

Des souris et des jeunes. Les pratiques relationnelles et culturelles des ados sur Internet

Pascal Lardellier

Numéro 165, printemps 2012

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/66469ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)

1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lardellier, P. (2012). Des souris et des jeunes. Les pratiques relationnelles et culturelles des ados sur Internet. *Québec français*, (165), 75–76.

Des souris et des jeunes. Les pratiques relationnelles et culturelles des ados sur Internet

PAR PASCAL LARDELLIER*



Depuis quelques années, les études¹ consacrées aux pratiques numériques des adolescents², et aux usages relationnels qu'ils font des TIC, se succèdent dans le champ académique. Nous avons essayé d'y apporter une contribution avec « Le pouce et la souris. Enquête sur la culture numérique des ados³ ». Ces ados constituent un échantillon de choix pour le sociologue et le chercheur en SIC (sciences de l'information et de la communication). Et pour cause : ils développent, via les TIC (ordinateurs, téléphones portables...), des pratiques particulières d'expression, de sociabilité, d'accès aux loisirs et aux produits culturels. Le prisme adolescent offre en tout cas une vue synoptique privilégiée – et peut-être prospective – à la sociologie des usages des TIC. Des biais existent, certes. Ces jeunes, de par leur « technophagie », produisent un effet de loupe, en même temps que leurs pratiques numériques constituent un miroir déformant. Mais le fait est que la question des modalités du « faire lien » trouve là matière à renouveler ses interrogations. Car les TIC doivent d'abord être considérés comme des « dispositifs socio-techniques ». À ce titre, ils sont porteurs d'une dynamique d'organisation sociale à chercher autant dans leurs spécificités techniques que dans les motivations et stratégies de « ceux qui y viennent ».

Procédons à une petite revue de détail. Une lecture croisée de ces études confirme d'abord un taux d'équipement bien au-dessus de la moyenne nationale chez les 13-18 ans. D'ailleurs, l'âge du « primo-équipement » en téléphonie décroît d'année en année. Et

l'acquisition du « premier mobile » (souvent un cadeau aussi symbolique que fonctionnel) est vécue comme un rite marquant le passage entre l'enfance et l'adolescence, l'âge de la conquête des autonomies, celui qui va permettre le lien permanent (quoique régulé) avec le cercle des proches ; l'âge, aussi, du libre cours de l'expression (notamment de ses sentiments et émotions) sans le filtre parental. La messagerie instantanée MSN (maintenant WLM) et la blogosphère constituent des échappatoires permettant des formes variées (quoique conventionnelles) de mise en scène de soi. En se connectant et en « entrant dans le flux », les (jeunes) internautes doivent tout à la fois respecter la temporalité et les codes inhérents aux réseaux numériques, et tenter de se différencier coûte que coûte, en adoptant des manières singulières d'apparaître sur les écrans. Les jeunes utilisateurs des TIC (qui sont multiutilisateurs) se sont, dans une très grande proportion, « auto-formés ». L'intelligence technologique et sociale qu'ils possèdent, leur naturel dans l'utilisation, qui déconcerte maints parents et éducateurs, est en fait celle des *digital natives*, c'est-à-dire de ceux qui sont nés entourés de technologies et ne sont pas victimes de la résistance cognitive de nombre de leurs aînés. Et pour cause, ils fonctionnent sur un mode « essai / erreur » ludique et dédramatisé, qui se joue des procédures, pour tester intuitivement les possibilités offertes par les « machines à communiquer ». Les études relèvent chez les ados des pratiques de connexion à Internet quotidiennes et des modalités de socialisation transitant de plus en plus par les réseaux numériques. Ainsi, MSN est devenu une

« arrière-cour », où les collégiens, notamment, se retrouvent dès la sortie de classes pour discuter, commenter la journée, mais aussi partager des ressources pédagogiques, culturelles ou ludiques. Le recours à des moteurs de recherche, à l'avenant, et la consultation des encyclopédies en ligne (*Wikipedia*) sont des réflexes générationnels qui ne vont pas sans poser des problèmes – à tout le moins des questions – sur la manière dont devoirs et exposés sont réalisés, et surtout sur ce qu'ils en retiennent *in fine*, quand les sources n'ont pas été vérifiées et les documents « pêchés en ligne », juxtaposés plus que mis en perspective critique. Mais collégiens et lycéens ne sont pas les seuls justiciables de « copier-piller » en ligne des documents qui peuvent aussi servir à évaluation universitaire. Est-ce enfreindre un tabou que de le relever... ? Les ados, dans leurs témoignages sur leurs pratiques numériques, font état à leur corps défendant de la grande influence sur eux de « l'idéologie de la communication » colportée par les discours médiatiques, les fournisseurs d'accès et autres opérateurs de téléphonie au premier chef. On connaît ses impératifs d'hyper-connexion, de transparence, de progressisme technico-social, de convivialité et de « jeunisme » (tutoiement, novlangue SMS et *émoticones* de rigueur sur « l'Internet adolescent »). Car, surtout, il convient « d'être connecté », d'être possiblement en « lien avec ». Le contenu compte souvent moins que le fait d'envoyer un message, et d'en recevoir un en retour. La fonction phatique prévaut bel et bien. Mais ne pas être équipé peut, à partir d'un certain âge, ostraciser durablement ceux qui, de ce fait,

