

Webographie
Culture numérique
Nouveaux espaces d'expression et de création adolescentes
(jeu vidéo, blog, téléphone portable...)

Lecture Jeunesse

- **Nouvelles cultures et institutions de la transmission**
par Sylvie Octobre

« Approche générationnelle des pratiques culturelles et médiatiques »,
Olivier Donnat et Florence Lévy :
http://www2.culture.gouv.fr/culture/deps/2008/pdf/Cprospective07_3.pdf

« Le moment radiophonique des adolescents : Rites de passage et nouveaux agents de socialisation »,
Hervé Glevarec:
<http://www.lcp.cnrs.fr/pdf/glev-03a.pdf>

La place et les conséquences de la radio dans l'univers culturel et social des jeunes,
Hervé Glevarec :
<http://www2.culture.gouv.fr/deps/colloque/glevarec.pdf>

Résumé et sommaire de l'article « Tels parents, tels enfants ? Une approche de la transmission culturelle » de Sylvie Octobre et Yves Jauneau :
<http://www.cairn.info/revue-francaise-de-sociologie-2008-4-p-695.htm>

« Les pratiques culturelles des Français » :
<http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/>

« La féminisation des pratiques culturelles », Olivier Donnat :
<http://www2.culture.gouv.fr/culture/deps/2008/pdf/dc147.pdf>

« La fabrique sexuée des goûts culturels, Construire son identité de fille ou de garçon à travers les activités culturelles » :
<http://www2.culture.gouv.fr/culture/deps/2008/pdf/dc150.pdf>

« Un nouvel âge de la vie », Olivier Galland :
http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/rfsoc_0035-2969_1990_num_31_4_2710

« Culture adolescente et révolte étudiante », Edgar Morin :
http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/ahess_0395-2649_1969_num_24_3_422094

« Les loisirs culturels des 6-14 ans », Sylvie Octobre :
<http://www2.culture.gouv.fr/culture/deps/2008/pdf/dc144.pdf>

« Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ? », Sylvie Octobre :
<http://www2.culture.gouv.fr/culture/deps/2008/pdf/Cprospective09-1.pdf>

- **Expression de soi et créations identitaires sur le web 2.0**
par Christophe Aguiton et Dominique Cardon

La vidéo de l'intervention de Dominique Cardon à la Cité des Sciences sur le sujet des « Enjeux sociologiques des réseaux sociaux de l'Internet » :

<http://www.jeunesse-vie-associative.gouv.fr/Rencontres-sur-les-pratiques.2590.html>

L'étude en ligne sur les nouvelles formes d'exposition de soi sur les plateformes relationnelles du web 2.0 : <http://sociogeek.com/>

« Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », Dominique Cardon : <http://www.internetactu.net/2008/02/01/le-design-de-la-visibilite-un-essai-de-typologie-du-web-20/>

« Le Web 2.0 est l'héritier de la contre-culture des années 60 », Entretien avec Christophe Aguiton : <http://www.01net.com/editorial/403413/le-web-2-0-est-lheritier-de-la-contre-culture-des-annees-60/>

« Vertus démocratiques de l'Internet », Dominique Cardon : <http://www.laviedesidees.fr/Vertus-democratiques-de-l-Internet.html>

« La blogosphère est-elle un espace public comme les autres ? », Dominique Cardon : http://grit-transversales.org/dossier_article.php3?id_article=100

- **Les jeunes et la culture numérique : des audiences actives aux parcours créatifs par Nicolas Auray**

La vidéo de l'intervention de Laurence Allard à la Cité des Sciences sur le sujet : « Remix Culture : l'âge des cultures expressives et des publics remixeurs ? » :

<http://www.jeunesse-vie-associative.gouv.fr/IMG/pdf/RemixCulture.pdf>

Le site autour de la phrase de Brice Hortefeux : <http://www.bricetoutpuissant.com/index.php>

Sites dédiés aux fanfictions : <http://www.fanfiction.net/> et <http://www.fanfic-fr.net/>

La saga MP3 du Donjon de Naheulbeuk : <http://www.penofchaos.com/warham/donjon.htm>

« Le Web participatif : des communautés aux solidarités », Nicolas Auray : <http://ses.telecom-paristech.fr/auray/2009AurayWebParticipatif.pdf>

« Internet et la synthèse collective des goûts », Nicolas Auray : <http://ses.telecom-paristech.fr/auray/AurayGensollenGout.pdf>

- **Jeux vidéo, une histoire à succès par Sébastien Genvo**

Ludologique.com est un espace de réflexion consacré aux jeux vidéo et à la ludologie. Vous y trouverez à la fois des analyses et ressources documentaires, des informations sur les manifestations et initiatives scientifiques consacrées à ces deux domaines, de même que des informations personnelles :

