

Analyse de l'impact culturel d'un changement technologique sur la sociabilité adolescente

www.adjectif.net/spip/spip.php



Pour citer cet article :

Rama, Damiano (2014). Analyse de l'impact culturel d'un changement technologique sur la sociabilité adolescente. *Adjectif.net* [En ligne], mis en ligne le 24 juillet 2014. URL : <http://www.adjectif.net/spip/spip.php?article300>

Résumé :

Cette recherche est le point à mi-chemin d'un parcours de questionnement et de réflexion par rapport aux implications anthropologiques produites ou induites par l'entrée massive d'internet parmi les champs sociaux de la communication, de la relation individu-groupe, du façonnement identitaire, de l'éducation, de la relation entre savoir et pouvoir.

Les bases de ce questionnement ont été posées grâce à différentes enquêtes ethnologiques, toujours positionnées sur l'axe sociabilité-adolescents-internet menées dans des milieux culturels assez différents, notamment européens (Italie, France) et maghrébins (Maroc). La tentative est de contribuer à la construction d'un cadre théorique cohérent pour l'analyse du phénomène d'une sociabilité adolescente qui présente des éléments assez originaux, une sociabilité qui est à la fois physiquement enracinée dans un milieu social déterminé et également éparpillée numériquement dans des domaines culturels très éloignés et dans de nombreuses modalités techniques d'interaction.

Mots clés :

Anthropologie, Internet, Jeunes



Introduction

Dans ses analyses sur les transformations sociales et culturelles produites par l'écriture, Jack Goody (1979, 1986, 1994) a construit un cadre théorique fondamental pour étudier une technologie comme internet dont les caractéristiques touchent les rapports entre individu et groupe ainsi que la production culturelle, les rapports de pouvoir et d'autres aspects encore.

Une perspective extrêmement pertinente, au cœur même du malentendu autour de la sociabilité numérique comme sujet de recherche anthropologique, est la clarification proposée dans *Pouvoirs et savoirs de l'écrit* (2007) à propos de la différence entre « écriture » et « littératie » :

- *l'écriture est une technique de communication qui requiert certains présupposés socio-économiques et qui induit certaines modifications sociales et culturelles ;*
- *la littératie, par contre, est le contexte socio-culturel particulier qu'on voit s'aménager à l'intérieur d'une société qui a incorporé l'écriture comme technique.*

L'écriture donc, en tant que technique, permet et induit certains effets cognitifs très particuliers, notamment dans le rapport au savoir : distanciation, spatialisation, accumulation, comparaison diachronique et synchronique (Goody 1994, chap. 10, 11). L'écriture peut donc être étudiée à différents niveaux, avec différents outils, dans différents domaines disciplinaires. La littératie, par contre, est une notion construite pour une société entière afin d'expliquer certaines configurations spécifiques d'équilibre social qui s'installe parmi les individus, les groupes sociaux, les institutions, les rapports au savoir, les relations de pouvoir, et ainsi de suite. Il s'agit donc d'une perspective pleinement anthropologique qui permet des analyses très fines à différentes échelles sociales.

Ma recherche porte sur l'impact d'internet dans les sociétés étudiées : non pas l'étude de certains usages insolites ou particuliers d'internet par les adolescent-e-s, mais plutôt la compréhension des modes d'organisation sociale, culturellement déterminés et façonnés en relation à une nouvelle technologie. De quelle manière une évolution technologique peut-elle devenir une matrice autour de laquelle chaque culture ré-organise une partie de son horizon social ?

Évidemment, une réponse définitive n'est pas possible. Cependant, il existe des indices et des preuves de l'impact absolument radical d'internet sur la société moderne. Je pense que, sans qu'il soit réellement possible de mobiliser la notion d'*outil cognitif* par rapport à internet pour le moment, cette notion reste le cadre privilégié d'interprétation qu'on est en train de construire à propos des processus complexes d'intégration de technologie en société.

Internet comme *outil cognitif* ?

On peut identifier un nombre remarquable de caractéristiques du processus d'intégration sociale d'internet qui, selon mon opinion, marquent les avancées d'un phénomène pouvant, dans l'avenir, engendrer potentiellement des changements sociaux d'une ampleur proche à celle de la « scripturalisation » produit par l'écriture. Mon hypothèse de travail est la suivante : les utilisations de la communication médiée par ordinateur modifient en profondeur la « littératie » (Goody, 2007) autour de laquelle les sociétés sont étroitement façonnées.

