

Natifs et naïfs du numérique : numérique et inégalités sociales

Par Sylvie OCTOBRE

Chargée d'études, Département des études, de la prospective et des statistiques
Ministère de la Culture/chercheuse associée au GEMASS

Les discours sur les jeunes ont fait du numérique un nouveau marqueur générationnel, incarné par le succès de l'expression *digital natives* (Prensky, 2001) mais également par la prolifération d'analyses micro-générationnelles, depuis les Y et les C, les Millennials et les Z, jusqu'aux tout récents Alpha (Dagnaud, 2011 ; Coqueret, 2019), analyses qui présentent toutes comme point commun de faire des technologies et des modes de vie liés à leurs usages des caractéristiques structurantes des générations et de leurs oppositions. La plupart d'entre elles ne portent pas sur des classes d'âges cohérentes avec la tradition sociologique d'analyse des générations, pas plus qu'elles ne prennent le temps du recul historique nécessaire à l'identification des facteurs qualifiant une génération (Attias-Donfut, 1988). Au contraire, ce qui prévaut est un usage médiatique des générations, fondé sur une dichotomie forte entre représentations incorporées et réalité, produit d'une analyse à chaud des événements, et qui fait du conflit de génération son fonds de commerce. Initialement cadre de compréhension du passé, le concept de génération devient alors une grille de lecture identitaire – et parfois prospective – des faits sociaux, résumant ses rapports de force à un seul, celui de la période de naissance, voire de l'événement.

Car depuis l'irruption du numérique, les paniques ont fait résurgence et trouvent dans les désignations générationnelles des prêt-à-penser fort opportuns pour confirmer des idées préconçues : parce qu'ils sont nés à l'ère numérique, les jeunes seraient tous mobiles et hyper-connectés ; ils ne chercheraient qu'à devenir auto-entrepreneurs et seraient sans loyauté à l'égard des entreprises ; connectés sans cesse avec le monde, ils rêveraient d'expatriation ; bombardés de produits culturels globaux, ils auraient un rapport à l'identité obsédant ; immergés dans des réalités et relations virtuelles, ils auraient une sociabilité inquiète ; revenus de tout, ils seraient les acteurs principaux de la déconsolidation de la démocratie (Foa et Mounk, 2016) et lui préféreraient des engagements plus mobiles, voire volatiles. La réalité est-elle celle-là ?

Retour sur le mythe des *digital natives*

La rhétorique de l'Internet se voulait originellement émancipatrice. L'Unesco le formule en ces termes : « Il existe une culture propre à la Toile, qui se construit par un processus de distribution où tous les acteurs ont un rôle à jouer, ne serait-ce que par les choix et les tris auxquels ils procèdent entre toutes les sources d'information disponibles, contribuant à une circulation créative continue d'informations et de savoirs dont aucun individu ou aucune institution n'a l'initiative » (Unesco, 2005, p. 53).

Le mythe des *digital natives* – spontanément à l'aise et connaisseurs des technologies du numérique parce que nés à l'ère des technocultures (assemblage de contenus médiatiques et de technologies d'accès voire de manipulation ou d'auto-production de ces contenus) (Octobre, 2018) – se heurte néanmoins à une réalité bien différente.

Le concept de *digital natives* est inadéquat d'abord parce que les compétences technologiques ne sont pas l'apanage d'une génération. Une étude du CSA datant de 2018 indique que les

connaissances des jeunes Français en matière de numérique sont peu approfondies parce qu'ils se contentent d'utiliser les suites bureautiques basiques, les systèmes de messageries et les mails, les principaux réseaux sociaux et les moteurs de recherche sur le Web (CSA, 2018). Résultat d'un effet croisé d'âge et d'époque, ce sont en réalité les plus de quarante ans qui présentent les caractéristiques les plus proches de celles prêtées d'ordinaire aux *digital natives*. Nés à une époque où les outils étaient de prise en main bien plus complexes, ils ont dû programmer, monter, bref « entrer dans la machine » pour pouvoir se servir des premiers ordinateurs domestiques, et ont prolongé ce rapport aux technologies en vieillissant.

Par ailleurs, les bénéfices culturels supposés de l'appartenance à la génération du numérique – « omnivorisme », ouverture, diversité culturelle – ne sont pas plus avérés. Un effet longue traîne de la consommation culturelle, qui ne lui est pas plus spécifique, s'observe dans la plupart des industries culturelles numériques (livre, cinéma, musique enregistrée) : un faible nombre de titres obtient un succès spectaculaire tandis qu'un grand nombre de titres parvient péniblement à survivre dans des niches. « L'effet Matthieu ⁽¹⁾ » se vérifie par ailleurs pleinement parmi tous les usagers des réseaux : il provoque *in fine* une augmentation des inégalités, moins autour des moyennes que par une accélération de la concentration de la valeur au sommet de la pyramide.

