

RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

Les pratiques numériques des jeunes, catalyseurs d'une certaine fracture générationnelle

Gallez, Sarah; Lobet-Maris, Claire

Published in:

Figures contemporaines de la transmission

Publication date:

2009

Document Version

le PDF de l'éditeur

[Link to publication](#)

Citation for pulished version (HARVARD):

Gallez, S & Lobet-Maris, C 2009, Les pratiques numériques des jeunes, catalyseurs d'une certaine fracture générationnelle. Dans *Figures contemporaines de la transmission*. Presses universitaires de Namur, Namur, p. 87-104.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Les pratiques numériques des jeunes, catalyseurs d'une certaine fracture générationnelle

Claire LOBET-MARIS, professeure
Sarah GALLEZ, chercheuse
CITA, Faculté d'informatique, FUNDP

Cet article repose sur la phase qualitative du projet de recherche TIRO - Teens and ICT, Risks and Opportunities¹⁷. De type exploratoire, elle 'donne à voir' une certaine fracture générationnelle observée dans les pratiques des jeunes sur Internet. Elle tente de montrer que ces pratiques faites d'expérimentations sont en train de former un rapport entre les générations jeunes et adultes non plus de l'ordre de l'opposition (dans la tradition des cultural studies) ou même de la reproduction (dans la tradition bourdieusienne) mais de la 'cohabitation indifférente' (Pasquier, 2006).

1. Cadre théorique et méthodologie

Cette phase qualitative a comporté huit focus groupes de genre, d'âge et de filières d'enseignement différents et le suivi d'un panel de vingt jeunes (récits de vie, récits de pratiques, entretiens des parents, observations ethnographiques, recueil de leurs productions numériques et journaux de bord¹⁸).

¹⁷ La recherche TIRO s'intéresse à l'utilisation des TIC (Internet, jeux vidéos et mobile) des jeunes de 12 à 18 ans (<http://www.ua.ac.be/tiro>). Cette recherche s'inscrit dans le cadre du programme "Société et Avenir", mis en oeuvre et financé par le S.P.P. Politique scientifique.

¹⁸ Méthodologie élaborée en collaboration avec le Prof. J. Bauwens et C. Vleugels de l'Université Libre de Bruxelles. La schéma p.4 reprend aussi le panel néerlandophone.

Le cadrage théorique a comporté quelques difficultés. Les jeunes et les nouvelles technologies sont étudiés depuis peu dans les pays francophones. Ce champ de recherche en émergence se compose d'études plutôt médias-centrées, avec des questionnements transversaux peu nombreux en dehors des termes classiques de l'adolescence, identité et sociabilité.

Nous allons emprunter les raisonnements de la sociologie de l'appropriation. Ce courant a comme objet de recherche la mise en œuvre/ en usage d'objets technologiques par les individus dans le quotidien. Ces appropriations des outils technologiques et médiatiques se composent d'habitudes, de représentations, d'imaginaire et de phénomènes de construction identitaire ; des appropriations en tant que 'tactiques' ou 'bricolages' (De Certeau, 1974) au quotidien¹⁹. Dominique Pasquier parle de 'socialisation des techniques'. Comme ce courant, nous avons comme objet de recherche général les appropriations des jeunes faites de pratiques, discours, rituels et routines. Nous tentons aussi de les approcher par l'intérieur et de les comprendre à partir du sens que prennent les outils technologiques dans le quotidien des jeunes et de leur contexte d'utilisation. De même, les sujets des recherches en sociologie de l'appropriation sont considérés comme des acteurs capables de donner des significations à leurs usages, comme les jeunes du panel que nous considérons comme des individus réflexifs et compétents. Enfin plus largement, la sociologie de l'appropriation analyse les rapports entre le social et la technologie comme une co-construction : les techniques s'insèrent et prennent vie dans un tissu social qui agit en retour sur celles-ci. Elle s'intéresse donc à des processus conjoints de transformation, allant par exemple de la sociabilité des internautes vers leurs appropriations d'Internet et inversement. De même, nous nous focalisons sur les interpénétrations ou médiations entre la technologie et les pratiques juvéniles. Quels sont les rapports sociaux inédits entre jeunes ou entre parents/enfants qui émergent de ces pratiques ? Quels sont les

¹⁹ Par exemple, S. Proulx & M-F Laberge (1995) analysant les usages autour de la télévision, montrent qu'une culture familiale se construit autour d'interactions, habitudes, rituels, consommation liés à la télévision. Autre problématique, les différences entre usage prescrit et usage effectif ou encore le rôle des représentations comme le poids de l'imaginaire technique comme P. Breton (1989) qui montre la prégnance d'une idéologie de la technique et de la communication dans les usages.

nouveaux mécanismes d'expression de soi où s'hybrident identité réelle et virtuelle ?

