

Internet et nouvelles technologies

Les ados pris dans la Toile ?

Régis Bigot

La diffusion des nouvelles technologies dans la société française ne laisse pas de surprendre par son ampleur et sa vitesse. En quelques années, des millions de personnes sont devenues familières d'Internet, du micro-ordinateur et du téléphone mobile. Les adolescents, en particulier, étonnent par leur capacité d'assimilation. Une enquête du CRÉDOC, réalisée pour le Conseil général des Technologies de l'Information et l'Autorité de Régulation des Télécommunications montre qu'environ neuf adolescents sur dix sont familiarisés avec Internet ou le micro-ordinateur, quand « seulement » un adulte sur deux a déjà surfé sur Internet. C'est donc une génération entière qui se prépare à entrer dans l'âge adulte en ayant déjà appris à maîtriser ces différents outils. De plus, parmi les adolescents, le « fossé numérique » est en voie de régression: les enfants des classes populaires sont, grâce à l'école, presque aussi souvent familiarisés avec l'informatique que le sont les enfants des classes supérieures. Cet objectif, déjà affiché comme prioritaire au milieu des années quatre-vingt, n'avait pu alors être atteint.

Certains adultes s'inquiètent pourtant de voir leurs enfants pris dans la Toile, alors qu'une majorité de nos concitoyens reprochent déjà aux adolescents de passer trop de temps devant la télévision. Les jeunes ne risquent-ils pas de se renfermer sur eux-mêmes, piégés par ces nouveaux médias? L'enquête du CRÉDOC révèle au contraire que les 12-17 ans utilisent ces nouveaux outils afin de communiquer avec leurs amis ou leur famille, voire pour faire de nouvelles rencontres. Les jeunes internautes sont par ailleurs bien insérés dans les multiples réseaux de sociabilité (amis, famille, associations, etc.).

La plupart des ados ont déjà surfé sur Internet

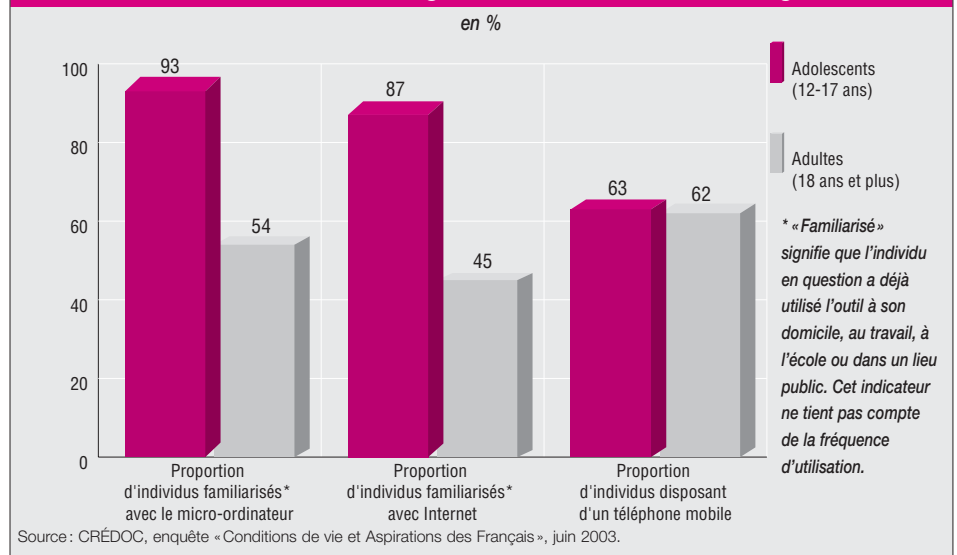
Nombreux sont les adultes qui se sentent parfois dépassés par les évolutions du micro-ordinateur, d'Internet, voire du téléphone mobile. Non seulement ces nouvelles technologies se diffusent à une vitesse sans précédent dans l'histoire des biens d'équipement, mais de nouveaux produits et services apparaissent sans cesse. A peine a-t-on eu le temps de comprendre ce qu'étaient les SMS, que sont apparus les SMS+ et les MMS. Tout le monde a entendu parlé d'Internet... mais combien de personnes savent ce qu'est le *peer-to-peer* ou le *chat* ?