Certes, les 18-24 ans figurent parmi les plus grands utilisateurs de l'Internet mobile, notamment grâce aux smartphones ; certes, ils téléchargent massivement de la musique et sont férus d'applications ; certes, la plupart ont un ou plusieurs comptes sur les réseaux sociaux et plus d'un tiers est contributeur de contenus ; certes, au total, ils passent aussi deux fois plus de temps sur Internet que leurs aînés ; et certes, les pratiques numériques sont un facteur de convergence générationnelle. Mais convergence ne rime pas avec homogénéisation et égalitarisation des accès et des usages (Gire et Granjon, 2012 ; Merckle et Octobre, 2012). Aujourd'hui encore, le niveau d'études, la situation géographique ou socio-économique ou les sensibilités et appartenances communautaires sont des déterminants plus essentiels que les mœurs, les bouleversements technologiques ou professionnels qui sont pourtant les champs les plus fréquemment mentionnés dans les analyses générationnelles « sauvages » (Credoc, 2018).

Saisir les différentes dimensions des inégalités numériques

Les raccourcis médiatiques tendent donc à rendre confuse la compréhension des rapports des jeunes avec le numérique et peinent à rendre compte de la diversité des usages et des différentes dimensions des inégalités qui les traversent (esthétiques, psychologiques, pédagogiques, ludiques, civiques, etc.). Diversité et inégalité qui sont d'autant plus importantes à saisir qu'elles convergent dans « l'unimédia » qu'est devenu l'Internet. Ces fractures technoculturelles sont plurielles : il s'agit autant de fractures technologiques ou socio-économiques liées aux conditions d'accès que de fractures sociologiques ou psychologiques liées aux usages culturels.

Les inégalités d'équipement et d'accès au haut débit forment un premier niveau de fracture technoculturelle. On le sait, les jeunes sont plus équipés que les plus âgés, et la présence d'enfants dans un domicile favorise l'achat d'ordinateur et de connexion Internet (Brice, Crouette, Jauneau-Cottet et Lautie, 2015). Encore faut-il préciser de quoi l'on parle : la couverture haut débit n'étant pas totale (elle est nécessaire pour par exemple regarder en *streaming* un film dans de bonnes conditions), certaines franges de la population, géographiquement stratifiée, ne peuvent

(1) L'effet Matthieu (*Matthew Effect*) désigne les mécanismes par lesquels les plus favorisés tendent à accroître leur avantage sur les autres. Le terme est dû au sociologue américain Robert K. Merton, qui cherchait à montrer comment les scientifiques et les universités les plus reconnus tendaient à entretenir leur domination sur le monde de la recherche.

pas mettre en place les mêmes rapports aux usages, faute de connexion et/ou de débit suffisant. C'est ce que l'on nomme respectivement les « zones blanches »⁽²⁾ et les « zones grises »⁽³⁾. Le développement inégal du réseau Internet est en effet un frein pour le développement économique de certaines régions ou zones en France et cette inégalité contribue à l'émergence de tensions sociales et politiques⁽⁴⁾. La fracture numérique de l'accès est donc à facteurs et visages multiples et sa résolution n'en est que plus complexe. C'est cette fracture de l'accès qui a été la plus commentée et a donné lieu à des politiques publiques dans la plupart des pays.

La deuxième fracture numérique est celle des usages : c'est un décalage entre un univers de divertissement et un univers plus large de citoyenneté politique et culturelle. Les trois quarts des jeunes font des démarches en ligne (inscriptions diverses, recherches d'informations, etc.), plus de 8 sur 10 y font des achats, la part des consommations médiatiques en ligne est majeure chez les jeunes depuis que l'ordinateur et le smartphone ont détrôné l'écran de télévision et la quasi-totalité utilisent les réseaux sociaux. Mais cet univers de divertissement apparaît bien distinct de celui de la citoyenneté. Dans ce contexte, la non-maîtrise des outils numériques constitue le premier motif d'inquiétude de plus de la moitié des non-diplômés, à côté de la sécurité des données transmises et gérées lors des démarches administratives (Credoc, 2018). L'*ECDL Foundation*⁽⁵⁾, autorité de certification de programmes de formation aux compétences informatiques, signale d'ailleurs qu'une proportion non négligeable de jeunes enfants comme d'étudiants n'ont que des connaissances rudimentaires du fonctionnement et de l'utilisation des Technologies de l'Information et des Communications (TIC). Ils sont encore moins nombreux à avoir des compétences critiques et une capacité de recul vis-à-vis des outils de recherche d'information en ligne ou des contenus culturels disponibles. Or, dans les économies tertiaires et dans les sociétés de la connaissance, ces lacunes risquent de faire d'eux faire la « part perdue » de leur génération.