<http://www.ludologique.com/>

- **Internet, jeu vidéo, machinima. De l'adolescent joueur à l'adolescent créateur par Margherita Balzerani**

Le premier machinima, *Diary of a Camper* : <http://www.machinima.com/film/view&id=15043>

Le site de l'Atopic Festival : <http://www.atopicfestival.com/>

Le site Internet du film *Vola Vola*, Berardo Carboni : <http://volavo.la/>

« Et le jeu vidéo créa la femme. Lara Croft, une héroïne post-moderne », Margherita Balzerani : <http://www.edit-revue.com/?Article=192>

« Une deuxième vie en un double click! *Second Life*, entre dérive identitaire et quête d'immortalité », Margherita Balzerani : <http://www.edit-revue.com/?Article=193>

- **Les sociabilités littéraires des adolescents sur Internet par Hélène Sagnet**

Livre4 ever, blog littéraire : <http://livre4ever.skyrock.com/>

Le site *Ados.fr* : <http://www.ados.fr/>

La bande-annonce de *Tara Duncan* : <http://www.youtube.com/watch?v=Z7-bsF-uwTI>

La bande-annonce de *Je reviens de mourir* : <http://www.youtube.com/watch?v=UoXzhpqIF3k>

La bande-annonce de *Nous étions des passe-muraille* :

<http://www.youtube.com/watch?v=Cz5isHqKYP4>

La bande-annonce de *tiffannyd666* autour de la sortie du film *Twilight* :

http://www.youtube.com/watch?v=AsghUBi81qY&feature=player_embedded

- **Blogs, forums et sites Internet dédiés à la littérature, avec Élodie Royer, Lucile Favreau, Laure Marillette et Cécilia Lépine**

Le blog littéraire créé par Élodie Royer : <http://croqueuse2livres.over-blog.com/>

Le webzine créé par Élodie Royer : <http://www.mag-a-lire.info/wordpress/>

Le forum de *La voie des Marchombres* : <http://marchombres.forumactif.fr/>

Le site « The Meadow » qui traite de la saga *Twilight* de Stephenie Meyer : <http://the-meadow.fr/>

L'entretien avec les éditions Rageot

http://www.lecturejeunesse.com/pdf_articles/346.pdf

Internet, nouvel espace de légitimation adolescente des oeuvres? L'exemple des fanfictions sur Fascination

http://www.lecturejeunesse.com/index1024.php?archives=&page=revue_detail_article&menu=1&id_article=332&id_revue=58

Rencontre avec Hachette Jeunesse : Le succès de la série "Twilight"

http://www.lecturejeunesse.com/index1024.php?archives=&page=revue_detail_article&menu=1&id_article=317&id_revue=57

Élodie, une adolescente "croqueuse 2 livres"

http://www.lecturejeunesse.com/index1024.php?archives=o&page=revue_detail_article&menu=1&id_article=264&id_revue=49

- **Blogs littéraires préférés d'Élodie :**

<http://lunasirius.skyblog.com>

<http://b0uquins.skyblog.com>
<http://fredegonde.skyblog.com>
<http://emilivre.skyblog.com>
<http://zappedbooks.skyblog.com>
<http://mabibliothequeamoi.skyblog.com>
<http://lecturefantastic.skyblog.com>
<http://b0ok-addicted.skyblog.com>
<http://monmondealire.skyblog.com>
<http://lecture-forever.skyblog.com>

- **Blogs littéraires préférés de Lucile :**

<http://croqueuse2livres.over-blog.com>
<http://au-milieu-des-livres.over-blog.com>
<http://alinetilleul.over-blog.com>
<http://www.mireillecalmel.com/forum/index.php>
<http://www.letrouble.net/forum.htm>

- **Sites Internet littéraires préférés de Laure :**

<http://marchombres.forumactif.fr/>
<http://www.lesmondesimaginairesderageot.com/>

- **La bibliothèque comme lieu de soutien aux créations des adolescents, avec Albane Lejeune, Carole Duguay, Julie Belou, Adrien Schwarz, Benoît Labourdette et Frédéric Lavigne**

Site de la bibliothèque de Viroflay :
<http://www.bibliotheque-viroflay.fr/>

Le blog adolescent des bibliothèques du Norfolk, *The Zone* :
<http://www.teenage.norfolk.gov.uk/>

Le blog de la bibliothèque de Saint-Raphaël, *Médi@zone* :
<http://www.bm-saintraphael.fr/blog/mediazone/>

La bibliothèque numérique Sésame met à disposition des ressources numériques pour les malvoyants et les personnes handicapées empêchées de lire :
<http://www.bibliosesame.fr/>

