

Creuse ton esprit

Mémoire de recherche
Laurine Le Tutour
DNMADE Innovation sociale
Promotion 2020-2023

Je tiens à remercier Jean-Claude Gross et Nathalie Le Tutour (Ma
maman) pour leurs nombreuses relectures,
Je remercie Marie Slaghuis et Déborah Buteau pour leur
accompagnement et leur aide dans la mise en page,
Merci au tiers-lieu numérique du CASF de Bischwiller de leur
accueil pour mon atelier outillé,
Merci à Emmanuel Guillermin, Maud Lehodey, Anne-charlotte
Laurenti, Frédéric, Vincent , Anne, Williams pour m'avoir accordé
leur temps et m'avoir partagé leurs expériences,
Merci à Laetitia Ory pour sa précieuse documentation.

Introduction

La rubrique "esprit critique" sur éducol nous donne à voir un graphique de 2016 qui illustre les différentes pratiques à mettre en place pour étendre ce qu'il qualifie "d'état de penser", autrement dit notre esprit critique. S'informer, évaluer, confronter et distinguer sont les pratiques à mettre en place pour y arriver.¹ Pourtant, ces pratiques sont plus difficiles à mettre en place dans le numérique. Les adolescents notamment, se heurtent à des informations problématiques tant d'un point de vue de leur contenu que par leur viralité. En 2021, le téléphone portable est un outil utilisé dès l'âge de 15 ans voire plus tôt pour certains. C'est ce que nous apprend le rapport d'observatoire des pratiques numériques des jeunes réalisé par Sophie Jehel.²

Sans accompagnement particulier de la part de l'école ou d'autres professionnels, il semble compliqué pour ces jeunes utilisateurs de déployer un sens critique. Qui plus est, cette utilisation numérique, peut s'avérer dangereuse. Internet nous offre la possibilité de répondre à nos questions, de nous divertir, et même de communiquer. Mais il faut se méfier des informations que l'on y trouve. La désinformation³ par exemple, associée à la technologie de l'hypertrucage peut avoir des conséquences sur notre rapport à l'information.⁴ Chez les plus jeunes, ces enjeux sont préoccupants car ils peuvent jouer un rôle dans leur construction psychique.⁵

Afin de pouvoir identifier le vrai du faux, notre cerveau utilise des canaux cognitifs pour évaluer l'information, c'est la manière technique qu'utilise notre cerveau comme mécanisme de défense. Ce travail d'analyse permet de constituer une partie de ce qu'on appelle l'esprit critique.⁶

L'esprit critique est une notion aussi bien vague que vaste. C'est en tout cas, ce que j'ai pu observer à travers les différents entretiens sociologiques menés pour cette recherche. D'après Christian Godin⁷ philosophe, l'esprit critique est la "disposition et attitude intellectuelles consistant à n'admettre rien de véritable ou de réel qui n'ait été au préalable soumis à l'épreuve de la démonstration ou de la preuve"⁸ ou encore d'après Wikipédia, c'est ce qui regroupe "les capacités et attitudes permettant des raisonnements rigoureux afin d'atteindre un objectif, ou d'analyser des faits pour formuler un jugement"⁹ La définition d'esprit critique est une notion qui varie d'une personne à une autre. Cela montre d'une part, son étendue car elle parle à tout le monde et de l'autre, sa complexité. Car il faut utiliser un grand nombre de nos capacités intellectuelles pour la développer. C'est-à-dire que l'esprit critique n'est pas inné, il s'apprend et se travaille.

C'est alors en tant qu'étudiante en design qu'il m'est demandé de me questionner sur : **comment permettre aux adolescents de développer leur esprit critique ?** Ainsi que, **comment les aider à faire face aux différentes influences qui leur sont soumises et pouvoir par la suite devenir des citoyens éclairés ?**

Esprit critique & adolescence

L'adolescence une période de transition

L'adolescence est une période de transition qui amène les individus à se questionner sur leur personnalité et à faire leurs propres choix. C'est un moment clé de la construction idéologique et physique. Cette transition, ne se fait pas toute seule. Les adolescents sont principalement accompagnés par leurs parents, l'école, les amis... Cet accompagnement n'est pas anodin, il laisse des traces choisies ou non par les adolescents comme le montre le rapport du CEMEA¹⁰ de 2021, les "discussions avec la famille, pour 80% d'entre eux, et avec les amis pour 74%"¹¹ sont pour les jeunes des moyens de s'informer et sur lesquelles ils basent leurs croyances.

C'est également un moment important au niveau civique et politique, passage vers la vie adulte qui les amène à devenir des citoyens. Cela signifie avoir des droits et des devoirs. Ces droits et ces devoirs sont pour ces adolescents une suite de prises de décisions et d'actions qui vont définir une partie de leur identité. Un citoyen à besoin d'un esprit civique mais surtout d'esprit critique. C'est avec mon atelier outillé¹² que j'ai pu prendre conscience du manque de recul des adolescents face à l'influence de leur entourage dans leurs choix au quotidien. Lors de cet atelier, des jeunes de 13 à 15 ans devaient indiquer qui ou quoi influençait leurs choix dans différents contextes. Par exemple, le choix de leur téléphone portable ou de la paire de baskets qu'ils achètent. Pour beaucoup, ils n'étaient en aucun cas influencés, et leur choix leur était propre. Cela semble peu probable au vu de leur âge.

L'esprit critique un chemin semé d'embûches

L'esprit critique s'opère grâce à l'utilisation de plusieurs étapes de recherche comme l'analyse ou la réflexion. C'est ce que nous montre le schéma de Virginie Bagneux dans sa conférence sur la zététique¹³. Pour développer un esprit critique, le cerveau utilise des canaux cognitifs¹⁴ qui ne sont malheureusement pas infailibles.¹⁵ La cognition est l'ensemble des processus mentaux qui se rapportent à la fonction de connaissance et mettent en jeu la mémoire, le langage, le raisonnement, l'apprentissage, l'intelligence, la résolution de problèmes, la prise de décision, la perception ou l'attention. Ces processus cognitifs ont été mis au jour par un petit groupe de psychologues de Harvard dans les années 1955-1960. Il existe deux canaux cognitifs: le premier visuel et le deuxième auditif.¹⁶ Ils peuvent être trompés ou manipulés, comme démontré avec l'image hybride élaborée par le MIT. Le principe est de rassembler deux images en une. Selon la distance entre l'affiche et la personne, il sera possible de voir soit l'image A, soit l'image B. Cette expérience montre qu'il est facile de tromper nos sens et donc notre manière de raisonner.

