



## Enfance & Cultures

Actes du colloque international, Ministère de la Culture et de la Communication –  
Association internationale des sociologues de langue française – Université Paris Descartes,  
9es Journées de sociologie de l'enfance, Paris, 2010  
<http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/>

Martine AZAM, Université Toulouse le Mirail, SOI  
Johann CHAULET et Jean-Pierre ROUCH, Université Toulouse le Mirail, LISST CERS  
Thème Numérique et lien social

## Vers une nouvelle culture préadolescente ? La connexion comme reconfiguration des pratiques et de leurs légitimités

L'ordinateur connecté à Internet opère une double transformation de la culture préadolescente, reconfigurant à la fois les pratiques et leurs légitimités. Il s'agira alors de comprendre de quelle façon la culture devient prétexte à la création ou au maintien du lien social tout comme elle voit ses échelles de hiérarchie modifiées, renouvelant ainsi les approches en terme de légitimité.

L'enquête que nous avons menée<sup>1</sup> aboutit au constat que les supports par lesquels passent les objets culturels les placent en situation de concurrence entre eux mais aussi avec les multiples autres sollicitations et opportunités dont recèlent ces lieux de la culture. Ces activités, qui n'ont de cesse de se combiner et s'entrelacer, seront détaillées pour mettre en avant le raccourcissement des durées et ses conséquences sur les pratiques. Si le temps de l'ordinateur est un temps-cadre qui reste maîtrisé au sein de la famille, les micro-temporalités des activités qui le composent et leurs frontières sont bien plus floues. Elles requièrent des habilités et des compétences et esquissent des formes de maîtrises qui peuvent avoir leur revers lorsque se multiplient les engagements frustrants, insuffisamment focalisés et aboutis.

Par ailleurs, Internet opère un déplacement du registre de la culture. Le contenu s'efface peu à peu derrière l'échange qu'il permet d'initier. Ce qui fait « culture » aujourd'hui dans cette classe d'âge, ce sont moins les objets culturels eux-mêmes que ce que permet l'interface connectée. Sont alors premiers les échanges et les constructions identitaires « assistées » par les pairs. Il conviendra donc d'exposer les différents moyens par lesquels l'Autre et son jugement pénètrent la pratique, tant au niveau des potentialités techniques que de leurs réappropriations individuelles et collectives. Cette culture fondée sur l'échange est une culture socialisée qui peut être vue comme la mutualisation de ressources et d'objets faisant consensus (musicales, d'images, de mots, de références...); elle doit être distinguée d'une culture pour soi, laquelle semble plus éclectique – y compris s'agissant des supports mobilisés – et réservée à des moments de consommation personnelle.

La question de la légitimité, jusqu'ici majoritairement étudiée du point de vue des adultes, s'en trouve ainsi renouvelée.

### 1. Temps de la pratique, pratique des temps

Les ambiguïtés d'un discours parental au bord de l'injonction paradoxale compliquent l'encadrement de la pratique. Elles mobilisent, souvent pêle-mêle, les « dangers d'Internet<sup>2</sup> », sa valorisation en tant que source d'informations, des doutes sur la fiabilité de ces informations et la

<sup>1</sup> Cet exposé s'appuie sur les résultats d'une enquête menée auprès de préadolescents, âgés de 11 à 14 ans, issus de deux collèges toulousains. Un protocole d'enquête double a été mis en place combinant recueil d'activités en train de se faire (par captures d'écran) et discours sur la pratique (au moyen d'entretiens réflexifs).

<sup>2</sup> Souvent présumés par les parents être le centre de notre étude, ces dangers touchent aux contenus ou aux personnes inconnues rendus ainsi accessibles, au caractère chronophage de l'activité, et au risque d'une addiction et d'une désocialisation supposées

reconnaissance d'une autonomie nécessaire des pratiques préadolescentes. Devant ces difficultés de « formulation », les jeux parentaux avec les espaces (l'assignation d'emplacements d'usage, plus ou moins personnels, plus ou moins familiaux) et surtout la délimitation claire des plages de temps de pratique constituent une régulation minimum commode, un repère facile à partager avec l'enfant à propos d'une activité à faible définition et réputée envahissante. Ainsi, alors que certains auteurs se sont déclarés surpris de l'attention plus grande apportée à l'encadrement qu'au contrôle des contenus<sup>3</sup>, il apparaît que l'attention portée aux cadres temporels permet finalement aux parents de trancher le nœud gordien de leurs ambivalences et difficultés face à l'ordinateur.