Un avancement technique radical dans une culture donnée, notamment dans les modes de communication, produit un ensemble de modifications dans la relation que les membres de cette culture entretiennent avec les catégories conceptuelles qui président à la mobilisation pratique et à l'intégration symbolique des moyens touchés par l'innovation. En outre, si ces modifications affectent les modalités de la sociabilité et le rapport aux savoirs, c'est une hypothèse raisonnable que la retombée socio-culturelle soit non seulement très large et profonde mais, encore plus, qu'elle s'auto-alimente. C'est-à-dire, comme pour le cas de l'écriture, que ses effets sociaux produisent également à leur tour des effets et que toutes les ramifications de ce processus interagissent les unes avec les autres. Je pense que c'est ce qui est en train de passer avec les utilisations d'internet : modifications linguistiques, sociales, culturelles, politiques, qui se traversent et s'influencent réciproquement.

Si on écarte les changements purement cognitifs, les caractéristiques touchées par l'internet et les dispositifs tactiles résident principalement dans les domaines du langage et du changement de la relation entre l'individu et sa « culture » ainsi que sa « société ».

Impacts dans le domaine du langage

Rapports entre langue écrite et langue orale

En ce qui concerne le langage, internet affecte particulièrement le phénomène que les linguistes appellent « diglossie » : l'écriture montre une tendance claire à conserver des traits phonologiques et sémantiques que l'évolution spontanée de la langue tend au contraire à effacer, fait qui conduit à un « fossé », une divergence croissante entre la langue parlée et celle écrite.

Il ne s'agit pas d'une simple curiosité académique, car les situations de diglossie sont attestées historiquement et ont impacté les relations sociales par la domination politique, économique et culturelle, à travers les inégalités d'accès à la culture écrite. Pour prendre un seul exemple parmi les dizaines possibles, dans l'Angleterre médiévale, la culture écrite était en latin et celle parlée était soit l'anglais, soit le français, selon la couche

sociale. Une situation de « triglossie » donc, dans laquelle le simple choix de la langue d'expression pouvait être en soi un message significatif pour les interlocuteurs et dans laquelle la maîtrise (où le manque de maîtrise) d'une ou plusieurs de ces langues était un facteur déterminant de la place sociale et économique occupée par l'individu dans cette société.

Par rapport à cette relation entre langue écrite et parlée, la CMO a produit un type original d'interaction langagière qui mêle, dans la dimension écrite des échanges, souplesse expressive, rapidité et dépendance au contexte typique de l'expression orale. Cela a imposé la nécessité d'« inventer » ou de refaçonner les graphèmes disponibles sur les claviers pour qu'ils puissent véhiculer la sur-signification nécessaire à une forme expressive à laquelle manque le paratexte de la communication non-verbale (Goffman 1973) et pour laquelle le respect de la syntaxe et d'aspects grammaticaux (ou, en général, de toute convention formelle) est très faible. En outre, ces évolutions langagières sont déterminées et varient en fonction des différents groupes d'utilisateurs et de leurs pratiques partagées.

Quelques exemples de créations langagières en ligne

Les adolescents parisiens que j'ai pu observer [1] utilisent une langue vernaculaire qui évolue à une vitesse remarquable, intégrant des modes expressifs induits par le contexte [2], des actualités (le mot « Fukushima », par exemple est apparu comme synonyme de « catastrophe »), des emprunts à des langues étrangères [3], etc.

L'anglais et l'arabe en sont deux exemples extraordinaires, pour des raisons différentes. L'anglais est en effet une sorte de latin moderne qui relie des communautés très différentes entre elles. Les variétés de l'anglais qui sont utilisées ne correspondent pas vraiment à la langue de Shakespeare ni à celle de la BBC : il s'agit d'un anglais « vulgaire », phonétique, raccourci, simplifié, façonné sur le son de la langue parlée. Ceux qui parlent l'anglais comme langue première essaient de se réapproprier leur langue avec des dynamiques d'oralisation complexes comme dans cet exemple : « *Ahhemmgee, this pic is totes embar. But, beetedubs, you look totes presh !* » [4]. Le mot « Beetedubs » vient de « BTW » qui à son tour signifie : « By The Way », « Embar » est utilisé pour « Embarrassing », « Totes » pour « Totally », « Presh » pour « Precious », « Ahhemmgee » vient de l'abréviation « OMG » qui signifie « Oh My God ».

