

Les cultures numériques des jeunes ont-elles une place dans l'institution scolaire ?

Pascal Plantard, Caroline Le Boucher

► **To cite this version:**

Pascal Plantard, Caroline Le Boucher. Les cultures numériques des jeunes ont-elles une place dans l'institution scolaire?. Bulletin de veille, Canopé, 2020, https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/dossiers-thematiques_pratiques-et-usages-juveniles.html#bandeauPtf. halshs-02901054

HAL Id: halshs-02901054

<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-02901054>

Submitted on 16 Jul 2020

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.

LES CULTURES NUMÉRIQUES DES JEUNES ONT-ELLES UNE PLACE DANS L'INSTITUTION SCOLAIRE ?

Appréhender la jeunesse ?

Les études quantitatives indiquent que les usages numériques des jeunes sont massifs et variés. Cependant, si elles apportent des informations sur l'équipement et la fréquence d'utilisation, elles documentent peu la nature de leurs usages. Par ailleurs, elles se basent plutôt sur des pratiques déclaratives qu'effectives, et tendent à se focaliser sur une analyse duale des risques et des opportunités.

D'autres chercheurs choisissent une approche ethnographique pour comprendre finement, au quotidien et en considérant les variations dans le temps, comment les jeunes s'approprient des instruments numériques¹. À partir des années 1960, une culture juvénile émerge : elle s'appuie sur des pratiques culturelles communes², des icônes, des codes vestimentaires ou langagiers, etc., qui se démarquent de ceux des adultes³. Des champs de la recherche investissent alors la question des pratiques technologiques en rapport avec les univers culturels des jeunes. Celles-ci sont fréquemment associées aux loisirs comme les jeux vidéo, la création photo ou vidéo.

Une culture numérique de la jeunesse ?

Les pratiques des jeunes sont appréhendées comme une manière de se construire vers l'âge adulte, avec ses pairs. Elles questionnent leur vulnérabilité dans leur dynamique de construction identitaire⁴. Elles sont finalement les supports de l'expérimentation de soi (comme les activités sportives ou musicales) et de l'affiliation au groupe.

En 2009, Donnat associe le développement d'une « culture de l'écran » aux pratiques culturelles⁵. Aujourd'hui, les pratiques se diversifient et constituent des « cultures en archipel⁶ » plutôt qu'une culture uniforme et homogène.

La culture juvénile contre l'école ?

Les usages et les compétences informelles des adolescents sont rarement valorisés, et tendent à être délimités, parfois accompagnés. Par réaction, les jeunes développent des pratiques numériques de résistance scolaire ou clandestines⁷. Les mêmes pratiques peuvent être fortement reconnues par les pairs et par la famille, et être invisibles voire méprisées par les acteurs éducatifs à l'école.

Barrère montre que les adolescents, dans leurs pratiques numériques, recherchent des temps interstitiels de divertissement et de retour à la liberté. Les pratiques électives qui soutiennent les pratiques numériques se caractérisent par un fort engagement physique, cognitif ou émotionnel qui procure du plaisir et un sentiment de réalisation de soi. Les espaces et les interactions numériques permettent d'entretenir cette implication en provoquant à la fois du groupe et de la singularité. Les adolescents disent se rendre compte des excès, des enthousiasmes, des déceptions qui les engagent à réguler leurs pratiques⁸.

Du point de vue scolaire, ils entretiennent un rapport particulier aux technologies numériques (ludique, communautaire, consumériste) qui apparaît peu conciliable avec les usages scolaires prescrits⁹. Bonnéry pose l'hypothèse d'une concurrence entre les cultures populaires et scolaires, mais aussi entre les cultures médiatiques, juvéniles et scolaires¹⁰.

1. Plantard Pascal (2016), « Numérique et inégalités éducatives ? Du coup de tablette magique à l'e-éducation », in *Diversité*, n° 186, p. 27-32 ; Guéguen Yann (2018), « Ethos musical, éthiques juvéniles et morale scolaire », webinaires GNum organisés par le Créad, 19 octobre 2018, université Rennes 2.

2. Yonnet Paul (1985), *Jeux, modes et masses*, Paris, Gallimard.

3. Dauphin Florian (2012), « Culture et pratiques numériques juvéniles. Quels usages pour quelles compétences ? », in *Questions vives*, vol. 7, n°17, p. 37-52.

4. Jehel Sophie (2017), « Adolescents, images numériques et construction identitaire. Stratégies, vulnérabilités, remédiations », journée d'étude, 10 novembre 2017.

5. Donnat Olivier (2009), « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008 », in *Culture études*, 2009/5, p. 1-12.

