

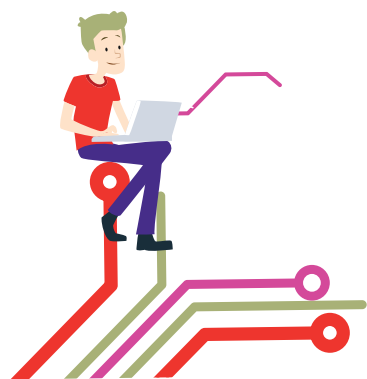
UNE ENQUÊTE MENÉE
PAR LA DRDJSCS ET LE CRAJEP
AVEC L'ACCOMPAGNEMENT
DE L'INJEP

PRATIQUES NUMÉRIQUES

DES JEUNES DE 11 À 18 ANS

SUR LE TERRITOIRE
NÉO-AQUITAINE





EDITO

Les pratiques numériques des jeunes sont-elles riches et variées ou au contraire pauvres et standardisées ? Sont-elles les pratiques de tous les jeunes ? Ou celles des plus privilégiés d'entre eux ? Sont-elles influencées par le territoire d'origine des jeunes : milieu urbain, milieu rural, zones rurales de revitalisation, quartiers en politique de la ville ?

Telles sont les questions qui agitaient depuis plusieurs années le Collectif EDUCPOPNUM* et auxquelles **cette enquête** visait à répondre.

Son objet ? Cerner aussi finement que possible les pratiques numériques des jeunes de 11 à 18 ans sur le territoire néo-aquitain dans une approche à dominante quantitative. Il s'agissait de tenter d'aller au-delà des grandes masses des pratiques les plus visibles : jouer, écouter de la musique, regarder des vidéos, pour appréhender le degré de massification des nombreuses autres activités qu'elles génèrent chez certains jeunes : recherches, traduction, publication, éditorialisation, commentaires, discussions, rencontres...

Et permettre de dessiner les contours d'un accompagnement éducatif adapté à la réalité de ces pratiques, valorisant la culture numérique des jeunes et réaffirmant leur capacité à prendre des initiatives et des responsabilités, s'engager et agir, s'exprimer et créer.

Méthode : un questionnaire diffusé en ligne et via des établissements scolaires volontaires qui a recueilli 1521 réponses. Et pour affiner l'analyse des résultats, trois entretiens collectifs avec des groupes de jeunes sur trois territoires (30 jeunes), les jeunes du Conseil communal des jeunes d'une grande ville, les jeunes fréquentant le centre d'animation d'un territoire en zone rurale de revitalisation, un groupe de jeunes fréquentant le centre social d'un quartier en politique de la ville. On trouvera le détail des résultats et leur analyse sur educpopnum.org.

Menée par la DRDJSCS et le CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, avec l'accompagnement de l'INJEP et la participation active du CIJ d'Angoulême, des Petits Débrouillards en Nouvelle-Aquitaine Nord, de la Bêta-Pi, des CEMEA Aquitaine, de l'URECSO Poitou-Charentes, du Flep de Soyaux et du CRIJ Poitou-Charentes, **cette enquête est aussi une aventure collective** à laquelle chacun a apporté temps, compétences et réseau. Grâce à l'INJEP, elle a constitué pour tous une sorte de formation-action. Elle contribue à prolonger au sein du Collectif le patient tissage d'une histoire d'éducation populaire.

Collectif
Éducpop
num.

* Le collectif EDUCPOPNUM consiste en la coopération originale d'associations d'origines diverses (éducation populaire, culture scientifique et technique) visant à renforcer la visibilité d'une problématique, l'éducation au numérique, et à œuvrer collectivement à son appropriation par le milieu associatif et le secteur de l'animation.

L'ENQUÊTE

CARTE D'IDENTITÉ DE L'ENQUÊTE

PUBLIC VISÉ → jeunes de 12 à 17 ans

RÉPONDANTS → jeunes de 11 à 18 ans

RÉPONDANTS → 1521 jeunes

dont 1070 collégien(ne)s

DIFFUSION → via un questionnaire en ligne

RÉPONSES SPONTANÉES SUR INTERNET

→ 370 répondants

RÉPONSES VIA LES ÉTABLISSEMENTS

SCOLAIRES + UN BIJ → 1151 répondants

PASSATION DANS 13 ÉTABLISSEMENTS

7 collèges → 913 répondants

2 lycées pro → 160 répondants

2 lycées généraux et technologiques

→ 36 répondants

1 maison familiale rurale → 30 répondants

1 CIJ → 12 répondants

FILLES → 53,8 %

GARÇONS → 46,2 %

PARTI PRIS → permettre aux jeunes de choisir plusieurs réponses à chaque question quitte à complexifier l'analyse pour entrer dans la finesse des pratiques.

ECHANTILLON ANALYSÉ

→ 1070 collégiens sur les 1521 répondants

Et en regard : 392 jeunes de 15 à 18 ans pour la variable âge.

→ 913 collégiens ont répondu grâce à une diffusion du questionnaire organisée dans leur collège.

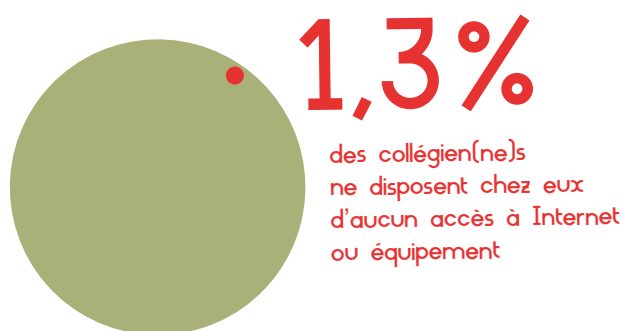
→ 157 collégiens ont répondu individuellement en ligne.