Dans le cas de l'arabe sur le web, un problème spécifique n'est pas la phonétique ou l'orthographe, comme pour l'anglais ou le français, mais l'alphabet lui-même. Ce problème est peut-être à la source du fait que des mots ou des phrases comme « merci », « salut », « je t'aime », etc., sont souvent en français à l'intérieur même d'une phrase en arabe, créant du même coup, des énoncés originaux, comme dans l'image suivante (j'ai surligné les segments en français) :



Conversation entre deux adolescents marocains sur Facebook [5]

On relève aussi, dans cette image, l'utilisation des chiffres 3 et 9 pour substituer certains phonèmes qui n'existent pas dans l'alphabet latin. L'anglais et le français simplifiés sont, en outre, souvent utilisés et mêlés dans les mêmes échanges. Ces exemples montrent comment l'évolution langagière véhiculée par internet se détache de catégories plus rigides de la diglossie entre langue écrite et langue orale pour acquérir des

caractéristiques empruntées aux deux contextes expressifs.

Enquête de terrain

J'ai conduit trois recherches de terrains ces dernières années (Italie, 2012 ; France, 2013 ; Maroc, 2014). Même s'il s'agit de recherches menées avec des méthodologies et des problématiques assez différentes, les sujets et les terrains ont été constamment interrogés en suivant certains axes d'intérêt et de réflexion qui sont restés cohérents. Cette recherche multi-situ s'est en effet toujours entendue comme unique et en développement.

Sur les trois terrains réalisés, la population choisie a été celle qu'on peut appeler un peu vaguement « adolescente » (entre 12 et 20 ans environ). Ce choix s'appuie sur un couple de raisons parallèles : d'abord, il s'agit d'un groupe social identifiable (Donnat, 2003 : 16) dans lequel les dispositifs et la sociabilité numérique relèvent d'un degré majeur d'appropriation et de partage et dans lequel on assiste aux usages les plus novateurs. Deuxièmement, il s'agit de la population qui est l'objectif prioritaire de l'effort visé par la « reproduction sociale », c'est-à-dire la transmission et l'inculcation des catégories fondant la représentation que la société nourrit d'elle-même.

Milan, Italie - 2012

Le terrain en Italie (Milan) s'est articulé autour d'une problématique de recensement des comportements numériques et de leur différenciation par rapport aux couches socio-économiques de la famille et du milieu environnant. La confrontation entre un établissement privé du centre-ville et un établissement public de banlieue a été construite à travers l'utilisation extensive de questionnaires (plus de 260 validés) et d'entretiens semi-directifs avec élèves et enseignants (environ 40 personnes), en utilisant l'établissement public comme population principale et celui privé comme population de contraste.

Les discours recueillis et l'étude des représentations ont montré clairement, d'une part, la profondeur de la pénétration et de la « normativité » des comportements numériques ; d'autre part (et par conséquent), ils ont montré l'existence d'une incompréhension systématique des adultes face aux rôles social et culturel joués par la vie numérique pour les adolescents. Un discours récurrent parmi les adultes, émergeant à l'identique en France et au Maroc, montre comment le malaise et le mépris d'une partie significative des adultes vis-à-vis de cette inconnue sociale, perçue évidemment comme un peu inquiétante, se traduisent par une véritable hostilité, mal cachée sous des argumentations pédagogiques souvent assez fragiles.

Paris, France - 2013

Le terrain en France (Paris) s'est déroulé quotidiennement pendant 8 mois dans le collège où j'ai été embauché comme surveillant. La méthodologie de ce terrain a donc été radicalement « participante ». La pénétration dans la vie numérique des élèves s'est construite sur la connaissance et la confiance quotidienne et ça a permis une appréhension directe d'une particularité de la sociabilité numérique que plusieurs chercheurs ont en effet déjà démontrée d'une manière exhaustive : la continuité remarquable d'une sociabilité déroulée parallèlement dans et hors du réseau internet (par ex. : Lethiais & Roudaut, 2010 ; McAndrew *et alii*, 2012).