Or, il est une catégorie de la population particulièrement à l'aise avec ces innovations: ce sont les adolescents. La dernière enquête du CRÉDOC révèle ainsi que 93 % des 12-17 ans sont familiers

sés avec le micro-ordinateur, soit qu'ils disposent d'un ordinateur personnel à la maison, soit qu'ils en utilisent un à l'école, au collège ou au lycée. Ce chiffre est saisissant puisqu'il montre que pratiquement plus aucun adolescent n'est aujourd'hui étranger à cette technologie – ce qui est loin d'être le cas parmi les adultes: « seulement » 54 % des 18 ans et plus sont familiarisés avec l'informatique (dans la sphère privée ou dans la sphère professionnelle). Bien sûr, ces chiffres doivent être nuancés car la notion « être familiarisé avec » ne tient pas compte de la fréquence d'utilisation. Certains adolescents sont des utilisateurs plus avertis que d'autres.

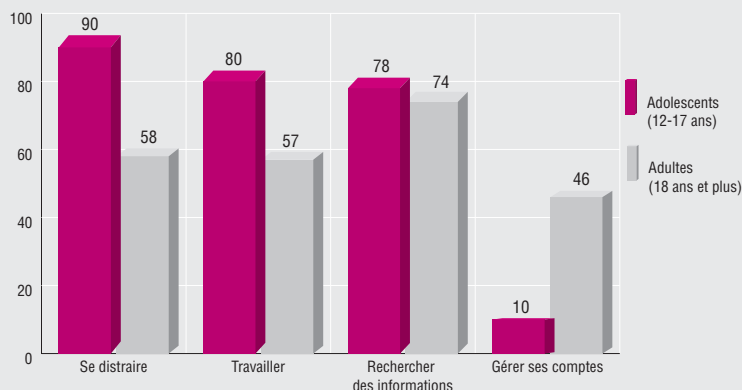
Il reste que 87 % des 12-17 ans déclarent s'être déjà connectés à Internet chez eux, au collège, au lycée ou dans des lieux publics tels que les cybercafés. La proportion d'internautes est de 45 % chez les adultes. Le constat est d'autant plus édifiant qu'il y a cinq ans à

Les 12-17 ans sont immergés dans les nouvelles technologies



Jeux, travail, documentation : les adolescents utilisent davantage l'ordinateur que les adultes

Les principaux usages de l'ordinateur personnel chez les adolescents, comparés à ceux des adultes, en %
Base : individus équipés d'un ordinateur personnel



Source : CRÉDOC, enquête « Conditions de vie et Aspirations des Français », juin 2003.

peine, Internet n'était connu que d'une infime minorité de la population (4 % seulement de nos concitoyens étaient connectés à domicile en 1998) : c'est dire la vitesse avec laquelle les adolescents ont adopté l'Internet.

Ils ont grandi avec les ordinateurs

Comment se fait-il que la diffusion de la micro-informatique et d'Internet soit aussi rapide chez les 12-17 ans, alors que le processus semble beaucoup plus lent chez les adultes ? Le rôle de l'école semble déterminant.