Le Guichet du savoir de la bibliothèque municipale de Lyon :
<http://www.guichetdusavoir.org/>

Le site *Le Cube* d'Issy-les –Moulineaux :
<http://www.lesiteducube.com/>

Le blog des bibliothèques municipales de Lyon :

<http://www.vive-laculturenumerique.org/>

Article sur la finale du championnat de jeux vidéo organisé par la Bibliothèque municipale de Lyon : <http://www.vive-laculturenumerique.org/index.php/2009/06/06/88-finale-de-championnat-de-jeu-video-le-reportage>

Sur les jeux vidéo en bibliothèque :
<http://www.jvbib.com/blog/>

Le site du Carrefour numérique de la Cité des Sciences :
<http://carrefour-numerique.cite-sciences.fr/>

Le site du Festival Pocket Films :
<http://www.festivalpocketfilms.fr/>

Le site du Forum des images :
<http://www.forumdesimages.fr/>

« Vues migratoires », travail du Forum des Images avec une classe de 1^{ère} du lycée de Bondy :

<http://www.vues-migratoires.com/>

« Bondialisation », travail de l'année suivante avec la même classe :
<http://bondialisation.blogspot.com/>

- **Internet, lieu d'inventions littéraires et de découvertes de nouveaux talents ? Avec Tibo Bérard, Wandrille Leroy et Nicolas Gary**

Le blog de Lommsek :
<http://lommsek.blogspot.com/>

Les sites de Pénélope Jolicoeur :
<http://www.penelope-jolicoeur.com>

Le blog de Laurel :
<http://bloglaurel.com/coeur/>

Le blog de Boulet :
<http://www.bouletcorp.com/blog/>

Le blog de Bastien Vivès :
<http://bastienvives.blogspot.com/>

Les nouvelles formes de création du « vook » :
<http://vook.com/vook.php>

Les éditions numériques de SmartNovel :
<http://www.smartnovel.com/accueil.php>

Le site *ActuaLitté* :
<http://www.actualitte.com/>

L'ensemble des informations citées proviennent de l'encyclopédie en ligne [Wikipédia](http://fr.wikipedia.org/) : <http://fr.wikipedia.org/>

Généralités

Blog

Le **blog** est un site Web constitué d'articles, appelés « billets ». Ils sont écrits par une personne physique en général, selon un rythme périodique quelque soit les formes d'expression utilisées. On retrouve donc dans la blogosphère des videoblogs (forme audiovisuelle), des weblogs (forme littéraire), des bdlogs (forme graphique), des photoblogs (publication d'images) et des audioblogs (forme sonore). À l'image d'un journal de bord ou d'un journal intime, celui qui tient le blog, le blogueur, délivre un contenu souvent textuel, enrichi d'hyperliens et d'éléments multimédias, sur lequel chaque lecteur peut généralement apporter des commentaires.

Un **tag** est un mot clé ou terme associé à de l'information – par exemple une image, un article ou un clip vidéo – qui décrit ainsi l'objet et permet une classification des informations. Les tags sont choisis par l'auteur ou le consommateur de l'objet.

Le **swap** est un échange de cadeaux entre internautes autour d'un thème donné : une personne prépare un colis et une lettre en fonction des goûts de son/sa « swappé(e) » afin de lui faire plaisir. Celui qui reçoit le cadeau fera pareil à son tour.

Sur les blogs littéraires, la **PAL** est la « pile à lire ». Les blogueurs font état sur leur blog de l'avancement des lectures qu'ils ont prévu.

Forum

Un **forum** est un espace de discussion publique (ou au moins ouvert à plusieurs participants). C'est avant tout un lieu d'échange par le biais de messages. Ces publications sont durables, car les messages ne sont pas effacés mais archivés sur le site. Elles sont par nature le fait de plusieurs auteurs.

Un **topic** est un sujet de forum. La plupart des forums sont organisés en « fils » de discussion, un message initial lance un nouveau fil. Ensuite, chaque nouvelle réponse à ce fil ouvre un nouveau fil de discussion, en tant que réponse à un message précédent. Tous ces fils de discussions sont souvent regroupés en thématiques, un même forum pouvant accueillir plusieurs thématiques, voire plusieurs regroupements de thématiques.

Buzz

Le **buzz** est une technique marketing consistant à faire du bruit autour d'un nouveau produit ou d'une offre. Proche du [marketing viral](#), il en diffère par la maîtrise du message publicitaire. On peut aussi parler de quelque chose ayant fait son buzz quand il s'agit d'un contenu qui aura été ébruité le plus possible au point d'avoir été vu par beaucoup de gens en un temps très court. C'est une sorte de publicité sauvage qui passe par le consommateur et le fait devenir vecteur du message. Le buzz va donc promouvoir une action, un produit, un service ou un événement. Enfin, le buzz repose sur un principe de surprise puisque les moyens

utilisés doivent être sans cesse renouvelés pour faire sensation et donc faire parler. C'est un cas où le média est l'objet de la communication et non son moyen.

