



HAL
open science

Adolescences numériques? Génération "Y" et inégalités éducatives

Pascal Plantard, Gwénaëlle André

► **To cite this version:**

Pascal Plantard, Gwénaëlle André. Adolescences numériques? Génération "Y" et inégalités éducatives. *Éducation & formations*, 2016, Les familles et les technologies numériques, e306, pp.111-124. hal-01739596

HAL Id: hal-01739596

<https://hal.science/hal-01739596>

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.

Adolescences numériques ?

Génération « Y » et inégalités éducatives

Pascal Plantard, Gwénaëlle André

* Professeur des Universités en sciences de l'éducation

CREAD (Centre de Recherche sur l'Éducation, les Apprentissages et la Didactique) - GIS [M@RSOUIIN](#) - Université Rennes 2

Pascal.Plantard@uhb.fr

** Ingénieure d'études

CREAD GIS [M@RSOUIIN](#) - Université Rennes 2

Gwenaelle.andre@uhb.fr

RÉSUMÉ. Hyperconnectés, hyperactifs, ceux que l'on considère volontiers comme natifs du numérique intriguent et questionnent adultes et institutions éducatives. Cet article, s'appuyant sur le cadre conceptuel de l'anthropologie des usages, part de deux recherches auprès des adolescents de la ville de Ploemeur (56). Il objective les pratiques numériques de ces adolescents dans leurs contextes socio-éducatifs. Il constate que leurs usages du numérique irriguent profondément leurs sociabilités et nous révèle nos difficultés d'adulte à investir les espaces publics numériques en tant que terrain de réflexion et d'actions éducatives. Au final, les auteurs s'interrogent sur le paradoxe de nos représentations de la « génération Y » qui pourrait paraître assez positives si elles ne masquaient une stigmatisation de la jeunesse et les inégalités éducatives afférentes.

MOTS-CLÉS : génération Y, numérique, adolescents, anthropologie, usage.

1. Introduction

« Hyperconnectés », « hyperactifs sur les réseaux » sont des qualificatifs fréquents pour évoquer ce que certains appellent la « génération Y », en référence au Y que forment les écouteurs des lecteurs de MP3. Les pratiques numériques questionnent aussi bien les institutions éducatives que les parents face à l'ampleur de la massification des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) dans tous les domaines. Selon une enquête du GIS M@rsouin¹ (2012) sur les usages des TIC en Bretagne, 95% des 15-30 ans surfent quotidiennement. Contrairement à ce que décrivent certains auteurs qui s'extasient sur l'émergence d'une identité « numérique » et sur une nouvelle sociabilité fondée sur les images et la conversation en continu (Dagnaud, 2011), on assisterait plutôt à la mise en visibilité d'une population ségréguée, stigmatisée, notamment par les adultes. Penser nos jeunes comme des natifs du numérique (Digital natives), n'est-ce pas une manière détournée de nous exonérer d'avoir une réflexion et des actions éducatives vis à vis de leurs usages du numérique ? Peut-on voir dans la cyber-culture (Morin, 1996) un risque de fragmentation générationnelle (Lobet-Maris, 2011) ? A partir du cadre conceptuel de l'approche pluridisciplinaire et anthropocentrée des usages, développée au sein du GIS M@rsouin à partir de méthodologies croisées, nous allons tenter de resituer et d'analyser les pratiques numériques des jeunes dans leurs contextes socio-éducatifs territoriaux.

2. Présentation du contexte scientifique

Cet article a pour fondement deux recherches convergentes et cumulatives.

Premièrement, une étude de terrain exploratoire menée en 2011-2012 sur le territoire de la ville de Ploemeur (56), qui jouxte Lorient. Le choix de ce terrain privilégié s'est imposé à nous de deux manières. La présence, depuis plusieurs années, d'une animatrice multimédia entrant dans la catégorie de ceux que Goffman (1975) nomme les « initiés », c'est-à-dire les personnes devant lesquelles les adolescents n'ont plus besoin de jouer un rôle et de se cacher car ils les ont pleinement acceptées. Cette « chercheuse de terrain »² a été intégrée à notre équipe de recherche comme ingénieure d'études.

Deuxièmement, le projet ANR³ INEDUC (2012-2015) qui a pour objectif de porter une réflexion sur la question des inégalités en croisant les parcours scolaires, les activités de loisirs et les pratiques numériques des adolescents âgés de treize à quinze ans. Au delà de ces articulations, l'originalité du projet réside dans le fait que la dimension spatiale tient une place essentielle, dans le sens où les différences d'usages et de pratiques sont observées à l'aune des territoires dans lesquels vivent les populations concernées. En d'autres termes, ce projet vise à identifier les inégalités éducatives en les articulant avec les contextes et les espaces de vie des adolescents. L'éducation renvoie ici aux acquisitions qui résultent des interactions entre l'individu et son environnement physique et humain, englobant tant les transmissions par action volontaire que par imprégnation. Nous posons l'hypothèse que leurs parcours sociaux sont différenciés selon les contextes et les espaces de vie occupés. Ces différences peuvent se traduire en inégalités compte tenu de la différenciation des offres d'équipements et d'activités qui existent sur les territoires, ou bien faute d'actions préventives ou correctives. Pour réaliser ce projet, l'équipe de recherche a enquêté dans des communes situées dans des zones rurales, péri-urbaines et urbaines de trois régions : l'Aquitaine, la Basse-Normandie et la Bretagne. Le choix s'est porté sur ces trois académies notamment en raison de l'existence d'observatoires des usages des TIC⁴. L'équipe réunit des chercheurs en sciences de l'éducation et en sciences de l'information et de la communication ainsi que des géographes, des sociologues, des statisticiens et des anthropologues. Cette recherche propose une approche

1 A l'initiative du Conseil Régional de Bretagne, le Groupement d'Intérêt Scientifique (GIS) *Môle @rmoricain de Recherche sur la SOciété de l'information et les Usages d'INternet (M@RSOUIN)* a été créé en janvier 2002. Au début des années 2000, la Région a demandé aux laboratoires de Sciences Humaines et Sociales de Bretagne de travailler à la création d'un observatoire régional des usages des TIC. Les équipes des 4 Universités et de plusieurs grandes écoles ont répondu favorablement à la demande en l'assortissant d'une proposition de structuration de la recherche sur les usages. Ce Gis fédère 13 centres de recherche en SHS travaillant sur les usages des TIC des 4 universités bretonnes et de 3 Grandes écoles (Télécom Bretagne, IEP Rennes, Ensai). M@rsouin est aussi l'axe TIC de la MSHB (Maison des Sciences de l'Homme en Bretagne).

2 Il s'agit de Gwénaëlle André.

3 Le projet INEDUC (Inégalités éducatives) est financé par l'ANR (Agence nationale de la recherche). L'ANR est un établissement public français à caractère administratif créé en 2005. Elle finance les équipes de recherches publiques ou privées sous la forme de contrats de recherche obtenus en répondant à des appels à projets.

4 Le projet RAUDIN en Aquitaine, l'ORETIC en Basse-Normandie et le GIS M@RSOUIN en Bretagne.

pluridisciplinaire⁵ pour analyser les inégalités tant sur le plan des distances géographiques - liées aux difficultés de mobilité et d'accès aux équipements - que des distances sociales.

Ploemeur a été choisi comme l'un des lieux d'enquête qualitative par l'équipe de recherche de l'ANR INEDUC au printemps 2013.

2.1 Ploëmeur

Ploemeur est une commune péri-urbaine et côtière qui jouit d'un climat social serein, d'une population où les cadres sont fortement représentés (14% de la population). Un quart de cette population a moins de 20 ans. On estime à 1500 environ le nombre d'adolescents. L'enquête exploratoire s'appuie sur l'observation et l'écoute de quelques adolescents et n'avait pas prétention de la généralisation. Comme Beaud et Weber, « *nous ne sommes pas dans une logique de l'échantillon : ce que nous observons ne "vaut" pas pour une autre population que celle que nous avons enquêtée directement. (...) Pour autant, nous n'abdiquons pas toute ambition à la généralisation. Simplement nous ne généralisons pas sur des "individus" ou des "populations", mais sur des "processus" et des "relations"* » (1998, p. 289). Le travail sur Ploëmeur, avec ses atouts et ses limites, a permis de construire la dimension « pratiques numériques » de l'ANR INEDUC. Pour mener à bien cette première enquête, le matériel empirique a été collecté sur deux périodes distinctes et selon des méthodologies différentes. Lors de la première vague, de janvier à juin 2012, 10 entretiens semi-directifs avec des adolescents ont été menés. Il nous a semblé toutefois important, à travers ces témoignages, de pouvoir retracer l'évolution des pratiques selon divers âges de l'adolescence. Ainsi avons-nous interviewé 5 adolescents qui avaient entre 13 et 15 ans (2 garçons, 3 filles) et 5 autres ayant entre 17 et 18 ans : 3 garçons, 2 filles. Dans les analyses, nous évoquerons les 13-15 ans sous le vocable « les collégiens » et les 17-18 ans par « les lycéens ». Nous préciserons les citations d'entretiens sous la forme Marianne (17 ans) ou Marc (13 ans). Nous avons complété ces entretiens par une observation participante de six mois au sein de l'Espace Public Numérique de la ville. Ce lieu, accessible à tous, est très fréquenté par des adolescents.