Tout d'abord, les pouvoirs publics ont multiplié, depuis de nombreuses années déjà, les projets de développement de l'informatique dans les établissements scolaires. Les personnes aujourd'hui âgées d'une trentaine d'années se souviennent sans doute avoir fait leurs premiers pas en informatique avec le « TO7 » ou le « MO5 », des micro-ordinateurs produits par Thomson au début des années quatre-vingt dans le cadre du programme « L'informatique pour tous ». Ces ordinateurs permettaient alors d'afficher huit couleurs (aujourd'hui, un ordinateur d'entrée de gamme permet d'afficher plusieurs millions de couleurs) et les professeurs enseignaient la programmation en « Basic », activité fort rébarbative pour le commun des mortels. Depuis lors, l'État n'a eu de cesse d'équiper les établissements scolaires en micro-ordinateurs, puis en connexions Internet. Si bien que, en 2000, selon une enquête de l'Inspection générale de l'Éducation nationale, tous les lycées disposent d'un accès à Internet, de même que 91 % des collèges et 50 % des écoles. Par ailleurs, on compte environ un ordinateur pour six lycéens et un ordinateur pour quatorze collégiens.

Ces investissements ont fini par porter leurs fruits car, selon l'enquête du CRÉDOC, 78 % des 12-17 ans ont déjà utilisé un ordinateur sur leur lieu d'études et 72 % se sont déjà connectés à Internet. On entend parfois dire que les postes informatiques équipant les établissements scolaires sont inaccessibles aux élèves. Cette idée mérite d'être relativisée. Lorsqu'un établissement est équipé, la plupart des élèves y ont effectivement accès.

J'ai besoin d'Internet pour faire mes devoirs !

Si la plupart des 12-17 ans sont familiarisés avec ces nouvelles technologies, c'est aussi parce qu'ils sont mieux équipés à domicile que ne le sont les adultes : 69 % des adolescents disposent d'un micro-ordinateur à la maison et 40 % ont accès à Internet. Chez les adultes, les proportions sont, par comparaison, de 46 % et 30 %. Une étude approfondie révèle d'ailleurs que la pré-

sence d'enfants, non seulement d'adolescents, mais également de plus petits, contribue à accroître le taux d'équipement des foyers.

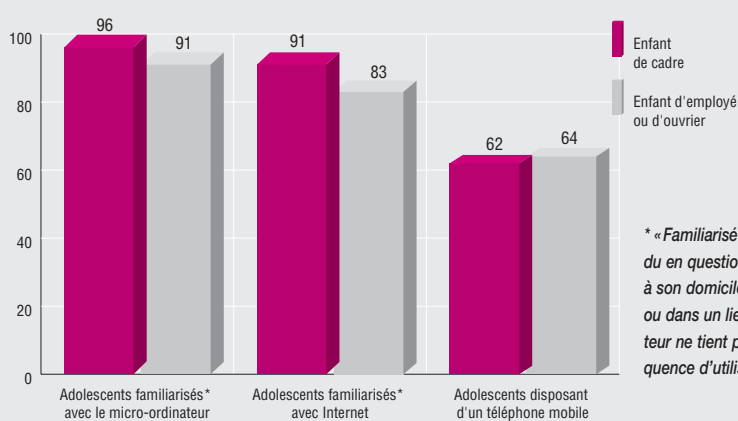
Premier élément d'explication : 80 % des adolescents utilisent leur micro-ordinateur pour effectuer du travail dans le cadre de leurs études alors que « seuls » 57 % des adultes utilisent leur ordinateur personnel pour travailler à la maison. Le milieu scolaire se trouve donc indirectement prescripteur dans l'équipement informatique des foyers. Pour les adolescents, l'argument est impaire : ils réclament un ordinateur et Internet à leurs parents parce que ces outils leur permettraient de mieux travailler à la maison. Même si les adultes ne sont pas dupes – ils devinent que l'ordinateur est aussi un support de distraction pour leurs rejetons (90 % des 12-17 ans utilisent en effet leur micro-ordinateur pour jouer à des jeux ou pour se distraire) –, ils préfèrent mettre toutes les chances de réussite du côté de leurs enfants. Ainsi, dans certaines catégories de la population, on achète un micro-ordinateur pour les enfants, alors même qu'on n'en a pas l'usage soi-même : ce phénomène est particulièrement vrai chez les ouvriers ou les employés.

