

L'HAUTILUS

hors-série n° 1

Juillet 2017



**LES STARS ET LA PUB,
WHAT ELSE ?**
P. 5

MDL

**NUMÉRO
SPÉCIAL
SES**

Les réseaux sociaux numériques (RSN) : positifs ou négatifs ?

Les RSN ont un rôle majeur dans la vie quotidienne et peuvent devenir intrusifs (Facebook, Snapchat, Instagram, Skype, etc). Ils sont partout, rares sont les jeunes qui n'en utilisent pas au moins un... Mais comme tout phénomène, il y a des avantages et des inconvénients à en faire usage.

<https://pixabay.com/fr/arbre-structure-r%C3%A9seaux-internet-200795/>



Certes, posséder un ou des RSN a aussi des avantages. Ces derniers sont des outils puissants pour sensibiliser l'opinion (actions solidaires, éco-responsables, avis de recherche, campagne de dons, causes humanitaires). Ils sont une bonne réponse contre la solitude même si parfois, ils en sont aussi la cause. Grâce à eux, nous pouvons communiquer rapidement sans bouger ce qui est un gain de temps. On peut garder contact avec ses proches de façon à ne pas mettre les "aînés" de côté ou bien les retrouver simplement en un clic. Linkedin est un réseau professionnel qui permet de trouver un emploi. Les RSN sont un endroit où l'on peut s'exprimer en toute liberté tout en ayant le respect d'autrui (exemples: montrer sa créativité ou ses talents puis être remarqué et intégré à son tour le show-business comme certains Youtubers, débattre sur divers sujets à travers le monde). Nous avons aujourd'hui un meilleur accès à l'information,

plus fluide que ce que nous connaissions auparavant. Quel que soit l'endroit où nous sommes, l'information est à notre disposition, ce qui permet une ouverture sur le monde et par la suite, de prendre conscience de certains enjeux mondiaux. Sa "gratuité" permet l'accessibilité à tous.

Les inconvénients ne manquent pas cependant. Les RSN peuvent avoir un impact sur le sommeil des jeunes qui préfèrent l'écran à la lecture d'un livre, à une sortie avec les copains ou bien tout simplement au fait de dormir, ce qui induit forcément une baisse de productivité ou d'attention en classe. Ils rendent possible de mauvaises rencontres (exemples: harcèlement, personnes malsaines et perverses, usurpation d'identité). Dans certaines situations, cela peut devenir oppressant et mener les harcelés à des décisions radicales comme le suicide. Le harcèlement peut se faire en temps réel et par l'intermédiaire des RSN. Cela devient insupportable pour la personne qui le subit. Récemment le cyber-endocrinement a fait son apparition, des organisations terroristes en font usage, en incitant d'autres personnes à rejoindre leur "cause" par le biais des RSN. C'est pour ces raisons que l'utilisation de RSN n'est autorisée qu'à partir d'un âge minimum puis sous le contrôle de personnes adultes.

On peut donc s'instruire grâce à ces RSN mais ils peuvent également nous faire basculer dans le côté obscur. Ils peuvent être aussi bien sources d'épanouissement que destructeurs selon leur utilisation. C'est pour cela qu'il faut être raisonné et les utiliser avec modération. Mais comment garder un certain contrôle sur les RSN ? C'est difficile donc à nous d'être vigilants et de ne pas prendre pour argent comptant toutes les informations qui circulent sur les RSN !

Kenza, Amel, Alizia, Wissam

Les risques liés à l'utilisation d'internet par les adolescents

La technologie est omniprésente !

Certains estiment que les jeunes se renferment sur eux et croient ne pas être compris. Ils vivent dans ce fameux monde virtuel. Pour comprendre les jeunes d'aujourd'hui, intéressons-nous à leur monde.

Internet est utilisé par tous ceux qui souhaitent apprendre, développer leur culture, découvrir de nouveaux domaines ou encore communiquer. Le jeune se familiarise avec l'ordinateur, la maîtrise de cet outil pouvant se révéler indispensable dans son activité professionnelle à venir.

