

## Quelle littératie numérique (au sens large) pour les jeunes français ?

## What digital literacy (in the broad sense) for young French people?

Jean-François Céci  
Université de Poitiers – Laboratoire Techné  
[Jean.francois.ceci@univ-poitiers.fr](mailto:Jean.francois.ceci@univ-poitiers.fr)

**Résumé :** Nous envisagerons la littératie numérique essentiellement comme la capacité de comprendre, d'utiliser et de produire des médias dans diverses situations de communication en régime numérique. Dans le cadre de cet article, la focale sera mise sur l'utilisation et la production de médias numériques comme soutien aux pratiques littéraciques universitaires. Quels sont alors les pratiques numériques des jeunes au prisme de cette forme de littératie : sont-ils plutôt consommateurs ou producteurs de médias numériques ? quels sont les pratiques médiatiques privilégiées venant alimenter les formes de littératie numérique des étudiants français ? Il est donc question de décrire la littératie numérique des jeunes d'un échantillon d'étudiants et d'élèves français ( $n=1600$ ), de la 6<sup>eme</sup> à Master 2, en filières générales, via deux enquêtes quantitatives menées à 6 ans d'intervalle (2017 et 2023). Les résultats montreront que malgré cette hyperconnexion au Tic et des usages socionumériques très diversifiés, les jeunes sont davantage consommateurs, qu'acteurs et donc plutôt récepteurs que producteurs de médias numériques, sauf pour 1/3 d'entre eux, principalement étudiants à l'université, tous genres confondus. Nous en tirerons des conclusions en matière de littératie numérique.  
**Mots-clés :** littératie numérique; pratiques médiatiques; usage; hyperconnexion

**Abstract :** We will consider digital literacy essentially as the ability to understand, use and produce media in various communication situations in a digital regime. In the context of this article, the focus will be on the use and production of digital media to support university literary practices. What then are the digital practices of young people

Actes du congrès international  
Littéracies universitaires à l'ère du numérique : de la formation aux pratiques

through the prism of this form of literacy: are they more consumers or producers of digital media? what are the preferred media practices that fuel the forms of digital literacy of French students?

It is therefore a question of describing the digital literacy of young people in a sample of French students and pupils ( $n=1600$ ), from 6th to Master 2, in general sectors, via two quantitative surveys carried out at 6 years of age interval (2017 and 2023).

The results will show that despite this hyperconnection to ICT and very diversified socio-digital uses, young people are more consumers than actors and therefore rather receivers than producers of digital media, except for 1/3 of them, mainly students at the university, all genres combined. We will draw conclusions regarding digital literacy.

**Keywords :** digital literacy; media practices; use ; hyperconnection.

---

## Résumé

En France en 2017, le temps moyen journalier passé sur écrans, des jeunes scolarisés du collège à l'université, est de 5 h 40/jour (Céci, 2019, p. 77). Ce temps d'écrans qualifié de « quart de vie numérique des jeunes » (*ibid.*) est à mettre au regard des pratiques qu'il soutient, dans le cadre de ce qui peut être qualifié de littératie numérique. Pour l'Unesco, la littératie numérique<sup>1</sup> implique :

« L'utilisation confiante et critique d'une gamme complète de technologies numériques pour l'information, la communication et la résolution de problèmes de base dans tous les aspects de la vie. Il s'appuie sur des compétences de base en TIC : l'utilisation des ordinateurs pour récupérer, évaluer, stocker, produire, présenter et échanger des informations, et pour communiquer et participer à des réseaux collaboratifs via Internet » (Unesco, nd).

---

<sup>1</sup> Repéré sur <https://uis.unesco.org/fr/node/4789131> le 02/05/2023

**Actes du congrès international**  
**Littéracies universitaires à l'ère du numérique : de la formation aux pratiques**

Nous envisagerons la littératie numérique essentiellement comme la capacité de comprendre, d'utiliser et de produire des médias dans diverses situations de communication en régime numérique. Dans le cadre de cet article, la focale sera mise sur l'utilisation et la production de médias numériques comme soutien aux pratiques littéraciques universitaires. Quels sont alors les pratiques numériques des jeunes au prisme de cette forme de littératie : sont-ils plutôt consommateurs ou producteurs de médias numériques ? quels sont les pratiques médiatiques privilégiées venant alimenter les formes de littératie numérique des étudiants français ?