Certains jeunes interrogés ou observés nous ont alors sollicités pour être « amis » Facebook. Que ce soit pour un parent, une animatrice multimédia ou un chercheur... être « ami » d'adolescents sur Facebook pose des questions éducatives et déontologiques. Sur ce réseau social numérique, les risques de confusions sont grands et la tentation de « surveiller et punir » encore plus. En tant que chercheur, nous ne sommes pas là pour ça mais pour tenter d'observer et de comprendre et, in fine, de témoigner des pratiques numériques effectives des jeunes. Suite à des échanges de mails nourris où nous exprimions clairement les objectifs et déroulés de l'étude, certains d'entre eux se sont abonnés à la page Facebook de la recherche INEDUC que nous avons créé pour l'occasion. Même si on ne peut en être parfaitement certain, nous espérons qu'ils nous ont laissé accéder à leurs profils en toute conscience et confiance. Étant donné que nous connaissions déjà, hors ligne, ces adolescents, cette ethnographie en ligne nous a permis d'enrichir ce qu'ils disent de leurs pratiques et comment ils construisent, au quotidien, l'image qu'ils projettent d'eux mêmes sur ce support. Ainsi avons-nous analysé leurs profils, les statuts ainsi que les commentaires publiés d'une quarantaine d'adolescents en 2012-2013.

2.2 INEDUC

La méthodologie INEDUC⁶ articule les approches quantitatives et qualitatives. Au vu de la dimension pluridisciplinaire du projet, le premier travail a été de s'accorder sur un socle de vingt et une définitions transversales à toutes les disciplines afin de définir un « territoire d'investigation » commun. Il en résulte la création d'un glossaire (tâche 1) qui permet d'avoir une grille d'analyse commune des données quantitatives et qualitatives.

L'enquête quantitative (tâche 2) a été coordonnée par le CEREQ de Caen et a bénéficié de l'expertise de l'équipe pluridisciplinaire INEDUC. Celle-ci s'est matérialisée par la création de deux questionnaires, le premier à destination des élèves des classes de quatrième et le second à leurs parents. Le questionnaire élèves a été diffusé en classe dans trente-huit collèges publics et privés des trois académies. Ces questionnaires portent sur les différents contextes évoqués précédemment : l'institution scolaire, les loisirs et les environnements

⁵ L'équipe INEDUC est composée de 22 chercheurs issus d'ESO (Espaces et Sociétés : UMR 6590) du CREAD (Centre de Recherche sur les Apprentissages et la Didactique : EA 3875), du CEREQ (Centre d'études et de recherches sur les qualifications) de Caen et du GIS M@RSOUIIN.

⁶ La méthodologie d'INEDUC est détaillée dans : Plantard, P. et Le Mentec, M. (2013). INEDUC : focales sur les inégalités scolaires, de loisirs et de pratiques numériques chez les adolescents. In *TERMINAL N°113-114, les TIC à l'école*, Paris : CREIS/L'Harmattan. pp. 79-91.

numériques. Lors de cette passation, un questionnaire à l'attention des parents a été remis à chaque élève ayant participé à l'enquête dans l'objectif d'articuler les réponses des élèves sur leurs pratiques quotidiennes et les représentations qu'en ont leurs parents.

L'objectif est d'analyser différents contextes qui influencent les parcours éducatifs des jeunes : celui de l'institution scolaire, celui des loisirs sportifs et culturels et celui, transversal aux deux précédents, des environnements numériques. Il s'agit plus précisément d'étudier la dimension spatiale de ces contextes, que ce soit par le vecteur analytique des distances métriques ou par celui des distances sociales et culturelles. Le premier se caractérise par l'identification de la distribution des équipements-ressources, de la proximité de ces équipements pour les populations et des contraintes physiques liées aux mobilités nécessaires pour y accéder. Le second se caractérise par l'étude des caractéristiques des familles, des milieux sociaux locaux et des politiques de l'éducation mises en œuvre dans des mailles territoriales toujours singulières. Ces caractéristiques, par les types d'usages des ressources localisées qu'elles déterminent, induisent des différences dans les parcours sociaux des adolescents.

Faute d'actions préventives ou réparatrices efficaces, ces différences se traduisent en inégalités qui, cumulées dans l'espace et dans le temps chez une partie des jeunes, peuvent mettre en péril la cohésion sociale. Identifier les différents mécanismes de la construction de ces inégalités et leurs liens peut fournir des outils théoriques utiles pour la promotion de l'épanouissement et du développement du potentiel de chaque jeune afin qu'il puisse devenir à la fois acteur de son propre développement et du développement social. Cet ANR est pilotée (tâche 0) par une UMR CNRS multisites de géographie sociale et sociologie ESO (Espaces et Sociétés). L'équipe comporte 23 chercheurs ou enseignants-chercheurs dont 8 du CREAD.

L'enquête qualitative (tâche 3) sous notre co-responsabilité, consiste à approfondir neuf sites de la tâche 2 répartis dans des zones rurales, péri-urbaines et urbaines. Elle se concrétise par la réalisation d'entretiens individuels et collectifs avec les différents acteurs : adolescent(e)s, parents, professionnels de l'éducation (nationale, populaire) et par des observations sur site. Les entretiens individuels sont semi-directifs. Comme différents membres de l'équipe vont effectuer ces entretiens, il était important de formaliser des « grilles » d'entretiens communes en fonction des personnes interviewées ainsi que des notes d'ambiance décrivant les conditions de passation de l'entretien ainsi que les premiers ressentis de l'interviewer. Les entretiens sont retranscrits intégralement.

Les entretiens collectifs (ou focus-group) répondent à un objectif précis : observer les dynamiques de groupe et des interactions de genre entre les adolescents. Pour répondre à cela, nous avons construit un protocole unique à base de trois supports vidéos illustrant les trois champs (scolaire, loisirs et numérique) :

- un premier groupe de $\frac{3}{4}$ d'heure en séparant les garçons et les filles,
- un deuxième groupe commun et mixte de $\frac{3}{4}$ d'heure reprenant et commentant les mêmes supports.

Tous les focus-groups sont filmés puis retranscrits intégralement.

L'ensemble du matériel empirique⁷ recueilli est indexé puis mise en ligne sur le site coopératif de l'ANR INEDUC. Il est à la disposition des collègues du consortium dont les analyses et les publications sont organisées et régulées par la tâche 4. Nous envisageons ensuite une mise à disposition de ce matériel sous forme de « données ouvertes ».

L'enjeu est également de mieux cerner les politiques mises en œuvre à l'échelle locale, départementale et régionale en matière d'éducation sur les différents territoires. Ce travail consiste à réinterroger l'adéquation entre le découpage des espaces « administratifs » et des espaces de vie des habitants en articulant les domaines d'expertise de chacun (qualification des sites, entretiens individuels avec les élus autour des PEL⁸ et des PRE⁹). Le recueil des données quantitatives et qualitatives donne lieu à l'écriture de neuf monographies qui articulent les trois focales (scolaire, loisirs et numérique). Enfin, l'analyse des données (tâche 4) permettra de faire la synthèse

⁷ Résumé du matériel empirique récolté pour INEDUC :

Enquête quantitative : 38 collèges publics et privés ; 3 Académies : Caen, Rennes et Bordeaux ; 3356 questionnaires élèves ; 1058 questionnaires parents

Enquête qualitative :

9 sites (des 38 de l'étude quantitative) répartis dans des zones rurales, péri-urbaines et urbaines.