7 collèges
913 collégien(ne)s

Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

ACCÈS ET ÉQUIPEMENT



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

ÂGE

→ 13 ans et moins : 693 répondants

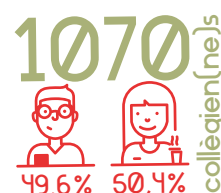
→ 14 ans et plus : 376 répondants

→ Le plus gros effectif = 12-15 ans : 911 répondants

SEXE

→ Filles : 50,4 %

→ Garçons : 49,6 %

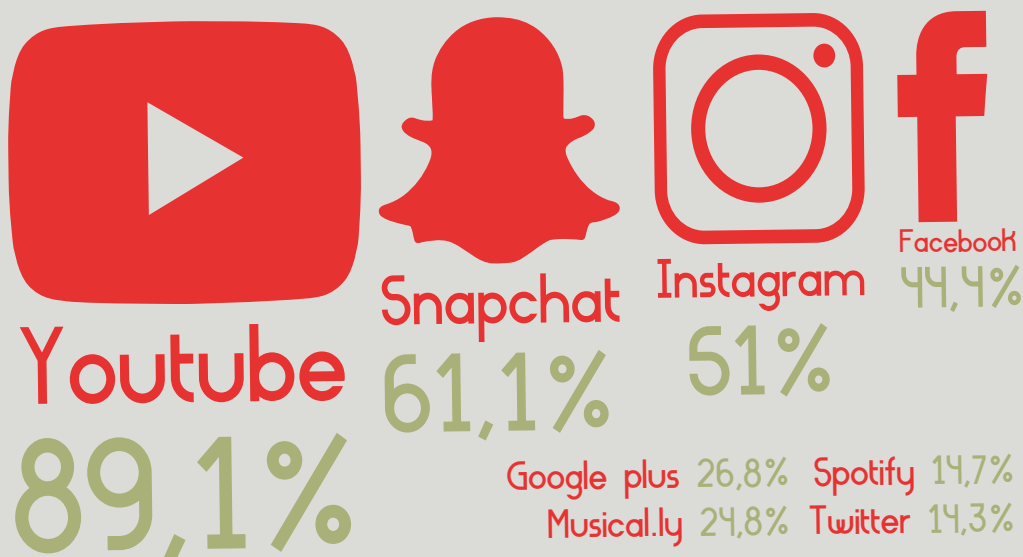


UNE PROFUSION DES USAGES

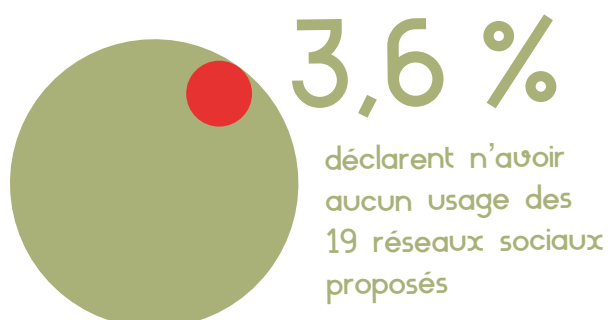
ENTRE MASSIFICATION & BRICOLAGE INDIVIDUEL

PLATE-FORMES ET RÉSEAUX SOCIAUX

LES QUATRE PLATE-FORMES LES PLUS UTILISÉES



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

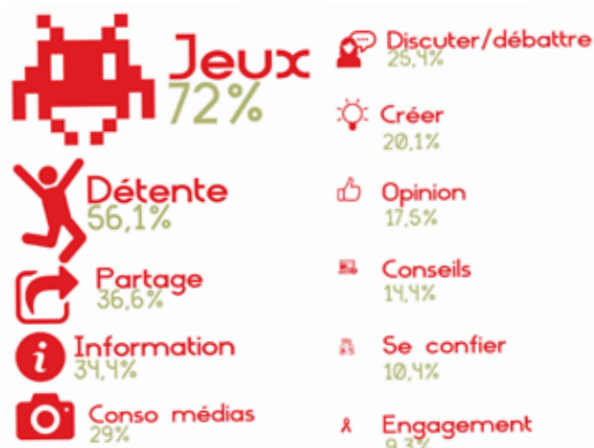
YOUTUBE, SNAPCHAT, INSTAGRAM, FACEBOOK

Si ces quatre sites sont très plébiscités par les collégiens, il s'y développe une profusion d'usages.

Ces plate-formes sont en effet multi-fonctionnelles :

Quasiment tous les usages peuvent y avoir lieu. Grâce à elles on peut veiller sur ses amis ou les surveiller, on peut chatter, prendre et publier des photos, on peut poster des *stories*, des *boomerang*, des statuts, jouer, commenter, donner son opinion, s'informer via les liens qui renvoient à des journaux en ligne, à des événements, à des sites.

Mêmes constats au sujet **des représentations** que se font les collégiens de leurs propres pratiques.



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRD/SCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

Le jeu et la détente y occupe une grande place : en entretien collectif les collégiens insistent sur le caractère délassant de leurs usages qui permettent « d'oublier ses soucis », « de relâcher la pression » « remontent le moral quand on rentre du collège » (collégiennes CCJ grande ville, 12-14 ans)

On voit cependant que les autres usages ne sont pas désertés loin de là et prennent différents sens pour les jeunes...

La pratique de s'informer peut avoir une définition toute relationnelle !

Mais d'autres jeunes **s'informent au sens classique du terme...**

Ha oui, on s'informe !
On s'informe de ce que fait unetelle, de ce que fait untel ;-))

Sur fb je suis une page de la communauté de communes sur ce qu'il se passe dans les Deux-Sèvres.

Quand il se passe des trucs graves, certains partagent des articles de journaux, on peut l'apprendre sur Facebook : l'attentat du 1^{er} de l'an, je l'ai appris grâce à ça !
Jeunes ZRR, 13 ans

Moi je vais sur Facebook pour lire la « Charente libre »

Moi je m'informe sur la Syrie, l'État islamique.
Jeunes QPV, 15 ans

YouTube

Avec 89% de collégiens qui déclarent l'utiliser Youtube est LA plateforme de référence !

Youtube c'est la base, la base de la base !
Jeunes QPV, 15 ans

On pourrait vivre sans Internet mais pas sans Youtube !
Jeunes CCJ grande ville, 12-14 ans

S'il n'y avait pas Youtube, il n'y aurait rien pour les jeunes !
Jeunes CCJ grande ville



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRD/SCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

Youtube est cependant également une plateforme multi-usages.

Les vidéos, ce sont aussi bien des films, des séries, des tutoriels, des documentaires, la production des youtubeurs, que des clips ou des covers qui concernent alors l'activité « écouter de la musique »

L'engagement y est à géométrie variable : on consulte sans s'inscrire, on ouvre un compte pour s'abonner ou commenter des vidéos, créer des playlists ou on crée sa chaîne (15,2 % des collégiens).

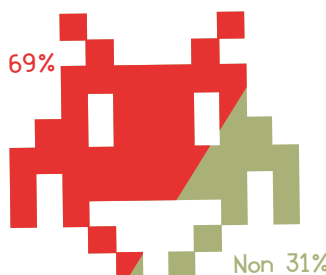
LES JEUX VIDÉOS

Le terme de « jeu vidéo » regroupe des réalités très différentes pour les jeunes. Il représente aussi bien **les jeux sur smartphone**, comme Brain dot « pour entraîner son cerveau », **un jeu d'adresse manuelle sur tablette** comme Piano Tiles, que **les nombreux jeux sur PC ou console** qu'on envisage plus traditionnellement sous l'appellation « jeux vidéos » structurés autour de ce qu'on appelle le gameplay : panel d'actions offertes au joueur, qui peuvent varier en qualité et en quantité. (Il est ainsi question d'un gameplay pauvre, si les actions possibles sont peu nombreuses, peu variées, ou permettent peu de combinaisons).