### Du « micro » au « nano »

Mais il y a sans doute plus déterminant. L'objet micro-ordinateur est en lui-même la seule matérialisation palpable de plusieurs sous ensembles d'activités, de méta-activités donc, et internet est l'une d'elle, abritant elle-même des activités potentielles de natures très différentes. Évoquer un encadrement parental des pratiques culturelles préadolescentes sur ordinateur reviendrait donc à imaginer que les parents qui se situent et peuvent agir essentiellement à un niveau « micro » puissent réaliser un encadrement efficient ou même réel de niveaux plus « nano » d'activités<sup>4</sup>. Or, c'est à ce dernier niveau que se situent principalement les activités préadolescentes sur ordinateur. Les rares outils d'intervention à un tel niveau d'activité sont fournis par les logiciels dits « de contrôle parental », peu utilisés dans notre échantillon en tout cas. Descendre au niveau nano des activités, exigerait des parents d'autres compétences et surtout des choix plus radicaux d'ingérence et de surveillance des activités concrètes. Reste donc un accord parent/enfant finalement assez consensuel de la pratique, bien intégré par les préadolescents qui reprennent à leur compte, en les approuvant, et en les appliquant, les règles minimum de l'encadrement parental. Bien sûr, cela ne va pas sans certaines formes de négociation et un soupçon d'opportunisme qui peut se saisir de nombreux prétextes pour tenter d'assouplir les consignes, mais le principe de régulation n'est pas fondamentalement remis en question.

En revanche, cet accord minimum peut exister tant que la navigation sur internet et l'offre culturelle en général restent fortement repliés sur l'univers domestique<sup>5</sup> et tant que la délocalisation permise par les smartphones ne pénètre pas trop les usages de cette classe d'âge.

Au-delà d'une simple application ou même ré-interprétation des règles d'encadrement, les usagers contribuent à construire le cadre en participant au dessin de frontières entre des activités qui ont tendance à déborder les unes sur les autres. Au minimum, c'est le cas de Mathieu qui délocalise ses devoirs dans le salon, pour éviter d'être tenté par son ordinateur. De manière plus élaborée, Jules retravaille les cadres en redessinant les frontières entre activités et en mobilisant les propriétés des dispositifs pour créer des spécialisations et une territorialisation des supports et des contenus : il écoute sur le lecteur CD de sa chambre une musique plus personnelle que la musique de ses amis écoutée sur son ordinateur, et réserve le baladeur pour les longs trajets en voiture. De la même façon, il ne regardera pas sur son ordinateur les mêmes films que sur la télé familiale.

### Habiletés et compétences dans la pluriactivité

S'esquissent donc, à un niveau micro d'activités labiles, des formes de redécoupage actif que l'on doit tenter de suivre à un niveau plus « nano », celui des séquences concrètes d'activités sur ordinateur. Si l'on suit à ce niveau la pluriactivité préadolescente, on voit se déployer toute une série de compétences et d'habiletés qui participent de l'appropriation des supports et des contenus.

<sup>3</sup> Céline Metton, Les usages d'Internet par les collégiens. Explorer les mondes sociaux depuis le domicile, *Réseaux*, n° 123, 2004

<sup>4</sup> Anni Borzeix parle de « nanosociologie » à propos de niveaux infra-micro de l'activité. Anni Borzeix, Franck Cochoy, « Travail et théories de l'activité : vers des workspace studies », *Sociologie du Travail*, Vol. 50, n°3, p. 273-286, 2008

<sup>5</sup> Hervé Glevarec, *La culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, Paris, La Documentation Française, 2010

L'enquête fait apparaître aujourd'hui certaines ébauches de maîtrise, peu perceptibles il y a deux ans : des formes de connexion raisonnée mises en place par les préadolescents eux-mêmes. Sur Facebook, Raphaël inverse une lettre de son nom pour « ne pas être facilement trouvé ». Il met même en place une gestion précise de sa « privacy », rendant son mur inaccessible à ceux qu'il ne connaît pas, allant jusqu'à sanctionner d'une exclusion le manquement d'une amie à la règle de confidentialité. Cela dit, chez les préadolescents, la maîtrise de la connexion habite sans doute davantage les discours que les pratiques, comme si, notamment, ils avaient intégré les discours médiatiques sur les dangers de Facebook, alors que ceux des skyblogs restaient plus informulés, notamment parce que tacitement réservés à cette tranche d'âge.

