

## RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

### Les jeunes sur Internet

Lobet-Maris, Claire; Gallez, Sarah

*Published in:*  
Communication

*Publication date:*  
2011

*Document Version*  
le PDF de l'éditeur

[Link to publication](#)

*Citation for pulished version (HARVARD):*

Lobet-Maris, C & Gallez, S 2011, 'Les jeunes sur Internet: se construire un autre chez soi', *Communication*, numéro 2.

#### 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.

# Communication

Information médias théories pratiques

Vol. 28/2 | 2011

Articles

---

## Les jeunes sur Internet. Se construire un autre chez-soi

SARAH GALLEZ ET CLAIRE LOBET-MARIS

---

### **Résumés**

Basée sur une approche ethnographique, cet article présente une typologie originale de profils types de jeunes (12-18 ans) concernant leurs pratiques sociales d'Internet. Cette typologie a été construite au terme d'un suivi de près d'une année d'un panel de jeunes comprenant des observations participantes, des entretiens en face à face et en ligne et des journaux de bord. Cette typologie, recouvrant divers régimes de signification que revêt Internet pour les jeunes, tend à démontrer que la toile s'affirme de plus en plus comme un nouvel espace d'expérimentation sociale pour les jeunes leur permettant de se définir et de définir le monde qui les entoure.

Guided by an ethnographic approach, we present an original profile typology of teens' social practices on the Internet. Following a one-year panel survey of teens, aged between 12 and 18, this typology has been elaborated through face-to-face interviews, participatory observation and online self-reporting diaries. It brings to light the multiple regimes of social meanings that this new media offers in the everyday life of teens. It also shows that the Internet is appropriated by teens as a new social space for experimenting with new ways of defining their social identities and their social environment.

Este artículo, basado en un enfoque etnográfico, presenta una tipología original de perfil tipo, de jóvenes de 12 a 18 años en lo relativo a sus prácticas sociales por Internet. Esta tipología fue construida después de un seguimiento, por aproximadamente un año, de un grupo de jóvenes, que incluye observaciones participantes, entrevistas personales y en línea, así como el diario. Esta tipología, que cubre diversos regímenes de significación que Internet constituye para los jóvenes, tiene como objetivo demostrar que la red se afirma cada vez más, como un nuevo espacio de experimentación social para los jóvenes que les permite definirse y definir el mundo que los rodea.

---

### **Entrées d'index**

**Mots-clés :** Internet, jeunes, pratiques sociales hybrides, expérimentation

**Keywords :** Internet, teens, hybrid social practices, experimentation

**Palabras claves :** Internet, jóvenes, prácticas sociales híbridadas, experimentación

---

### **Texte intégral**

- 1 Les liens entre la Toile et les adolescents analysés depuis plus d'une décennie semblent être un terrain d'étude particulièrement fécond pour penser la société des jeunes. Constatant qu'une très grande majorité d'entre eux s'approprient relativement rapidement cette technologie, nous nous sommes interrogées sur les raisons de ce succès. Les particularités de l'adolescence, telles que la recherche d'autonomie et dans le même temps d'appartenance à un groupe, semblent particulièrement bien s'accorder avec les applications relationnelles et « individualisantes » d'Internet. Outil de sociabilité et d'autonomisation, la Toile est une ressource pratique et personnalisable pour les jeunes d'aujourd'hui. Cependant, rares sont les recherches qui replacent ces appropriations dans une perspective plus globale de récit de vie exploitant le contexte familial et domestique du jeune. Les recherches s'intéressent ainsi aux liens entre des pratiques numériques particulières et des réseaux de sociabilité, ou un profil sociodémographique précis, ou encore un style d'éducation.
- 2 Dépassant ces questions, nous allons considérer Internet comme un outil de définition de soi et du monde utilisé dans un contexte de vie particulier. En effet, la Toile peut occuper une certaine place dans la vie quotidienne d'un adolescent qui construit au jour le jour son univers numérique par l'intermédiaire, par exemple, des applications qu'il privilégie, des attributs identitaires qui le présentent dans une messagerie instantanée ou d'un fond d'écran particulier. Cet univers singulier et cohérent est révélateur de ce qu'il vit au jour le jour et fait sens dans son évolution d'adolescent. C'est ce « sens » qui est l'objet de l'analyse proposée ici. Quelles sont les motivations d'un jeune à choisir les potentialités de communication d'Internet plutôt que ses applications ludiques ? Quelles sont les raisons de son investissement intensif ou non sur la Toile ?
- 3 Il s'agit donc de tenter de saisir les différentes dimensions des dispositifs identitaires et relationnels qui se déploient dans ces pratiques. La littérature a insisté sur leur caractère hybride (Proulx et Latzko-Toth, 2000) transgressant la dichotomie traditionnelle réel/virtuel, et fortement relationnel. Mais les particularités de ces deux caractéristiques n'ont pas encore été explorées. Comment se répartit au jour le jour l'ancrage ou non de ces dispositifs dans le « réel actuel » d'un jeune ? Quelles sont ses intentions ou les formes relationnelles qu'il choisit dans sa pratique toujours « connectée » ? Nous verrons que les jeunes utilisent des dispositifs identitaires faits de dissolution ou à l'inverse, de construction pérenne, et qu'ils s'appuient sur la plasticité et le clair-obscur de la Toile (Cardon, 2008), dissimulant leurs traits sociaux du « réel actuel » ou au contraire les rendant très visibles.
- 4 Deux questions de recherche transversales guideront notre plongée ethnographique chez les jeunes : comment organiser les diverses significations sociales attribuées à Internet par les jeunes et en quoi sont-elles révélatrices de « l'Être au monde contemporain du jeune » ?
- 5 Sur le plan méthodologique, cette subjectivité peut être saisie par les mots que le jeune utilise pour qualifier sa pratique, mais aussi par son comportement devant l'ordinateur, par la place qu'il lui donne dans son espace privé domestique. Plus concrètement, nous exposerons les univers numériques observés et leurs dimensions au moyen d'une typologie en huit profils types. Instrument de stylisation de la réalité (Schnapper, 1999), cette typologie met en forme et replace ces univers dans des trajectoires de vie et des espaces familiaux et domestiques particuliers. Elle a comme avantage de lier nos deux objets de recherche, donnant forme à un univers numérique et donnant à voir ses dispositifs identitaires et relationnels.
- 6 D'abord, nous situerons notre démarche dans le panorama des recherches sur les jeunes et Internet. Nous exposerons ensuite notre méthodologie de récolte des données puis notre outil d'analyse.

## De l'évaluation des pratiques à la construction identitaire

- 7 Les auteurs des pays anglo-saxons, assez pionniers quand il s'agit de médias et de jeunesse, vont les premiers s'intéresser au rôle d'Internet dans la vie des jeunes, dans une perspective évaluative au départ, plus « culturaliste » ensuite<sup>1</sup>. D'abord, il s'agissait de recherches quantitatives entreprises par les pouvoirs publics, qui répondaient ainsi à une forte demande sociale. Ces études devaient évaluer les « effets » d'Internet en général, et de ses « contenus préjudiciables » en particulier, dans une optique réglementaire<sup>2</sup>.
- 8 Du côté de la littérature francophone, on s'est intéressé à la diffusion d'Internet chez les jeunes, à leurs usages particuliers et à la place de cet outil dans leurs loisirs (par exemple, De Smedt, Klein et Romain, 2002). Un consensus assez large qui ressort de ces travaux est le suivant : loin du concept de génération digitale et par opposition à un certain discours en sociologie parlant du « peuple jeune » comme d'une catégorie culturellement et socialement homogène, la diversité des pratiques numériques des jeunes est frappante. Cette diversité semble en partie liée à la variété des parcours juvéniles contemporains, la technologie ne dissipant pas la fragmentation de cette catégorie sociale.
- 9 La Toile s'imposant de plus en plus dans le quotidien des jeunes, les auteurs ont commencé à s'intéresser au rôle plus qualitatif de cet outil, par exemple dans la construction identitaire ou la sociabilité des jeunes. Ces deux thématiques ont été explorées de manière simultanée dans des études principalement francophones (Lelong et Metton, 2007) dans une perspective globalement constructiviste. D'un point de vue identitaire, les auteurs présentent la Toile comme un lieu d'exposition et de construction de soi particulièrement fluide à un âge où l'identité est en formation. Outil d'autonomisation permettant la construction de styles ou de pratiques autonomes par rapport aux pairs et aux injonctions parentales (Martin, 2004), la Toile rend aussi possible l'exploration d'autres mondes et d'autres codes sociaux comme ceux des plus âgés (Fluckiger, 2006) ou du sexe opposé (Metton, 2004). Internet y est présenté comme une scène de travestissement et d'apprentissage, moyen pour les jeunes de tester ou de s'exercer à la vie, zone tampon entre leur vie de scène, l'école par exemple, et leur sphère domestique. D'un point de vue relationnel, ces recherches montrent le mode « connecté » de ces pratiques (Liccope, 2002) où « le fait de rester en contact prime tout autant que le contenu des échanges : la fréquence et la continuité des flux phatiques fonctionnent comme d'importantes validations du lien » (Metton, 2004 : 69). Internet permet une panoplie d'usages relationnels mobilisés en fonction de la proximité affective du jeune et de son interlocuteur. Outil de relation et d'appartenance au groupe tribal, les jeunes sur la Toile valident socialement une identité en construction, les pairs approuvant profil, goûts et pratiques culturelles affichés par des commentaires ou autres messages. De même, les jeunes peuvent par son intermédiaire se confronter à des réseaux relationnels plus ou moins élargis ou les reconfigurer à la suite d'un changement de trajectoire de vie, un déménagement par exemple (Delaunay-Tétérel, 2008). Trédan (2005) montre que la caractéristique principale des blogues adolescents est leur interactivité : liens vers l'extérieur, indices du réseau d'appartenance et de notoriété du blogue, importance de l'espace de dialogue... « Le jeune au travers de cet outil peut s'engager potentiellement dans d'autres relations et prolonge au-delà d'une co-présence, les relations entretenues dans les lieux de socialisation primaires » (2005 : 6). Le lien social adolescent s'intègre et s'entretient donc par les différentes applications technologiques : messageries instantanées, courriels, clavardage, forums, blogues et jeux grâce aux avatars. Cette sociabilité numérique est de type entre-soi manifestant