Une majorité de jeunes déclarent des pratiques de jeu. Nous leur avons posé deux questions ouvertes complémentaires.

joues-tu?

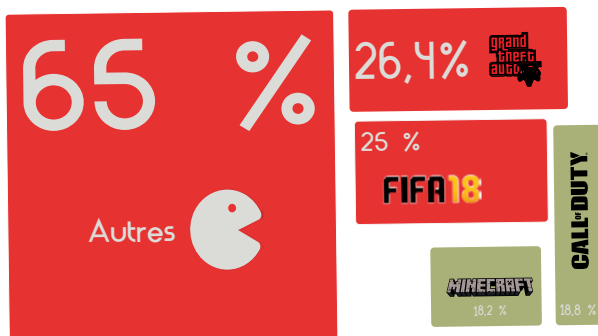
Oui 69%



Non 31%

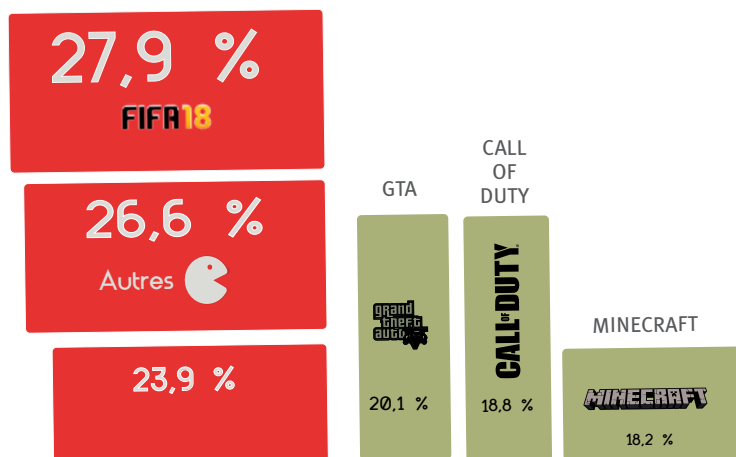
Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

QUEL JEU T'A LE PLUS MARQUÉ ?



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

À QUEL JEU JOUES-TU LE PLUS SOUVENT ?

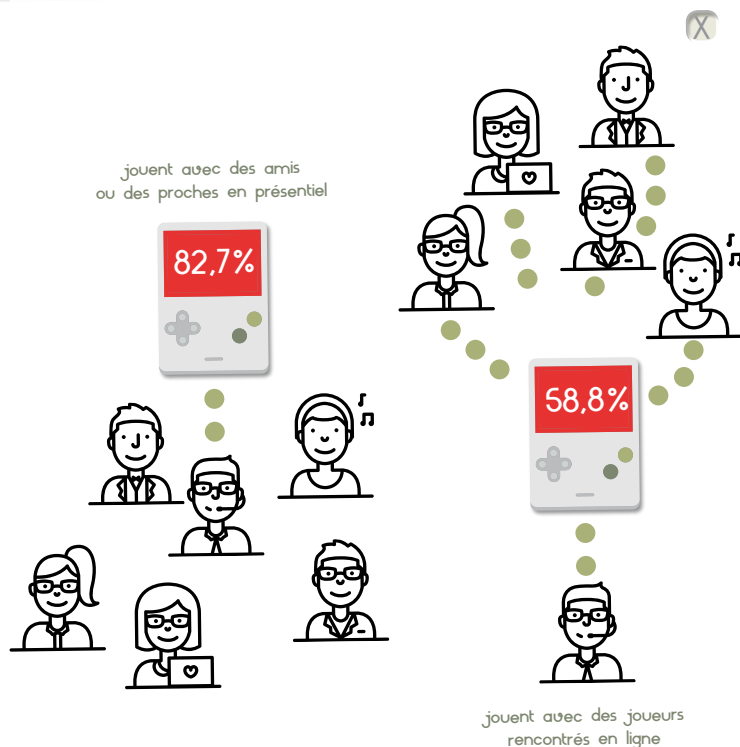


Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

La catégorie « Autres » qui va parfois concerner un jeu par répondant est très bien placée, témoignant de ce que **la diversité des pratiques co-habite avec leur massification.**

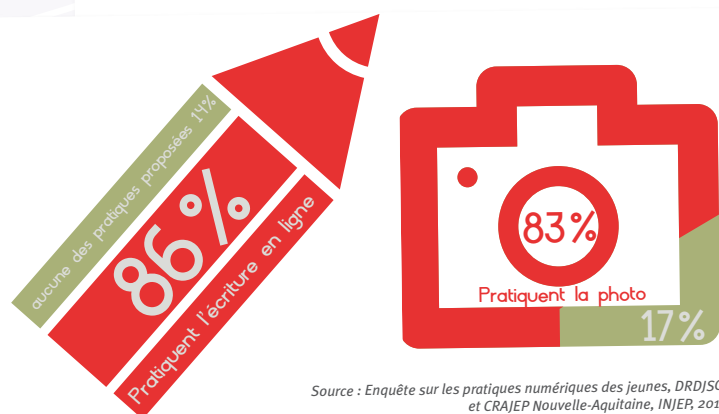
Le nombre de jeux à disposition est tel qu'il y en a pour tous les goûts. Wikipédia ne recense pas moins de 8 catégories de jeux : action, aventure, action-aventure, jeux de rôle, réflexion, simulation, stratégie, autres — avec 3 à 5 sous-catégories pour chacune.

Sans compter que les jeux sont également des outils de sociabilité.



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

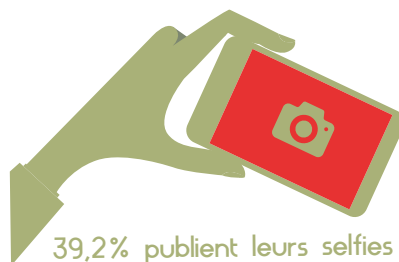
LES PRATIQUES D'ÉCRITURE ET DE PHOTOS



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

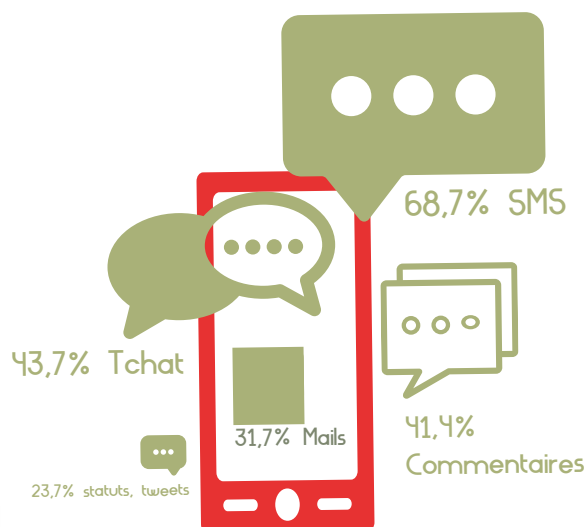
Les pratiques d'écriture et de photos sont elles aussi assez variées. Seuls 14 % des collégiens déclarent n'avoir aucune des pratiques d'écriture proposées et seuls 17% des jeunes déclarent n'avoir aucune pratique de la photo.