Une fois posé le principe de la connexion quasi permanente, qui fonctionne dans les parcours préadolescents comme une tâche de fond, la pluriactivité peut suivre plusieurs déclinaisons telles que le zapping, la superposition d'activités et l'articulation d'activités qui vont susciter diverses formes de compétences et d'habiletés.

Evoquer un « zapping » comme première déclinaison de cette pluriactivité renvoie aux interruptions, bifurcations et passages rapides d'une activité à une autre. Bien sûr, le dispositif crée lui-même de très nombreuses opportunités et tentations via la profusion d'attracteurs cognitifs<sup>6</sup> multiples. Les liens, images ou messages voués à entraîner l'attention et l'engagement de l'utilisateur se multiplient sur les fenêtres des navigateurs. Pour autant, on ne peut parler d'une navigation qui transporte un préadolescent passif réduit à être conduit d'un point à un autre. Annick par exemple, qui n'a pas suffisamment d'informations précises sur les artistes dont elle cherche le nom, sait comment et jusqu'où mobiliser les approximations autorisées par les moteurs de recherche pour les trouver.

Les dispositifs ne mobilisent d'ailleurs pas dans le zapping des formes d'habiletés nécessairement identiques. Certes, par exemple, les enjeux relationnels qui se jouent à travers les différents supports suivent la même logique. Il convient de rester connecté à son réseau d'amis, pour ne pas perdre le fil et toujours être informé de « ce qu'il se passe ». Mais la préférence progressivement déplacée des skyblogs vers Facebook favorise le recours à des séquences courtes de consultation, nombreuses et régulières (à la manière des flashes de « nouvelles »), plus qu'à de longues séquences espacées.

D'autre part, les signes de maîtrise des supports s'étendent également à la gestion des contenus, notamment celle de leur agenda. Les préadolescents connaissent l'existence des sites de « VOD » ou de « Catch up TV ». Devant la profusion de l'offre culturelle, la mobilisation de ces dispositifs leur permet de garder une maîtrise de l'agenda médiatique en leur autorisant à s'affranchir de l'horaire de diffusion et à individualiser l'écoute de tel programme particulier.

Mais la figure du zapping n'est pas la seule dimension possible de la pluriactivité. La superposition des activités offre sans doute une dimension au moins aussi spectaculaire d'une compétence au partage de l'attention.

---

<sup>6</sup> Saadi Lalou, « Attracteurs cognitifs et travail de bureau », *Intellectica*, n°30, 2000



L'attention de Fanny est ici partagée entre trois canaux de communication – écrite, orale et visuelle. Elle écrit à son amie Sarah sur msn et passe avec elle en communication à la fois webcam et téléphonique. Tout en discutant, elles jouent ensemble à un jeu en ligne, ce qui n'empêchera pas Fanny de garder un œil sur la TV allumée derrière elle qui diffuse Plus Belle La Vie.

Il s'agit dans cet exemple d'une pluriactivité conjoncturelle, même si, chez Fanny, elle est habituelle. Mais il arrive aussi que les préadolescents, qui privilégient souvent par ailleurs l'expérimentation et la tentative comme mode d'action, se mettent à stabiliser et routiniser des configurations de pluriactivités, des séquences-type d'activités. Ainsi, Raphaël, dès que son ordinateur est allumé, lance systématiquement MSN, Face Book, de la musique et un jeu en ligne.