« sortent du réseau », à tous les sens du terme. Ce sont bel et bien les relations qui se trouvent ontologiquement reconfigurées par l'émergence des réseaux numériques. Car, par-delà l'absence momentanée des corps et la mise en suspens des identités (cf. les pseudos), c'est bien un impératif ludique qui caractérise ces nouveaux rapports. Les ados ont perçu au premier chef la nature de ces changements, et ils (s')en jouent, même intuitivement. Ils ont intégré la nature des changements technico-sociaux portés par les « outils communicationnels » dont ils se séparent de moins en moins. Enfin, ils prennent grand soin de développer et d'entretenir leur « capital émotionnel » (E. Illouz), *via* les claviers et sur les écrans des « machines à communiquer ». En ce sens, ils répondent à une injonction globale portée par les discours zéloteurs entourant les TIC et, concomitamment, par les modes de légitimité imposées par la « télé réalité ». Ethnographier les pratiques technico-sociales des jeunes permet en tout cas de mettre au jour les termes d'une véritable « culture numérique ». Celle-ci ne se limite pas à des échanges de contenus, mais englobe des codes, des rites, des valeurs, des normes. Retour circulaire alors à la dimension sociologique et aux enjeux communicationnels de cette culture : quelque chose se joue et se noue là, qui dépasse les outils et les acteurs, et qui engage la société dans ses modalités techniques et symboliques de perpétuation. □

* Professeur à l'Université de Bourgogne (Dijon, France) et auteur (Amazon.fr)

Notes

- 1 E. Bevort et I. Bréda, « Médiappro : Appropriation des nouveaux médias par les jeunes », Clémi, 2006. 5. Octobre, « Les jeunes et les TIC », *Diversité*, n° 148 (mars 2007).
- 2 Définis un peu sèchement comme appartenant à la tranche des 13-18 ans, mais souvent la constitution des échantillons déborde sur les préados.
- 3 *Le pouce et la souris. Enquête sur la culture numérique des ados*, Paris, Fayard, 2006.

Références

- BEVORT, Éveline et Isabelle BRED A, « Médiappro : appropriation des nouveaux médias par les jeunes », Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information-CLEMI, CRDP Aix-Marseille, 2006.
- GROSS, Elisheva, « Adolescent Internet use : what we expect, what teens report », *Applied Developmental Psychology* (UCLA, L.A.), 25 (2004), p. 633-649.
- ILLOUZ, Eva, *Cold Intimacies. The Making of Emotional Capitalism*. Oxford, England, John Wiley and sons, 2007.
- KERDELLANT, Christine et Gabriel GRÉSILLON, *Les Enfants-Puce. Comment Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain*, Denoël, Paris, 2003.
- LARDELLIER, Pascal [dir.], « Culture et lien social à l'ère des réseaux », *Degrés* (Bruxelles), n° 126-127 (2007).
- LENHART, Amanda, Mary MADDEN, Alexandra RANKIN Mc GILL et Aaron SMITH, *Pew Internet and American Life Project*, « Teens and Social Media. The use of social media gains a greater foothold in teen life as they embrace the conversational nature of interactive online media », 2007.
- OCTOBRE, Sylvie, « Net-génération. Les jeunes et les TIC », *Diversité*, n° 148 (2007).
- PASQUIER, Dominique, *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris, La Découverte, 2005.
- UNESCO [rapport rédigé par Sanjay ASTHANA], « Innovative practices of youth participation in media », archives UNESCO, 2006.

François Guérin La Peur du pire

Une cantine fraîchement installée dans un quartier de Montréal devient l'occasion pour les résidents de sortir de leur solitude et de savourer la richesse de la différence. Or, l'entreprise humaniste fait ombrage dans une société où prévalent l'individualisme et le consommé-jeté.



COLLECTION
FINE
PLUME

Le premier roman d'une
toute nouvelle collection.
www.jcl.qc.ca



LES ÉDITIONS JCL



Conseil des Arts
du Canada

Société
de développement
des entreprises
culturelles

Québec



Patrimoine
canadien