62% font des photos
61,5% font des selfies



39,2% publient leurs selfies
35,5% publient leurs photos
34,9% retouchent leurs photos

Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.



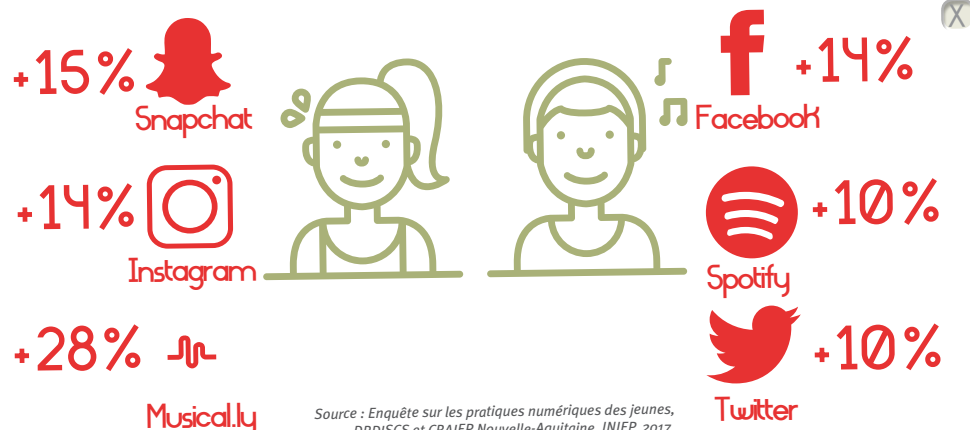
Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

Les entretiens collectifs vont dans le même sens : **un grand nombre de pratiques communes à tout le groupe** mais il y a toujours un ou deux collégiens sur l'ensemble qui font quelque chose que les autres ne font pas du tout (bricolage sur tutoriels de plate-formes *Do it your self*, traduction de chanson, albums de photos, lecture de fictions autoéditées, création de vidéos autour du jeu, écriture de fanfictions, « réalisation » d'une série, lecture d'histoires sur Whatpad ou qui va sur un réseau social (We heart it, Times speak, Whaler) ou un jeu (Fakelist) que les autres ne fréquentent ou ne pratiquent pas.

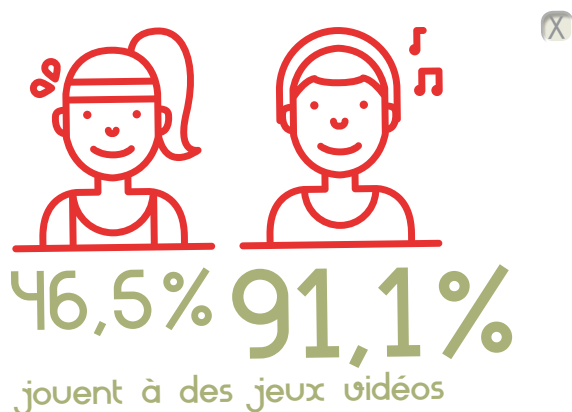
DES PRATIQUES

INFLUENCÉES PAR LE GENRE

Un des résultats les plus marquants de notre enquête : l'influence du genre sur nombre des pratiques sondées.



Les filles déclarent être plus présentes sur Snapchat, Instagram, Musically. Les garçons sur Facebook, Spotify, Twitter.



La différence est encore plus marquée pour les jeux vidéos. 46,5% des filles déclarent jouer aux jeux vidéos, alors que c'est le cas de 91,1% des garçons.

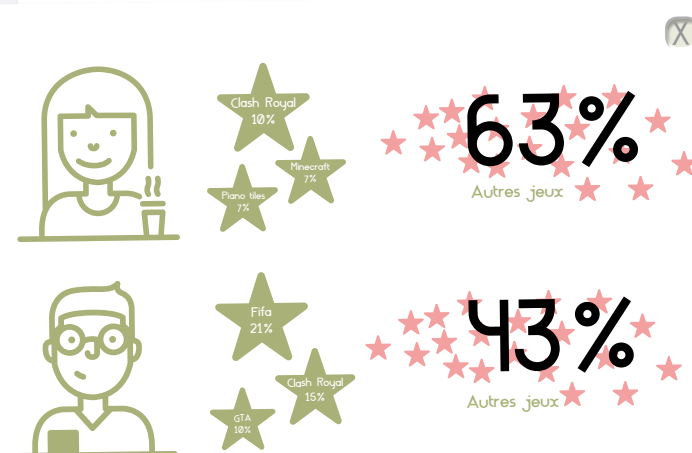
Les filles semblent être plus intéressées par des jeux sur smartphone (Clash royale) ou tablette (Piano Tiles), les garçons par des jeux sur consoles ou PC (Fifa, GTA).

Les filles auraient des usages plus diversifiés que les garçons puisque la catégorie « autres jeux » caracole chez elles en tête des jeux déclarés. Mais les petits jeux sur smartphones et tablettes abondent et expliquent peut-être cette diversité.

Ils sont si nombreux qu'une adolescente nous confie qu'elle n'a pas pu renseigner le questionnaire comme elle le souhaitait parce que

tous les jeux auxquels elle joue ne lui revenaient pas en mémoire et qu'il aurait fallu qu'elle consulte son téléphone portable pour retrouver ces derniers.

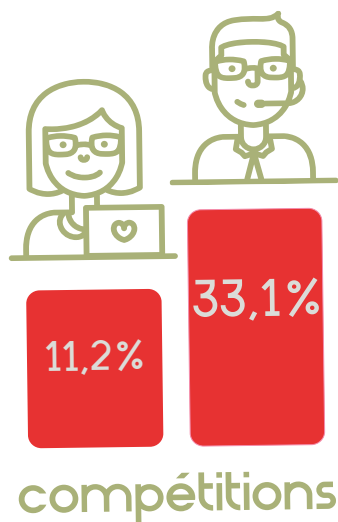
Parmi les sept jeux les plus déclarés, les garçons déclarent jouer le plus souvent à FIFA, Clash Royale, GTA et les filles à Clash Royale, Minecraft, Piano Tiles.



Les modalités de jeux sont également différentes chez les filles et chez les garçons. Les filles déclarent jouer seule contre la machine plus que les garçons et jouer en réseau moins que ces derniers.