À partir de la constatation de cette continuité, il est apparu clair que l'existence sociale de ces adolescents est construite sur une « présence » dont le corps n'est plus l'axe unique. En effet, en conséquence de la continuité entre les différents domaines de la sociabilité (physique et numérique), il est apparu la nécessité d'une interface qui permet de « prendre existence » et d'agir dans le monde numérique (Georges, 2009), interface qui vient façonner l'image de soi. Mais à son tour l'image de soi est façonnable en profondeur, vu la simplicité de manipulation des images numériques. Ainsi, si le « corps physique » est la base à partir de laquelle on construit cette image, on a constaté qu'il est plutôt la source sémiotique de l'image que la réalité représentée dans cette image.

Dans la circularité physique-numérique des dynamiques sociales adolescentes, la valorisation d'une présence numérique fortement sexualisée impose, paradoxalement, la sexualisation du corps (en tant que base sémiotique de cette image). Cette emphase n'implique pas forcément de retombée au niveau des pratiques et des comportements. Cependant, la sexualisation dite « précoce » de certains adolescents est source de

profonds soucis pour les enseignants et les parents, au regard notamment de ceux qui ont une vie numérique élargie et active. Cette remarquable sur-signification sémiotique acquiert en effet une valeur déclarative, d'affirmation de maturité et d'indépendance.

D'un point de vue technique, effectivement, l'existence numérique se « matérialise » sur l'écran à travers des moyens scripturaux ou visuels, malgré des registres expressifs très proches de ceux oraux. La nécessité d'une vitesse élevée dans les échanges et la difficulté technique d'écriture sur les petits claviers tactiles des smartphones (dans le meilleur des cas, réduits à 5 cm de large) induit un style expressif et conversationnel extrêmement implicite construit autour l'envoi de photos (de soi, du contexte, d'un moment amusant) avec un bref texte d'explication (8-10 mots). Dans ces échanges, il est confié aux « corps » et aux gestes fixés dans l'image la plus grande partie du message.

Oujda, Maroc - 2014

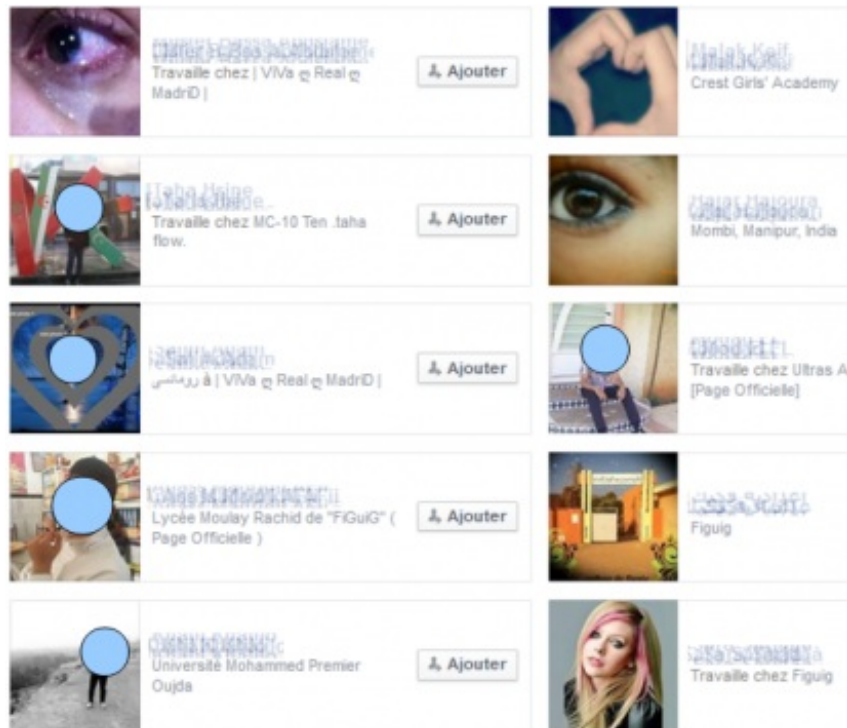
Le terrain au Maroc (2014), s'est articulé à partir d'une ethnographie assez détaillée des espaces publics, toujours analysée en parallèle de l'observation des comportements numériques au moyen d'une veille des profils Facebook auxquels j'ai eu accès.