la volonté adolescente de rester entre semblables. Cette caractéristique des usages jeunes s'appuie en réalité sur le développement des nouvelles applications du Web 2.0 et sur les particularités de son espace, toujours relationnel, rejoignant par là une caractéristique centrale des formes contemporaines de l'individualisme (De Singly, 2003, cité par Cardon et Delaunay-Tétérel, 2006 : 15).

- 10 Des travaux récents comme ceux de Dominique Pasquier ou de Laurence Le Douarin explorent d'autres champs comme la famille ou l'éducation. Pour ces auteures, les pratiques numériques juvéniles sont des révélateurs inédits de phénomènes plus larges caractérisant la société des jeunes. Au sujet des rapports entre parents et enfants par exemple, elles illustrent le poids des pairs qui, passant par le mobile ou Internet, s'insinue de plus en plus au sein de la cellule domestique familiale (Pasquier, 2005).

## Une perspective compréhensive pour une méthodologie ethnographique multimodale

- 11 Toutes ces recherches montrent donc que les pratiques numériques sont des expérimentations<sup>3</sup> au même titre que les autres et combien la distinction entre vie en ligne et vie hors ligne est largement dépassée, les deux s'enrichissant mutuellement (Lelong et Metton, 2007). Dès lors, nous avons voulu dès le départ inclure, dans la définition de notre objet de recherche et dans notre méthodologie, le contexte domestique et familial des jeunes. Nous voulions comprendre, sans plus distinguer sa vie sur le Net de sa vie hors ligne, à un âge où tout se transforme, comment un adolescent gère et donne du sens à ses pratiques numériques et pourquoi il le fait à ce moment-là de sa vie. De plus, nous voulions, par une démarche presque « wéberienne », donner une place centrale à la réflexivité des jeunes et décentrer nos propres « systèmes de référence » (Arborio et Fournier, 2005) pour accueillir ceux des jeunes.
- 12 Une méthodologie qualitative multimodale de type récit de vie s'est imposée<sup>4</sup>. Nous avons construit un échantillon de 30 jeunes selon des critères sociodémographiques<sup>5</sup> ; cet échantillon nous semblait refléter au plus la diversité des contextes de vie des jeunes et non strictement la population belge appartenant à cette catégorie sociale. Les jeunes devaient avoir entre 12 et 18 ans, être impérativement à l'école de manière exclusive<sup>6</sup> et vivre chez leurs parents. Leur recrutement s'est fait par l'intermédiaire d'associations et selon leurs propres motivations à participer à la recherche<sup>7</sup>.
- 13 Les données ont été récoltées au moyen de quatre dispositifs. D'abord, des entretiens semi-directifs au domicile de chaque jeune se sont échelonnés tout au long de la phase de collecte (dix mois). Cette mise en récit nous a permis d'accéder à une connaissance des pratiques routinières et des gestes quotidiens des jeunes, souvent difficiles à formuler tant ils sont ancrés dans leur « mémoire procédurale » (De Smedt, Klein et Romain, 2002). Ces entretiens portaient bien sûr sur leurs pratiques numériques, mais aussi sur leur contexte de vie abordé notamment dans les relations entre le jeune et ses parents, ses frères et sœurs et ses pairs et dans leur perception de l'éducation reçue de leurs parents. Ils étaient réalisés à domicile, dans la pièce de l'ordinateur<sup>8</sup>. Le deuxième dispositif reposait sur des observations de l'environnement médiatique du jeune (configuration spatiale des appareils technologiques dans la maison et de la chambre) et de sessions Internet (gestes et commentaires), observations de type direct<sup>9</sup>. Des entretiens en ligne ont constitué le troisième dispositif. Moins « officiels » que les entretiens en face à face (Hessler *et al.*, 2003) et réalisés périodiquement, ils ont permis la récolte des productions

numériques des jeunes, photos, vidéoclips, liens, émoticônes... facette émotionnelle de leur univers numérique peu visible dans les entretiens classiques (Gauntlett, 2005). Le temps a été un paramètre central dans ces échanges en ligne déployés comme des espaces ouverts et non officiels pour laisser place à la participation et à la réflexivité des jeunes. Enfin, le contenu plus factuel des pratiques et leur agencement au jour le jour ont été sondés par des journaux de bord dans lesquels les jeunes étaient invités à décrire par tranche horaire leurs activités sociales et leurs pratiques<sup>10</sup>. Cette multiplication des types de recueil des données avait pour objectif de rendre possible une certaine généralisation dans l'analyse tout en respectant la diversité des données observées<sup>11</sup>. Les résultats présentés ici sont donc co-construits, émergeant de la rencontre de la « sensibilité du chercheur et d'une expérience du participant à la recherche » (Paillé et Mucchielli, 2005)<sup>12</sup>.

## L'approche typologique, outil d'exploration des univers numériques observés

<sup>14</sup> Dès nos premières observations, les univers numériques des jeunes de l'échantillon nous sont apparus très contrastés, tant dans l'attachement affectif manifesté à l'objet ordinateur que dans leurs pratiques sur la Toile. Pour rendre compte de cette diversité et dans le même temps de la singularité et de la cohérence d'un univers, nous avons choisi de construire une typologie. La littérature nous en donne quelques exemples : typologies analysant les liens entre contrôle des parents et usage d'Internet ou du mobile des enfants (Martin, 2004), les configurations d'usage familial et de couple autour d'objets technologiques tels que la télévision (Proulx et Laberge, 1995) et l'ordinateur (Le Douarin, 2004 ; Van Zoonen, 2002) ou même une pratique comme le blogage (Orban, Matagne et Klein, 2007 ; Cardon et Delaunay-Tétérel, 2006). Cette typologie a pour vocation de mettre de l'ordre dans les matériaux recueillis. Elle organise la cartographie des pratiques, valeurs, attitudes et discours des jeunes observés pris dans leurs traits les plus marquants pour en donner leur représentation schématique au moyen des profils types. Certains jeunes collent quasi trait pour trait aux profils dessinés, d'autres sont plus hybrides dans leurs pratiques et témoignent alors de plusieurs profils. Outil d'exploration du réel, cette typologie ne se veut donc pas une reproduction fidèle et englobante de la réalité qu'elle traduit.