Chat

La messagerie instantanée, également désignée par l'anglicisme « **chat** », permet l'échange instantané de messages textuels entre plusieurs ordinateurs connectés au même réseau informatique. Contrairement au courrier électronique, ce moyen de communication est caractérisé par le fait que les messages s'affichent en temps réel et permettent un dialogue interactif.

Digital natives/digital immigrants

Un **digital native**, « natif numérique », est une personne ayant grandi dans un environnement numérique comme celui des ordinateurs, d'Internet, des téléphones mobiles et des baladeurs MP3. Un **digital immigrant**, (im)migrant numérique, est un individu ayant grandi hors de cet environnement numérique et l'ayant adopté plus tard.

Fanart

Le **fanart** ou *fan art* désigne en anglais toute œuvre réalisée par un fan et s'inspirant ou reproduisant un ou plusieurs personnages, une scène ou l'univers d'une œuvre existante, qu'elle soit littéraire, picturale ou audiovisuelle. Ce terme se limite aux dessins sur tout types et tout supports. Le pré requis d'un *fanart* est avant tout d'être reconnaissable par rapport à son œuvre d'inspiration.

Fanfiction

Une **fanfic** ou **fanfiction** désigne en anglais une fiction écrite par un *fan* d'une série télévisée, d'un film, d'un dessin animé, d'un jeu vidéo, d'un livre ou d'une bande dessinée à partir de l'univers et/ou des personnages de l'œuvre qu'il apprécie.

Hypertexte

L'hypertexte est un système de renvois via des hyperliens, permettant de passer directement d'une partie d'un document à une autre, ou d'un document à d'autres documents.

Machinima

« **Machinima** » est un mot-valise masculin formé à partir de *machine*, *cinéma* et *animation*. Il désigne à la fois un ensemble de techniques de production audiovisuelle utilisées conjointement, et un genre cinématographique.

En tant que genre cinématographique, le terme se réfère aux films créés par les techniques audiovisuelles. En général, les machinimas sont produits en utilisant des outils – enregistrement de séquence, angles de camera, éditeur de cartes, éditeur de scénarios, etc. – et des ressources – arrière-plans, niveaux, personnages, apparences, etc. – disponibles dans un jeu. Les machinimas sont un exemple de « jouabilité émergente », terme regroupant toutes les utilisations nouvelles et inattendues d'un jeu vidéo, comme la modification d'un tel jeu à des fins artistiques. Le fait que le machinima soit produit en temps réel signifie que l'on peut utiliser les techniques de production audiovisuelle traditionnelles, mais dans un environnement virtuel.

Marketing viral

Le **marketing viral** est une forme de publicité dont le consommateur contribue à la diffusion. Il représente un ensemble d'actions englobant des méthodes et des outils à mettre en place. Le marketing viral se définit comme une action menée par une entreprise afin de se faire connaître, d'améliorer ou de repositionner son image ou celle de ses produits auprès d'un public cible. La spécificité de ce type de marketing est que les consommateurs deviennent les principaux vecteurs de la communication de la marque. Par intérêt, curiosité ou amusement, ils diffusent l'information à leur réseau de connaissances.

Web.2.0

L'expression « **Web 2.0** » désigne l'ensemble des technologies et des usages du World Wide Web qui ont suivi la forme initiale du web, en particulier les interfaces permettant aux internautes ayant peu de connaissances techniques de s'approprier les nouvelles fonctionnalités du web et ainsi d'interagir de façon simple à la fois avec le contenu et la structure des pages et aussi entre eux, créant ainsi notamment le Web social. Le web 2.0 facilite l'interaction entre utilisateurs, le crowdsourcing et la création de réseaux sociaux. Dans le Web 2.0, l'internaute devient acteur en alimentant les sites en contenu, comme les blogs, et aussi de façon collaborative avec les [wikis](#).

Wiki

Un **wiki** est un site web dont les pages sont modifiables par tout ou une partie des visiteurs du site. Il permet ainsi l'écriture collaborative de documents. Les wikis favorisent la création d'hyperliens en simplifiant l'écriture et en n'imposant aucune contrainte organisationnelle. Ainsi, chaque page web contient de nombreux liens qui la relient à d'autres pages, sans structure hiérarchique apparente. Le wiki devient donc un foisonnement de pages mises au même niveau et reliées les unes aux autres selon la logique propre au contenu de chacune d'entre elles.