Il est donc question de décrire la littératie numérique des jeunes d'un échantillon d'étudiants et d'élèves français ( $n=1600$ ), de la 6<sup>e</sup>me à Master 2, en filières générales (les plus représentatives du système scolaire français), via deux enquêtes quantitatives menées à 6 ans d'intervalle (2017 et 2023). Ces enquêtes ont été menées en classes complètes pour chaque niveau scolaire avec un taux de réponses quasi-exhaustif, sauf en licence (50 à 60% de répondants sur le panel visé). Nous mobiliserons un cadre théorique pluriel relevant principalement des sciences de l'information et de la communication, et de la sociologie des usages, de l'expérience et de l'éducation.

Les résultats montreront que malgré cette hyperconnexion au Tic (les écrans) et des usages socionumériques très diversifiés, les jeunes sont davantage consommateurs, qu'acteurs et donc plutôt récepteurs que producteurs de médias numériques, sauf pour 1/3 d'entre eux, principalement étudiants à l'université, tous genres confondus. Nous en tirerons des conclusions en matière de littératie numérique.

**Contexte littéracique : les jeunes français consacrent le quart de leur vie aux écrans**

D'après une enquête (Common Sense Media, 2015), l'adolescent états-unien (13-18 ans) consacreraient plus d'un quart de sa journée (6 h 40) aux écrans (ordinateur, tablette, smartphone, télévision, liseuse), probablement au détriment d'autres activités de socialisation primaire. La question se pose alors quant à l'acquisition des normes et des valeurs qui constituent le fondement de notre société, véhiculées

traditionnellement par les parents et l'École<sup>2</sup>. Cette acquisition durant la phase de socialisation primaire dite « méthodique » telle que décrite par Émile Durkheim dans son œuvre (1922) se fait à présent autrement via le numérique, avec une ouverture plus précoce au monde. « Nous assistons à un glissement d'une socialisation par/à l'École, à une socialisation par le numérique autour de l'École » (Céci, 2022, p. 23). En tout cas, une telle intensité de pratiques numériques journalières ne peut être neutre en matière d'apprentissages et de littératie numérique.

Et en France en 2017 ? Le temps moyen journalier passé sur écrans, tous âges (de la 6<sup>ème</sup> à master 2) et jours confondus (semaine, week-end, vacances) est de 5 h 40/jour ou 6 h 20 pour les étudiants uniquement. En 2023, une augmentation du volume de pratiques numériques est constatable à tous les âges : soit 6h12/jour pour le panel complet, voire 7h06 pour les étudiants, soit 32 minutes en moyenne à 46 minutes en plus pour le public étudiant. Il est à noter que les post-bacs ont un usage journalier des écrans un peu plus marqué (7 h 06 versus 6 h 12 en 2023), probablement imputable en partie à la possibilité d'utiliser les écrans en cours, alors qu'en collège ou lycée, l'interdiction est le plus souvent de mise. Par ailleurs, malgré le vécu parfois tragique des confinements pandémiques, avec la saturation du temps passé sur écrans pour assurer la continuité éducative (Plantard et Serreau, 2023, p. 8), une évolution quantitative post-covid des usages numériques des étudiants est toutefois constatable (via les 46 minutes en plus par jour évoquées), bien que potentiellement paradoxale.

Pour compléter notre tour du monde, ces chiffres sont dans la norme sociale actuelle des pays développés, c'est-à-dire ayant un IDH > 0,8 (indice de développement humain). Les populations des pays dont le classement économique est plus bas, sont

---

<sup>2</sup> L'École avec un « É » désigne ici le système éducatif (l'école de la République dans son ensemble) et non pas l'école primaire ou l'école d'ingénieurs par exemple.

encore plus hyperconnectées, avec 8 heures/jour en moyenne passées sur Internet, tous terminaux confondus<sup>3</sup>.

