
Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ?

Teenagers' digital culture and practices

Florian Dauphin



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsvives/988>

DOI : 10.4000/questionsvives.988

ISBN : 978-2-8218-1394-6

ISSN : 1775-433X

Éditeur

Université Aix-Marseille (AMU)

Édition imprimée

Pagination : 37-52

ISSN : 1635-4079

Référence électronique

Florian Dauphin, « Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ? », *Questions Vives* [En ligne], Vol.7 n°17 | 2012, mis en ligne le 15 novembre 2012, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsvives/988> ; DOI : 10.4000/questionsvives.988

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.



Questions Vives est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ?

Teenagers' digital culture and practices

Florian Dauphin

Introduction

- 1 Dans les sociétés contemporaines, les technologies de l'information et de la communication (TIC) modifient en profondeur les rapports qu'entretiennent les individus entre eux, aussi bien dans leur vie professionnelle que dans leur vie personnelle. Les jeunes générations semblent vivre ces mutations de manière plus rapide et plus intense que les autres classes d'âge. Entre 12 et 17 ans, les adolescents passent en moyenne 16 heures sur internet chaque semaine, contre 14 heures devant la télévision (Crédoc, 2010). Ils sont ainsi, avec les cadres, les seules catégories à consacrer plus de temps à internet qu'à la télévision. Ce sont également les 12-17 ans qui détiennent le taux d'équipement en ordinateurs le plus élevé (96 %), davantage que les 18-24 ans (89 %) et les autres classes d'âge. Dès leur plus jeune âge, les enfants apprennent à utiliser les technologies du quotidien : télévision, console de jeux, ordinateur, internet, téléphone mobile, etc. L'usage des nouveaux médias devient nécessaire pour le « vivre ensemble » sous peine de subir une potentielle exclusion. Le développement de la thématique de la « fracture numérique » témoigne de ce constat. Néanmoins les questions soulevées par les expressions de « fracture numérique » et de « non-usage » demeurent complexes et polysémiques (Granjon, 2004, 2011). De nombreux travaux ont porté sur les liens qu'entretient la jeunesse avec les nouveaux médias, ils révèlent que la culture juvénile est inextricablement liée à la culture numérique. Il ne s'agit pas ici d'effectuer une revue de littérature exhaustive tant les écrits sont abondants. Parmi ceux existants dans la littérature francophone, on peut citer les travaux portant sur la « culture de l'écran » (Jouët & Pasquier, 1999), sur les usages juvéniles d'internet (Martin, 2004, 2007 ; Metton

2004) et plus spécifiquement sur les usages des blogs (Delaunay-Téterel, 2010), des *chats* et des SMS (Metton, 2010 ; Mabilon-Bonfils, 2012), des téléphones mobiles (Amri & Vacaflor, 2010) ou encore des jeux-vidéo (Tisseron, 2009). De même, les recherches depuis près de 30 ans sur les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement sont très vastes (Moatti, 2010). Néanmoins, peu de travaux (Fluckiger, 2008 ; Bruillard, 2006) ont porté spécifiquement sur les compétences mises en œuvre par les jeunes dans leurs usages des TIC et sur le lien avec les usages prescrits par l'école, le lycée et l'université. Nous proposons d'étudier les pratiques culturelles numériques des jeunes ainsi que les compétences utilisées dans leur appropriation des TIC. Notre article tentera en particulier de répondre aux questions suivantes : Dans quelle mesure les jeunes acquièrent une culture numérique à travers leurs pratiques ? Peut-on parler d'un « ethos » au sens de M. Weber (1996), d'un ensemble de valeurs partagées orientant des pratiques sociales ? Quelles sont les compétences (savoir-faire et savoir-être) qui relèvent de ces pratiques et enfin, sont-elles compatibles et transférables au « bon usage » prescrit et requis par l'école ?

- 2 Après une définition sociologique de la « jeunesse » et de la notion de « culture numérique », nous montrerons comment les jeunes utilisent les nouveaux médias dans le but de créer une sociabilité communautaire et de se construire une ou plusieurs identités via le réseau. Ceci nous permettra d'envisager les usages effectifs de cette classe d'âge (12-17 ans) en termes de compétences. L'acquisition des compétences numériques (*e-skills*, *e-competences*) est complexe à l'image du mode d'existence des outils technologiques. Les compétences numériques semblent différer selon le capital social, scolaire et culturel (Granjon, 2003 ; Brotcorne & Valenduc, 2009). Nous verrons que les jeunes ont des pratiques numériques souvent « profanes », ludiques et communicationnelles au regard des usages prescrits par l'école. Ces usages « profanes » révèlent un certain nombre de lacunes pour une utilisation globale des TIC (Fluckiger, 2008). L'école qui est le lieu pour former à un « usage citoyen » aux technologies de l'information et de la communication semble prescrire des usages éloignés de ceux vécus comme « naturels » et routiniers mis en avant par les jeunes générations.

1. La jeunesse : une culture numérique ?

- 3 Par définition, la jeunesse est une période de passage entre l'adolescence et l'âge adulte, une catégorie muable. Évoquer la jeunesse en sociologie, c'est mettre de côté les définitions physiologiques ou psychologiques pour comprendre les pratiques sociales des jeunes et des rapports sociaux qu'ils entretiennent dans la société. Nous définissons la jeunesse comme une période de passage pendant laquelle la position sociale est précaire (Galland, 2001). Historiquement, la notion de jeunesse au sens sociologique n'a pas toujours existé. Dans les sociétés, dites « primitives », seule une distinction entre l'état d'enfant et celui d'adulte existait. Cette courte période de transition était structurée par des rites de passage. Les notions de jeunesse et d'adolescence n'avaient donc pas d'existence. Ces notions sont donc des constructions sociales. Ce n'est qu'à partir du moment où la période de passage devient plus longue et la position sociale plus incertaine que l'on a pu parler de la jeunesse comme d'une catégorie sociale avec une culture propre. La culture juvénile apparaît pour la première fois à partir des années 60. Ce sont les 800 000 « baby boomers » qui naissent chaque année à partir de 1946 qui vont être les « inventeurs » de cette nouvelle culture. Cette catégorie sociale qui était encore

marginale au début du siècle devient une nouvelle catégorie de la société à part entière qui construit des pratiques culturelles communes, des icônes (des stars), des codes vestimentaires, des manières de parler, etc. Les industries culturelles commencent dès lors à cibler un nouveau public qui consomme du rock (venu des États-Unis) et fréquente les cinémas. Des magazines et des émissions de radio vont alors être destinés à ce nouveau marché. La culture juvénile est née. Déjà la société adulte s'inquiète de ces nouveaux comportements jugés trop instables et incontrôlables. Et ce, notamment lors du concert gratuit organisé le 22 juin 1963 place de la Nation par la radio *Europe n° 1* pour célébrer le premier anniversaire du magazine *Salut les copains*. Alors que quelques milliers de personnes étaient attendues, le concert rassemble spontanément 150 000 personnes. Des débordements et des interpellations auront lieu et seront largement relayés par la presse. La culture des « blousons noirs » connaît alors son apogée. La jeunesse devient une catégorie sociale avec une culture reconnue (Morin, 1963).