## Les homogénéités et les oppositions

<sup>15</sup> Afin de construire les axes de la typologie, nous avons dans un premier temps repéré les homogénéités et les oppositions dans les pratiques. Très concrètement déjà, deux lignes de clivage sont rapidement apparues. La première concerne la localisation domestique de l'ordinateur des jeunes, la seconde, visible à la lecture des journaux de bord, touche la diversité de leurs pratiques. Ainsi, certains jeunes ont leur propre ordinateur, dans leur chambre, allumé en permanence et utilisent Internet presque exclusivement pour, par exemple, un jeu en réseau. Ce sont les utilisateurs les plus intensifs de l'échantillon comme Lisa, 17 ans, Aurélie, 18 ans, Bertrand, 15 ans et Michaël, 13 ans. Pour d'autres, l'objet ordinateur est un objet multimédia partagé et familial, se trouvant dans une pièce commune, salon ou bureau. Ils naviguent sur la Toile en fonction de leurs envies ou des discussions qu'ils ont eues à l'école. Ils peuvent se passer d'Internet, durant leurs vacances par exemple. L'analyse de leurs journaux de bord nous montre des sessions découpées

en usages de courte durée, multiples et changeants selon les jours de la semaine. Une troisième ligne de clivage concerne la référence aux territoires de vie et aux temps sociaux de l'adolescence dans les pratiques. Certains jeunes reproduisent leur « connu » (loisirs, réseaux relationnels, école...) dans leurs pratiques, la Toile devenant une scène supplémentaire pour, par exemple, prolonger une conversation tenue dans la journée à l'école. Plutôt « caboteurs » (De Smedt, Klein et Romain, 2002), leurs usages s'ancrent dans des espaces territorialisés (école, quartier). D'autres par contre n'hésitent pas à s'aventurer dans des recoins de la Toile, plus ou moins obscurs comme les salons des sites de clavardage ou des zones avancées de jeux, qu'ils apprennent à parcourir. Ces « explorateurs » perdent souvent la notion du temps. L'analyse de leurs journaux de bord révèle des sessions très longues, sans les interruptions classiques du repas ou du coucher.

16 Dans un deuxième temps, nous avons dressé les registres utilisés par les jeunes quand ils parlent d'une pratique ou leurs « codes indigènes de classement » (Arborio et Fournier, 2005). Les pratiques des utilisateurs intensifs de l'échantillon nous révèlent bien un premier type de classement. Math, 18 ans, Chloé, 16 ans, Bertrand, 15 ans et Michaël, 13 ans, grands joueurs, font preuve d'un rejet net des usages plutôt communicationnels d'Internet, qualifiant les messageries instantanées par exemple de « perte de temps » ou d'« usage inutile ». Pour Bertrand, 15 ans, grand joueur, « ça ne sert à rien de chatter pour parler de soi. Tout ça, c'est du vent, en plus avec des gens qu'on ne connaît pas ». Inversement, Lisa, 17 ans, qui fréquente exclusivement les sites de clavardage ou Aurélie, 18 ans, qui ne s'intéresse qu'aux messageries instantanées, ne jouent absolument pas sur Internet. Cette tendance se retrouve chez d'autres jeunes de l'échantillon de manière moins marquée. Les jeunes plutôt adeptes des messageries instantanées jouent très peu, et caractérisent cet usage de « violent, abrutissant et infantile », pour reprendre les termes de Manuelle, 13 ans. Selon le système de classement d'usages légitimes ou pas des jeunes, les usages communicationnels semblent donc s'opposer aux usages plutôt ludiques d'Internet.

17 En ce qui concerne les définitions des jeunes de leurs propres pratiques, un registre de type participation/création côtoie un registre qu'on pourrait qualifier d'hédoniste. Les jeunes qui se situent dans le premier registre parlent « d'élaborer » un personnage ou un profil, de « collaborer » à une collectivité sur Internet, avec les contraintes, l'apprentissage, l'investissement et la discipline que cela requiert. Ces jeunes trouvent dans la Toile un compagnon de vie, une « présence ». La technologie semble leur servir à « être au monde », devenant une scène où l'on s'accomplit : « Je crois que je serais vraiment déçu si j'avais plus Internet. Même très déçu alors que je m'amuse bien avec. Ce serait un peu comme si on m'enlevait mon petit chien, c'est bizarre comme exemple, mais bon, c'est ce que je ressens, c'est quelque chose qui me tient compagnie » (Michaël, 13 ans). Les jeunes aux pratiques de type hédoniste parlent plutôt de « plaisir de surfer », de « détente » ou de « divertissement après l'école ». Ils semblent plus détachés affectivement dans leurs pratiques.

18 Dans un dernier temps, nous nous sommes penchés sur les variables pouvant organiser et traduire ces tensions. Premièrement, nous avons pu observer que la double dimension identitaire et relationnelle déjà relevée dans la littérature et décrite plus haut était bien présente : chacune des mises en scène identitaires des jeunes de l'échantillon correspond à une configuration relationnelle particulière, allant d'interactions multiples, éclatées et instantanées comme celles de Lisa, 17 ans lors de sa pratique du clavardage où elle change d'identité à chaque interlocuteur, à des interactions très longues telles celles de Chloé, 16 ans, retrouvant ses amis pendant la nuit, avec son personnage qui évolue au fil de ses sessions de jeu. Deuxièmement, ces pratiques sont bien marquées par la malléabilité de l'outil. La Toile, « espace plastique en clair-obscur » (Cardon et Delaunay-Tétérel, 2006)

permet aux jeunes de se cacher, d'obscurcir certains de leurs traits identitaires ou au contraire de les rendre très visibles par l'intermédiaire des applications techniques qu'ils privilégient (blogs, sites de socialisation, jeu en réseau). En ce sens, la question n'est pas tant de savoir si un jeune « ment » ou pas sur la Toile, mais bien d'analyser par la typologie ce qu'il cache ou ce qu'il montre de lui ou de ses pratiques en clair-obscur. Certains se révélaient tantôt sous la forme de personnage ou de profil réfléchi et élaboré parfois pendant plus d'un an, tantôt sous la forme d'exposition secrète d'un soi intime. Un relevé rapide de ces mises en scène nous montrait très clairement une opposition entre des constructions identitaires plutôt évanescences, tels Michaël, 13 ans ou Lisa, 17 ans qui changent de pseudos ou de personnages selon les situations, et des constructions plus pérennes, évolutives et pensées dans la durée. Enfin, ces dispositifs sont bien d'un troisième type<sup>13</sup>, résultats de savants arbitrages et stratégies des jeunes qui entremêlent leurs identités du réel actuel et une ou plusieurs identités virtuelles.

