



HAL
open science

Numérique et inégalités éducatives? Du coup de tablette magique à l'e-éducation

Pascal Plantard

► **To cite this version:**

Pascal Plantard. Numérique et inégalités éducatives? Du coup de tablette magique à l'e-éducation. Diversité : ville école intégration, 2016, 4ème trimestre 2016 (186), pp.27-32. hal-01739591

HAL Id: hal-01739591

<https://hal.science/hal-01739591>

Submitted on 5 Nov 2019

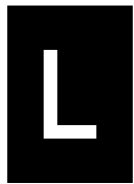
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

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.

Numérique et inégalités éducatives

Du « coup de tablette magique » à l'e.éducation

Face aux enjeux du numérique pour l'école, les pouvoirs publics répondent par de grands plans d'équipement. Or les véritables inégalités ne résident pas dans la possession, ou non, de terminaux connectés, mais dans les usages qu'on en a. Après avoir posé les termes du débat sur la question de la fracture numérique, cet article propose d'explorer les pistes permettant d'imaginer comment, au niveau des territoires, le numérique pourrait intervenir dans la réduction des inégalités éducatives ■



Le discours sur le fossé numérique émerge au début des années 1990 avec la distinction entre les « inforiches » et les « info-pauvres » pointée par plusieurs rapports officiels au sein de l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE). Contemporaine des premiers pas d'internet, l'expression « *digital divide*¹ » (fracture numérique) apparaît dans certains travaux de recherche, aux États-Unis, pour décrire la disparité d'accès à internet, en visant particulièrement les lacunes en la matière des minorités noires américaines. Dans la suite logique de l'idéologie de la société de l'information portée par le vice-président Al Gore dès 1992, la doctrine de la société de l'information pour tous à l'assaut de la fracture numérique est formulée dans un discours célèbre du président Bill Clinton prononcé à Knoxville (Tennessee), le 10 octobre 1996 : « *We challenged the Nation*

*to make sure that our children will never be separated by a digital divide*². »

UNE FRACTURE IDÉOLOGIQUE ?

Comme le démontre Éric Guichard (2009), la fracture numérique est un produit des croyances au déterminisme technique et au progrès. C'est une notion beaucoup plus politique que scientifique. En France, Jacques Chirac mène sa campagne présidentielle de 1995 autour du thème de la « fracture sociale » – une notion empruntée au sociologue Emmanuel Todd. Dès 1997, l'expression « fracture numérique » s'impose, témoignant d'une juxtaposition idéologique des deux expressions « fracture sociale » et « fracture numérique ». La notion justifie le « retard » technologique français et pousse à rattraper, réduire, combler ce retard. Comme l'écrit Bruno Ollivier (2006), « les expressions anglaise et espagnole reposent sur la même image. Le *digital divide* renvoie à une séparation, une division opérée par la numérisation. La *brecha digital* évoque une béance, une brèche. Chacune des expressions se construit sur un nom qui nomme un mal qu'il faut soigner (une fracture

1 L'expression « *digital divide* » aurait été évoquée pour la première fois en 1995 par Austin Long-Scott, un Afro-américain de l'Université de San Francisco.

2 Le défi pour notre nation est de s'assurer que ses enfants ne seront jamais séparés par une fracture numérique.

se réduit, une brèche peut se combler, les parties séparées peuvent se rejoindre) et sur un adjectif qui en définit à la fois l'origine (les différences sur le plan numérique) et le remède possible (les progrès technologiques)». On confie donc à la société de l'information elle-même, aux industriels des technologies de l'information et de la communication (TIC) et à la Commission européenne qui la porte depuis l'adoption de la Stratégie de Lisbonne, en 2000, les remèdes à la fracture.