La troisième fracture technoculturelle concerne le réinvestissement des compétences numériques, du champ du loisir dans d'autres champs. Les nombreuses « compétences » souvent mises en avant pour qualifier les jeunes de la génération du « numérique » sont avant tout des caractéristiques des modes de vie (*lifestyle skills*), comme par exemple écrire des SMS, jouer à des jeux vidéo ou poster des vidéos. Mais ils sont moins nombreux à savoir à coup sûr s'informer (et notamment discerner un *fake* d'un contenu authentique), chercher un emploi sur le net (où se développent des outils dédiés comme *CV-Vidéo* ou *Talent Tube*) ou transmettre des informations concernant la santé (dimension devenue importante des usages de l'Internet pour la moitié des jeunes). Certains jeunes sont ainsi confrontés à des situations qui ne leur permettent pas de transformer des compétences d'usages de loisirs en bénéfiques dans d'autres champs, du fait de l'inégale distribution des capacités sociales dans les divers milieux et du fait de l'inégal accomplissement de ces capacités. C'est particulièrement le cas chez les 1,9 million de jeunes qui ne sont ni en emploi, ni en éducation, ni en formation (les « NEET »), soit 17 % de la tranche d'âge : parmi eux, 85 % n'ont pas dépassé le lycée, et 42% le collège (Conseil d'Analyse économique, 2013). Cette troisième fracture a été identifiée plus tardivement, notamment parce que, jusqu'à la fin des années 2000, les politiques publiques ont abordé le rapport de la jeunesse à Internet prioritairement sous l'angle de la prévention face aux risques du Web, de la sécurité des données et de la formation dans le

(2) Le défenseur des droits indique ainsi qu'en 2019, 541 communes (sur les 36 681 que compte la France) ne sont pas desservies en connexion téléphonique ou internet : ce sont les zones blanches.

(3) Les zones grises sont les espaces où la qualité du réseau ne permet pas de disposer d'un débit suffisant. Sachant que les pré-requis en débit augmentent au fil des versions des applications, ce problème ne va pas se résoudre mécaniquement.

(4) L'État n'a pas favorisé le déploiement du haut débit dans les « zones blanches » en exploitant les connexions Internet par voie hertzienne comme le Wimax (Worldwide Interoperability for Microwave Access), plus rapide et moins onéreux à mettre en place que la fibre optique enterrée.

(5) <http://www.ecdl.com/>

cadre scolaire. Ainsi, les rapports *France numérique 2012-2020 : bilan et perspectives* et *La société et l'économie à l'aune de la révolution numérique* ne traitent pas de l'inclusion numérique pour les jeunes sortis du système scolaire ou en insertion professionnelle.

La quatrième ligne de fracture concerne les capacités réflexives en jeu dans les usages du numérique. Les registres de ces inégalités sont alors plus cognitifs ou psychologiques, même s'ils sont construits sous fortes contraintes sociales. Les cognitivistes ont depuis longtemps démontré que notre cerveau pouvait traiter des informations multimodales en quantités limitées (Citton, 2010). La gestion de la multimodalité recèle des inégalités parce que chaque usager possède des ressources de traitement de l'information spécialisées par type d'activité et construites de manière différente en fonction du capital culturel et de l'origine sociale notamment (Moreno et Mayer, 2000). Le contexte d'hyper-choix numérique suppose en outre la maîtrise de ce que Boyd nomme les « affordances » du numérique, c'est-à-dire la compréhension des contraintes des technologies (Boyd, 2016) : chaque technologie possède des contraintes propres, liées à son *design* intrinsèque et à son code de réception ou d'utilisation.

