

RAPPORT
PREPARE PAR M. FREDERIC LEFRET
AU NOM DE LA COMMISSION DU TOURISME, DES SPORTS
ET DES LOISIRS

3 février 2011

LES LOISIRS DES JEUNES FRANCILIENS
DE 15 A 25 ANS A L'ERE NUMERIQUE

Frédéric LEFRET

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS	3
1 - INTRODUCTION	4
2 – SITUATION SOCIODEMOGRAPHIQUE DE LA JEUNESSE FRANCILIENNE.....	6
3 – L’AMPLEUR ET LA RAPIDITE DE LA REVOLUTION NUMERIQUE	13
4 – LE NUMERIQUE AU CŒUR DE LA VIE DES JEUNES	16
5 – L’IMPACT DU NUMERIQUE SUR LES PRATIQUES DE LOISIRS DES JEUNES...	25
6 - RECOMMANDATIONS	30
7 – CONCLUSION	34

REMERCIEMENTS

Le rapporteur et l'ensemble des membres de la commission du tourisme, des sports et des loisirs tiennent à adresser leurs sincères remerciements à l'ensemble des institutions, administrations et personnalités qui ont accepté de s'associer à la préparation de ce rapport. Leurs contributions ont tout particulièrement enrichi la réflexion de la commission :

- M. Assouline, sénateur de Paris
- M. Bellanger, fondateur, président de Skyrock
- M. Benhamou, délégué aux usages de l'Internet
- M. Bigot, directeur adjoint du département « conditions de vie et aspirations des Français » au CREDOC
- Mme Carrara, déléguée académique au TICE au rectorat de Paris
- M. Cimelli et M. Roure, inspecteurs d'académie, inspecteurs pédagogiques régionaux au rectorat de Créteil
- Mme Corbillé, directrice du département démographie, habitat, équipement, et gestion locale à l'IAU Île-de-France
- M. Desnoyers, directeur général délégué aux antennes de Radio France
- M. Galland, sociologue, directeur de recherche au CNRS
- Mme Giniès, adjointe au directeur de la communication de l'association française des opérateurs mobiles (AFOM)
- Mme Hattenberger, directrice marketing et communication de Konami
- Mme Kriegel, professeur émérite des universités
- M. Stora, psychologue, psychanalyste
- Mme Tasca, ancienne ministre de la culture, vice-présidente du Sénat
- M. Tisseron, psychiatre
- Mme Vulliet-Tavernier, directrice des affaires juridiques, internationales et de l'expertise informatique à la CNIL
- les membres du Conseil régional des Jeunes

Les civilisations basculent et se mettent en place
de manière nouvelle lorsque des révolutions
concernant l'information interviennent.
Nous n'avons peut-être pas conscience
aujourd'hui de la nouveauté extraordinaire
des temps dans lesquels nous vivons.

Michel Serres

1 - INTRODUCTION

Le dictionnaire Le Petit Robert définit le loisir comme le « temps dont on peut librement disposer en dehors de ses occupations habituelles et des contraintes qu'elles imposent ». Pour le sociologue Joffre Dumazedier « les activités de loisir n'ont aucun caractère de nécessité ni d'obligation. Elles ne visent pas à rapporter de l'argent, elles sont en marge des devoirs familiaux, sociaux, politiques ou religieux. Elles sont désintéressées. Elles peuvent se compléter, s'équilibrer, se substituer les unes aux autres selon les normes personnelles ou collectives. Elles sont entreprises librement par leurs auteurs »¹. Joffre Dumazedier assigne trois fonctions principales aux loisirs : délasserment, divertissement, et développement de la personnalité. Loin de s'opposer entre elles, celles-ci sont complémentaires.

Pour les jeunes, le loisir prend une place majeure comme l'indique le programme d'action mondial pour la jeunesse des Nations Unies de 1995 : « toutes les sociétés reconnaissent l'importance des loisirs pour le développement des capacités psychologiques, cognitives et physiques des jeunes. Les loisirs comprennent les jeux, les sports, les manifestations culturelles, les spectacles, les travaux d'intérêt général ». Le rapport mondial sur la jeunesse de 2005 observe que « ces dix dernières années ont été marquées par une meilleure prise de conscience de l'importance que revêtent les loisirs pour l'épanouissement des jeunes. On se rend davantage compte que ce temps libre peut jouer un rôle essentiel dans l'intégration sociale, l'accès à des débouchés et l'épanouissement d'une manière générale ».

S'il est autre chose qu'un gaspillage de temps et de forces absurde, le loisir est plus qu'un aimable passe-temps. C'est une activité en mouvement, constamment traversée par des tendances nouvelles, qui, en se parant des séductions de l'imagination et du plaisir, est capable de satisfaire aussi l'intelligence de ceux qui le pratiquent, de les aider à mieux vivre. Gardons-nous de retirer au loisir sa part de volupté, de bonheur et de délasserment nécessaire au plein épanouissement de l'homme contemporain.

¹ J Dumazedier- vers une civilisation du loisir ? 1962

Dans un monde de plus en plus complexe en perpétuel mouvement, la structure sociale, les techniques, les mentalités se sont profondément métamorphosées et renouvelées au cours des dernières décennies. La révolution technologique et informationnelle, à l'instar en son temps de la révolution industrielle, constitue le nouveau vecteur de la modernité. L'ère numérique renvoie à des transformations et à des évolutions majeures qui affectent la société elle-même en mutation rapide, ses valeurs et ses représentations, le système productif, les rapports sociaux, l'entrée dans une société de la connaissance et de la mobilité. Sans doute, l'histoire reconnaît-elle dans l'évolution humaine des éléments sinon permanents du moins durables. C'est pour avouer, en même temps, la variété presque infinie de leurs combinaisons. Face à l'irrésistible loi du changement qu'induisent les nouvelles technologies, il est plus que jamais important de se dépêtrer de l'envoûtement du passé, des liens du déjà vu et du déjà fait dont la résonance vibre au plus intime de la mémoire affective de chacun d'entre nous, de cet esprit de petite ville dont parle Marc Bloch² et de sa méfiance envers toute surprise capable de troubler ses douillettes habitudes, sans verser pour autant dans la béatitude médiatique.

Le trouble suscité par la rapidité et l'ampleur des transformations et par l'absence correspondante de repères provoque un besoin de compréhension de ce phénomène majeur qui bouleverse en profondeur les comportements et les modes de vie de la société tout entière. Les nouveaux médias qui représentent un enjeu majeur de société suscitent aujourd'hui un singulier mélange de fascination et de malaise, de peurs parfois irraisonnées et de séduction. Les questions qu'ils posent doivent être abordées de manière sereine en dehors de tout préjugé sur leurs dangers réels ou supposés.

Face à cette « déferlante » irrésistible, il serait vain d'appréhender les nouveaux médias avec une attitude négative et de mépris proche de celle adoptée en son temps par certains à l'égard de la télévision accusée d'être tout à la fois un danger pour la jeunesse, pour la culture, le savoir et la création. Il faut se garder dans ce domaine, comme dans tant d'autres, tout autant des généralisations hâtives que des jugements préconçus et sans appel. Plutôt que de vouer aux gémonies les nouvelles technologies, il convient d'adopter à leur égard une attitude positive, de comprendre les mécanismes de transformation actuellement à l'œuvre, de mettre en place un certain nombre d'outils et de moyens à la disposition des acteurs publics et des familles pour maîtriser et accompagner leur développement afin qu'elles soient le plus profitable possible aux jeunes. Plutôt que de s'ingénier à vouloir élever des barrières et des interdits, il est primordial de concentrer les efforts sur l'éducation et la responsabilisation à un bon usage des nouveaux médias par les jeunes qui en sont les principaux utilisateurs.

Le rapport s'intéresse plus particulièrement à la classe d'âge large des 15/25 ans allant du grand adolescent au jeune adulte, public le plus réceptif de la « révolution numérique».

² Marc Bloch – l'étrange défaite

2 – SITUATION SOCIODEMOGRAPHIQUE DE LA JEUNESSE FRANCILIENNE

L'Union européenne des 27 comptait en 2006 plus de 62 millions de jeunes âgés de 15 à 24 ans, soit 12,7% de la population totale. C'est la Pologne (16,2%) qui connaissait la plus forte proportion de jeunes âgés de 15 à 24 ans, suivie par la Slovaquie (15,9%) et Chypre (15,8%), tandis que l'Italie (10,4% en 2005), le Danemark (11,2%) et le Luxembourg (11,6%) avaient les proportions les plus faibles. Avec 12,8%, la France (hors les DOM) se situait dans la moyenne européenne³.

Notre pays compte à l'heure actuelle quelque 8,2 millions de jeunes de 16 à 25 ans qui représentent 12,7 % de la population⁴.

L'Île-de-France comptait en 2007 un peu plus de 11,6 millions d'habitants. Les moins de vingt ans au nombre de 3 millions représentaient environ le quart de la population⁵. Début 2004, un habitant sur trois avait moins de 25 ans. L'arrivée des jeunes et le départ des plus âgés contribuent à maintenir la jeunesse relative de la population francilienne. Pour l'année scolaire 2006/2007, l'Île-de-France a rassemblé à elle seule plus du quart des étudiants de métropole (26,8%) dans ses établissements d'enseignement supérieur (universités, grandes écoles, IUT, CPGE, STS)⁶.

