en cinq points. Nous avons également recueilli la fréquence d'usage d'internet (temps passé) et les pratiques des participants en termes de « style » de communication (utilisation de l'humour dans ses propres messages, attention envers le fait de ne pas blesser autrui, de produire des messages appropriés à la situation). Pour analyser les résultats, nous avons procédé à différentes analyses statistiques : des analyses de variance pour étudier l'effet de la nature du marqueur de violence verbale (neutre, insulte, ironie), du fil (A, B) et du genre

(fille, garçon) sur les jugements d'agressivité, d'amusement et de rejet ; et des calculs de corrélations entre certaines variables.

### ***Quatre résultats principaux apparaissent dans cette étude.***

Tout d'abord, les jeunes interrogés jugent la violence verbale plutôt comme non acceptable. Ils perçoivent les messages d'insultes comme plus agressifs (score moyen de 3,9 sur 5) que les messages ironiques (score de 3,7) et que les messages neutres (score de 2,8) (résultat de l'analyse de variance :  $F(2, 205)=16,190$   $p<0.0001$ ). Par ailleurs, les messages les plus rejetés c'est-à-dire jugés inappropriés sont les messages d'insulte (score moyen de 3,4 sur 5), puis les messages ironiques (score de 3) et en dernier les messages neutres (score de 2,2) (résultat de l'analyse de variance :  $F(2, 205)=22,818$ ,  $p<0.0001$ ). Enfin, une corrélation apparaît entre agressivité et rejet indiquant ainsi que plus un message est agressif, plus il est rejeté ( $r(215) = 0,54$   $p<0.05$ ). Ainsi, les jugements des jeunes indiquent qu'il n'y a pas spécialement de banalisation ou normalisation de la violence verbale. La violence verbale est reconnue et suscite une attitude plutôt négative.

Le deuxième résultat est que la dimension ludique d'un message influence son acceptabilité même si le message est par ailleurs agressif. Ainsi, les messages d'insultes sont jugés plus amusants (score moyen de 3 sur 5) que les messages ironiques (score de 2,7) et que les messages neutres (score de 2,5) (résultat de l'analyse de variance :  $F(2, 205)=5,7720$ ,  $p<,004$ ). Par ailleurs, moins le message est amusant, plus il est rejeté ( $r(215)=-0.18$   $p<0.05$ ). Enfin, on peut noter que moins les participants déclarent utiliser l'humour dans leurs propres messages, plus ils ont tendance à rejeter les messages agressifs ( $r(211)=-0.22$   $p<0.05$ ). Ainsi, pour les jeunes, l'acceptabilité semble être liée à deux aspects qui peuvent être en tension : ne pas blesser autrui mais aussi s'amuser.

Le troisième résultat est que les pratiques d'internet des jeunes influencent leur perception des messages. En effet, on note que plus les jeunes passent du temps sur Internet (selon leurs déclarations), moins ils rejettent les messages violents ( $r(215)=-0.19$ ,  $p<0.05$ ). On constate également que plus les jeunes passent du temps sur Internet, 1) plus ils utilisent beaucoup l'humour dans leur message ( $r(208)=0,32$ ,  $p<0.05$ ), 2) moins ils évitent d'envoyer des messages qui peuvent offenser ( $r(208)=-0,30$ ,  $p<0.05$ ) et 3) moins ils font attention à envoyer des commentaires appropriés ( $r(208)=-0,24$ ,  $p<0.05$ ). Ces données suggèrent que les jeunes les plus connectés à Internet auraient tendance à considérer la violence verbale comme plus banale et à se soucier de moins en moins de l'effet que cela peut avoir sur autrui et à accorder de plus en plus d'importance à la dimension humoristique des messages (quelles qu'en soient les conséquences).

Enfin, le dernier résultat de cette étude est le rôle du genre dans les jugements des jeunes. On observe des différences entre les filles et les garçons. Les filles considèrent les messages violents plus agressifs ( $F(1,169) =13,53$ ,  $p<0.001$ ), moins amusants ( $F(1,169) =12,21$ ,  $p<0.002$ ) et moins acceptables ( $F(1,169) =4,97$ ,  $p<0.03$ ).