Partant de ces logiques d'appropriations, nous voulons approcher une certaine « culture numérique » qui semble se dessiner dans ces pratiques. Par là, nous nous situons dans la perspective d'un courant français très récent qui s'intéresse aux nouvelles Cultures Médias liées aux nouvelles technologies et aux industries culturelles. Ses auteurs, comme les cultural studies, considèrent ces nouvelles formes médiatiques comme des ressources cognitives permettant aux individus de se définir et de définir le monde qui les entoure et non des formes illégitimes ou dépréciées de culture²⁰. Ils se rassemblent autour d'un questionnement central : constituent-elles une culture ? Il semble en effet que de nouvelles formes médiatiques sont en train d'émerger de ces appropriations des jeunes et révèlent par certains aspects une « culture » digitale juvénile spécifique. Nous en donnerons quelques traits.

2. Des figures de jeunes utilisateurs d'Internet, une typologie

Dès les premiers entretiens, les pratiques et le sens que les jeunes donnent à ces pratiques nous sont apparus très contrastés. Loin de l'image unifiée qu'en donne parfois un certain discours présentant les jeunes comme une catégorie indifférenciée, ce panel nous montre une jeunesse plutôt fragmentée.

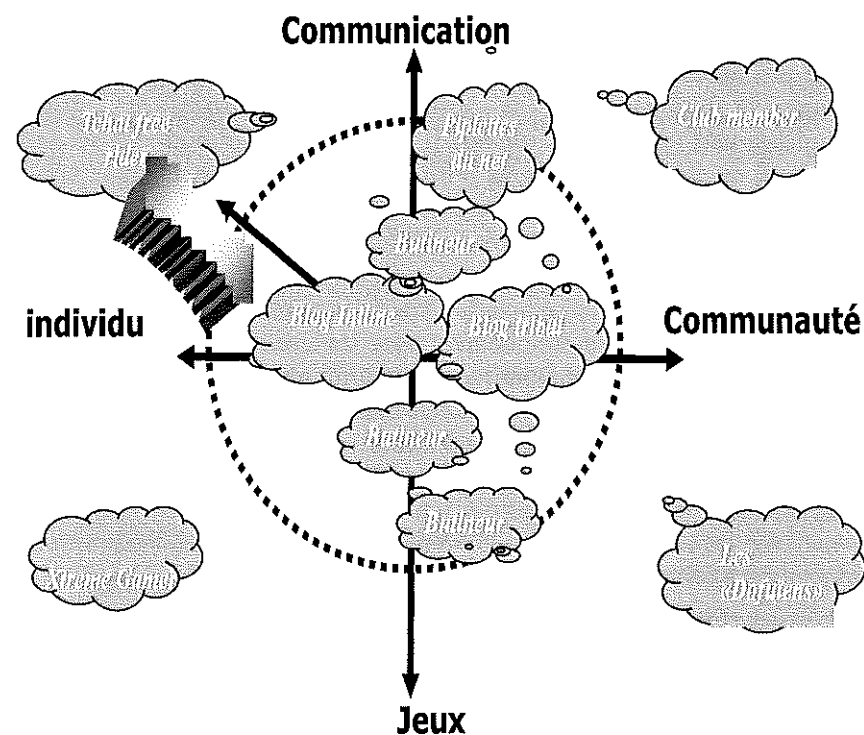
De multiples lignes de tension semblent traverser leurs pratiques. Une première ligne oppose les grands utilisateurs d'Internet souvent focalisés sur un seul type d'usage à des jeunes plus conventionnels aux pratiques diversifiées ; les premiers ont un attachement affectif à leur ordinateur alors que les seconds vivent leurs pratiques de manière plus détachée. La deuxième ligne de tension oppose les jeunes observés au niveau du registre des pratiques qu'ils mobilisent, entre ceux qui privilégient les aspects ludiques à ceux qui sont dans le registre de la communication. Par exemple, les joueurs ne sont pas du tout des usagers du tchat qu'ils trouvent « incompréhensible et inutile » pour reprendre les termes de Bertrand, 15 ans, tout comme les grands tchateurs ne sont pas du tout des

²⁰ Tels que Dominique Cardon, Dominique Pasquier, Laurence Allard, Olivier Donnat ou Eric Macé

joueurs. Nos jeunes observés semblaient aussi se répartir en deux catégories différentes : certains étaient plutôt individualistes, hédonistes et allaient sur Internet pour leur plaisir, pour surfer ; d'autres par contre, participaient à Internet, y vivaient des aventures, appartenaient à une communauté.