Au 1^{er} janvier 2006, l'Île-de-France comptait :

- 1 734 000 jeunes de 15 à 25 ans (855 000 garçons et 879 000 filles)
- dont 1 100 000 jeunes de 15 à 25 ans scolarisés

Population 15-25 ans en Île-de-France

	+ 15 ans - 18 ans	18/25 ans	TOTAL 15/25 ans
PARIS	59 571	277 432	337 003
PETITE COURONNE	161 087	477 054	638 141
GRANDE COURONNE	217 469	541 793	759 263
IF	438 126	1 296 279	1 734 406

Données IAU – Traitement CESR

³ Eurostat mars 2007

⁴ Christian Demuyne – rapport d'information au Sénat sur la politique en faveur des jeunes mai 2009

⁵ Source : Insee, recensement de la population

⁶ Source : ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche

Garçons

	+ 15 ans - 18 ans	18/25 ans	TOTAL 15/25 ans
PARIS	30 325	127 294	157 618
PETITE COURONNE	81 829	232 117	313 946
GRANDE COURONNE	111 277	272 396	383 674
IF	223 431	631 807	855 238

Données IAU – Traitement CESR

Filles

	+ 15 ans - 18 ans	18/25 ans	TOTAL 15/25 ans
PARIS	29 246	150 138	179 384
PETITE COURONNE	79 258	244 937	324 194
GRANDE COURONNE	106 192	269 397	375 589
IF	214 696	664 472	879 168

Données IAU – Traitement CESR

Population scolarisée

	+ 15 ans - 18 ans	18/25 ans	TOTAL 15/25 ans
PARIS	58 156	174 359	232 516
PETITE COURONNE	155 550	240 206	395 756
GRANDE COURONNE	210 340	261 833	472 173
IF	424 047	676 399	1 100 446

Données IAU – Traitement CESR

Population non scolarisée

	Ensemble	Hommes	Femmes	15-19 ans	20-24 ans
Paris	72 454	36 800	35 654	7 003	65 451
Petite couronne	186 154	95 609	90 545	24 903	161 251
Grande couronne	228 107	121 234	106 873	34 341	193 766
IF	468 715	253 643	233 072	66 247	420 467

Données IAU – Traitement CESR

11 – 24 ans selon la CSP des parents

	Agriculteurs exploitants	Artisans Commerçants Chefs entreprise	Cadres Professions intellectuelles supérieures	Professions intermédiaires	employés	ouvriers	retraités	Autres Sans Activité professionnelle	ensemble
75	78	19 636	78 655	34 622	33 083	26 782	12 866	11 330	218 052
PC	185	46 755	128 086	108 383	113 923	137 231	38 423	34 806	607 792
GC	2 715	53 848	195 024	173 980	122 822	173 956	42 193	30 562	795 100
IF	2 977	120 239	401 765	316 985	269 829	337 968	93 481	77 698	1 620 943

Données IAU – Traitement CESR

Souvent perçue comme une simple transition, aussi passagère qu'inévitable, entre l'enfance et l'âge adulte, la jeunesse constitue en réalité une période de la vie chargée d'enjeux pour les jeunes eux-mêmes comme pour la société. C'est une période de maturation identitaire et d'apprentissage de l'autonomie qui peut en faire un temps de « crise » et de vulnérabilité.

L'époque actuelle est marquée par un allongement de l'adolescence en partie lié à la prolongation généralisée de la scolarisation (à l'heure actuelle, environ 70% d'une classe d'âge accède à la fin du cycle secondaire). Aujourd'hui, on reste « jeune » plus longtemps. « Les nouvelles façons de concevoir cet âge de la vie s'imposent car la jeunesse se prolonge bien au-delà de la scolarité et semble se décomposer en plusieurs

phases assez distinctes les unes des autres, avant de se clore sur l'entrée définitive dans les rôles d'adultes ».⁷

Cette évolution se manifeste par la disparition du modèle traditionnel d'entrée dans la vie adulte des années 50 et par une transformation dans l'agencement des étapes et des seuils des cycles de vie de la jeunesse. Pour le sociologue Olivier Galland, celle-ci se décompose désormais en trois grandes séquences : l'adolescence, la post-adolescence, la phase du jeune adulte.

Plus précoce qu'autrefois sur le plan sociologique, l'adolescence se distingue à la fois de l'enfance et de la post-adolescence. Elle constitue une phase où les jeunes acquièrent une autonomie relative sans indépendance économique par rapport aux parents : autonomie de goût, autonomie de fréquentation qui se manifeste dans le fait de choisir ses amis et de les voir hors du contrôle des parents. Lors de l'entrée dans l'adolescence, le groupe des pairs occupe une place essentielle dans le processus de socialisation. Ils fournissent d'autres valeurs, d'autres repères que ceux de la famille. Dans la phase de la post-adolescence, les jeunes acquièrent certains attributs incomplets de l'indépendance qui leur permettent d'accéder à une plus grande autonomie. Celle-ci est à la fois plus précoce et plus large. Dès les années de collège, les adolescents ou même les préadolescents disposent dorénavant d'une grande liberté de déplacement et surtout de ce que la sociologue Céline Metton appelle une nouvelle « autonomie relationnelle ». Cette indépendance partielle reste toutefois conditionnée à l'aide des parents car, s'ils s'affranchissent progressivement de la tutelle des adultes, ils n'en demeurent pas moins largement dépendants de leurs parents sur le plan financier.

A la fin de leurs études, les jeunes adultes entrent progressivement dans la vie professionnelle pour atteindre un état de stabilité économique dans l'emploi qui arrive à l'heure actuelle de plus en plus tardivement. La crise économique, avec l'installation d'un chômage de masse qui frappe durement les jeunes (près de 24% à la fin 2009) et la déstabilisation du marché de l'emploi, a bouleversé les équilibres sociaux. Cette situation comporte également des aspects cumulatifs pour les jeunes les plus vulnérables et les moins qualifiés qui alimentent l'exclusion et une spirale du déclassement. A l'heure actuelle, près de un jeune sur cinq quitte le système de formation initiale sans aucun diplôme, ce que confirment les récents rapports de l'Institut Montaigne⁸ et de la Cour des comptes⁹. Ce phénomène se combine souvent avec les difficultés rencontrées par des jeunes d'origine étrangère ou appartenant à des territoires ségrégués qui cumulent les handicaps.

De manière générale, les jeunes actifs disposant d'un emploi et d'une rémunération stables vivent plutôt seuls et ne souhaitent pas prolonger la vie commune avec leurs parents. Le phénomène « Tanguy » popularisé par le film éponyme n'existe que de façon tout à fait marginale pour une catégorie limitée de jeunes qui prolongent leur

⁷ Olivier Galland – les jeunes - 2002

⁸ Vaincre l'échec à l'école primaire – avril 2010

⁹ L'éducation nationale face à l'objectif de la réussite de tous les élèves – mai 2010

séjour chez les parents. La décohabitation familiale est plus précoce dans les pays nordiques que dans les pays méditerranéens, l'Italie en particulier, qui se caractérisent par un départ très tardif du domicile des parents. La France se situe, à l'instar notamment de l'Allemagne et des Pays-Bas, dans une situation intermédiaire.

« La jeunesse n'est plus ce qu'elle était »¹⁰. Dans un contexte économique et social profondément renouvelé, elle a incontestablement connu de profonds changements et est devenu un groupe social à part entière, consacré par les médias, avec ses signes de reconnaissance et d'appartenance, ses systèmes de valeurs, ses pratiques culturelles à base de musique, de langage, de nouveaux médias de communication où le téléphone mobile et Internet occupent une place centrale. Par mille détails du costume, de la langue et des habitudes de consommation, elle marque plus ou moins instinctivement son attachement à cette originalité du groupe. Elle n'en constitue pas pour autant une classe avec une conscience, un destin et une avant-garde ni un groupe homogène en termes de développement de la maturité psychique et d'environnement social et familial.

La culture des jeunes, quelle que soit leur origine, et toutes catégories sociales confondues, repose pour une bonne part sur les normes de l'apparence physique, de la construction d'un style personnel et d'une identité, de la communication entre pairs où les nouvelles technologies (téléphone mobile, blogs...) jouent un rôle fondamental. Les produits culturels, le vêtement et la musique notamment, fournissent de multiples codes d'identification qui leur permettent de se construire un style. Cette stylisation des goûts tend à donner un pouvoir classant extrêmement fort à l'apparence physique et vestimentaire. Les technologies de l'information et de la communication (TIC) et en particulier Internet constituent le nouveau vecteur de la modernité et donnent à cette culture une coloration particulière confirmant les nouvelles voies de la consécration sociale et culturelle.

Cette culture s'est étendue à une grande partie de la jeunesse alors que dans les années 60 elle s'adressait essentiellement aux jeunes appartenant aux classes moyenne et supérieure. Autres différences : dans les années 60, la culture jeune avait débouché sur une contre-culture. Cet aspect a aujourd'hui totalement disparu.

L'identification à un groupe d'appartenance, à ses normes, à ses valeurs est forte à cette période de la vie. D'une certaine manière, l'univers des jeunes s'est déplacé des « pères aux pairs ». Ces derniers, par leurs pouvoirs prescriptifs en termes de valeurs et de sociabilité occupent une place essentielle dans la construction de l'autonomie des jeunes. Comme l'indique Céline Metton¹¹, l'arrivée du téléphone portable et d'Internet, en multipliant les modes de communication, est venue accroître la possibilité pour les jeunes de construire leur « petit monde », non pas contre mais en parallèle à la famille, et de rester en lien quasi permanent avec leurs pairs depuis le domicile hors du contrôle parental.

¹⁰ Commissariat général du plan (dir D. Charvet) Jeunesse et devoir d'avenir 2001

¹¹ Génération connectée – janvier 2007

Cette culture est également beaucoup plus précoce et se met en place vers 12/13 ans. La socialisation horizontale par le groupe des pairs est beaucoup plus intense que par le passé. La sociabilité devient une source de prestige. Le partage de valeurs très autocrates (les « délires » par exemple), le goût de « chasser en meute » demeurent forts parmi la jeunesse soumise à la pression du groupe. Les mêmes réflexes jouent et imposent en définitive un univers normatif, conformiste et stéréotypé qui n'admet que de petites déviations par rapport à la norme du groupe. Pour être soi, il faut d'abord être comme les autres

Ces changements qui touchent la jeunesse ne sauraient être compris en dehors des grandes évolutions sociologiques, sociales, technologiques qui ont traversé notre société au cours des dernières décennies. Plusieurs méritent d'être soulignés :

- la famille s'est transformée : les structures familiales sont plus variées et plus instables (familles monoparentales, familles recomposées, divorce), les modes de vie se diversifient, la double activité professionnelle au sein de la famille se développe. Pour autant, la plupart des familles continue à exercer un apprentissage continu de la vie collective et surtout, un suivi rigoureux de la scolarité. Les enfants d'aujourd'hui ont sûrement plus de terrains d'expression personnelle qu'autrefois mais pour l'immense majorité des parents, l'école est non négociable.

- l'autorité a perdu de sa valeur au sein de la famille et de l'école. Les valeurs d'obéissance déclinent au profit des valeurs d'indépendance et d'autonomie. « L'individualisation des valeurs progresse secrétant selon Alain Minc¹² les traits les plus typiques du “moi” et de l'individu roi, du consumérisme et des micro-solidarités ». A la culture de la transmission et de l'obéissance succède peu à peu une culture de la découverte et de l'accompagnement. Les parents continuent à se soucier de la transmission des valeurs familiales, mais ils doivent également prendre en compte la singularité de l'enfant, respecter ses droits et accepter la présence de la culture de ses pairs.

