

## ➔ Rencontres à la Cité des sciences & de l'industrie :

**M**ieux connaître les pratiques numériques des jeunes à travers le partage d'expériences d'éducation au multimédia, de création autour des technologies de l'information et de la communication ; sensibiliser les acteurs et décideurs, les informer sur les enjeux de ces pratiques, autant d'objectifs auxquels ces « Rencontres sur les pratiques numériques des jeunes » se proposaient de répondre. Organisées les 2 et 3 juin à la Cité des sciences & de l'industrie par le Haut Commissariat à la jeunesse, le ministère de la Culture et de la Communication et la Délégation aux usages de l'Internet, ces rencontres se déroulaient en deux temps.

Une première journée réunissait des chercheurs qui proposaient un état des lieux.

Interrogeant l'appellation « jeunes », Delphine Grellier, Docteur en sociologie de l'Université Montpellier III, a montré qu'à la diversité des identités qu'elle recouvrait correspondait une diversité des pratiques numériques. Olivier Mauco, ATER en sciences politiques et administrateur de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH), a ensuite évoqué des craintes liées à l'émergence de ces pratiques. Craintes vaines, si l'on considère que ces technologies dites « nouvelles » ne font que refléter des usages antérieurs mais jouent toujours un rôle décisif dans les instances de socialisation et d'éducation.

Dominique Cardon, sociologue au laboratoire des usages d'Orange Labs, a ensuite présenté la diversité des usages des réseaux sociaux dans le recours à des outils tels Skyblog, Facebook, Friendstore ou Myspace. Comme dans la « vraie vie » (*in real life*, IRL), on y retrouve la théâtralisation de soi ainsi que des communautés qui se fondent sur des principes de mimétisme ou de ségrégation, mais, à terme, la mémoire longue du Net peut faire peser des menaces sur la vie privée des internautes.

Le délégué aux usages de l'Internet auprès du ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche et du secrétariat d'État chargé du Développement de l'économie numérique, Bernard Benhamou, a clos cette matinée par un rappel des enjeux du développement des pratiques numériques chez les jeunes.

L'après-midi a débuté par l'intervention de Sonia Livingstone, professeur au département des Médias et de la Communication à l'École londonienne des sciences politiques et économiques. Elle a présenté les résultats

de son projet de recherche, *UK children Go Online*, inséré dans un travail plus large mené au niveau européen entre 2005 et 2008, le *EU Kids Online*. L'objet de ce travail a été d'analyser les risques liés aux usages de l'Internet pour les enfants en s'appuyant sur des comparaisons à l'échelle européenne et de proposer des solutions. S. Livingstone a énuméré certaines priorités en matière de politique des médias : prendre en compte les 25% de petits Européens qui ne disposent pas d'Internet, veiller à ne pas confondre censure et politique de protection de la jeunesse, former les enfants et les parents à la recherche sur le Web.

Cette première journée s'est achevée sur deux interventions qui faisaient état des bouleversements que connaissent les individus dans leurs pratiques sociales et culturelles.

Laurence Le Douarin, maître de conférences à l'Université de Lille 3, a analysé les relations intergénérationnelles via Internet et interrogé le principe de « rétro-socialisation » selon lequel le sens de la transmission serait inversé, les jeunes apprenant aux plus vieux à se servir du Web. La réalité est apparue beaucoup plus contrastée, les facteurs socio-économiques rentrant une nouvelle fois en ligne de compte.

Laurence Allard, maître de conférences en Sciences de la communication, a, de son côté, abordé la question de la pratique culturelle du remix : appropriation par les internautes des contenus de la culture de masse à travers des activités de singularisation culturelle telles que les annotations, les commentaires ou le vote. Les pratiques de ces publics remixeurs relèvent toutes d'un individualisme que le marché va s'empresser d'exploiter.

Au cours de la seconde journée, six grands thèmes – S'exprimer/s'exposer, Créer/produire, Informer/s'informer, Jouer pour apprendre, Développer la créativité, Participer/s'impliquer – ont été abordés sous la forme de tables-rondes et d'ateliers entre lesquels les participants pouvaient aller et venir.

À titre d'exemple, la session « S'exprimer/s'exposer ». Trois intervenants se sont succédé, tous réunis par un point commun : le succès de leur projet, malgré de modestes moyens.

