

Synthèse de l'enquête sur les usages numériques des collégiens Breilliens 2025

Pour le Conseil départemental d'Ille-et-Vilaine¹

Le rapport présente une enquête qualitative menée en 2025 auprès de 156 collégiens d'Ille-et-Vilaine (13-15 ans) pour comprendre comment le numérique s'inscrit dans leur vie quotidienne, familiale et scolaire, en lien avec le milieu social, le territoire et le genre. L'étude s'appuie sur des focus groups dans 16 collèges (urbains, périurbains, ruraux).

1 – Mise en contexte et protocole

La première partie resitue l'enquête dans une trajectoire de politiques et de recherches antérieures sur le numérique à l'école, notamment le dispositif Ordi 35 et le projet INEDUC. Le rappel des résultats des projets Ordi 35² et INEDUC³, souligne des permanences (poids des loisirs, rôle des jeux, inégalités d'usage) et des évolutions majeures : montée du smartphone, recul relatif de l'ordinateur, atténuation partielle de la dimension genrée dans certains usages. L'enquête 2025 cible des élèves de 4^e, âge de transition marqué par une plus grande autonomie et un déplacement de la sociabilité du cercle familial vers le groupe de pairs. Les collèges retenus présentent des indices de position sociale allant de 80 à 132, afin de couvrir des contextes sociaux variés, du public très modeste aux milieux très favorisés. Les groupes (7 à 13 élèves chacun, parité filles/garçons) étaient composés tantôt d'élèves majoritairement issus de milieux modestes, tantôt de publics plus favorisés ou mixtes, avec quelques collèges orientés vers des classes moyennes supérieures. Au total, 156 élèves ont été rencontrés, les verbatims présentés ayant une fonction illustrative, tout en respectant l'anonymat.

2 – Analyse des données et résultats

I. Une appropriation centrée sur le smartphone

L'enquête met en évidence une appropriation du numérique organisée autour du smartphone, devenu pour les collégiens le dispositif central, personnel et préféré. La plupart vivent dans des foyers dotés d'au moins quatre appareils connectés, quels que soient le milieu social et le sexe, mais ces équipements restent généralement partagés, à l'exception du smartphone. Les adolescents valorisent la polyvalence et la rapidité d'accès du téléphone : « *En fait, j'ai un PC mais je ne l'utilise jamais... je ne vois pas l'utilité d'un PC, tu as*

¹ Cette enquête a été menée en 2025 pour le Département d'Ille-et-Vilaine par Jérôme Clerget et Matthieu Serreau, ingénieurs de recherche & Pascal Plantard, Professeur des universités Université Rennes 2, Centre de Recherches sur l'Éducation, les Apprentissages et la Didactique et GIS Marsouin.

² Au milieu des années 2000, Ordi 35 consistait en la distribution d'ordinateurs portables à tous les élèves de 3^e du département 35.

³ Le projet INEDUC (2012-2015) montrait que les inégalités ne reposaient pas tant sur l'équipement que sur les usages, structurés par le milieu social, le genre et, dans une moindre mesure, le territoire.

tout sur un téléphone. » (G⁴, Bain-de-Bretagne) Ils insistent sur la possibilité de faire ses devoirs, de discuter avec les amis et de regarder des vidéos sur un même appareil, contrairement à l'ordinateur jugé lent et moins pratique. L'équipement en smartphone intervient majoritairement à l'entrée en 6^e et prend la forme d'un rite de passage : « *Moi c'était mes parents qui me l'ont donné un smartphone parce que je suis entré en sixième. Pour être comme un grand.* » (G, Dinard) Du côté parental, la justification principale est la sécurité (trajets en bus, risque d'incident, séparation parentale) : « *Pour eux, le téléphone, c'est comme une sécurité pour leurs enfants, parce que comme ça, ils savent ce qu'ils font, où ils sont.* » (F⁵, Châteaugiron). Par rapport aux enquêtes antérieures, la négociation autour du premier smartphone semble moins conflictuelle : dans de nombreux cas, ce sont les parents qui proposent l'équipement, parfois comme cadeau, sans demande explicite préalable. L'équipement en 6^e s'impose ainsi comme une norme sociale largement partagée, y compris dans les milieux favorisés, même si certains parents y restent plus réticents. L'ordinateur reste, lui, un marqueur social : plus fréquent et plus utilisé dans les milieux favorisés, il est peu mobilisé dans les foyers modestes lorsqu'il est partagé, ce qui limite l'acquisition de compétences bureautiques.