- le système scolaire s'est démocratisé et s'est massifié. La durée des études au-delà de l'obligation scolaire se prolonge : en 1998, 55,6% d'une classe d'âge sont encore scolarisés à 21 ans et 46,3% à 22 ans¹³. Malgré l'élévation de leur niveau de qualification, les jeunes sont confrontés à des difficultés d'accès à l'emploi et à la précarité dès le début de leur vie professionnelle. La prolongation de la scolarité, l'entrée plus tardive sur le marché du travail, les difficultés d'accès à l'emploi se doublent d'un allongement de la prise en charge financière des jeunes par la famille.

- la progression du temps disponible pour le loisir et la promotion de ses valeurs a conditionné le développement de la consommation et du loisir de masse. De 3200 h en 1900, la durée annuelle du temps de travail s'est élevée en 2000 à 1500 h. Rapporté au temps de vie éveillé, le temps de travail est passé de 42% environ en 1900 à moins de 12% aujourd'hui en moyenne. Le temps de loisir a progressé en moyenne

¹² Alain Minc : le crépuscule des petits dieux - 2005

¹³ Commissariat général du plan (dir. D. Charvet) Jeunesse et devoir d'avenir 2001

quotidienne sur toute la population à partir de 15 ans passant de 3 h 28 à un peu plus de 4 h entre 1974 et 1985 et montant à 4 h 31 en 1999¹⁴.

- la diffusion extrêmement rapide de nouveaux médias numériques permettant d'accéder à des contenus multimédias extrêmement variés et la généralisation d'Internet avec une montée en puissance de la « culture d'écran » ont modifié en profondeur les attentes, les besoins, les habitudes de consommation face aux médias.

Les jeunes en général, et les jeunes franciliens en particulier, n'échappent pas à ce mouvement général. Ils sont au premier chef concernés par les évolutions de la société et de l'économie, celles de la famille et du travail, les changements dans les rapports sociaux, les valeurs, les hiérarchies sociales, les mutations technologiques et la révolution numérique en raison de la place qu'ils occupent dans la société, le rôle qu'ils y jouent, leurs aspirations, leurs modes de vie.

¹⁴ Roger Sue l'essor des loisirs in étude rétrospective et prospective des évolutions de la société française (1950 – 2030) - Futuribles

3 – L'AMPLEUR ET LA RAPIDITE DE LA REVOLUTION NUMERIQUE

Le développement de la société numérique est un phénomène inéluctable qui s'avère aujourd'hui aussi durable qu'irréversible. Les nouveaux médias ont investi tous les secteurs de la vie en société, en particulier Internet qui est devenu aujourd'hui le premier média mondial. La puissance informatique de calcul s'est diffusée de l'ordinateur dont l'utilisation nécessite des savoir-faire, des connaissances et un temps d'adaptation vers des appareils de plus en plus petits, mobiles et simples d'emploi. La convergence numérique et la miniaturisation des équipements ne feront que renforcer la prégnance du phénomène dans les années à venir.

La diffusion massive de technologies numériques performantes faciles d'accès et les évolutions dans les pratiques médiatiques se sont traduites par une série de modifications :

- en premier lieu, une mutation dans le rapport à l'espace : virtuellement nous pouvons être, à tout moment, présents partout dans un même instant,

- ensuite une mutation dans le rapport au temps désormais largement individualisé et démultiplié : Internet et les médias nomades permettent de s'émanciper des contraintes d'organisation du temps collectif proposé par les institutions culturelles et de faire à des moments différents, dans des lieux différents, une chose semblable,

- enfin, une mutation dans le rapport aux objets et aux contenus culturels : il est possible de produire, de diffuser des contenus en s'émancipant des instances traditionnelles que peuvent être l'école, les institutions culturelles....

L'ampleur de la diffusion des technologies numériques dans la société française en général et auprès des jeunes en particulier n'a d'égale que sa rapidité. L'essor rapide d'Internet et des téléphones mobiles multimédia sont un des faits marquants de la dernière décennie. Leur vitesse de diffusion plus rapide en comparaison d'autres biens de consommation a permis d'offrir à leurs utilisateurs une grande variété de services, en particulier aux jeunes, utilisateurs privilégiés, qui ont développé des usages inédits.

Les outils numériques sont ainsi devenus en l'espace de quelques années des objets cultes, des marqueurs qui confèrent à leur possesseur un statut social. De nouvelles fonctionnalités apparaissent sans cesse. Aussi est-il très difficile de prévoir les évolutions à venir dans les prochaines années. Si le succès d'une innovation technologique dépend très largement de sa capacité à répondre aux aspirations de la population en particulier des jeunes; il faut également que l'innovation s'accompagne d'une offre économique adaptée à la demande.

Le succès mondial des téléphones mobiles multimédias, grâce à leur maniabilité et leur facilité d'utilisation, a engendré de nouvelles activités de masse : celles des applications mobiles qui connaissent un engouement grandissant et permettent

d'accéder à une multitude de services. La future génération de téléphonie (4G) offre des perspectives considérables d'applications nouvelles et parfois même insoupçonnées. En paraphrasant le « principe de Gabor¹⁵ » tout ce que la technologie peut dématérialiser, elle le dématérialisera. Aussi, le livre électronique devrait-il supplanter dans les toutes prochaines années le livre de poche imprimé, à l'instar de ce qui s'est passé dans le secteur de la musique. Par-delà le gain en surface de stockage que cela procurera dans un environnement de plus en plus surchargé, le web a donné l'habitude à ses utilisateurs de rebondir vers d'autres types d'ouvrages et de contenus. Avec les années 2000, on est entré de plain-pied dans la révolution du « global media » marquée par une convergence forte des contenus audiovisuels et numériques alors que se développe l'Internet mobile (le nombre des utilisateurs de l'Internet mobile dans le monde devrait exploser d'ici 2015, passant de 400 millions aujourd'hui à 3,5 milliards¹⁶) et que se profile à l'horizon l'Internet des objets.

97 % des foyers de l'hexagone sont dotés au moins d'un récepteur de télévision. La radio, le magnétoscope et le téléphone portable multifonctions sont présents dans la plupart des ménages, l'ordinateur dans près de sept foyers sur dix. Le niveau de revenu ou le niveau de diplôme exerce une influence sur le niveau global d'équipement multimédia des foyers¹⁷. Par ailleurs, la présence d'enfants ou d'adolescents dans les foyers s'accompagne dans la grande majorité des cas, quel que soit le milieu social et le lieu d'habitation, d'un niveau élevé d'équipement. En 2007, 81% des ménages ayant des enfants au domicile disposaient d'un ordinateur ou d'un ordinateur de poche, 68% d'une connexion Internet au domicile contre respectivement 52% et 40% des ménages sans enfants¹⁸.

Près de trois adultes sur quatre (74%) disposent aujourd'hui d'un ordinateur à domicile (le taux d'équipement en 1989 était de 10%). Le taux d'équipement à Paris s'élève à 86%. Les jeunes bénéficient d'un taux d'équipement en ordinateur portable très supérieur à la moyenne. 53% des adultes sont équipés d'une connexion Internet chez eux. 83% de la population disposent d'au moins une ligne de téléphone fixe. En 2009, 82% des adultes sont équipés du téléphone mobile (5% seulement de la population en étaient pourvus en 1997)¹⁹. La France compte aujourd'hui quelque 33 millions d'internautes, soit 60% de la population. Plus de 10 millions d'entre eux ont un compte sur Facebook, de un à deux millions surfent sur leur mobile.

La diffusion des technologies de l'information et de la communication s'est faite à un rythme extrêmement rapide. En 1998, c'était il y a à peine plus de 10 ans, seuls 4% de la population avaient accès à Internet à domicile et 11% seulement disposaient d'un téléphone mobile. Aujourd'hui, près de neuf jeunes sur dix sont connectés à Internet à leur domicile²⁰. En 2008, les Français ont téléchargé plus de 2 milliards de vidéos²¹.

¹⁵ « Tout ce qui peut être fait le sera » - Dennis Gabor philosophe américain

¹⁶ Le Monde - 7 mai 2010

¹⁷ O. Donnat – pratiques culturelles 2008, DEPS, ministère de la culture et de la communication 2009

¹⁸ Diffusion et utilisation des TIC en France et en Europe - Culture chiffres 2008-2

¹⁹ CREDOC la diffusion des technologies de l'information dans la société française en 2009

²⁰ CREDOC, la diffusion des TIC dans la société française - 2009

²¹ Rapport de Danièle Giazzi – les médias et le numérique - septembre 2008

Ces quelques exemples, parmi tant d'autres, montrent que les nouveaux médias commencent à façonner un univers culturel innovant et singulier.

La part des produits des TIC dans le budget des ménages est passée de 1,3% à 4,2% entre 1960 et 2005. La demande a augmenté de 12,5% par an en volume sur 45 ans. Les utilisateurs d'Internet sont passés de 150 000 en 1995 à 26 millions en 2005 en France. Le nombre d'abonnés a quadruplé entre début 2000 (3,1 millions) et fin 2005 (13,1 millions). L'accès au haut débit et passé sur la même période de 50 000 à 9,5 millions d'abonnés²².

La fracture numérique tant redoutée s'est semble-t-il atténuée. Selon le CREDOC, la tendance à la baisse des inégalités se poursuit. Cette baisse est particulièrement marquée pour l'équipement en ordinateur et pour l'accès à Internet à domicile. L'accès aux nouvelles technologies est mieux diffusé aujourd'hui qu'il ne l'était il y a encore quelques années. Pour Internet, les inégalités sont deux fois moins aiguës aujourd'hui qu'en 2002 (13% contre 26%) et trois fois moins qu'il y a juste 10 ans (40% en 1999)²³. La question centrale n'est semble-t-il plus tant celle de la progression des équipements numériques que celle de la diffusion, du développement et de la maîtrise de leurs usages.

Les inégalités d'accès au numérique peuvent être expliquées par différents facteurs, au premier rang desquels se situent la complexité d'utilisation (29 %), l'absence d'utilité pour la vie quotidienne (20 %), les enjeux de protection des données personnelles (17 %), le prix des équipements et abonnements n'étant qu'un facteur secondaire (12 %)²⁴.

En ce qui concerne la diffusion du numérique, la situation de l'Île-de-France se compare à l'ensemble national. Toutefois, compte tenu des caractéristiques des ménages franciliens (proportion plus importante de cadres moyens et supérieurs), on peut supposer que globalement la région est mieux équipée que le reste de la France, avec cependant des disparités territoriales et sociales significatives.