Les réseaux sociaux permettent de créer plus facilement des contacts. Ils induisent en effet une distance qui permet parfois d'exprimer certaines pensées qu'il serait difficile de formuler en face à face.

Les jeux vidéos, surtout les jeux en ligne, incitent les joueurs à communiquer avec leurs

camarades de jeux et peuvent ainsi développer chez certaines personnes une prise d'initiative qui leur manque dans la vie quotidienne.

Les nouvelles technologies sont utilisées de plus en plus par les professionnels de **la santé** pour améliorer l'adhésion thérapeutique de leurs jeunes patients, avec des procédés automatiques de rappels de prises de médicaments par exemple, ou de rappels de rendez-vous, ou enfin la possibilité de leur communiquer les résultats de certains tests de laboratoire.

Les nouvelles technologies sont cependant aussi source de dangers !

Face à cette forte consommation technologique, les jeunes s'exposent à de futurs problèmes de santé. Le premier problème que l'on rencontre généralement est la diminution de facultés visuelles. On constate que très tôt les jeunes portent des lunettes de vue. Les

jeunes écoutent de plus en plus de la musique via des écouteurs ou des casques. Le fait d'écouter de la musique dans un bus est une manière de se couper du monde qui nous entoure et d'apprécier le moment. Un fort volume d'écoute peut engendrer des problèmes auditifs. La lumière bleue dégagée par les écrans provoquerait également des troubles de sommeil, voire des insomnies. Le jeune d'aujourd'hui est toujours fatigué, nonchalant, capricieux du fait d'être habitué à être inactif. Ils font de moins en moins de sport au profit de leur console de jeux. Ces jeunes ont souvent des problèmes de poids voire même d'hygiène et sont parfois totalement déconnectés de la réalité. C'est à partir de là que les problèmes d'isolement apparaissent.

Et vous, êtes-vous dépendant aux nouvelles technologies ?

Yvann, Berfin, Adrien, Yanis, Hugo, Florian

Pokémon Go : l'influence de la mode dès l'enfance

Le rôle des jeux, de la cour de récré jusqu'au campus universitaire

"Ma petite soeur de 5 ans demande déjà un iPhone 6 à Noël", rapporte Julie Prévost, une jeune étudiante dans l'enseignement secondaire. Dès l'école primaire, le phénomène des effets de mode s'installe et suit l'enfant. Du fait de sa construction psychologique en croissance, leur niveau de réflexion n'est pas entièrement développé. Ils manquent donc d'esprit critique. Les publicitaires profitent de leur jugement immature pour influencer ces enfants qui influencent eux même leurs groupes de pairs dans leurs choix de consommation. Les cartes Pokémon, ainsi que les billes et les cordes à sauter ont marqué l'enfance et pourtant, ces effets de mode ont la particularité de ne s'installer que sur une courte durée.



<https://pixabay.com/fr/pokemon-pokemon-aller-1543353/>

Les collégiens s'influencent entre eux. Le but étant de se socialiser en intériorisant des normes, valeurs et croyances d'un groupe. Le frère de Julie, qui est lui même au collège, poursuit : *"Moi, depuis que Théo m'a*

montré Minecraft, un jeu de construction, j'y joue tous les soirs. Il m'a rendu accro !" Les lycées sont, eux, davantage touchés par les tendances du Web. Une multitude de "challenges" invitent les lycéens à s'y prêter en se filmant et en postant les vidéos sur les réseaux sociaux tels que Twitter, Instagram, Snapchat et Facebook. Parmi les "challenges" les plus fous tentent celui qui sera le plus courageux comme le "Ice Bucket Challenge" consistant à se verser un saut rempli de glaçons sur la tête. Bien que quelques défis soient dangereux tels que le "Kylie Jenner Challenge", rien n'arrête les jeunes d'aujourd'hui. On se sert notamment de la mode des jeux qu'on tente de suivre tout au long de notre vie pour s'intégrer à un groupe.