Le moyen le plus fiable pour permettre aux futurs citoyens d'avoir les clés nécessaires pour faire face aux éventuelles manipulations, c'est de leur apprendre à raisonner de manière scientifique comme le montre le projet "esprit scientifique, esprit critique"¹⁷. Ce projet demande à des élèves de CM1/CM2 de réaliser une série d'expériences qui se base sur des méthodes scientifiques (observation, test, recherche, hypothèse...) L'objectif est de permettre aux élèves de mettre en application cet enseignement dans la vie de tous les jours. Comme vérifier les promesses d'une publicité pour essuie tout. Une méthode rigoureuse permet d'évincer une partie des fausses informations. Cette démarche scientifique peut être longue, mais elle reste la méthode la plus sûre pour vérifier une information. Il serait alors logique de penser que la solution est toute trouvée pour ne plus être trompé ou influencé. Pourtant, le numérique rend les sources plus compliquées à trouver, et en ce qui concerne les informations, plus difficiles à

identifier le vrai du faux. D'abord à cause de l'aspect algorithmique des logiciels, ce mode opératoire traite les informations de manière inégale et inadaptée à la logique humaine.¹⁸ Cela s'explique avec la notion d'éditorialisation algorithmique. C'est une hiérarchisation et une organisation des informations sur internet par des algorithmes et non pas par des journalistes. Voici quelques phrases du rapport de commission de Gérald Bronner pour illustrer ces propos: "Lorsqu'une recherche est faite sur Google ou YouTube, ou encore qu'un fil Facebook est ouvert, certaines informations sont présentées préférentiellement et ont de ce fait plus de chance d'être prises en compte par l'internaute. Il se trouve que les requêtes adressées par les utilisateurs à leur moteur de recherche sont susceptibles d'amplifier leurs biais, notamment politiques, parce que les intelligences artificielles sont sensibles aux préférences partisanes des individus telles qu'elles sont révélées par les mots-clés qu'ils utilisent."¹⁹ Cela indique que certaines informations sont plus susceptibles de ressortir car elles ont un intérêt pour la plateforme. De plus, cela influe sur nos choix et notre manière de voir certaines informations.

Deuxièmement, l'utilisation des images. Facilement falsifiable, c'est un support qui met souvent en difficulté notre discernement. Enfin, à cause du nombre important de fausses informations, les lecteurs pourraient de manière évidente être troublés, ce qui viendrait fausser leurs jugements et créer un déséquilibre informationnel. Tous ces éléments sont alors à surveiller car ils pourraient jouer un rôle majeur dans le développement de l'esprit critique et le mettent à rude épreuve.

Dans le rapport de commission de Gérald Bronner cité ci-dessus, les darks patterns²⁰ sont cités comme jouant un rôle dans nos choix vis-à-vis de nos lectures numériques. L'implication éventuelle du champ du design graphique, au service de cette architecture numérique pose question. Si le design participe à la désinformation, il peut également jouer le rôle inverse. C'est-à-dire donner des outils pour permettre aux usagers de reconnaître ces manipulations et de pouvoir faire véritablement leurs propres choix.

L'ère du numérique

Rapport conflictuel entre connaissance et croyance

D'après le rapport du CEMEA déjà évoqué plus tôt, internet joue un rôle important dans la construction de l'identité des adolescents.²¹ Les jeunes sont présents (possèdent un compte et sont actifs sur la plate-forme) à hauteur de 70% sur quatre Réseaux Sociaux Numériques ,Instagram, Snapchat, Youtube, Tiktok dès l'âge de 15 ans. Il est important de les sensibiliser aux informations qui vont les accompagner dans leur développement. Le numérique est aujourd'hui la première source d'informations chez les adolescents.²² Il est donc primordial de travailler pour et avec les jeunes sur les questions d'éducation au numérique. Aujourd'hui, nombreux sont les parents et les professeurs démunis face aux multiples utilisations liées à ces outils. Notamment lorsqu'il est question de réseaux sociaux.²³ C'est ce qui est ressorti lors de mes entretiens sociologiques. Le numérique, et surtout internet, est un outil qui permet d'élargir ses connaissances. Il accompagne ses usagers au quotidien grâce à ses nombreuses fonctionnalités. Il offre la possibilité d'échanger avec de nombreuses personnes de différentes nationalités, de tous âges, d'opinions diverses, à travers le monde entier. Bien que cela puisse être un outil de collaboration bienveillant, le numérique peut aussi être un élément de discorde

et de désinformation.

Finalement l'outil en lui-même peut être équivoque. Comme le montre l'histoire des clubs cinéphiles, le support ne fait pas tout. D'abord utilisé par le clergé dès 1910 pour répandre la foi, puis plus tard, lors de guerres, le cinéma a été une manière d'asservir et de montrer un seul chemin de pensée. C'est plus tard que ce même support est utilisé pour éveiller les esprits dans l'objectif d'émanciper la population des 14-25 ans.²⁴ C'est pourquoi, l'accompagnement et la manière d'utiliser l'outil définissent son utilisation et ses répercussions.

Design & esprit critique

L'utilisation du divertissement dans le design

Le design est pluridisciplinaire. Il utilise différents domaines d'expertise pour répondre au mieux aux besoins de ses usagers en prenant en compte la fonction et la forme. Dans le domaine de l'éducation, les designers travaillent sur l'aspect pédagogique et notamment l'apprentissage par le divertissement et la mise en place du jeu. C'est notamment l'une des voix choisie par le designer Paul Cox. Graphiste et artiste, il axe son travail vers l'univers du jeu et de l'enfance avec des couleurs vives et l'utilisation de formes simples.²⁵ L'aspect du jeu est un support de discussion, un prétexte pour échanger.