Les réseaux sociaux et sites de rencontre

Facebook

Facebook est un réseau social créé par Mark Zuckerberg et destiné à rassembler des personnes proches ou inconnues. Facebook permet à ses utilisateurs d'entrer des informations personnelles et d'interagir avec d'autres utilisateurs. Ces informations permettent de retrouver les utilisateurs partageant des mêmes centres d'intérêt. Ces derniers peuvent former des groupes et y inviter d'autres personnes. Les interactions entre membres incluent le partage de correspondance et de documents multimédias.

Meetic

Meetic est un des plus grands sites européens de rencontre en ligne sur des critères de recherche classiques de type âge, lieu de résidence, goûts, hobbies...

MySpace

MySpace est un réseau social qui met gratuitement à disposition de ses membres enregistrés un espace web personnalisé, permettant de présenter diverses informations personnelles et d'y faire un blog. Il est connu pour héberger de nombreuses pages Internet

de groupes de musique et de DJs qui y entreposent et présentent leurs compositions musicales. Le site possède aussi un système de messagerie et permet par ailleurs de « poster » ses photos.

Twitter

Twitter est un outil de réseau social et de microbloggage qui permet à l'utilisateur d'envoyer gratuitement des messages brefs – 140 caractères maximum, soit une ou deux phrases – appelés *tweets*, par Internet, par messagerie instantanée ou par SMS. Outre cette concision imposée, la principale différence entre Twitter et un blog traditionnel réside dans le fait que Twitter n'invite pas les lecteurs à commenter les messages postés.

Les sites de partage

Dailymotion

Dailymotion (nom anglais signifiant littéralement « mouvement quotidien ») est une entreprise d'origine française offrant un service en ligne de partage et de visionnage de clips vidéos. Le site dispose également d'un moteur de recherche interne. Les recherches s'effectuent en tapant des [tags](#), des mots clés. Les internautes peuvent également laisser leurs impressions sur les vidéos grâce à un système de postage de commentaires et donner une note pour chaque vidéo.

Flickr

Flickr est un site web de partage de photos et de vidéos gratuit, avec certaines fonctionnalités payantes. En plus d'être un site web populaire auprès des utilisateurs pour partager leurs photos personnelles, il est aussi souvent utilisé par des photographes professionnels. L'interface de Flickr permet de gérer ses photos de manière rapide et interactive : il est ainsi possible de saisir les [tags](#), titre et descriptif de chaque image et de voir la page finale mise à jour immédiatement. Flickr permet aux utilisateurs de classer leurs images en leur associant des mots clés, ceux-ci pouvant être ensuite utilisés pour des recherches ciblées, par exemple par lieu ou sujet. Le site permet à la fois un stockage public et privé. Un utilisateur chargeant une image sur le site peut ainsi déterminer qui aura accès à son image en réglant les contrôles d'accès. Ces réglages peuvent être catégorisés « privé », pour les « amis », la « famille » ou bien « public ».

Wikipedia

Wikipédia est une encyclopédie multilingue, universelle, librement diffusable, disponible sur le web et écrite par les internautes grâce à la technologie [wiki](#). La version en ligne est réalisée collaborativement sur Internet, grâce au système des wikis. Toute personne modifiant le contenu de Wikipédia est censée présenter avec impartialité les principales opinions sur le sujet d'un article, en assurant la vérifiabilité des informations par l'ajout d'une référence permettant d'identifier l'auteur initial du point de vue présenté. Le contenu étant modifiable, aucun article n'est considéré comme achevé, et Wikipédia se présente comme un projet en constant développement. Il y a une surveillance constante, mais pas de système de validation par des experts ; aussi l'encyclopédie est-elle l'objet de nombreuses critiques quant à l'exactitude et la vérifiabilité de son contenu.

YouTube

YouTube est un site web d'hébergement de vidéos sur lequel les utilisateurs peuvent envoyer, visualiser et partager des séquences vidéos : des extraits de films, d'émissions de télé et des clips de musique, mais aussi des vidéos amateur provenant de [blogs](#) par exemple. La plupart des vidéos du site peuvent être visualisées par tous les internautes, tandis que seules les personnes inscrites peuvent envoyer des vidéos de façon illimitée. Les vidéos sont accessibles par catégorie et à l'aide de [tags](#) et peuvent être importées sur un blog personnel. Tout internaute inscrit peut poster des commentaires et noter les vidéos en ligne.

Les plateformes d'hébergement

Overblog

Over-blog ou Overblog est une plate-forme d'hébergement de [blogs](#). Elle permet aux usagers de créer et gérer des blogs. Overblog propose une démarche axée sur la simplicité, permettant aux personnes sans connaissances techniques de créer leur blog sur le site.