- 4 Depuis les années 70, de nombreux auteurs se sont intéressés aux pratiques et à la culture juvénile. Les études montrent notamment que la jeunesse est considérée dans nos sociétés comme un vecteur de changement social. De ce fait, la culture juvénile est appréhendée de manière antinomique avec une perception négative par ceux qui veulent conserver l'ordre social institué et de manière positive par les progressistes ou les révolutionnaires qui souhaitent un nouvel ordre instituant. Depuis les années 70, la jeunesse semble se replier sur elle-même et désertier la sphère politique (Galland, 2001). Les discours les plus critiques avancent que les jeunes sont « aspirés » dans un consumérisme qui va de pair avec une société du divertissement dans laquelle les médias et en particulier la télévision sont omniprésents.
- 5 Depuis les années 2000 en France avec la démocratisation d'internet, les TIC jouent un rôle prépondérant dans la culture des adolescents. Peut-on parler d'une culture numérique juvénile et comment la définir ? Les différentes enquêtes quantitatives (Credoc, INSEE, Médiamétrie, etc.) montrent l'ampleur de la consommation des médias et des outils numériques par les jeunes. Leur culture de masse est intimement liée aux TIC et ces dernières dépassent les pratiques culturelles que nous pouvons définir comme les consommations de biens culturels (livres, presse, musique), de sorties culturelles (théâtres, musées, concert, cinéma, etc.), ainsi que les usages des médias. Les outils numériques ont un impact sur la culture juvénile au sens anthropologique du terme. Celui que Rocher (1969, p. 88) définit comme « un ensemble lié de manières de penser, de sentir et d'agir plus ou moins formalisées qui, étant apprises et partagées par une pluralité de personnes, servent, d'une manière à la fois objective et symbolique à constituer ces personnes en une collectivité particulière et distincte. » On peut également retenir la définition de « culture numérique » que propose Fluckiger (2008) inspirée par Proulx (2002) : « l'ensemble de valeurs, connaissances, pratiques qui impliquent l'usage d'outils informatisés, pratiques de consommation culturelle, médiatique, de communication et d'expression de soi ».
- 6 Avant d'aborder les grandes mutations culturelles que vivent ceux que l'on qualifie de « digital natives » (Prensky, 2001), il est nécessaire de souligner leur grande appétence pour les TIC. Les jeunes sont porteurs d'une idéologie de la communication et s'inscrivent majoritairement dans une position technophile. Les bouleversements de « l'institué » par « l'instituant » ne les effrayent pas. Nous verrons comment leurs rapports aux technologies sont essentiellement ludiques et communicatifs. De même, soulignons qu'ils sont exempts d'appréhension à l'usage des outils numériques à la différence d'une partie

non négligeable de leurs aînés. Les jeunes générations sont porteuses d'une culture de la communication omniprésente et omnipotente. Comme l'écrit Lardellier (2006), la messagerie instantanée MSN constitue « l'utopie relationnelle des ados ». Cette technophilie dès l'introduction d'internet en France a fait émerger un ensemble de discours critiques (Breton, 2000 ; Wolton, 1999). Cependant, le lien entre technologie et mutations culturelles n'est pas nouveau, l'apparition de la culture de masse aux États-Unis a soulevé de vives polémiques. À ce sujet Morin (1999) écrit : « L'opinion adulte s'inquiète de l'influence dangereuse du cinéma, des comics, puis de la télévision sur l'enfance et la jeunesse [...]. La classe politique se préoccupe [...] de la puissance d'action des mass media. Enfin, l'intelligentsia ressent très fortement [...] que la culture de masse peut être à la fois une menace contre ses valeurs artistiques et intellectuelles, et [qu'elle peut devenir] une source d'abêtissement ou d'aliénation pour les populations qui la subissent. » Aujourd'hui encore, les discours critiques sur les pratiques juvéniles des technophiles reposent sur le même type d'argumentaire.

- 7 De manière liminaire, nous pouvons décrire la culture numérique juvénile comme un ensemble de valeurs, de pratiques et de connaissances qui s'inscrivent dans l'immédiateté, où la communication (partout et tout le temps) et les nouveaux médias jouent un rôle prépondérant pour créer et maintenir une forme de sociabilité communautaire et permettre une construction identitaire. De fait, les pratiques numériques des jeunes sont essentiellement ludiques : jeux vidéo, communication, consommation de films et de musique, et recherches de l'émotionnel et du sensationnel lors de la navigation sur internet.

1.1. Une forme de sociabilité axée autour des TIC

- 8 Pour comprendre la culture numérique des jeunes, il est nécessaire de contextualiser les usages juvéniles des TIC. Pour cette classe d'âge, l'autonomie et l'individualisation sont des besoins primordiaux. La construction de l'adolescence passe par l'autonomie et l'émancipation. L'adolescence est donc une période de construction de soi à côté de la sphère familiale, de l'enfance et du monde des adultes (Singly, 2006). C'est un âge où le sentiment d'appartenance à un groupe de pairs est particulièrement recherché (Pasquier, 2005). Les adolescents recherchent une appartenance et cette dernière s'exprime par des signes distinctifs qui sont mis en avant et qui permettent de se rapprocher des siens et de se distinguer des autres. L'apparence, les vêtements, les codes de communication (verbaux, gestuels et médiatisés), les goûts culturels (musicaux et cinématographiques), l'usage des médias (émissions regardées), ainsi que les téléphones mobiles (iPhone, BlackBerry, etc.) permettent donc de renforcer leur appartenance à un groupe de pairs et de se distinguer des autres groupes et du monde des adultes. Ces signes de distinction au sens de Bourdieu (1979) se retrouvent largement dans leurs pratiques culturelles. Ce passage entre deux âges se manifeste distinctement dans l'usage des TIC. La forme de sociabilité des adolescents se structure autour des TIC en particulier des messageries instantanées, des SMS, des réseaux sociaux et des blogs.
- 9 De nombreux travaux (Martin, 2004 ; Metton, 2010) tendent à montrer que les adolescents utilisent les blogs, les messageries instantanées à des fins d'émancipation et d'autonomie. Par les TIC, les enfants entrevoient l'adolescence et les adolescents s'individualisent tout en appartenant à un groupe. L'objectif étant de former et d'appartenir à un groupe d'amis, un réseau social (de sa classe de collège ou de lycée) et de rester en contact,

connecté à sa « bande » en permanence. Il se joue avec les outils numériques une appropriation complexe. En effet, les jeunes générations s'inscrivent dans un double mouvement qui peut paraître paradoxale : à la fois un processus d'individualisation et un processus d'imitation. Ce processus ambigu, de distinction et de mimétisme, caractérise l'adolescence.