Chaines, Taous

La socialisation différenciée selon les sexes

Une influence tout au long de la vie

La socialisation se définit comme l'apprentissage de la vie en société par l'intériorisation des normes, valeurs et croyances d'un groupe. Cette socialisation est différenciée selon les sexes. Elle commence dès la naissance, avec les couleurs attribuées aux nouveaux-nés (rose pour les filles, bleu pour les garçons). Elle se poursuit dans l'enfance avec les jouets féminins (poupées Barbie), masculins (petites voitures) et avec les sports pratiqués (danse pour les filles et foot pour les garçons).

Cette différence perdure dans les choix d'études. On remarque en effet des différences d'effectifs dans les filières générales par exemple. Les filles sont majoritaires dans la filière littéraire (79,2%) mais sont en minorité en filière scientifique (45,5%).

Pour finir, on retrouve moins de femmes exerçant un métier scientifique ou à la tête d'une entreprise. Et enfin, pour un même métier, une femme cadre est en moyenne payée 25,7% de moins qu'un homme...

Maymouna, Marie, Bérénice

SPORT ET DIFFERENCES SOCIALES

Les hommes et les femmes sont-ils à égalité dans le sport ? Les classes sociales influencent-elles le choix de la pratique sportive ?

Même en 2017, les inégalités hommes/femmes subsistent particulièrement dans le sport qui est pourtant une activité universelle que tout individu peut pratiquer quelles que soient a priori les conditions de lieu, de revenu, ou encore la culture. Néanmoins, certains sports nécessitent plus d'équipements (la voile) ou alors un lieu propice (le ski). Certains sports sont plus pratiqués par certaines classes sociales. Nous pouvons remarquer des différences sociales liées au sport. Deux catégories s'opposent : les sports dits "de riches" et les sports dits "populaires" ou encore "de pauvres". Dans la première catégorie, les sports riches, nous pouvons retrouver les sports automobiles comme le karting (qui demande un budget très élevé), le golf qui est souvent pratiqué par des personnes de classe moyenne ou de classe privilégiée ainsi que le ski et l'équitation qui en font aussi partie. Pour les sports populaires, le foot est le premier que l'on pourrait citer, du fait de sa popularité mais aussi de la possibilité qu'il offre d'y jouer sans matériel spécial. La natation, le basket ou encore le rugby aujourd'hui sont eux aussi des sports populaires.

Cependant il existe d'autres facteurs de discrimination. Prenons l'exemple des inégalités entre les sexes au basket. Le basket est un sport collectif opposant deux équipes de cinq joueurs sur un terrain rectangulaire. Ce sport est réservé aux deux sexes mais il est surtout pratiqué par le sexe masculin. Dans le championnat Américain de NBA notamment, il n'existe pas ou très peu d'équipes féminines. En France, il y a autant d'équipes féminines que masculines. Néanmoins, au niveau des salaires, des inégalités sont flagrantes.

Dans les grands clubs, les joueurs professionnels gagnent environ 11 000 euros (pro A) par mois alors que les joueuses les mieux payées comme Céline Dumerc gagne 7 500 euros par mois.

Les publicitaires ont compris que pour une promotion efficace d'un produit, il est nécessaire d'associer des figures célèbres. Ainsi, les sportifs sont souvent utilisés pour de nombreuses publicités. Cependant, les sportifs hommes sont plus souvent présents sur nos écrans ou dans nos journaux. En effet, ils représentent la virilité qui est une des principales valeurs masculines. Les hommes sont donc plus tentés d'acheter les produits soit disant utilisés par des sportifs de haut niveau. Contrairement aux hommes, afin de vendre des produits aux femmes, ce sont plus souvent des mannequins ou des actrices qui sont mises en scène car elles représentent l'esthétisme et la beauté. Les publicités faites par des femmes sportives sont beaucoup moins fréquentes. De plus, les publicitaires recherchent non pas le côté sportif de la femme mais plutôt sa féminité. Pour une athlète qui souhaite faire de la publicité, il vaut mieux être une patineuse ou une gymnaste qu'une rugby girl ou une championne de lutte.