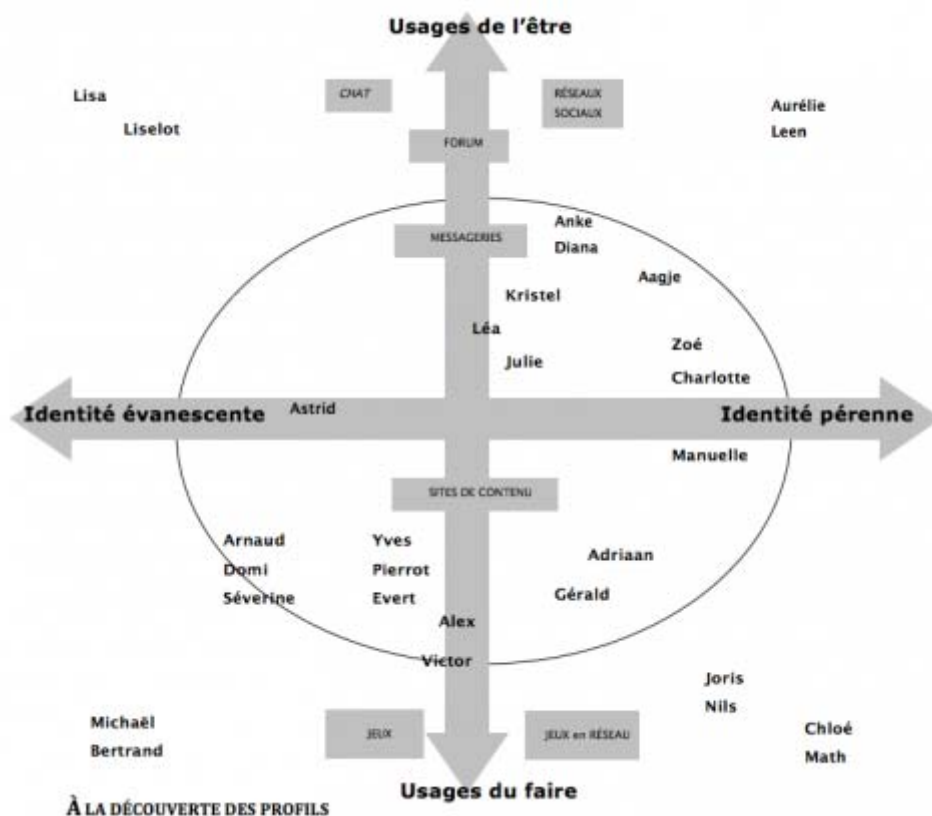
## Les axes de la typologie

<sup>19</sup> Partant des homogénéités ou des oppositions dans les pratiques et les registres utilisés par les jeunes décrits plus haut, nous avons établi un premier axe horizontal comme celui de l'identité relationnelle mise en scène par la pratique du jeune. Il s'étire entre une identité évanescence et une identité pérenne et met en lumière deux types de construction identitaire et deux types d'engagement relationnel. Le côté évanescence de l'axe nous montre une construction identitaire volatile et un engagement sans coopération, de type 1 à 1. Le pôle pérenne nous montre *a contrario* un processus identitaire marqué dans la durée avec permanence de l'identité produite et du groupe témoin et un engagement plutôt communautaire dans la pratique, de type 1 à N. Entre ces deux pôles se trouve un dispositif territorialisé en clair-obscur, prolongement du « moi du réel actuel » du jeune. Il conserve une certaine épaisseur du social adolescent et reproduit les formes classiques de la sociabilité juvénile, par exemple le « clan/nébuleuse » (Delaunay-Tétérel, 2006)<sup>14</sup>. L'axe vertical reprend le système de classement des jeunes décrit plus haut qui oppose les usages de la communication de type « parler avec » ou usages de l'être aux usages plutôt ludiques de type « faire ensemble »<sup>15</sup>. Les pratiques de « l'être » sont des pratiques où le jeune parle de lui, échange du vécu et des sentiments, fait des rencontres comme sur le clavardage, les messageries instantanées ou les sites de socialisation. Les pratiques du « faire » sont celles qu'on observe sur les sites de partage de vidéos par exemple et les jeux en réseau. Au centre se situent les blogs dans la mesure où ils recouvrent autant une volonté d'expression et de construction de soi qu'une recherche d'interactivité tournée vers le « faire ensemble ». Le dernier axe oblique ou perpendiculaire au plan témoigne de l'intensité des pratiques, d'un usage de faible intensité au centre vers un usage intensif à la périphérie. Dessinant des cercles concentriques de plus en plus larges, il traduit le fait qu'au fur et à mesure que l'on s'écarte du centre, le temps passé sur Internet comme les espaces fréquentés deviennent à la fois plus importants et plus denses. Le centre nous montre des jeunes aux pratiques assez mesurées, sans investissement affectif. Leurs pratiques sont diversifiées et multiples, de type hédoniste. Plus on s'écarte du centre, plus les pratiques deviennent intensives en temps et exclusives, se concentrant sur un type d'usage. Plus on s'éloigne du centre, plus le jeune est actif sur la Toile et évolue suivant un chemin de progression autonome qu'il s'est fixé, progression qui s'attend, se construit et est valorisée dans son discours. Cet axe traduit donc une progression allant d'un cabotage mesuré du Net vers une exploration aventureuse de la Toile. Il exprime enfin un étirement de l'espace-temps : les profils du centre ont un cadre spatio-temporel maîtrisé et disciplinaire, car organisé selon les contraintes du réel actuel (repas, activités de

loisirs, horaires d'école). Plus on s'éloigne du centre, plus l'espace-temps des profils s'étire et se distend pour en arriver à une zone de « temps-dédale » et à des configurations spatiales tout à fait propres à Internet.

20 Les positions des jeunes dans le graphe ont été établies en établissant pour chaque jeune une liste d'usages et leur durée respective grâce à l'analyse de leurs journaux de bord ; l'usage dominant et sa durée donnaient la position sur l'axe vertical et oblique. Ensuite, en entretien, leur position sur l'axe horizontal était déterminée selon les termes et le sens qu'ils donnaient à cet usage.

21



## À la découverte des profils

22 En analysant les traits marquants des pratiques homogènes des jeunes de l'échantillon, nous trouvons trois profils types de jeunes. Certains ont des pratiques plutôt ancrées dans un territoire de vie, les profils territorialisés appartenant au cercle dans le graphe. Viennent ensuite des jeunes aux pratiques plus intensives et exploratrices, situés aux deux extrémités de l'axe horizontal qui forment les profils de l'ombre à gauche et les profils de la permanence à droite.

### Des profils territorialisés : butineur, pipelette du Net, blogeuse de l'extime et blogueur tribal

23 Les profils du centre rassemblent le plus grand nombre de jeunes. Ils nous montrent des dispositifs identitaires faits d'expérimentations, où la stratégie est plutôt mouvante, adaptative. Le moi du réel actuel est flou. Le jeune parle plus ou moins de lui, de ses loisirs, de son école, tantôt en se cachant, tantôt en se dévoilant.

24 Le *butineur*, premier profil, consulte Internet, hésitant, allant d'usages en usages le long de l'axe vertical<sup>16</sup>, papillonnant au gré de ses « clics ». Internet est pour lui une scène de divertissement sur laquelle il butine ce qu'il trouve et ce qui l'intéresse sur le moment dans une trajectoire zigzagante au gré des liens. N'ayant pas de réel objectif si ce n'est celui de se distraire, il peut appartenir à une communauté pour

un temps, mais n'y est pas attaché : « Ce que je fais, ça dépend de ce que j'ai envie sur le moment. Je vais faire un petit jeu pour rigoler ou un quizz sur l'actualité pour voir mes scores, télécharger une chanson que j'ai entendue à la radio puis regarder une vidéo sur Youtube » (Gérald, 16 ans).

25 Ce profil type a donc une pratique mosaïque et éclectique. Dans certains cas et au bout de plusieurs années de butinage, il se pose sur l'axe vertical et cultive 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 l'échantillon, ces butineurs stabilisés se rattachent à des jeunes passionnés qui utilisent Internet comme un moyen utile et efficace pour renforcer leur passion : avoir des informations complémentaires et commenter leur passion ou rencontrer d'autres passionnés. Pour Pasquier (2005), Internet a apporté 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 direct<sup>17</sup>.

26 La *pipelette du Net*<sup>18</sup> est le deuxième profil territorialisé ; il rassemble plutôt des jeunes filles. Les interactions privilégiées de ces jeunes sont des interactions semblables aux interactions du réel actuel. Liées aux temps sociaux de l'adolescence, elles s'inscrivent dans des contraintes collectives, familiales ou scolaires. Ainsi, on fréquente les messageries instantanées selon les horaires de la famille ou de l'école. Ces jeunes filles « papotent » sur des messageries instantanées au retour de l'école et se confient ce qu'elles n'ont pas pu se dire en classe, échangent des ragots, parlent des garçons. La Toile, parfois faute d'habiter proche l'une de l'autre ou faute de se voir<sup>19</sup>, leur permet de prolonger leurs conversations au sein du domicile familial, devenant leur espace commun de partage de vécu avec un langage propre à la petite tribu de copines. Cette scène de bavardage s'organise de manière quasi ritualisée autour de sessions bien régulées dans un temps défini et un espace réunissant le cercle des amies. Elle semble surtout être une scène plus fluide sans le regard des pairs : « Si par exemple, il y a une copine qui s'est disputée avec une autre et qu'elle veut plus qu'on lui parle, et bien grâce à MSN, on peut quand même lui parler sans que personne ne le sache » (Manuelle, 13 ans).

27 L'intention dans leurs échanges est de reproduire ou de prolonger le connu du réel actuel : continuer une conversation commencée à l'école, aborder un ou une camarade de classe avec les avantages et inconvénients d'Internet... Ici, on « traîne » (Boyd, 2007) ensemble. Ces interactions poreuses, laissant passer le réel actuel, ont comme critère primordial de classification des rencontres, le territoire :

Je parle parfois avec des gens que je connais pas, souvent des copains de ma cousine, je parle un peu en fait, deux ou trois fois puis je vois si c'est possible qu'on se croise à une soirée, s'ils habitent pas loin pour voir si c'est possible qu'on se croise quelque part. Sinon, je supprime, ça sert à rien (Astrid, 15 ans).

28 Si l'on s'éloigne quelque peu de ces deux profils attenants à l'axe vertical, nous avons de chaque côté un profil aux pratiques de coulisse et un autre aux pratiques de « mise en scène médiatique » (De Smedt, 2006). Pour *la blogueuse de l'extime*, Internet joue le rôle d'une scène de confiance : « Il y a des choses que je dirai jamais aux autres et le style gothique que j'aime bien mais que je n'ose pas montrer » (Astrid, 15 ans). Le blogue de cette adolescente récolte ses états d'âme, ses moments difficiles ou ses joies, des photos trouvées sur la Toile, des paroles de chansons qui la touchent. Il est caché à ses parents, seules deux de ses amies le connaissent. Cette intimité extériorisée<sup>20</sup> s'adresse donc plutôt à un tiers inconnu, d'autres jeunes qui lui ressemblent et qui parfois lui répondent. Il s'agit « dans ce contexte de chercher à s'individualiser par rapport aux autres [...] tout en cherchant également de l'aide, du soutien auprès des très proches, des recommandations, des conseils auprès d'inconnus » (Delaunay-Tétérel, 2008 : 52).