Pour rendre compte de ces différentes lignes de tension, nous avons dressé une typologie en profils types. Chaque profil doit se lire comme une représentation schématique des pratiques et discours des jeunes, pris alors dans leurs traits les plus marquants. En tant que telle, cette typologie doit être lue comme un outil d'exploration ou d'analyse de la réalité. Certains jeunes collent quasi trait pour trait à des profils dessinés, d'autres sont plus hybrides dans leurs pratiques témoignant alors de trait de plusieurs profils. Trois axes permettent de dessiner ces profils. Le premier axe vertical vise à montrer la diversité des pratiques des jeunes sur Internet. Il oppose les pratiques de type communicationnel aux pratiques de type ludique et se décline autour de six usages. Trois usages se rassemblent en une catégorie « sites de rencontres et de socialisation » : le tchat, les sites de partage de profil et les messageries instantanées. Nous avons deux usages, les blogs et la consultation de sites et de vidéos, territorialisés dans le sens où ils reproduisent le monde social au quotidien du jeune. Enfin on trouve la catégorie des jeux (jeu sur console et jeu en réseau). Un deuxième axe concerne le rôle social joué par la technologie dans la vie du jeune ou plutôt le rôle que tend à lui donner le jeune. Cet axe oppose un rôle plutôt hédoniste ou individualiste (le pôle identité) visant la satisfaction individuelle, l'intérêt ou le plaisir personnel, et un rôle plus social ou communautaire visant la création ou le renforcement du lien social. Un troisième axe oblique montre l'intensité des pratiques et va du centre du schéma vers la périphérie. Le centre nous montre des jeunes aux pratiques diversifiés et multiples plutôt consommateurs vers des jeunes mono-usage à la périphérie de celui-ci, d'un cabotage du Net (le centre) vers une exploration aventureuse (et risquée) de la toile, d'un usage limité vers un usage intensif. Ainsi, plus on s'éloigne du centre, plus le jeune est acteur d'Internet (produisant par exemple de l'information sur un forum, intégrant les règles d'un tchat, scénarisant sa vie pour se construire son profil dans une communauté...), plus le jeune donne du sens à ses pratiques et évolue suivant un chemin de progression autonome qu'il s'est fixé, progression qui s'attend, se construit et est valorisée par lui.

Partant de ces trois axes, nous avons quatre profils types de jeunes aux pratiques dites conventionnelles : le *butineur* qui peut au bout de plusieurs années de « butinage », se stabiliser et devenir un butineur sélectif, le *blogueur tribal*, la *bloggeuse de l'extime* et les *pipettes du Net*. Ils sont les plus nombreux et forment le cercle au centre du schéma. Nous avons également identifié quatre profils de jeunes aux pratiques plus exploratrices et intensives qui se rassemblent aux quatre extrémités des trois axes : la *free rideuse du tchat*, la *club member*, le *joueur mercenaire* et le *dofuïen*.



2.1. Des profils conventionnels

2.1.1. Le butineur

Le butineur est un jeune qui « consulte » Internet, consommateur d'informations plutôt que producteur, hésitant, allant d'usages en usages le long de l'axe vertical au gré de ses envies. Sans réel objectif, il se divertit en butinant ce qu'il trouve et ce qui l'intéresse sur le moment. C'est un 'caboteur' (Klein, A., Romain, L. & De Smedt, T., 2002, p.80) qui reproduit sur la toile son petit monde, réseaux relationnels et loisirs. Ce profil type a donc une navigation prudente, mosaïque et éclectique. Il n'est pas particulièrement individualiste ni communautariste²¹. Il peut, par exemple, partager ses photos mais n'a pas d'intention de collaboration ; il peut appartenir à une communauté pour un temps mais n'y est pas attaché. Dans certains cas et au bout de plusieurs années de butinage, le butineur peut se poser sur l'axe vertical et cultiver particulièrement un ou deux usages. Il devient alors un butineur sélectif stabilisé. Il ne surfe plus mais va droit à ce qu'il cherche. Dans le panel observé, ce profil type se rattache souvent à des jeunes passionnés qui utilisent Internet comme un moyen utile et efficace pour renforcer cette passion (avoir des informations, parler de leur passion, rencontrer d'autres passionnés...), tel Arnaud, 15 ans, passionné de plongée sous-marine qui va sur Internet uniquement pour les sites, vidéos et forums de plongée sous-marine. Pour Dominique Pasquier en effet, Internet apporte beaucoup à l'organisation et à la circulation des savoirs spécialisés adolescents. Plus la passion est peu commune, plus le rôle du Net est grand car il est difficile de recruter d'autres passionnés dans son entourage direct²².

²¹ Un concept proposé par Daniel Kaplan rejoint sensiblement le fonctionnement de cette nébuleuse de jeunes butineurs aux pratiques intermédiaires : 'L'Entre-Net', peuplé de petites choses plutôt que de grand discours, de quotidien plutôt que de projets, de pratique collaboratives sans intention de collaboration qui se constatent plutôt que de se planifier. On retrouve ces micro- événements plutôt flous chez ces jeunes butineurs qui, sans réellement d'intention ou de projet, 'zonent' (Boyd, 2006) ensemble sur la toile, bavardent et commentent. Pour l'Entre-Net, voir article d'InternetActu.net, février 2006, <http://www.internetactu.net/?p=6350>

²² Les passions adolescentes sont 'exégétiques', se fondant autant sur des activités de commentaires -savoir identifier, désigner, argumenter- que sur des rencontres en face à face ou des sorties ritualisées (Pasquier, 2005).