126 entretiens individuels (40 Filles, 30 Garçons, 28 Parents, 9 Élus, 19 Professionnels)

14 focus-group ; 9 monographies qui articulent les trois focales (scolaire, loisirs et numérique).

⁸ PEL : Plan éducatif local.

⁹ PRE : Programme de réussite éducative.

des interactions entre les espaces de vie et les inégalités dans les parcours éducatifs des jeunes selon les contextes étudiés. Ce projet entend mettre en perspective des clivages et des disparités spatiales. L'ambition est de saisir les inégalités éducatives et la construction des parcours individuels à différentes échelles en mettant en lien les politiques publiques, les effets de lieu de résidence et d'établissement, les parcours scolaires, les pratiques numériques et de loisirs, le milieu social, la famille, le genre et la place dans la fratrie. La dimension spatiale des parcours des collégiens, de leurs pratiques de loisirs, de leurs pratiques numériques est ici clairement appréhendée comme une dimension du social. La recherche souhaite identifier à la fois des déterminants communs mais aussi d'éventuelles particularités régionales et locales.

2.3 INEDUC à Ploëmeur

Suite au premier travail exploratoire de 2012, une seconde recherche à la fois quantitative et qualitative a eu lieu au printemps 2013 sur Ploëmeur dans le cadre de l'ANR INEDUC.

Pour la partie quantitative, un questionnaire a été remis aux élèves de 4^e des deux collèges ploëmeurois. Au total, 192 adolescents¹⁰ ont répondu à ce questionnaire.

La phase qualitative a comporté :

- 8 entretiens individuels adolescents, 3 entretiens parents dont les adolescents ont aussi été interviewés.
- 3 focus groups de 12 adolescents (un avec des garçons, l'autre avec des filles et le dernier mixte),
- 4 entretiens de professionnels et élus à la jeunesse.

Cette pluralité d'entretiens nous permet de croiser les discours sur les parcours éducatifs, scolaires, de loisirs et numériques sur un même territoire. Certains adolescents que nous avons observés ou avec lesquels nous sommes entretenus en 2012 ont été de nouveau sollicités lors de cette deuxième vague de 2013. Cela nous a permis de voir l'évolution du discours et des pratiques. Avec cette étude exploratoire préalable, la monographie de Ploëmeur est l'un des plus conséquentes des neuf monographies d'INEDUC.

3. Cadre conceptuel : usage et instrument

La notion d'usager émerge avec la société de consommation des années 60. On devient alors usager des services, particulièrement des services publics. C'est De Certeau qui la théorise en 1980 dans son ouvrage « l'invention du quotidien ». Il y étudie les pratiques de lecture révélatrices des nouveaux modes de consommation et démontre qu'il s'agit d'un acte social très actif. Les usagers « *braconnent* » les cultures dominantes et le détournement créatif et collectif est le processus central de l'usage. Pour Simondon, l'objet technique, c'est de l'humain « *crystallisé* » (1989). A partir de De Certeau et de Simondon, dans une approche anthropologique, nous définissons les usages comme des ensembles de pratiques socialisées (Plantard, 2011). Le terme « *ensemble* » suggère des questions de seuil. Les usages fondent de nouvelles normes autour desquelles se créent les sociabilités. L'adjectif « *socialisées* » renvoie donc à des questions de constructions collectives et à l'étude des processus d'appropriation des normes culturelles, ce qui nous conduit à replacer les usages des TIC dans les contextes socio-historiques et à privilégier la notion de dispositif sociotechnique. Le terme « *pratique* » pose des questions dialectiques entre individualisation et socialisation où la pratique est « *située* » dans les espaces spécifiques. Le matériel symbolique fourni par les techno-imaginaires se cristallise en représentation. Ces représentations, à la base des cultures numériques, déclenchent des intentionnalités et des pratiques effectives des instruments technologiques. Ces pratiques se socialisent en usages qui fondent alors les nouvelles normes de l'hypermodernité. 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 vont apprendre les adolescents les uns des autres. Cet apprentissage est complexe car il mêle à la fois la prise en main technique, le capital social ainsi que le développement identitaire de l'adolescent. Pour qui souhaite comprendre les sociabilités adolescentes par le prisme des usages des TIC, ces trois plans ne sont pas à négliger. De plus, à travers les travaux de M@rsouin, on constate des pratiques numériques tout à fait inégalitaires entre les groupes sociaux d'une même tranche d'âge. Par exemple, lors d'une recherche effectuée en 2010 nous avons constaté que les lycéens hyperconnectés du centre ville de Rennes utilisaient le réseau social Facebook pour l'ensemble de leurs activités, des loisirs aux études, plusieurs heures par jour, les apprentis boulangers des lycées

¹⁰ Qui font partie des 3.356 réponses d l'enquête globale INEDUC.

professionnels de la périphérie ouvre Facebook le vendredi soir pour « péché de la zouzz » (trouver des filles) et organiser la soirée « à tizzer » (arrosée) du samedi. Ils mettaient ensuite leurs photos le dimanche et se déconnectaient... jusqu'au vendredi suivant (Plantard, 2013).

D'après l'approche instrumentale développée par Rabardel (1995), les uns et les autres n'ont pas les mêmes schèmes d'utilisation de FB. Les environnements socio-techniques que les acteurs s'approprient sont appelés instruments. Ils se composent de l'artefact, l'objet technologique en lui-même, et de schèmes d'utilisation qui sont les diverses façons dont on peut l'utiliser. À un artefact peuvent donc correspondre plusieurs schèmes d'utilisation en fonction des contextes. Pour un ordinateur, l'objet est constitué d'un ensemble technologique fini (unité centrale, écran, clavier, souris, câbles...) alors que les schèmes d'utilisation sont multiples à l'infini : travail, information, communication, jeu, programmation... La genèse instrumentale est le passage de l'artefact, objet que l'on ne s'est pas encore approprié, à l'instrument, objet que l'on a rendu propre à notre usage. Celle-ci est étroitement liée à des représentations sociales partagées, non inscrites dans l'instrument lui-même mais dans la communauté dans laquelle s'inscrit l'usage.

4. Résultats et analyses

4.1 Premières analyses d'INEDUC

Nous allons esquisser ici quelques tendances issues du premier niveau d'analyses statistiques (tri-croisés) et de quatre monographies vraiment complètes (Rennes-35, Ploëmeur-56, Hérouville-14 et Cambou-les-Bains-64). Une fois cette toile de fond dressée, nous nous attarderons plus précisément sur le cas ploemeurois.

On constate une très grande variété d'usages des technologies numériques au sein de cette classe d'âge que nous allons parcourir autour de trois médias : la télévision, la téléphonie et internet. Les collégiens de quatrième déclarent avoir une télévision dans la famille à 84 %. Pour 34% d'entre eux, ils en ont une dans leur chambre. Ils regardent l'écran de télévision 2 h. par jour, en moyenne, sans différencier les programmes de télévision et l'écran branché sur la console de jeux. Les deux premiers étonnements de cette étude, c'est le grand nombre de contenus regardés (plus de 150 émissions différentes) et la manière de regarder la télévision. En effet, les résultats montrent que les adolescents la regardent beaucoup moins sur le poste familial avec les parents mais qu'ils utilisent les nouvelles offres technologiques. Ils regardent leurs émissions préférées sur internet, en replay sur les « boxes¹¹ », sur les consoles de jeux ou les nouvelles générations de télévision capables de lire différents supports numériques (DVD, clé USB...) ainsi que sur les tablettes tactiles. Il y a donc une migration des pratiques télévisuelles adolescentes vers ces nouveaux supports alimentée par l'offre « triple play¹² » des fournisseurs d'accès. Les adolescents se dégagent de la visualisation des programmes sur le poste de télévision traditionnel et s'éloignent ainsi des contraintes liées aux programmes et aux heures imposées et dictées par l'offre télévisuelle. Ce qui a des conséquences dans l'organisation du temps et sur les modes de communication dans la famille. Nos données confirment aussi la tendance observée par Sylvie Octobre et son équipe en 2010, l'activité télévisuelle décroît avec l'avancée en âge.

72% des adolescents interrogés possèdent un téléphone portable à eux. S'ils nous déclarent majoritairement que c'est une volonté des parents, on perçoit dans les entretiens et les focus-groups un effet de norme assez marqué. On « doit » avoir son téléphone en quatrième. Les entretiens avec les parents confirment cette norme. Outre téléphoner, les autres usages du téléphone portable sont le SMS (65%), l'écoute de la musique (41%), peu de navigation sur internet (20%), peu de prises de photos / vidéos (15%) et peu de jeux (11%). Ces différents usages sont à corrélérer avec le type d'appareils (Smartphone...) et d'abonnements, ce qui dessine aussi de nombreuses inégalités.