Cette approche a particulièrement mobilisé la notion de *visibilité*. Le milieu musulman induit effectivement une gestion assez rigide et normée de l'apparence physique et des comportements dans les espaces publics, ainsi qu'une différenciation de ces comportements selon le genre davantage marquée qu'en Europe. Par conséquent les stratégies sémiotiques axées sur le corps, remarquées en Europe, n'ont pas la possibilité d'exister ici. Néanmoins la fréquentation approfondie de la ville d'Oujda (ville assez isolée, sans tourisme marocain, ni international) a amené à découvrir une situation beaucoup plus souple et nuancée, dans laquelle la « société » ne pose pas l'objectif d'empêcher les comportements interdits par ailleurs, ou considérés comme non adaptés à l'espace public ; elle pose plutôt celui de gérer leur « visibilité relative », notamment en ce qui concerne la fréquentation entre garçons et filles non mariés.

Ces observations sont devenues pertinentes une fois que la veille systématique des comportements numériques (Facebook, Twitter et autres) a permis de remarquer comment les mêmes stratégies de gestion de la visibilité étaient transposées dans l'espace « public » du web, avec une gestion attentive et stratifiée des images de soi, des pseudonymes et des informations personnelles plus fines (comme les intérêts, les goûts, les expériences vécues, la résidence, le travail, les amitiés, etc.).

Genre et identification sur les réseaux sociaux

Par rapport à la présentation et à l'image de soi, j'ai identifié une petite spécificité d'usage en analysant les profils de mes contacts marocains et de leurs amis : il s'agit d'une gestion différenciée des images « avatar » et du « profil » par rapport aux images présentes à l'intérieur du profil même. Autrement dit, il existe apparemment un soin assez vif et attentif envers les images qui ont un degré de « visibilité » majeur et beaucoup moins d'attention envers les publications quotidiennes. J'ai remarqué le fait dont je viens de parler et que je vais à illustrer avec l'image suivante :



Page des "Amis" du profil Facebook d'un garçon marocain de 18 ans

Sur cette image, il est très simple de reconnaître les profils des garçons, car ils présentent leur nom et souvent une photo personnelle. Il est également possible de deviner que sont présents au moins quatre profils de filles, mais il s'agit d'une interprétation qui se base sur certains « indices » et non sur un lien fort nom-visage comme dans le cas de garçons. Par exemple, le deuxième profil à droite est visiblement un œil de fille, vraisemblablement celui de la propriétaire du profil, Hajar. Le profil en bas à droite est sans doute le profil d'une fille mais l'image n'est pas celle de la propriétaire ; elle est issue d'internet (peut-être une femme du star-system états-unien).

Ce constat s'est répété face à la dizaine des profils suivis. Cela m'a ouvert une piste de réflexion car le même phénomène ne se poursuit pas toujours à l'intérieur des profils où il est assez normal de trouver des images des propriétaires. Mais le fait qui émerge est que ces images ne sont presque jamais dans le profil-avatar, qui est le « visage » public de l'utilisateur et qui est visualisé à côté de chaque acte, chaque publication, chaque « prise d'existence » dans le contexte de Facebook. Les images des propriétaires sont publiées à l'intérieur du compte Facebook ; pour y accéder, il est nécessaire d'avoir une relation personnelle et biunivoque d'« amitié » : un vis-à-vis numérique, en quelque sorte.

Autrement dit, l'image du profil (avatar) est apparemment trop publique, trop visible, pour accueillir une image de soi, « audace » qui ne serait pas réalisée même quand le même profil Facebook présente des images assez informelles de la propriétaire, librement accessibles si la personne n'a pas limité l'accès à ses publications. Ce même souci de ne pas donner à voir son image de manière directe, n'est pas du tout visible dans le cas des profils des garçons marocains.

Pour essayer de confirmer d'une façon quantitative cette supposition, j'ai réalisé une petite enquête statistique qui n'est pas axée sur le nombre de garçons ou de filles mais sur la présentation que garçons et filles font d'eux-mêmes. J'ai choisi un profil d'un garçon et j'ai noté pour chacun de ses amis : le genre, s'il était compréhensible et la présence d'une image clairement personnelle et d'un nom faisant vraisemblablement référence au propriétaire.

Il s'agit de résultats très discutables, vu que dans certains cas le genre n'est pas évident. Mon interpolation n'a pas été plus profonde que le fait de regarder les intérêts ou les informations personnelles et mon interprétation n'a pas été donc plus invasive que de considérer qu'un profil avec une image d'une grosse voiture de rallye et le nom « Street Fighter » était probablement à attribuer à un garçon.