De faibles écarts au sein des 12-17 ans

Inutile de dire que lorsque neuf adolescents sur dix sont familiarisés avec Internet, les inégalités d'accès aux nouvelles technologies selon l'origine sociale sont réduites. Bien sûr, il reste encore une partie des 12-17 ans qui n'ont jamais utilisé ni Internet ni un micro-ordinateur. Parmi eux, les enfants d'ouvriers, de non-diplômés et de chômeurs sont légèrement surreprésentés. Mais cela ne concerne plus qu'une

Les enfants d'ouvriers ou d'employés sont aussi souvent familiarisés avec les nouvelles technologies que les enfants de cadres

Base : pratiques observées chez les individus âgés de 12 à 17 ans, en %

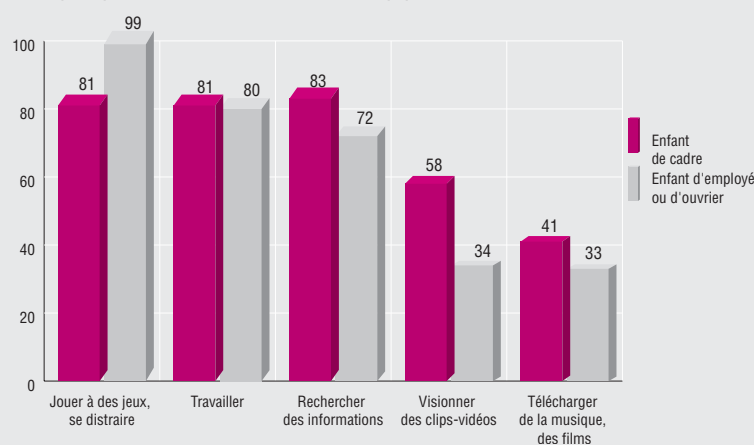


Source : CRÉDOC, enquête « Conditions de vie et Aspirations des Français », juin 2003.

* « Familiarisé » signifie que l'individu en question a déjà utilisé l'outil à son domicile, au travail, à l'école ou dans un lieu public. Cet indicateur ne tient pas compte de la fréquence d'utilisation.

Chez les 12-17 ans, les usages des nouvelles technologies se ressemblent, que l'on appartienne au haut ou au bas de l'échelle sociale

Base : pratiques observées chez les individus équipés d'un micro-ordinateur à domicile, en %



Source : CRÉDOC, enquête « Conditions de vie et Aspirations des Français », juin 2003.

infime minorité des 12-17 ans : on dénombre 91 % d'internautes parmi les enfants de cadres et 83 % parmi les enfants d'ouvriers et d'employés; 96 % des enfants de cadres sont familiarisés avec le micro-ordinateur, de même que 91 % des enfants d'employés ou d'ouvriers. Peut-on encore parler de « fossé numérique » au sein de cette classe d'âge ?

Certains rétorqueront que les inégalités les plus préoccupantes ne tiennent pas au fait d'avoir accès aux nouvelles technologies, mais à l'utilisation que l'on en fait. Autrement dit, c'est ce que l'on fait d'Internet et du micro-ordinateur qui se révèle, à terme, discriminant. Or, force est de constater que les pratiques des adolescents tendent à se ressembler, qu'ils soient issus d'une classe sociale

élevée ou de milieux populaires. Certes, les jeux et les distractions semblent un peu plus fréquents en bas de l'échelle sociale (99 % des enfants d'ouvriers ou d'employés se servent de leur ordinateur pour jouer, contre 81 % des enfants de cadres). A l'inverse, les enfants de cadres sont un peu plus souvent enclins à utiliser Internet pour rechercher des informations (83 % d'entre eux pratiquent cette activité, contre 72 % des enfants d'ouvriers ou d'employés). Mais les écarts ne sont, à vrai dire, pas considérables. Et si l'on observe des différences dans les pratiques des réseaux *peer-to-peer* (qui offrent la possibilité de télécharger de la musique ou des films) et dans le visionnage de mini-clips vidéos, c'est surtout parce que les foyers les plus aisés bénéficient plus souvent d'une connexion à « haut débit », qui permet d'accélérer le téléchargement des informations. En tout état de cause, les pratiques sont très comparables en haut et en bas de l'échelle. Pour preuve : 81 % des enfants de cadres utilisent leur micro-ordinateur pour travailler, de même que 80 % des enfants d'employés ou d'ouvriers.