Les adolescents ont l'impression d'avoir toujours connu internet à la maison. Ils se connectent chez eux la plupart du temps pour écouter de la musique (79%), regarder des vidéos ou des émissions de télévision (70%), aller sur les réseaux sociaux (66%) puis, assez loin derrière, faire des recherches personnelles (42%) et faire des recherches pour le travail scolaire (39%). Ils téléchargent à 40% sans faire vraiment la distinction entre les plateformes légales et illégales. L'usage principal d'internet en quatrième est musical et les adolescents sont nombreux à utiliser Youtube pour écouter leurs artistes préférés. Youtube est un réseau social qui permet aux internautes de déposer des vidéos. Les adolescents « braconnent » Youtube et le détournent de sa fonction

¹¹ Appareil électronique servant d'interface entre l'équipement informatique et/ou audiovisuel de l'utilisateur et le réseau internet.

¹² Le « triple play » est une offre commerciale dans laquelle un opérateur de télécommunication propose à ses abonnés un ensemble de trois services dans le cadre d'un contrat unique : l'accès à internet à haut, voire très haut, débit ; la téléphonie fixe ; la télévision (par ADSL ou par câble) avec parfois des services de vidéo à la demande.

initiale pour écouter de la musique en streaming. Une des raisons pour lesquelles ils n'utilisent que très peu les supports dédiés à la musique en ligne, comme Deezer ou Spotify, est que l'accès à ces plateformes est payant. Avec un argent de poche assez réduit, le pouvoir d'agir des adolescents se traduit ici dans la manière dont ils vont contourner la contrainte financière pour développer leur activité d'écoute ce qui, pour cette classe d'âge, transforme l'usage de Youtube.

Les adolescents n'utilisent pas un réseau social mais plusieurs. Leurs usages varient en fonction des réseaux sur lesquels ils sont inscrits. Sur le principal réseau social « facebook » : 70% possèdent un compte facebook, 60% l'ont ouvert, avant 13 ans, avec l'accord de leurs parents, en majorité celles et ceux qui ont un frère ou une sœur aîné(e). Le nombre « d'amis » facebook est extrêmement variable : 8% en ont + de 500 ; 27% entre 200 et 500 ; 29% entre 50 et 200 ; 6% - de 50. Sur facebook, devenu la norme du réseau social numérique, les adolescents s'acculturent aux fonctionnements des réseaux sociaux numériques en « clair obscur » pour reprendre la proposition de Dominique Cardon (2006). Les adolescents s'adressent principalement à un réseau social de proches. Ils vont chercher à montrer une belle image d'eux-mêmes. Ce réseau n'est pas réservé aux jeunes, ils savent que leurs parents et parfois leurs grands-parents l'ont aussi investi, ils vont donc faire attention à ce qu'ils vont publier. Ils vont finalement rendre visible une facette de leur personnalité alors qu'ils vont investir d'autres réseaux comme Snapchat¹³ pour en afficher d'autres, moins contrôlées par leurs parents. Ils jouent avec les transformations adolescentes de leur identité.

Les premiers résultats d'INEDUC montrent qu'en fonction des territoires, les ressources sont très inégales et que les adolescents n'ont pas les mêmes « chances » de bénéficier des mêmes loisirs, du même environnement scolaire ou des mêmes équipements. Les contraintes liées à la géographie des territoires peuvent aussi, d'une certaine manière, jouer sur les pratiques numériques.

4.2 INEDUC : deux premiers rapports d'étonnements à propos des inégalités éducatives

4.2.1 L'isolement en milieu rural

L'absence ou la faible présence des transports en commun fait que les familles cherchent à contourner cette contrainte en récupérant les enfants des autres familles, chacune leur tour, pour qu'ils puissent exercer leur activité. Ce qui n'est pas toujours possible. Ce phénomène est bien évidemment moins présent dans les zones urbaines dans lesquelles la présence des transports en commun est démultipliée (accès aux bus, tramway, métro). On constate ici un décalage qui peut se traduire en inégalité liée à l'équipement et l'organisation des territoires. Les pratiques numériques des adolescents en milieu rural vont dans deux directions radicalement opposées. Soit la conjugaison du manque d'équipement, de l'accès difficile à internet et du capital culturel, augmente l'aversion envers les technologies numériques (pouvoir de renforcement, cf. Plantard, 2011) et aucun effet de compensation ne vient combler l'isolement. Soit le territoire fournit un effort d'équipement (Ex : WiMAX¹⁴) et de médiation numérique important qui compense une partie de l'isolement par le numérique (pouvoir de lien, cf. Plantard, 2011). À noter, que cet effet de compensation est observable dans d'autres domaines. Les collèges ruraux de l'enquête INEDUC organisent plus de voyages scolaires à l'étranger que les collèges urbains.

4.2.2 Les voyages

En ce qui concerne les voyages des adolescents, principalement lors des vacances avec leurs parents, les inégalités territoriales sont plus fines. En particulier en milieu péri-urbain, la frontière entre des jeunes qui ne voyagent pas du tout et des jeunes qui dépassent allégrement les 8 lignes prévues pour la question 52a du questionnaire¹⁵, se situe au niveau de la rue, entre la barre d'immeuble et les pavillons résidentiels. Cela a des conséquences fortes sur la vision du monde qu'ils construisent et sur les rapports qu'ils entretiennent avec les techno-imaginaires.

¹³ Snapchat est une application de partage de photos et de vidéos disponible sur plates-formes mobiles.

La particularité de cette application est l'existence d'une limite de temps de visualisation du média envoyé à ses destinataires. Chaque photographie ou vidéo envoyée ne peut être visible par son destinataire que durant une période de temps allant d'une à dix secondes ; le média cesse ensuite d'être disponible à la visualisation et est supprimé des serveurs Snapchat. (Source : Wikipédia)

¹⁴ WiMAX désigne un standard de communication sans fil surtout utilisé comme mode de transmission et d'accès à internet sur une zone géographique étendue. (Source Wikipédia)

¹⁵ Depuis 2 ans, où es-tu allé(e) en vacances ?

4.3 Retour sur Ploëmeur

Tous les adolescents interrogés sur les deux vagues disposent d'au moins un équipement relié à internet. Pour les collégiens, il s'agit d'un ordinateur fixe le plus souvent situé dans une pièce de vie commune du foyer. Les lycéens disposent d'un ordinateur portable situé dans leur chambre et d'un téléphone portable. Lors de la deuxième vague d'entretien pourtant distante de seulement quelques mois par rapport à la première, nous nous sommes aperçus que les collégiens utilisaient de plus en plus des terminaux mobiles (téléphones portables, tablettes, ipods..) pour se connecter à leurs réseaux, pour communiquer, aux dépens des ordinateurs qui servent toujours pour le jeu, l'écriture, les recherches. Ces terminaux remplacent le lecteur mp3, appareil photo numérique, caméra, voire la télévision pour certains. Pour un adolescent qui cherche à s'autonomiser de sa famille, l'ordinateur permet une prise de distance par laquelle se réalise l'individualisation. La technologie est non seulement l'occasion de s'autonomiser mais en constitue le lieu même, puisque les terminaux introduisent, au sein du cercle privé familial, le cercle d'amis (Casili, 2010). Les modalités d'accès à l'instrument changent le regard que portent les adolescents sur les TIC. Ceux ne disposant pas d'instrument dans leur chambre ou de temps libre à l'abri des parents sur internet sont plus distancés face à sa capacité de communication. Ils accordent une importance moindre à ce qui n'est pour eux qu'une « machine » au même titre que le téléphone fixe. L'instrument ne sera pas personnalisé puisqu'il est destiné à plusieurs membres de la famille. Au contraire, les adolescents ayant le terminal dans leur chambre ou disposant d'un temps régulier où ils sont seuls à la maison, l'individualisent : onglets et programmes s'ouvrant automatiquement au démarrage (Léo 17 ans), programmes acquis grâce aux amis (Laurent, 17 ans), fonds d'écran (Jeff, 17 ans)... L'ordinateur s'intègre alors comme une extension de la culture de la chambre : « *l'espace domestique comme un espace central à partir duquel les jeunes générations entrent en relation avec leurs amis, les biens culturels (musique, jeux, images...) et le « monde».* » (Glevarec, 2010, p. 19).