Ces jeunes passent donc un trimestre par an sur écrans, ou autrement dit, un quart de leur vie. Dans la suite, nous ferons ainsi référence au *quart de vie numérique* des jeunes. Pour envisager les pratiques littéraciques numériques dans le quotidien des étudiants, comparons cette temporalité numérique journalière à celle de l'Ecole. Une année scolaire moyenne (36 semaines de 32 heures) représente 1152 heures/an. En comparant ce chiffre avec le temps annuel passé sur écrans (7 h 06/j sur 365 jours, soit 2591 h), *les jeunes passent deux fois plus de temps sur écrans qu'à l'école*, d'où l'importance d'une bonne éducation aux médias et à l'information, ou dit autrement à une littératie numérique délivrant un *pouvoir d'agir en régime numérique*.

Evoquons à présent les principaux usages déclarés, entrant dans ce quart de vie numérique. En substance, il s'agit de communiquer par divers moyens synchrones ou asynchrones, de jouer, de se distraire avec des médias divers, d'utiliser les réseaux sociaux, de s'informer, de créer des documents numériques ou encore d'être en contact avec une langue étrangère par divers moyens et médias. A cela s'ajoute les activités numériques scolaires (Céci, 2020).

### **Portrait des usages numériques des jeunes**

Nous allons brosser un portrait des principaux usages numérique de nos étudiants, à la base des pratiques littéraciques. Nous rappelons que les chiffres qui se suivent proviennent des deux enquêtes, la première en 2017, la deuxième en 2023, nous permettant notamment de cerner une potentielle évolution post-covid des pratiques numériques. Le constat le plus général à retenir porte sur l'intensité quotidienne des loisirs numériques dont :

---

<sup>3</sup> Source We Are Social : <https://wearesocial.com/fr/blog/2017/01/digital-social-mobile-les-chiffres-2017>

**Le jeu vidéo :** L'étudiant joue à des jeux vidéo très souvent<sup>4</sup> (33 % en 2017 et 48 % en 2023). Il joue surtout sur téléphone portable puis en second sur console de jeux.

**Les films ou séries** sont visualisées de manière régulière à intensive (quotidienne) pour environ 80% des étudiants sans évolution notable dans le temps, essentiellement sur ordinateur.

**Les réseaux sociaux :** Il en est de même pour la consultation des réseaux sociaux numériques, très importante et en progression légère (87 à 94 % du panel).

**YouTube :** Aussi bien pour se détendre que pour s'informer, la consultation de vidéos sur *YouTube* est très largement répandue et assidue pour 80 % des étudiants.

**La recherche d'informations personnelles :** Les terminaux numériques sont des sources intarissables d'informations et de réponses aux questions que les jeunes se posent au quotidien, autant dans la sphère privée qu'académique : cette recherche fréquente de réponses, potentiellement génératrice d'apprentissages, est assez répandue en collège (1/2), se renforce en lycée (3/4) avec la fin de l'adolescence, la construction identitaire et sexuelle du sujet, puis se généralise à l'université autour notamment de la prise d'autonomie et de l'émancipation de l'étudiant, car elle est déclarée par 88 % des apprenants comme une pratique numérique très fréquente.

**La lecture :** un étudiant sur deux, lit régulièrement des livres au format papier ou des BD (ou mangas) pour se détendre. Force est de constater que la lecture numérique hebdomadaire ou quotidienne, quant à elle, est peu répandue : 16 % à l'université (22 % en 2023), sur téléphone ou ordinateur portable principalement. La lecture reste donc majoritairement un loisir non numérique. La littératie numérique est donc possiblement alimentée par de la lecture de supports non numériques.

