

Brigitte **Gemme**, *Représentations de l'avenir et projets des étudiants en informatique au collégial*, mémoire de maîtrise en sociologie, Université du Québec à Montréal, 2003.

Sous la direction de Pierre **Doray**

Résumé

Dans un contexte où plusieurs acteurs de l'éducation et de l'industrie font la promotion des carrières technologiques, nous avons cherché à comprendre les ressorts de l'orientation des étudiants vers l'une d'elles, l'informatique, à partir du matériau recueilli dans le cadre d'une vaste enquête qualitative et longitudinale auprès d'étudiants du collégial, dont 41 inscrits en Techniques de l'informatique. Nous décrivons ici la représentation que les étudiants se font du métier d'informaticien et des emplois auxquels le programme donne accès, nous explorons les motifs invoqués pour justifier leur décision d'orientation scolaire et professionnelle et nous analysons leurs projets scolaires, professionnels et personnels.

Le groupe étudié est extrêmement diversifié : on y trouve des étudiants de tous les âges qui ont pour la plupart vécu d'autres expériences d'études et/ou de travail avant de s'inscrire au DEC en informatique. Leur familiarité préalable avec la matière enseignée est aussi très variable : les étudiants sont des utilisateurs allant du parfait débutant à l'intermédiaire avancé mais très rares sont ceux qui ont une connaissance plus approfondie de l'informatique. Les étudiants connaissent surtout les tâches de programmation et de soutien technique du métier d'informaticien, mais même celles-ci ne sont l'objet que d'une connaissance superficielle. Les étudiants ont toutefois une représentation plus détaillée de l'emploi en informatique : de manière unanime, ils considèrent que les emplois en informatique sont très nombreux et que les conditions de travail offertes par les employeurs sont intéressantes, voire idéales. Cette représentation positive de l'emploi en informatique est une condition nécessaire de l'orientation vers le programme : selon les étudiants, ce programme permettra d'acquérir dans un temps jugé raisonnable les qualifications nécessaires pour accéder aisément au marché du travail. Les étudiants ne sont toutefois pas seulement intéressés par les perspectives d'emploi : ils associent généralement ordinateur et plaisir et souhaitent associer l'ordinateur à leur pratique professionnelle future. Presque tous souhaitent entrer sur le marché du travail immédiatement après leurs études collégiales, très peu envisageant la possibilité de fréquenter l'université. Leurs projets professionnels et personnels sont par ailleurs relativement modestes : ces étudiants souhaitent obtenir un emploi intéressant qui leur permettra de bien vivre et de jouir d'une certaine marge d'autonomie, voire de créativité, dans leur travail afin, espèrent-ils, de se réaliser pleinement. Les projets énoncés ne sont pas nécessairement spécifiques à l'informatique : dans plusieurs cas, il apparaît clairement que l'informatique est surtout un moyen pour réaliser une fin qui lui est extérieure, par exemple le développement d'une carrière artistique ou l'amélioration des conditions de vie familiales, et non en soi le cœur du projet de l'étudiant.

S'orienter vers les études collégiales et éventuellement vers une carrière en informatique est une décision qui permet aux étudiants d'articuler les trois logiques d'action identifiées par Dubet dans sa *Sociologie de l'expérience* (1994) : ils répondent aux normes sociales qui les incitent à adopter des rôles sociaux valorisés (socialisation), s'orientent vers la réalisation d'objectifs en fonction de l'information dont ils disposent (stratégie) et s'expriment en choisissant un domaine qui les intéresse, qui s'intègre dans leur biographie et qui leur permettra de se réaliser (subjectivation). On peut cependant croire que l'évolution dans le temps de leur représentation de l'informatique

entraînera la remise en cause de cette articulation et, conséquemment, de la décision de poursuivre des études en informatique.