2.1.2. Le blogueur tribal et la blogueuse de l'extime

Le blogueur tribal rassemble des jeunes qui bloguent tantôt à plusieurs tantôt seul. Dans les deux cas, le blog met en scène la petite tribu du (des) jeune(s) et est public dans le sens où son adresse est connue de ses réseaux relationnels. Le blog tribal collectif fait office de « vitrine » de la bande. Il renforce le sentiment d'appartenance des membres du petit groupe et peu à peu, il devient un 'support de la mémoire de l'Entre-soi' (Trédan, 2005) permettant à chacun de se remémorer les moments partagés, photos et commentaires à l'appui. Il cristallise des relations territorialisées préexistantes en faisant référence aux lieux de vie de la petite tribu, école ou quartier par exemple et s'ancre dans leurs activités communes. Le blog tribal individuel (alimenté par un seul jeune) a plutôt une fonction de définition du réseau relationnel du jeune, parfois de recomposition s'il y a changement d'école ou déménagement par exemple. Ces changements de trajectoires de vie des jeunes peuvent provoquer la création d'un blog ou l'abandon d'un blog pour un autre. Pour retrouver une place et une 'bande' (Fluckiger, 2006) parmi sa 'nébuleuse de connaissances' (Delaunay-Tétérel, 2006), le blog est en effet un outil intéressant. Grâce à lui, le jeune peut hiérarchiser ses relations, se situer par rapport à elles, délaisser ou renforcer une amitié par des photos plus nombreuses, des commentaires, bref recomposer son réseau.

La blogueuse de l'extime blogue pour elle-même, en secret. Alors que le blog tribal est 'familier', se focalisant « non sur l'intériorité du blogueur mais sur la description de son environnement et de ses activités quotidiennes » (Delaunay-Tétérel, 2006, p. 38²³), le blog de la blogueuse de l'extime est de l'ordre du journal intime. Il récolte ses états d'âmes, ses moments difficiles, ses joies du quotidien, des photos trouvées sur la toile, des paroles de chansons qui la touchent. Cette intimité extériorisée²⁴ reste cachée aux proches et s'adresse à un tiers inconnu (les internautes) devenant témoin de sa construction de soi²⁵.

Les deux profils -types de blogueur peuvent se combiner. Cette double caractéristique de la pratique du blogging - tribale où le blog relève d'une

²³ Citant M. Paldacci (2006) qui distingue blog familial / blog intimiste.

²⁴ Sa contraction donne le terme 'extimité' (Tisseron, 2001).

²⁵ Cette « publicisation de l'intime » rejoint évidemment tout le mouvement décrit en autres par D. Mehl pour la télévision de l'intimité où la « quête de soi » se fait en public.

'mise en scène médiatique' (De Smedt, 2006) et secrète (mise en scène d'un soi privé et caché même aux proches) rejoint une distinction centrale des pratiques culturelles juvéniles entre les pratiques de scène et les pratiques de coulisse. Dans la perspective de ces blogueurs, l'intime reste secret mais peut être public et la sphère « publique » connue de leur entourage s'apparente plutôt à un espace de visibilité et de publicité soumis à la sanction des pairs.

2.1.3. Les pipettes du Net

Enfin, les 'pipettes du Net' sont des jeunes filles qui « papotent » sur des messageries instantanées. La toile, faute d'habiter proche l'une de l'autre ou faute de se voir²⁶, leur permet de prolonger les conversations. Elle devient un lieu de partage au présent de l'émotion et des confidences, avec son langage et ses codes, une scène de sociabilité privilégiée.

2.2. Des profils explorateurs

Au-delà du cercle des pratiques conventionnelles, nous avons quatre profils d'explorateurs qui n'hésitent pas à découvrir les côtés plus ou moins obscurs de la toile s'éloignant de leur quotidien. Ces quatre profils-types ont un usage peu diversifié d'Internet mais très intensif (plus de deux heures par jour la semaine, parfois des journées et des nuits entières le week-end) et se distribuent selon le genre. Pour les jeunes du panel se rattachant à ces profils-type, la technologie est un compagnon de vie qui leur sert à « être » au monde, devenant une scène où l'on s'accomplit. Parfois par frustration comme Bertrand, 18 ans qui s'ennuie dans son Internat ou Chloé, 17 ans contrainte de rester chez elle par une mononucléose. Ils ont leur propre ordinateur, dans leur chambre et sont souvent bien équipés. Leur attachement à cet objet et à Internet est quasi émotionnel. Ils ne sauraient pas s'en passer.

2.2.1. La free rideuse du tchat

La *free rideuse* du tchat est un profil-type féminin. Sa pratique du tchat n'a pas d'objectif de création de lien social. Il s'agit de communiquer

²⁶ Par exemple, les recherches de D. Boyd montrent qu'aux Etats-Unis, c'est le déficit d'espaces publics jeunes qui renforce entre autres, l'investissement massif des jeunes sur les messageries instantanées (et les sites de socialisation).

pour communiquer et de communiquer le plus librement possible. La *free rideuse* se moque des règles de la communication et des civilités ; elle tchate pour délirer, pour lancer des « vanes ». Elle « clashe »²⁷ et se « fait des films » avec les autres tchateurs. Elle change son âge, sa vie, ses goûts. L'important n'est pas de savoir ce qui est vrai ou pas mais de « délirer ». Elle aime l'anonymat et la liberté de ton de échanges : elle finit quand elle veut, va aussi loin qu'elle veut, choisit ce qu'elle veut dire, change d'interlocuteur, parfois s'en moque. Elle explore tous les salons, du plus commun au plus privé. La *free rideuse* n'a pas peur de se mettre en danger et de provoquer. Dominique Cardon (2006) parlait d'Internet comme un espace malléable en clair-obscur permettant la pluralité du « public » et l'exploration du « privé ». La pratique ludique de la *free rideuse* du tchat montre bien ces explorations identitaires, permises d'ailleurs par le côté flou et obscur des tchats, et un espace public fait d'expression spontanée et non de débat.