- 29 Du côté de la pratique de scène, nous trouvons le *blogueur tribal*. Ce profil rassemble des jeunes qui bloguent tantôt à plusieurs, tantôt seuls. Leur blogue est « familier » (Paldacci, 2006), se focalisant non sur l'intériorité des auteurs, mais sur la description de leur environnement et de leurs activités quotidiennes. Le blogue tribal alimenté en groupe fait office de « vitrine » de la bande. Il renforce le sentiment d'appartenance des membres du petit groupe et, peu à peu, 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. Ce blogue est « public » dans le sens où son adresse est connue des réseaux relationnels de la bande : « Sur notre blogue avec mes trois meilleures amies, on met des photos de nous, de l'école et des gens qu'on aime bien ; des fois des textes mais c'est rare. Comme ça ceux qui veulent aller voir peuvent voir qui on est, ce qu'on aime et nos amis » (Julie, 12 ans).
- 30 Ce nouvel espace, en marge des autres espaces sociaux et non pas en concurrence, prolonge les relations entre pairs et contribue à étendre la sphère privée du ou des jeunes. Ici encore, 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 ses activités communes. Le blogue tribal individuel (alimenté par un seul jeune) a plutôt une vocation de constitution de réseau relationnel ou parfois de reconstitution s'il y a changement d'école ou déménagement par exemple, comme pour Charlotte et Manuelle. Ces modifications de trajectoires de vie peuvent en effet provoquer la création d'un blogue ou son abandon pour un autre. Grâce à cet outil, 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 et retrouver une place et une bande dans sa nébuleuse de connaissances (Fluckiger, 2006).
- 31 Ces quatre profils sont dans l'ensemble assez contrôlés par les parents<sup>21</sup>.

## Des profils de l'ombre : free rideuse du chat, Xtrem gamer

- 32 Certains jeunes vont clairement s'éloigner de cet Internet territorialisé et élaborer des stratégies identitaires relevant de la dissimulation ou de la « dissolution » (avoir plusieurs adresses courriel, changer régulièrement son mot de passe, emprunter l'adresse de ses parents, avoir divers pseudos utilisés en fonction des situations, changer rapidement et régulièrement de blogue<sup>22</sup>, etc.). S'appuyant sur le côté obscur de la Toile, ils s'y cachent (endosser un autre statut social, âge ou sexe que celui du réel actuel) ou s'y dissolvent. Les attributs sociaux du réel actuel sont travestis ou non mobilisés dans la pratique. La *free rideuse du chat*, premier profil de l'ombre, nous montre bien ce type de jeu identitaire<sup>23</sup>. Sa pratique du clavardage n'a pas d'objectif de création de lien social. Il s'agit de s'exprimer pour s'exprimer et de le faire le plus librement possible. Elle se moque des règles de la communication et de la politesse ; elle clavarde pour délirer, pour lancer des « vannes »<sup>24</sup>. Elle « clashe » (joutes verbales) et se « fait des films » avec les autres clavardeurs qu'elle ne cherche pas à connaître au-delà de leurs échanges. Elle travestit son âge, sa vie, ses goûts. L'important n'est pas de dire ou de savoir ce qui est vrai, mais de « délirer » :

On se fait des « cyber délires », on dit qu'on part ensemble en Espagne, on se fait des cyber potes, en fait, on se fait une cyber vie. Il y a ceux des « free » ou des salons bleds ou « gamerz », on a tous une étiquette et des réputations. Dans la cyber vie, on peut se faire passer pour qui on veut. Et on s'en fout si c'est pas vrai, enfin moi je m'en fous (Lisa, 17 ans).

- 33 La *free rideuse du chat* aime l'anonymat et la liberté de ton de ces échanges. Elle

finit quand elle veut les conversations, 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. La Toile est ici son espace d'expression et de transgression dans laquelle elle s'engage de manière spontanée avec un autrui impersonnel. La proximité avec l'autrui rencontré, l'inconnu généralisé et désincarné, est une proximité de situation, sans engagement affectif. Il n'y a jamais de rencontre « en vrai ».

- 34 C'est aussi ce que montre le deuxième profil type de l'ombre, l'*Xtrem gamer*. Ce mercenaire joue sans règle si ce n'est les siennes. Il évolue dans le jeu pour récolter des points, passer des épreuves, s'acheter des vies, des compétences et être de plus en plus « fort ». Internet est pour lui une scène de performance, voire de domination. L'*Xtrem gamer* joue beaucoup, tous les jours et des jours entiers le week-end. Il joue par défi, pour tenir le plus longtemps possible et dépasser ses propres limites :

Tu évolues pour gagner. Quand tu deviens de plus en plus fort, c'est le mieux. C'est le défi, essayer de rester et de gagner, d'être le meilleur et peu importe que tu tires sur tout ce qui bouge. Quand tu penses à ce que tu fais alors là peut-être c'est différent, mais quand tu es dedans, c'est comme ça (Bertrand, 15 ans).

- 35 Quand il n'est pas sur Internet, il pense à ses stratégies, pour aller encore plus loin dans le jeu. Ses camarades de classe sont des joueurs et ils parlent quotidiennement de leurs aventures, se refilent des tuyaux et des adresses de forums. Ce mercenaire peut appartenir de manière opportuniste et souvent momentanée à un groupe de joueurs si le jeu le requiert, qu'il abandonne s'il trouve de meilleurs partenaires ou s'il n'en a plus besoin.

- 36 Ces deux profils types recherchent donc la performance individuelle dans leurs « joutes verbales » ou leurs aventures. La liberté de ton et d'action, l'égalité entre tous sont recherchées dans les rencontres. Enfin, ils privilégient des interactions courtes, rapides, sans futur ni passé où la rapidité prime dans les échanges. Notons que ces deux profils sont un exemple particulièrement frappant de tentative d'échapper au contrôle parental dans un contexte de *bedroom culture* (Livingstone et Bovill, 2001). Lisa comme Aurélie, Bertrand, Michaël et Thomas habitent loin de chez leurs amis, sont souvent chez eux et ont des parents plutôt inquiets concernant le monde extérieur. Ils ont reçu de leurs parents un ordinateur ainsi qu'une connexion et d'autres appareils (webcam et télévision), qui se trouvent dans leur chambre. Par exemple, Lisa, 17 ans, dit :

Si ma mère m'a mis cet ordi, c'était pour me garder plus chez moi, elle me l'a dit, je sortais tout le temps, je faisais que des bêtises et tout, je rentrais à n'importe quelle heure, je m'en foutais de ce qu'on me disait, j'écoutais pas ni rien, donc elle m'a mis un ordinateur, ça fait que quand j'ai eu ça, je passais mes journées là-dessus.

- 37 D'autres parents estimaient que sortir dans le centre n'est pas encore de l'âge de leur fils (15 ans) et qu'il n'y a rien à faire dans son quartier : « Ils ont voulu compenser quoi » (Bertrand, 15 ans), en lui donnant tout un appareillage technologique. Dans cet univers *indoor*, Internet est pour ces jeunes un espace de liberté. Cette échappatoire par les dispositifs de communication montre bien qu'Internet change complètement la donne dans la stratégie parentale « d'équiper pour contrôler ». La maman de Lisa, se rendant compte petit à petit des pratiques de sa fille, a d'ailleurs commencé un contrôle des contenus en lisant régulièrement son historique de conversations...