Par ailleurs, au-delà de la « simple » superposition d'activités simultanées, les préadolescents travaillent à leur articulation. C'est le cas notamment lorsqu'ils se servent d'une ou de plusieurs activités subsidiaires pour minimiser les temps morts d'une activité principale. Un jeu et l'écoute de musique pratiqués en même temps permettent clairement à Loïc d'attendre qu'un de ses correspondants ne se re-connecte au réseau. Plus généralement, l'appropriation de l'ordinateur par le préadolescent passe certainement par la confrontation avec des catégories fluctuantes d'activités qui n'ont pas de frontières claires, qui émettent des attractions cognitives diverses et souvent concurrentes. Dans cet apparent équivalent généralisé proposé, le préadolescent se livre à de nécessaires arbitrages et hiérarchisations qui articulent de fait les activités et dont on peut remarquer qu'elles ne cherchent pas pour autant à supprimer la simultanéité. Dans ses nombreuses conversations, Raphaël sélectionne celles qui méritent d'être poursuivies. C'est à ce prix qu'il arrive

à maintenir d'autres activités simultanées. Dans cette hiérarchisation des activités, d'ailleurs, la communication est toujours première et préférée en cas de saturation et de choix inévitable.

### Les pièges du temps réel

Le temps réel fonctionne déjà, chez les préadolescents, comme un allant-de-soi, mais il s'incarne aussi dans des valeurs et des pratiques partagées et légitimes comme en témoignent les multiples injonctions et outils qui appellent une réponse immédiate, parfois jusqu'à l'impatience. Mais le temps réel n'est pas sans écueils, et l'habileté et la maîtrise préadolescentes peuvent aussi avoir leurs revers. La profusion de l'offre notamment, qui suscite l'impression de tout pouvoir obtenir instantanément sur le web peut coïncider dans les discours avec la même impatience, mais aussi, avec des expressions de lassitude ou de frustration. Comme si certaines figures de l'ennui préadolescent renvoyaient à la sur-présence et non au vide. Parfois, notamment, les choix ont du mal à se stabiliser et nombreuses sont les séquences d'activité où les préadolescents enchaînent plusieurs visionnages des quinze ou vingt premières minutes de films dont ils semblent très vite se lasser. Les difficultés à se focaliser, fruit de la multiplication des possibles et de la profusion de sollicitations, entraînent une dispersion qui, faute de maîtrise, peut se transformer en une succession de séquences d'activités inachevées et incomplètes. A d'autres moments, les étapes d'activités (des jeux par exemple) sont court-circuitées (par la recherche systématique de « cheat codes »).

Ces revers du temps réel vont jusqu'à menacer la réalité même de l'activité. Annick, pourtant référent informatique de la famille, a parfois l'impression qu'elle n'a « rien fait » pendant ses heures passées sur son ordinateur, alors que ses captures d'écran attestent d'une multi-activité débordante. C'est que, malgré toute sa compétence, la rapidité des séquences et la faible définition des activités accomplies créent une réelle difficulté à repérer ce qu'est réellement l'activité, là où elle commence et là où elle finit.

Ces derniers points rendent parfois aigu le problème de la légitimité de l'ensemble des activités sur ordinateur et en particulier celle des activités que l'on pourrait repérer comme culturelles.

## 2. Les mises en jeu de soi et des contenus

Nous l'avons déjà montré dans de précédents résultats d'enquête, la connexion se pose comme un principe chez les plus jeunes des utilisateurs de l'ordinateur<sup>7</sup>. Qu'il s'agisse des blogs il y a quelques années, des logiciels de messagerie instantanée tel MSN ou plus récemment de Facebook<sup>8</sup>, les préadolescents intègrent et font très rapidement leur cette logique de communication continue. Les quelques réfractaires cèdent rapidement à la pression d'un entourage qui les pousse sans cesse à adopter ou à utiliser ces techniques qui permettent au groupe de se construire, de se consolider ou de se visibiliser, pour soi et pour les autres.

### Faire partie du groupe

Comme nous l'explique Jules, 14 ans, « maintenant... tout tourne autour de Facebook, donc euh... on est un peu obligé, enfin on se sent obligé (...) quand les amis organisent quelque chose, généralement ça se passe souvent sur Facebook, je... donc ça fait un peu mal de pas être au courant parce que on a pas Facebook. » Celui qui fait le choix, délibéré ou non, de ne pas utiliser de tels dispositifs se trouve exclu du groupe des pairs. Les outils de la communication à distance