MASSIFICATION DES TECHNOLOGIES ET FRACTURES

Pourtant, depuis 2002, les travaux de recherche du GIS M@rsouin³ et du Centre de recherche sur l'éducation, les apprentissages et la didactique (CRÉAD) mettent clairement en avant deux écueils (Plantard, 2011). On ne peut analyser la fracture numérique de la même manière quand 23 % de la population possède un ordinateur en 1998, 53 % en 2004, et 80 % en 2015 ; de même pour la connexion internet, quasi inexistante en 1998 (4 %), acquise pour 36 % de la population en 2004, et pour 83 % en 2015. La position sociétale des technologies numériques évolue avec le temps. Par ailleurs, après avoir longuement étudié les inégalités d'accès aux ordinateurs et à internet (fracture de 1^{er} niveau), nous avons découvert des usages très contrastés des logiciels entre les groupes sociaux (2^e niveau), puis des différences flagrantes d'interprétation des informations issues de ces usages (3^e niveau), et enfin, dernièrement, une socialisation des pratiques

numériques tout à fait inégalitaire entre les groupes sociaux (4^e niveau). Par exemple, alors que les lycéens hyperconnectés du centre-ville de Rennes utilisent le réseau social Facebook (FB), pour l'ensemble de leurs activités – des loisirs aux études –, plusieurs heures par jour, les apprentis boulangers des lycées professionnels de la périphérie ouvre FB le vendredi soir pour « pécho de la zouz » (trouver des filles) et organiser la soirée arrosée du samedi. Ils postent ensuite leurs photos, le dimanche, et se déconnectent... jusqu'au vendredi suivant (recherche 2013 sur les usages numériques des lycéens en bac pro ; Plantard, André, 2016). Lorsqu'une notion se décline en autant de niveaux, il faut se poser la question de sa validité heuristique. La fracture ne se réduit pas, elle se déplace. Elle est un révélateur des inégalités sociales et économiques qui résistent aux idéologies mouvantes et volatiles de la société de l'information.

LA FRANCE NUMÉRIQUE DE 2015

Contre toute attente, à partir des données de la dernière enquête CRÉDOC sur les « Conditions de vie et aspirations des Français » (cf. ARCEP-CRÉDOC, 2015), et malgré la crise, l'équipement technologique des Français grimpe imperturbablement : 80 % de la population dispose d'un ordinateur fixe à domicile, 58 % d'un smartphone et 35 % d'une tablette. Les personnes équipées sont quasiment toutes connectées à internet, ce qui porte le taux de connexion globale de la population française à 83 %. Globalement, on assiste à un tassement des écarts d'équipement et de connexion au niveau des déterminants classiques de la fracture numérique que sont l'âge, les revenus et le niveau d'études. Pour le CRÉDOC⁴, entre 2002 et 2012, le niveau des inégalités d'équipement a été divisé par deux pour l'ordinateur, par 2,4 pour le téléphone mobile et par 2,6 pour la connexion internet. On peut dire que, depuis 2008, ce sont les moins dotés qui ont fait progresser la moyenne. Gardons-nous néanmoins de l'idée d'une réduction de la « fracture ». Équipement et connexion ne sont que les conditions de l'usage du numérique et c'est sur ce dernier terrain, désormais, que la fracture se déplace.

3 Le groupement d'intérêt scientifique (GIS) M@rsouin (Môle @rmoricain de recherche sur la société de l'information et les usages d'internet) a été créé en 2002 sous l'impulsion du conseil régional de Bretagne. Unique en Europe, ce GIS regroupe quinze équipes de recherche pluridisciplinaires en sciences humaines et sociales provenant des quatre universités bretonnes et de trois grandes écoles, et travaillant sur les usages des technologies numériques.

4 Pour le mode de calcul et la méthodologie sur les inégalités d'équipement inspirés du coefficient de Gini, cf. Alibert et al. (2005).

LE FACTEUR ISOLEMENT

Lors de l'enquête « M@rsouin 2009 », le facteur Isolement est devenu « l'indicateur étrange » de l'exclusion numérique, faisant sauter les catégories sociologiques classiques (âge, revenu, niveau d'études) : 65 % des personnes interrogées invoquent l'isolement comme premier facteur du non-usage du numérique. Au cœur des phénomènes d'exclusion numérique, on trouve donc la notion d'isolement social, qui combine faiblement les questions d'âge (les seniors isolés) et les travailleurs pauvres, mais très fortement les populations qui n'ont que les minima sociaux pour vivre. Il serait hâtif d'en déduire que la pauvreté renvoie à une forme unique d'isolement qui conditionnerait l'exclusion numérique. Car c'est bien le « sentiment » d'isolement qui importe ; cette catégorie comprend aussi des personnes qui n'ont pas forcément de problème d'argent mais qui se trouvent dans des situations de vie qui les isolent. La question de l'absence de temps disponible à consacrer au numérique est souvent évoquée comme facteur de non-usage par les personnes qui se sentent isolées, en particulier par une population bien identifiable : les familles monoparentales, qui sont très souvent portées par des femmes.