Les préoccupations des éducateurs et des designers se croisent régulièrement pour apporter des solutions à des problématiques communes. Cette collaboration aboutit notamment à la réalisation de malettes pédagogiques. Ces outils présentés de manière ludique et très attrayante par leur esthétique sont généralement vendus à des écoles ou des musées comme "le ludographe"²⁶ Ce sont des moyens d'apprendre pour se questionner sur différentes thématiques et de s'instruire.

L'audiovisuel un support polyvalent

Outre ces outils hors de prix qui ne sont malheureusement pas à la portée de tous, l'émergence de sites internet apporte des solutions plus abordables. L'utilisation de vidéos YouTube ou bien de jeux interactifs sont des tremplins pour parvenir à sensibiliser sur la question d'esprit critique. Le projet de Christophe Michel²⁷ est par exemple accessible à tous. Son site internet aborde la pensée critique, le scepticisme, la philosophie, les sciences de l'éducation aux médias...à travers différents médiums.²⁸ Le point négatif est l'absence d'échanges car les adolescents sont

encore une fois, seuls devant leurs écrans.

Un autre chemin est envisageable, l'apprentissage de l'esprit critique par le développement d'une culture cinématographique. Comme évoqué plus tôt dans la partie "l'ère du numérique", l'audiovisuel est un moyen de propagation efficace. Pourtant, il peut être également un outil d'apprentissage et d'émancipation à condition d'être accompagné de débats et de sensibilisation.²⁹ Il existe plusieurs manières d'utiliser l'audiovisuel, que ce soit avec des ateliers de montage³⁰, des jeux vidéo³¹ ou encore des courts-métrages de science-fiction³². Ce support est vecteur d'émotions fortes. Les images permettent de se projeter et le son d'être en immersion, se mettre à la place des personnages ou tout simplement d'observer.

La pluralité des acteurs une force

Les designers ont tout intérêt à collaborer avec d'autres professionnels. Dans le contexte de ma problématique il est question d'échanger avec des professeurs ou des éducateurs, afin d'être au plus près des adolescents. Les différentes données sociologiques, médiatiques, numériques et éducatives que j'ai pu lire lors de mes recherches, sont à additionner, afin d'en retirer le plus d'éléments de réponses possibles. C'est à dire que si l'on rassemble les données que chacun a recueillies, il est possible d'émettre des points convergents comme la notion de recule, l'importance des accompagnateurs sur l'éducation au numérique ou encore le problème de traitement des informations sur Internet. Grâce à ces informations, quelles soient qualitatives ou quantitatives, le designer est en capacité d'élaborer des outils adaptés à ses besoins.

L'école n'est donc pas la seule institution qui puisse permettre aux jeunes d'ouvrir leur esprit et d'acquérir du savoir. Depuis les années 70, le courant de l'éducation populaire qui existait déjà bien avant (XVIII^e siècle), a permis aux jeunes issus des classes ouvrières d'apprendre autrement. Ce courant basé sur l'autogestion et l'apprentissage par la pratique a fait ses preuves.³³ Notamment à travers le projet du professeur Jean Michel³⁴ qui fonde en 1946 un club cinéophile complètement autogéré par les adolescents. Son objectif, déployer l'esprit critique chez les jeunes et leur permettre de s'émanciper.

Les designers et designeuses doivent prendre conscience du rôle qu'ils jouent dans les différents champs et disciplines. Grâce à leurs actions, ils ont la possibilité d'aider à construire la société de demain.

Le design social tend à répondre à des besoins comme assurer l'ouverture d'esprit des jeunes, chercher à former les citoyens de demain, et les armer pour combattre la désinformation.

Le design critique aussi appelé design fiction

permet de formuler des hypothèses, de proposer des futurs et questionner les usagers sur leur avenir et la manière de l'aborder. Anthony Dunne³⁵ est le précurseur de cette notion qu'il aborde à travers ses projets en collaboration avec Fiona Raby. Ce procédé permet aux gens de se projeter. C'est un moyen de faire passer un message. Dans ma question de recherche il est primordial de pousser l'utilisateur à chercher des réponses, lui donner envie de connaître l'origine de l'information qu'il consulte. La recherche doit devenir une habitude, un automatisme.

Il ne faut pas oublier que la problématique de l'esprit critique est intemporelle, qu'elle ne concerne pas seulement les adolescents mais bien toute la société quel que soit son âge, son origine ou son statut social.

L'école et les structures intermédiaires comme les centres sociaux culturels tentent de mettre en place une éducation et une sensibilisation à l'esprit critique. Néanmoins, une certaine inconscience persiste chez les jeunes. L'application du design dans le domaine éducatif permet d'aborder ces notions en légèreté par le prisme d'outils de divertissement. Il semble que le design soit un bon moyen pour favoriser le questionnement chez les plus jeunes.

C'est pourquoi il semble intéressant de se demander :

Le design peut-il favoriser le développement de l'esprit critique chez les adolescents et leur permettre de faire face aux artefacts qui entravent leurs jugements et leurs pensées ?

Piste de projet

À la suite de mes recherches, il me semblerait intéressant de travailler avec des adolescents à travers un support cinématographique. Cela me semble judicieux en vue de ma cible et du champ des possibles qu'il offre (abordable et varié). Le numérique doit être abordé sans pour autant être utilisé directement. L'objectif est de réaliser un atelier qui permette aux adolescents d'échanger entre eux sur les informations qu'ils reçoivent au quotidien. En tant qu'étudiante en design, il me semble pertinent de diriger mon projet vers de la sensibilisation. Et montrer que les choix qu'ils font, découlent des informations qu'ils consultent ou bien qui leur sont données à voir.