<sup>7</sup> Martine Azam, Johann Chaulet, Jean-Pierre Rouch, 2010, La préadolescence assistée par ordinateur : culture connectée et tensions assistées par ordinateur », in Octobre, S. (éd.), *Enfance et culture. Transmission, appropriation et représentation*, Collection du DEPS, Ed. La Documentation française

<sup>8</sup> Depuis le moment des investigations empiriques menées dans la première phase de l'enquête, hiver 2008/2009 et rentrée scolaire 2009, on a assisté à un déplacement des activités communicationnelles sur internet : l'activité Facebook semble dans cette tranche d'âge et au delà avoir supplantée l'activité blog.



permettent à la vie du groupe de s'étendre au-delà de l'enceinte du collège, en dehors de la limite des temps de cours ; celui qui ne participe pas se trouve privé de nombre d'interactions qui contribuent directement à dessiner les limites du collectif.

Pratique phare de construction identitaire collective, les photos se multiplient en ligne. Les personnes qui y figurent sont « tagués »<sup>9</sup> assurant une visibilité maximale. Ces photos « disent le lien », pour soi et pour les autres. Comme l'explique Marine, 13 ans, « vu qu'on est tous ensemble, ça montre que l'on s'aime bien, que... y'a une bonne amitié entre nous ». Le stock d'images, témoin des moments passés ensemble, constitue un lieu de construction d'une mémoire collective. Les commentaires permettent quant à eux l'échange d'impressions quant aux moments partagés. Si elles contribuent à inclure et à « faire groupe » ces logiques d'expositions collectives portent également en elles des modes inédits d'exclusion. Celles et ceux qui ne figurent pas publiquement sur les photos ou qui n'ont manifestement pas été conviés aux fêtes dont tout un chacun peut avoir un aperçu en ligne se trouvent, de fait, publiquement mis au ban du groupe des amis.

Nombre des messages, images et commentaires n'ont d'ailleurs d'autres buts que de réaffirmer le lien. Se multiplient les messages exprimant tout l'amour des uns et des autres. En photographiant une feuille de papier où sont inscrits de sa main tous « ceux qu'elle aime » et en les « taguant » sur l'image mise en ligne, Lisa initie une conversation de 80 messages où tous disent à quel point ils tiennent aussi à elle. Les commentaires sont eux-mêmes commentés, gratifiés de nombreux « j'aime » dans une grande célébration de sentiments partagés. Nous voyons bien dans l'échange qui suit combien les fonctions des interfaces sont mobilisées. Il convient d'être tagué dans une telle image pour que les membres du réseau puissent naviguer d'un profil à l'autre. Somia réclame donc son lien afin de pouvoir réellement faire partie du réseau, au même titre que les autres.



<sup>9</sup> Pratique consistant à identifier formellement une personne présente sur une photo. Le nom de la personne est alors indiqué lorsque le pointeur de la souris survole la partie de l'image où elle apparaît. Il est également possible alors d'accéder sur Facebook au profil de cette personne.

### Une culture socialisée

Cette logique de la connexion et de l'échange permanent se manifeste également dans les pratiques culturelles. Objets culturels et échange se mêlent totalement. Il semble même que le contenu tende souvent à s'effacer peu à peu derrière l'interaction qu'il permet d'initier. Les préadolescents se saisissent très rapidement des fonctions qui favorisent le partage. La fonction d'échange de fichier par Bluetooth est, à ce titre, emblématique de la logique du partage et de circulation généralisée. Dispositif sans fil, ne nécessitant que quelques clics pour que l'échange démarre, le Bluetooth rend les échanges rapides et simples à réaliser. Cette fonction, présente sur la plupart des téléphones mobiles actuels, est très largement utilisée par les enfants interrogés pour faire circuler les morceaux de musique du moment. Dans une plus large mesure, la miniaturisation et la démocratisation des dispositifs de transfert numérique de données facilitent les échanges quand bien même ces derniers nécessitent encore l'intervention des corps. Jules s'approvisionne ainsi en films auprès de ses amis qui viennent, accompagnés de leurs clefs USB, lui rendre visite le week-end.