Les résultats sportifs sont de plus, différemment médiatisés selon le sexe des sportifs : par exemple, en septembre 2010 lors du championnat du monde de judo, Teddy Riner et Lucie Decosse sont tous les deux devenus champions du monde mais il y a eu 606 articles dans la presse consacrés à Teddy Riner contre seulement 156 pour Lucie Decosse, soit quatre fois moins environ pour le même titre mondial. Afin que la médiatisation des femmes soit équivalente à celle des hommes, leurs résultats doivent être

très satisfaisants pour paraître dans la presse. Une défaite féminine ne sera donc pas médiatisée. D'après le magazine *Sports et vie*, seulement 16% de la médiatisation dans la presse est dédiée aux femmes. Ce manque de médiatisation est aussi visible dans la presse féminine qui valorise également la santé, la forme, le bien-être et le glamour. La compétition des femmes est donc



Lucie Decosse le 13 août

moins mise en avant dans les journaux. Lorsque les femmes sont médiatisées, les médias s'intéressent davantage à leur physique et leur vie privée plutôt qu'à leurs performances afin qu'elles aient toujours cette image d'esthétique et de glamour plus que d'athlète.

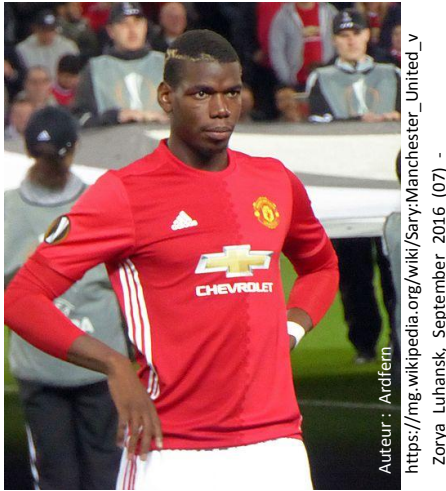
Les inégalités entre les hommes et les femmes commencent dans les sports pratiqués : le football et le rugby par les hommes et la gymnastique et la danse par les femmes. De plus, les revenus des sportifs sont très inégaux d'après les magazines sportifs, les femmes sont beaucoup moins payées que les hommes. Ce phénomène peut s'expliquer par le manque de médiatisation des championnats féminins, le manque de sponsors chez les filles et le manque de revenus publicitaires. Il y a encore du chemin à faire pour obtenir l'égalité dans le sport !

Chloé, Anaïs, Youssef, Taylor, Zakaria, Matteo

La pub et les stars

Pogba et Adidas , Ronaldo et Nike , George Clooney et Nespresso , Griezmann et Gillette, Johnny Depp et Dior (Sauvage) ... Pourquoi les publicitaires font-ils appel aux stars ?

Sans doute pour faire connaître leurs produits mais aussi pour avoir un plus grand impact sur les choix de consommation des individus. Grâce aux pubs, les célébrités gagnent des sommes considérables : Ronaldo (12M€/an), Pogba (4M€/an) et George Clooney (8M€/an). En plus de cela les pubs ont tendance à accroître leur popularité "Followers" . C'est donc un cercle vertueux.



Paul Pogba en septembre 2016

Les publicités et l'influence des stars permettent de développer toujours plus la société de consommation. En effet, chaque personne peut s'identifier à une personnalité de son choix et consommer le produit présenté. Consommer n'est donc pas un acte individuel, les pubs et marques jouent un rôle très important dans l'acte d'achat.

Les adolescents et les enfants regardent énormément la télévision et sont très attentifs aux publicités. Sans s'en rendre compte, ils en sont victimes car celles-ci ont un impact sur leur choix de consommation. Ils vont même influencer leurs parents. De plus, les choix de consommation permettent de montrer son appartenance à une classe sociale ou à un groupe, par exemple les Skaters, les Gothiques, les Hipsters, les Geeks...

Pour notre part, nous pensons que les publicités ont une grosse influence sur notre style vestimentaire mais cela ne nous empêche pas d'être tous différents et d'avoir une touche d'originalité quant à notre façon de nous habiller.

Maïcha, Samuel, Jessy

Du film au jeu vidéo mais aussi... du jeu vidéo au film...