---

<sup>4</sup> Sur chaque écran du questionnaire était rappelé l'échelle de fréquence suivante : modalité « Rarement » = 1 à 2 fois par mois et modalité « Souvent » = 1 à 2 fois par semaine (auxquelles s'ajoutaient les modalités « Jamais » et « Tous les jours »)

### Les apprenants français plutôt consommateurs que créateurs avec le Numérique

Il est question de passer en revue les principales activités de création numériques comme le texte, l'image, le son, la vidéo notamment, venant potentiellement alimenter les pratiques littéraciques.

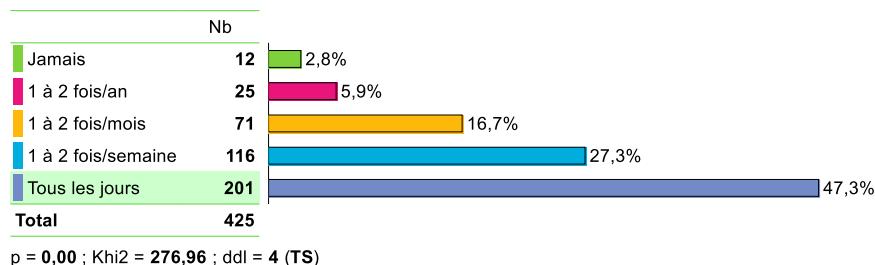
En ce qui concerne la **rédaction de documents bureautiques**, 62 % des étudiants sont concernés par une pratique fréquente voire quotidienne, avec une évolution à 74 % en 2023. La rédaction de mémoires et de devoirs divers sur écrans ne doit pas être étrangère à cette importante progression, particulièrement en période post-covid. Avec une moyenne de 188 productions par an, soit une création un jour sur deux, et une médiane de 52 soit une moitié des étudiants peu créateurs de contenus bureautiques avec moins d'une production par semaine en moyenne.

Graphique 1 - création bureautique en 2023

#### 41. Je rédige des documents bureautiques (de type Word, Excel...) :

##### REC\_NiveauScol\_Etabl Parmi "Université"

Taux de réponse : 100,0%  
Moyenne = 188,88 Médiane = 52,00 Ecart-type = 167,81  
Min = 0,00 Max = 365,00



Pour comparaison, au niveau pré-bac, seulement 18 % (2017) à 24 % (2023) sont concernés par la création fréquente de supports bureautiques. Cela indique clairement une forte progression de cette pratique littéracique dans le supérieur, trois fois plus répandue.

**La vidéo :** A l'époque de YouTube et de ses Youtubers célèbres, nous pouvons penser que les jeunes sont des créateurs dans l'âme et produisent des vidéos sur leur chaîne, or il n'en est rien (en volume). En effet, seulement 2 à 3 % des étudiants réalisent des vidéos fréquemment. Il s'agit donc d'une pratique numérique marginale à l'université, mais bien plus présente en collège (progression de 9 % à 20 % en 6 ans).

**Le travail sur l'image ou le dessin numérique** est une pratique fréquente pour un étudiant sur 10, stable dans le temps. L'image étant un des vecteurs principaux de communication sur les réseaux sociaux, celle-ci doit être travaillée en conséquence : filtrage, redimensionnement, ajout de textes, d'objets, retouche de détails, montages multiples sont au programme de ces créations numériques pluri-hebdomadaires pour la moitié des étudiants, les autres ne pratiquant pas cette activité.

**Le travail sur le son ou la musique numérique** (MAO ou musique assistée par ordinateur) ne concerne que peu de monde, 5 à 6 %. Or 6 % des français pratiquent justement un instrument de musique « de temps en temps » d'après *Statista* (2020). Au regard de cette population de musiciens, ces chiffres semblent indiquer que la pratique musicale sur écrans (MAO) prend de l'importance. Nous pourrions y voir également une démocratisation de la création musicale, le numérique simplifiant l'accès à cette forme de créativité en l'absence d'instruments et de moyens pour les pratiquer (cours, local insonorisé, temps, coût).

**Le rédactionnel internet** (entendu comme la rédaction et publication d'articles sur des blogs ou les réseaux sociaux) concerne aussi une population assez limitée de 6 % d'étudiants en 2017, de surcroît avec une tendance à la baisse (1 % en 2023).