Le numérique au quotidien est souvent perçu comme indispensable. Ce n'est pas la technologie qui attire mais plutôt ce que l'on peut faire avec. Ainsi ne recherchent-ils pas le terminal le plus performant mais celui qui leur permet de communiquer, jouer avec leurs pairs. Les adolescents se connectent le plus souvent le soir, le week-end ou pendant les vacances. Le temps de l'ordinateur s'inscrit dans celui des loisirs, contraint par les autres temps : ceux de la famille, de l'école ou celui consacré aux autres activités culturelles, sportives. Il ne supplante pas d'autres activités, mais s'insère dans le temps libre. Au quotidien, les adolescents ont plusieurs possibilités de se connecter, que ce soit dans les structures scolaires, via le téléphone portable, chez eux ou même dans des lieux publics. Pour autant, le lieu et les prescriptions liées à cet espace ne définissent pas forcément les pratiques. Léo (17 ans) explique qu'il va sur les ordinateurs du lycée : « *quand j'ai une heure de trou et que j'ai rien à faire. Par contre si j'ai une tonne de taf je vais pas m'amuser à aller sur le PC.* »

Au sein du collège, les ordinateurs mis à disposition des élèves ne doivent servir que pour la recherche documentaire ou des activités encadrées. Les sites dits « sociaux » sont normalement rendus inaccessibles par des pare-feu. Pourtant ces interdictions sont, selon les dires des adolescents, très facilement contournables et contournées. Ces agissements ne relèvent pas uniquement des férus d'informatique mais bien d'une solidarité entre pairs. Quel que soit leur niveau, ils arrivent, par le bouche à oreille, à s'affranchir des règles mises en place, et ce, même si les sanctions encourues sont lourdes (heures de retenues...). Ces contournements sont motivés, selon leurs dires, par une incompréhension de la règle imposée par l'Éducation Nationale.

Les significations que les TIC revêtent pour les acteurs sont en étroite relation avec les pratiques sociales et culturelles. Ces dernières évoluent selon deux critères. L'une est liée au contexte socio-technique : nous sommes à la fin de la période de massification de l'internet avec un taux de connexion globale de la population française à 82% (CREDOC, 2014). Le numérique devient désormais mobile. La deuxième est liée au développement des adolescents, de leur comportement, de leur personnalité. Si l'Éducation Nationale a pris en charge depuis quelques années l'apprentissage informatique des élèves, force est de constater que les usages développés par les adolescents n'émanent que faiblement de ceux proposés par l'institution.

A cette période où la socialisation secondaire émerge, il est courant que les adolescents apprennent l'existence d'un site ou d'une pratique par leur groupe d'amis, leurs grands frères ou grandes sœurs : jeu en réseau mais aussi musique, vidéos. Les pairs sont une ressource non seulement pour bénéficier de nouvelles pratiques mais aussi pour les diffuser. L'apprentissage manipulateur des techniques s'appuie souvent sur l'observation. L'un montre comment faire en manipulant la souris et le clavier. A charge pour l'autre de se remémorer les actions afin de pouvoir les reproduire. La transmission ne se fait donc plus par l'oral, comme en classe, ni via un mode d'emploi figé. En refaisant les faits et gestes de ses pairs, l'adolescent s'approprie la technologie. Observer l'autre, reproduire la façon de procéder de ses pairs est une attitude fréquente. En cela, ils apprennent les comportements sociaux propres à leur classe d'âge, « la norme », mais aussi à définir ce qu'ils veulent montrer ou pas d'eux-mêmes aux autres. Les adolescents font assez fréquemment des allers-retours entre les situations de lecteur et auteur des publications. Beaucoup passent du temps à regarder les profils de leurs « amis » sur les

réseaux sociaux et à les commenter. Marianne (17 ans) visite souvent les profils des autres pour mieux réguler ce qu'elle peut montrer d'elle « je regarde et je me dis des fois : « ha ça je n'mettrais pas ». ».

A Ploëmeur, les pratiques d'internet les plus fréquentes sont les réseaux sociaux (58,38%)¹⁶ et l'écoute de musique (67%)¹⁷, viennent ensuite, loin derrière, le jeu pour 15%¹⁸ d'entre eux. Nos entretiens révèlent que les adolescents ont des pratiques numériques influencées par les pairs mais aussi par celles de la famille et des parents. Cela est notamment sensible pour les aînés des fratries interrogés. Ainsi, Léonore (13 ans), qui a 3 petits frères, utilise-t-elle les instruments numériques davantage pour la recherche d'information que pour communiquer avec ses pairs, alors que sa copine Lénaïg qui a le même âge mais qui a un frère plus grand, utilise Skye et s'occupe du blog de son association de Volley-Ball. De même pour Eric (14 ans), benjamin de la fratrie, qui admet s'être inscrit dès le CM2 sur Facebook pour faire comme ses grandes sœurs. Ainsi, même si la plupart des adolescents estiment apprendre seuls à utiliser l'ordinateur, ils sont très souvent entourés d'un réseau d'entraide à la fois familial, plutôt assuré par les grands frères, grandes sœurs que par les parents, et amical. Cet entourage va les guider dans leurs premiers pas avec la machine, mais il va aussi fortement orienter les pratiques.

4.3.1 « Online » ou « Offline » : les espaces des adolescents

Que ce soit en ou hors-ligne, les adolescents installent une sorte de routine dans les espaces qu'ils investissent. Ils vont dans des lieux, où ils sont entre eux, « tranquilles » (Baptiste, 14 ans) à l'abri de regards étrangers, et où ils savent qu'ils vont rencontrer leurs amis. Hors-ligne, ils investissent les lieux publics comme le skate-park, les blockhaus qui maillent le territoire ploëmeurois, le terrain de sport « synthétique » sur des heures où les lieux ne sont investis que par eux, c'est à dire selon les contraintes familiales et hors-temps scolaire ou d'activité formelle. Ainsi, les adolescents sont présents sur l'espace public mais selon une temporalité spécifique et sur des espaces reconnus, appropriés par eux, qui ne sont pas tous prévus pour eux. Les lieux publics où ils peuvent rencontrer des adultes sont souvent des lieux où les rôles sont institués statutairement : collèges, lycées, structures socio-éducatives... Hormis ces quelques lieux, ils affirment avoir peu ou pas de contact avec les adultes. Pourtant, les adultes et les espaces publics sont importants pour apprendre au sujet des situations sociales « *Les espaces publics jouent de nombreux rôles dans notre vie sociale – ils permettent aux gens de donner du sens aux codes qui règlent la vie publique, d'apprendre à s'exprimer, à comprendre les réactions suscitées par leurs communications. Cela permet de réaliser (rendre réels) certaines actions et comportements par le fait que des témoins en reconnaissent l'existence publique (Arendt 1998).* » (Boyd, 2007, p.3). En étant visibles, les adolescents acquièrent non seulement une existence publique mais intègrent les normes sociales en cours. La visibilité sur internet, à l'inverse des lieux publics hors-ligne, est contrôlée avec plus ou moins d'habileté par les adolescents, loin du regard du reste de la société. Face à cette situation, les politiques publiques adoptent une attitude plutôt attentiste et n'ont pas intégré l'aspect éducatif dans leur approche du numérique.

Ploëmeur est une ville au périmètre très étendu composée de plusieurs quartiers. Les professionnels en charge de la jeunesse sont souvent appelés à intervenir dans ces quartiers quand des nuisances sont imputées aux jeunes. A charge pour eux de régler le problème pour ensuite construire du « vivre-ensemble ». Le numérique est souvent oublié des discours éducatifs. Parmi les entretiens réalisés en avril 2013 auprès des professionnels et élus de la ville, seul le maire évoque le numérique non pas en terme d'éducation mais bien en terme de communication : « *Il faut qu'on ouvre et c'est pour cela que l'usage du numérique, c'est l'utilité. Le numérique est un enjeu fabuleux pour l'avenir et il faut qu'on l'ouvre à cette population qui ne l'utilise pas sauf dans la forme de représentations.* » . Pour les autres professionnels en charge de l'éducation (documentaliste de collège, directeur du service Education-Enfance-Jeunesse-Quartiers, directrice adjointe du service jeunesse de la ville) aucune mention n'est faite de cet aspect pourtant quotidien de la vie des adolescents ploëmeurois. Ainsi, sommes nous face à deux discours, celui des adolescents qui utilisent le numérique, au même titre que leurs sorties pour se construire identitairement et socialement, et celui des pouvoirs publics qui réagissent et n'impulsent pas de politique éducative dans ce domaine.