Depuis la deuxième partie du XXème, les jeux vidéo ont pris de plus en plus de place dans la vie des jeunes. Aujourd'hui, il y a des films qui génèrent des jeux vidéo. Mais il y a aussi des jeux vidéo qui peuvent générer des films.

Les fans de films apprécient beaucoup de pouvoir incarner leur personnage préféré dans des jeux vidéo. Parmi les joueurs, il y a les "gamers", qui représentent les joueurs passionnés de jeux vidéo, et il y a les "geeks", ce sont les fans d'informatique, de science-fiction et jeux vidéo. Les "gamers" représentent 71,2% des français des 6 à 65 ans, soit 33,9 millions d'individus. Les "geeks" quant à eux représentent 9%, sont très actifs, attirés par les nouveautés et les nouvelles technologies. Mais il y a aussi les cinéphiles qui désignent les personnes passionnées de cinéma.

Parmi les films les plus célèbres générant des jeux vidéo, il y a certains films Marvel tels que *Spider-man*, *Hulk*,

Les Avengers qui regroupent beaucoup de héros connus de Marvel. Il y a aussi les *Jurassic Park* et *Jurassic World*, appréciés pour les dinosaures. Il y a énormément de mangas qui ont aussi donné lieu à des films puis ensuite ont généré des jeux vidéo : les films et jeux *One piece*, *Naruto*, *Bleach*, *L'Attaque des Titans*, *Dragon Ball*, *Yu-gi-oh*, *Pokémon* et d'autres qui sont pour la plupart des jeux d'action. Très populaires principalement chez les adolescents, chacun apprécie incarner son héros de manga préféré.

Du côté des jeux qui ont donné des films, il y a les *Tomb Raider*, jeu d'action et d'aventure dont le personnage principal est Lara Croft, les *Prince of Persia*, *Assassin's creed*, *World*

of Warcraft, *Batman vs Superman* ainsi que les *Resident Evil*. Ce sont tous des jeux d'action.

Nous pouvons constater que la plupart de ces films et jeux sont assez connus. Certains films étaient très appréciés, ce qui a engendré la création de jeux recréant le même univers et le scénario du film a été repris de manière réaliste pour le plaisir du public. A l'inverse, certains jeux qui, pour la plupart datent de la fin du XXème siècle sont devenus cultes et ont engendré des adaptations au cinéma au début du XXIème siècle. De nos jours, le phénomène perdure. Quoi qu'il en soit, les films et jeux vidéo n'ont pas fini de nous faire rêver...

Antoine, Rithshy, Romain



<https://pixabay.com/fr/notes-de-musique-temps-%C3%A9toiles-2073069/>

La musique est le médicament du bonheur. Il est scientifiquement prouvé que la musique a une influence sur les compétences cognitives, l'apprentissage, la mémoire, la façon de penser et le développement personnel et social (pour ne nommer que quelques avantages)

La musique a toujours eu une place importante dans nos vies, d'ailleurs, les enfants apprennent dès leur plus jeune âge à aimer la musique.

La musique est partout

Il est impossible de l'ignorer ou de l'éviter. La musique a joué un rôle important dans toutes les civilisations. Comme l'a écrit Nietzsche dans *le crépuscule des idoles* : "Sans musique, la vie serait une erreur". La musique est plus qu'un simple divertissement. Contrairement aux autres formes d'art (cinéma, littérature...), la musique est faite pour être "consommée" à plusieurs reprises. Si on gratte la surface, nous trouverons que la musique est encore plus délicate et personnelle que nous ne le pensons. Il existe aujourd'hui de nombreuses disciplines scientifiques visant à comprendre et à expliquer notre perception de la musique.

Pourquoi écoutons-nous de la musique ?

La réponse ne peut pas être plus simple : parce que la musique nous donne du plaisir.

Cette déclaration est étayée scientifiquement. La musique libère de la dopamine, une molécule qui nous donne du plaisir. La musique a donc un effet psycho-physiologique. Lorsque vous écoutez vos chansons préférées, votre corps trahit tous les symptômes de l'excitation émotionnelle. Les pupilles de nos

Dis moi ce que tu écoutes, je te dirai qui tu es ...

yeux se dilatent, le pouls et la pression artérielle augmentent, la conductance électrique de notre peau s'abaisse, et le cervelet, une région du cerveau associée au mouvement du corps devient étrangement actif. Le sang est même redirigé vers les muscles de nos jambes (certains spéculent sur la raison qui nous pousse à taper du pied lorsque nous entendons de la musique).