2.2.2. La club member

La *club member* est une adepte des sites de socialisation ou de partage de profils. Son objectif est de faire des rencontres. Ces rencontres restent le plus souvent virtuelles mais la 'possibilité' d'une rencontre en face à face doit toujours être présente (elle choisit ses contacts dans sa zone géographique par exemple). La *club member* se construit un « profil » avec soin, photos, loisirs, goûts, traits de personnalité. Ce profil n'est pas totalement elle, ni totalement un personnage. Cette exposition de soi plutôt ludique est suffisamment floue pour être appréciée et surtout commentée. Son profil est donc un 'potentiel relationnel' (Cardon, 2006) dans le sens où elle se montre et s'exprime pour générer des rencontres et des échanges.

2.2.3. Le mercenaire du jeu et le dofuïen

Nous avons enfin deux profils masculins de joueurs : le 'mercenaire' du jeu qui joue sans règle si ce n'est les siennes, pour la performance et un certain sentiment de « domination » qui l'accompagne et le dofuïen²⁸. La pratique du dofuïen est émotionnelle et communautaire. Ce profil-type

²⁷ Les « clashes » sont des joutes verbales sur les tchats.

²⁸ Dofus est un jeu MMORPG (massively multiplayer online role-playing game), jeu en ligne multi-joueurs fonctionnant avec un univers persistant.

cherche à appartenir à une communauté des joueurs avec qui il partage un imaginaire et des aventures collectives. Il respecte les règles de la « guilde » ou de la « team » à laquelle il appartient et considère ses autres membres comme des amis. Ils commentent les combats ou « quand c'est calme, on parle de la journée, de tout et de rien, on demande comment ça va. On est vraiment des potes. C'est le moment où je me sens le mieux, c'est quand je suis sur mon pc avec eux. » Math, 18 ans. Cette communauté est aussi appréciée pour son « esprit » dofuïen caractérisé par les mêmes termes d'ailleurs chez les jeunes appartenant au profil. Ils parlent d'une fraternité entre les membres, d'un humour particulier, d'un esprit d'entraide, de la 'convivialité' dofus. Guillaume Laktzo-Toth (1999) avait déjà identifié ce style communautaire ni virtuel, ni traditionnel chez les usagers d'un tchat, témoignant d'une certaine nostalgie du nous et d'une recherche fusionnelle et du plaisir d'être ensemble sans finalité ni emploi (Maffesoli cité par Laktzo-Toth, 1999, p 8).

3. Des significations, la typologie transversalement

3.1. Diversité et expérimentations hybrides individualisées

La diversité des pratiques des jeunes du panel est d'abord frappante alors que le sens commun les représente souvent comme une « génération digitale » homogène et experte. Les significations qu'ils donnent à Internet diffèrent selon leur quotidien et trajectoire de vie (par exemple isolement, déménagement). Ils ne sont pas forcément des assidus, ni des experts²⁹. Cette diversité dans les appropriations des jeunes semble liée à la diversité des contextes familiaux et scolaires juvéniles contemporains ; la technologie n'enlève en rien la 'fragmentation' (Pacom, 2006) de cette catégorie sociale³⁰.

²⁹ Agnetha Broos montre que certains refusent même toute technologie (2006).

³⁰ Hétérogénéité qu'on retrouve au niveau des pratiques culturelles des jeunes, certains auteurs parlent d'ailleurs de « sous-cultures » juvéniles ou même de « sous-sous cultures » (Van den Bergh, 2007), sous-cultures dans lesquelles les TIC viennent jouer un rôle de différenciation/homogénéisation assez important (au niveau de canaux de communication par exemple).

Prolongeant cette idée, le deuxième trait frappant est le clivage de genre qui traverse cette typologie, nous montrant des pratiques féminine plutôt de type 'parler avec' en opposition avec des pratiques masculines de type 'faire ensemble'³¹. Alors que certains auteurs parlent d'une mixité plus problématique aujourd'hui, on peut se demander si ce repli sur le genre n'est pas un révélateur d'une recherche par les jeunes de nouveaux fronts d'opposition sur lesquels se définir ... Nous y reviendrons.

Troisièmement, ces pratiques observées nous montre une toile vécue par les jeunes comme un espace d'expérimentation, non pas reflet dégradé ou fantasmé de leur réalité mais espace supplémentaire, avec ses particularités et ses règles. La socialisation par expérimentation est évidemment propre à l'adolescence, période d'attente, temps suspendu, qui autorise les essais/erreurs sans « effet de classement » dans la société des adultes (Vienne & Delforge, 2006). Elle accompagne de même un changement de modèle dans le rapport parents/enfants qui n'est plus fondé sur la transmission et sur l'identification à une trajectoire parentale (Hersent, 2003, p.23) mais sur des relations libres et d'élection (De Singly, 2006) donc des relations plus fragiles.