Le jeu vidéo en compétition recueille également moins de suffrages chez les filles, alors qu'elle est pratiquée par un tiers des garçons.

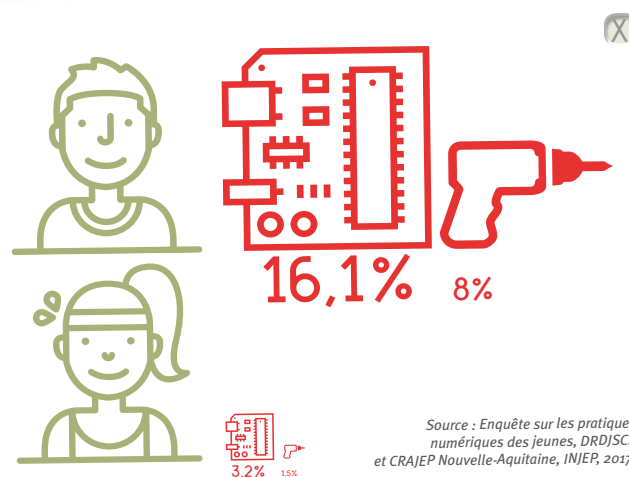


Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

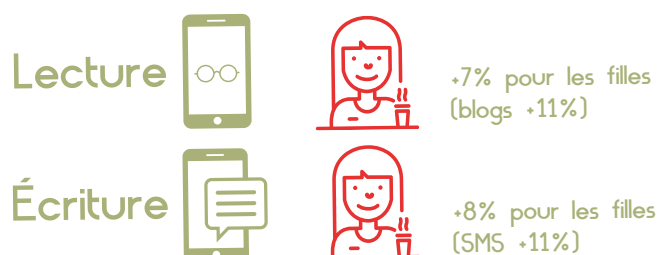
GENRE ET FABRICATION NUMÉRIQUE

76,9 % des collégiens déclarent n'avoir aucune pratique de fabrication numérique.

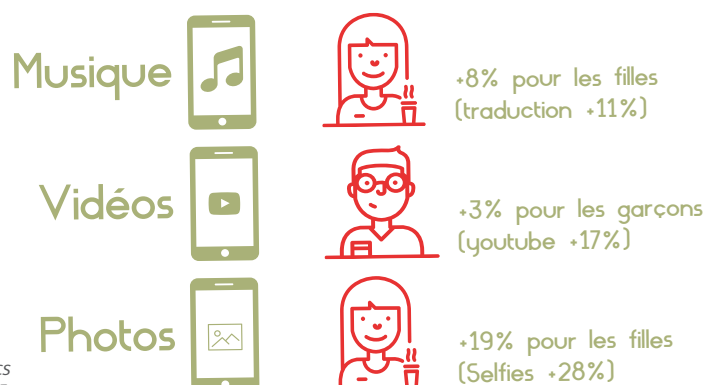
Et parmi eux les filles déclarent plus largement ne pas avoir d'activités numériques de fabrication que les garçons avec un écart sensible sur les activités de code et de programmation et de bricole de composants électroniques.



QUELQUES EXEMPLES DE PRATIQUES EN FONCTION DU GENRE



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRDJSCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

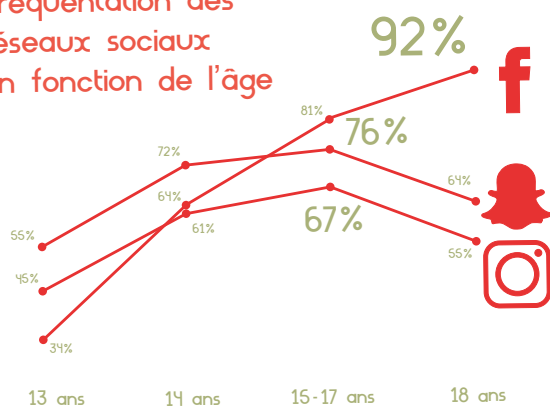


DES PRATIQUES DYNAMIQUES

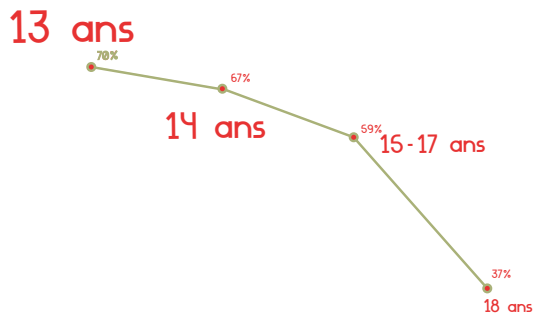
INFLUENCÉES PAR L'ÂGE

DE NOMBREUSES PRATIQUES AUGMENTENT AVEC L'ÂGE

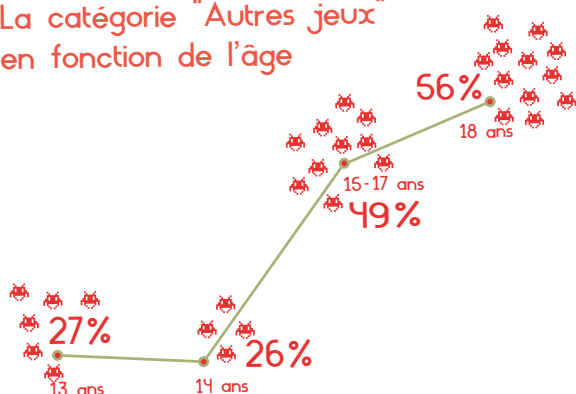
Fréquentation des réseaux sociaux en fonction de l'âge



Pratique du jeu vidéo en fonction de l'âge

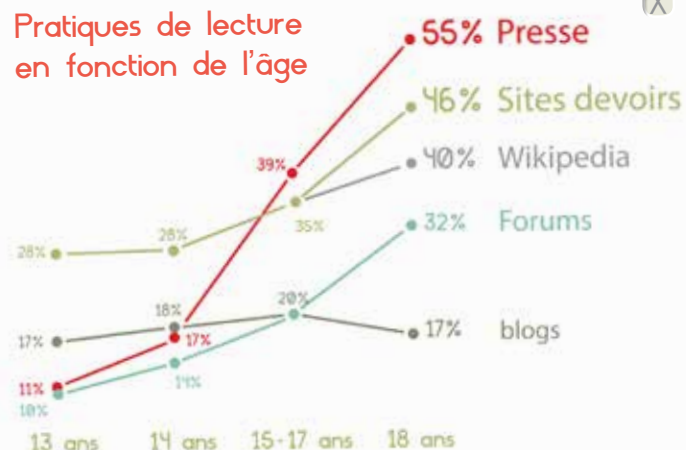


La catégorie "Autres jeux" en fonction de l'âge



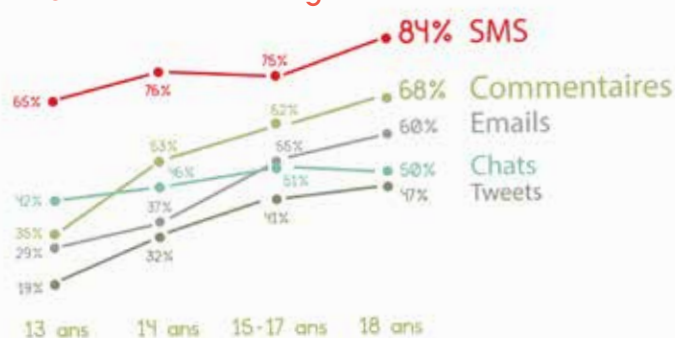
La catégorie « Autres jeux » augmente avec l'âge, témoignant d'une diversification des pratiques.