- 10 Il existe par conséquent une culture de groupe avec ses inventions et notamment son langage SMS et son orthographe singulière, ses pratiques et ses représentations. Une culture est par définition conforme aux normes du groupe social (Winkin, 2001). Par les blogs et les réseaux sociaux, les jeunes semblent répondre à une sorte d'injonction d'avoir des amis et de les mettre en avant sur leur réseau. De cette manière, ils matérialisent la preuve du lien (Delaunay-Téterel, 2010). Les relations sociales horizontales sont renforcées et maintenues par la communication en ligne. Internet permet donc de confirmer et de maintenir un lien social préexistant davantage que d'en créer de nouveaux (Lardellier, 2006). Il existe une mise en scène, au sens que donne Goffman (1973), de son réseau, où il faut afficher ses amis, parler du nombre de ses « amis » sur Facebook, avoir des commentaires (ou des « j'aime »), jouer entre la communication synchrone et asynchrone, interpersonnelle et de groupe. Les blogs, à l'instar des réseaux sociaux, permettent de partager des goûts communs, de créer une communauté d'intérêt, de partager une « intériorité » et des idées (Cardon & Delaunay, 2006). Avec les outils de communication, les adolescents peuvent respecter l'injonction parentale de rester à domicile tout en étant connectés avec leurs amis (Metton, 2004).

1. 2. Une construction identitaire médiatisée

- 11 Différents travaux (Delaunay-Téterel, 2010 ; Metton, 2010) montrent qu'il se dégage un lien entre les usages des TIC et la construction identitaire des jeunes. Les blogs et les réseaux sociaux permettent de se présenter à l'autre, d'exister et de se construire une identité, voire des identités. Les outils numériques remplissent une fonction de construction identitaire au cours d'une période où le « je » n'existe presque exclusivement que par le regard des autres. Exister « numériquement » semble plus aisé lorsque l'identité « réelle » (et la différenciation) demeure peu développée. Sur un blog ou un réseau social, il s'agit en premier lieu, pour le jeune, de se présenter à l'autre et de présenter ses amis sur sa page. La construction et le maintien d'un réseau numérique requière d'avoir des commentaires, et si possible de faire du « buzz » (littéralement le bourdonnement), c'est-à-dire de « faire du bruit » autour d'un événement. Il est fréquent de voir des demandes de commentaires entre des jeunes avec les phrases du type : « un com donné, 5 com rendus ». L'objectif n'est pas nécessairement d'être aimé mais de se distinguer de la masse et de faire parler de soi (en bien ou en mal). S'opposer aux autres peut être recherché. Les phrases du type, « si tu ne m'aimes pas, clic sur la croix rouge en haut à droite » sont courantes. La vie numérique permet de se confronter à l'autre, sans grande conséquence. Les TIC permettent de vivre des expériences individuelles et collectives sans se compromettre car le désengagement peut se faire d'un simple « clic », particulièrement quand l'anonymat est de mise. Par le web, les adolescents peuvent s'engager et se désengager. L'action immédiate prime sur les conséquences potentielles des actes. Dans nos sociétés contemporaines, le passage entre les âges ne s'effectue plus par des rituels accompagnés de cérémonies. Les nouveaux médias semblent être appropriés à des fins de construction d'espaces initiatiques par les adolescents. Par exemple, les jeux de séduction sur les *chats* sont une étape de la construction identitaire.

De même, l'usage de jeux vidéo violents interdits aux mineurs, comme les différentes versions du jeu *Grand Theft Auto* (GTA), particulièrement prisé par les garçons, dans lequel le joueur incarne un criminel qui doit se faire un nom au sein d'une métropole.

- 12 L'observation des pratiques juvéniles des blogs et des réseaux sociaux, montre que le mot d'ordre de cette construction identitaire numérique est de ne pas rester invisible et non identifiable dans la masse. La masse est « informe » et les jeunes tentent tant bien que mal de se (con)fondre dans cette masse, d'être à la fois semblable et différent. Enfin, l'auto-publication sur les blogs, à l'instar des réseaux sociaux, s'avère manifester un besoin et un désir de se construire, de s'exprimer et de s'affirmer (Cardon & Delaunay, 2006). L'auto-publication permet donc une construction identitaire. Lorsque la publication est collective, elle soude la communauté en tant que mémoire collective du groupe.
- 13 Ces nouveaux comportements de sociabilité construisent pas à pas une culture en gestation et posent deux mutations d'ordre ontologique dans les manières d'être-ensemble :

1) Une forme originale de relation aux autres

- 14 Tisseron (2001) reprend le néologisme « extimité » proposé par Lacan et l'applique pour qualifier le désir des jeunes internautes de se présenter à l'autre. Ce désir est inextricablement lié à son opposé, un désir d'intimité. L'extimité serait différente du narcissisme et de l'exhibitionnisme. Cette démarche de sociabilité et de construction identitaire pose un certain nombre d'interrogations sur les concepts d'individualisme et de narcissisme. L'ancien journal intime devient numérique, alimenté collectivement et mis à dispositions des pairs.

2) Une (re)présentation de soi multiple

- 15 L'invention et l'appropriation d'identités, avec plusieurs avatars dans les jeux vidéo en réseau, mais aussi sur les *chats* et les blogs témoignent de l'envie de jouer avec plusieurs présentations de soi. Le fait que de nombreux jeunes internautes possèdent plusieurs blogs ou comptes Facebook (avec un pseudonyme) n'est pas rare (comme en témoignent les millions de Skyblog). Par les TIC, la construction de l'identité passe également par un jeu de personnalités.