Grâce à mon atelier outillé, j'ai pu observer un manque de recul des adolescents sur l'influence que peut avoir leur entourage. Le numérique n'est donc pas le seul espace à avoir un effet sur leurs choix.

Dans un deuxième cas il peut alors être envisageable de réaliser un outil visuel qui puisse mettre en avant les sources et montrer d'où viennent les informations, ou les croyances de ces adolescents. L'objectif ici serait de les confronter à la véracité de leurs connaissances.

Notes

[[]¹ éduscol | Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse – Direction générale de l'enseignement scolaire. "Former l'esprit critique des élèves." Consulté le 11 janvier 2023. https://eduscol.education.fr/1538/former-l-esprit-critique-des-eleves.

[[]² "Sophie Jehel est Maitresse de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université de Paris 8 et agrégée en sciences économiques et sociales. Ses thèmes de recherche sont entre autres le rôle des médias dans la socialisation des jeunes, l'éducation aux médias." Auteur | Yakamedia. Consulté le 11 janvier 2023. https://yakamedia.cemea.asso.fr/auteur/91.

[[]³ Un contenu faux,manipulé ou fabriqué dans l'intention délibérée de nuire aux individus,aux organisations, aux sociétés, aux économies", Naffi, Nadia, Ann-Louise Davidson, Sylvie Barma, Marie-Claude Bernard, Nicolas Brault, François Berger, et Aude Gagnon-Tremblay. "Pour une éducation aux hypertrucages malveillants et un développement de l'agentivité dans les contextes numériques." Éducation et francophonie 49, no 2 (2021). https://doi.org/10.7202/1085307ar.

[[]⁴ Ibid

[[]⁵ Extra classe- Audiomeans. "Les Énergies scolaires #60 - Comprendre les pratiques numériques des adolescents." Consulté le 12 janvier 2023. https://podcasts.audiomeans.fr/extra-classe-e7e7080876c8/les-energies-scolaires-60-comprendre-les-pratiques-numeriques-des-adolescents-bb3d1d34.

[[]⁶ CONFÉRENCE // La zététique : esprit critique, es-tu là ?", 4 juillet 2017. https://www.espace-sciences.org/conferences/la-zeteticue-esprit-critique-es-tu-la.

[[]⁷ "Christian Godin est maître de conférences de philosophie à l'université Blaise-Pascal de Clermont-Ferrand et collabore à différents journaux ou périodiques (Marianne, Le Magazine littéraire, Sciences et avenir, etc.). Il est également connu pour ses multiples ouvrages pédagogiques." Christian Godin. (2022, décembre 1). Wikipédia, l'encyclopédie libre. Page consultée le 13.23, décembre 1, 2022 à partir de http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Christian_Godin&oldid=199136418.

8 CITATION

[[]⁸ Esprit critique. (2022, novembre 11). Wikipédia, l'encyclopédie libre. Page consultée le 19.01, novembre 11, 2022 à partir de http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Esprit_critique&oldid=198585085.

[[]¹⁰ Centre pour l'éducation aux médias et à l'information

[[]¹¹ JEHÉL, Sophie. "Rapport 2021 de l'observatoire des pratiques numériques des jeunes", 2021. https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/comprendre/numerique-media-et-education-citoyennete/seriously-rapport-2021-de-lobservatoire-des-pratiques-numeriques-des-jeunes.

[[]¹² Se référer à l'annexe atelier outillé

[[]¹³ La zététique : esprit critique, es-tu là ?", Op.cit

[[]¹⁴ Cognition. (2022, mars 30). Wikipédia, l'encyclopédie libre. Page consultée le 02.08, mars 30, 2022 à partir de http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Cognition&oldid=192385122.

[[]¹⁵ La zététique : esprit critique, es-tu là ? , Op.cit

[[]¹⁶ Cognition, op.cit

[[]¹⁷ C.Q.F.D., 2020. L'esprit critique en classe et en scène à Nogent-sur-Oise. C.Q.F.D. – Science et esprit critique, https://cqfd-lamap.org/esprit-critique-en-classe-et-en-scene-a-nogent-sur-oise/

[[]¹⁸ Gérald Bronner : "Faisons de l'esprit critique une grande cause nationale." Consulté le 23 novembre 2022. https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/l-invite-de-8h20-le-grand-entretien/l-invite-de-8h20-le-grand-entretien-du-vendredi-14-janvier-2022-8671026.

[[]¹⁹ "Les Lumières à l'ère numérique",rapport de commission Bronner, 2022, (p.44), https://www.elysee.fr/admin/upload/default/0001/12/0f-50f46f0941569e780ffc456e62faac59a9e3b7.pdf

[[]²⁰ "Interfaces conçues dans le but de manipuler ou tromper les utilisateurs",ibid

[[]²¹ JEHÉL, Sophie, op.cit

[[]²² JEHÉL, Sophie, op.cit, (p.25).

[[]²³ Informations issues d'entretiens sociologiques se référer aux annexes

[[]²⁴ Buttier, Jean-Charles, Clothilde Roullier, et Agnès Sandras, éd. Éducation populaire : engagement, médiation, transmission (XIXe-XXIe siècles). Actes. Pierrefitte-sur-Seine: Publications des Archives nationales, 2022. http://books.openedition.org/pan/4372.

[[]²⁵ "éditions MeMo — Paul Cox." Consulté le 8 janvier 2023. https://www.editions-memo.fr/auteurs/cox-paul/.

[[]²⁶ "Le Ludographe", kit pédagogique | Cnap . Consulté le 25 décembre 2022. https://www.cnap.fr/kit-pedagogique-serie-graphique-connaître-et-pratiquer-le-design-graphique-l%E2%80%99ecole-elementaire.

[[]²⁷ Physicien de formation, il est infographiste, et formateur logiciel en infographie. "Issue du site Hygiène Mentale, [en ligne] , http://laelith.fr/Zet/Episodes/

[[]²⁸ Projet a retrouver dans les annexes, études de cas, Christophe Michel, "Hygiène mental", http://laelith.fr/Zet/Episodes/

[[]²⁹ Buttier, Jean-Charles, Clothilde Roullier, et Agnès Sandras, op.cit

[[]³⁰ Mashup Table. "Consulté le 10 décembre 2022. https://www.mashuptable.fr/.

