

Question de synthèse étayée par un travail préparatoire

QUESTION DE SYNTHÈSE (A ne pas faire) :

Après avoir montré que l'Internet est une instance de socialisation pour les jeunes, vous montrerez qu'il existe des différences de socialisation entre les différentes catégories sociales de jeunes.

I. TABLEAU PREPARATOIRE (5 Points) :

☞ Si ce tableau n'est pas assez grand, continuez sur votre copie.

<u>Titre</u> des 2 grandes parties	I)	II)
<u>Définition des termes soulignés du sujet</u>		
<u>Numéros des questions à utiliser</u>		
A faire après les questions préparatoires. - Connaissances de cours <u>en plus</u> des documents (<u>Soyez explicites/précis</u>)		

II. TRAVAIL PREPARATOIRE (15 Points) :

Vous répondrez à chacune des questions en une dizaine de lignes en moyenne, et en respectant les consignes classiques en SES.

Question 1. Faites une phrase donnant le sens du chiffre en gras. (**document 1**) (1 point)

Question 2. Quelles caractéristiques sociales sont les plus associées à l'usage de réseaux sociaux ? (**document 1**) (3 points)

Question 3. Expliquez pourquoi les cadres sont relativement les plus grands utilisateurs de réseaux sociaux ? (**document 1**) (2 points).

Question 4. Comment Internet participe à la socialisation des jeunes (de façon plus complexe que la télévision) ? (**document 2**) (4 points)

Question 5. Montrez comment la catégorie socioprofessionnelle des parents influence l'usage d'Internet des enfants ? (**document 3**) (3 points)

Question 6. Pour quelles raisons les usages d'Internet des filles sont différents de ceux des garçons ? (**document 3**) (2 points).

DOCUMENT 1 :**Avez-vous participé à des réseaux sociaux
comme par exemple Facebook, MySpace ou LinkedIn au cours de ces 12 derniers mois ?**

		Oui	Non
Sexe	Homme	24	76
	Femme	22	78
Âge	12-17 ans	52	48
	18-24 ans	65	35
	25-39 ans	34	66
	40-59 ans	10	90
	60-69 ans	4	96
	70 ans et plus	1	99
Diplôme	Aucun	4	96
	BEPC (Brevet des collèges)	16	84
	Bac	30	70
	Diplôme supérieur au Bac	35	65
Profession	Indépendants	14	86
	Cadres et PIS	30	70
	Professions intermédiaires	30	70
	Employés	23	77
	Ouvriers	20	80
	Reste au foyer	9	91
	Retraité	2	98
	Elève / Etudiant	59	41
Ensemble de la population		23	77

Champ : ensemble de la population française.

CREDOC, Enquête « Conditions de vie et aspirations des Français », juin 2009

DOCUMENT 2 :

« Les nouveaux médias permettent en fait aux jeunes à la fois de se rendre davantage autonomes et de se socialiser. M. Philippe Gutton, psychiatre et psychanalyste, insiste sur l'idée que l'adolescence est un moment de création de soi, caractérisée par la phobie du regard des autres. Or, l'usage des moyens de communication que sont le téléphone mobile et l'Internet permet aux adolescents de communiquer entre eux, en utilisant un langage particulier, tout en échappant au regard des adultes. Ainsi, dans l'espace délimité, privilégié et cloisonné qu'est leur chambre, les jeunes s'évadent via Internet dans un autre espace à la fois transgressif (eux seuls ont le sentiment de le maîtriser) et décuplant les possibles.

« De plus, Mme Florence Hermelin, dans le magazine *Youthology*, explique ainsi qu'Internet permet une libération de la parole parce que, « reliés en permanence, [les jeunes] expérimentent certains aspects de leur personnalité pour mieux se structurer, se cachent derrière des personnages qu'ils s'inventent (à l'image des avatars qu'ils se créent pour jouer en réseau) ou se livrent plus volontiers à l'autre grâce à l'anonymat de l'écran protecteur ». Les blogs et leurs successeurs, les vlogs (blogs vidéo), ne seraient donc que l'expression concrète de cette nouvelle parole, de cette visibilité multifacettes. Cette libération de la parole est facilitée par la qualité de l'interlocuteur qui est en général un pair, c'est-à-dire un adolescent qui partage les mêmes passions rencontré sur un site fédératif, et qui est supposé pouvoir comprendre les problèmes exprimés ».

D. ASSOULINE, « Les nouveaux médias : des jeunes libérés ou abandonnés ? », *Rapport d'information au Sénat* n° 46, octobre 2008**DOCUMENT 3 :**

« Ces mutations, largement partagées par les jeunes, accréditent l'hypothèse d'une forme d'homogénéisation¹ des rapports des jeunes à la culture [...]. Pourtant, la simple observation des cultures jeunes montre qu'il existe une pluralité de goûts, de systèmes de reconnaissance et de sous-groupes (de sous-cultures ?)

« [...] Les fractures sociales perdurent : [les enfants d'ouvriers qualifiés font un usage moins fréquent et surtout moins varié de leur ordinateur personnel que les enfants de cadres], faute de trouver à leur domicile les interlocuteurs compétents aptes à une transmission des savoirs et savoir-faire. De manière générale, l'entrée en culture des enfants de cadres est toujours plus massive (ces enfants sont plus consommateurs de toutes les formes de culture, légitime ou médiatique, à l'exception de la télévision) même si les écarts entre ouvriers et cadres se résorbent tendanciellement de la génération des parents à celle des enfants.

« [...] À ces clivages sociaux classiques s'ajoute un clivage nouveau (ou en renouveau) : celui lié au genre. Culture de filles et culture de garçons s'opposent en termes de choix d'objets culturels (les garçons étant mieux dotés en jeux vidéo et les filles en matériel audio) mais surtout en termes de consommation ou de pratique : les filles sont plus impliquées dans les consommations culturelles, notamment les plus savantes (pratiques amateurs, fréquentation des bibliothèques). [...] Cet accroissement de l'écart entre filles et garçons, lui-même variable selon l'origine sociale, fait question dans le champ culturel puisqu'à terme il a un impact sur [les produits vendus] : on le voit déjà nettement dans le secteur de la presse et de l'édition, avec l'apparition de supports et de contenus explicitement destinés aux lectrices. Ce trait ne concerne pas uniquement les pratiques savantes. Il en va de même en matière de jeux vidéo : présentés à leur création comme un univers de mixité, ils sont assez rapidement devenus un univers masculin (tant par le sexe des joueurs que par les choix des jeux). Les frémissements récents – succès de la DS rose, de la Wii – vont-ils battre en brèche ce caractère sexué ? »

1 : l'homogénéisation désigne le fait que tout prenne la même forme, que tout le monde fasse la même chose.

S. OCTOBRE, « Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ? », *Ministère de la Culture*, 2009