Par rapport aux 112 profils observés au total (67 garçons, 45 filles), les résultats sont les suivants : les garçons présentent leur image réelle dans 58 % des profils (39) et leur nom réel dans le 82 % des profils (55) ; en ce qui concerne les filles, par contre, le nombre de celles qui montrent une image d'elles dans leur photo de profil ne dépasse pas 20 % (9) et atteint 51 % (23) pour ce qui concerne leur nom réel.

Il est bien clair que ce petit calcul n'a aucune valeur démonstrative, surtout parce qu'il est impossible de généraliser les indications qu'il donne mais, en même temps, il m'a été très utile pour confirmer l'intuition de cette différenciation développée pendant la fréquentation constante des profils Facebook des adolescents. L'explication que je propose n'est pas excessivement théorique et se base sur la bien démontrée sensibilité des filles marocaines aux degrés de visibilité personnelle et sociale : l'image de profil et le nom sont (il s'agit d'un ensemble unique *image+nom*) l'élément sémiotiquement plus chargé et identifiable dans l'activité sur Facebook. Il me suffit d'être ami *d'un ami* pour le voir, quand par contre, pour voir les photos que le propriétaire d'un profil publie normalement, il est nécessaire d'être ami de la personne même. En outre, il suffit de faire une recherche par nom sur un moteur de recherche (celui de Facebook même ou un autre externe comme Google) pour avoir parmi les résultats les profils Facebook, visualisés évidemment à travers leur ensemble *image+nom*.

Les spécificités culturelles de l'environnement numérique

Relations de la personne au personnage

Comme déjà affirmé, sur mon terrain parisien (2013) j'ai pu observer la continuité remarquable d'une sociabilité déroulée parallèlement dans et hors du réseau internet, aussi bien sous le profil de la qualité que de la quantité. En bref, la relation entre *personne* et *personnage*, présente dans toute construction identitaire, acquiert des éléments nouveaux quand la sociabilité se redouble dans un contexte d'interaction comme celui du numérique. La spécificité propre à l'environnement numérique en effet est la nécessité de *prendre* existence. Cette nécessité est bien expliquée dans une recherche sur la sémiotique de la présentation de soi en ligne dans laquelle l'auteur affirme :

« L'existence virtuelle est bien différente de l'existence réelle : dans le réel, le corps donne d'emblée existence à la personne, lui permettant de se manifester aux yeux des autres et ainsi de construire son identité par différenciation. À l'écran, il est nécessaire que la personne *prenne* existence : si elle n'agit pas, elle est invisible pour un autre. La saisie d'informations l'inscrit dans le monde virtuel et conditionne la construction identitaire. » (Georges 2009)

L'existence sociale numérique n'est pas autonome ni autosuffisante, pourrait-on dire : il s'agit d'un reflet opératoire de l'activité du sujet dans son environnement. Il convient de remarquer le lien inextricable entre la construction de l'existence en ligne, la narration de soi et l'exploration des identités potentielles que nous offre un environnement où le sujet est construit par ses comportements, par ses actions, par ses interactions.

La nécessité de prendre existence devient donc un mode de relation sociale, partagé par tous les acteurs, membres de la communauté, qui produit un extraordinaire processus d'osmose entre les deux environnements où se déroule la sociabilité et qui amène avec soi des implications importantes par rapport à la relation entre personne et personnage : dans ce contexte, pour la grande majorité des échanges, il n'existe pas de relation de face-à-face, qu'on pourrait appeler le « fait social par excellence ». L'interaction sociale se déroule donc dans un univers sémiotique et l'identité que l'individu construit ici présente évidemment des particularités assez originales. Par exemple, il est possible d'affirmer qu'une des vraies modifications induites par la sociabilité numérique est que le *corps* n'est plus la première et principale interface entre individu et groupe : *l'image* du corps est également devenue une interface fondamentale. La réflexion déroulée plus haut semble en quelque sorte se matérialiser : le visage, *l'image* du visage, deviennent le masque mais ce masque, à son tour, *parle* de l'individu.

Hyper-présence ?