[[]³¹ "Not For Broadcast : le jeu où vous incarnez la censure | Tracks | ARTE - YouTube." Consulté le 12 janvier 2023. https://www.youtube.com/watch?v=ZslhWUmxD&list=WL&index=393.

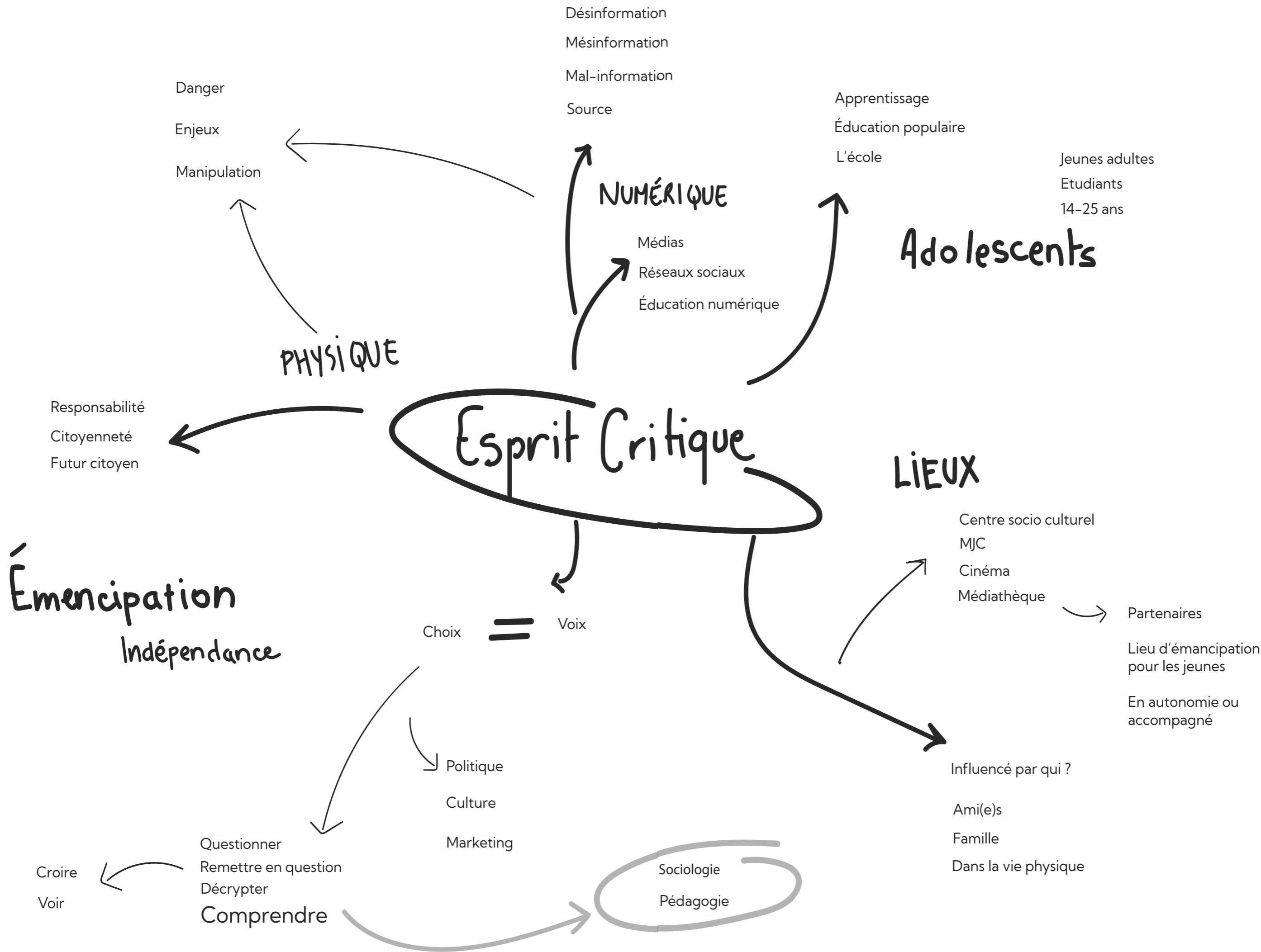
[[]³² "Curious Rituals par Near Future Laboratory." Consulté le 29 novembre 2022. https://curiousrituals.nearfuturelaboratory.com/.

[[]³³ Buttier, Jean-Charles, Clothilde Roullier, et Agnès Sandras, op.cit

[[]³⁴ Ibid

[[]³⁵ "Designer critique, éducateur et fondateur du groupe artistique Dunne and Raby. Il dirige le studio avec sa partenaire et collaboratrice de longue date Fiona Raby." Avril 2021, https://en.wikipedia.org/wiki/Anthony_Dunne

Carte heuristique



Atelier outillé



Contexte :

L'atelier s'est déroulé le 9 décembre à 18h, au Centre Animation Sociale et Familiale de Bischwiller. J'étais accompagnée d'une camarade afin de récolter des données orales et visuelles. Ce lieu se compose d'un tiers-lieu numérique et propose des ateliers de robotique à des adolescents qui se situent dans la tranche d'âge des 11-15 ans (collégiens). Cet espace dédié au numérique était un bon moyen d'aborder un public jeune qui a déjà un contact au numérique poussé et de pouvoir observer leurs réflexions et leurs visions sur l'influence liée au numérique et à leur vie physique.