Cette logique de circulation généralisée n'évacue pourtant pas la question de la propriété ; celle-ci se déplace quelque peu puisque, outre l'artiste lui-même, celui qui est valorisé est alors celui qui introduit au sein du réseau un contenu riche et intéressant. Notons d'ailleurs que les fonctions de Facebook rencontrent ce besoin de visibilité de l'activité de découverte. Faire circuler une vidéo, une chanson d'un ami implique que le nom de cet ami apparaisse sur son propre mur. La réappropriation du contenu n'est donc que partielle et elle implique la reconnaissance du rôle du précédent relai dans la circulation. Cette fonction évite ainsi les désaccords relevés par ailleurs sur certains blogs quant à la paternité de l'utilisation de telle ou telle image ou de tel ou tel écrit.

Les différentes fonctions des plateformes d'échange invitent à l'expression fréquente – voire systématique – de l'opinion concernant les personnes et les choses. Les photos dont il était question plus tôt sont le lieu de nombreux commentaires concernant les qualités et défauts de tout un chacun. En dehors même de sa propre page de profil, celui qui apparaît sur une photo en quelque lieu que ce soit, sera la cible d'opinions plus ou moins positives de la part des membres de son réseau. Ces éléments renforcent le rôle des pairs et de leur opinion dans les constructions identitaires individuelles et collectives mais aussi dans la construction (ou la visibilisation) des goûts. La fonction « j'aime » du site de réseau social agit en effet comme une véritable sonde pour le préadolescent qui teste en temps réel l'impact et l'intérêt de ce qu'il propose au collectif. Les propos de Raphaël sont, à ce titre, particulièrement révélateurs.

*« Raphaël : Non, parce que, en général, ce que je mets ? Y'a... enfin, c'est pas tout le monde s'en fout, parce que... ça se finit au moins, avec euh... cinq euh.. trucs, petits « j'aime » là, enfin... donc c'est pas... (...) Non, je suis pas un peu à part, du genre euh... je dis des trucs un peu n'importe quoi, donc euh... non, non, les gens ils... c'est... oui, ils diront bien du coup les gens : « j'aime, j'aime, j'aime... »*

*Johann : Et quelle signification ça a, le fait que les gens euh... mettent des « j'aime » ou commentent sur tes, sur tes statuts ?*

*Raphaël : Je sais pas, euh... ça montre un peu que... enfin, je sais pas trop comment le dire... Alors, ça, c'est une bonne question ! Euh... je sais pas euh... je suis content un peu, enfin... je suis content de savoir que moi, ce que je mets, c'est pas : tout le monde s'en fout ! C'est... voilà, un truc un peu... cool. »*

On le voit bien ici, le réseau des lecteurs effectifs ou potentiels devient un public dont l'avis est important et problématique. Il convient de ne pas le décevoir ou de proposer des contenus qui le satisfassent. S'opère alors un jeu double entre quête de légitimation de sa personne et de ses goûts et production de contenus à même d'intéresser, d'amuser les personnes à même de consulter son profil. Johann nous explique ainsi comment la constitution de son blog répond à ce désir de satisfaire tout le monde. Selon lui, parler de lui ne revêt que peu d'intérêt, il préfère faire rire ses amis en leur proposant des contenus dont il sait ou pense qu'ils vont les amuser.

*« Y : Enfin tout le monde va aimer mon blog quoi. (...) Ceux qui aiment le foot, ceux qui aiment les vidéos Youtube y'en a, ceux qui aiment Mickael Jackson y'en a. Ceux qui aiment les artistes y'en a. Ceux qui aiment les actualités y'en a.*

*JP : D'accord. Et toi c'est quand même des choses qui t'intéressent toi ou ?*

*Y : Moi aussi un peu. »*

Très différent du journal intime auquel on l'a souvent assimilé, les intérêts de l'auteur du blog ne sont pas forcément premiers dans le choix des sujets abordés. Le blog est alors moins personnel qu'œcuménique et s'apparente un travail éditorial dans lequel la variété des sujets doit répondre à la variété des goûts des visiteurs-lecteurs potentiels.

La recherche de trafic et de popularité ne semble donc pas exclue de cette logique même si son objet se déplace : ce n'est plus la personne en tant que telle qui devient populaire mais la personne en tant que pourvoyeuse de contenus attractifs et intéressants. Celui qui connaît les bonnes choses les transmet au réseau ; cette compétence nouvelle est valorisée par les pairs. Nous constatons de fait que les préadolescents savent ce qu'aiment leurs amis, les contenus qu'ils véhiculent et partagent si bien que ces connaissances vont organiser les parcours pour cible plus rapidement et habilement les personnes les plus à même de proposer des contenus intéressants.

