



## EXPOSÉ DE POSITION

# L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

*UNE EUROPE DYNAMIQUE,  
INSTRUITE ET CRÉATIVE*

*Investir dans les jeunes et  
l'enseignement*

**Date:** 26/06/2013



Groupe de l'Alliance progressiste des  
**Socialistes & Démocrates**  
au Parlement Européen

Parlement Européen  
Rue Wiertz 60  
B-1047 Bruxelles  
T +32 2 284 2111  
F +32 2 230 6664  
[www.socialistsanddemocrats.eu](http://www.socialistsanddemocrats.eu)

## TABLE DES MATIÈRES

Introduction à l'éducation aux médias .....	3
1 Priorités du Groupe S&D, actions requises .....	5
1.1 Potentialité : ce niveau concerne principalement les prérequis techniques pour l'intégration à la société de l'information .....	5
1.2 Habilitation : ce niveau concerne l'acquisition et le développement des compétences requises dans différentes situations .....	6
1.3 Activation : ce troisième niveau concerne les compétences permettant l'utilisation active des médias .....	8

## **INTRODUCTION À L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS**

L'éducation aux médias se définit comme la capacité d'utiliser les médias de manière « correcte » et « appropriée ». Dans la société contemporaine, il s'agit d'une compétence-clé : exigence essentielle dans le secteur de la haute technologie, elle est par ailleurs qualification basique dans la quasi-totalité des environnements économiques, secteur artisanal compris.

Toutefois, le concept ne doit pas être réduit à sa dimension technique et manuelle. Il comprend également des volets cognitifs, affectifs et conatifs, que tout individu « compétent en matière de médias » devrait maîtriser. L'éducation aux médias ne consiste pas seulement à développer des compétences fondamentales ; il faut également acquérir des compétences techniques, une capacité d'analyse critique et de résolution de problèmes, un savoir-faire et des compétences sociales. De plus, étant donné l'état de mutation permanente des médias, l'éducation aux médias n'est pas une affaire ponctuelle, c'est plutôt un processus d'apprentissage tout au long de la vie.

Par conséquent, l'éducation aux médias doit viser à équiper les personnes de tout âge et toute origine sociale des compétences nécessaires pour accéder aux contenus des médias, les analyser, les évaluer et les produire, ceci sur des plates-formes quelconques.

L'utilisateur éduqué aux médias est capable d'utiliser diverses formes de médias de manière créative, de gérer en toute responsabilité ses données personnelles et d'aborder dans le plus grand respect les données d'autrui. Cet utilisateur est conscient de sa position simultanée d'émetteur et de récepteur, de consommateur et de producteur, d'élève et d'enseignant.

L'éducation aux médias commence chez soi, lorsqu'on apprend à choisir parmi la pléthore de services disponibles. Dans cette optique, l'éducation des parents aux médias est capitale, car ils jouent un rôle décisif dans l'acquisition des pratiques médiatiques de leurs enfants.

L'éducation aux médias se poursuit à l'école puis durant l'apprentissage tout au long de la vie. Elle sera renforcée par le travail des autorités de régulation nationales et gouvernementales compétentes en la matière, ainsi que par celui des professionnels et institutions actifs dans le domaine.

Élément central des politiques culturelles, l'éducation aux médias est une pierre angulaire de la participation des citoyens à l'Union. Elle encourage leur engagement actif dans la démocratie et facilite les échanges d'information. Elle propose des instruments favorisant l'intégration et la cohésion sociales. De manière plus générale, la bonne information et la maturité politique des citoyens constituent un des piliers de toute société pluraliste.

Dans cet esprit, les technologies numériques sont un important outil d'apprentissage de la citoyenneté. Elles facilitent en effet la participation de nombreux citoyens vivant dans les régions périphériques, particulièrement les jeunes, auxquels elles permettent d'exercer pleinement leur liberté d'expression et de bénéficier des communications en ligne.

Par ailleurs, l'éducation aux médias favorise la diffusion de la culture mondiale et européenne ainsi que le dialogue interculturel.

L'éducation aux médias permet de relever les défis posés par de nouveaux médias comme internet, première et principale source d'information, pour les jeunes en particulier – alors que les personnes âgées continuent à privilégier les médias traditionnels comme les journaux, la radio et la télévision. Il faut savoir, toutefois, que les nouveaux médias puisent souvent leurs informations dans les médias traditionnels. Par conséquent, les sources et les messages sont les éléments importants et permanents, seuls les vecteurs diffèrent.