2. Une culture avec des compétences ?

2.1. Des compétences communicationnelles

- 16 Les notions de « technique » et de « savoir-faire » sont inextricablement liées, comme l'a montré Leroi-Gourhan (1964) à travers sa généalogie anthropologique de l'appropriation des techniques. Nous pouvons définir les compétences comme les « aptitudes, connaissances générales et professionnelles, théoriques et pratiques, de nature plutôt intellectuelle, savoirs, savoir-faire, savoir-être qui conditionnent un comportement, notamment la réussite dans une tâche précise, et qui se vérifient dans une épreuve concrète. » (Dadoy, 1999). La question des compétences numériques (« *e-skill* » ou « e-compétences ») des jeunes demeure complexe surtout lorsqu'on y associe la question de

la qualification, sanctionnée par une certification (B2I : Brevet Informatique et Internet ou C2I : Certificat Informatique et Internet). Dans une société du savoir, les compétences numériques paraissent essentielles. Les TIC exigent des compétences particulières et requièrent par conséquent un apprentissage. D'ailleurs, les référentiels de compétences de ces diplômes sont majoritairement issus des travaux des sciences de l'éducation et des sciences de l'information et de la communication.

- 17 De prime abord, les représentations collectives des jeunes les désignent comme des experts des technologies. Les enfants nés avec une souris dans la main se seraient appropriés naturellement les technologies de l'information et de la communication. Une partie des jeunes, eux-mêmes, ont tendance à se surévaluer par rapport à leurs aînés. Maîtrisant généralement mieux les réseaux sociaux, les blogs, les *chats* et les jeux vidéo, ils pensent maîtriser les outils technologiques dans leur ensemble. Or, dans les usages juvéniles des nouveaux médias, la communication prime sur l'information. On peut s'interroger sur la valeur de la communication mise en œuvre dans les réseaux. Sur le plan du contenu de la communication, l'usage communicatif des nouveaux médias par les jeunes générations peut sembler proche du « degré zéro ». Il s'agit majoritairement d'échanges sur la vie quotidienne, de « passer le temps ». Les questions récurrentes du type « ça va ? », « tu es où ? » ou « tu fais quoi ? », soulignent que la « fonction phatique » de la communication (Jakobson, 1960) prédomine dans les échanges. La forme de la communication prime sur le fond du message. L'objectif indirect de ces échanges frivoles et futiles est de maintenir un sentiment d'appartenance à son groupe de pairs. Le fait d'appartenir à un groupe demande de se rappeler en permanence que l'on partage une culture commune (Winkin, 2001). Si les contenus des messages échangés peuvent apparaître « vides » de sens, la sociabilité en ligne requière des compétences relationnelles pour se lier les uns avec les autres. Les jeunes maîtrisent les compétences relationnelles des nouveaux médias et leurs acquis ne vont pas de soi. Écrire publiquement des « billets » sur les blogs ou sur les murs de Facebook, savoir qui ajouter, qui refuser, comment agrandir son groupe d'amis (son capital social) exige un savoir-faire. De même, savoir être sur un blog ou un *chat* apparaît très différent. Les jeux en réseau demandent également des compétences relationnelles. Si un jeune usager de ces dispositifs sociotechniques ne maîtrise pas ce savoir-être et les codes de communication, il risque de commettre une « fausse note » (Goffman, 1973) dans le déroulement de l'interaction.

2.2. Des lacunes d'ordre technique

- 18 Comme nous l'avons analysé, il existe une véritable culture numérique juvénile où les compétences sociales sont largement acquises. Les jeunes internautes maîtrisent les dispositifs sociotechniques en ce qui concerne l'aspect relationnel. Ils possèdent de réelles aptitudes à savoir comment parler, à qui et avec quels outils. Ils savent s'exprimer sur les blogs, les réseaux sociaux ou encore la messagerie instantanée. Caricaturalement, la culture numérique juvénile, pourrait se résumer de la manière suivante : savoir utiliser Facebook et MSN, savoir se présenter sur un *chat* et naviguer sur le web de manière ludique.
- 19 Selon Fluckiger (2009), « ce qui marque la culture numérique des adolescents n'est pas tant la maîtrise technique des outils que la maîtrise des formats de communication socialement admis au sein de l'univers juvénile ». Les TIC ne sont pas tant employées

comme un moyen de réaliser une tâche, une action précise, un projet, ou de communiquer un message spécifique, mais comme une manière d'afficher une image de soi, de se construire et de maintenir la sociabilité avec son groupe de pairs.

- 20 Les jeunes possèdent une culture quotidienne de l'écran avec des pratiques ludiques, pragmatiques et profanes. Ces pratiques consistent à communiquer de manière synchrone et asynchrone, de manière interpersonnelle ou groupale, de naviguer de façon ludique sur le web, de jouer et de télécharger (ou diffuser en streaming) de la musique ou des films. Ces procédés nécessitent des aptitudes pour contourner les obstacles mis en place par les industries culturelles. Le téléchargement de musique et de films demande de moins en moins de connaissances, ce qui n'est pas le cas dans l'usage des réseaux *peer-to-peer* qui requière une certaine maîtrise et exige souvent d'avoir en référence une personne ressource (Dagiral & Dauphin, 2005). Cependant, le simple visionnage de film en streaming exige également des compétences telles que trouver des sites de streaming qui sont en constante évolution en raison des fréquentes fermetures dues à leurs caractères illégaux ou encore contourner la limitation de temps en changeant de plateformes de visionnage.
- 21 Cette culture se trouve insuffisante en termes de compétences techniques et de réflexivité sur les pratiques et les usages. Fluckiger (2008) montre que les compétences mises en œuvre par les jeunes sont spécifiques et non globales. La transversalité des connaissances et le transfert des compétences ne vont pas de soi. La grande habileté en apparence sur certaines pratiques peut cacher une certaine méconnaissance du fonctionnement du réseau. Fluckiger (2008) explique que les usages sont peu verbalisés et conceptualisés. Il existe une réelle difficulté des jeunes protagonistes à verbaliser, à mettre des mots sur leurs usages qui paraissent si naturels. En effet, les compétences techniques restent disparates. Les adolescents peuvent être très habiles, voire même experts, sur quelques logiciels (MSN, Facebook), jeux vidéo qu'ils utilisent quotidiennement, alors même que leurs compétences ne sont pas nécessairement transférables sur d'autres logiciels. De même, le lien entre leurs usages et la compréhension d'internet n'est pas toujours évident. De nombreux adolescents, à l'instar des adultes, ont un membre de leur réseau qui va servir de personne ressource (ami ou famille) en cas de problème. Les écarts de niveau de maîtrise sont grands lorsqu'on décrit les usages d'une classe d'âge, mais les aspects communicatifs et les jeux sont souvent particulièrement bien maîtrisés. En revanche, l'usage de la bureautique révèle des lacunes. De même, les usages juvéniles ne témoignent pas nécessairement de larges connaissances techniques du *software* (logiciel), de l'*hardware* (matériel), ou d'internet et notamment en cas de dysfonctionnement informatique. Par exemple, concernant la sécurité, pour les plus jeunes la distinction entre un antivirus et un pare-feu (*firewall*) peut paraître abstraite. Par ailleurs, l'évolution des outils numériques vise dans leur conception à se simplifier. De ce fait, les compétences dans les domaines ludiques visent elles aussi à être facilitées dans leur mise en œuvre. On peut prendre l'exemple des *codecs* (logiciels de compression qui permettent de lire les différents formats audio-vidéo) qu'il fallait auparavant ajouter pour lire certains formats et qui sont désormais intégrés dans le populaire logiciel libre *VLC media player*. L'incompatibilité des *codecs* sollicitait des compétences particulières (ordre d'installation, essais, etc.).
- 22 Nous pouvons donc distinguer deux types de compétences, d'une part les compétences relationnelles, que les jeunes maîtrisent, qui exigent un savoir-faire et un savoir-être des règles sociotechniques et d'autre part, des compétences techniques, un savoir-faire