II. Des usages scolaires hétérogènes

Les usages scolaires du numérique restent limités et très inégaux selon les disciplines, les enseignants et les établissements. En dehors de la technologie, les tablettes et ordinateurs portables sont utilisés rarement ou ponctuellement, parfois « deux ou trois fois par mois », parfois seulement « une ou deux fois dans l'année » dans certaines matières. Malgré l'interdiction officielle, le smartphone apparaît parfois dans les salles de classe, à la marge : prise de photos, petits usages artistiques, moments de fin de période. Le principal frein à une utilisation plus régulière des outils numériques semble être la crainte du chahut, la difficulté à surveiller l'usage réel par les élèves et la charge que représente la gestion de ces dispositifs en classe. Un épisode rapporté – une élève utilisant Pronote à la place d'un tableau – illustre ces tensions et l'agacement que cela peut susciter. Les collégiens manifestent aussi un regard critique sur certains usages scolaires du numérique, jugés chronophages et peu intégrés au reste du cours : « *En maths, on utilise des tableurs pour résoudre des problèmes, mais ça nous sert à rien parce qu'après on voit la méthode sans faire sur l'ordi. Et on perd du temps chaque fois.* » (F, Saint-Méen-le-Grand). Pronote fait figure d'exception : l'outil est profondément ancré dans le fonctionnement des établissements (appel, retards, absences, notes, cahier de texte numérique, ressources) et dans le quotidien des familles. Les enseignants y déposent plus ou moins systématiquement des cours, souvent sous forme de diaporamas, et certains refusent encore de l'utiliser pour ce volet. Du côté des parents, les usages vont de la consultation occasionnelle à la fréquentation très intensive, parfois plusieurs fois par jour, ce qui peut donner aux élèves l'impression d'un suivi permanent des devoirs et des notes. Pour les devoirs, les collégiens ont peu recours aux encyclopédies en ligne, jugées trop denses, et privilégient les vidéos, les tutoriels et des applications de soutien scolaire qui reprennent les codes des réseaux sociaux. L'intelligence artificielle est largement utilisée, malgré les mises en garde

⁴ G pour Garçon

⁵ F pour Fille

récurrentes des enseignants, notamment en langues et pour les devoirs maison. Les usages de l'IA vont de la délégation pure de certains devoirs (« *Sur les matières que j'aime pas..., je vais directement sur ChatGPT.* » G, Dinard) à un usage de soutien pour obtenir des explications simples, des corrections, des exercices supplémentaires ou des résumés de cours. Enfin, presque toutes les classes disposent d'un groupe commun sur un réseau social (Snapchat surtout, parfois WhatsApp) qui sert à échanger des informations mais aussi de terrain de « chahut numérique », avec des disputes, insultes ou propos racistes, que les élèves disent avoir du mal à réguler.^[1]