Skyblog

Skyrock.com est un site Web de réseau social qui met gratuitement à disposition de ses membres enregistrés un espace web personnalisé. Il est notamment possible créer et gérer gratuitement un [blog](#), d'y ajouter un profil et échanger des messages avec les autres personnes enregistrées par le biais de Skyrock Blog, anciennement **Skyblog**. Ce site permet également de créer des blogs dédiés aux compositions musicales des membres et consacre un espace spécifique à ces créations. Grâce à la simplicité de sa mise en page et de son interface d'administration, cet espace de libre expression a rencontré, dès son origine, un fort succès auprès d'un public jeune principalement francophone. Dénommé « Skyblog » jusqu'en juin 2006, il change son nom en « Skyrock Blog » suite à une action en justice. En mai 2007, la plateforme de blog est alors intégrée à Skyrock.com.

Les mondes virtuels (métavers)

Second Life

Second Life est un univers virtuel en 3D sorti en 2003. Ce programme informatique permet à ses utilisateurs d'incarner des personnages virtuels dans un monde créé par les résidents eux-mêmes. Ce logiciel est réservé aux adultes. Second Life n'est pas un jeu vidéo car il n'y a aucun but précis, comme les habituelles quêtes ou missions fixées. Au contraire, chaque participant est libre de fixer ses propres objectifs. Il s'agit donc d'un monde "à part". Les utilisateurs peuvent modifier leur apparence autant qu'ils le désirent et créer des objets, des vêtements, des bâtiments, des sculptures, des véhicules de toutes sortes, des plantes, des animaux, des gadgets, etc. Il est possible d'importer sur le site des images, des sons et des animations, qui peuvent ensuite être partagés avec les autres utilisateurs qui pourront en faire usage. Les joueurs conservent leurs droits d'auteur sur ce qu'ils créent.

Ouvrages

- **Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : enquête 2008**
Olivier Donnat, La Découverte / Ministère de la culture et de la communication, 2009
Olivier Donnat, sociologue au Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère de la Culture et de la Communication a présenté le 14 octobre l'enquête qu'il a dirigée sur les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Cette enquête "a été réalisée auprès d'un échantillon de 5 000 personnes représentatif de la population française âgée de 15 ans et plus. Elle offre une photographie complète des pratiques culturelles et de communication des Français, en étudiant les domaines de l'Internet et, de la télévision, de la radio, de la musique, de la presse et des livres, de la fréquentation des équipements culturels et des pratiques en amateur."
« L'enquête se situe dans un contexte où plus de la moitié des Français disposent chez eux d'une connexion à haut débit et où plus d'un tiers utilisent l'internet quotidiennement à des fins personnelles. »
- **Les publics de la culture : politique publique et équipements culturels**, [Olivier Donnat](#), [Paul Tolla](#) - Presses de Sciences Po, 2003
Cet ouvrage (complété d'un cd-rom) offre un bilan complet des recherches récentes menées en sociologie de la culture ainsi que de nombreux éléments de réflexion sur la question de la démocratisation qui est au cœur des politiques culturelles.
Il illustre la diversité de la « question des publics » en analysant les principaux effets des mutations intervenues dans le domaine de l'école, de la famille, du travail, en confrontant le public de la culture imaginé par les artistes et les responsables politiques avec les publics réels tels que les révèlent les enquêtes de fréquentation.
- **Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité**, *Dominique Pasquier, Autrement, 2005*
Comment être soi dans la vie de groupe ? Est-il possible d'afficher ses goûts culturels ou ses choix vestimentaires sans risquer le ridicule ? De se confier sans perdre la face ? Pourquoi les relations entre les deux sexes sont-elles parfois si compliquées à gérer ? Que faire de la culture des médias dans le cadre de l'école ? Telles sont quelques-unes des questions auxquelles répond ce livre. Dominique Pasquier a mené une enquête précise et minutieuse auprès de lycéens de la région parisienne. Elle les a écoutés parler de leurs loisirs et de leurs passions, elle a observé leurs échanges quotidiens, sur leurs portables ou dans des chats sur Internet. Elle les a questionnés sur leurs liens avec les autres. Et au fil des témoignages qui émaillent ce livre, on découvre un univers juvénile pétri de tensions. Tensions entre la plus grande autonomie qu'accordent les parents et l'exacerbation des pressions au conformisme sur le lieu scolaire. Tensions entre le désir de se livrer et les codes de réserve qui prévalent dans les groupes masculins. Tensions entre la culture qui est aimée en dehors de l'école et celle qu'il faudrait assimiler pour y réussir. Cette enquête ne bouscule pas seulement certains des stéréotypes sur la relation des jeunes aux nouvelles pratiques de communication, elle montre aussi, et peut-être surtout, combien il est difficile à l'adolescence de s'affirmer comme individu.