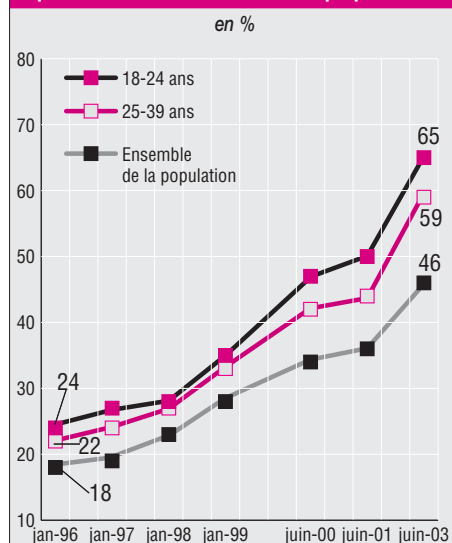
ces nouvelles technologies. Or l'utilisation du micro-ordinateur n'est pas systématiquement requise dans le cadre professionnel. Notre enquête montre pourtant que, sortis de l'école ou de l'université, les jeunes continuent d'utiliser un micro-ordinateur chez eux. Ainsi, chez les 18-24 ans – mais également dans la génération qui vient juste après, les 25-39 ans –, le taux d'équipement en micro-ordinateur croît plus vite qu'en moyenne. Ces deux générations ont été sensibilisées à l'informatique quelques années plus tôt à l'école ou à l'université. Elles n'ont pas rejeté l'informatique en fin de parcours scolaire. Au contraire, en acquérant leur autonomie financière, ces individus se sont, plus souvent qu'en moyenne, équipés en micro-ordinateur.

Trop de temps devant l'ordinateur ?

Les jeunes générations sont donc complètement immergées dans les nouvelles technologies... parfois au grand dam de leurs parents, qui s'émeuvent notamment du risque de désocialisation et d'isolement encouru par les jeunes. La télévision était déjà problématique dans les relations parents/enfants (une enquête du CRÉDOC réalisée en 1999 indique que 82 % de nos concitoyens considèrent que trop de parents laissent leurs enfants passer tout leur mercredi après-midi devant la télévision; de fait, selon Médiamétrie, les enfants consacrent chaque jour 2h18 de leur temps libre à la télévision). Les consoles de jeux, Internet et le micro-ordinateur n'ont rien arrangé à l'affaire... Nous ne disposons pas d'enquête française sur le temps passé par les jeunes devant Internet, mais une étude américaine de Harris Interactive et Teenage Research indique que les Américains de 13 à 24 ans surfent sur Internet pendant plus de 2 heures et demi par jour, sans compter le temps consacré à l'envoi des *e-mails* ! Ils restent même plus longtemps devant leur ordinateur que devant leur télévision (environ deux heures par jour pour la télé). Et cette étude ne recense pas le temps passé à jouer sur un ordinateur ou sur une console de jeux...

De fait, il arrive parfois que certaines personnes – pas nécessairement des adolescents d'ailleurs – s'enferment dans leur chambre ou dans des salles de jeux en réseau pour y passer le plus clair de leur temps, allant parfois jusqu'à l'absentéisme scolaire ou universitaire. Il reste qu'au-delà de ces cas particuliers, de multiples éléments viennent contredire l'idée que les nouvelles technologies pourraient nuire à la sociabilité des jeunes.