En ou hors-ligne, les adolescents investissent les lieux à l'abri des regards étrangers. Les trajets « routiniers » sont constitués la plupart du temps des sites dits « sociaux ». Là, ils peuvent s'informer sur la vie de leurs communautés, communiquer entre eux, se construire. En ligne, hormis pour 5-6 sites, ils n'ont pas la curiosité, sauf demande de l'école, plus rarement des parents, d'aller en chercher d'autres. Puisqu'ils connaissent le fonctionnement de ces sites pour les pratiquer régulièrement, ils sont en confiance, en terrain connu. Par leur parcours quotidien, les adolescents se créent un « espace pratiqué », un lieu constitué de liens, d'histoires, de

¹⁶ Un peu en dessous de la moyenne générale d'INEDUC de 66 %.

¹⁷ Un peu en dessous de la moyenne générale d'INEDUC de 79 %.

¹⁸ Un peu en dessous de la moyenne générale d'INEDUC de 11 %. Les analyses statistiques et croisées sont en cours pour essayer de comprendre ces variations en fonction des territoires.

pratiques communes (Tredan, 2005). L'échange de conseils, l'entraide sont possibles parce que les adolescents utilisent le numérique la plupart du temps selon le même schème : être en lien avec ses pairs. Rares sont les adolescents qui ont des blogs (3 sur les 192 adolescents enquêtés). Le phénomène « blog » (1999-2006) a pourtant préfiguré l'arrivée des réseaux sociaux numériques (RSN). Ce passage du blog aux RSN permet aux adolescents d'avoir le sentiment de mieux contrôler la diffusion de leurs informations ainsi que leur audience. Ils utilisent les RSN pour renforcer les liens sociaux, rarement pour s'en créer de nouveaux. Sur Facebook, l'audience est constituée d'« amis ». Sous cette appellation, dont ils ne sont pas dupes, sont rassemblées les personnes que l'adolescent connaît de près ou de loin mais qui, quoiqu'il en soit, appartiennent à la même tranche d'âge et partagent les mêmes préoccupations. Si leur profil dénombre entre 50 et 200 amis pour 44,36% d'entre eux et entre 200 et 500 amis pour 48,12% d'entre eux, cette audience est constituée pour communiquer avec des copains qu'ils fréquentent régulièrement (96,24%) ou encore avec les membres de la famille qui n'occupent pas le même foyer (40,60%). C'est grâce à cette audience que l'adolescent va pouvoir, par un jeu de miroir, élaborer son image sociale, ce qu'on qualifie aujourd'hui d'« identité numérique ». Les informations qu'il diffuse sur ce support font toujours l'objet d'une réflexion préalable sur l'image qu'il veut donner. Être sur les réseaux sociaux permet d'expérimenter des identités, des attitudes. C'est ce que Laurent (17 ans) précise quand il stipule « sur Facebook, vu que ça reste, je suis moins naturel. » L'élaboration du profil serait ainsi une construction réfléchie. Les adolescents adoptent des stratégies afin de tester si telle attitude, tel goût peuvent être mis en avant. Ils évoluent en continuité entre les univers médiatisés et non médiatisés. Ainsi, très peu de profils que nous avons visités apparaissent complètement déconnectés de la vie réelle. Les adolescents essaient juste de se montrer sous un meilleur jour. Cela les oblige à réfléchir à la fois sur l'image qu'ils ont d'eux-mêmes et celle qu'ils souhaitent projeter. Ces ajustements sont rendus possibles par les élaborations de profils que permettent les médias sociaux. Il s'agit d'ailleurs, comme le signale Danah Boyd (2007) dans sa thèse, de la première génération qui doit se décrire publiquement afin de pouvoir participer socialement. Seuls 5% d'entre eux ont leurs parents comme « ami ». Les parents ne sont souvent pas intégrés à la vie numérique des adolescents. Jeff (17 ans) a accepté son père, mais limite l'accès « pour ne pas le choquer » et Julie (16 ans) a fait une moue horrifiée à l'idée d'avoir ses parents sur Facebook. Gildas (14 ans), reconnaît avoir accepté ses parents mais estime que c'est une erreur. Ses amis acquiescent en estimant que Facebook c'est « pour les copains ». En fait, rares sont ceux qui veulent interagir avec leurs parents sur internet notamment par crainte que ces derniers contrôlent ce qu'ils font, comme ils peuvent le faire hors-ligne, dans leur chambre par exemple. Avec les données d'INEDUC, on constate une évolution rapide de Facebook qui s'institutionnalise pour devenir la vitrine officielle des adolescents, en particulier parce qu'ils savent que de plus en plus de parents ont un compte Facebook. Ils commencent à se détourner de Facebook pour interagir avec leurs pairs sur d'autres réseaux sociaux (sur Snapchat par exemple).

4.3.2 Se dévoiler à l'autre

La pratique de communication interpersonnelle a aussi un autre rôle, celui de mettre en place des passerelles entre les deux sexes. Le cloisonnement entre garçons et filles est très marqué dans la cour du collège ou du lycée. De ce fait, beaucoup utilisent internet pour tester les premiers pas d'une relation amoureuse. Sans le moyen de communication adéquat, l'adolescent peut très facilement se retrouver hors-course : « Pour demander à sortir avec quelqu'un et tout c'est plus facile de dire ça sur Facebook que en face quoi. Et y a mon pote là, mon meilleur pote, il arrivera pas à demander à une fille et sur Facebook il lui aurait demandé depuis longtemps. Ça fait 2 ans qu'il est dessus et il bloque. Il a pas de portable. Il a internet, mais pas Facebook. Il a pas le droit. Il a MSN, mais sa cop.. Enfin sa... la fille qu'il veut sortir avec elle va que sur Facebook » explique Eric (13 ans). Comme le rappelle Pasquier (2005), les échanges par ordinateur ouvrent le registre de la parole intime, aussi bien pour les jeunes filles qui utilisaient déjà le téléphone ou la correspondance manuscrite que pour les jeunes gens, peu habitués au dévoilement de soi. Sur internet, ils peuvent donc se montrer différents du groupe sans en être la risée. Cela rejoint les analyses de plusieurs recherches M@rsouin effectuées depuis plusieurs années. La définition anthropologique des usages comme normes d'usages confèrent trois « pouvoirs » au numérique : renforcement, dévoilement et lien. Là, c'est le pouvoir de dévoilement qui est à l'œuvre (Plantard, 2011). Contrairement à ce qu'on a beaucoup entendu dans les années 1980, la technologie n'est pas neutre. « La technique, c'est la manière qu'ont les humains de se cacher dans ce qu'ils font et de s'y révéler aussi de temps à autre [...] La technique relève d'un stade du miroir généralisé dans lequel on éprouve son rapport à l'être » (Sibony, 1989). Les pratiques numériques provoquent toujours des interactions corporelles, cognitives et affectives. Ces pratiques déclenchent des émotions qui échappent parfois à toute rationalisation et peuvent révéler des questions existentielles. Dans un contexte de la socialisation adolescente, les pratiques du numérique saturées d'affects dévoilent les questions qui les préoccupent. Cet usage réhabilite le badinage amoureux. Il permet de s'individualiser du groupe et de s'affranchir de la fidélité que les adolescents doivent à celui-ci. Pour les garçons il semble que la messagerie instantanée soit un lieu facilitant l'apprentissage du jeu de séduction et de la grammaire amoureuse : apprendre les critères physiques qui plaisent, les attitudes, les mots qui séduiront. En outre, internet permet de s'affranchir de la dimension physique à une période où le corps change. L'absence de visu offre une possibilité de tester sans crainte que cela retentisse forcément sur la vie quotidienne. Ainsi, les

relations numériques permettent-elles d'aborder des discussions sensibles où l'émotion peut être fortement présente en évitant qu'elle soit paralysante. Cette voie « numérique » de socialisation entre les filles et les garçons ne se substitue pas aux interactions réelles mais offre une zone protégée, un espace transitionnel (Tisseron, 2008).

