

Les représentations liées au numérique chez des élèves de 5^{ème}

1. Objectifs

Cette synthèse présente les résultats, en cours, d'une expérimentation concernant des projets éducatifs partant des envies et des pratiques sociales des élèves (piste 2 de la synthèse eRISK-01). Nous avons choisi pour cette expérimentation des élèves de 5^{ème}, âgés de 12 à 13 ans. Théoriquement, ces élèves ne peuvent s'inscrire sur des plateformes numériques hébergées hors de la France. Pour autant, ils ont presque tous déjà au moins un compte sur un réseau social. Le choix d'impliquer ces élèves dans le projet eRISK s'est donc révélé particulièrement intéressant pour en apprendre davantage sur les représentations, connaissances et usages numériques de ces jeunes. Nous confronterons ces pratiques et représentations à celles des enseignants auprès de qui nous avons enquêté.

2. Méthodologie

Une journée « idéation » a été organisée à l'Université de Bordeaux le 12 octobre 2017 avec deux classes de 5^{ème} de deux collèges (dont l'un en REP), des membres de la Fondation MAIF, de la CNIL, des CEMEA, de la MGEN, des professeurs stagiaires de l'ESPE d'Aquitaine ainsi que des partenaires de l'éducation populaire. Trois objectifs guident la démarche de l'équipe de recherche :

- accéder aux représentations que peuvent avoir les élèves de l'éducation au numérique à l'école ;
- mieux connaître les pratiques numériques des élèves ;
- faire émerger des pistes pédagogiques pour les enseignants à partir de propositions émanant des élèves.

Des observations, prises de notes et captations vidéos ont permis à l'équipe de recherche d'analyser le déroulement des ateliers.

3. Les pratiques numériques des jeunes, à l'aune des risques

Ces jeunes de 12 ans, en classe de 5^{ème}, manifestent tous beaucoup l'enthousiasme dès qu'on évoque le numérique avec eux. Ils en ont un usage régulier et emploient un vocabulaire très précis relatif au numérique, parfois expert, souvent confus entre dispositif technique et effet sur le corps et la santé.

« Internet c'est un moteur de recherche qui donne tous les résultats de ce que tu cherches. C'est des ondes, le wifi et la 4G. »

- Garçon, 5^{ème}

Les élèves déclarent être très équipés d'écrans, consoles et tablettes dans toute la maison et que ça leur permet d'échapper à tout moment aux adultes quand il y a un risque de se faire gronder « *quand mon père me saouïle* ». Pour ce groupe, les écrans représentent leur monde dont ils excluent les adultes et qui leur permet de s'en soustraire.

Dans un autre groupe, les élèves différencient les applis pour filles et pour garçons, Musically est pour filles, « *ça sert à rien !* » disent les garçons. Certaines applis ne sont pas catégorisées par genres et permettent de faire des choses qui relèvent de l'intime mais sans s'exposer, comme Sahara. Pour les garçons qui ont parfois des difficultés à s'exprimer avec des mots,

qui ne parviennent pas toujours à dire ce qu'ils souhaitent, les réseaux sociaux et leurs fonctionnalités telles que les emoji semblent être des moyens d'expression privilégiés pour se sentir moins exposés. Ils permettent aussi d'exprimer une identité partiellement réelle « *je suis africain* » et fantasmée « *j'ai des locks, je suis rasta* ».

Pour un groupe d'élèves qu'on peut qualifier de « gamers », leur univers est perceptible à travers les termes, les choix pour leur projet qu'ils décrivent comme « *la vie d'un streamer* ». Pour ces élèves qui ont un rapport ludique et de plaisir avec le numérique, leur envie est de contre-balancer la vision des risques.

3.1. Une socialisation des jeunes sur les réseaux sociaux encadrée par les parents

Ils sont quasiment tous présents sur les réseaux sociaux numériques même s'ils n'ont théoriquement pas le droit de s'y inscrire à leur âge et en ont conscience. L'effet de groupe semble l'emporter et beaucoup de parents admettent leurs usages.

Les parents semblent jouer un rôle important chez la plupart dans la socialisation autour des risques numériques. Les collégiens y font constamment allusion, et ne remettent pas en cause le discours parental. Une des filles raconte qu'elle ne peut pas avoir Snapchat, car ses parents ont peur que des photos qui circulent sur le web échappent à celui qui les a postées. Ce sont la plupart du temps les parents qui les ont informés sur ces risques. Une autre élève explique que ses parents ont le mot de passe de son téléphone.