technique et conceptuel, manquant souvent aux adolescents. Face à ces lacunes techniques, il peut s'avérer nécessaire de faire appel à une « aide extérieure » afin de « dépanner », voire même de transmettre des connaissances. Néanmoins, l'aide intergénérationnelle est inégale en fonction des familles alors que les compétences relationnelles se transmettent par imitation entre pairs. En revanche, l'usage « raisonné » des TIC n'est pas toujours transmis. Les recherches sur les non-usages que nous pouvons qualifier de non volontaires (ou passifs) montrent que l'usage est en lien avec le capital culturel et technique.

3. Pratiques profanes et pratiques citoyennes des TIC

- 23 On peut constater un écart, voire une contradiction, entre la culture scolaire et la culture numérique partagée par les jeunes. Nous l'avons vu, l'usage des TIC par les adolescents leur permet de s'affranchir et de devenir autonomes. Les jeunes découvrent des outils qui leur permettent d'acquérir une autonomie de sujet par rapport aux adultes et de construire leur identité individuelle et collective. Comme le montre Fluckiger (2008), les usages extra-scolaires des TIC sont généralement insuffisants en termes de maîtrise technique. Ces usages ne vont pas dans le sens de l'usage prescrit par l'école, un usage « sacré », critique, rationnel et citoyen. L'usage « profane » laisse entrevoir un déficit en termes de connaissances techniques, de compétences informationnelles et de savoir global des technologies. Leurs compétences technologiques dans le cadre de l'école ne vont pas de soi. Hormis les compétences techniques, l'école prône un apprentissage et un usage citoyen, responsable et critique d'internet. Un des objectifs du B2I est notamment de « prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et [d'] adopter une attitude critique face aux résultats obtenus » (Référentiel B2I, 2006). De même la connaissance des enjeux juridiques des TIC fait partie du référentiel et apparaît peu maîtrisé par les élèves. Par ailleurs, la culture numérique des jeunes protagonistes se situe dans l'immédiateté, avec le primat des pratiques communicationnelles sur les pratiques informationnelles et relevant d'un usage essentiellement ludique. Bruillard (2006) montre comment les usages à domicile des TIC par les adolescents ne reposent pas sur la même temporalité que les usages scolaires. Les premiers reposent sur une immédiateté alors que les seconds demandent du temps et du courage pour surmonter les échecs et les frustrations rencontrées. En effet, l'usage juvénile des médias s'inscrit dans une immédiateté renforcée par l'essence même d'internet qui est marqué par l'abolition des frontières spatiales et temporelles. On observe également un rapport consumériste aux TIC chez les jeunes générations qui se situe, lui aussi, dans l'immédiateté. L'information s'inscrit aussi pour les jeunes dans l'instantanéité, avec la « culture du zapping », du « copié-collé » et du « buzz ». Le buzz témoigne d'une prédominance du sensationnel et de l'émotionnel sur l'information raisonnée.
- 24 De même, la primauté des pratiques communicationnelles, au détriment des pratiques informationnelles, dévoile des lacunes. L'aspect informationnel du web requière un savoir-faire primordial dans un cadre académique et pédagogique. Un des points importants du B2I est de demander aux élèves de « faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement » (Référentiel B2I, 2006). Pour obtenir une réponse pertinente, savoir quels mots-clés taper, avec quel filtre et sur quel moteur de recherche, des compétences sont nécessaires. De même, repérer une information exacte, d'une

information erronée requiert des aptitudes souvent peu intégrées, comme en témoigne, par exemple, la prolifération et la transmission des rumeurs sur internet (Dauphin, 2002). L'identification des sources apparaît pourtant fondamentale aux exigences scolaires et universitaires. La logique d'une navigation ludique sur le web est largement différente de celle mise en œuvre et prescrite dans le cadre scolaire qui vise à l'acquisition de connaissances et au développement de l'esprit critique. Le rapport à la technique est lui aussi différent à l'école et à la maison. Les manières de se comporter chez soi sont très distinctes de celles mises en pratique en présence des enseignants.

- 25 L'aspect pédagogique de l'usage des TIC sollicite un savoir légitime et explicite. En ce sens, les compétences numériques prescrites sont des usages normés. À l'inverse, le savoir des jeunes semble être bricolé et implicite. La sociologie des usages a montré comment les usages des TIC relèvent des capacités de bricolage (Certeau, 1990). Il apparaît en ce sens un *hiatus* entre les usages effectifs des jeunes et les usages prescrits par l'institution académique. Cette dernière ne prend pas ou peu en compte les formes de compétences relationnelles. Ces aptitudes demeurent donc invisibles au sein de la culture académique. Les jeunes ne sont d'ailleurs pas forcément eux-mêmes conscients de leurs capacités relationnelles car elles apparaissent comme normales et essentielles à leur forme de sociabilité. L'école puis l'université prônent quant-à-elles, ce qu'il est convenu d'appeler un « usage raisonné » et « raisonnable » des TIC, un « bon usage » que l'on peut décrire comme rationnel, citoyen, critique et professionnalisant. Si les compétences relationnelles en ligne ne sont pas l'apanage de la culture académique, il existe cependant, des acquis. De la même manière, pour les adultes, savoir que la syntaxe et le ton employé dans un mail peuvent être moins soutenus que sur le papier est une forme de compétence non technique mais importante sur le plan professionnel.
- 26 Au-delà de la question des compétences des jeunes, transférables ou non à l'usage raisonné des TIC pédagogiquement prescrit, il y a un antagonisme entre les pratiques scolaires et extra-scolaires. La culture (numérique) juvénile se fonde précisément en marge de l'école, le but étant souvent de rester en permanence relié à son groupe de pairs. De même, les pratiques culturelles des jeunes générations ne sont pas scolairement valorisées. L'usage du téléchargement de musiques, de films et de séries marque une culture extérieure à la culture scolaire. Leur culture est principalement axée sur une consommation de produits culturels de masse. Pour synthétiser l'antagonisme entre la culture scolaire et la culture extra-scolaire, nous avons construit un tableau récapitulatif dans lequel deux logiques d'usages, qui ne sont pas nécessairement incompatibles, se distinguent.