## Des profils de la permanence : club-member,

## dofuïen

- 38 *A contrario*, nous trouvons dans le pôle des identités pérennes deux profils qui construisent et laissent des « traces » identitaires, fortement ou non corrélées avec leur identité du réel actuel. La stratégie est de se rendre visible pour créer la rencontre, dans le réel actuel ou non, et de gérer et d'entretenir ces traces, telle Manuelle, 13 ans retouchant ses anciens blogues pour se souvenir d'elle-même étant plus jeune. Cette identité pérenne qui se montre, et même parfois s'exhibe, est fictionnalisée par l'intermédiaire d'un personnage ou d'un profil. Cette mise en scène, résultat de longues manipulations et délibérations du jeune, est destinée à un collectif choisi sur Internet. Ce collectif prendra un rôle de plus en plus important dans son quotidien.
- 39 La *club-member* est une adepte des sites de socialisation ou de partage de profils. Internet est pour elle une scène de rencontre et de reconnaissance. Ces rencontres restent le plus souvent virtuelles, mais la possibilité d'une rencontre en face à face doit toujours être présente. Par exemple, la *club-member* choisit ses contacts dans sa zone géographique. Elle se construit un profil avec soin, affichant ses photos, ses loisirs, ses goûts et ses traits de personnalité. Ce profil n'est pas totalement elle ni totalement un personnage. Cette exposition de soi plutôt ludique est donc fortement liée à son moi réel actuel, mais suffisamment floue pour être appréciée par le plus grand nombre et surtout commentée. Ce profil est un « potentiel relationnel » (Cardon, 2006) dans le sens où la *club-member* se montre et s'exprime pour générer des rencontres et des échanges. Aurélie, 18 ans, est une adepte de la communauté parano<sup>25</sup>. Elle travaille son profil depuis deux ans « pour se faire connaître quoi. Et pour ça, il faut monter dans les grades et donc, il faut participer. Tu dois faire de la propagande, te faire parrainer, écrire des billets, faire des commentaires sur les autres profils... » Aurélie participe même à des soirées parano tous les week-ends durant lesquelles elle rencontre les membres du son « club » ou secteur. Pour elle, il y a un esprit parano, même un style parano, qu'elle sait reconnaître chez un inconnu croisé dans la rue. L'intention ici est d'abord de se faire accepter puis connaître, apprécier, entourer et même reconforter par un groupe, ensuite de participer à des aventures et à un « esprit » commun, par exemple l'esprit parano ou l'esprit dofus<sup>26</sup>.
- 40 Le *dofuïen* joue en réseau et en « guildes ». Sa pratique du jeu est en effet émotionnelle et communautaire. Il partage avec la communauté de joueurs un imaginaire et des aventures. Il cherche à être aimé, entouré ou épaulé quand, par exemple, il commence un combat ou rentre dans un territoire inconnu. Il respecte les règles de la « guildes » à laquelle il appartient. Les autres membres sont pour lui des amis, avec qui il commente 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)<sup>27</sup>. Le *dofuïen* apprécie aussi la « fraternité » entre les joueurs de la communauté, le design « convivial » du jeu, son « humour particulier ». Guillaume Latzko-Toth (1998) avait déjà reconnu ce style communautaire chez les usagers d'un clavardage, « témoignant d'une certaine nostalgie du nous, d'une recherche fusionnelle avec un groupe et du plaisir d'être ensemble sans finalité ni emploi » (Maffesoli, cité par Latzko-Toth, 1998 : 8). Le *dofuïen* se fabrique un personnage avec beaucoup de soin, lui donne d'autres attributs en fonction de son parcours. Il perd souvent la notion du temps et peut jouer toute la nuit.
- 41 Les jeunes de ces deux profils apprécient la « convivialité » et l'entraide de la communauté. La coopération est valorisée. Ils respectent les contraintes, les règles (d'horaire, de la guildes, du personnage...) et la hiérarchie entre les membres du groupe. Ils privilégient les interactions très longues et fermées, uniquement, par exemple, entre membres d'un club ou d'une guildes. La proximité avec « l'autrui

rencontré » est une proximité d'affect, d'esprit partagé. Il y a un fort engagement affectif des jeunes dans ces relations, car la rencontre en vrai est recherchée. Enfin, ils sont en général plutôt technophiles et très équipés en appareillages divers. Pour trois d'entre eux, Math, Aurélie et Chloé, cet investissement sur la Toile est dû à leur « ennui dans leur vie quotidienne, c'est trop calme quoi ». Math et Aurélie ont tous deux redoublé leur année scolaire. Ils trouvent leurs camarades de classe « trop jeunes » et disent qu'ils connaissent déjà les cours. Chloé, quant à elle, a trouvé dans son jeu en ligne du « réconfort » pendant sa mononucléose qui l'a contrainte à rester chez elle presque une année : « J'étais la plus petite, on me conseillait, me protégeait. »

## Des variables explicatives ?

42 Une typologie a pour vocation de mettre de l'ordre dans les matériaux recueillis puis de les « classer selon des critères pertinents et [de] trouver les variables cachées qui expliquent les variations des différentes dimensions observables » (Demazière et Dubar, cité par Schnapper, 1999 : 2). Quelles seraient, après avoir mis de l'ordre dans les pratiques et les avoir classées, les variables sociodémographiques ou autres (réseaux de sociabilité, équipement technologique, style d'éducation...) conditionnant un profil ou le choix chez un jeune d'un dispositif identitaire ? Précisons que ce n'est pas notre objet de recherche premier, qui était de saisir des univers numériques et de les rendre accessibles au « profane » peu familier des usages juvéniles du Net. De plus, notre méthodologie qualitative ne nous permet pas d'établir de corrélation stricte entre un profil ou un dispositif identitaire et une variable. Enfin, l'utilisation de codes indigènes, dans la construction des axes par exemple, limite forcément la portée explicative de la typologie, se destinant à rendre intelligibles les pratiques des jeunes de l'échantillon et non à établir des corrélations.

43 Cependant, nous avons pu observer certaines pistes de relation qui demanderaient à être approfondies. D'abord, l'âge et l'accès autonome ou non à l'ordinateur semblent conditionner le développement d'une pratique intensive et exploratrice. Les jeunes appartenant aux profils du centre de la typologie (17 jeunes sur 23) ont en majorité accès à un ordinateur familial et sont des jeunes utilisateurs, connaissant Internet depuis peu (de 0 à 2 ans d'utilisation). Ces profils territorialisés seraient aussi des jeunes auprès de qui la régulation parentale importante. Les autres profils (11 sur 12 jeunes) ont pour la plupart plus de 15 ans<sup>28</sup>, utilisent Internet depuis plus de 2 ans et ont un accès autonome à l'ordinateur. Par contre, en ce qui concerne le type d'usage privilégié (jeu ou pratiques de communication), l'âge ne semble pas jouer de rôle<sup>29</sup>. Le genre semble, par contre, distribuer les jeunes sur l'axe vertical, ceux aux pratiques du faire sont majoritairement des garçons tandis que les filles sont plus nombreuses dans le registre de l'être. De même, les profils « genrés » — *blogueuse de l'extime*, *chateuse free rider*, *Xtrem gamer*, *club-member* — recouvrent des usages plutôt sexuellement connotés (profils masculins aux pratiques stratégiques, ludiques, de combat et profils féminins de l'émotion et du partage des sentiments)<sup>30</sup>. Deux jeunes filles seulement ont un profil de joueuse, Chloé et Diana, univers qu'il aurait fallu analyser plus en profondeur pour saisir les facteurs de cet investissement féminin dans un usage plutôt masculin. Enfin, les types de configuration familiale (monoparentale ou nucléaire) semblent influencer un dispositif identitaire de type pérenne avec un engagement relationnel communautaire pour les jeunes vivant avec un seul parent, mais là encore, la prudence s'impose vu le nombre restreint de jeunes dans l'échantillon.

44 Au-delà de ces variables, il nous reste à dire que ce sont plutôt certaines

contraintes et épreuves de vie qui conditionnent l'usage de dispositifs particuliers, par exemple, le manque de distraction et de liberté pour les profils de l'ombre ou un certain ennui et un besoin de reconnaissance pour les profils opposés. Ces pratiques seraient donc tout simplement des stratégies d'adaptation des jeunes par rapport aux aléas de leur vie quotidienne, des espaces de « repli ».

## Conclusion

45 Notre typologie décrite ci-dessus se voulait un « essai de compréhension pour l'analyste et d'accès au sens pour le lecteur » (Paillé et Mucchielli, 2002). Cette cartographie des pratiques virtuelles des jeunes, appréhendées par des observations contextuelles et des mises en récit, nous montre des univers numériques singuliers, chacun révélant sa cohérence dans un rapport souple et co-construit à la technologie et un rapport au réel actuel particulier. Les dispositifs identitaires et inévitablement relationnels mis en évidence témoignent du caractère étonnamment flexible, façonnable et assembleur de la technologie. Dans un contexte sociétal mouvant et donnant peu de repères identitaires collectifs et traditionnels, dans cette modernité qualifiée de liquide (Bauman, 2000), ces mécanismes semblent être des moyens réflexifs de construction de soi adéquats. Personnalisables et mouvants, ils s'adaptent à leur âge transitionnel et en processus d'établissement social.