L'équipement en micro-ordinateur croît plus vite chez les 18-24 ans que dans l'ensemble de la population



Source : CRÉDOC, enquêtes « Conditions de vie et Aspirations des Français ».

Un facteur de réduction des inégalités à long terme ?

Le fait qu'environ neuf adolescents sur dix soient familiers d'Internet et de la micro-informatique pourrait être, à long terme, un facteur de réduction des inégalités d'accès aux nouvelles technologies, dans l'ensemble de la population. Une partie du « fossé numérique » devrait donc se résorber mécaniquement, par le seul effet du renouvellement des générations.

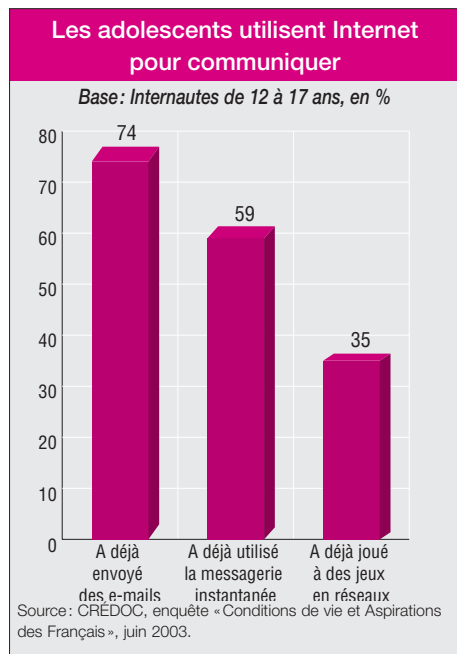
Mais cela ne vaut que si les adolescents familiarisés avec l'informatique ou Internet continuent d'utiliser plus tard

Des outils pour mieux communiquer... ou pour être en «reliance» avec d'autres

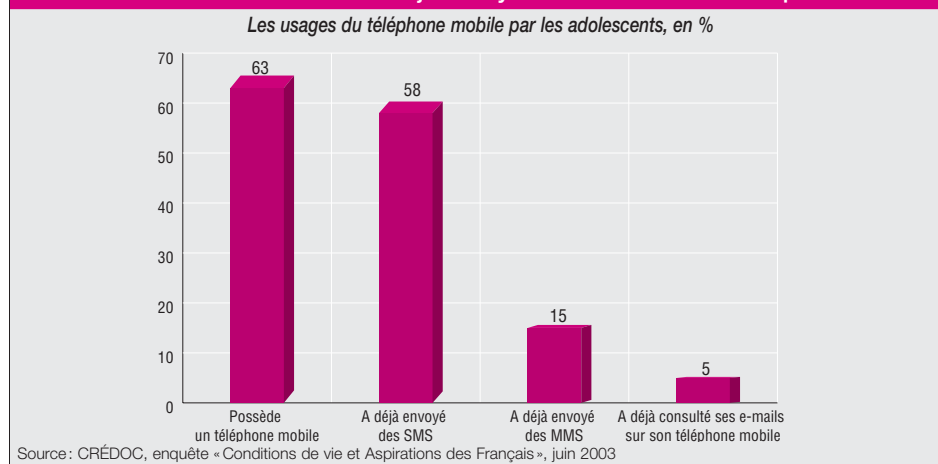
En premier lieu, il faut garder en tête que ces nouvelles technologies sont précisément fondées sur la mise en relation et sur l'échange d'informations. Et ces outils n'en finissent pas de se multiplier, le développement de l'un conduisant parfois à l'apparition du suivant: téléphone mobile, SMS (petits messages texte que l'on envoie à partir de son téléphone mobile), MMS (images que l'on envoie à partir de son téléphone portable), messagerie électronique (*e-mail*), messagerie instantanée (*chat*), forum de discussion sur Internet...