4.3.3 Un territoire qui renforce les cultures des pairs

En définissant ce qu'ils montrent et à qui ils le montrent, ils ont le sentiment de pouvoir s'exprimer plus librement puisqu'ils ne sont pas dans la sphère publique, mais bien dans un « entre-soi », un espace en clair-obscur (Cardon, 2009) où chacun peut se dévoiler devant un cercle de pairs restreint dont ils contrôlent l'accès et le limitent aux parents. C'est à cette unique condition qu'ils estiment être libres. Le fait d'écrire est souvent privilégié au fait de téléphoner, non seulement pour une question de coût, mais aussi pour être à l'abri du regard et des oreilles adultes. Ce sont les parents qui équipent les adolescents en espérant ainsi favoriser la réussite scolaire : « *les parents ont cerné les enjeux sociaux et professionnels pour leurs enfants. Les enquêtes montrent que les foyers avec des ados sont les plus équipés. La connexion internet est perçue comme un moyen de se comporter en "bon parent" en offrant à ses enfants tous les moyens d'accéder à la réussite scolaire. Aujourd'hui la réussite des enfants se mesure dans tous les milieux par leurs résultats scolaires.* » (Metton, 2004, p. 63). Hors, si 41% des adolescents de notre enquête affirment recourir au numérique pour faire des recherches concernant l'école, ils ne sont que 4,69% à citer cette activité comme l'une des plus fréquentes. Une fois la connexion établie, les parents s'aperçoivent que les activités ludiques et de communication constituent l'essentiel des pratiques de leurs enfants. L'internet devient alors un concurrent potentiel des devoirs, comme la télé ou les jeux vidéos.

Les parents des adolescents interviewés savent utiliser l'outil informatique. Leur apprentissage s'est souvent réalisé en fonction de leur profession et dans ce cadre là. Du fait de ces apprentissages différenciés, le décalage existe. Ainsi, deux représentations se confrontent, l'une axée sur la recherche d'informations, sur le travail, l'autre plus ludique et fortement axée sur la communication. C'est dans cette confrontation qu'intervient le deuxième pouvoir des usages : le renforcement. Les techno-imaginaires nous présentent des fétiches (des objets supports de croyances) à manipuler comme l'ordinateur, la tablette tactile ou le téléphone portable. Ils nous présentent aussi des environnements numériques – des espaces socio-techniques – à habiter comme les réseaux. En présence de ces « machines », éléments tangibles des cultures numériques et véritables « Deus ex machina » composées d'instrumentalité et de symbolique, chacun renforce ses comportements de confiance ou de défiance vis à vis du numérique. À l'inverse des autres supports médiatiques, comme la télévision, la presse, les livres, la radio, il est très difficile pour les parents de contrôler les contenus numériques. Face à cet état de fait, ils proposent surtout des limites en termes de temps. Cette contrainte est de plus en plus mise à l'épreuve des terminaux mobiles. Les parents que nous avons rencontrés à Ploëmeur ont des approches différentes face à l'arrivée du numérique dans leur foyer. Certains, se sentant dépassés par la technique laissent leur enfant faire adoptant une attitude quasi admirative face à leur maîtrise technique. D'autres, beaucoup plus nombreux, sont vigilants par rapport aux résultats scolaires. Si les moyennes baissent, alors l'accès au numérique sera restreint. Finalement, à l'instar des sorties de leur enfant, les parents établissent des périmètres temporels aux activités : pas de numérique le soir et seulement si l'activité n'empêche pas les autres. Ils restent ainsi à distance mais sont très majoritairement vigilants à l'équilibre de leur adolescent. Ces parents, faute de contrôler techniquement les faits et gestes de leur adolescent sur internet, misent sur la confiance. « *Les parents sont aujourd'hui convaincus des vertus de la communication dans l'éducation des adolescents. Pénétrations des normes éducatives dans les normes populaires. Dans les premières, le modèle négociateur s'est définitivement imposé. Dans les seconds, le modèle éducatif aurait réussi à s'adapter aux nouvelles normes de comportement des adolescents en changeant de registre dans l'exercice de l'autorité, c'est-à-dire en passant d'une autorité traditionnelle (qui n'a pas besoin de se justifier pour être légitime) à une autorité qui cherche à mieux établir les sources de sa légitimité et à maintenir son efficacité par les vertus de la communication, mais sans renoncer totalement à un modèle de relations statutaires.* » (Galland, 2008).

4.3.4 Les cultures tribales du numérique

Par leurs propriétés réticulaires, les TIC permettent le développement de cultures émergentes, éclectiques, dissonantes, des cultures dites numériques, dont les adolescents s'emparent. Au-delà de la technicité induite, elles doivent avant tout s'entendre comme repositionnant l'individu au cœur du processus culturel, notamment en tant qu'acteur. Que ce soit Jeff (17 ans) qui apprend le japonais, Marianne (17 ans) qui fait ses playlists, ou encore Delphine (15 ans) qui participe à des fan-fictions, les adolescents interviewés utilisent tous les TIC pour consommer, pratiquer et produire de la culture. La diversité des pratiques est étroitement liée à la fréquence : plus on pratique, plus on diversifie les usages. Chacun utilise le support numérique d'une façon personnalisée : si l'une télécharge fréquemment, d'autres préféreront jouer, converser. Le temps consacré à la culture n'est plus homogène ou dicté par l'offre. Ainsi ont-ils à la fois plus de choix dans les modes de consommation, mais aussi

une offre plus importante. Ce recentrage sur l'individu amène certains chercheurs à parler de cultures participatives ou expressives. Le terme de « Remix culture » utilisé par Lessig (2008) identifie le mieux cette culture participative, d'échange, et de réappropriation individuelle ou collective de contenus. Ils se réapproprient, ré-agencent les produits culturels à disposition. Leur consommation devient un processus collectif, comme le souligne Jenkins : « *Le public à qui on a donné le pouvoir grâce aux nouvelles technologies, et qui occupe désormais un espace à l'intersection des anciens et des nouveaux médias, exige de participer à cette culture.* » (Jenkins, 2003). Ils agrègent des éléments, les réorganisent, les classent, leur donnent un nouveau sens. S'approprier divers contenus pour créer une production nouvelle est un processus caractéristique des pratiques numériques des adolescents. Léo (17 ans) ne prend pas de photo, pas de vidéo. Il utilise le matériel préexistant, le recycle, le détourne et le modèle. Il prend des éléments divers, qui ne sont pas de lui, les bricole. Ces travaux ont toujours une finalité sociale : il partage ses créations et les confronte à son audience. Si l'on s'en tient aux matériaux empiriques à disposition, la transmission culturelle adolescente se situe plus, mais non exclusivement, dans un cadre intragénérationnel. L'émergence des cultures numériques met à mal ce que Bourdieu appelle la légitimité culturelle, sur laquelle sont basées en grandes parties nos institutions culturelles. Ainsi certains types de savoirs sont-ils plus valorisés que d'autres par l'institution scolaire, par la hiérarchie sociale. C'est là qu'intervient le troisième pouvoir des usages : le pouvoir de lien. Certains adolescents sont baignés dans les techno-imaginaires. Ils forment les tribus « techno » qui dépassent de loin les ingénieurs. En fonction des époques, ils se nomment nerds, cyberpunk, no-life ou geeks et forment l'avant-garde des cultures numériques. Ce fonctionnement est une caractéristique globale des cultures numériques. Ces tribus technoïdes fonctionnent comme les « outsiders » décrits par Becker (1985). Elles sont le signe autant que les prémisses d'une nouvelle culture numérique, d'abord déviante, transgressive puis de moins en moins. Notre profond désir identitaire d'être intégré dans un groupe constitué trouve dans les cultures numériques de nouvelles tribus, de nouveaux territoires à explorer. Tout se passe comme si les cultures numériques loin de déshumaniser les rapports que chaque individu entretient avec la culture, personnifient ces relations : on ferait ainsi plus confiance à un bien plébiscité par les pairs, par ses proches, que proposé par une institution. La confiance, notion primordiale pour les adolescents, se détermine dans la relation, la proximité et l'échange donc dans la tribu. Les cultures numériques des adolescents ne se limitent pas aux cultures geeks plutôt investies par les milieux favorisés. Elles s'en distancient par des usages très inégaux au sein d'une même classe d'âge, corrélatifs de distanciation très hétérogène vis à vis des objets techniques. Confiance et légitimité déterminent l'adoption d'une technologie par les jeunes comme l'illustre les usages caricaturaux de FB par les apprentis boulangers. Sur une dialectique « c'est pour moi / c'est pas pour moi », les adolescents butinent les cultures numériques en conservant deux fondamentaux très articulés : la socialisation entre pairs et le pouvoir de lien.