Williams, responsable numérique que j'ai rencontré lors de mes entretiens sociologiques était présent. Williams est le médiateur et formateur en éducation numérique. Il accueille depuis 8 mois un petit groupe de six jeunes garçons. Il se connaissent tous depuis longtemps, ce qui permet d'avoir un groupe à l'aise et en confiance. Les adolescents sont assez introvertis et ne sont pas à l'aise en société. Ce rendez-vous autour de la robotique est un lieu de répit pour eux. Un endroit où ils se sentent en confiance et en sécurité. L'outil a été testé par 4 de ses jeunes collégiens. L'atelier n'a duré que peu de temps, une trentaine de minutes au total. Les adolescents sont passés à tour de rôle afin de pouvoir répondre à leur rythme et ne pas (paradoxalement) être influencés dans leurs choix par leurs camarades.

En quoi consiste l'outil :

Pour produire des éléments de connaissance pour ma question de recherche qui s'organise autour de : comment permettre aux adolescents de développer leur esprit critique face aux différentes influences qui leur sont soumises et pouvoir devenir des citoyens éclairés ? Il est essentiel de recueillir des données qualitatives sur l'influence que peut avoir l'entourage au moment d'une prise de décision pour de jeunes adolescents. Afin de visualiser les réponses, un support circulaire constitué de cercles concentriques permet de récolter les réponses sous forme d'une datavisualisation. L'utilisateur est situé au centre et le premier cercle constitue le niveau d'influence le plus proche. Les cercles suivants, en s'éloignant du centre, indiquent des niveaux d'influence de moins en moins importants. Sur la périphérie de ces cercles, huit questions sont proposées.

Qui t'influence le plus sur :

- les baskets que tu achètes
- les vidéos que tu regardes
- le choix de ton téléphone portable
- les films que tu regardes
- tes relations amicales
- les réseaux sociaux que tu utilises
- la nourriture que tu aimes
- tes envies de voyages



Matériel:

Impression format A3, feuille de calque format A3, gommettes en vinyle, crayon bic.

Afin d'indiquer qui influence leurs choix, plusieurs gommettes étaient à leur disposition, illustrées de pictogrammes (parents, amis, écoles...) qu'ils pouvaient placer sur les différents cercles. Une manière simple et rapide de répondre aux questions.

Déroulé:

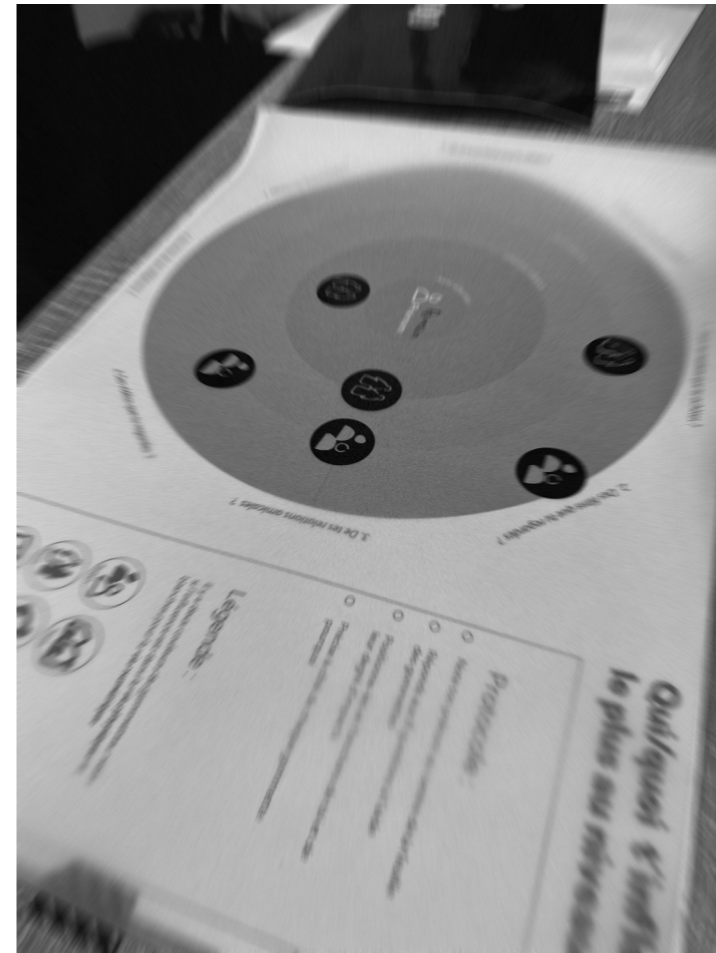
Nous étions dans un bureau quant au groupe, il se trouvait dans une autre pièce. À tour de rôle les garçons se sont succédés. J'ai pris le temps d'expliquer chaque fois ce qu'il devait faire. Une fois l'explication donnée, ils ont le temps de répondre. Parfois, d'eux-mêmes ils essayaient de justifier leurs choix et parfois j'ai dû poser des questions sur leur sélection de gommettes. Avec les deux derniers adolescents, le fait de leur poser des questions, leur donnaient des exemples.

Ambiance:

Le premier adolescent qui est venu tester l'outil semblait plutôt à l'aise et a rapidement compris l'outil. Il m'expliquait chacun de ses choix et sur plusieurs questions, il me demandait s'il avait bien compris ce qu'on lui demandait. C'était fluide et agréable. Pour les trois autres garçons, l'exercice était moins intuitif. L'utilisation des autocollants avait l'air de les destabiliser.

Analyse:

Il est important de prendre en compte la place des parents dans beaucoup de leurs choix, car leur autorité est très importante et l'aspect financier vient également jouer un rôle. Mais j'ai aussi constaté dans certains thèmes que les adolescents ne voient aucune influence dans leurs choix ou bien n'en sont pas conscients. Pour les deux derniers jeunes, chacun de leur choix leur est propre et rien ne vient influencer. J'étais assez étonnée, car au collège le regard des autres joue souvent un rôle, mais dans leurs réponses ce n'était apparemment pas le cas. Du moins, c'est ce que pensent et ressentent ces adolescents. Mais il n'est pas exclu qu'il y ait un manque de recul de leur part. Cela voudrait dire que même lorsqu'une personne proche influence leur choix de manière ponctuelle ou régulière ils ne sont pas en capacité de le relever. Sur la question des influences à travers le numérique, le fait qu'une certaine emprise puisse être moins évidente cela la rend plus dangereuse ou du moins plus fourbe. La question est de savoir s'il y a réellement un choix propre à ses jeunes. Quelle est l'intensité d'influence qu'ils subissent, c'est le mot exact s'ils n'en ont pas conscience et donc comment le leur faire remarquer pour qu'ils puissent le savoir à l'avenir ? Certains jeunes sont très informés sur un sujet (ici le numérique) et donc personne, selon eux, ne peut leur donner de meilleurs conseils qu'eux mêmes. Dans un autre cas, ils n'écoutent pas vraiment les conseils qu'on leur donne.