Internet est un outil naturellement présent dans la vie quotidienne des enfants et des jeunes. Toutefois, le stéréotype qu'ils sont « nés dans le numérique » ne les empêche pas d'avoir besoin d'assistance pour développer leurs compétences en la matière. Dans cette optique, les stratégies d'éducation aux médias visant les jeunes doivent refléter la diversité des contenus des médias et aller au-delà de la protection de l'enfance. Elles doivent être considérées comme un investissement dans l'avenir des jeunes et leur place dans la société.

Alors que les compétences techniques seules sont insuffisantes, elles restent fondamentales pour comprendre et bien gérer les nouveaux médias. Cela soulève la question de la manière dont des groupes divers de populations peuvent acquérir les compétences requises pour exploiter de manière optimale le potentiel du net. Les menaces qui pèsent sur la sécurité des données personnelles deviennent de plus en

plus insidieuses et multiples et constituent par conséquent un risque élevé pour les utilisateurs non-informés.

Dans notre environnement mondialisé, une bonne formation aux technologies informatiques et aux médias renforce l'émancipation, l'autonomie et l'expression de soi. La présence d'une population de travailleurs hautement qualifiés et instruits est par ailleurs vitale pour la réalisation des objectifs de la Stratégie Europe 2020 orientés vers la croissance économique.

## 1 PRIORITÉS DU GROUPE S&D, ACTIONS REQUISES

Il faut aborder l'éducation aux médias sur les trois niveaux suivants :

### 1.1 Potentialité : ce niveau concerne principalement les prérequis techniques pour l'intégration à la société de l'information

1. garantir à tous l'accès à tous les types de médias ;
2. investir dans l'éducation aux médias aux échelles européenne, nationale et locale ;
3. réduire la fracture numérique entre États membres et entre zones urbaines et rurales, en développant l'infrastructure d'information et de communication ;
4. installer le haut débit de qualité et abordable dans les régions toujours incomplètement équipées;
5. reconnaître l'importance de l'enseignement des médias ;
6. qualifier les équipements techniques informatiques et l'accès aux nouvelles technologies d'outils indispensables aux écoles et faciliter leur amélioration substantielle, afin d'assurer à l'ensemble des écoliers un accès aux ordinateurs, à internet et à l'enseignement afférent ;
7. investir dans l'éducation aux médias dès la plus jeune enfance, à tous les niveaux des enseignements primaires et secondaires, autant dans les classes dédiées qu'en tant qu'offre transversale pour l'ensemble des parcours scolaires ;
8. créer des départements universitaires d'éducation aux médias ;
9. encourager l'éducation aux médias dans l'apprentissage informel et extracurriculaire ;
10. promouvoir en parallèle le respect et le soutien des médias traditionnels ;

11. promouvoir la compréhension des différentes sources de contenu, qu'elles soient traditionnelles ou nouvelles ;
12. sensibiliser au fait que la gestion individuelle de l'identité numérique deviendra à l'avenir une compétence-clé ;
13. encourager l'élimination des barrières culturelles s'opposant aux innovations.

## **1.2 Habilitation : ce niveau concerne l'acquisition et le développement des compétences requises dans différentes situations**

1. expliquer l'éducation aux médias pour rendre celle-ci plus efficace et faire comprendre son sens ;
2. faire des médias non seulement un outil d'enseignement mais aussi l'objet d'un enseignement ;
3. souligner l'importance du lien entre l'éducation aux médias et l'instruction générale ;
4. accroître la présence transversale de l'éducation aux médias dans le cycle d'enseignement obligatoire, en complément aux compétences TIC et pour élargir le champ de vision, en raison de l'intensification de la communication et de la convergence des médias ;
5. développer à l'échelle de l'UE une stratégie encourageant l'éducation aux médias ;
6. développer des programmes d'éducation aux médias et pousser les États membres et la Commission à lancer une série d'actions concrètes dans ce domaine ;
7. continuer à investir dans les programmes européens d'éducation aux médias dont le succès est avéré (comme le programme pluriannuel visant à promouvoir une utilisation plus sûre de l'internet et des nouvelles technologies en ligne) ;
8. favoriser le soutien et la sensibilisation de l'UE, pour encourager les actions nationales et la visibilité à l'échelle nationale ;
9. étudier des mesures pour promouvoir l'éducation aux médias ;
10. pousser la Commission à développer une philosophie de l'éducation aux médias ;
11. favoriser l'acquisition des compétences techniques (gestion du matériel et des logiciels, compréhension des fondements d'internet) permettant de comprendre des relations et de développer la capacité d'auto-apprentissage de chacun ;