UNE URGENCE : CONCEPTUALISER L'USAGE

La « fracture numérique », même déclinée au pluriel, n'est pas un concept opératoire ; elle n'est pas une simple conséquence des inégalités sociales et économiques préexistantes. La fracture numérique est plutôt le produit de la rencontre singulière de chaque personne avec les cultures numériques. Cette rencontre, en fonction des histoires singulières, favorisera ou non le désir, l'envie, la motivation pour se lancer dans

les usages des technologies numériques. Au-delà des questions d'âge, de niveaux d'éducation et de revenus, c'est plutôt une réflexion sur la capacité à développer des relations sociales dans un environnement qu'il faut privilégier, aujourd'hui, pour lutter contre les exclusions numériques et faire advenir une nouvelle forme de société de l'information non plus excluante mais « e-inclusive ».

Une définition de l'usage

Avec les équipes pluridisciplinaires du CRÉAD et de M@rsouin, pour objectiver le concept d'usage, nous le définissons comme un « ensemble de pratiques socialisées ». Le terme « ensemble » suggère des questions de seuils, de groupes sociaux, de frontières. Les usages fondent de nouvelles normes autour desquelles se créent les sociabilités. Les millions de connexions à Wikipédia ou à Facebook témoignent d'usages sociaux installés. À l'inverse, malgré les discours ambiants sur l'arrivée massive et imminente des mondes virtuels, *Second Life* n'a trouvé, en comparaison, qu'un public relativement restreint. L'adjectif « socialisées » renvoie à des questions de constructions collectives et à l'étude des processus d'adoption des normes culturelles, ce qui nous conduit à replacer les usages des technologies numériques dans les contextes socio-historiques. L'observation des pratiques effectives du numérique permet de comprendre ce qui fait civilisation lorsque les imaginaires liés aux technologies initient des pratiques numériques qui se sédimentent en usages. Aujourd'hui, loin des notions aveuglantes de « fracture numérique » ou de « génération Y » produites par le marketing technologique, il existe des différences radicales d'usages entre les groupes sociaux, les jeunes en particulier. Peu visibles si l'on n'y porte pas attention, ces différences favorisent les ruptures des liens sociaux dans les espaces éducatifs de l'école ou de la famille. Regarder les usages comme normes sociales d'usages des technologies, c'est aussi se poser des questions nouvelles sur les normes scolaires et éducatives, qui sont de plus en plus bousculées par les technologies, à l'image de l'irruption du smartphone chez les adolescents.

Les familles populaires, tout aussi équipées

Le projet INÉDUC (2012-2015) financé par l'Agence nationale de la recherche croise les parcours scolaires avec les pratiques numériques et de loisirs des

adolescents⁵. Il vise à identifier les inégalités éducatives liées aux contextes et aux espaces de vie des jeunes de 13 à 15 ans (la période du collège). Pour les analyses liées au numérique, nous adoptons le point de vue de l'anthropologie des usages⁶. L'équipement technologique apparaît socialement contrasté sur deux plans : les terminaux mobiles et les espaces d'accès (l'espace familial de la maison ou l'espace personnel de la chambre). En effet, si les collégiens d'origine sociale défavorisée (selon la catégorie socioprofessionnelle du père) sont autant dotés en ordinateurs fixes que ceux d'origine sociale très favorisée, ils se révèlent moins dotés en terminaux mobiles lorsque l'on considère l'équipement familial. En revanche, dans leur chambre, les jeunes de milieu défavorisé sont plus fortement équipés en ordinateurs fixes (15 %, contre 12 % des adolescents issus des catégories très favorisées) et en ordinateurs portables (47 %, contre 35 %). De surcroît, les disparités se creusent significativement quant à l'équipement en téléphone portable. Près de 4 adolescents sur 5 (76 %) issus de milieu défavorisé possèdent un téléphone portable, contre 2 adolescents sur 3 (68 %) d'origine sociale favorisée. On constate un investissement inégal des familles dans le rapport au numérique, qui se retrouve dans le type et le lieu d'accès à l'équipement. L'équipement en téléphone portable est aussi différencié au niveau spatial : 76 % des élèves scolarisés en milieu urbain en sont équipés, contre 67 % en milieu rural et