Mais que dit - elle à propos de notre personnalité ?

Des recherches menées par les psychologues Jason Rentfrow et Sam Gosling suggèrent que le type de musique que nous écoutons peut effectivement conduire à des prédictions étonnamment précises sur notre personnalité.

Par exemple, les chercheurs ont constaté que les gens pouvaient faire des jugements relativement précis sur les niveaux d'extraversion, de créativité et d'ouverture d'esprit après avoir écouté dix de leurs chansons préférées. Les personnes extraverties ont tendance à rechercher des chansons avec des lignes de basse plutôt lourdes, tandis que ceux qui aiment des styles plus complexes comme le jazz et la musique classique ont tendance à être plus créatifs.

Une autre étude menée par des chercheurs de l'Université Heriot-Watt qui portait sur plus de 36 000 participants dans les quatre coins du monde demandait d'évaluer plus de 104 styles musicaux différents tout en donnant des informations sur les aspects de leur personnalité. Voici ce qu'il en est ressorti :

Pop / Variété :

Aimez - vous écouter le hit de W9 ou D17 ? Trouvez-vous votre bonheur

dans les NRJ Music Awards ? affectionnez-vous les derniers morceaux de Rihanna, des Enfoirés ou encore de Stromae ? Si c'est le cas, les chances sont grandes que vous avez également tendance à être extraverti et plutôt honnête. Alors que les amateurs de musique populaire sont travailleurs et ont une grande estime de soi, les chercheurs suggèrent qu'ils ont tendance à être moins créatifs et plus facilement mis mal à l'aise.

Rap et Hip/Hop :

Vous êtes plutôt Snoop Dogg ou Dr.Dre ? Malgré le stéréotype selon lequel les amateurs de rap sont plus agressifs ou violents, les chercheurs n'ont trouvé aucun lien . Les fans de rap ont tendance à avoir une grande estime de soi et sont généralement prêts à faire la fête.

Country :

Les fans de musique country sont généralement travailleurs et aiment les sorties. Alors que les chansons country sont souvent centrées sur le chagrin, les gens qui gravitent vers ce genre de musique ont tendance à être très stables émotionnellement.

Hard Rock / Heavy Metal :

Malgré l'image parfois agressive de la musique rock et heavy, les chercheurs ont constaté que les fans de ce style de musique sont généralement assez doux. Ils ont tendance à être créatif, mais sont souvent introvertis et peuvent souffrir d'une plus faible estime de soi.

Indie :

Aimez-vous découvrir des groupes obscurs et autres artistes indépendants ? Les amateurs du genre sont généralement introvertis, intellectuels et créatifs. Selon les chercheurs, ils ont également tendance à être moins travailleurs et moins doux. Passivité, anxiété, et faible estime de soi sont d'autres caractéristiques identifiées.

Dance/Techno :

Aimez-vous les rythmes trépidants de la musique électronique ? Selon

les chercheurs, les gens qui préfèrent la musique électronique aiment sortir et sont plutôt affirmés.

Classique :

Les amateurs de musique classique sont généralement plus introvertis, mais sont aussi à l'aise avec eux-mêmes et le monde qui les entoure. Ils sont créatifs et ont un bon sens de l'estime de soi.

Jazz, Blues et Soul :

Les gens qui aiment le jazz, le blues ou la "musique de l'âme" semblent être plus extravertis avec une haute estime de soi. Ils ont aussi tendance à être très créatifs, intelligents et à l'aise socialement.

Les gens peuvent définir leur identité musicale en portant des vêtements particuliers, aller dans certains bars plutôt que d'autres et utiliser un langage particulier. Il n'est donc pas surprenant que notre personnalité soit liée à nos préférences musicales.