²² Insee Première n° 1101 septembre 2006, la consommation des ménages en TIC depuis 45 ans

²³ CREDOC la diffusion des technologies de l'information dans la société française en 2009

²⁴ Rapport de la commission pour la libération de la croissance sous la présidence de J. Attali

4 – LE NUMERIQUE AU CŒUR DE LA VIE DES JEUNES

Les jeunes sont au cœur de la révolution numérique. Ils en sont, selon l'expression du sénateur David Assouline²⁵, les « fers de lance » par la maîtrise qu'ils ont des usages des nouveaux médias, maîtrise très supérieure à celle de leurs parents, et par l'utilisation intensive qu'ils en font. Ce faisant, ils ne sont pas contraints à un perpétuel effort d'adaptation aux outils technologiques. Cette adaptabilité est une richesse qui doit être mise au service de contenus culturels enrichissants.

Les jeunes franciliens de 15/25 ans qui sont des natifs du numérique, des « digital natives » selon le concept du chercheur américain Marc Prensky²⁶, appartiennent à la première génération à avoir grandi avec l'ordinateur, Internet, le téléphone portable, les baladeurs numériques, les jeux vidéo... qui constituent leur décor quotidien et leur environnement familial. Tous ces outils font dorénavant partie de leur vie. Les jeunes les ont largement investis comme vecteur privilégié de loisirs et de communication. Les nouveaux médias sont une des clés de lecture de leur univers et de leur vie quotidienne. Ils influent d'une manière notable sur leurs activités et leurs relations sociales et familiales en créant une forme de culture de loisirs « individualisés », les jeunes consacrant de plus en plus leur temps libre aux écrans d'ordinateurs et aux claviers des téléphones portables au détriment d'autres activités. 75% des adolescents considèrent que « disposer d'Internet est important pour se sentir intégré dans notre société »²⁷. Toutefois cette individualisation des pratiques serait moins un repli sur soi mais plutôt l'ouverture sur des activités relationnelles électives se substituant en partie aux relations institutionnelles plus données que choisies²⁸.

Entre 2000 et 2007 l'équipement numérique des jeunes de moins de 20 ans a progressé à un rythme rapide²⁹ :

- 59% des 8-19 ans possèdent un téléphone mobile contre 16% en 2000,
- 61% disposent d'une console de jeux,
- 89% sont connectés à Internet alors qu'ils n'étaient que 27% en 2000 et surfent près de 1h50 par jour³⁰.

En 2008, selon une étude du Credoc³¹, 99 % des 18-24 ans ont un téléphone mobile, 89 % disposent d'au moins un micro-ordinateur à domicile, contre 17 % des plus de 70

²⁵ David Assouline, L'impact des nouveaux médias sur la jeunesse – rapport d'information du Sénat octobre 2008

²⁶ Digital natives, digital immigrants - 2001

²⁷ CREDOC, la diffusion des TIC dans la société française 2009

²⁸ Roger Sue op. cit.

²⁹ Enquête TNS Media Intelligence – novembre 2007

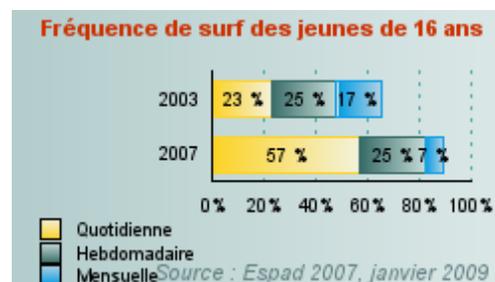
³⁰ David Assouline, cité sur : blogs.senat.fr/mediasjeunesse

³¹ CREDOC – la diffusion des nouvelles technologies de l'information et de la communication dans la société française (2008)

ans. Avec 8 h d'utilisation par semaine, la France se situe à la première place des pays européens en ce qui concerne l'usage de l'Internet. 96% des jeunes français de 12-18 ans déclarent utiliser Internet.

La maison reste le lieu d'appropriation par excellence. En effet, l'école centrée sur les apprentissages techniques et la recherche d'information ne répond que peu à leurs besoins. Pour protéger, elle encadre et limite les pratiques au point de les rendre quasiment impossibles³². L'essentiel de leurs apprentissages intervient en dehors de l'école. Si les moins de 12 ans découvrent pour la plupart Internet par la famille et l'école, chez les plus de 12 ans, c'est l'apprentissage entre pairs qui l'emporte³³.

Relativement à l'âge, les utilisateurs les plus nombreux de l'Internet sont principalement les jeunes attirés par sa facilité d'accès et sa quasi-gratuité. Parmi les 16-24 ans, 95% ont utilisé en 2007 un ordinateur et 92% se sont connectés au moins une fois à l'Internet (moyenne UE-27 : 89% et 85%)³⁴. Les 15-24 ans sont les plus nombreux à disposer d'une connexion et à l'utiliser parce que les jeunes sont en quelque sorte portés par nature à s'emparer des innovations technologiques et qu'ils ont souvent été encouragés à investir ce nouveau média par des parents soucieux de les arracher à la fascination de la télévision³⁵. En quatre ans, la proportion de jeunes Français de 16 ans surfant chaque jour sur le Web est passée de 23 à 57 % en 2007, selon les résultats de l'enquête Espad 2007. Les surfeurs hebdomadaires sont toujours 25 % et ceux qui se connectent une fois par mois baisse à 7 %.



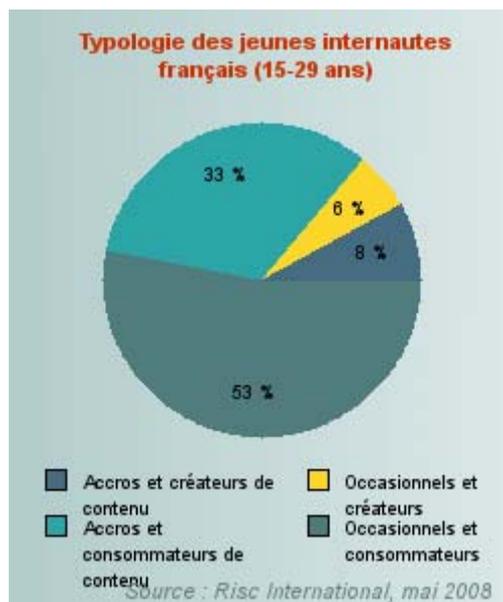
Une étude de Risc International partage les internautes de 15 à 29 ans en quatre catégories. Plus de la moitié sont des "occasionnels et consommateurs" (53 %) et un tiers font partie des "accros et consommateurs". Enfin, les producteurs de contenu et accros du Web ne sont que légèrement plus nombreux (8 %) que les producteurs internautes occasionnels.

³² Enquête européenne 2006 sur l'appropriation des nouveaux médias par les jeunes - synthèse pour la France réalisée par le CLEMI

³³ Mme Bevort directrice déléguée du CLEMI in David Assouline, op. cit.

³⁴ Diffusion et utilisation des TIC en France et en Europe

³⁵ Pratiques culturelles et usages d'Internet – Culture études 2007-3



Si Internet est toujours largement utilisé pour des raisons fonctionnelles, il est devenu de plus en plus un moyen de divertissement. La vidéo en ligne s'est rapidement développé en France et a définitivement conquis un large public, notamment de jeunes. Le nombre de vidéos vues sur Internet en France est en net progression. Il a atteint 5,4 milliards en 2009 contre 2,2 en 2008 soit un bond de 141% en un an. Le nombre d'utilisateurs a progressé de 36% atteignant 34,6 millions avec un temps moyen de visionnage de près de 12 heures par mois contre un peu plus de 6 heures. Alors que les internautes regardaient en moyenne 88 vidéos par mois en 2008, ils en visionnent aujourd'hui 156³⁶.

Les web radios ont également connu un bond spectaculaire. On estime entre 50 000 et 70 000 le nombre de radios accessibles sur Internet. La généralisation de la technologie « 3G » qui permet d'écouter la radio sur son téléphone portable devrait accélérer la tendance notamment auprès des plus jeunes. A l'heure actuelle 18 à 20 millions de personnes écoutent la radio par Internet chaque mois³⁷.

Les nouveaux modes d'écoute et de visionnage de vidéos et d'émissions de télévision en streaming³⁸, ont fortement contribué à la progression d'Internet auprès des jeunes face aux médias traditionnels que sont la télévision et la radio.

Indubitablement, Internet, en raison de ses multiples attraits, a supplanté auprès des jeunes la télévision comme moyen de d'information et de divertissement et a changé chez ceux-ci leurs manières d'échanger, de partager, et de communiquer. Selon une

³⁶ Etude du cabinet Comscore – septembre 2009

³⁷ Le Monde 30 11 2009

³⁸ Contrairement au téléchargement où un fichier doit être rapatrié dans sa totalité avant d'être lu, le streaming permet la lecture sans enregistrement d'une vidéo ou d'un son au fur et à mesure de son arrivée sur l'ordinateur de l'internaute. Il permet ainsi de profiter immédiatement des fichiers multimédia disponibles sur Internet.

récente enquête de l'Ifop³⁹, 96% des jeunes de 18 à 24 ans seraient membres d'au moins un réseau social et 35% d'entre eux de quatre réseaux sociaux ou plus.

La quasi-totalité des jeunes de moins de 25 ans en possession d'un mobile envoient des messages SMS. Trois-quarts en envoient plus de 10 par semaine. Pour les très jeunes, le nombre d'envoies a quasiment doublé passant de 48 SMS à 90 par semaine. Mais 7% disent ne rien faire d'autre chose que de surfer sur le net quand ils sont connectés.

Une majorité déclare se servir de plusieurs médias en même temps. Nombre de jeunes, tout en surfant sur le net, regardent la télévision utilisent leur téléphone mobile, regardent la télévision, des vidéos ou des DVD, jouent sur PC, discutent avec leurs amis sur le net de ce qu'ils sont en train de visionner, échangent des nouvelles, partagent des informations ou des passions communes, suivent leurs amis jour après jour, parfois heure par heure.

De consommateurs d'images, un certain nombre de jeunes sont également devenus grâce aux nouvelles technologies des innovateurs, des créateurs d'images et de son. C'est le cas par exemple avec le machinima, technique rapide et peu coûteuse de production de courts métrages fabriqués à partir de séquences de jeux vidéo, et avec le pocket movie, film fabriqué à partir du téléphone mobile. De plus en plus de jeunes utilisent leur console de jeux vidéo à autre chose qu'à jouer mais pour élaborer des stratégies, s'adonner à la capture d'images et à la programmation.