Benoît Despujos a présenté la structure PIJ (Point Information Jeunesse) de la commune rurale de Ciers-sur-Gironde qui a bénéficié du label « Point Cyb : espace jeune numérique ». Cet espace numérique est porté par un projet collaboratif et intergénérationnel,

# les pratiques numériques des jeunes

eCRITS'V@INS : s'initier aux outils numériques pour s'exprimer à travers différents types d'écriture : numérique, hypertexte, slam.

Ce sont les mêmes objectifs que poursuivent les blogs<sup>1</sup> de la Ville de Beauvais, eux aussi labellisés « Point Cyb », à la fois repère physique et lieu de ressources dans la ville pour les jeunes.

Le blog cicla71<sup>2</sup> d'un collège, animé par les élèves, aidés d'une enseignante de l'établissement, poursuit un objectif différent : dédié à l'éducation au média Internet, ce blog pédagogique permet aux élèves de développer leur esprit critique face aux ressources numériques qu'ils recherchent, partagent, analysent ou publient.

Autre exemple, la session « Développer la créativité ». Une table-ronde regroupait des intervenants qui ont tous recours aux outils numériques pour développer des projets culturels en impliquant de jeunes usagers (entre cinq et huit ans).

À l'espace Pierre Mendès-France de Poitiers<sup>3</sup>, dans le Lieu Multiple, des concepteurs et des artistes des arts numériques (notamment des étudiants de l'École du cinéma d'animation d'Angoulême) travaillent avec ces jeunes au sein d'ateliers de création.

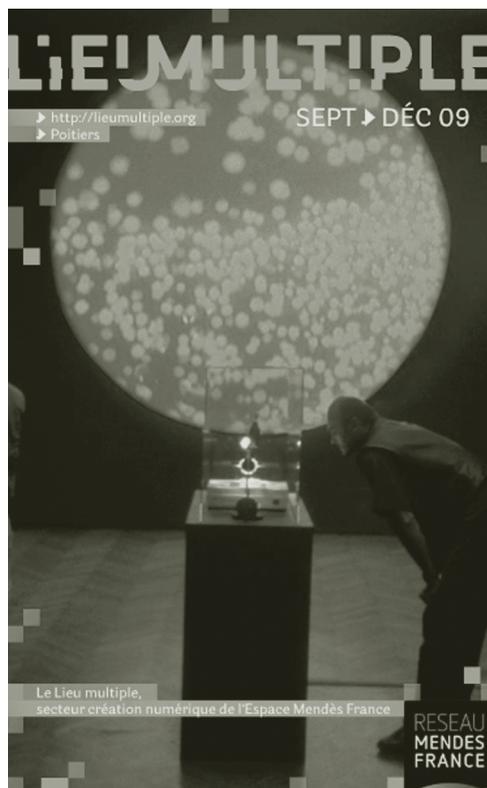
L'Atelier et l'Espace My Cube d'Issy-les-Moulineaux<sup>4</sup> ont choisi de se concentrer sur le développement des pratiques numériques des jeunes en élargissant le choix de leurs outils numériques.

En partenariat avec des apprentis en section Bac pro Vigne, vin et travaux paysagers et leurs professeurs, la médiathèque Assia Djébar de Blanquefort a réalisé une grappe virtuelle<sup>5</sup> multimédia sur le thème « La vigne dans la ville ».

Au cœur de leurs loisirs et de leur sociabilité, les moyens numériques sont massivement utilisés par les « digital natives ». Partant de ce constat, les Rencontres sur les pratiques numériques des jeunes ont permis de lancer des pistes qu'il est urgent d'explorer. Si les outils numériques sont régulièrement encensés ou au contraire condamnés, le partage d'expériences d'acteurs venus de divers horizons (universitaire, associatif, marchand, politique) a permis de nuancer ces discours trop tranchés. Aujourd'hui les enjeux éducatifs, culturels et sociaux sont au cœur de l'usage de ces technologies. L'outil n'est pas une fin en soi mais un moyen grâce auquel les pratiques culturelles des jeunes peuvent être enrichies.

**Claire Hédin**

Étudiante Master 2 ENSSIB



Le Lieu Multiple à Poitiers

1. <http://blog46.beauvais.fr/site/index.php>
2. <http://www.cicla71.com>
3. <http://maison-des-sciences.org/>
4. [www.lesiteducube.com](http://www.lesiteducube.com)
5. <http://mediatheque.ville-blanquefort.fr>