- **Les loisirs culturels des 6-14 ans**, Sylvie Octobre, La Documentation française (Questions de culture), 2004
Venant compléter plusieurs décennies d'études sur les comportements de loisirs des plus de 15 ans, cet ouvrage offre une vision panoramique des consommations et pratiques culturelles des 6-14 ans (télévision, écoute musicale et radiophonique, jeux vidéo, ordinateur, lecture, pratiques artistiques d'amateur et fréquentation des équipements culturels) et les replace dans le champ, plus vaste, des occupations du temps libre en les confrontant à l'investissement dans le sport et le jeu. Ce faisant, l'auteur tente de mettre au jour les influences mutuelles qu'exercent sur l'enfant la famille, l'école et les copains, dans la définition de ses loisirs, en fonction de son âge, de son sexe et de son milieu d'origine. Les univers culturels des 6-14 ans sont ainsi décrits à la croisée des hiérarchies de l'affectation de temps aux différentes activités de loisirs et de l'attachement des enfants et adolescents à chacune de ces activités.

- **Existe-t-il une culture adolescente ?** Pierre Bruno, préf. Jack Lang, In press (Réflexions du temps présent), 2000
Un court ouvrage qui fait le point sur ce qui est particulièrement marqué comme proche de la culture adolescente (internet, les marques, etc...) principalement à travers l'image qui en est donnée par les médias.

- **Le pouce et la souris : Enquête sur la culture numérique des ados**, Pascal Lardellier, Fayard, 2006
SMS, jeux en réseaux, *chat*, relation fusionnelle au téléphone portable, etc. Autant de pratiques apparues depuis au moins une génération et qui caractérisent une classe d'âge, les jeunes, dont on a de plus en plus de mal à définir les limites (de quel âge à quel âge est-on un « jeune » ?). En se fondant sur une vaste série d'entretiens, l'essai explore toutes les facettes de la nouvelle culture numérique des ados, afin de répondre aux interrogations des parents, des éducateurs, des législateurs, etc, et qui surprendront les ados eux-mêmes.

- **Culture d'univers. Jeux en réseau, mondes virtuels : le nouvel âge de la société numérique**, dir. F. Beau, FYP (Innovation), 2007
La société fait la découverte de nouveaux univers tels que *Second Life* et des jeux de rôle en ligne de portée mondiale comme *World of Warcraft*. On estime à plus de cinquante millions le nombre de personnes qui fréquentent quotidiennement ces mondes persistants. Il n'existait pas d'ouvrage de synthèse en français sur ces phénomènes. Le voici. *Culture d'Univers* propose pour la première fois une analyse sans détour des règles sociales, culturelles et économiques de ces environnements.

- **Les adolescents, leur téléphone et Internet : « Tu viens sur MSN ? »**, [Céline Metton-Gayon](#), L'Harmattan ([Débats Jeunesses](#)), 2009
Les adolescents ont grandi dans un univers technologique extrêmement développé, le téléphone portable et Internet proposant des services de communication inédits et individualisés, démultipliant leur marge d'autonomie en dehors de tout filtrage parental. Quelle place ces outils occupent-ils dans leurs relations amicales, amoureuses, et dans leur rapport au monde scolaire ? Quels sont les modes de contrôle exercés par les parents ? A partir de 77 entretiens, cette investigation explore le monde des adolescents et tente d'en cerner les normes.

- **Internet et la sociabilité littéraire** /Jean-Marc Leveratto, Mary Leonstini - BPI Centre Pompidou (Etudes et recherche), 2008
On lit seul. Mais parler de ses lectures, échanger avec des amis ou des inconnus sur ses émotions littéraires est une activité aussi ancienne que la lecture elle-même. Loin

de lui porter ombrage, Internet ne fait qu'enrichir la sociabilité qui se développe spontanément autour du plaisir de lire et lui ouvre de nouveaux territoires. Dans cet ouvrage, qui se veut d'abord une contribution aux recherches sur la sociabilité littéraire encore peu développées en France, Internet apparaît à la fois comme une ressource documentaire et commerciale qui sert le loisir littéraire offline, comme un lieu où se déploie une florissante sociabilité littéraire online, mais aussi comme un puissant outil d'observation pour le sociologue.

- **Les bibliothèques municipales en France après le tournant internet : attractivité, fréquentation et devenir/** Bruno Maresca - BPI Centre Pompidou (Études et recherches), 2007

La BPI édite les résultats de l'enquête menée fin 2005 par le Crédoc pour mesurer l'impact du dispositif de lecture publique. Ces résultats sont mis en perspective avec des données sur les pratiques culturelles et des statistiques de la Direction du livre et de la lecture. À l'heure où la concurrence d'internet, la baisse du nombre d'inscrits et de la fréquentation de certains établissements suscitent des inquiétudes et des interrogations, une lecture attentive et critique de cette enquête demandée par la DLL est recommandée à tous ceux qui se soucient de l'avenir des bibliothèques.