Pratiques de lecture en fonction de l'âge



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRD/SCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

Pratiques d'écriture en fonction de l'âge



Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRD/SCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

D'autres activités en ligne augmentent avec l'âge : l'expression d'une opinion (+ 27% entre 11-13 et 18 ans), le fait de discuter ou de débattre (+25% entre 11-13 et 18 ans) ou encore la pratique d'information (+ 30% entre 11-13 et 18 ans).

DES USAGES QUI CHANGENT – TRÈS VITE – MAIS DES USAGES QUI COMPTENT

Les entretiens collectifs réalisés avec les jeunes témoignent de **la volatilité des usages**.

Les Youtubeurs, je peux les suivre pendant un moment et après, j'arrête, je me lasse.
Jeunes en ZRR, 13 ans

Ils ont 13 ans et ils ont déjà abandonné plusieurs pratiques ou plate-formes.

Skype, je l'utilise plus du tout, avant tout le monde l'utilisait tout le temps, publiait des cams, faisait des groupe...
Jeunes en ZRR, 13 ans

Les mails aux oubliettes ?

Les mails, c'est derrière moi !

À 7 ans j'étais à fond avec les mails mais maintenant je sais même plus ce que c'est !

Au tout début, je ne parlais que par mails à mes copines, maintenant, je n'ouvre plus ma boîte !
Jeunes en ZRR, 13 ans

Cependant 31,7% des collégiens disent écrire des mails.



Ils nous renseignent aussi sur le **caractère initiatique** de l'accès à certains réseaux ou plateformes, déjà bien identifiés par des études qualitatives.

Quand tu as un nouveau réseau social, tu te sens plus grand, tu te dis, ça y est, je suis une ado !

Oui ! Moi, j'ai eu le droit d'aller sur Facebook à mon anniversaire !
Jeunes en ZRR, 13 ans

Ils nous dévoilent aussi la très rapide « **archéologie des usages** » : à 13 ans on parle au passé et avec nostalgie de ses pratiques antérieures.

Mister Planet c'est un peu le « rézosocio » que tu as le droit d'avoir quand tu es petit et que tu veux parler avec tes copains !

Je revois le jeu, je vois ma petite sœur y jouer, ça me fait tout drôle !

Petite, je regardais les Wings et l'autre jour j'ai à nouveau regardé tous les épisodes et je me disais : mais c'est trop bien !!
Collégiennes en ZRR, 13 ans

Les tutoriels de maquillage, je regardais ça quand j'étais petite... maintenant c'est ma petite sœur !
Jeunes de QPV, 15 ans

DES USAGES MOINS INFLUENCÉS

PAR L'ORIGINE SOCIALE OU GÉOGRAPHIQUE

On relève moins de différences significatives liées à la situation sociale des jeunes en comparaison avec l'impact de l'âge et du genre sur les pratiques.

Même pour les pratiques les plus confidentielles comme la lecture d'e-pub (6,4% des collégiens), la lecture de blogs (17% des collégiens), la traduction de chanson (9,2% des collégiens), les créations d'albums photos (17,7%), l'écriture de *role-play* (5% des collégiens).

On constate des différences significatives en fonction des Professions et catégories socioprofessionnelles pour certaines pratiques, comme les mails (+10,9 points) et le chat (+12 points) que les enfants issus de la catégorie Agriculteurs, Artisans et Chefs d'entreprise déclarent pratiquer plus que l'ensemble des collégiens. La pratique de Facebook (-15 points) et dans une moindre mesure Snapchat (-13,7 points) est inférieure chez les enfants issus de la catégorie Cadres et professions intellectuelles supérieures. Et c'est la catégorie des Ouvriers et Inactifs qui déclare le plus de pratiques sur Instagram.

Il apparaît donc difficile de faire des hypothèses à ce sujet.

Quant aux jeux vidéos, contrairement à une opinion répandue, ils sont plus pratiqués par les collégiens issus de la catégorie Cadres et Profession intellectuelles supérieures.

En ce qui concerne l'origine géographique, peu de différences significatives entre les réponses des collégiens en ZRR* et celles de l'ensemble des collégiens dont notre échantillon avait sensiblement les mêmes caractéristiques en termes d'âge et de sexe.

Les collégiens en ZRR* (291 répondants) déclarent :

- Une utilisation plus importante de Facebook (+8 points)
- Dans les pratiques d'écriture, une utilisation plus importante des mails (+8,8 points)
- Une moindre possession d'un smartphone personnel : - 9,9 points, par rapport à l'ensemble des collégiens.

Mêmes constatations pour les collégiens en QPV* (410 répondants) qui déclarent :

- Une utilisation légèrement moindre de Facebook (-5,6 points)
- Une pratique moins importante du jeu vidéo (- 6,3 points)
- En ce qui concerne les jeux vidéos, une pratique de Fifa supérieure de 18,4 points à l'ensemble des collégiens
- Une présence de Fifa, dans les jeux qui ont le plus marqué les répondants, supérieure de 14,7 points à l'ensemble des collégiens.

*ZRR = Zones rurales de revitalisation

*QPV = Quartiers en politique de la ville

DES USAGES ACCÉLÉRATEURS

DES AUTRES PRATIQUES

Globalement, l'utilisation des réseaux sociaux semble être un accélérateur de l'ensemble des activités numériques.

L'exemple de l'écriture :

Ainsi les utilisateurs d'Instagram ont plus de pratiques d'écriture que l'ensemble des collégiens, suivis par les utilisateurs de Snapchat et de Facebook.

LE POIDS DE L'ÉQUIPEMENT

L'équipement et l'accès à Internet au domicile et hors téléphone mobile peuvent également impacter l'intensité de certaines pratiques.