12. renforcer les mises en réseau des activités d'éducation aux médias ;
13. encourager la création à l'échelle européenne de réseaux d'éducation aux médias, de plates-formes d'échange d'informations et de meilleures pratiques ; assurer la visibilité européenne des initiatives nationales, régionales et locales en la matière ;
14. renforcer le caractère d'ancrage et contraignant des contenus de l'éducation aux médias ;
15. renforcer le rôle de la médiation parentale et développer des actions ciblées avec les parents, qui ont besoin d'instruments pratiques utilisables dans l'éducation des enfants ;
16. développer au profit des enseignants de tous les niveaux une meilleure formation à ces compétences et la mettre en œuvre ;
17. commander des études concernant les incidences des médias numériques sur les compétences psychiques, sur l'efficacité des méthodes de maîtrise de soi et sur la réussite de l'apprentissage fondé sur le jeu ;
18. reconnaître l'enseignement des jeux vidéo comme partie intégrante de l'éducation aux médias ;
19. développer une philosophie de la répartition équitable des responsabilités sur internet, sans vouloir contrôler celui-ci ;
20. assurer dans les écoles de l'UE l'enseignement coordonné et progressif de la sécurité en ligne, concernant des questions comme les programmes scolaires, les méthodes d'enseignement, la formation et les qualifications spécifiques des enseignants, ou la collaboration entre pouvoirs enseignants et autres institutions publiques ou privées actives sur le terrain, comme les centres pour un internet plus sûr dans les pays européens ;
21. enseigner la propriété intellectuelle et le copyright, la valeur du contenu, le respect des droits des auteurs et des producteurs, afin de réduire les violations de ces droits et orienter les revenus vers les distributeurs et les producteurs ;
22. encourager la participation active et la collaboration de toutes les parties prenantes comme le Parlement européen, la Commission européenne, les autorités de régulation, l'industrie des médias, la société civile, ainsi que l'UNESCO et le Conseil de l'Europe ;
23. encourager l'industrie des médias à accorder plus d'attention à l'éducation aux médias : promotion par les éditeurs de journaux de liens entre la presse et l'enseignement ; promotion par les mêmes du journalisme en ligne dans les

- écoles ; ajout d'activités d'éducation aux médias aux festivals de cinéma ; lancement d'activités éducatives sur les chaînes de télévision (en particulier les chaînes publiques) ; sensibilisation des fournisseurs de matériel et de logiciel ; etc. ;
24. impliquer les petites entités locales susceptibles d'apporter une contribution active à la promotion de l'éducation aux médias, comme les bibliothèques, les centres d'enseignement pour adultes, les centres culturels et médiatiques citoyens, d'autres établissements d'éducation et de formation, d'autres médias citoyens comme les médias communautaires ;
  25. mesurer les résultats et effets des politiques d'éducation aux médias et définir les compétences ;
  26. examiner de plus près les risques commerciaux.

### **1.3 Activation : ce troisième niveau concerne les compétences permettant l'utilisation active des médias**

1. renforcer sur internet les offres réservées aux enfants ;
2. favoriser l'apprentissage par les pairs ;
3. faciliter les capacités de création de contenu (sites internet, blogs, films, musique) sans violation des droits de propriété intellectuelle ;
4. développer les compétences d'analyse critique des contenus (pour évaluer les sources, identifier les intentions et sensibiliser aux messages publicitaires) ;
5. sensibiliser les nouveaux utilisateurs des médias aux risques potentiels en matière de sécurité informatique, de sécurité des données personnelles, de cyberviolence ;
6. sensibiliser aux contenus des médias (pièges à coûts, vie privée, fraude, abus) ;
7. gérer correctement la surcharge d'informations (compréhension élémentaire du fonctionnement des moteurs de recherche, évitement de sélections unilatérales d'information).