Cette réflexion doit forcément s'arrêter un moment sur les notions de *corps*, de *présence*, d'*existence*, de *visibilité* et de *reconnaissance*, qui sont mêlées de façon incontournable à celle de personne. Le glissement

entre le corps et l'image du corps n'est pas épuisable par une simple analogie, discutable de surcroît, du visage et du masque qui le couvre. Ce qui change ici n'est pas simplement une nuance de signifié mais la dimension même dans laquelle a lieu l'échange social.

Le corps et le visage sont « acteurs » de la présence sociale d'une personne, dans un échange qui garde une dimension temporelle et physique commune pour tous les sujets concernés. Le « face-à-face » implique la co-présence, le co-engagement, dans une situation donnée. L'entrée de « l'image du corps » comme élément de « personnalisation » d'une présence sociale numérique n'est pas intéressante pour la possibilité de manipulations auxquelles l'image est soumise, mais plutôt parce qu'elle déclenche une présence asynchrone qui demeure *accessible* et *visible* bien au-delà du moment de l'échange. L'interaction numérique en somme produit des scories, des *traces* qui vont se stratifier et qui témoignent, voire *re-présentent*, l'échange même dans le temps à venir.

Émerge alors une différence entre présence et existence dans le contexte numérique : avec la notion de présence, on se réfère à l'engagement dans une situation sociale donnée en train de se déployer. Une situation d'interaction sociale numérique, donc, dans laquelle les interventions des acteurs peuvent être faiblement asynchrones les unes avec les autres tout en restant à l'intérieur d'un « périmètre conversationnel » qui les rend partie du même échange. La notion d'existence implique au contraire la capacité d'un sujet à se maintenir « reconnaissable » à travers le temps, les changements, les modalités expressives, ce qui passe avec le nuage de traces qui découlent, qui *déchoient* d'une présence temporalisée dans un état de permanence atemporelle, immuable.

Quand on a parlé du face-à-face comme de la situation sociale par excellence, l'affirmation faisait référence aux échanges sociaux physiques, dans lesquels la compréhension que le sujet a de l'« autre » devant lui est remarquablement plus vaste par rapport au contenu de l'échange même. Tout simplement, l'apparence physique, le langage gestuel, le style d'expression, tout contribue à construire une connaissance réciproque.

Cette connaissance se fonde néanmoins implicitement sur une « re-connaissance » : avant d'établir une relation, avant de démarrer un échange, le sujet accepte l'autre devant lui comme un autre sujet, son pair. En bref, les acteurs sociaux s'acceptent réciproquement et implicitement comme des personnes. Sans vouloir me jeter dans des affirmations trop nettes, je trouve intéressant de remarquer que l'interaction numérique ajoute aux deux pôles de l'« intériorité privée » et de la « sociabilité publique » une modalité de présence qui induit un éventail assez large de configurations relationnelles. Comme confirmé par le terrain, le discours souvent répété de la « solitude » de l'interaction numérique (avec la nuance évidente de solitude physique : l'image de l'adolescent seul devant son écran) n'est pas du tout conforme à la réalité. Une partie importante des interactions numériques se déroule dans une situation de co-présence totale ou partielle des acteurs : jeux en ligne, conversations en chat-lines pendant les cours, post sur Facebook, Twitter ou autres réseaux sociaux, etc. Dans les dernières années, en outre, l'évolution des dispositifs mobiles a amené la possibilité de conversations « video » en groupe.

Perspectives

La question de l'absence et de la présence physique, ainsi que la notion de co-présence, par rapport à la sociabilité numérique reste sans doute un chapitre ouvert, une piste que la recherche doit s'engager à approfondir résolument.

En suivant le cadre d'analyse choisi, il paraît possible d'affirmer que ces modifications se placent au niveau de la « littératie » et non de l'« outillage cognitif » et par conséquent, comme l'affirme Goody (2007), ils produisent des effets qui ne sont pas mécaniques mais plutôt « situés », c'est-à-dire engendrés dans un contexte donné à travers l'appropriation et l'intégration de la potentialité de changement représentée par les nouveaux moyens techniques. L'étude des retombées culturelles de l'intégration sociale d'internet pourrait donc, vraisemblablement, ouvrir un champ nouveau à la recherche ethnologique et pédagogique.