46 Quelques dimensions transversales de cette typologie méritent cependant d'être interrogées. Un nouveau rapport entre public et privé semble émerger de ces pratiques, brouillant des repères autrefois bien délimités. Ainsi, l'intimité du jeune se fait publique au sens juridique du terme, mais reste cachée aux proches, secrète. La sphère connue de tous s'apparente plutôt à un espace de visibilité et de publicité. Cette nouvelle articulation transforme le rapport des jeunes au public et au privé. Leur sphère de l'intime ne disparaît pas, elle se recompose, nous l'avons vu pour certains profils. Plus pragmatiquement peut-être, cette articulation risque de mettre à mal toute la régulation juridique de ces pratiques fondée quant à elle sur une séparation nette entre le privé et le public. De même, on peut se demander, avec prudence, dans quelle mesure la distribution « genrée » des jeunes et des profils se traduit par un renforcement du clivage ou un repli sur le genre, alors que la mixité redevient problématique dans certains espaces de la société des jeunes<sup>31</sup>... Enfin, l'axe oblique révèle des processus temporels inédits. De l'ordre de l'immédiateté ou du temps étiré, ils montrent tous deux une absence de référence au temps social institutionnel et normatif du réel actuel qui entoure l'adolescent. Un certain vide dans la littérature témoigne d'une difficulté à penser l'apparition d'une nouvelle temporalité des jeunes. Il est vrai que dépasser le constat de la « culture de l'immédiateté » ou du « non-temps » requiert des dispositifs méthodologiques de long terme. Néanmoins, on peut souligner que cette culture rentre en confrontation avec le temps disciplinaire (se soumettre à des horaires, à des délais, à des sonneries, à la durée et à l'ordre des cours, etc.) de l'école. Nous l'avons vu, les jeunes manquent dans leurs pratiques numériques « d'autodiscipline temporelle » (Lasen, 2001) et contrairement au modèle linéaire orienté du temps scolaire et historique, ils expérimentent sur la Toile des trajectoires zigzagantes. Il nous semble que c'est ce paramètre temps qui doit être étudié plus avant, puisqu'il a des incidences dans les rapports entre les générations et dans l'inscription des jeunes dans un futur, un projet, une société.

---

## Bibliographie

ARBORIO, Anne-Marie et Pierre FOURNIER (2005), *L'observation directe*, deuxième édition, Paris, Armand Colin.

- BAUMAN, Zygmunt (2000), *Liquid Modernity*, Cambridge, Polity Press.
- BEAUDOIN, Valérie (2002), « De la publication à la conversation. Lecture et écriture électroniques », *Réseaux*, 20(97), p. 199-226.
- BOYD, Danah (2007), « Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life » dans David BUCKINGHAM (dir.), *Youth, Identity and Digital Media*, Cambridge (MA), MIT Press.
- CARDON, Dominique et Hélène DELAUNAY-TÉTÉREL (2006), « La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics », *Réseaux*, 24(138), p. 15-72.
- CARDON, Dominique (2008), « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », *Réseaux*, 26(152), p. 93-137.
- DELAUNAY-TÉTÉREL, Hélène (2008), « La communication juvénile à travers les blogs de lycéens », *Agora débats/jeunesse*, n° 46, p. 44-56.
- DELFORGE, Hugues et Philippe VIENNE (2006), « Les horizons culturels de l'adolescence dans le contexte scolaire en Communauté française à Bruxelles », Actes du quatrième congrès des chercheurs en éducation, Bruxelles. Disponible en ligne [http://www.enseignement.be/prof/dossiers/recheduc/cce/actes2006/actes\\_2006.pdf](http://www.enseignement.be/prof/dossiers/recheduc/cce/actes2006/actes_2006.pdf) (consulté juillet 2009).
- DE SINGLY, François (2006), *Les adonaissants*, Paris, Armand Colin.
- DE SMEDT, Thierry (2006), « Cyber-starring : le blog dont je suis la vedette » dans *Les mineurs sur le Net. Risques virtuels ou réels*, Bruxelles, Safer Internet Day.
- DE SMEDT, Thierry, Annabelle KLEIN et Lysiane ROMAIN (2002), *Internet et les jeunes*, Bruxelles, Média Animation.
- FLUCKIGER, Cédric (2006), « La sociabilité juvénile instrumentée. L'appropriation des blogs par un groupe de collégiens », *Réseaux*, 138, p. 109-138.
- GALLAND, Olivier (2004), *Sociologie de la jeunesse*, troisième édition, Paris, Armand Colin.
- GAUNTLETT, David (2005), « Using creative visual research methods to understand media audiences », *Medienpädagogik* (media education), 4(1), p. 1-32.
- HESSLER, Richard *et al.* (2003), « Qualitative research on adolescent risk using e-mail: A methodological assessment », *Qualitative Sociology*, 26(1), p. 111-124.
- KESSOUS, Emmanuel (2009), « La privacy dans les univers numériques : trois rationalités de la confiance » dans C. LOBET, B. SIX et R. LUCAS (dir.), *Variations sur la confiance. Concepts et enjeux au sein des théories de la gouvernance*, Bruxelles, P.I.E. Peter Lang, Coll. « Philosophie et politique », p. 125-148.
- KLEIN, Annabelle et Nathalie BURNAY (2007), « Blogs et questionnements méthodologiques » dans Annabelle Klein (dir.), *Objectif blogs ! Explorations dynamiques de la blogosphère*, Paris, L'Harmattan, p. 21-36.
- LASEN, Amparo (2001), *Le temps des jeunes, rythmes, durée et virtualités*, Paris, L'Harmattan.
- LE DOUARIN, Laurence (2004), « Hommes, femmes et micro-ordinateur : une idéologie des compétences », *Réseaux*, 22(123), p. 149-174.
- LE DOUARIN, Laurence (2007), *Le couple, l'ordinateur, la famille*, Paris, Payot & Rivages.
- LELONG, Baudouin et Céline METTON (2007), « Children, security and new media: A review of anglo-saxon research », *Annales des télécommunications*, vol. 62, nos 11-12, p. 1256-1273.
- LICOPPE, Christian (2002), « Sociabilité et technologies de communication. Deux modalités d'entretien des liens interpersonnels dans le contexte du déploiement des dispositifs de communication mobiles », *Réseaux*, 20(112-113), p. 171-210.
- LIVINGSTONE, Sonia (2002), *Young People and New Media*, London, Sage.
- LIVINGSTONE, Sonia et Magdalena BOBER (2005), « UK Children Go Online. Final report of key project findings. A research report from the UK Children Go Online project », Media@LSE, London, p. 1-45. Disponible en ligne <http://eprints.lse.ac.uk/archive/00000399> (consulté décembre 2008).
- MARTIN, Olivier (2004), « L'Internet des 10-20 ans. Une ressource pour une communication autonome », *Réseaux*, 22(123), p. 25-58.
- METTON, Céline (2004), « Les usages de l'Internet par les collégiens, explorer les mondes sociaux depuis le domicile », *Réseaux*, 22(123), p. 59-83.
- ORBAN, Anne-Claire, Julie MATAGNE et Annabelle KLEIN (2007), « Typologie dynamique : une blogosphère de projets » dans Annabelle Klein (dir.), *Objectif blogs ! Explorations dynamiques de la blogosphère*, Paris, L'Harmattan, p. 37-68.
- PALDACCI, Mathieu (2006), « Le blogueur à l'épreuve de son blog », *Réseaux*, 24(138), p. 72-107.

- PAILLÉ, Pierre et Alex MUCCHIELLI (2005), *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*, Paris, Armand Colin.
- PASQUIER, Dominique (2005), *Cultures lycéennes, la tyrannie de la majorité*, Paris, Éditions Autrement.
- PROULX, Serge et Marie-France LABERGE (1995), « Vie quotidienne, culture télévisuelle et construction de l'identité familiale », *Réseaux*, 70, p. 121-140.
- PROULX, Serge et Guillaume LATZKO-TOTH (2000), « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle », *Sociologie et sociétés*, XXXII(2), p. 99-122.
- SCHNAPPER, Dominique (1999), *La compréhension sociologique. Démarche de l'analyse typologique*, Paris, Presses universitaires de France.
- TISSERON, Serge (2001), *L'intimité surexposée*, Paris, Éditions Ramsay.
- TRÉDAN, Olivier (2005), « Les weblogs dans la Cité : entre quête de l'entre-soi et affirmation identitaire », *Cahier de recherches de Marsouin*, n° 6. Disponible en ligne [http://www.marsouin.org/IMG/pdf/Tredan\\_6-2005.pdf](http://www.marsouin.org/IMG/pdf/Tredan_6-2005.pdf) (consulté mai 2007).
- VALKENBURG, Patti *et al.* (2006), « Jongeren en hun identiteitsexperimenten op Internet » *Jaarboek ICT en samenleving 2006: de digitale generatie*. Jos. De Haan and Christian van 't Hof. Amsterdam, Boom, p. 47-58.
- VANDERCAMMEN, Marc (2003), « Jongeren en informatietechnologie », Bruxelles, *Carnets du CRIOC/OIVO*, p. 1-49. Disponible en ligne <http://www.oivo-crioc.org/teksten/pdf/842.pdf> (consulté mai 2008).
- VAN ZONEN, Liesbet (2002), « Gendering the Internet », *European Journal of Communication*, (17)1, p. 5-23.