en aire périurbaine. Si les inégalités éducatives liées aux usages du numérique sont importantes, elles ne dépendent quasiment plus de l'équipement, mais elles sont encore dépendantes de la connexion, particulièrement en zone rurale.

NUMÉRIQUE ET CLASSE SOCIALE

Dans le projet INÉDUC, l'analyse qualitative des sites périurbains démontre une forte interdépendance entre la socialisation parentale et la posture éducative vis-à-vis du numérique. Ces différences s'ancrent dans les territoires à l'échelle du quartier (voire du bloc d'immeubles ou du lotissement). On relève des retraits éducatifs importants dans les familles populaires, en particulier en termes d'aliénation consumériste à la possession de produits technologiques (les smartphones ou les consoles de jeu), associés à un discours assez paradoxal de confiance dans la mission de l'école vis-à-vis de l'éducation au numérique. Les parents de milieu défavorisé s'en remettent davantage aux choix et aux volontés de l'adolescent. En exagérant un peu le trait, on peut présenter ainsi ces processus éducatifs : quasiment tous les préadolescents arrivent au collège en réclamant un téléphone portable. Dans les quartiers d'habitat social, les parents entretiennent des rapports distants avec l'institution scolaire et échangent peu entre eux sur la scolarité et les loisirs des adolescents. Le « métier » de parent s'exerce alors dans la sphère intrafamiliale, ce qui donne du poids à l'argument : « Tous les élèves de ma classe ont un téléphone portable », même si ce n'est pas la réalité. L'insistance du préadolescent est telle que, comme pour la nouvelle console de jeu aux Noël précédents, ou pour la régulation de la télévision, les parents finissent par céder. De l'autre côté du boulevard, dans le quartier résidentiel, la socialisation parentale passe par des échanges réguliers autour de la scolarité, des loisirs et de la santé des enfants. Les parents fréquentant le même collège, les mêmes équipements sportifs ou culturels finissent par tisser des liens de proximité. La question du téléphone portable s'évoque naturellement entre eux et ils finissent par définir une norme : pas de téléphone portable avant la 4^e. Cette norme est peu remise en cause par les adolescents dès lors qu'elle est partagée par des familles qui possèdent le même capital culturel.

5 Projet INÉDUC : « Inégalités éducatives et construction des parcours des 11-15 ans dans leurs espaces de vie ». Une équipe pluridisciplinaire issue de trois universités (Rennes, Caen, Angers) et du Centre d'études et de recherches sur les qualifications de Caen a mené une enquête quantitative sur 38 collèges publics et privés et une autre, qualitative, sur neuf sites.

6 Pour l'anthropologie des usages (Plantard, 2011, 2015b), les processus d'appropriation du numérique traversent les imaginaires, les représentations et les pratiques pour se stabiliser, pour un temps, en normes d'usages que les adolescents apprennent les uns des autres. C'est un apprentissage complexe, mêlant à la fois la prise en main technique, le capital culturel, ainsi que le développement identitaire de l'adolescent.