Ces expérimentations seraient hybrides non actuelles mais tout aussi réelles rejoignant par là une conception du virtuel de 'troisième type' développée par Serge Proulx et Guillaume Latzko-Toth (2000). Ces auteurs la situent entre une conception plutôt paranoïaque du virtuel comme un simulacre de la réalité intrinsèquement plus riche et sa vision fantasmée comme un lieu libérateur d'un monde imparfait ; une conception « dans laquelle actuel et virtuel sont en interrelation circulaire et productive et de leur interaction perpétuelle jaillit un réel en constante création et expérimentation » (Proulx & Latzko-Toth, 2000, p.104). En effet, même si la plupart des jeunes sont dans une logique de reproduction du « connu » territorialisé tels les butineurs, d'autres vont véritablement jouer et articuler identité, réseau et loisirs de la « vie réelle » avec ceux d'Internet. Ces expérimentations mixent alors leur sphère quotidienne réelle et leur sphère virtuelle (dans le sens d'une sphère passant par la technologie uniquement) comme le dofuïen ou la club member par exemple.

³¹ Distinction établie par D. Pasquier concernant les pratiques culturelles des jeunes (2005) et confirmée par la littérature, voir par exemple la recherche de C. Metton ou Mediappro, 2005.

La toile permet aussi de s'essayer aux relations amoureuses, de s'exercer à la drague, de tester les limites d'une conversation, étant parfois le premier terrain d'exploration de l'autre sexe surtout pour les garçons entre 12 et 15 ans. Pour Alex, la messagerie instantanée permet de faire des compliments plus facilement à une fille, d'avoir une conversation plus privée qu'à l'école où ils sont souvent en groupe. En ce sens, Internet est une scène d'apprentissage des rôles sociaux ou sexués. Elle peut être aussi une scène de transgression. La tchateuse prend le rôle de l'adulte ou de l'autre sexe sur un tchat, change son âge ou son identité. Céline Metton avait bien mis en évidence ce phénomène et parlait 'd'infiltrer' les autres mondes sociaux, les 'coulisses' des jeunes plus âgés par exemple par les blogs ou du monde des adultes (Metton, 2004, p.79). La toile peut aussi permettre la transgression des conventions familiales en élaborant un blog secret, un personnage ou un profil contraire au style de la famille par exemple.

Internet serait donc davantage un moyen pour les jeunes de « s'exercer » à la vie, une zone « tampon » entre leur vie publique, l'école par exemple, et leur sphère domestique ; une scène d'apprentissage pratique, hybride et fluide et non une « fuite » de la réalité.

3.2. *Expérimentation sans transmission : une certaine fracture générationnelle*

Ces expérimentations se font souvent seul à la maison. Les jeunes veulent être autonomes dans leurs découvertes. Cette autonomie est la norme d'apprentissage dans leur discours. Pour Manuelle, 13 ans, « si on est coincé, il y a toujours moyen de trouver la solution sur Internet, tout est écrit ». Ils apprennent aussi par imitation ou conformisme, comme Lisa, 17 ans qui a appris à tchater en tchant ou encore Bertrand, 15 ans qui, depuis qu'il regarde des vidéos de kitesurf, fait lui aussi des vidéos qu'il poste sur ses forums. Il trouve que « plus on est sur Internet, plus on découvre des trucs à faire et plus on sait l'utiliser ». L'apprentissage des codes et règles de ces espaces se fait en tout cas en dehors de référents parentaux, non pas contre ceux-ci mais en dehors d'eux.

Certains parents se retirent d'ailleurs eux-mêmes de ces territoires, entourant les pratiques numériques de leurs enfants d'une sorte de respect prudent et presque craintif. Ils n'osent pas poser de question, qu'ils jugent

indiscrètes, n'osent pas trop surveiller³². Ils justifient leur discrétion par un besoin d'autonomie de leurs adolescents ou un « besoin d'intimité » que revendiquerait ceux-ci. Ils disent qu'il a « le droit de gérer ses territoires » comme la maman d'Arnaud, 15 ans, qu'il peut se débrouiller seul. Un sentiment d'incompétence semble être assez présent chez eux, encore plus pour ceux appartenant à la dernière catégorie de milieu social comme la maman de Julie, 12 ans qui se dit « incapable de comprendre comment ça fonctionne. Je sais juste lui dire qu'il ne faut pas accepter de RDV car j'ai vu un reportage à la télé sur ça. Et d'ailleurs, ça me fait vraiment peur ». Ils se comparent à leurs enfants qui sont pour eux, et par définition, plus compétents qu'eux. Il est vrai que la plupart des jeunes observés se disent plutôt experts, même si cette expertise semble être de l'ordre d'un discours convenu que d'un réel savoir.