### **Conclusion**

Notre étude souligne tout d'abord que les jeunes ne semblent pas banaliser la violence verbale. Les messages comportant de la violence verbale sont identifiés comme agressifs et sont jugés plutôt non acceptables. Cela signifie que les jeunes sont conscients du caractère inapproprié de ces comportements et qu'il n'y aurait pas de phénomène de désensibilisation à la violence verbale. Pour illustrer ce résultat, on peut citer le message d'un internaute sur YouTube qui condamne les messages violents : « *Euuuh je cherche votre logique. En général, quand quelqu'un nous insupporte sur youtube, on regarde pas ses vidéos, nan? J'sais pas, vous l'insultez, mais regardez vous, vous êtes ridicule à venir sur ses vidéos pour le lyncher, j'sais pas, l'intelligence se perd de nos jours* ». Ces résultats sont plutôt positifs mais restent à confirmer auprès d'autres publics : d'autres classes d'âges, d'autres types de milieux socio-culturels, etc. De plus, il nous semble important de continuer à examiner l'impact possible de l'usage très fréquent d'Internet puisqu'un de nos résultats indique tout de même que plus on utilise Internet, plus on juge la violence acceptable. Nous restons donc prudents et une des perspectives de ce travail est de confirmer cette tendance auprès d'autres adolescents (des collégiens et lycéens, les jeunes les plus actifs sur Internet, etc.).

Par ailleurs, un point qui nous semble intéressant dans cette étude est le rôle important de la dimension ludique des messages (avec violence verbale) sur leur acceptabilité. Deux éléments sont en jeu dans l'évaluation de l'acceptabilité de la violence verbale d'un message : le degré de violence et la dimension ludique / humoristique. Plus la violence est forte (message jugé agressif et blessant), et plus le message risque d'être moins bien accepté. Mais, en même temps, plus un message est amusant, plus il a de chance d'être accepté. On peut faire l'hypothèse que plus un internaute est exposé aux interactions en ligne, plus il est socialisé comme internaute, plus l'humour risque de primer sur l'empathie envers la cible (ou respect des règles de politesse). En effet, nous avons pu constater que plus les étudiants passent de temps sur internet et moins ils attachent d'importance au fait ne pas blesser leur interlocuteur et plus ils utilisent l'humour dans leurs messages.

Cela est cohérent avec les résultats de Hancock (2004) qui observe que les normes de type politesse sont moins importantes que les normes de type humour/amusement dans les interactions en ligne. On peut également faire un lien avec les travaux de Dagnaud (2011) qui met en avant la particularité de la culture des 15-30 ans qui sont des *digital natives* (génération Y). Elle montre qu'il y a une culture internet marquée par l'importance de la dérision et du rire dans les modes de sociabilité. La violence verbale peut être vue comme une forme de dérision valorisée et acceptable en tant que trait de la culture Internet. Pour Marwick et Boyd (2014), le développement de l'usage des médias sociaux (Facebook, Instagram, etc.) par les adolescents américains s'accompagne d'un changement dans la manière dont ils manifestent et gèrent les conflits entre pairs. Elles montrent que les adolescents identifient un type d'interaction conflictuel typique de la sociabilité dans les médias sociaux qui inclue faire de l'humour (blague) et l'utilisation d'un langage qualifié de *trash* (langage provocant, agressif). Selon Marwick et Boyd (2014), la construction de cette catégorie d'interaction par les jeunes comme propre à leur génération et comme banal leur permettrait de mettre à distance certains de ces actes agressifs lorsqu'ils les subissent.

Ainsi, ces résultats illustrent l'émergence de nouvelles normes de sociabilité en ligne. Deux types de normes sociales peuvent être en conflit lorsque les jeunes jugent des messages

violents, la norme de politesse (respect d'autrui dans les échanges en général) et la norme d'humour / ludique spécifique à la culture internet et à la sociabilité des jeunes dans les médias sociaux.

Enfin, la différence de genre dans la perception de la violence verbale en ligne que nous avons constatée illustre plus généralement les différences de genre dans la communication en ligne. Herring et Stoerger (2014) montrent que les messages d'opposition ou de conflit sont plus utilisés par les garçons, les filles préférant être plus alignées et dans le soutien.