Pour un des garçons, jouer le soir l'empêche de dormir et il ne veut pas recommencer, alors qu'un autre passe des nuits blanches à jouer sans problème. Les élèves se font, entre eux, le relais des discours parentaux : ils lui disent qu'il ne réussira pas ses études s'il continue.

3.2. Facebook, connu des jeunes pour ses risques, au profit d'autres plateformes

On remarque que parmi les réseaux sociaux, Facebook n'est pas « pour les vieux », mais est surtout un réseau connu pour les risques qu'il fait courir à ses membres d'après la sensibilisation qui semble effectuée par les médias notamment à ce sujet et par les parents. S'ils pensent que les réseaux sociaux sont sécurisés parce que les administrateurs suppriment les comptes quand on les signale comme dangereux, **Facebook est unanimement considéré comme trop dangereux**. Ils ont tous arrêté parce que c'est trop facile de se faire pirater et voler les mots de passe. Les risques encourus à y publier des données sont bien connus selon eux.

«- Mes parents, ils disent que Insta ou Snap c'est mieux pour nous parce que c'est pour les jeunes, il y a que des jeunes dessus, et donc c'est plus sécurisé ».

«- Oui, les miens ils disent ça aussi, c'est pour les jeunes, y a pas de danger du coup par rapport à Facebook »

- Groupe de filles, 5ème

Ces représentations semblent alors « servir » les autres plateformes, telles qu'Instagram et Snapchat, dont les parents préconisent, d'après eux, l'usage, en raison du public jeune auquel ils sont destinés.

3.3. Les conceptions des risques numériques par les jeunes

Les risques numériques sont évoqués spontanément par les adolescents et la plupart connaissent des moyens de les prévenir. On remarque que trois types de risques sont spontanément discutés :

- **les risques éthiques**, autour de la dépossession de ses données personnelles, et de la réutilisation des données personnelles à des fins malveillantes...

« Avec la géolocalisation, quelqu'un qui pourrait nous vouloir du mal peut nous retrouver »
« Si on perd le téléphone, nos données seront accessibles à d'autres personnes, mais par contre avec la géolocalisation la police peut bloquer le téléphone »

- Groupe de filles, 5ème

Certaines des filles répondent des « *trucs faux* » aux formulaires d'inscription en ligne pour protéger leur identité. Elles parlent aussi de « *sessions informatiques* », permettant de montrer ou de cacher quelque chose à quelqu'un d'autre. « *C'est comme un compte* », explique l'un d'entre elles. La plupart sont adeptes de l'empreinte digitale sur leur téléphone portable qui est « *très sûre* » selon eux.

- **les risques psycho-sociaux** sont évoqués au détour d'une conversation et viennent contre-balancer les « pratiques-plaisir »

« Sur Snapchat, on peut faire du mal aussi. »

- Garçon, 5ème

« Snapchat, ça sert à rencontrer des gens des personnes mais il faut faire attention. On peut y rencontrer les voisins quand on les connaît mal. »

- Fille, 5ème

Pour les « gamers », la violence du jeu GTA et son interdiction qui n'a pas de sens, parce que la violence on la voit dehors autant que dans le jeu vidéo.

« Ça ne change pas beaucoup ».

- Garçon, 5ème

C'est un peu comme si la violence extrême du jeu permettait de supporter la violence de la vie et la difficulté à y faire face.

« Dans GTA tu peux faire des choses que tu ne feras jamais dans la vie même si tu en as envie, par exemple tu peux tuer un prof. »

- Garçon, 5ème

- **les risques sur la santé** sont aussi abordés par les jeunes

« Il faut éteindre le téléphone la nuit à cause des ondes, pas bonnes pour le cerveau »

- Garçon, 5ème

4. Quelques pistes d'actions

Les discours des élèves autour des risques numériques semblent largement refléter les avis et préconisations des parents, non sans confusions ou idées reçues. Les enseignants et l'école ne sont jamais cités et semble rester en dehors de cette éducation aux pratiques sociales numériques des élèves.

Piste 1 : Ouvrir des espaces de libre expression à l'école pour permettre aux élèves de partager leurs représentations et pratiques numériques.

Piste 2 : Accompagner les enseignants pour leur permettre d'adopter la posture de médiateurs plutôt que celle de « sachants » autour des pratiques numériques.

Piste 3 : Informer les parents et les enseignants des avancées des recherches au sujet des risques numériques pour faire face notamment aux idées reçues.