Les facilités de communication que procurent les nouveaux médias permettent aux jeunes de poursuivre les relations avec leurs amis hors de la co-présence physique et hors de tout contrôle parental. Grâce aux nouvelles technologies de communication, MSN et les réseaux sociaux, Facebook et Twitter par exemple, l'univers relationnel des adolescents continue de fonctionner à l'intérieur même du domicile familial, tout en restant étranger aux parents grâce à l'adoption de modes d'écriture mobilisant des conventions particulières dans un non respect des règles orthographiques et émaillés de pictogrammes (les « smileys ») qui rendent ces échanges quasiment illisibles pour les non-initiés⁴⁰.

Les jeunes français sont parmi les bloggeurs européens les plus assidus. Au moins une fois par semaine, 45% des internautes âgés de 12 à 17 ans lisent ainsi des blogs, 32% animent leurs propres blogs et 29% postent des commentaires sur d'autres blogs⁴¹.

Les blogs sont majoritairement féminins. En général, les adolescents ont plusieurs blogs. L'un, très conventionnel, à l'usage des parents. D'autres plus personnels où ils dévoilent, parfois de manière impudique, leur vie intime. La mise en place d'infrastructures de modération par le fournisseur d'accès, pour difficile et coûteuse

³⁹ IFOP – observatoire des réseaux sociaux janvier 2010

⁴⁰ Olivier Galland – une nouvelle adolescence – Revue française de sociologie - 2008

⁴¹ Enquête réalisée en ligne en juin et juillet 2009 auprès de 1381 internautes européens âgés de 12 à 17 ans dont 298 Français

qu'elle soit, s'avère nécessaire et est plus adaptée qu'une modération entre pairs. Certains jeunes vont utiliser les blogs de manière très créative. D'autres peuvent s'y dévoiler de manière provocante avec les risques de surenchère que cela comporte. Pour beaucoup, ils sont un moyen d'exister dans le regard des autres, de leurs pairs. Parfois ces blogs sont des appels à l'aide (la France est le premier pays au monde en termes de tentatives de suicide parmi les jeunes). Ce sont souvent des lieux de recherche identitaire qui permettent de créer une communauté d'intérêt autour d'un objet culturel commun.

Grâce à Internet, les jeunes sont en relation avec un grand nombre de pairs dans lesquels ils se reconnaissent dont ils attendent avant tout une reconnaissance. Être remarqué, repéré est plus important qu'être aimé. C'est par le regard et l'attention des autres qu'ils se sentent exister. D'où leur recherche parfois effrénée d'un grand nombre de correspondants sur Facebook. Ce qui prime dans cette « googlelisation » de la jeunesse c'est la quantité plus que la qualité. La question « qui suis-je ? » est celle qu'ils se posent avant « est-ce qu'on m'aime ? ».

Les pratiques numériques sont pour les jeunes inséparables de nouvelles manières de se percevoir eux-mêmes, de percevoir la relation aux autres et aux images. Dans leur quête d'identité, période de mutation génératrice d'incertitude et d'instabilité existentielle, les jeunes attachent une grande importance à leur image et aux images qu'ils renvoient d'eux-mêmes. Sous l'effet de la diffusion des jeux en réseau et des blogs auxquels ils s'adonnent, les jeunes sont enclins à se forger différentes identités qu'ils utilisent au gré de leur fantaisie ou de leurs besoins et avec lesquelles ils aiment jouer. Cette juxtaposition d'identités multiples a modifié le processus de construction de l'identité des jeunes.

Les jeunes femmes se distinguent nettement dans deux domaines : le téléphone portable et la lecture. Dans le cas du téléphone portable, non seulement elles l'utilisent plus souvent, mais surtout elles ont des conversations plus longues (tendance qui se retrouve sur les « chats »). Elles se particularisent également par une plus grande pratique de la lecture. A l'inverse, les technologies informatiques et la pratique des jeux vidéo sont un territoire très masculin, que ce soit autour des ordinateurs ou des consoles de jeux branchées sur la télévision. De même, les garçons utilisent Internet de façon plus technique, comme par exemple pour le téléchargement de musiques ou de films⁴².

Si les jeunes sont très en pointe en ce qui concerne l'usage d'Internet, ils disposent souvent de savoir-faire empiriques. De plus, ils sont très attirés par l'immédiateté et la facilité de l'accès à l'information, sans délais ni décodage, sans contrôle ni distanciation. L'extension des outils numériques a également forgé une contre-culture de la gratuité, de l'interactivité, de l'instantanéité voire de l'instabilité particulièrement vivace au sein de la jeunesse. Le téléchargement « pirate » de fichiers musicaux en est une des illustrations.

⁴² Séminaire ENA relatif à l'enfance - 2006

Une véritable éducation aux nouveaux médias reste donc à faire auprès des élèves. Il importe de leur transmettre des méthodes de recherche efficaces et variées, de les accompagner à repérer des sources documentaires fiables, de mettre en place des méthodes pédagogiques renouvelées de manière à éveiller leur esprit critique et leur capacité de discernement dans un monde abreuvé d'images et d'informations de toute nature où la souveraineté de l'instantané met le meilleur au même niveau que le médiocre. La formation engagée dans le temps scolaire concernant la recherche et le traitement de l'information gagnerait à être amplifiée et poursuivie hors champ scolaire.

Les enseignants, notamment les professeurs documentalistes, sont concernés au tout premier chef pour assurer cette formation, prendre en compte ces nouvelles technologies dans les pratiques pédagogiques et tirer parti des possibilités d'interactivité offertes par les nouveaux médias. Une des difficultés réside dans le décalage entre l'extrême rapidité de la révolution numérique, à la fois cognitive, pédagogique et culturelle, et le temps nécessaire aux évolutions des pratiques en classe.

L'utilisation massive des nouveaux médias et d'Internet a un fort impact sur les jeunes et bouleverse leurs modes de socialisation, leurs pratiques culturelles et de loisirs. Pour Philippe Meirieu « rien d'étonnant que nos enfants, abandonnés à eux-mêmes, assouvissent leur curiosité naturelle des 'choses de la vie' en restant scotchés aux écrans de la télévision et de l'ordinateur : fascinés par l'exhibition d'une humanité réduite à des pantomimes, sidérés par la possibilité d'accéder en direct à ce qu'ils prennent pour la "vraie vie", découvrant un monde où les corps sont réduits à de la viande et les relations entre les êtres à l'élimination du maillon faible, ils apprennent très tôt à goûter les joies de l'obscène...Rendre tout présent et interdire le travail si précieux par lequel l'enfant investit l'absence et symbolise l'absent. Tout montrer en croyant tout révéler, alors que, quand tout est montré, il n'y a plus rien à penser⁴³ ».

Si d'aucuns s'inquiètent des risques de repli sur soi et de solitude liés à la pratique assidue des nouvelles technologies, on observe, notamment chez les jeunes, une envie forte de se rencontrer, de partager ensemble des émotions lors de rencontres collectives et présentes. La vie sociale ne disparaît pas mais s'organise différemment (par exemple « flash mob », regroupement éphémère, essentiellement urbain, organisé par le biais d'Internet de personnes qui ne se connaissent pas).

La protection de la jeunesse constitue une exigence majeure compte tenu de la vulnérabilité de ce public susceptible, selon son âge et son degré de maturité psychologique, de subir l'influence plus ou moins traumatisante de spectacles violents ou d'images à caractère pornographique⁴⁴.

Face à la nouveauté, nombre de parents et de médias se sont alarmés et s'alarment des dangers et des risques de dépendance au virtuel que pourraient représenter pour les

⁴³ Philippe Meirieu – lettre aux grandes personnes sur les enfants d'aujourd'hui 2009

⁴⁴ Rapport de Blandine Kriegel - Violence à la télévision 2002

jeunes les jeux vidéo et les jeux en ligne qui ont pris aujourd'hui la dimension d'un véritable phénomène social. Force est de constater que très souvent la peur qu'ils suscitent associée à l'ignorance et à la diabolisation renforce le fossé générationnel et empêche d'aborder sereinement les questions de fond qui se posent. En 2001, un colloque a été organisé sur le thème : « pour ne plus avoir peur des jeux vidéo » afin de dédramatiser l'usage des jeux et les mondes virtuels, même si la pratique excessive du jeu vidéo existe bel et bien pour un certain nombre de jeunes. Avec l'émergence des réseaux numériques, l'image occupe aujourd'hui une place sans cesse grandissante dans notre société. Avec « Second Life » et « World of Warcraft », celle-ci fait également la découverte de l'engouement pour de nouveaux univers virtuels et des jeux de rôle de portée mondiale.

Selon le psychiatre Serge Tisseron, il est inadapté de parler de « dépendance » ou « d'addiction » aux espaces virtuels à cet âge. La meilleure prise en charge des joueurs excessifs passe par la mise en place d'actions éducatives visant à valoriser et accompagner la création d'images, bien plus que par des prises en charge « thérapeutiques » dont le dommage en termes de stigmatisation identitaire risque d'être plus grave que les avantages. La thérapie doit rester l'exception, tandis que l'accompagnement et la valorisation de ces pratiques doit devenir la règle

Nous vivons dans une société de paradoxe dans laquelle les lieux de transgression qui sont nécessaires au bon fonctionnement de la société sont de moins en moins nombreux. Le jeu vidéo et les mondes virtuels qu'il propose en est un. A cela s'ajoutent entre autres le déclin des rites de passage (communion, mariage, service militaire...), les limites imposées par les parents. Tout cela concourt à ce que les adolescents recherchent dans des mondes virtuels ce que notre société n'est plus en mesure de leur offrir. Le jeu vidéo constitue en lui-même un acte culturel, un langage et un outil de communication. Il permet en effet d'être tout à la fois acteur, réalisateur et spectateur. Il recrée une réalité et permet aux adolescents de réagir aux situations de frustration qu'ils vivent. Pour le psychologue Michaël Stora, Internet est un grand « bal masqué » qui représente pour les adolescents un extraordinaire outil d'expression et de socialisation. A l'heure où la France, comme l'ensemble des pays européens, affronte de délicats problèmes d'adaptation, où des facteurs majeurs de mutation sont à l'œuvre, les adolescents, qui sont adultifiés à un âge de plus en plus précoce, ont besoin de lieux de transgression et de révolte offrant une dimension narcissique importante.