---

## Notes

- 1 Nous entendons par « culturalistes » des recherches qui expliquent ces pratiques par la « culture » particulière adolescente, la « culture du présent », la culture du lien ou du partage de l'émotion.
- 2 La recherche qui a rendu possible la récolte des données présentées dans cet article est de ce type. Le projet TIRO (Teens and ICT, Risks and Opportunities) devait évaluer les pratiques des jeunes pour formuler au final des recommandations à l'État. Une autre étude emblématique est *UK Children Go Online* de Sonia Livingstone et Magdalena Bober (2005).
- 3 La socialisation par l'expérimentation est évidemment propre à l'adolescence, période d'attente qui autorise les essais et erreurs sans « effet de classement » dans la société des adultes (Delforge et Vienne, 2006). Elle accompagne de même un changement de modèle dans le rapport entre parents et enfants qui n'est plus fondé sur la transmission d'une trajectoire parentale et sur l'identification à celle-ci (Galland, 2004), mais sur des « relations libres et d'élection » (De Singly, 2006).
- 4 Cette phase qualitative a été conçue et réalisée avec les professeurs Joke Bauwens et Chris Vleugels de la V.U.B (Université libre de Bruxelles).
- 5 Il s'agissait de trois critères : âge, sexe et *background* éducatif des jeunes appréhendé par le diplôme de la mère. Les familles monoparentales et recomposées étaient en proportion de un pour deux. Au niveau de l'enseignement suivi par les jeunes, deux tiers étaient issus de l'orientation générale, le tiers restant se partageant entre l'orientation technique et professionnelle.
- 6 Cela excluait, par exemple, les jeunes sous contrat d'apprentissage, c'est-à-dire travaillant trois jours par semaine.
- 7 Ce dernier paramètre a influencé les résultats présentés ici qui montrent une technologie valorisante ou enrichissante. Les jeunes de l'échantillon avaient tous en effet globalement un jugement favorable envers Internet, même s'ils le nuançaient de temps en temps. Remarquons que cette motivation n'impliquait pas forcément un usage intensif de la Toile. Un jeune intéressé par la technologie en général et par la recherche, content d'y participer et de partager ses impressions pouvait utiliser modérément Internet.
- 8 Ce lieu d'entretiens faisait que les jeunes étaient parfois plus enclins à la confiance. L'objectif de la démarche de recherche et le statut d'observateur du chercheur étaient donc régulièrement rappelés pour éviter toute confusion.
- 9 Forme qui se manifeste dans le fait que « le recueil des faits et les hypothèses sur les rapports entre les faits, ressemblance ou différence, régularité ou variation, simultanéité ou succession... sont établis sans autre instrument que le chercheur lui-même » (Arborio et Fournier, 2005 : 61).

10 Deux prises d'information ont été organisées à l'aide de ces journaux de bord, l'une pendant une semaine d'école, l'autre pendant une semaine de congé.

11 C'est ce que Klein et Burnay (2007) appellent le « critère de validité externe de la recherche ».

12 Concrètement, il s'agissait par exemple de repérer avec eux et à partir de questions ouvertes leurs associations d'idées ou de symboles concernant Internet.

13 Proulx et Latzko-Toth situent cette troisième voie 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 » (2000 : 104).

14 Ce type de sociabilité nous montre « un groupe soudé des copains ou avec la meilleure amie, autour duquel se déploie une nébuleuse de relations plus lointaine, avec lequel le clan interagit irrégulièrement en s'attachant selon les contextes à différents segments de cet environnement relationnel » (Proulx et Latzko-Toth, 2000 : 48).

15 Cette distinction a été établie par Pasquier (2005) concernant les pratiques culturelles des jeunes. Celles de type « parler avec » sont plutôt féminines et celles de type « faire ensemble », plutôt masculines. De même, Cardon (2008) distingue des traits identitaires de l'Être qui renvoient au sexe, à l'âge, au statut matrimonial, etc., et du Faire (les œuvres, les projets, les productions de la personne).

16 D'où la répétition de la catégorie sur le graphe.

17 Les passions adolescentes sont en effet « exégétiques », se fondant autant sur des activités de commentaires — savoir déterminer, désigner, argumenter — que sur des rencontres en face à face ou des sorties ritualisées (Pasquier, 2005).

18 Le choix du genre féminin est volontaire, ce profil étant plus fortement investi par les jeunes filles de l'échantillon. De même pour les autres profils de genre masculin ou féminin qui suivent.

19 Danah Boyd (2007) a montré par exemple qu'aux États-Unis, c'est le déficit d'espaces publics pour les jeunes, entre autres, qui explique l'investissement massif des adolescents des messageries instantanées et des sites de socialisation

20 Sa contraction donne le terme *extimité* (Tisseron, 2001).

21 Tous les jeunes appartenant à ces profils ont des règles parentales, qu'ils respectent en général. Léa, Julie, Pierrot, Séverine et Manuelle ont même dû signer une charte d'utilisation de l'ordinateur régulant son usage pour tous les membres de la famille. Pierrot, par exemple, peut aller sur Internet uniquement avec sa grande sœur et une heure le soir (l'ordinateur s'éteint automatiquement à une certaine heure).

22 Comme l'a montré Kessous (2009) dans le cas d'une personne désireuse de faire disparaître de la Toile une ou plusieurs activités politiques, une stratégie mise en œuvre pour brouiller les repères est de multiplier les informations sur soi.

23 Les utilisateurs du clavardage sont en effet plutôt féminins et d'origine sociale modeste, car « la valorisation de l'écrit et du livre entraîne une dévalorisation de ces formes d'échange sans mémoire qui mobilisent un type d'écriture très éloignée des canons légitimes » (Beaudoin, 2002 : 205). Voir aussi Pasquier (2005).

24 Les mots ou expressions entre guillemets sont ceux qui sont utilisés par les jeunes.

25 Parano est un site de réseau social, à l'origine belge, fonctionnant grâce à une hiérarchie en neuf niveaux qui classent les membres, de membre débutant (niveau 1, représenté par une couleur) à membre confirmé, soit les administrateurs du site.

26 *Dofus* est un jeu MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*) à univers persistant.

27 L'observation de sessions de jeu montre bien que l'activité de commentaires est presque aussi importante que les combats eux-mêmes.

28 Michaël a 12 ans, mais utilise Internet depuis presque 4 ans (son père est informaticien).

29 La littérature est tout à fait partagée quant à l'influence de l'âge sur le développement d'une pratique particulière. Certaines études montrent une corrélation entre l'âge et des pratiques permettant des jeux identitaires, le clavardage et les messageries plutôt présents chez les 12-15 ans (Metton, 2004 ; Martin, 2004 ; Vandercammen, 2003 ; Valkenburg *et al.*, 2006). D'autres travaux parlent au contraire d'une diminution de ce type de pratiques avec l'âge (par exemple, Livingstone, 2002).

30 Cette distribution « genrée » des jeunes est probablement liée à la construction même de l'axe vertical de notre typologie, la culture masculine étant traditionnellement de type « faire ensemble » et la culture féminine, de type « parler avec ».

31 Peut-être convient-il de se demander si ce repli sur le genre n'est pas à mettre en relation avec la logique de « l'entre-soi » qui tend à dominer dans ces pratiques où les adultes, et particulièrement les parents, sont absents. N'ayant plus de « mur parental » sur lequel s'affronter, les jeunes peuvent se chercher d'autres fronts d'opposition tels ceux qui opposent les filles et les garçons ou les différents groupes sociaux.

---

### ***Pour citer cet article***

#### *Référence électronique*

Sarah Gallez et Claire Lobet-Maris , « Les jeunes sur Internet. Se construire un autre chez-soi », *Communication* [En ligne], Vol. 28/2 | 2011, mis en ligne le 27 juillet 2011, Consulté le 15 février 2012. URL : <http://communication.revues.org/index1836.html>

---

### ***Auteurs***

#### **Sarah Gallez**

Sarah Gallez est professeure à la Faculté d'informatique de l'Université de Namur et chercheure à la Cellule interfacultaire de Technology Assessment.

Courriel : [sarah.gallez@fundp.ac.be](mailto:sarah.gallez@fundp.ac.be). Le présent article s'appuie sur les résultats du projet TIRO (Teens and ICT, Risks and Opportunities) financé par la politique scientifique fédérale belge.

#### **Claire Lobet-Maris**

Claire Lobet-Maris est professeure ordinaire à la Faculté d'informatique de l'Université de Namur et directrice de la Cellule interfacultaire de Technology Assessment.

Courriel : [clo@info.fundp.ac.be](mailto:clo@info.fundp.ac.be). Le présent article s'appuie sur les résultats du projet TIRO (Teens and ICT, Risks and Opportunities) financé par la politique scientifique fédérale belge.

---

### ***Droits d'auteur***

© Tous droits réservés