III. Des usages personnels centrés sur les réseaux sociaux

Les usages personnels du numérique sont dominés par les réseaux sociaux, la consommation de vidéos et la communication avec les pairs. Les collégiens investissent plusieurs plateformes en parallèle : certaines privilégiées pour les vidéos (TikTok, YouTube), d'autres pour la messagerie (Snapchat, Instagram), d'autres encore pour la famille (WhatsApp) ou les photos (BeReal, Pinterest). Les jeunes insistent sur la diversité des contenus et des goûts, en minimisant le rôle direct du genre : ils décrivent plutôt des « communautés » d'intérêt que des univers masculins ou féminins exclusifs. Ils contestent explicitement les clichés (fille = rose et licornes, garçon = voitures et sang) et rappellent que les intérêts et les compétences en jeu vidéo, par exemple, ne sont pas réservés à un sexe. Le rapport souligne l'importance des « REFS », ces références issues de vidéos virales ou de tendances, qui structurent fortement les conversations et le sentiment d'appartenance. Ne pas connaître les REFS revient à « ne pas parler la même langue » et peut générer un sentiment de mise à l'écart. Cette dimension se trouve au cœur des tensions autour des interdictions parentales : les adolescents comprennent parfois le souci de limiter certaines applications, mais regrettent de ne pas partager les mêmes codes que leurs pairs. La communication à distance, depuis la chambre, est centrale dans la vie sociale des collégiens, en particulier lorsque les sorties sont rares ou difficiles à organiser. Les interdictions visant des applications de messagerie (Snapchat notamment) sont perçues comme limitant la capacité à maintenir des liens amicaux et conduisent certains à emprunter les téléphones d'amis ou à se sentir « gênés ». Les jeux vidéo occupent une place importante dans les loisirs, sur console, smartphone ou PC, en solo, en ligne ou en famille. Les titres cités (Fortnite, Minecraft, Roblox, Brawl Stars, Mario, etc.) le sont par des filles comme par des garçons, et certains collégiens dénoncent la « genrification » des jeux. Toutefois, les garçons sont plus nombreux à se déclarer joueurs intensifs, et les non-joueurs sont essentiellement des filles. Les collégiens décrivent un temps d'écran quotidien (hors école) de l'ordre de 3 à 4 heures en semaine, plus élevé le week-end, avec un sentiment fréquent de « perdre la notion du temps » en regardant des vidéos. Beaucoup parlent d'« addiction » ou disent être « accro », tout en exprimant une lassitude et une envie de faire autre chose, surtout quand l'ennui, l'absence d'activités accessibles ou la non-disponibilité des adultes limitent les alternatives. À l'inverse, les jeunes engagés dans plusieurs activités extrascolaires ont des temps d'écran plus faibles, montrant le rôle des ressources familiales et territoriales. Enfin, les pratiques numériques sont fortement orientées vers l'image (photos, vidéos, musique), un « internet de l'image » désormais partagé par tous, quel que soit le milieu social. Les inégalités se déplacent

vers la capacité à combiner ces usages avec un « internet de l'écrit » (recherche documentaire, encyclopédies, bureautique), plus présent chez les adolescents favorisés.^[1]

IV. Un contrôle familial socialement différencié

Dans toutes les familles, il existe des formes de contrôle des usages numériques, mais elles diffèrent selon les milieux sociaux et les préoccupations dominantes. Dans les milieux modestes, les parents insistent surtout sur la santé, l'« addiction » et les perturbations du quotidien (sommeil, repas, tâches domestiques). Le temps d'écran est régulé par des règles générales (horaires, « pas de téléphone à table »), mais les outils de contrôle technique sont moins présents et les contournements plus faciles. Dans les milieux favorisés, les écrans sont davantage pensés au regard de la réussite scolaire et de la construction intellectuelle. Certains usages sont décrits comme « bêtes » ou « inutiles » et fortement dévalorisés, tandis que d'autres (séries en version originale, contenus culturels) sont encouragés. Les parents recourent plus souvent à des dispositifs de contrôle logiciel (limitation du temps par application, blocages ciblés), particulièrement sur certaines plateformes comme TikTok ou Snapchat. Les adolescents acceptent globalement le principe de règles, mais dénoncent une forme d'hypocrisie dans les pratiques parentales : ils observent que leurs parents passent eux-mêmes beaucoup de temps sur les écrans, y compris pendant les repas, alors qu'ils leur demandent de limiter leur propre usage. Les usages des adolescents sont peu « accompagnés » au sens d'une médiation active sur les contenus : les parents discutent parfois de l'actualité ou regardent des films et séries avec leurs enfants, mais le smartphone, appareil individuel, rend les pratiques largement invisibles. Les jeunes déclarent rarement aller sur internet avec leurs parents, et certains n'ont pas envie de leur montrer ce qu'ils font. Enfin, dans les milieux populaires, la télévision et les plateformes de streaming restent un support majeur de socialisation familiale, avec des soirées partagées autour de films et de séries.

Conclusion

L'enquête met en lumière une démocratisation massive du smartphone désormais au cœur de leurs pratiques et de leur sociabilité. Les inégalités se situent plus sur les formes d'appropriation : diversité des usages, compétences bureautiques, capacité à articuler usages ludiques et scolaires, et possibilité d'accéder à des activités extrascolaires alternatives aux écrans. Les adolescents ont un rapport ambivalent aux écrans : ils y trouvent un levier essentiel de socialisation, d'information et de divertissement, mais expriment aussi fatigue, ennui et sentiment de dépendance. Les parents voient dans l'équipement un impératif d'intégration sociale et scolaire, qu'ils tentent de cadrer par des règles et des outils techniques, sans toujours accompagner les contenus ni interroger leurs propres usages. Le rapport souligne ainsi que les « fractures numériques » contemporaines portent surtout sur la qualité des usages, les compétences développées et la densité des médiations familiales et scolaires qui les encadrent.