Remarque :

Ses ados semblaient avoir déjà une bonne autonomie. Assez solitaires en règle générale. Mais que rien ni personne n'ait d'effet sur le choix me semble très peu probable. Par ailleurs il est important de préciser qu'être influencé dans ses choix n'est pas forcément une mauvaise chose mais il est important d'être conscient de cet état.

J'ai également entendu qu'il n'était pas forcément question d'influence, mais plutôt de choix partagé. Lors de prise de décision collaborative où chacun donne son avis et essaye de convaincre les autres, la décision finale se prend comme un accord. Notamment par rapport aux envies de voyage. Les réponses étaient très terre-à-terre. Par exemple avec la question qui influence tes envies de voyage? Le mot envie vient sous-entendre que cela peut être un projet futur, mais chacune des réponses était liée aux vacances passées et donc exclusivement liées à leurs parents. Aucun "rêve" lié à des documentaires ou bien des envies plus personnelles. Cette donnée est un élément d'hypothèse sur l'influence que peuvent avoir les personnes qui les entourent. Peut-être l'influence est tellement importante qu'ils n'arrivent plus à penser par eux même et avoir leurs propres envies. Ou bien c'est seulement temporaire car cela n'est tout simplement pas envisageable pour eux, en vue de leur situation et de leur âge.

Le fait de ne pas avoir projeté d'élément futur m'interroge sur le fait de faire ses propres choix.

Aucune gommette liée aux "clubs", aux "voisins" et "autres" n'a été utilisée. Une seule "école" a été sélectionnée et seulement deux "influenceurs" ont été choisis. C'est donc une majorité de "parents" suivie de "amis" qui impactent selon eux, leurs choix.

Remarque :

C'est bien souvent la mère qui a eu un impact sur leur utilisation comme préciser lors du choix de l'étiquette "parents."

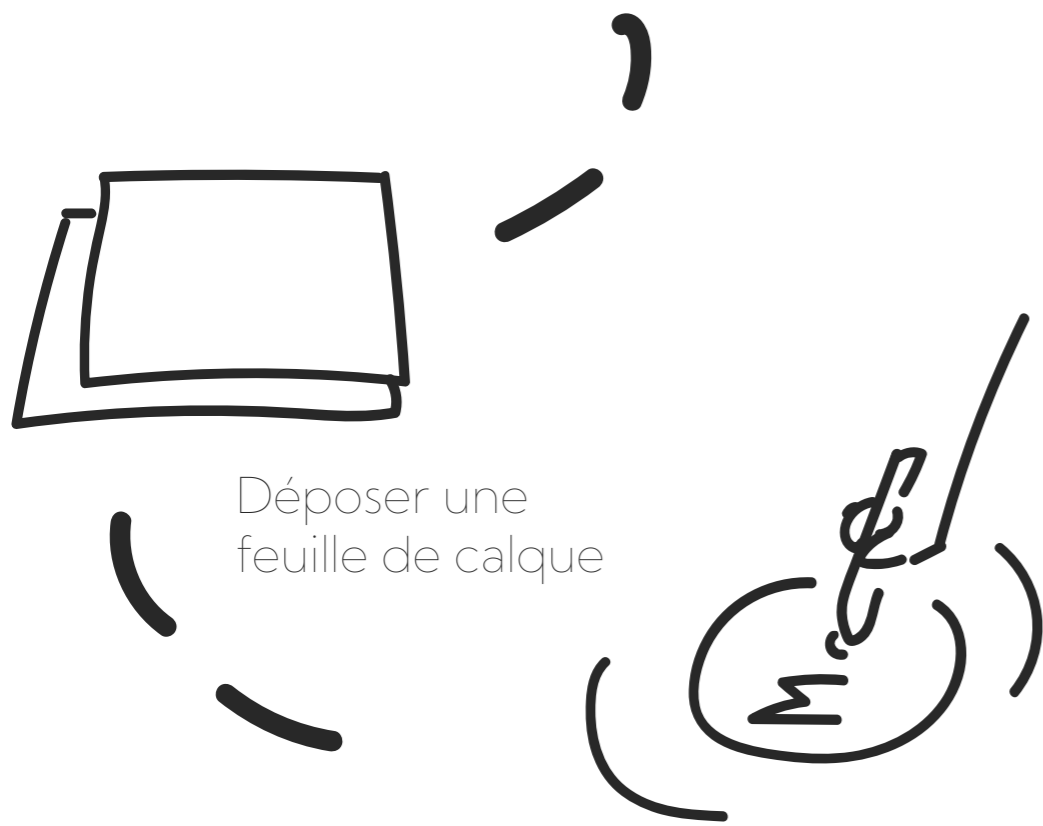
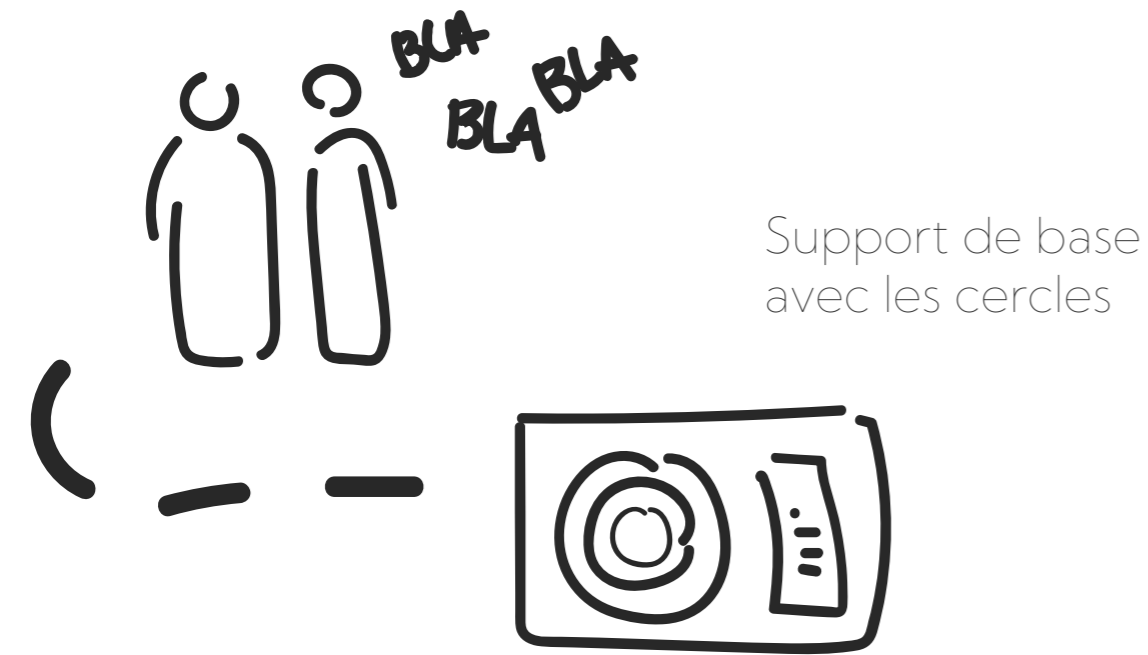
Ma posture de designer:

Durant l'atelier, j'ai présenté l'outil comme un exercice scolaire en lien avec mon mémoire. J'étais présente durant toute l'utilisation et était debout en laissant une distance d'un mètre afin de laisser assez d'écart pour ne pas paraître trop envahissante. Je ne lisais pas ce qu'ils faisaient et je ne collais pas à leur place. Nous étions trois dans la pièce. Le fait d'être seul avec 2 adultes a peut-être gêné ces adolescents qui semblent plutôt réservés et peu sociables.

Que retenir de cet atelier :

À l'issue de ce premier atelier, il semble intéressant de le proposer à des adolescents un peu plus âgés et qui disposent davantage d'autonomie dans leurs prises de décisions et qui sont moins dépendant de leurs parents. J'ai également pu constater que les parents sont une source d'influence omniprésente et dans des champs très différents, de plus leur impact est très fort. Il serait peut-être intéressant de voir les points de dissonance avec des ados moins introvertis? J'entends par là voir les différences de point de vue, et peut-être les manières d'agir différemment. Avec le petit groupe de Bischwiller, leur relation était très honnête et fusionnelle avec leurs parents. Dans un cas où l'adolescent serait plus secret vis-à-vis de sa famille ou bien avec des relations plus distantes, cela leur permettrait-il de prendre plus de recul et de mieux repérer l'influence que certaines personnes leur apportent? Le mieux serait de réaliser un groupe homogène de différentes personnalités et différents caractères afin de pouvoir comparer les réponses. Il aurait été intéressant d'avoir un retour de mon atelier en groupe afin qu'il puisse m'indiquer plus facilement des éléments d'incompréhension. Et même peut-être ajouter des informations qu'il manquait. Malheureusement, le temps a manqué.

Explication de l'atelier

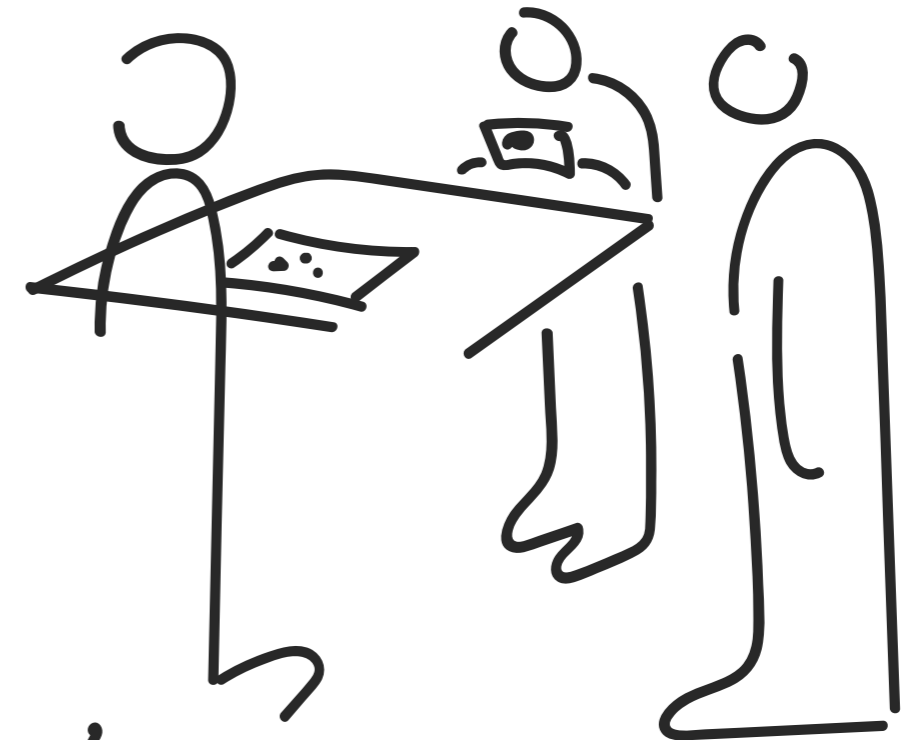


Écrire son prénom au centre de la feuille

Choisir les gommettes qui les concernent



Puis les déposer sur la feuille pour répondre aux questions



Expliquer pourquoi si possible sur la feuille ou bien à l'oral