Nous ne pouvons aborder l'étude des usages numériques sans envisager **le codage informatique**, à la base du cyberspace support. Or, malgré l'abondance de matériel informatique dans les foyers, il est très peu pratiqué et encore moins aux niveaux d'études supérieurs : respectivement entre 1 % et 3 % (en 2023). Le geek sera donc rare et difficile à dénicher en filière générale. Il est fort probable, par exemple, que le codeur soit mieux représenté en IUT informatique ou en école d'ingénieurs.

Prenons à présent du recul sur l'ensemble de ces pratiques numériques créatives, pour tenter d'en dégager un éventuel profil de « créatif avec le numérique », une personne qui s'exprime par les divers médias, qui crée des médias au-delà d'une simple interaction sur les réseaux sociaux. Pour tenter de rationaliser et quantifier la création numérique dans la diversité évoquée, nous avons calculé un score en attribuant un barème à chaque réponse échelle, des 6 questions portant sur la création numérique : création bureautique, vidéo, image, musique, articles de blogs, codage.

**Tableau 1** - Barème de profilage des usages créatifs

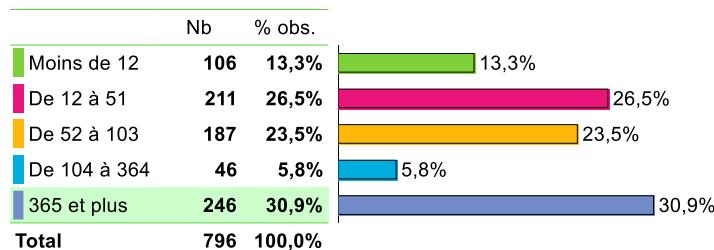
Réponse	Barème
Jamais	0
1 à 2 fois par an	1
1 à 2 fois par mois	12
1 à 2 fois par semaine	52
Tous les jours	365

Ainsi, chacun des 6 usages créatifs est quantifié en termes de fréquence moyenne et le total fournit une indication du nombre de créations numériques réalisées par an. Le graphique ci-dessous a été réparti en classes, pour correspondre à la création mensuelle, hebdomadaire ou journalière, à titre d'illustration et non pas dans l'absolu.

**Graphique 2** - scores de créations numériques **tous publics confondus** en 2023

### 139. Score de création numérique

Taux de réponse : 100,0%  
Moyenne = 155,77 Médiane = 54,00 Ecart-type = 190,70  
Min = 0 Max = 1159

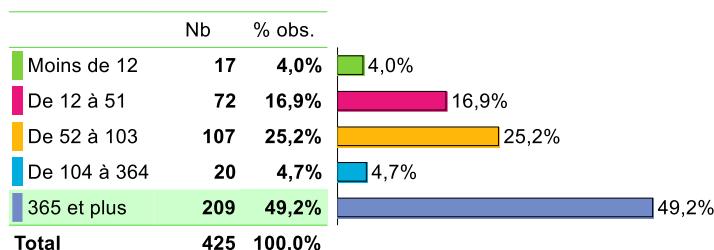


**Graphique 3** - scores de créations numériques des étudiants en 2023

### 139. Score de création numérique

#### REC\_NiveauScol\_Etabl Parmi "Université"

Taux de réponse : 100,0%  
Moyenne = 223,11 Médiane = 156,00 Ecart-type = 196,35  
Min = 0 Max = 1159



p = 0,00 ; Khi2 = 292,68 ; ddl = 4 (TS)

Nous relevons une moyenne de trois pratiques numériques créatives par semaine, avec une médiane de 54 qualifiant une moitié de notre échantillon comme

ayant moins d'une pratique numérique créative par semaine, que ce soit en 2017 ou en 2023. Pour le profil que nous recherchons ici, 1/3 des apprenants auraient une activité créative numérique assez intensive car pluri-hebdomadaire ou journalière. Le croisement de cet échantillon avec le niveau scolaire montre clairement que les apprenants concernés sont principalement à l'université (1/2 ayant une activité de création numérique journalière) et que le genre intervient peu (avec toutefois un écart de 10 % en faveur des femmes, davantage créatrices numériques que les hommes).