Ainsi les pratiques numériques exprimées par le groupe de jeunes déclarant

ne pas avoir de connexion Internet chez eux (hors téléphone mobile) sont très nettement inférieures à celles de l'ensemble des collégiens :

Lire des articles sur Wikipédia : - 6,7%

Écouter de la musique en streaming :

- 18,3%

Regarder des chaînes Youtube :

- 12,6%

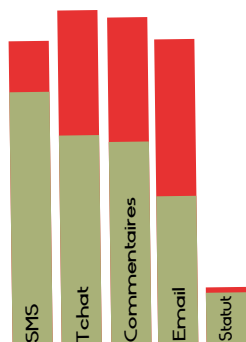
La possession d'un ordinateur personnel influe également sur l'intensité de certaines pratiques comme la vidéo (regarder, monter des films), la fabrication

numérique, alors que l'accès à un ordinateur familial a peu d'impact sur les pratiques.



+12,3
+16,6
+15,9
+12,2
+1,6

Utilisateur(trice)s d'Instagram

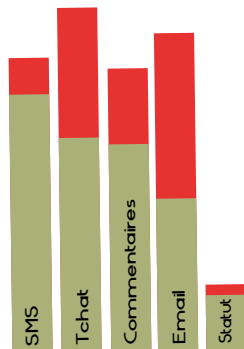


Ensemble des collégien(ne)s



+9,2
+22
+8,5
+14,6
+2,8

Utilisateur(trice)s de Facebook

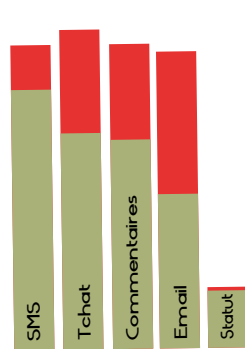


Ensemble des collégien(ne)s



+10,5
+14,7
+10,4
+9
+0,6

Utilisateur(trice)s de Snapchat



Ensemble des collégien(ne)s

Source : Enquête sur les pratiques numériques des jeunes, DRD/SCS et CRAJEP Nouvelle-Aquitaine, INJEP, 2017.

Les joueurs de jeux vidéos auraient eux plus de pratiques autour de la vidéo (films, montage, création de chaîne youtube) que l'ensemble de leurs camarades.

CONCLUSIONS

& PRÉCONISATIONS

Cette enquête souhaitait interroger les jeunes sur leurs pratiques en ligne sous l'angle peu exploré quantitativement des usages qui se cachent sous des grands domaines d'activité (jouer, écouter de la musique, regarder des vidéos) qui appartiennent aussi à l'ère pré-numérique et traduisent mal la spécificité d'Internet et des mondes numériques. À savoir qu'on y fait un peu tout à la fois. On lit, on visionne, on écrit, on joue, on communique, on s'informe, on s'exprime, on mesure le temps qui passe, on grandit. Si la détente et le jeu dominant dans la représentation de leurs propres pratiques, si la sociabilité est le moteur de nombreux usages, si une poignée de sites emportent les faveurs du plus grand nombre de jeunes, un plus petit nombre d'entre eux, non négligeable, s'essaye à des outils, des activités qu'il y a lieu de prendre en compte quand on parle des jeunes et du numérique.

Pour la grande majorité des pratiques, il s'agit de pratiques qu'ils ont développées seuls, avec leurs pairs et qui ne sont pas accompagnées.

Elles sont d'une certaine façon permises ou encouragées par le matériel mis à leur disposition par leur famille : c'est plus facile avec un iOS, c'est évidemment bien plus confortable avec un ordinateur personnel et comme on l'a vu, cela intensifie les pratiques.



Pour les films aussi c'est mieux sur l'ordi !

Pour aller sur Pinterest, pour faire une décoration ou du bricolage, des petits DIY, je vais plutôt sur l'ordi !
Jeunes en ZRR, 13 ans

Sur l'ordi on se fait moins engueuler que sur la télé, ça fait plus sérieux, plus devoirs/travail !

À cet égard, les réactions de certains jeunes interrogent peut-être nos pré-supposés sur les politiques de diffusion de certains équipements.

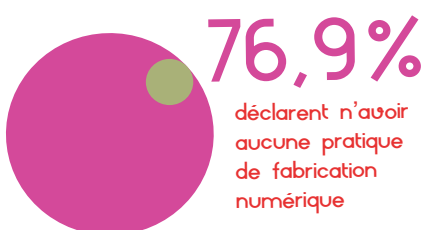
Nous on a reçu des tablettes à l'école. Mais on s'en sert pas !

On doit la rendre à la fin de l'année. Du coup, moi j'y touche pas !
Jeunes filles QPV, 15 ans

LE CAS PARTICULIER DE LA FABRICATION NUMÉRIQUE

Les pratiques de fabrications numériques sont les seules à avoir recueilli un nombre très faible de suffrages.

Ils ne sont pas tendres à cet égard :



Les entretiens collectifs nous apprennent que les collégiens assimilent la fabrication numérique à l'enseignement de la programmation en cours de technologie.

Le code, c'est pour débloquer les i-pad volés ?
Jeunes QPV, 15 ans

Le code ? Ha oui : techno, 4ème – je comprends rien !

Ha, le code c'est tellement nul, on fait ça en ce moment en techno !

Moi, j'aime bien tout ce qui est ordinateur, tout ça, mais travailler que sur ça pendant 1h30 c'est assez lassant !
Collégiennes en ZRR, 13 ans

Et on mesure tout l'intérêt que les pouvoirs publics auraient à soutenir un apprentissage ludique et créatif, hors temps scolaire, avec les méthodes éprouvées de l'éducation populaire.

POURQUOI ACCOMPAGNER CES PRATIQUES ?

Au-delà du nécessaire développement de l'esprit critique face aux stratégies développées par les grandes entreprises du numérique pour « capter leur attention » à des fins mercantiles ; de la sensibilisation à la défense des « biens communs » qui circulent sur les territoires numériques ; de la prévention d'un certain nombre de désagréments qui peuvent guetter les jeunes en ligne, qui ne faisaient pas l'objet de notre enquête, il nous apparaît important dans une perspective qui est celle de l'éducation populaire :

- d'investir ces territoires dont la fréquentation occupe une grande place dans le quotidien des jeunes,
- de mieux connaître les jeunes via leurs pratiques,
- de favoriser une plus grande mixité des usages,
- d'encourager la créativité et l'expression individuelle ou collective,
- d'encourager préoccupations et initiatives citoyennes,
- de favoriser leur autonomie et leur prise de responsabilité.

Non seulement c'est possible mais c'est possible en préservant l'espace de liberté que ces territoires numériques représentent pour les jeunes.

COMMENT ?

D'abord en cherchant à mieux connaître leurs pratiques réelles pour y adapter au mieux nos propositions éducatives. C'est l'objet de cette enquête. Cela devrait être l'objet d'échanges réguliers avec les jeunes, sans jugements, dans le respect de leur intimité et en faisant le pari de l'intelligence.