POUR DES SOLUTIONS TERRITORIALES

Depuis la rentrée 2013, nous avons mené une autre recherche qualitative dans laquelle nous avons étudié la dynamique des collèges connectés. La compensation des inégalités n'y est plus institutionnelle (par l'Éducation nationale, l'éducation populaire, l'animation ou le travail social), mais territoriale : les inégalités éducatives liées aux usages du numérique, importantes chez les adolescents, dépendent beaucoup du territoire dans lequel ils vivent. Bien que rarement conscientisés par les acteurs, ces processus de compensation sont clairement observables. Prenons quatre exemples :

- les établissements situés en zone rurale proposent plus de voyages scolaires, particulièrement à l'étranger, que les autres établissements. On assiste ainsi à une compensation territoriale d'une inégalité d'accès aux voyages (un projet de voyage scolaire s'organise avec une communauté comprenant les enseignants, les parents et les collectivités territoriales). Ces voyages peuvent aussi être l'occasion d'un développement important des usages des technologies numériques, en particulier des réseaux sociaux, pour garder le contact avec les familles ;
- l'inégalité d'accès à internet peut aussi faire l'objet d'une compensation territoriale : plusieurs collèges ruraux fournissent des clés 3G aux collégiens, le financement provenant des collectivités territoriales ;
- autour des projets des collèges connectés, se créent des réseaux de partenaires (parents d'élèves, associations socioculturelles, sociales ou numériques, collectivités territoriales, services déconcentrés de l'État, rectorat) qui développent des projets en commun, à la fois numériques et éducatifs, sur le territoire (comme le

mouvement des Fab Labs⁷). La compensation des inégalités territoriales s'appuie ici sur un brassage des populations autour du projet « techno » ;

- enfin, les « flottes » de tablettes mobiles des collèges connectés (financées par les collectivités territoriales, comme le Wi-Fi et le très haut débit) sortent régulièrement des collèges pour des animations éducatives.

LE « PLAN POUR LE NUMÉRIQUE À L'ÉCOLE » ?

Après le programme « Collèges connectés », le « grand plan numérique pour l'École de la République » annoncé par les pouvoirs publics risque de rompre avec la stratégie choisie en début de mandat pour « faire entrer l'École dans l'ère du numérique ». Dans un cadre participatif, la « refondation » engagée par Vincent Peillon avait en effet (re)mobilisé de nombreux acteurs (élus, chefs d'établissement, enseignants, animateurs, parents d'élèves, chercheurs...) en proposant une mise en réseau dynamique coordonnée par la Direction du numérique pour l'éducation. Répondre aux enjeux de la « grande conversion numérique⁸ » en distribuant des tablettes tactiles aux élèves risque de ralentir ce mouvement et d'apparaître comme un non-sens pédagogique, culturel, politique et citoyen. Rappelons les conseils de la Délégation interministérielle à l'aménagement du territoire et à l'attractivité régionale (DATAR) qui, en 2007, proposait que sur quatre euros investis par l'État sur le numérique, un euro soit mis dans la formation des formateurs, un euro dans les services (d'accompagnement dans les établissements), un euro dans les contenus (logiciels éducatifs) et un euro seulement dans les équipements.

Pour les « zones sensibles », la plupart du temps périurbaines, comment redonner de l'espoir, de la réussite scolaire et du pouvoir d'agir aux jeunes en déshérence ? De nombreuses initiatives territoriales démontrent la pertinence des cultures numériques dans des processus d'*empowerment* des personnes et des territoires en difficulté (tels l'école inversée,

7 Un Fab Lab (contraction de l'anglais « fabrication laboratory », laboratoire de fabrication) est un lieu ouvert au public où toutes sortes d'outils, notamment numériques, comme les imprimantes 3D, sont mises à sa disposition pour la conception et la réalisation d'objets.

8 Titre d'un ouvrage de l'historien Milad Doueïhi (2008).

la ludification⁹ des apprentissages, Transapi, les cartes subjectives, les Fab Labs solidaires, les chantiers-écoles multi-médias...). Ce n'est pas d'un petit plan « tablettes » mais d'un grand plan pour l'éducation prioritaire dont nous avons besoin, un plan numérique où les écoles, les collèges et les lycées connectés de la République se situeraient prioritairement en zone urbaine sensible.