De plus, des différences de genre sont également observées concernant l'acceptabilité de la violence en face à face : les filles approuvent moins les comportements de violence que les garçons du même âge (Huesmann et Guerra, 1997). Par conséquent, nos résultats montrent que les différences entre les filles et les garçons qui se manifestent en face à face se retrouvent aussi en ligne.

En terme d'implications éducatives, ces travaux peuvent alimenter la réflexion sur les normes de la communication numérique chez les jeunes. Identifier ces normes peut permettre de construire des programmes d'éducation à un usage « responsable », « citoyen » d'Internet pour développer des compétences sociales et civiques chez les jeunes. Par ailleurs, connaître ses normes peut être important dans la construction et l'animation de dispositifs pédagogiques collaboratifs en ligne (page Facebook de classe, blog de classe, etc.).

Deux points semblent intéressants à noter concernant les normes de la communication numérique. Le premier renvoie à la différence entre filles et garçons quant à la perception des messages violents. Les filles ont une attitude plus négative envers la violence verbale et cela peut avoir des conséquences sur leur participation aux discussions en ligne. Selon Herring et Stoerger (2014), les filles sont parfois découragées de participer à des forums mixtes en raison du harcèlement possible et du ton controversé des commentaires des garçons. Ainsi, il y a un enjeu à faire prendre conscience aux jeunes de ces différences pour qu'ils puissent s'engager et maintenir des discussions en ligne mixtes.

Le second point est le rôle que peut avoir la norme d'humour / ludique spécifique à la culture internet et à la sociabilité des jeunes dans les médias sociaux. Il semble important de faire prendre conscience aux jeunes de ce phénomène et des conséquences sur la cible de la violence verbale. Par ailleurs, on peut aussi se demander comment intégrer ce phénomène lorsque l'on cherche à développer des discussions en ligne : doit-on intégrer une dimension ludique pour favoriser les discussions en ligne, doit-on la limiter pour éviter les problèmes de violence verbale ?

D'autres études sont encore nécessaires pour identifier les compétences sociales et civiques qui se manifestent chez les jeunes dans leurs échanges en ligne. Ces travaux peuvent contribuer à la réflexion sur l'éducation à la citoyenneté numérique responsable, sujet au cœur des préoccupations et des projets éducatifs des enseignants selon Fernandez *et al.* (2018).

## BIBLIOGRAPHIE

- Aiken, M. et Waller, B. (2000). Flaming among first-time group support system users, *Information & Management*, 37, 5-100.
- Blaya, C. (2013). *Les ados dans le cyberspace*, De Boeck, Bruxelles, 2013.
- Berthaud, Julien, Blaya, Catherine, « Pratiques numériques, perception de la violence en ligne et victimation chez les étudiants » *Recherches en éducation*, n°7, 2015, p. 146-161.
- Bousfield, D. (2008). *Impoliteness in Interaction*. Philadelphia and Amsterdam : John Benjamins.
- Brown, P. et Levinson, S. (1978). *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge : CUP.
- Carnagey, N., Anderson, C., Bushman, B. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence, *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496.
- Christopherson, K. (2007). The positive and negative implications of anonymity in Internet social interactions: 'On the Internet, nobody knows you're a dog', *Computers in Human Behavior*, n°38(6), 3038-3056.
- Cunningham, C., Chen, Y., Vaillancourt, T., Rimas, H., Deal, K., Cunningham, L. et Ratcliffe, J. (2015). Modeling the Anti-Cyberbullying Preferences of University Students: Adaptive Choice-Based Conjoint Analysis, *Aggressive Behavior*, 41, 369-385.
- Dagnaud, M. (2011). *Génération Y. Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*. Paris : Presses de Sciences Po.
- Fernandez, G., Maximin, S. et Audran, J. (2018). Vers une évolution de la forme scolaire à l'âge du numérique. Le regard d'enseignants français, *Éducation & Formation*, 309, 17-32.
- Fracchiolla, B., Moïse, C., Romain, C. et Auger, N. (2013). Introduction. Dans B. Fracchiolla, C. Moïse, C. Romain et N. Auger (dir.), *Violences Verbales. Analyses, enjeux et perspectives* (p. 9-18). Rennes : Presses Universitaires de Rennes.
- Funk, J., Baldacci, H., Pasold, T. et Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?, *Journal of Adolescence*, 27, 23-39.
- Girandola, F. (2004). Violence dans les médias : quels effets sur les comportements ?, *Questions de communication*, 5, 55-68.
- Hamilton, M. (2012). Verbal Aggression: Understanding the Psychological Antecedents and Social Consequences, *Journal of Language and Social Psychology*, 31 (1), 5-12.
- Hancock, J. (2004). Verbal irony use in face-to-face and computer-mediated conversations, *Journal of Language and Social Psychology*, 23, 447-463.
- Hasebrink, U. (2014). *Children's changing online experiences in a longitudinal perspective*. Londres : EU Kids Online.