Certains parents préfèrent même parfois « confier » assez paradoxalement leurs adolescents à Internet plutôt que de les voir dehors, telle la maman de Lisa, 17 ans qui après n'avoir plus su gérer les bêtises de sa fille, lui a payé Internet³³. Sonia Livingstone avait parlé de « bedroom culture », phénomène plutôt anglo-saxon mais qu'on retrouve par certains aspects ici. Pour l'auteur, cette culture de la chambre à coucher est due entre autres à une réaction 'protectionniste' des parents : favoriser les loisirs à domicile en fournissant tout l'équipement médiatique et culturel possible permet d'éviter les dangers de la rue. Pour notre panel, ce phénomène toucherait plutôt les jeunes filles³⁴, comme la maman de Charlotte, 13 ans préférant la voir à « l'intérieur plutôt que dans le quartier ». Les discussions à propos d'Internet entre jeunes et parents sont rares, sauf pour les jeunes filles de la première catégorie d'âge. S'il y a intérêt, il vient souvent des mères. Cette absence prudente des parents ne veut donc pas dire que les jeunes et les adultes observés sont en conflit. Il s'agit plutôt de 'cohabitation indifférente' (Pasquier, 2006) ou 'molle' (Fize, 2004). Il est vrai que dans certaines familles, c'est en simplifiant 'chacun ses pratiques, chacun sa technologie, chacun ses territoires'. Il y a peu de temps commun qui se limitent souvent au repas du soir « chacun est à droite à gauche, on ne se parle pas vraiment » indique Manuelle, 13 ans.

³² Ils parlent bien de « surveillance », plutôt que de « mettre des limites » par exemple.

³³ Lisa est devenue d'ailleurs une tchateuse hors pair, courant les salons de tchat plutôt que de courir les rues...

³⁴ C'est peut-être du aussi à un certain inconscient collectif belge marqué par plusieurs affaires de mœurs qui ont secouées le pays tout entier fin des années 90.

Deux jeunes ont même cité le frigo comme objet symbolisant leur famille ! Des territoires entiers se construisent en dehors de la sphère familiale comme les jeux vidéos ou les réseaux relationnels de certains jeunes qui ne passent plus que par la technologie. Comme dit le papa d'Astrid, 15 ans « je ne sais absolument pas à qui elle parle sur Internet. J'ai l'impression que ça m'échappe ces trucs d'MSN, je ne peux même pas voir leurs têtes à la porte d'entrée ».

Notons que cette indifférence / absence des parents rejoint un phénomène plus large de rupture de la transmission au niveau des pratiques culturelles des jeunes. Ce n'est plus la famille et l'école, les institutions qui transmettent la culture mais les pairs, la sphère marchande et les médias. Cette rupture de la transmission culturelle est aussi renforcée par le double processus d'individualisation³⁵ et de privatisation des pratiques de loisirs (Donnat, 1998).

Enfin, les jeunes plus âgés du panel déplorent cette absence parentale. Au regard de leurs années d'apprentissage d'Internet, ils auraient voulu plus de repères d'adultes, de discussions. Certains pensent même que cette fracture sera plus importante pour les générations d'« *adonnaissants* » (De Singly, 2006), cette génération 'MMB' (MSN-Mobile et Blogs). Comme par exemple, Séverine, 18 ans qui a un frère de 11 ans. L'indifférence qu'elle a vécue entre elle et ses parents lui paraît beaucoup moins forte que celle qu'elle voit entre ses parents et son frère.

4. En guise de conclusion, trois questions

Ces observations seraient à poursuivre mais débouchent déjà sur un triple questionnement au niveau des impacts de cette indifférence/absence parentale sur la socialisation du jeune. Il importe évidemment de considérer, dans le cadre de la démarche qualitative menée, cette indifférence : absence parentale comme une hypothèse de travail qui devrait être validée par un suivi d'un panel de jeunes plus étendu.

³⁵ Phénomène qui ne touche pas de la même manière les milieux sociaux. Par exemple, 14% d'adolescents de milieu favorisé ont une télévision dans leur chambre contre 52% d'enfants défavorisés (Pasquier, 2005).

Tout d'abord, on peut se demander comment un jeune se construit dans des rapports parents/adolescents se limitant très souvent à une cohabitation indifférente ? Car un adolescent a besoin de confrontation, de conflictualité pour se définir. N'ayant plus de « mur parental », on pourrait faire l'hypothèse de l'émergence d'autres fronts d'opposition tels ceux qui opposent les filles/garçons ou les groupes sociaux. Le marquage par le genre des profils-types décrit plus haut, cet investissement des jeunes dans des usages plutôt sexuellement connotés (typiquement des usages stratégiques, ludiques, violents comme les jeux pour les garçons/ des usages émotionnels et communicationnels comme le tchat, les blogs et la messagerie instantanée pour les filles) semblent témoigner, outre d'un certain repli identitaire, de ces nouveaux fronts d'opposition.

Ensuite, il importe de se questionner sur les impacts que pourrait avoir cette absence parentale sur le poids que prend la régulation par les pairs dans la socialisation juvénile. Ses codes déjà prescripteurs -Dominique Pasquier parle à ce propos de 'tyrannie de la majorité' - pourraient l'être encore plus par la technologie. La régulation cadrée par ces outils technologiques est en effet plutôt de type binaire (on « bloque » l'interlocuteur quand une conversation tourne mal, on « delete » le contact ou le commentaire quand il ne plaît pas), fonctionnant sur des critères de l'ordre de l'émotion (« j'aime/ j'aime pas »...). On voit bien que « si les parents ont perdu une grande partie de leur pouvoir de prescription, les individualités ne peuvent pas pour autant s'exprimer librement. La recherche d'authenticité se heurte sans cesse aux codes des cultures adolescentes ainsi qu'à une imposition, souvent masculine, de la définition des situations » (Pasquier, 2005, p. 13).