6. Octobre Sylvie (2015), « Comment lire à l'ère des Smartphone ? La lecture et les jeunes », in Françoise Legendre (dir.), *Bibliothèques, enfance et jeunesse*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, p. 24-30.

7. Barrère Anne (2015), « Face aux loisirs numériques des adolescents : l'école et la famille à l'épreuve », in *Les Sciences de l'éducation – Pour l'ère nouvelle*, vol. 48, 2015-1, p. 127-147.

8. *Ibid.*

9. Dauphin Florian (2012), *op. cit.* ; Le Bervet Soizic (2019), « PRUNE. Quelles approches et perspectives de recherche autour des pratiques numériques à l'école primaire ? », webinaires GNum organisés par le Créad, séminaire du 29 mars 2019, université Rennes 2.

10. Bonnéry Stéphane (2013), « L'enseignement de la musique, entre institution scolaire et conservatoires. Éclairages mutuels des sociologies de l'éducation et de la culture », in *Revue française de pédagogie*, n° 185, p. 5-19.

La recherche Inéduc a montré des corrélations entre les performances scolaires des élèves et leurs usages numériques. Les élèves aux performances scolaires positives ont plutôt moins d'équipements dans leur chambre, des pratiques numériques peu intensives et des usages récréatifs d'internet mesurés (jeux en réseau). Ceux qui ont des performances scolaires plus faibles bénéficient de plusieurs équipements numériques dans leur chambre, ont des consommations intensives d'internet, jouent sur des consoles et regardent la télévision¹¹.

Paradoxalement, on constate aussi « que si les consommations intensives d'internet, de console de jeux et de télévision sont négativement liées aux performances scolaires, il est intéressant de constater que c'est également le cas pour un temps quotidien d'internet nul ou faible¹² ». On s'interroge aussi sur les effets positifs des usages récréatifs d'internet – comme les jeux en réseau – sur les performances scolaires – et notamment le phénomène Fortnite.

Les médiations parentales

Certaines recherches s'intéressent tout particulièrement au rôle des parents¹³. Ces derniers entrent parfois en conflit avec leurs enfants sur la régulation de l'utilisation des technologies. Les sources de conflits portent

principalement sur le temps passé devant l'écran, perçu comme une concurrence sur le temps scolaire et les sociabilités familiales.

La recherche Inéduc¹⁴ a montré que les parents ont des représentations ambivalentes à l'égard du numérique : à la fois potentiel éducatif et divertissement perturbant les apprentissages scolaires ou compromettant la sécurité des enfants.

Les parents jouent un rôle actif dans les médiations : discussion – forme la plus fréquente de ces médiations –, interdictions, oppositions à l'utilisation de la messagerie instantanée et des réseaux sociaux, etc. Certains utilisent ces technologies comme moyen de pression (en les confisquant tant que l'adolescent n'a pas fini ses devoirs, par exemple). Les parents interviennent dans quatre domaines : l'équipement, les temporalités, la spatialisation (accès aux équipements selon les pièces du foyer) et les contenus (diffusés à la télévision, déposés par les jeunes sur les réseaux sociaux, etc.). Ils limitent le temps passé devant les écrans pour certains contenus (particulièrement les émissions de télé-réalité et les jeux de tir). La recherche Inéduc montre que ces régulations varient selon le milieu social de l'adolescent, son genre, les territoires d'habitation et de scolarisation, et enfin les représentations et les usages du numérique des parents.

11. Plantard Pascal (2019), « Le numérique, une illusion pédagogique ? », webinaires GTnum organisés par le Créad, séminaire du 7 juin 2019, université Rennes 2.

12. Plantard Pascal (2019), « Mythes, rites et tribus numériques », in *Éducation permanente*, n° 219 « Le numérique, une illusion pédagogique ? », 2019-2, p. 116-127.

13. Denouël Julie (2017), « Faire, défaire, refaire famille. Les usages et les sociabilités numériques à l'épreuve des bifurcations biographiques », in *Dialogue*, 2017/3, n° 217, p. 31-44 ; Le Douarin Laurence, Caradec Vincent (2009), « Les grands-parents, leurs petits-enfants et les "nouvelles" technologies... de communication », in *Dialogue*, 2009/4, n° 186, p. 25-35.

14. Danic Isabelle, Hardouin Magali, Keerle Régis, Plantard Pascal, David Olivier (dir.) (2020), *Adolescent.e.s des champs, adolescent.e.s des villes : la construction spatiale des inégalités éducatives*, Rennes, PUR (à paraître).