- Hasebrink, U., Livingstone, S., Haddon, L. et Kjartan, O. (2008). *Comparing children's online opportunities and risks across Europe: Cross-national comparisons for EU Kids Online*. Londres : EU Kids Online. Récupéré de <http://eprints.lse.ac.uk/21656/>
- Herring, S. et Stoerger, S. (2014). Gender and (a)nonymity in computer-mediated communication. Dans S. Ehrlich, M. Meyerhoff, et J. Holmes (dir.), *The handbook of language, gender, and sexuality* (p. 567-586). Chichester, UK : John Wiley & Sons.
- Hopkins, L., Taylor, L., Bowen, E. et Wood, C. (2013). A qualitative study investigating adolescents' understanding of aggression, bullying and violence, *Children and Youth Services Review*, 35 (4), 685–69.
- Huesmann, R. et Taylor, L. (2006). The role of media violence in violent behavior », *Annual Review of Public Health*, 27, 393-415.
- Huesmann, R. et Guerra, N. (1997). Children's Normative Beliefs About Aggression and Aggressive Behavior, *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(2), 408-419.
- Kayany, J. (1998). Contexts of uninhibited online behavior: Flaming in social newsgroups on usenet, *Journal of the American Society for Information Science*, 49(12), 1135–1141.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1992). *Les interactions verbales (tome II)*. Paris : Armand Colin.
- Kredens, E. et Fontar, B. (2010). *Comprendre le comportement des enfants et des adolescents sur Internet pour les protéger des dangers*. Fondation pour l'enfance / Fréquence Ecoles - Éducation aux médias. Récupéré de <http://www.frequence-ecoles.org/education:ressources/>
- Lange, Patricia, « What is your claim to flame? », *First Monday*, n° 11, 9, 2006. Disponible sur [http://firstmonday.org/issues/issue11\\_9/lange/index.html](http://firstmonday.org/issues/issue11_9/lange/index.html).
- Marwick, A. et boyd, D. (2014). 'It's just drama': teen perspectives on conflict and aggression in a networked era, *Journal of Youth Studies*, 17 (9), 1187-1204.
- Mishna, F., Saini, M. et Solomon S. (2009). Ongoing and online: Children and youth's perceptions of cyber bullying, *Children and Youth Services Review*, 31, 1222-1228.
- Moor, P., Heuvelman, A. et Verleur, R. (2010). Flaming on YouTube, *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1536–1546.
- Pabian, S., Vandebosch, H., Poels, K., Van Cleemput, K. et Bastiaensens, S. (2016). Exposure to cyberbullying as a bystander: An investigation of desensitization effects among early adolescents, *Computers in Human Behavior*, 62, 480-487.
- Postmes, T., Spears, R. et Lea, M. (2000). The formation of group norm in Computer-Mediated Communication: Effects of Depersonalization, *Human Communication Research*, 26(3), 341-371.
- Rösner, L. et Krämer, N. (2016). Verbal Venting in the Social Web: Effects of Anonymity and Group Norms on Aggressive Language Use in Online Comments, *Social Media + Society*, 2 (3),. Récupéré de <https://doi.org/10.1177/2056305116664220>
- Rowe, I. (2015). Civility 2.0: A comparative analysis of incivility in online political discussion, *Information, Communication & Society*, 18, 121-138.

Turnage, A. (2007). Email flaming behaviors and organizational conflict, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 43-59.

Walker, C., Sockman, B. et Koehn, S. (2011). An Exploratory Study of Cyberbullying with Undergraduate University Students, *TechTrends*, 5 (2), 31-38.