Les parents ignorent bien souvent l'usage que font leurs enfants des TIC et n'ont pas conscience des risques d'Internet. 53% des parents sont confiants sur la sécurité du web et considèrent que leur propre enfant ne court pas de risque en navigant sur Internet⁴⁵. Par ailleurs, les risques d'utilisation intensive sont bien réels et commencent à prendre des proportions parfois inquiétantes. Une enquête sur les loisirs devant écran (Internet, jeux vidéo, télévision) menée à Roubaix auprès de 444 élèves en classe de 3^{ème} fait apparaître une forte dépendance à Internet pour 7% d'entre eux et à la télévision pour 5%. La pratique intensive d'Internet (plus de 2 heures par jour de

⁴⁵ Sondage Ipsos réalisé pour l'association e-Enfance – cité in Nouvel Obs.com 09-02-2009

semaine) se retrouve chez environ un collégien sur trois. Elle est beaucoup plus fréquente chez les garçons (39%), les collégiens disposant d'un ordinateur dans leur chambre (44%), vivant dans une famille monoparentale (35%), et n'étant pas soumis à un contrôle parental (44%)⁴⁶. Les conséquences peuvent être néfastes pour le développement des jeunes : usage compulsif de l'ordinateur ou de l'Internet, mensonges sur la nature de l'activité menée, désinvestissement des relations familiales ou amicales...

Une enquête⁴⁷ réalisée à l'occasion de la campagne de prévention organisée pour la Journée nationale de l'audition en mars 2010 sur le thème « baladeurs numériques, quels risques pour l'audition ? » fait apparaître que les jeunes écoutent de la musique avec leur baladeur numérique chaque jour en moyenne pendant 1 h 38 avec des disparités selon l'âge : 1 h 38 pour les 12-14 ans, 2 h 05 pour les 15-17 ans et 1 h 25 pour les 18-25 ans. 20 % (33 % chez les 15-17 ans) s'en servent 2 à 3 h par jour et 10 % plus de 3h. Par ailleurs, plus ils s'en servent plus ils l'écoutent fort. 40 % des jeunes (63 % des 18-25 ans) ont déjà ressenti des acouphènes après l'écoute d'un baladeur ou au sortir d'une discothèque. Trois jeunes sur quatre ne connaissent pas la réglementation sur le niveau sonore des baladeurs qui ne doit pas dépasser 100 décibels. Plus ils sont jeunes et moins ils la connaissent. Une fois informés, les jeunes, dans leur grande majorité, se disent prêts à modifier leur comportement, par exemple en réduisant le niveau sonore, en faisant des pauses ou en réduisant la durée d'écoute. Selon un rapport du comité scientifique des risques sanitaires émergents commandé par l'Union européenne, près de 10 millions de jeunes utilisateurs d'un baladeur risquent un jour de souffrir d'une perte auditive partielle ou totale.

La protection de la vie privée constitue un autre sujet important qui mériterait une attention toute particulière. Les jeunes plébiscitent en effet largement Internet et les réseaux sociaux. Toutefois, ils ont une connaissance plutôt lacunaire des questions ayant trait aux conditions de sécurité des réseaux sociaux (un étudiant n'a-t-il pas réussi à pirater depuis la France le compte Twitter du président américain Barack Obama⁴⁸ !), à la collecte des données personnelles mises en ligne, parfois en toute naïveté, parfois à leur insu, à la confidentialité de ces données accessibles à tous, à leur exploitation ainsi qu'à leur pérennité dans le temps eu égard à l'absence de moyen pour contrôler et faire disparaître définitivement des informations publiées sur Internet.

Cette problématique de la protection de la vie privée est particulièrement d'actualité pour les jeunes compte tenu de leur très grande implication sur Internet et du recours accru des employeurs à cet outil pour trouver des informations sur les candidats à l'embauche. L'oubli numérique reste aujourd'hui encore trop confus voire abstrait⁴⁹. Autre problème grave auquel les jeunes sont encore peu sensibilisés : celui de l'usurpation d'identité « tellement facile puisque l'internaute laisse partout des traces

⁴⁶ Camélia Louacheni, Laurent Plancke, Martine Israël, les loisirs devant écran des jeunes. Usages et mésusages d'Internet, des consoles vidéo et de la télévision, Cairn 2007

⁴⁷ Enquête nationale JNA – Ad'hoc Research réalisée sur un panel de 1000 jeunes de 12 à 25 ans

⁴⁸ France Info 24 mars 2010

⁴⁹ Atelier droit à l'oubli numérique – 12 novembre 2009 – Sciences Po Paris

et notamment sur les réseaux sociaux » selon Eric Barbry, avocat au Barreau de Paris spécialiste en droit du numérique. Un Français sur dix en aurait été victime en 2010. A cela s'ajoute le « phishing », technique de captation de données personnelles (adresse, compte bancaire, code personnel etc) par usurpation d'identité en dirigeant l'internaute vers un site web pirate. Une sensibilisation des jeunes sur les conditions d'utilisation d'Internet semble tout à fait nécessaire d'autant que la législation qui est issue du droit européen est souvent inadaptée face à Internet qui est par définition mondial.

5 – L'IMPACT DU NUMERIQUE SUR LES PRATIQUES DE LOISIRS DES JEUNES

Comme le souligne le rapport d'information sénatoriale sur la politique en faveur de la jeunesse⁵⁰, la culture des jeunes se caractérise aujourd'hui par une utilisation massive des ordinateurs et d'Internet. La révolution numérique a non seulement bouleversé l'ensemble des pratiques culturelles traditionnelles mais a aussi institué de nouveaux usages (jeux vidéo, blogs...).

A l'occasion du colloque « jeunes : les raisons d'avoir confiance » organisé à la Sorbonne le 7 mai 2010 par le CESR et les trois rectorats d'Île-de-France, une étude sur les attentes des franciliens de 15 à 29 ans a été réalisée⁵¹. Une des thématiques de cette étude portait sur les activités de loisirs.

Les 15-19 ans disposant ou ayant accès à un ordinateur vont sur Internet pour surfer mais surtout pour chatter et jouer en ligne. Ce sont les mêmes 15-19 ans qui pratiquent le plus le sport (éducation physique obligatoire au lycée).

Les 20-24 ans sont eux plus orientés vers les sorties entre amis (47% sont étudiants) et le surf sur Internet.

En ce qui concerne les activités sportives, plus de la moitié des jeunes de 15 à 29 ans pratique une activité sportive. En dehors du rejet pur et simple du sport (pour 34%), les raisons principales qui justifient ce comportement sont : le manque de temps (les étudiants), l'inadéquation des horaires (les travailleurs) et le coût (les étudiants et ceux en recherche d'emploi).

Une étude de l'IAURIF⁵² montrait qu'en 2004 les 15-24 ans pratiquaient plus que l'ensemble des habitants de la région, des activités sportives et artistiques. Par ailleurs, le développement de la pratique sportive libre et non institutionnalisée qu'on observe chez les jeunes est à mettre en rapport avec les valeurs d'autonomie et d'indépendance héritée de l'évolution des mœurs et des comportements sociologiques, des normes et des valeurs du groupe et confortée par l'usage des nouveaux médias.

S'agissant des activités culturelles, 31% pratiquent peu ou pas des activités culturelles, principalement par manque de temps (de nouveau les étudiants) et parce que cela revient trop cher (les étudiants, les jeunes en recherche d'emploi et ceux qui habitent à Paris).

Le téléphone portable est largement répandu auprès des jeunes franciliens puisque que 98% en sont équipés.

⁵⁰ Christian Demuynck - mai 2009

⁵¹ MV2 Conseil – mai 2010

⁵² Les pratiques de loisirs des Franciliens en Île-de-France, note rapide n°351 mars 2004

Son utilisation est étroitement liée à la situation des jeunes franciliens :

- les lycéens par exemple font une utilisation plus ludique de leur téléphone (prise de photos/ films, écoute de MP3/ de la radio) et sont de plus gros consommateurs de SMS/ MMS (forfaits SMS/ MMS gratuits pour les moins de 18 ans,...). Leurs téléphones étant plus 'basiques' que ceux de leur aînés et leur forfaits souvent bloqués, ils utilisent moins leur téléphone pour surfer sur Internet que les 20-29 ans.

- les jeunes hommes écoutent de la musique ou surfent sur Internet. Quant aux jeunes filles, elles font une utilisation plus classique de leur téléphone en l'utilisant principalement pour envoyer/ recevoir des messages, téléphoner et, dans une moindre mesure, prendre des photos/ films.

Les TIC ont ainsi influé sur les habitudes des jeunes en matière de loisirs, les relations sociales empruntant de plus en plus la voie de la messagerie textuelle et des réunions en ligne. Les habitudes induites par l'utilisation des technologies modernes créent peut-être une culture de « loisirs individualisés », les jeunes consacrant de plus en plus leur temps libre aux écrans d'ordinateur et aux claviers des téléphones portables.

Selon une enquête réalisée pour le ministère de la culture⁵³, la pratique culturelle numérique se manifeste de la façon suivante :

- une *connexion* très importante : plus de 80 % des 13-24 ans déclarent s'être connectés à Internet dans le mois précédant l'enquête, tous lieux confondus (soit 34 points de plus que la moyenne des internautes) ; les 15-25 ans passent en moyenne près de 13 heures par semaine sur Internet ;

- une forte *assiduité* : dans toutes les tranches d'âge jeunes, les assidus sont en effet les plus nombreux et la grande majorité des jeunes est connectée quotidiennement. La part des 18-24 ans est même légèrement supérieure à celle de l'ensemble de la population d'internaute (65 %), les adolescents étant un peu moins assidus que leurs aînés (58 %) ;

- des usages tournés vers la *communication* : utilisation de la messagerie instantanée, consultation de blogs (42 % supérieure chez les 13-17 ans que chez l'ensemble des internautes). Une enquête TIC 2005 de l'Insee révèle que l'usage communicationnel est celui qui manquerait le plus aux 15-24 ans s'ils étaient privés de connexion à Internet, ce que confirme une rencontre avec des membres du Conseil régional des jeunes d'Île-de-france.

- une pratique culturelle multi usages : consommation de jeux en réseaux, forte activité de téléchargement de musique, utilisation d'outils de création et de mise en forme de texte, de son et d'image.

⁵³ O. Donnat - les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique enquête 2008

Les jeunes, sous l'effet de la massification et de l'allongement de la scolarisation, et par une accessibilité accrue aux équipements technologiques et informatiques, ont aujourd'hui un accès plus facile aux contenus culturels. Dire que l'usage massif des TIC remettrait en cause les pratiques culturelles plus traditionnelles est une idée reçue qu'il faut immédiatement bannir.

Jusqu'à présent, la structure générale de ces pratiques n'apparaît pas bouleversée, mais qu'en sera-t-il avec l'entrée dans la vie adulte des natifs du numérique ? Les publics de la culture, s'ils sont plus fréquemment que la moyenne des internautes avertis, ne privilégient pas particulièrement les usages culturels en ligne. La plupart d'entre eux étaient déjà adultes quand Internet a conquis les foyers, si bien que leurs pratiques numériques se sont glissées dans leurs habitudes culturelles plus sur le mode de la complémentarité que de la substitution. Mais qu'en sera-t-il des générations qui font aujourd'hui vivre l'« Internet juvénile » et qui construisent leur univers culturel largement à partir de la culture numérique⁵⁴ ?