Ensuite en favorisant l'articulation des compétences développées sur les territoires numériques avec des projets qui s'inscrivent sur le territoire physique et notamment :

➤ En éduquant au numérique par des projets collectifs : Web tv, Carto party, Repairs café et Openbidouille, valorisation de la mémoire collective via des outils numériques, Install party, projets wikipédiens (Wiki Loves Monuments...). Une occasion pour eux de découvrir de nouvelles pratiques ;

➤ En socialisant leurs pratiques « hors ligne » : concours divers, fanfictions ou role-play ; festivals de jeux vidéos, de films « suédés », de bande-annonces détournées, de films pocket ; géocaching ; création de jeux-vidéos ;

➤ En valorisant leur culture numérique et en questionnant leurs pratiques :
- par l'organisation de rencontres parents-ados où les jeunes présentent des outils, des usages, des plate-formes en présence d'un éducateur capable d'explicitier leurs opportunités et leurs faiblesses,
- par des ateliers de valorisation des compétences acquises en ligne (« Valorise tes compétences de gamer dans ton CV », etc.) ;

➤ En ouvrant la boîte noire dans des ateliers où les jeunes sont actifs et créatifs : robotique, informatique déconnectée, détournement d'objets, programmation, etc.

Développées dans un esprit positif, ouvertes sur les pratiques des jeunes, des propositions éducatives comme celles-là pourraient donner des prolongements à leurs pratiques numériques sur leur territoire de vie et replacer la culture numérique des jeunes au cœur de ses enjeux citoyens et culturels.

GLOSSAIRE

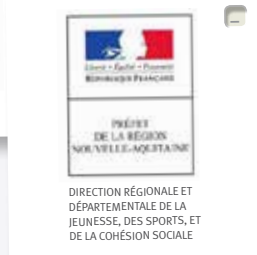
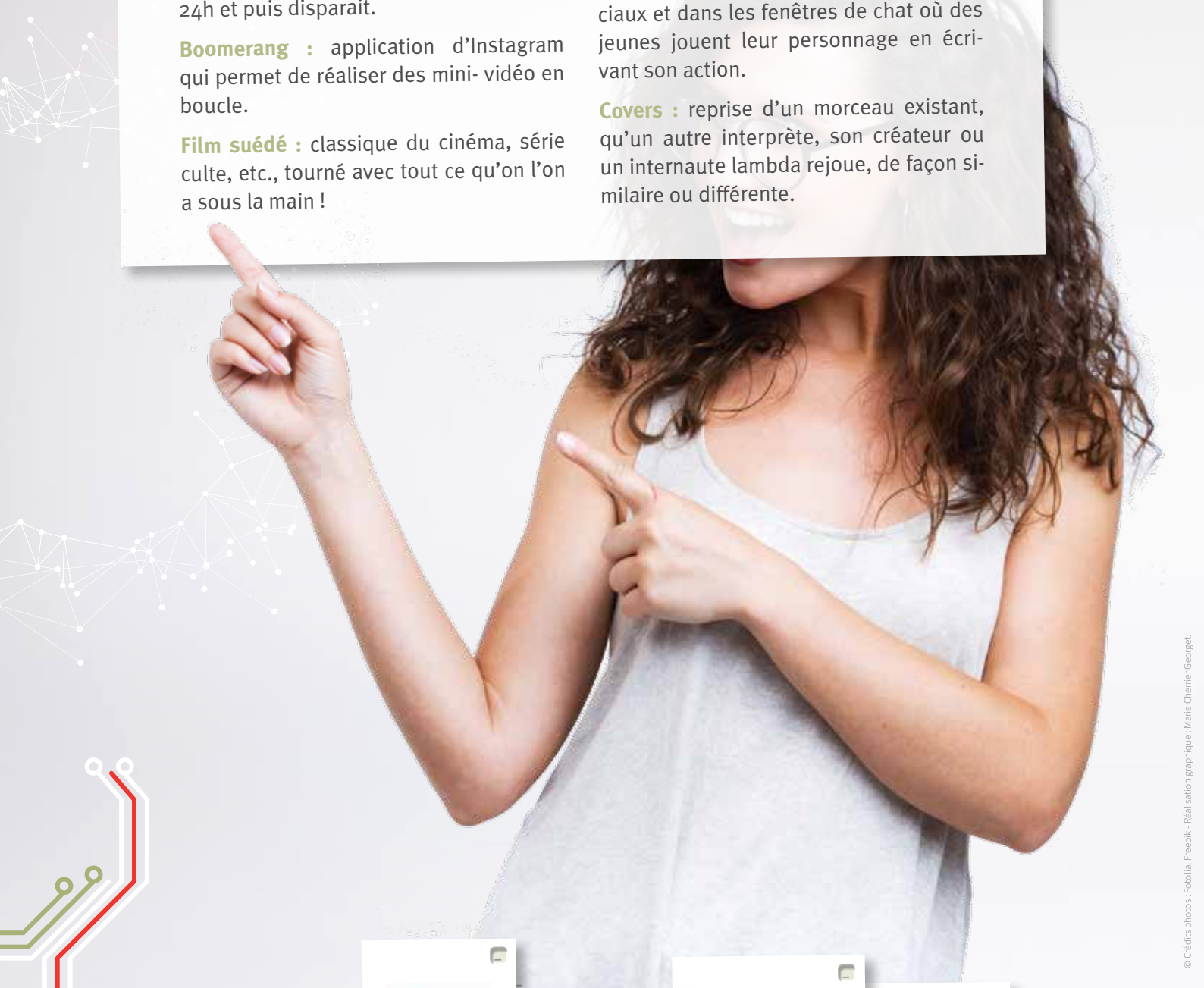
Stories : photo ou vidéo prise dans une application (Snapchat, Instagram, Facebook) personnalisée avec les filtres, effets, dessins, qui reste en ligne pendant 24h et puis disparaît.

Boomerang : application d'Instagram qui permet de réaliser des mini-vidéo en boucle.

Film suédé : classique du cinéma, série culte, etc., tourné avec tout ce qu'on l'on a sous la main !

Role-play : terme anglais signifiant littéralement jouer un rôle. Le role-play désigne le fait d'incarner un personnage et d'agir avec les qualités de ce personnage. Très répandu dans le jeu vidéo, cette pratique s'est exporté sur les réseaux sociaux et dans les fenêtres de chat où des jeunes jouent leur personnage en écrivant son action.

Covers : reprise d'un morceau existant, qu'un autre interprète, son créateur ou un internaute lambda rejoue, de façon similaire ou différente.



CONTACTS

Linda Boureau : crajep.nouvelleaquitaine@gmail.com

Marielle Stinès : marielle.stines@drjscs.gouv.fr

Les datavisualisations ont été réalisées par Siegfried Burgeot, du CRIJ Poitou-Charentes.