Tableau : Culture juvénile numérique et culture scolaire

Cadre	Usages profanes	Usages prescrits
	Culture numérique juvénile	Culture scolaire
But	<ul style="list-style-type: none"> - Individualisation et autonomie / famille - Communication et appartenance à un groupe de pairs 	<ul style="list-style-type: none"> - Compétences globales des techniques et usage citoyen - Accès au savoir
Temporalité	<ul style="list-style-type: none"> - Information immédiate, - Culture du <u>buzz</u>, du zapping et du copié-collé - Information émotionnelle 	<ul style="list-style-type: none"> - Information critique - Recherche avec une méthodologie qui s'inscrit dans une certaine durée
Connaissances	<ul style="list-style-type: none"> - Pragmatiques - Usages intuitifs - Modèle inductif - « Sacralisation » de la technique 	<ul style="list-style-type: none"> - Pratiques et théoriques - Accès au savoir avec des méthodes - Modèle hypothético-déductif - Conceptualisation et théorie de la technique
Rapport à la technique	<ul style="list-style-type: none"> - Ludique et consumériste - Essentiellement communicatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Pédagogique et critique, rationnel et utilitaire - Essentiellement informationnel
Type de liens sociaux	<ul style="list-style-type: none"> - Communautaire 	<ul style="list-style-type: none"> - Pédagogique
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> - Relationnelles et communicatives - Savoir-être 	<ul style="list-style-type: none"> - Globales : techniques et critiques - Savoir-faire transversal

4. Un rapport spécifique aux TIC

4.1. Des usages intuitifs mais peu transversaux

- 27 Les adolescents semblent avoir un rapport spécifique aux TIC difficile à évaluer en termes de compétences et de qualifications. Nous avons montré que si les usages juvéniles des technologies sont principalement communautaires et communicationnels, c'est qu'ils s'inscrivent dans une volonté d'autonomie par rapport à la sphère familiale, qui se réalise dans l'appartenance à un groupe de pairs. La dimension *sociabilisante* des TIC apparaît donc pleinement en concordance avec les aspirations de cette classe d'âge.
- 28 Dans ce contexte, les adolescents ont des usages particulièrement pragmatiques des nouveaux médias. La construction de leurs usages se fonde par imitation des pairs et par expérimentation empirique, « à tâtons », par essais et erreurs. Cette classe d'âge est sans doute plus technophile que les autres. De fait, la plupart des jeunes usagers ne semblent pas ou peu avoir de résistance et d'appréhension à l'usage de nouveaux objets technologiques à la différence de leurs aînés. Les TIC font partie de leur quotidien et on observe une certaine naturalisation et routinisation des usages. Jouët et Pasquier (1999) ont montré il y a plus d'une dizaine d'années comment pour les 6-17 ans, les écrans étaient perçus comme « des objets fondamentalement quotidiens, routiniers, simples et amusants ». Les auteurs décrivaient une génération qui « représente un tournant dans le rapport aux médias » (Jouët & Pasquier, p. 28). Les questions liées aux modifications qu'entraînent les pratiques de l'écran sur le rapport à l'écrit, à l'école et à la sociabilité étaient déjà largement soulevées. Outre la naturalisation et la routinisation des usages juvéniles des TIC, le rapport intuitif aux technologies se dégage. L'intuition, étymologiquement « la connaissance immédiate », semble jouer un rôle fondamental dans la construction des usages. L'usage des nouveaux médias est singulier et semble reposer sur un modèle inductif et non sur un modèle hypothético-déductif. Le schéma classique allant du comprendre pour agir, semble s'estomper au profit du modèle allant de l'agir pour comprendre. L'accès à la connaissance passe par l'action. En ce sens, les modes

d'emploi pour les outils technologiques semblent devenir l'apanage des anciennes générations. Maîtriser théoriquement un outil avant d'en avoir un usage ne semble pas aller de soi. Dans la culture juvénile, il n'est pas nécessaire de maîtriser la carte pour découvrir et s'appropriier le territoire. La théorie ne passe plus avant la pratique. Les usages communautaires, ludiques, consuméristes et émotionnels de l'informatique et d'internet ne présupposent pas un recours à des manuels d'utilisation ou à une compréhension des mécanismes technologiques. Lire un didacticiel (ou tutoriel) avant d'utiliser un logiciel semble, pour eux, être quelque chose d'exceptionnelle. Ce rapport spécifique des jeunes aux TIC semble être en corrélation avec des technologies qui deviennent, en elles-mêmes, de plus en plus objectales. L'innovation et la prolifération des écrans tactiles (tablettes, *smartphones*), semblent créer un nouveau rapport anthropologique plus sensible et corporel aux écrans et aux contenus. Le prolongement entre corps et technique semble s'amplifier par un passage du clic au toucher. Ce rapport tactile aux TIC révèle sans doute des mutations particulières d'ordres anthropologiques et cognitives. Comme l'a montré Fluckiger (2008), les compétences juvéniles s'avèrent peu transférables à d'autres usages et la compréhension de la dimension technique des technologies apparaît restreinte. En effet, le rapport intuitif aux TIC – la présupposée connaissance immédiate – apparaît limité dès lors que les usages de dispositifs exigent une rationalisation comme ce peut être le cas par exemple pour l'usage du tableur.