Références

Ouvrages

- Berger, Peter, Luckmann, Thomas, 1986 *La construction sociale de la réalité*, préface de Michel Maffesoli. ed. Meridiens Klincksieck ; Paris.
- Bonnefoy, L. ; Catusse, M., (dir.) 2013, *Jeunesses arabes. Du Maroc au Yémen : loisirs, cultures et politiques.*, Paris, La Découverte.
- Casilli Antonio, 2010 *Les liaisons numériques. Vers une nouvelle sociabilité*, Ed. Seuil.
- Donnat, Olivier (dir.) 2003 *Regards croisés sur les pratiques culturelles des Français*, Paris, La Documentation Française.
- Foucault Michel, 1976 *Histoire de la sexualité, vol. 1 : La volonté de savoir*, Gallimard, Paris.
- Gardner, Howard, Murlon, Jean-Paul and Taussig, Sylvie 1997 *Les Formes De l'intelligence*, Sciences Paris : O. Jacob.
- Georges, F., 2007 *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. numérique*, thèse de doctorat, Université Paris 1 Panthéon-la Sorbonne, 14 décembre 2007. Directeur de thèse professeur Bernard Darras.
- Goffman, Erving 1973 *La mise en scène de la vie quotidienne. La présentation de soi*, Minuit, Paris.
- Goody, Jack 1986 *La logique de l'écriture aux origines des sociétés humaines*, Paris, A. Colin.
- Goody, Jack 2007 *Pouvoirs et savoirs de l'écrit* Paris . La Dispute
- Goody, Jack, Bensa A., Bazin J., 1979 *La Raison graphique la domestication de la pensée sauvage*, Le sens commun, Minuit, Paris.
- Goody, Jack, Ferroli P., Paulme D., 1994 *Entre l'oralité et l'écriture*, Paris, Presses universitaires de France. *Articles*
- Christopher J. Carpenter, « Narcissism on Facebook : Self-promotional and anti-social behavior », *Personality and Individual Differences*, Volume 52, Issue 4, March 2012, Pages 482-486.
- Cynthia Lewis and Bettina Fabos, 2005 « Instant Messaging, Literacies, and Social Identities », *Reading Research Quarterly*, 40 :470-501.
- McAndrew, Francis T. ; Jeong, Hye Sun, 2012 « Who does what on Facebook ? Age, sex, and relationship status as predictors of Facebook use » *Computers in Human Behavior*, Volume 28 :6.
- Georges, Fanny 2009 « Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 », *Réseaux*, n° 154, p. 165-193.
- Georges, Fanny 2008 « Les composantes de l'identité dans le web 2.0, une étude sémiotique et statistique. », Communication au 76ème congrès de l'ACFAS : *Web participatif : mutation de la communication ?*, 6 et 7 mai 2008, Centre des congrès, Québec., Canada.
- Guichard Éric, « L'Internet et le territoire », in *Études de communication*, mis en ligne le 01 octobre 2009. <http://edc.revues.org/index490.html>. Consulté le 18 novembre 2011.
- Jong-Eun Roselyn Lee, David Clark Moore, Eun-A Park, Sung Gwan Park, « Who wants to be "friendrich" ? Social compensatory friending on Facebook and the moderating role of public selfconsciousness », *Computers in Human Behavior*, Volume 28, Issue 3, May 2012, Pages 1036- 043.
- Klein, A. 2001, « Les homepages, nouvelles écritures de soi, nouvelles lectures de l'autre », *Spirale. Nouveaux outils, nouvelles écritures, nouvelles lectures*, n° 28, Lille, université Lille III, p. 67-83
- Lawrence T. Lam, Zi-wen Peng, Jin-cheng Mai, Jin Jing, « Factors Associated with Internet Addiction among Adolescents », *Cyberpsychology & Behavior*, Volume 12, Number 5, 2009
- Lethiais Virginie et Roudaut Karine, « Les amitiés virtuelles dans la vie réelle. Profils, motifs et modalités de construction », *Réseaux*, 2010/6 n° 164,
- Metton Céline, « L'autonomie relationnelle : sms, 'chat' et messagerie instantanée », *Ethnologie*

Pour citer cette contribution :

Rama, Damiano«

Analyse de l'impact culturel d'un changement technologique sur la sociabilité adolescente », *Adjectif* [En ligne], mis en ligne le 24 juillet 2014. URL : <http://www.adjectif.net/spip/spip.php?article300>

[Haut de page](#)