Les jeunes générations figurent parmi les plus consommateurs des loisirs culturels, preuve d'une indéniable massification culturelle. En effet, les jeunes sont globalement des consommateurs culturels majeurs, bien plus que ne l'étaient leurs prédécesseurs. Le renforcement de la collaboration entre l'Éducation nationale et les institutions culturelles a porté ses fruits : la fréquentation par les jeunes des musées et des théâtres s'est améliorée. Toutefois, si la « pédagogisation » de ces activités culturelles sert leur démocratisation, elle n'assure pas pour autant avec l'avancée dans l'âge la construction durable d'un goût pour ces activités souvent associées à l'école.

Surtout, le niveau d'investissement dans les pratiques traditionnelles augmente avec l'usage numérique. Les loisirs comme les sorties avec les amis augmentent ainsi avec le nombre d'heures passées sur Internet. De même, alors que d'aucuns auraient tendance à accuser les jeux vidéo de détourner du livre, 47 % des forts utilisateurs de jeux vidéo sont en fait de gros lecteurs de livres, contre seulement 42 % des petits utilisateurs. Les jeunes sont les plus gros lecteurs de livres, ceux qui écoutent le plus de musique et vont le plus au cinéma et aux concerts. Dans toutes les activités culturelles, ils sont ainsi au-dessus de la pratique moyenne.

La question de la lecture mérite une attention particulière tant le livre imprimé tient en France une place majeure dans la transmission des codes et valeurs culturels. Si la baisse de la consommation littéraire semble indiscutable, il semble qu'elle s'accompagne aussi d'un maintien de la lecture de magazines et qu'elle soit en fait surtout due à une diminution des très gros lecteurs de livres, laquelle s'explique par un enrayement des phénomènes de reproduction culturelle dans les catégories supérieures favorisées. Les nouvelles formes d'écrit sur écran (ebook, Ipad...) devraient produire à l'avenir, selon le sociologue Bernard Lahire, de nouvelles modalités du lire et de nouvelles définitions du « bien lire » ou de l'habilité à la lecture.

⁵⁴ O. Donnat – pratiques culturelles et usages d'Internet – ministère de la culture DEPS 2007-3

En matière de lecture d'imprimés, les tendances à l'oeuvre depuis les années 1980, antérieurement à l'arrivée d'Internet, se sont poursuivies à peu près au même rythme que lors de la décennie précédente : la lecture quotidienne de journaux (payants) a continué à diminuer, de même que la quantité de livres lus en dehors de toute contrainte scolaire⁵⁵. Les réseaux numériques fournissent aux jeunes très immergés dans les TIC une nouvelle voie d'accès à l'écrit⁵⁶, aux œuvres musicales et audiovisuelles⁵⁷ dont ils s'emparent massivement. Un développement rapide du livre numérique aura des retombées considérables dans le domaine de la lecture et des répercussions importantes sur le secteur de l'édition⁵⁸.

Internet est en passe de détrôner la télévision dans les usages, tout particulièrement pour la tranche des 16 - 24 ans qui pour la première fois passent plus de temps en ligne que devant le petit écran. La durée moyenne d'écoute de la télévision a baissé dans cette tranche d'âge passant de 18 h par semaine en 1997 à 16 h en 2008. Ils sont les plus nombreux à regarder des DVD, à jouer à des jeux vidéo et à utiliser un ordinateur à des fins personnelles. Pour Sylvie Octobre, chargée d'études au département des études, de la prospective et des statistiques au ministère de la culture et de la communication, on assiste à un effet de basculement du temps consacré aux « anciens médias » (télévision, radio, presse écrite) vers les technologies numériques (ordinateur, téléphone mobile). Ce basculement se fait aussi bien dans l'affectation du temps que dans les usages. Les jeunes privilégient d'abord les espaces de communication (messagerie instantanée, réseaux sociaux), consomment fortement les produits culturels en téléchargement, en streaming...et sont également d'importants producteurs de contenus, par les blogs, les productions musicales, esthétiques ou littéraires.

En ce qui concerne le cinéma, l'examen des données relatives aux tranches d'âge fait apparaître des modifications importantes de la structure du public. Pour ce qui est des moins de 25 ans, leur part baisse en quinze ans de 21,5 % dans la population cinématographique et de 18,3 % dans le total des entrées. Ceci est surtout dû au comportement des 15/25 ans, alors que la situation est moins défavorable pour les moins de 15 ans qui y vont plus souvent avec leurs parents. Au contraire pour la tranche 6/10 ans, tous les paramètres sont positifs, même si les taux de fréquentation demeurent largement inférieurs à la moyenne⁵⁹.

⁵⁵ O. Donnat - les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique enquête 2008

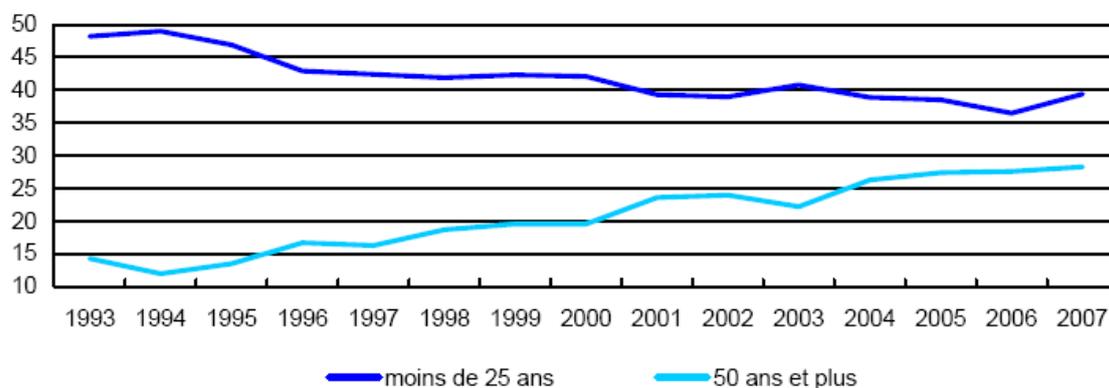
⁵⁶ J. Valade – rapport d'information sur l'avenir du secteur de l'édition Sénat 2007

⁵⁷ D. Olivennes – rapport sur le développement et la protection des œuvres culturelles sur les nouveaux réseaux 2007

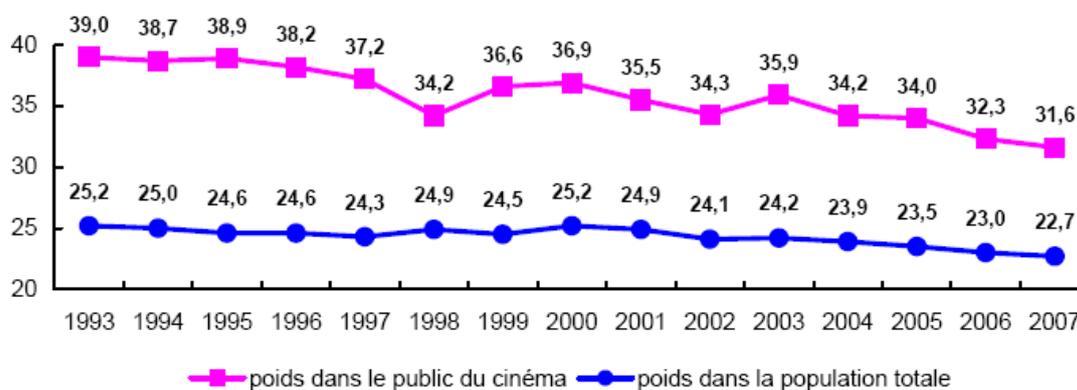
⁵⁸ B. Patino – rapport sur le livre numérique 2008

⁵⁹ Alain Auclair - Rapport au ministre de la culture et de la communication – novembre 2008

Structure des entrées selon l'âge (%)



Poids des élèves et étudiants dans la population totale et dans le public du cinéma (%)



Les 15-24 ans de l'ère numérique sont encore plus nombreux que leurs prédécesseurs (59% en 1997 – 70% en 2008) à écouter quotidiennement de la musique. Ce mouvement de fond qui alimente la progression de l'écoute fréquente de la musique se traduit aussi par un profond renouvellement des préférences musicales, du fait de l'émergence régulière de modes d'expression jeunes que les générations n'abandonnent pas en vieillissant, avec une préférence marquée pour la musique anglo-saxonne qui diminue avec l'avancée de l'âge⁶⁰.

Les inégalités d'accès aux loisirs entre jeunes de catégories sociales différentes résident autant dans des éléments matériels (niveau de vie, proximité géographique, etc.) que symboliques tels le diplôme, la maîtrise de la langue et de l'écrit ou le milieu familial. Enfin, face aux loisirs, les rôles filles/garçons demeurent assez distincts. Pour occuper leur temps libre, les jeunes filles se tournent davantage que les garçons vers la communication entre ami(e)s (discussions, SMS, messageries instantanées...), le shopping en centre-ville ou dans les centres commerciaux, les jeunes garçons vers les jeux vidéo⁶¹.

⁶⁰ O. Donnat - les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique enquête 2008

⁶¹ Observatoire des inégalités et Jeunesses en régions – les loisirs et pratiques culturelles des jeunes 2009

6 - RECOMMANDATIONS

Le défi qu'incite à relever la diffusion accélérée des TIC et de l'Internet, leur usage intensif par la jeunesse et les transformations qu'ils ont entraînées dans leurs modes de vie, de communication et de relation, rend nécessaire une intervention publique.

Face à un phénomène complexe dont la portée et les enjeux dépassent largement le cadre régional et national, le CESR n'a pas la prétention de proposer un projet global. Il entend faire preuve de prudence et de modestie en recommandant quelques mesures qui lui semblent de nature à apporter des réponses concrètes à un certain nombre de questions qui se posent. Cela suppose une action de longue haleine, ferme et continue, inscrite dans la durée et entreprise auprès des jeunes dès le plus jeune âge. Mais le CESR est convaincu que pour être efficace, l'action devra procéder d'une démarche solidaire associant l'ensemble des partenaires concernés.

Les recommandations du CESR visent à éclairer la Région et les acteurs publics dans la mise en place de politiques d'accompagnement des loisirs des jeunes franciliens à l'ère numérique.