L'identification de ces divers niveaux d'inégalités est souvent rendue difficile car celles-ci s'imbriquent entre elles d'une part et avec les inégalités pré-numériques de l'autre. Toutes les études disponibles montrent ainsi que les mécanismes de production des inégalités qui président aux pratiques de sorties culturelles, de lecture, de pratiques amateurs sont les mêmes que ceux qui président aux usages du numérique (Donnat, 2009). Par ailleurs, une étude anthropologique réalisée par *Emmaüs Connect* (Davenel, 2014) auprès de jeunes en situation de décrochage social, scolaire et professionnel a mis en avant la cumulativité des causes d'exclusions, l'absence de compétence numérique ralentissant l'insertion.

Conclusion : natifs et naïfs

Si aujourd'hui la plupart des études s'accordent sur la familiarité des jeunes générations avec un environnement de plus en plus placé sous le règne des technologies culturelles du numérique, de nombreuses publications scientifiques, notamment anglo-saxonnes, ont remis en cause le concept de « natifs » numériques et lui ont parfois opposé celui de « naïfs » numériques. Certains jeunes ne sont en effet pas tant « natifs » que « naïfs », d'une part parce qu'ils n'ont pas des usages et des habilités numériques homogènes, d'autre part parce que les connaissances et les compétences numériques acquises dans le domaine récréatif ne sont pas (toujours) et pas pour tous transférées dans d'autres domaines (scolaire, professionnel, citoyen, etc.). Prendre cela en considération, c'est éviter de reproduire l'opposition entre « anciens » et « modernes » (les *vieux* et les *jeunes*) et préférer s'interroger sur la capacité des jeunes à habiter le monde, à l'aide de leurs ressources technoculturelles. Prendre cela en considération, c'est aussi porter un regard critique sur les nombreux diagnostics médiatiques formulés sur les jeunes, qui bien souvent ne sont que le symptôme de notre puissant besoin de mémoire collective (quitte à l'inventer sans attendre le recul du temps) et d'une pulsion d'identification générationnelle instrumentalisée à des fins marketing.

Bibliographie

ATTIAS-DONFUT C. (1988), *Sociologie des générations. L'empreinte du temps*, Paris, PUF.

CREDOC, (2018) *Baromètre du numérique*. http://www.arcep.fr/uploads/tx_gspublication/barometre-du-numerique-2018_031218.pdf

BOYD D. (2016), *C'est compliqué, La vie numérique des adolescents*, Paris, C&F.

- BRICE L., CROUTTE P., JAUNEAU-COTTET P. & LAUTIÉ S. (2015), *Diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française - édition 2015*, Paris, Credoc.
- CITTON Y. (2010), *L'Avenir des humanités. Économie de la connaissance ou cultures de l'interprétation ?*, Paris, La Découverte.
- COCQUEBERT V. (2019), *Millennials Burn Out : X, Y, Z... Comment l'arnaque des « générations » consume la jeunesse*, Paris, Éditions Arkhé.
- CONSEIL D'ANALYSE ÉCONOMIQUE (2013), « L'emploi des jeunes peu qualifiés en France », *Les notes du conseil d'analyse économique*, n°4, avril 2013.
- CSA (2018), *Digital Natives. Les jeunes sont-ils vraiment à l'aise avec le numérique ?*, septembre.
- DAGNAUD M. (2011), *Génération Y. Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*, Paris, Presses de Sciences Po.
- DAVENEL Y.-M. (2014), *Les Pratiques numériques des jeunes en insertion socioprofessionnelle. Étude de cas : Les usagers des missions locales face aux technologies de l'information et de la communication*, Paris, Emmaüs Connect.
- DONNAT O. (2009), *Les Pratiques culturelles des Français à l'ère du numérique*, Paris, La Découverte.
- FOA R. S. & MOUNK Y., "The danger of Deconsolidation: The democratic disconnect", *Journal of Democracy*, vol. 27 (3), 2016, pp. 5-16.
- GIRE F. & GRANJON F., « Les pratiques des écrans des jeunes Français », *RESET*, 1, 2012. <http://reset.revues.org/132>
- MORENO R. & MAYER R. (2000), "A coherence effect in multimedia learning: The case for minimizing irrelevant sounds in the design of multimedia instructional message", *Journal of Educational Psychology*, 92 (1), pp. 117-125;
- PRENSKY M. (2001), " Digital Natives, Digital Immigrants", *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9, n°5, pp. 1-6.
- MERCKLE P. & OCTOBRE S., « La stratification sociale des pratiques numériques des adolescents », *RESET*, 1, 2012. <http://journals.openedition.org/reset/129>
- OCTOBRE S., *Les Technocultures juvéniles. Du culturel au politique*, Paris, L'Harmattan, 2018.
- UNESCO (2005), *Vers les sociétés du savoir*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141907f.pdf>