De fait, lorsqu'on demande aux internautes de désigner les services les plus indispensables fournis par Internet, c'est la messagerie électronique qui arrive en tête (56 % des suffrages), bien avant la recherche d'informations (31 %), le téléchargement de musique (4 %) ou les jeux (2 %). D'ailleurs, les trois quarts des internautes âgés de 12 à 17 ans envoient régulièrement des *e-mails* à leurs amis ou à leur famille. En quelques années, la messagerie électronique s'est finalement imposée comme un outil de télécommunication à part entière, que ce soit parmi les adolescents ou parmi les adultes, dans la vie privée comme dans la sphère professionnelle.

Autre outil de communication ou de mise en relation: 59 % des internautes de 12-17 ans ont déjà utilisé la messagerie instantanée ou le *chat* («discussion» en anglais). Ce bavardage en direct par Internet, à travers des messages écrits assez courts (de type SMS), est un



Plus d'un adolescent sur deux a déjà envoyé des SMS avec son téléphone mobile



moyen bien pratique pour les adolescents de faire de nouvelles connaissances sur le réseau... puis dans la vie réelle. Car, si Internet est souvent associé à un moyen de télécommunication global, permettant de joindre des interlocuteurs à l'autre bout de la planète, le Réseau permet de mettre en relation des individus très proches géographiquement. Il arrive que les adolescents d'un même quartier, d'un même collège ou d'un même lycée se rencontrent d'abord sur Internet, *via* les *chats*, avant de se donner rendez-vous plus tard dans la cour du lycée. Internet joue ici un rôle de médiateur, permettant que se nouent des relations entre des individus qui n'auraient peut-être pas osé faire les premiers pas sans un certain anonymat. Les jeux en réseaux sur Internet sont eux aussi une occasion de communiquer. Leur principe est de réunir plusieurs participants. Le joueur n'est plus seul et, derrière l'écran, il retrouve ses amis ou rencontre des personnes qu'il ne connaît pas encore. Pas encore car, bien souvent, la pratique d'un jeu en réseau entraîne la fréquentation d'un forum de discussion, qui fonctionne en parallèle du jeu, et qui permet aux joueurs de discuter entre eux. Dans ces forums, les joueurs refont la partie qu'ils viennent de jouer, discutent des hobbies qu'ils ont en commun, évoquent parfois l'actualité, bref... ils font connaissance. A tel point que des relations peuvent se nouer au fil du temps. Il n'est pas rare que certains joueurs organisent une « IRL », (*in real life*), autrement dit une rencontre « dans la vie réelle ». Des personnes qui se sont rencontrées sur Internet au cours d'un jeu en réseau finissent parfois par se voir « en vrai ». Notre enquête indique que 3 millions d'adolescents ont déjà joué à des jeux en réseau sur Internet (ce qui correspond à 35 % des internautes de 12 à 17 ans). ■

Pour en savoir plus

● Les résultats présentés ici sont extraits d'un rapport du CRÉDOC réalisé à la demande du Conseil Général des Technologies de l'Information (ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie) et de l'Autorité de Régulation des Télécommunications (ART). Ce rapport est intitulé « La diffusion des technologies de l'information dans la société française », R. Bigot, Collection des Rapports, n° 231.

● Les données recueillies l'ont été dans le cadre de l'enquête « Conditions de vie et Aspirations des Français » du CRÉDOC. Elles portaient, pour la vague de juin 2003, sur un échantillon représentatif de 2 214 personnes de 12 ans et plus, sélectionnées selon la méthode des quotas.

CRÉDOC

Consommation et Modes de Vie

Publication du Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie

Directeur de la publication: Robert Rochefort

Rédacteur en chef: Yvon Rendu

Relations publiques: Brigitte Ezvan
Tél.: 01 40 77 85 01
relat-presse@credoc.fr

Diffusion par abonnement uniquement
30,49 euros par an
Environ 10 numéros

142, rue du Chevaleret, 75013 Paris

Commission paritaire n° 2193
AD/PC/DC

www.credoc.fr