5. Conclusion

En laissant aux adolescents le champ libre en matière d'apprentissage du numérique, ces derniers s'approprient un territoire qui leur permet de se construire socialement, de se dévoiler face à leurs pairs, de renforcer leur identité « jeune » et des liens dans un des rares lieux qu'ils pensent contrôler. Afin de mieux le maîtriser, ils le circonscrivent à leurs pratiques, excluant le plus souvent toute présence adulte potentiellement stigmatisante. Ils investissent les lieux en ligne comme ils le font hors ligne, sur des temporalités spécifiques, pour retrouver leurs pairs, à l'abri des regards étrangers. Les pratiques numériques des adolescents dévoilent une façon de se construire de l'adolescent, hors des prescriptions institutionnelles et parfois des lieux pensés pour eux. Faute de connaître réellement leurs pratiques numériques, adultes et adolescents projettent les uns sur les autres des fantasmes qui se cristallisent autour d'expressions comme « digital native » ou « digital migrant ». Les adolescents se construisent, aujourd'hui, souvent dans un « entre-soi » numérique en clair-obscur, caché du regard des adultes. C'est ce repli qui pourrait être très problématique d'un point de vue éducatif. L'appropriation des instruments numériques n'est pas innée. Selon la famille, le groupe de pairs et les territoires dans lequel il se situe, l'adolescent s'adonnera avec plus ou moins de légitimité, d'assurance, de facilité et d'audace aux pratiques numériques. Il devient urgent de regarder de près et de prendre en compte les pratiques numériques effectives des adolescents pour pouvoir démontrer l'ampleur du risque de démissions éducatives contenu dans la dénomination « génération Y ». Les analyses d'INEDUC démontrent que l'équipement apparaît socialement contrasté sur deux plans : s'agissant des terminaux mobiles et au niveau des espaces d'accès (l'espace familial de la maison ou l'espace personnel que peut représenter la chambre). En effet, si les familles défavorisées (par la PCS¹⁹ du père) sont autant dotées en ordinateur fixe que les familles très favorisées, elles se révèlent moins dotées en terminaux mobiles lorsque l'on considère l'équipement familial. En revanche les jeunes de milieu défavorisé ont plus souvent accès aux ordinateurs portables dans leur chambre (47,2% contre 35,5% des PCS

très favorisées). De surcroît, les disparités sociales se creusent quant à l'équipement en téléphones portables. En effet, près de quatre adolescents sur cinq (76,2%) issus de milieu défavorisé possèdent un téléphone portable contre deux adolescents sur trois (67,6%) d'origine sociale favorisée. Les analyses qualitatives nous permettent d'identifier 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'aliénation consumériste à la possession de produits technologiques (Ex : smartphone ou console de jeu) serait-elle plus forte dans les familles populaires ? Les familles plus favorisées résisteraient-elles à la pression du marketing technologique en échangeant entre parents dans les lieux de socialisation qui se forment autour des parcours scolaires ou de loisirs de leurs enfants ? Si les usages sont des normes symboliques, contrairement aux discours politiques habituels, l'E-éducation ne se limite pas à la mise à disposition des ressources numériques pour l'éducation. L'E-éducation s'articule à l'éducation autant qu'elle la redéfinit. Si on considère l'éducation comme l'ensemble des acquisitions produites par les interactions entre le sujet et son environnement physique et humain, comprenant autant les transmissions volontaires que les acquis par imprégnation, le numérique transforme l'éducation en profondeur particulièrement dans la famille. Comme l'écrit Alexandre Moatti (2012, p. 134) : « Le numérique, substantivé, presque personnifié, envahit tout. Le concept est à ce point invasif qu'il en arrive à faire oublier ce à quoi il se rapporte... ». L'E-éducation nous rappelle les enjeux des travaux de recherche sur les apprentissages avec, par et dans le numérique. Elle nous rappelle aussi l'importance des politiques publiques d'éducation et le rôle des institutions éducatives lorsqu'il s'agit d'accompagner l'éducation familiale aux usages du numérique.

Références bibliographiques

- Albero, B. & Linard, M. (2008). *Petite fabrique de l'innovation à l'université : quatre parcours de pionniers*. Paris : L'Harmattan.
- André, G. (2012). *Adolescents et numérique : Quelles sociabilités ?*. Mémoire de Master TEF, Université Rennes 2.
- Audran, J. (2005). *Ethnologie et conception des sites Web scolaires*. Paris : Lavoisier-Hermès.
- Beaud, S. & Weber, F. (1998). *Guide de l'enquête de Terrain*. Paris : La Découverte.
- Becker, H. (1985). *Outsiders. Etudes de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié, trad. fr. 1985 (1ère éd. 1963).
- Berger, P. & Luckmann, T. (2008 [1966]). *La construction sociale de la réalité*. Paris : Armand Colin.
- Boyd, D. (2007). Réseaux sociaux numériques : vie privée, vie publique, what else ? (en ligne), 16 Août 2012. <http://www.danah.org/papers/KnowledgeTree-French.pdf>
- Boyd, D. (2008). *Taken out of context*. PhD Dissertation, University of California-Berkeley, School of Information.
- Cardon, D. (2006). La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics. *Réseaux*, n° 138, p.15-71.
- Cardon, D. (2008). Le design de la visibilité, un essai de cartographie du web. *Réseaux*, 2008.
- Cardon, D. (2009). Web 2.0. *Réseaux*, n° 154, 2009/2, 9-12.
- Casalegno, F. & Lemos, A. (1996). Entretien sur la cyberculture avec Edgard Morin, *Sociétés* N° 51.
- Casili, A. (2010). *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ?* Paris : Seuil.
- Dagnaud, M. (2011). *Génération Y Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*. Paris : Presses de Sciences Po.
- De Certeau, M. (2002 [1980]). *L'invention du quotidien, Arts de Faire*. Paris : Gallimard.
- Galland, O. (2008). Une nouvelle adolescence, *Revue française de sociologie*, 2008/4 Vol. 49, 819-826.
- Glevarec, H. (2010). Les trois âges de la « culture de la chambre », *Ethnologie française*, 2010/1 Vol. 40, p. 19-30.
- Goffman, E. (1975). *Stigmate, les usages sociaux du handicap*. Paris : Editions de Minuit.
- Jenkins, H. (2003). Worship at the Altar of Convergence, un nouveau paradigme pour mieux comprendre l'évolution des médias. Introduction de l'ouvrage, convergence culture. *Mediamorphoses*, sept 2007
- Lessig, L. (2008). *Remix, Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. Penguin Press.
- Lobet-Maris, C. (2011). Âge et usages informatiques, *Communications*, 2011/1 (n° 88), 19-28.
- MARSOUIN (2012). Usages des Technologies de l'Information et de la Communication en Bretagne. Repères 2012.

- Metton, C. (2004). Les usages de l'Internet par les collégiens. Explorer les mondes sociaux depuis le domicile, *Réseaux*, 2004/1 n° 123, 59-84.
- Moatti, A. (2012). *Le numérique, adjectif substantivé*, *Le Débat*, 2012/3 n° 170.
- Octobre, S., Détrez, C., Mercklé, P. & Berthomier, N. (2010). *L'Enfance des loisirs. Trajectoires communes et parcours individuels de la fin de l'enfance à la grande adolescence*. Paris : Ministère de la Culture et de la Communication : La Documentation française.
- Pasquier, D. (2005). *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*. Paris : Autrement.
- Plantard, P. [dir.] (2011) *Pour en finir avec la fracture numérique*. Limoges : Fyp Editions.
- Plantard, P. (2013). La fracture numérique, mythe ou réalité ? *Éducation permanente. Hors-série sur la société numérique*. Paris : AFPA.
- Plantard, P. & Trainoir, M. (2011). StigmaTIC : errances et technologies » In *Recherches sur la société du numérique et ses usages – M@rsouin, N°1*, Paris : l'Harmattan.
- Rabardel, P. (1995). *Les hommes et la technique*. Paris : Armand Colin.
- Sibony, D. (1989) *Entre Dire et Faire*. Paris : Grasset.
- Simondon, G. (1989). *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Aubier.
- Tredan, O. (2005). Les weblogs dans la cité : entre quête de l'entre-soi et affirmation identitaire. *Cahier de Recherche MARSOUIN*
- Tisseron, S. (2008). *Virtual, mon amour : penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies*. Paris : Albin Michel.