L'enquête interroge les plus de quinze ans, écartant ainsi le public nombreux des enfants et des adolescents et elle se limite aux bibliothèques municipales tout en apportant des données sur la fréquentation des bibliothèques accessibles au public (universitaires, scolaires, municipales). Elle est à la fois quantitative et qualitative, recueillant pratiques et opinions. Son principal intérêt est de confronter systématiquement les points de vue de quatre groupes : les inscrits, les anciens inscrits, ceux qui fréquentent sans s'inscrire et ceux qui ne viennent jamais en bibliothèque.

- **Pratiques culturelles et usages d'Internet**, Olivier Donnat, Ministère de la culture et de la communication, 2007
Téléchargeable à l'adresse :

<http://www2.culture.gouv.fr/deps/fr/pratiquesinternet.pdf>

L'étude montre notamment que les pratiques numériques vont de pair avec les pratiques culturelles (sauf pour la télévision que l'internet a tendance à fortement concurrencer voire à remplacer notamment chez les plus jeunes) et qui s'intensifient selon les mêmes facteurs que les pratiques culturelles traditionnelles (âge, éducation, revenu...).

Dossiers

- **Culture numérique : nouveaux espaces d'expression et de création adolescentes**, in *Lecture Jeune*, n°133, mars 2010
- **Internet... même pas peur !** sous la dir. de José Frances, Natacha Laborde et Chantal Nicolas, in *InterCDI*, n°220, juillet/août 2009
- **A l'heure du virtuel**, in *Lecture Jeune*, n°126, juin 2008
- **Réseaux sociaux de l'Internet**, sous la dir. de Dominique Cardon, in *Réseaux*, vol. 26/152, 2008

- **Technologies de l'information et de la communication : construction de soi et autonomie**, sous la dir. de Yaëlle Amsellem-Mainguy, Francine Labadie et Céline Metton, in *Agora Débats / Jeunesse*, n°46, 2007
- **2.0 ? Culture numérique, cultures expressives**, sous la dir. de Laurence Allard, avec la collaboration d'Olivier Blondeau, in *Médiamorphoses*, n°21, septembre 2007. Le dossier peut-être consulté et téléchargé librement à l'adresse suivante : <http://griom.lautre.net/express/mmdef.pdf>

Articles

- **L'Internet des 10-20 ans : une ressource pour une communication autonome**, Olivier Martin, in *Réseaux* 2004/1, n°123
- **L'affichage public des amitiés. Le blog au lycée**, Hélène Delaunay-Téterel, in *Ethnologie Française*, « Nouvelles adolescences », vol.40, 2010/1
- **Sociabilité juvénile et construction de l'identité: l'exemple des blogs adolescents**, Hélène Delaunay-Téterel, in *Informations Sociales*, n°145, 2008/1
- **Le récit de soi en public au service d'une identité sociale authentique: le cas du blog**, Hélène Delaunay-Téterel, in *Agora Débats / Jeunesse*, n°46, 2007
- **La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics**, Dominique Cardon, Hélène Delaunay-Téterel, in *Réseaux*, n°138, 2006/4
- **Préadolescents et pratiques de chat**, Céline Metton-Gayon, in *Les jeunes et l'agencement des sexes*, La Dispute, 2007
- **Les réseaux de sociabilité téléphonique / Carole Rivière**, in *Revue Française de sociologie* 2000, vol. 41, n°4
- **La pratique du mini-message. Une double stratégie d'extériorisation et de retrait de l'intimité dans les interactions quotidiennes**, Carole-Anne Rivière, in *Réseaux* 2002/2-3, n°112-113
- **Les nouveaux usages des générations Internet : un défi pour les bibliothèques et les bibliothécaires**, Cécile Toutou, in *Bulletin des Bibliothèques de France*, 2008, n°4
- **Vers des médiathèques numériques**, Franck Queyraud, in *Revue des livres pour enfants*, 2009, n°248

Ressources complémentaires

- Vidéos des rencontres sur les pratiques numériques des jeunes
Journée du 2 juin 2009
Ces rencontres ont été organisées par le haut commissaire à la jeunesse, [le ministère de la culture et de la communication](#) et la [délégation aux usages de l'internet](#) à la [Cit  des Sciences](#), en partenariat avec le [CLEMI](#), le [CIDJ](#), le [CREPS Ile-de-France](#), et l'[OMNSH](#) : <http://www.jeunesse-vie-associative.gouv.fr/Rencontres-sur-les-pratiques,2590.html>