### **Discussion, limites et ouverture**

Pour conclure sur la partie des usages créatifs du numérique, il apparaît que les apprenants de notre échantillon sont davantage consommateurs, qu'acteurs et donc plutôt récepteurs que producteurs de médias sur les réseaux socionumériques et les écrans en général, sauf pour 1/3 d'entre eux, principalement étudiants à l'université (avec un étudiant sur deux), tous genres confondus, même si les femmes semblent un peu plus concernées par la création numérique.

Cette étude quantitative descriptive se doit d'être replacée dans un contexte plus qualitatif et situé, prenant en compte de manière plus fine le contexte d'utilisation des médias, le type de média, le public usager et ses représentations (Orben, 2021). En effet, deux temporalités identiques d'usages numériques particuliers peuvent représenter des défis différents et avoir des impacts différents, comme consacrer une heure à des exercices de mathématiques en ligne versus passer une heure sur un site de e-commerce. De même, plutôt que d'étudier les médias et usages séparément, il peut être préférable de comprendre l'écosystème technique utilisé par les jeunes dans sa complexité et la complémentarité des outils utilisés. Tout comme il est préférable de prendre en compte la subjectivité de l'expérience individuelle car certaines expériences en ligne peuvent fragiliser certaines personnes et être sans conséquences sur d'autres. Tout cela peut influer sur la manière de communiquer, de se protéger, d'être critique, de produire des médias numériques et d'alimenter ainsi une littératie numérique capacitante.

In fine, malgré les phénomènes de saturation aux technologies éducatives ressentis par beaucoup durant les phases de confinements, les volumes de pratiques

numériques post-Covid augmentent, aussi bien dans la sphère privée qu'académique. Les indicateurs de l'enquête dans leur ensemble -non repris ici- soutiennent la thèse que la forme universitaire française est peu soluble au numérique en éducation et donc très résiliente aux injonctions numériques sous toutes leurs formes, particulièrement celles imposant un grand changement en matière de circulation des savoirs. Pourtant un second point d'équilibre a été atteint, latent en classe, mais avec des progrès en matière d'acculturation au potentiel et limites du numérique éducatif. Sans oublier une acculturation aux problématiques de l'écosystème numérique dans lequel l'humanité est à présent plongée et cela n'est pas neutre en matière de littératie numérique collective !

## Bibliographie

- Céci J., F. (2019). Apprentissage du et par le numérique : la formation des jeunes générations à un juste usage du numérique. *Annales des Mines - Enjeux Numériques*, 2019, 6, pp.76-81. ([hal-02154297](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02154297))
- Céci, J.-F. (2020). *Transition de la forme scolaire au prisme du Numérique : Le Numérique comme catalyseur et révélateur* [Thèse, Université de Pau et des Pays de l'Adour (UPPA), Pau, FRA]. <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-03250689>
- Céci, J.-F. (2022). Sphère privée, sphère scolaire et porosités des usages du numérique comme révélateurs de hubs sociaux et éducatifs. *Médiations et médiatisations*, 11, Article 11. <https://doi.org/10.52358/mm.v11.283>
- Common Sense Media. (2015). *Media Use by Tweens and Teens*. <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens>
- Durkheim, E. (1922). *Education et sociologie*. Presses Universitaires de France
- Orben, A. (2021). Digital diet: A 21st century approach to understanding digital technologies and development. *Infant and Child Development*, e2228.
- Plantard, P., & Serreau, M. (2023). Le numérique comme fait social total. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 49(4), Article 4. <https://doi.org/10.21432/cjlt28463>
- Unesco (nd). *Metadata 4.4.2. SDG 4 Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all*. <https://tgc UIS.unesco.org/wp-content/uploads/sites/4/2021/08/Metadata-4.4.2.pdf>