Imène , Faiza

LA MUSIQUE ET LES JEUNES

Selon les milieux sociaux dans lesquels on grandit, différents types de musiques sont écoutés. Les personnes que l'on fréquente influencent nos goûts musicaux. Par exemple chez soi, nos parents et frères et sœurs, écoutent certains genres de musiques tout comme les amis que l'on fréquente.

Une étude réalisée par l'institut Opinion Way en 2014 rappelle que la musique est l'activité culturelle privilégiée des 15-24 ans. Presque 73 % des répondants l'ont citée avant le cinéma et la télévision.

Des interactions diverses vont avoir un impact sur notre propre culture musicale. Dans certains milieux, plus favorisés, les goûts sont éclectiques alors que statistiquement, dans les milieux populaires, on observe des goûts peu variés. Nous pourrions ainsi comparer le rap et l'opéra. Chacun choisit et se construit sa propre personnalité. L'écoute d'émissions télévisées ou radiophoniques, les rencontres sur les RSN, les trailers des films... nous permettent de découvrir de nouvelles musiques et styles musicaux.

Quelques chiffres importants

Selon l'étude de l'institut Opinion Way sur des jeunes âgés de 15 à 24 ans, 76 % environ des jeunes affirment utiliser de plus en plus le web pour écouter et partager de la musique avec d'autres personnes. Pour preuve, les ventes de CD ont baissé de 13 % entre mars 2011 et mars 2012, le téléchargement légal quand à lui, a augmenté de 24 %. Les jeunes utilisent désormais des applications comme Deezer et Spotify pour écouter de la musique. Aujourd'hui, ils écoutent différents types de musique, toujours selon la même étude, les musiques les plus appréciées seraient : Le RnB (avec 45 % d'avis positifs), le pop rock (42%) et le rap (38%), l'électro (28%) et la chanson française (26%). Les goûts musicaux des jeunes sont très différents, avec des styles comme : pop, électro, rap, reggae, années 70, 80, classique, jazz, variété française, métal, rock, RnB...

La musique permet de s'identifier à d'autres personnes.

Les supports pour écouter de la musique ont beaucoup évolué, la musique est presque omniprésente dans nos vies et touche beaucoup de gens. Les jeunes partagent leurs goûts musicaux, et cet "affichage" va créer des groupes de personnes qui vont s'identifier entre elles en fonction de leurs écoutes

musicales, se rassembler, communiquer sur les réseaux sociaux et en dehors pour discuter de leurs goûts en commun.

Des écoutes différentes selon les milieux sociaux

Les écoutes musicales sont souvent différentes selon les milieux sociaux qui ont un impact important notamment sur les jeunes. Par exemple, un jeune d'un milieu social favorisé pourra écouter des musiques variées comme l'opéra et le rap. En effet, il peut être influencé d'un côté par ses parents et écouter des airs d'opéra et par ses amis et écouter du rap alors qu'un jeune d'un milieu populaire écoute rarement de la musique classique pour plusieurs raisons : le prix de la place d'opéra et souvent l'absence de sensibilisation à l'écoute de l'opéra dans le milieu familial.

La musique chez les jeunes est très diversifiée, se partage le plus souvent par le web et permet de créer des groupes. Enfin, les écoutes musicales sont différentes selon les groupes mais évoluent aussi au fil du temps. Alors, vive la musique !

Loïc, Gabriel, Hadrien et Salomé

À LIRE, À VOIR... OU PAS

Débat autour du film *La Cour de Babel*

La discrimination, c'est le fait de distinguer et de traiter différemment (le plus souvent mal) quelqu'un ou un groupe par rapport au reste de la collectivité ou par rapport à une autre personne. Comment lutter contre les discriminations ? La classe de Seconde 1 a tenté de répondre à cette question au cours d'un débat autour du film *La Cour de Babel*.

Le film

La Cour de Babel est un film documentaire réalisé par Julie Bertuccelli et sorti en 2013. Ce film décrit le quotidien d'une classe d'accueil dans la région parisienne, dans le collège "La Grange aux Belles". Les collégien(ne)s arrivé(e)s en France, ne maîtrisant pas suffisamment la langue française, passent un temps plus ou moins long dans cette classe avant de réintégrer un cursus scolaire commun à tous les élèves. Le film les suit pendant un an.