4.2. Un rapport communautaire et ludique aux TIC

- 29 Les travaux de recherche que nous avons analysés nous révèlent que les jeunes générations entretiennent un rapport communautaire et ludique aux TIC. Ce rapport aux technologies se situe à l'opposé d'une conception productiviste *individualisante*, performative et *rationalisante* des techniques qui a marqué la modernité (Ellul, 2004 ; Marcuse, 1968). À côté des figures de la technique comme facteur de domination sur les hommes, dont "Big Brother" et le panoptique (Foucault, 1975) sont des manifestations, les TIC sont investies par les jeunes générations comme des moyens de partager, de s'émanciper, de construire leur identité et de maintenir des liens sociaux dans des espaces médiatisés. De cette appropriation juvénile des TIC semble se dessiner une certaine participation « magique » aux objets techniques où ces derniers sont perçus comme des totems autour desquels s'agrège leur réseau. Ce rapport juvénile « quasi mystique » aux technologies a sans doute pour conséquence une difficulté de verbalisation et de conceptualisation raisonnée des usages. Les adolescents ne cherchent pas tant à comprendre la technique qu'à se l'approprier de façon conviviale. C'est également une certaine temporalité de l'immédiateté et du quotidien, *hic et nunc*, qui s'inscrit dans le rapport aux TIC entretenu par les jeunes. Le lien social juvénile en ligne relève d'une certaine « hétéronomie » au sein des blogs, des réseaux sociaux et des *chats*. Nous avons évoqué comment les adolescents dans les réseaux multiplient les expériences « d'identités multiples ». Dans les communautés en ligne, les jeunes semblent se construire en partie par le regard des autres, d'où l'importance du « paraître », de la prévalence de la forme sur le fond. Il s'agit d'une « hétéronomie » (ma loi, c'est l'autre) différente de « l'autonomie » (je suis ma propre loi).

Conclusion

- 30 Nous avons tenté de décrire et d'analyser l'appropriation juvénile des TIC. Puis nous avons essayé de mettre en perspective les appropriations avec les compétences effectives, notamment avec celles prescrites dans un contexte scolaire. Leurs usages et leurs compétences sont variés et difficiles à identifier clairement. En effet, au sein d'une même classe d'âge, il existe inévitablement des disparités dans les pratiques et les compétences mises en œuvre. Néanmoins, à travers une revue de littérature nous avons analysé les principaux usages. La sociabilité médiatisée nous apparaît centrale dans les usages juvéniles et témoigne d'un savoir-faire technico-relationnel. Si la sociabilité numérique rencontre un tel succès dans les appropriations technologiques des jeunes c'est qu'elle trouve un écho dans leur mode de vie et qu'elle s'inscrit dans un contexte où ils souhaitent s'affranchir du monde des adultes en se créant une communauté de pairs. Le fantasme présent chez les jeunes générations de construire un idéal communautaire devient possible par l'usage des TIC. La construction d'un jeu identitaire en ligne, sur les blogs, les réseaux sociaux ou encore les *chats* apparaît, d'une part ludique, et d'autre part, nécessaire en termes d'expériences initiatiques. Par ailleurs, les pratiques d'auto-publication et de mise en scène de soi (de scénarisation autobiographique) permettent de combler un désir d'extimité (Tisseron, 2001) particulièrement prévalant lors de l'adolescence. L'accent mis sur l'aspect communicationnel au détriment de l'aspect informationnel montre un rapport non raisonné et non critique à l'information. Les usages communautaires et ludiques révèlent davantage un rapport sensible aux TIC qu'un rapport rationnel et raisonné. Le primat de l'immédiateté (de l'instantanéité de la communication, de la culture du « buzz » et du « zapping » des informations) sur l'apprentissage dans le temps, de la communication sur l'information, des pratiques pragmatiques et intuitives sur les savoirs théoriques requérant une méthodologie, témoigne de la relative incommensurabilité des usages extra-scolaires des TIC avec les usages scolaires « raisonnés » et « citoyens ».
- 31 Les aptitudes des jeunes s'avèrent techniquement et conceptuellement insuffisantes par rapport aux prérogatives scolaires. Face à la culture juvénile qui se construit conjointement à la culture scolaire, on peut s'interroger sur les conditions de formation et d'évaluation scolaire des pratiques numériques et sur l'importance de permettre aux jeunes de s'auto-former pour que le transfert de leurs aptitudes devienne opérationnel. « Maîtriser » les TIC, c'est saisir le fait qu'elles sont, par essence, en perpétuelle évolution. Les nouvelles versions de logiciels (et les divers équivalents libres ou propriétaires) obligent les acteurs à s'auto-former. L'intuition et le bricolage sont dans une certaine mesure des moyens de faire face à ce qui est nouveau et au caractère évolutif des outils technologiques. Il n'apparaît pas souhaitable d'enseigner des « compétences arrêtées » mais des « compétences flexibles » transférables et actualisables. Former des individus aux TIC demanderait ainsi l'enseignement des conditions d'une auto-formation, d'un « capital informatique » minimum permettant aux jeunes de se découvrir des aptitudes pour se former eux-mêmes. Internet est un outil essentiel pour l'autodidactie. De nombreux acteurs ont acquis des compétences informatiques de manière autodidacte car presque toutes les réponses aux questions techniques que se pose un usager sont présentes sur le web. Encore faut-il que ce dernier se fasse confiance et sache chercher,

trier et appliquer la solution à son problème. Il serait donc bénéfique de former les jeunes générations aux configurations requises pour s'auto-former.

- 32 Des lors, on peut se demander s'il est souhaitable d'évaluer la résolution d'une tâche précise, ou bien évaluer la résolution d'un problème particulier pour lequel l'expérimentation par essais/erreurs sera prise en compte. Enfin, lorsque l'on pose la question de l'évaluation des compétences technologiques, doit-on considérer l'évalué comme un usager ou un utilisateur ? L'utilisateur obéit à une logique intégrée par l'outil technologique, l'usager s'adapte, tente de bricoler pour satisfaire ses besoins à travers des contraintes techniques et des compétences limitées.

Jouët, J., & Pasquier D. (1999). Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans. *Réseaux*, 17(92-93), 25-102.