Enfin, la temporalité de ces pratiques numériques, trop rapidement décrite ici mais qui relève à la fois de l'immédiateté et de la spontanéité des émotions, peut avoir des impacts sur les rapports entre jeunes et institutions traditionnelles. Un certain vide dans la littérature témoigne d'une difficulté à penser cette dimension temporelle juvénile. Il est vrai que dépasser le constat de la « culture du présent » chez les jeunes pour analyser les processus temporels à l'œuvre dans leurs pratiques numériques est assez difficile. Néanmoins, il est pointé que leur rapport à la culture rentre en confrontation avec celui de l'école, lié à un passé et à la culture humaniste et fonctionnant sur des contenus de connaissances. Pratiquement, Dominique Pasquier indique que les professeurs doivent transmettre des matières ou objets comme l'histoire, les courants

littéraires qui n'ont plus aucun sens par rapport à l'univers culturel des jeunes (Pasquier, 2006, p. 43). De même, pour Amparo Lasen, l'école est fondée sur un temps historique, biographique, disciplinaire (se soumettre à des horaires, des délais, des sonneries, à la durée et à l'ordre des cours, ...) et linéaire alors que les jeunes manquent d'autodiscipline temporelle, ne se sentent pas « artisan de leur destin » et contrairement au modèle linéaire orienté du temps historique, ils « expérimentent des trajectoires zigzagantes (...) et imaginent un faisceau de choix virtuels et non une voie linéaire unique » (Lasen, 2001, p. 285). Il nous semble que c'est ce paramètre temps qui doit être étudié plus avant. S'il est central dans la régulation, il a aussi des incidences dans les rapports entre générations et dans l'inscription d'un jeune dans un futur, un projet, une société.

Bibliographie

BROOS, A., *De digitale kloof in de computergeneratie : ICT-exclusie bij adolescenten*, these Faculteit Sociale Wetenschappen. Leuven, Katholieke Universiteit Leuven: 289, 2006.

DELFORGE, H., *Les horizons culturels de l'adolescence dans le contexte scolaire en Communauté française à Bruxelles*, Actes du 4^e congrès des chercheurs en éducation, Bruxelles, http://www.enseignement.be/prof/dossiers/recheduc/cce/actes2006/actes_2006.pdf, 2006, pp.197-199

DE SINGLY, F., *Les Adonassants*, Paris, Armand Colin, 2006.

DE SINGLY, F., *Sociologie de la famille contemporaine* 2^e Edition, Paris, Armand Colin, 2004.

DE SINGLY, F., *Libres Ensembles*, Paris, Pocket, 2003.

DONNAT, O., *Les pratiques culturelles des français*, Paris, La documentation française, 1998.

FIZE, M., Contribution à une sociologie de l'adolescence, *Revue de l'Institut de Sociologie*, N° 1-4, 1993, pp.253-268.

FIZE, M., *Les Adolescents*, Paris, Ed. Cavalier bleu, 2002.

GALLAND, O., *Les jeunes* 6^e édition, Paris, La Découverte, 2002.

GALLAND, O., *Sociologie de la jeunesse* 3^e édition, Paris, Armand Colin, 2004.

HERSENT, J-F., *Les pratiques culturelles adolescentes : France, début du troisième millénaire*, BBF n° 3, 2003, pp. 12-21

JOUET J., Retour critique sur la sociologie des usages, *Réseaux* N° 100, 32000, pp.488-521

JOUET, J. & PASQUIER, D., Les jeunes et l'écran, Paris, *Réseaux* N° 97 CENT, 1999.

KLEIN, A., ROMAIN, L. & DE SMEDT, T., *Internet et les jeunes*, Bruxelles, col. Média Animation, 2002.

LASEN, A., *Le temps des jeunes, Rythmes, Durée et Virtualités*, Paris, L'Harmattan, 2001.

LATZKO-TOTH, G., *À la rencontre des tribus IRC : le cas d'une communauté d'usagers québécois de l'Internet Relay Chat*, mémoire de maîtrise, Département des communications, Université du Québec, Montréal <http://composite.org/v1/theses/tribirc/index.html>, 1998.

LIVINGSTONE, S., *Young People and New Media*, Londres, Sage, 2002.

METTON, C., Les usages de l'Internet par les collégiens, explorer les mondes sociaux depuis le domicile, *Réseaux* n°123, Vol. 22, 2004.

PASQUIER, D., *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, 1999.

PASQUIER, D., *Cultures lycéennes, la tyrannie de la majorité*, Paris, Ed. Autrement, 2005.

PASQUIER, D., Culture : une crise des transmissions, *Les Grands Dossiers Sciences Humaines*, N°4, 2006, pp.42-43

PROULX, S. & LATZKO-TOTH, G., La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle, *Sociologie et sociétés*, vol. XXXII, no. 2, Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2000, pp. 99-122.

TISSERON, S., *L'intimité surexposée*, Paris, Editions Ramsay, 2001.

TRÉDAN, O., *Les weblogs dans la Cité : entre quête de l'entre-soi et affirmation identitaire*, Cahier de recherches de Marsouin, N°-6, http://www.expert.infini.fr/IMG/pdf/Rapport_Blog_EXPERT-CRAPE-Marsouin.pdf, 2005.