Les inaudibles : Sociologie politique des précaires, de Cécile Braconnier et Nonna Mayer.

Les Presses de Sciences Po, 2015.

Tu as peut-être déjà entendu parler de la précarité des emplois, de ces "assistés" qui ne profitent que du système : 40 % d'entre eux en moyenne ne réclament pas d'aides à l'Etat. Leur vrai nom : les outsiders. Les connais-tu réellement ? Mais alors qui sont-ils et d'où viennent-ils ? Quels sont les différents chemins qui mènent à la précarité ? A travers une enquête saisissante, découvre le quotidien de ces victimes du système. Ils ne vivent pas, ils survivent ! Leur unique espoir : le politique. Comment l'environnement social impacte-t-il l'orientation politique ? Apprête-toi à entrer dans la "spirale infernale du déclassement" !

Yasmine

Boulots de merde, du cireur au trader, de Julien Brygo et Olivier Cyran, "journalistes précaires".

La Découverte, 2016.

C'est un livre que je conseille fortement ! Tout d'abord, il est simple à lire grâce aux témoignages qui rendent le livre beaucoup plus réaliste, on a une vraie impression de connaître la vie de chacun des travailleurs. De plus, il est socialement enrichissant, dans le sens où il nous ouvre les yeux sur les conditions de travail des salariés ou auto-entrepreneurs précaires. Ce livre nous apprend à avoir une vision différente, une vision plus ouverte que celle que nous avons généralement sur le travail.

Je ne suis pas une grande fan de lecture, mais ce livre a réussi à me charmer, alors, pourquoi pas toi ?

Julie



Le débat

Le débat qui portait sur la discrimination a été l'occasion de s'exprimer librement pour la classe. Les élèves ont relativement aimé cette intervention animée par les Volontaires d'Unis Cité, une association qui défend les droits civiques et intervient dans les établissements scolaires mais aussi les clubs de loisirs. Le ressenti de la classe est que les élèves ont pu partager ce qu'ils voulaient dire, même les plus timides s'étant exprimés, l'échange a été riche, intéressant et tous les élèves ont pu s'écouter et donner leur avis sur ce que l'autre disait. Merci à Unis Cité pour ce moment d'échange.

William

Riche, pourquoi pas toi ?, dessins de Marion MONTAIGNE.

Dargaud, 2013.

Une BD humoristique dessinée par Marion MONTAIGNE et inspirée des travaux de deux sociologues, Monique PINÇON-CHARLOT et Michel PINÇON qui ont passé leur carrière au CNRS à s'intéresser à la classe sociale des riches.

L'auteur met en scène un couple qui, du jour au lendemain, se retrouve riche car ils ont gagné au loto. Ainsi, au fil de l'histoire, nous assistons à son intégration sociale dans la classe aisée. Le couple apprend alors à adopter les bons comportements des riches. J'ai beaucoup apprécié cette BD, elle est à la fois enrichissante et drôle. Elle m'a également permis d'approfondir mes connaissances sociologiques acquises en cours. Par ailleurs, cette BD est très facile à lire, je vous la recommande fortement !

Nassima

L'Hautilus, journal du lycée de l'Hautil – 1, rue Gabriel Fauré 95280 Jouy le Moutier

Contact, courrier des lecteurs : mdlhautil@gmail.com

Directrice de la publication : Evelynne Labranche

Rédactrice en chef et conseils : Catherine Penguilly

Rédacteurs : Adrien, Alizia, Amel, Anaïs, Antoine, Bérénice, Berfin, Chaines, Chloé, Faiza, Florian, Gabriel, Hadrien, Hugo, Imène, Jessy, Julie, Kenza, Loïc, Maïcha, Marie, Matteo, Maymouna, Nassima, Rithshy, Romain, Salomé, Samuel, Taous, Taylor, William, Wissam, Yanis, Yasmine, Youssef, Yvann et Zakaria

Graphiste Une : Zyad W.

Corrections : Cécile Kébir, Sébastien Lagardère, Catherine Penguilly