BIBLIOGRAPHIE

- Amri, M., & Vacaflor, N. (2010). Téléphone mobile et expression identitaire : réflexions sur l'exposition technologique de soi parmi les jeunes. *Les enjeux de l'information et de la communication*, en ligne http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2010/Amri-Vacaflor/index.html.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinction : critique sociale du jugement*. Paris : Éditions de Minuit.
- Breton, P. (2000). *Le culte d'Internet. Une menace pour le lien social ?* Paris : La Découverte.
- Brotcorne, P., & Valenduc, G. (2009). Les compétences numériques et les inégalités dans les usages d'internet : Comment réduire ces inégalités ? *Les cahiers du numérique. Fracture numérique et justice sociale*, 5(1), 45-68.
- Bruillard, É. (2006). Informatique en contexte scolaire, enseignement, diffusion : quelles recherches ? *Séminaire de didactique des sciences expérimentales et des disciplines technologiques* (pp. 115-128). 2004-2005, Cachan : STEF. En ligne http://www.stef.ens-cachan.fr/annur/bruillard/eb_actes_04_05.pdf.
- Cardon, D., & Delaunay-Téterel, H. (2006). La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics. *Réseaux*, 4(138), 15-71.
- Certeau, M. (de). (1990). *L'invention du quotidien, 1. Arts de faire et 2. Habiter, cuisiner*. Paris : Gallimard.
- Crédoc (2010). *La diffusion des technologies de l'information et de la communication dans la société française*. Paris : ARCEP - CGIEP.
- Dadot, M. (1999). Compétence. In A. Akoun & P. Ansart (1999). *Dictionnaire de sociologie*. Le Robert, Seuil.
- Dagiral, E., & Dauphin, F. (2005). P2P: From File Sharing to Meta-information Pooling? *Communications & Strategies*, n° 59-3rd quarter, 35-51.
- Dauphin, F. (2002). Rumeurs électroniques : synergie entre technologie et archaïsme. *Sociétés, Revue des Sciences Humaines et Sociales*, 76, 71-87.

- Delaunay-Téterel, H. (2010). L'affichage public des amitiés Le blog au lycée. *Ethnologie française*, 1 (40).
- Ellul, J. (2004). *Le système technicien*. Paris : Le Cherche midi.
- Fluckiger, C. (2008). L'école à l'épreuve de la culture numérique des élèves. *Revue Française de Pédagogie*, 2(163), 51-61.
- Fluckiger, C. (2009). Internet et ses pratiques juvéniles. *Medialog*, 69, 42-45.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Paris : Gallimard.
- Galland, O. (2001). *Sociologie de la jeunesse*. Paris: Armand Collin.
- Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne*. 1. *La présentation de soi*. 2. *Les relations en public*. Paris : Les éditions de Minuit.
- Granjon, F. (2003). Comment résorber la fracture numérique ? *Cahiers français* n° 314, « La société française et ses fractures », mai-juin 2003. Documentation Française.
- Granjon, F. (2004). Les sociologies de la fracture numérique. Premiers jalons critiques pour une revue de la littérature. *Questions de communication*, 7. Metz : PUM.
- Granjon, F. (2011). Fracture numérique. *Communications*, 88, 67-73.
- Jakobson R. (1960). *Essais de linguistique générale*. Paris : Minuit.
- Lardellier, P. (2006). *Le pouce et la souris. Enquête sur la culture numérique des ados*. Paris : Fayard.
- Leroi-Gourhan, A. (1964). *Le geste et la parole : Technique et langage*. Tome 1, Albin Michel.
- Mabilon-Bonfils, B. (2012). Les « pratiques numériques », entre écrit et sociabilité. *Adolescence*, n° 79.
- Marcuse, H. (1968). *L'homme unidimensionnel*. Paris : Editions de Minuit.
- Martin, O. (2004). L'internet des 10-20 ans. Une ressource pour une communication autonome. *Réseaux*, vol. 22, n° 123, 25-58.
- Martin, O. (2007). Conquête des outils électroniques de l'individualisation chez les 12-22 ans. *Réseaux*, n° 145/146, 335-366.
- Metton, C. (2004). Les usages d'internet des collégiens. Explorer les mondes sociaux depuis le domicile. *Réseaux*. n° 123, 59-84.
- Metton, C. (2010). L'autonomie relationnelle SMS, « chat » et messagerie instantanée. *Ethnologie française*, n° 1, vol. 40.
- Moatti, D. (2010). *Le numérique éducatif (1977-2009), 30 ans d'un imaginaire pédagogique officiel*. Dijon : Éditions Universitaires de Dijon.
- Morin, E. (1963). Le temps des Yéyés. *Le Monde*, 6-7 juillet.
- Morin, E. (1999). Culture de masse. *Encyclopædia Universalis*.
- Pasquier, D. (2005). *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*. Paris : Autrement.
- Proulx, S. (2002). Trajectoires d'usages des technologies de communication : les formes d'appropriation d'une culture numérique comme enjeu d'une société du savoir. *Annales des télécommunications*, tome 57, n° 3-4. 180-189.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1, *On the Horizon*, vol. 9 : 5. 1- 6.
- Rocher, G. (1969), *Introduction à la sociologie générale*. vol. 1 : *L'action sociale*. Montréal : Hurtubise.

- Singly, F. (de). (2006). *Les adonaissants*. Paris : Armand Colin.
- Tisseron, S. (2001). *L'intimité surexposée*. Ramsay.
- Tisseron, S. (2009). Jeux vidéo : entre nouvelle culture et séductions de la « dyade numérique ». *Psychotropes*, n° 1, vol. 15, 21-40.
- Weber, M. (1996). *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*. Paris : Plon.
- Winkin, Y. (2001). *Anthropologie de la communication*. Paris : Seuil.
- Wolton, D. (1999). *Internet et après ? Une théorie critique des nouveaux médias*. Paris : Flammarion.

RÉSUMÉS

Cet article porte sur la culture et les pratiques numériques des adolescents. Des recherches quantitatives et qualitatives montrent que les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont omniprésentes dans la vie quotidienne des jeunes. Communément, ces derniers sont perçus par leurs aînés comme des experts des technologies. Nous proposons de mettre en perspective les travaux existants sur le sujet. D'une manière générale, les recherches montrent que les adolescents entretiennent un rapport particulier - communicationnel, communautaire, ludique et consumériste - aux TIC et que les compétences mises en œuvre apparaissent difficilement conciliables avec l'usage raisonné prescrit par l'institution scolaire.

This article deals with teenagers' digital culture and practices. Quantitative and qualitative research has shown that Information and Communication Technologies (ICT) become more and more present in young people's everyday life. The latter are commonly considered as technology experts by their elders. We will put into perspective the existing studies on the subject. Researches generally show that teenagers have a special relationship with ICT based on communication, social networking, recreational activities, consumption, and also show that the skills they apply seem hardly reconcilable with the reasonable use prescribed by the educational institutions.

INDEX

Mots-clés : culture numérique, sociabilité numérique, adolescence, compétences numériques, TIC

Keywords : digital culture, digital sociability, adolescence, digital skills, ICT

AUTEUR

FLORIAN DAUPHIN

Sociologue, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication,
Université de Picardie Jules Verne.