1 – favoriser l'éducation et l'accompagnement des pratiques numériques des jeunes

Une véritable éducation aux nouveaux médias reste à parfaire auprès des jeunes de plus de 15 ans en complément de la politique menée par l'Éducation nationale. Il importe de leur transmettre des méthodes de recherche efficaces et variées, de les accompagner à repérer des sources documentaires fiables, de mettre en place des méthodes pédagogiques renouvelées de manière à éveiller leur esprit critique et leur capacité de discernement dans un monde abreuvé d'images et d'informations de toute nature où la souveraineté de l'instantané met le meilleur au même niveau que le médiocre.

Ces questions concernent au plus haut point le système éducatif, ses méthodes d'enseignement et d'apprentissage, son projet. L'école qui est en prise directe avec la société elle-même en mutation rapide ne peut rester à l'écart devant un tel phénomène malgré toutes les tâches qui, bon gré, mal gré, lui échoient. Les enseignants sont concernés au tout premier chef pour assurer cette formation, prendre en compte ces nouvelles technologies dans les pratiques pédagogiques et tirer parti des possibilités d'interactivité offertes par les nouveaux médias. Une des difficultés réside dans le décalage entre l'extrême rapidité de la révolution numérique, à la fois cognitive, pédagogique et culturelle, et le temps nécessaire aux évolutions des pratiques en classe.

Il est essentiel de développer la formation des enseignants à l'usage des outils numériques non seulement avant leur première prise de fonction mais également de façon continue. La situation a déjà évolué avec la création du c2i2e (certificat informatique et Internet de niveau 2 « enseignant ») qui atteste une maîtrise suffisante

par les nouveaux professeurs des TIC dans le cadre des pratiques de classe. Mais de toute façon, la plupart des enseignants sont désormais familiers des nouvelles technologies et de leurs utilisations, au moins pour leurs usages familiers et pour la préparation de leurs cours. Les obstacles et les réticences qui ont pu être un frein au développement des nouvelles technologies dans le système scolaire sont aujourd'hui pour partie surmontés. Aussi, le renforcement par l'Éducation nationale des dispositifs de formation continue des enseignants apparaît-il nécessaire.

Pour relever ce défi technologique majeur, la Région, en partenariat avec les trois académies franciliennes, prépare le déploiement « d'espaces numériques de travail » qui se met en place progressivement dans les lycées d'Île-de-France. Ces espaces associés à des « tableaux numériques interactifs » vont offrir des possibilités importantes en termes de pédagogie.

Par ailleurs les élèves du secondaire comme ceux du primaire bénéficient d'un enseignement en matière de nouvelles technologies sanctionné par l'attribution du B2i (brevet informatique et Internet). Ce dispositif demanderait à être conforté et orienté davantage sur l'apprentissage d'une utilisation raisonnée des technologies et le développement de l'esprit critique des élèves que sur la maîtrise technique des outils. La formation engagée dans le temps scolaire gagnerait à être amplifiée et poursuivie hors champ scolaire en liaison avec le secteur associatif.

2 - mettre en place localement des actions de sensibilisation, d'information et de formation des jeunes, des parents et des éducateurs sur les médias numériques

Les médias numériques ont pris en quelques années une place essentielle dans la vie des jeunes et sont devenus un moyen important de distraction et de loisirs. L'arrivée des réseaux sociaux qui sont devenus une de leurs activités préférées a modifié le système de communication et les valeurs associées parmi les jeunes d'aujourd'hui. Selon un sondage réalisé en 2009⁶², 89% des jeunes en Europe ne peuvent plus concevoir la vie sans réseaux sociaux. Ils assurent une large part dans la socialisation des jeunes et la transmission de valeurs entre pairs. Mais ces activités comportent un certain nombre de risques, telles par exemple la protection de la vie privée, la notion d'identité en ligne et la divulgation d'informations personnelles, dont ils n'ont pas vraiment conscience et dont ils n'apprécient pas à la portée. Les parents ont un rôle éducatif central à jouer. Mais ils ont été pris de vitesse par la rapidité de la révolution numérique et par l'ampleur de ses impacts sur la vie familiale et sur les enfants qui en savent souvent plus long qu'eux.

De manière générale, des actions de sensibilisation et de prévention gagneraient à être menées non seulement auprès des jeunes et des parents mais aussi auprès de l'ensemble des éducateurs et des animateurs qui interviennent à différents niveaux auprès des jeunes (associations d'éducation populaire, services municipaux en charge de la jeunesse, bibliothèques, médiathèques, centres sociaux...), chacun devant

⁶² European interactive advertising association

devenir pleinement conscient de la portée des informations diffusées sur Internet et des dangers que cela peut comporter, eu égard en particulier à l'impossibilité de retirer définitivement d'Internet une information gênante, et à la rapidité de diffusion l'information qui se répand sans frontière.

Sans vouloir se substituer aux fonctions des acteurs concernés, des actions de sensibilisation et d'information devraient être entreprises au plan régional et local afin de répondre aux besoins selon des modalités à définir dans la cadre d'une approche partenariale et cohérente prenant en compte l'ensemble des supports de communication.

Face aux enjeux des évolutions technologiques, il est proposé également d'intégrer l'accompagnement des pratiques numériques des jeunes franciliens parmi les priorités de la politique régionale. Celui-ci aurait pour objectif d'éduquer aux pratiques numériques, d'identifier et de former les acteurs. A cette fin, il y aurait lieu de définir un cahier des charges permettant aux acteurs de bénéficier de soutiens financiers, d'être reconnus comme centres de ressources des pratiques identifiées, de pouvoir utiliser dans leur communication la marque de la Région en la matière (logo dont la publicité serait assurée par la Région).

3 – lutter contre les fractures numériques en favorisant la diffusion des technologies numériques, en garantissant l'accès au numérique, en mutualisant et en coordonnant les initiatives des collectivités territoriales

Les TIC, Internet, les jeux vidéo concourent à façonner l'imaginaire des jeunes, à modeler leur vision du monde. Il n'est plus possible de rester à l'écart de ce mouvement général au risque de se trouver marginalisé. Un certain nombre d'études⁶³ montrent que les jeunes qui ne disposent pas d'un accès régulier et personnel aux TIC et à Internet sont désavantagés.

Il est donc essentiel de poursuivre sans relâche, en partenariat avec les collectivités territoriales, les projets d'aménagement numérique du territoire régional afin de soutenir la diffusion du haut débit et des TIC dans l'ensemble des territoires : zones urbaines, semi urbaines et rurales. La correction des déséquilibres appelle des plans d'action coordonnés conçus au plan régional.

Il conviendrait aussi de réfléchir aux voies et moyens d'ouvrir aux acteurs locaux les espaces numériques des établissements scolaires d'Île-de-France en dehors de leurs heures d'ouverture.

Il importe également, avec le concours actif des associations locales, d'apporter un soutien à la diffusion des usages numériques auprès de toutes les catégories de la population francilienne, en particulier des populations défavorisées ou les plus fragiles, afin de réduire durablement les disparités sociales dans ce domaine. Une attention

⁶³ Bernard Hugonnier – les acquis des adolescents. PISA : une évaluation internationale des acquis des élèves – Futuribles n° 344 septembre 2008

particulière devra aussi être portée à la situation des jeunes atteints d'un handicap visuel, auditif ou mental. Les actions déjà engagées pour favoriser leur accessibilité au numérique prévue à l'article 47 de la loi du 11 février 2005 pour l'égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées doivent être poursuivies selon des modalités qui intègrent leurs préoccupations et celles de leurs familles.

4 – mettre en place une plate-forme pour aider et valoriser les créations numériques des jeunes

Les technologies de l'information et de la communication sont un formidable vivier qui a profondément transformé les conditions et les modes de création tout en suscitant l'apparition de formes d'expression inédites d'une très grande richesse.

La Région pourrait mettre en place un portail général d'information, de ressources et d'échanges dédié aux créations numériques des jeunes afin de les guider dans la maîtrise des outils numériques, de promouvoir leurs pratiques, de valoriser leurs initiatives et d'accompagner la diffusion de l'inventivité des jeunes franciliens.

De manière générale, les collectivités publiques qui mettent en place des portails dédiés aux jeunes doivent veiller à s'assurer de leur attractivité en termes de présentation et d'ergonomie afin de répondre le mieux possible à leurs attentes et à leurs besoins.

5 – créer un comité de veille et de suivi sur les pratiques numériques

La Région pourrait mettre en place un groupe de travail composé d'élus, de représentants du CESR, du Conseil régional des jeunes pour assurer une veille sur l'évolution des pratiques numériques des jeunes et proposer à la Région de nouvelles orientations afin d'ajuster sa politique aux évolutions technologiques et au développement des nouveaux médias.

Ce comité pourrait également être chargé de réaliser ponctuellement une évaluation de la mise en œuvre des actions régionales dans le domaine des pratiques numériques afin de mesurer leur impact global auprès des publics concernés.

7 – CONCLUSION

L'irruption massive des médias numériques, la montée en puissance inexorable d'Internet, la facilité d'accès à de nombreux supports de communication de plus en plus performants ont diversifié les pratiques de loisirs des grands adolescents et des jeunes adultes.

Marc Bloch a écrit : « Le monde appartient à ceux qui aiment le neuf »⁶⁴. Toutefois, la réussite de la société du numérique, actuellement en plein développement, impose de surmonter les inquiétudes qu'elle peut légitimement susciter sans négliger pour autant la protection et l'éducation de la jeunesse.

Pendant longtemps la famille et l'école ont structuré la personnalité des jeunes. Aujourd'hui, Internet et les médias numériques, dans le prolongement de la télévision, ont pris une place centrale dans leur vie quotidienne et se sont progressivement imposés comme source de culture, d'information et de loisirs.

Face à la rapidité des évolutions technologiques et à leur impact auprès de la jeunesse, il convient de repenser la place et le rôle de l'intervention publique dans la définition d'un certain nombre d'enjeux d'intérêt général ayant trait notamment à la maîtrise de ces nouvelles technologies, à la diffusion des savoirs, à la protection des jeunes.

Pour cela, il faut s'appuyer sur le développement de l'information des parents et de la formation des éducateurs ainsi que sur leur sensibilisation aux enjeux des nouveaux médias. Il est également essentiel de renforcer l'éducation des jeunes à ces médias afin de les aider à devenir des citoyens actifs et éclairés dans ce domaine. Une approche cohérente et concertée à tous les niveaux s'avère donc plus que jamais nécessaire en Île-de-France sur un sujet au caractère inédit qui mérite des approches et des regards croisés, en particulier entre la Région et les trois académies franciliennes.



⁶⁴ Marc Bloch – l'étrange défaite