PASCAL PLANTARD

anthropologue des usages des technologies numériques, professeur de sciences de l'éducation, Université Rennes2, CRÉAD et GIS M@rsouin

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Alibert D., Bigot R., Foucaud D.** (2005), *La Dynamique des inégalités en matière de nouvelles technologies. Méthodes d'approche. Analyse évolutive*, Cahier de recherche n° 217, CRÉDOC.
- ARCEP-CRÉDOC** (2015), *Baromètre du numérique*, édition 2015. Accessible sur www.arcep.fr.
- Doueihy M.** (2008), *La Grande Conversion numérique*, Paris, Seuil (éd. Points 2011).
- Guichard É.** (2009), « Le mythe de la fracture numérique ». En ligne, sur <http://barthes.ens.fr/> (Équipe Réseaux, Savoirs & Territoires, ENS-ENSIB).
- Ollivier B.** (2006), « Fracture numérique : ne soyons pas dupes des mots », *Hermès, La Revue*, n° 45 : « Fractures dans la société de la connaissance », p. 33-40.
- Plantard P.** (dir.), (2011), *Pour en finir avec la fracture numérique*, Limoges, Fyp Éditions.
- Plantard P., André G.** (2016), « Adolescence numérique ? Génération "Y" et inégalités éducatives », *Éducation et Formation*, n° e305 : « Les familles et les technologies numériques », p. 168-183.
- De Certeau M.** (1980), *L'Invention du quotidien*, Vol. 1, Arts de faire, Paris, 10/18 (éd. Gallimard 1990).
- Denouël J., Granjon F.** (dir.), (2011), *Communiquer à l'ère numérique. Regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris, Presses des Mines.
- Di Méo G., Buléon P.** (dir.), (2005), *L'Espace social. Lecture géographique des sociétés*, Malakoff (92), Armand Colin.
- Jauréguiberry F., Proulx S.** (2011), *Usages et enjeux des technologies de communication*, Toulouse, Ères.
- Plantard P.** (2016), « Usages des technologies numériques : innovations et imaginaires », in P. Musso (dir.), *Imaginaire, industrie et innovation*, Paris, Manucius, p. 57-68.
- (2015a), « Numérique et éducation : encore un coup de "tablette magique ?" », *Administration et Éducation*, n° 146 : « Le numérique, une chance pour le système éducatif ? ».
- (2015b), *Les Imaginaires numériques en éducation*, Paris, Manucius.
- « La fracture numérique, mythe ou réalité ? », *Éducation permanente*, Hors-série : « La formation à l'épreuve du numérique », p. 161-172.
- Plantard P., Trainoir M.** (2012), « Contribution à l'anthropologie des usages du numérique », in G. Dang Nguyen, P. Créach (dir.), *Le Numérique en sociétés, Actes du 9^e Séminaire M@rsouin*, Paris, L'Harmattan, p. 175-195.
- Plantard P., Trainoir M.** (2011), « StigmaTIC : errances et technologies », in G. Dang Nguyen, P. Créach (dir.), *Recherches sur la société du numérique et ses usages, Actes du 8^e Séminaire M@rsouin*, Paris, L'Harmattan, p. 17-33.
- Plantard P., Le Mentec M.** (2014), « INEDUC : pratiques numériques des adolescents et territoires », *NETCOM, Networks and Communication Studies*, vol. 28, n° 1-2 : « Regards multidisciplinaires sur les interactions en ligne », p. 168-183
- Plantard P., Le Mentec M.** (2013), « INEDUC : focales sur les inégalités scolaires, de loisirs et de pratiques numériques chez les adolescents », *Terminal*, n° 113, dossier « Enseignement, informatique, TIC et société », p. 79-91.
- Simondon G.** (1958), *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier (dern. éd. revue et corrigée 2012).
- Stiegler B.** (2008), *Prendre soin*, Vol. 1, De la jeunesse et des générations, Paris, Flammarion.
- Tisseron S.** (1999), *Comment l'esprit vient aux objets*, Paris, Aubier (éd. PUF 2016).

9 Ludification : du latin *ludus*, le jeu (*gamification*, en anglais). Application des mécanismes du jeu à des contextes scolaires ou professionnels afin d'agir sur l'envie, la motivation et les comportements, pour rendre un effort ou une contrainte plus agréables, plus faciles à accepter.