Si elle peut paraître anecdotique, la façon dont Raphaël a découvert le Rock mérite d'être mise en avant tant elle semble illustrer la façon dont les nouvelles technologies de l'information et de la communication sont aujourd'hui incontournables quand il s'agit de traiter des pratiques culturelles des plus jeunes. Raphaël nous explique en effet avoir été initié au Rock par l'intermédiaire d'un voisin avec lequel il a joué au jeu « Guitar hero ». Après quelques heures à jouer ensemble, il a fait l'acquisition d'un jeu qui allait constituer une porte d'entrée vers un style musical dont il dit aujourd'hui qu'il est son préféré. Bien que maintenant largement solitaire, son goût pour le rock a une origine éminemment sociale et s'appuie fortement sur les techniques qui ont favorisé ce partage.

La culture est ici largement socialisée et s'appuie fortement sur le réseau qui permet tout à la fois sa circulation et sa légitimation. Les plateformes d'échanges dont il est ici question favorisent des processus de monstration de soi particulière dont les goûts sont un des éléments mobilisés par les préadolescents pour construire une image d'eux co-construite par eux-mêmes, les supports et le public. L'expression des goûts est intégrée dans les interfaces, que ce soit dans la plateforme Skyblog ou dans le réseau social Facebook. Déclinés à travers les étendards de la consommation culturelle que sont la musique et ses stars, le cinéma et ses icônes, les marques, les aliments spécifiques, auxquels on doit ajouter les jeux vidéos et les BD avec leurs personnages phares, les goûts sont mis en avant dans les auto-présentations, sous forme de vignettes illustrées ou sous forme de liens auxquels le visiteur est renvoyé. Ils constituent pour le préadolescent des éléments du répertoire culturel autour desquels se cristallise ce qu'il souhaite être.

Pourtant ce qui apparaît sur les sites de réseaux sociaux ou qui circule sur les téléphones mobiles n'épuise pas le répertoire culturel des enfants. Aussi convient-il certainement de distinguer la culture pour soi de cette culture socialisée dont les techniques contemporaines de communication semblent accroître le rôle et l'importance.

### **La culture pour soi**

Tout n'est en effet pas exposé aux yeux du public des pairs sur les interfaces fréquentées par les préadolescents. C'est notamment le cas des goûts en matière de lecture. Ainsi, les romans de type fantasy particulièrement appréciés par les jeunes garçons, ne font pas l'objet de discussion ou d'affichage via les communications médiées, alors même que leur présence dans la chambre atteste qu'ils font partie de l'univers des préadolescents. Les appréciations et les échanges sur les livres, offerts à l'occasion d'un anniversaire ou simplement recommandé ou prêté par un ami, semblent



bien se situer dans le cadre d'interactions physiques : comme Léo 11 ans qui découvre Eragon, sur les conseils de Thomas, son voisin du même âge. Les échanges avec les pairs sur les livres plaisir et les livres pour soi ont bien lieu, mais la circulation ne se fait pas dans l'arène des TIC de telle sorte que les livres dessinent à la marge une sphère qui s'ancre dans la présence physique, à l'image de leur matérialité. Si donc certains romans font partie de l'univers culturel des pré adolescents, tel n'est pas le cas en sens inverse des lectures d'œuvres relevant de l'univers scolaire. Interrogés sur d'autres ouvrages lus récemment, l'enquêteur doit pousser les préadolescents pour entendre des réactions que résume bien cette exclamation de Quentin : « ... oui, mais ceux-là c'est pas pareil : c'est des livres d'école !... C'est le prof de français qui les a donné à lire quoi !... ». Nous trouvons là une illustration du constat déjà fait dans les travaux sur les pratiques de lecture : les préadolescents établissent une frontière très ferme entre les deux univers, scindant les lectures prescrites par l'École assimilées à la sphère du travail et les lectures choisies comme faisant partie des goûts propres.

La situation de la musique est plus compliquée, dans la mesure où semble se dessiner un double répertoire musical. Le premier constitué par le préadolescent à destination des pairs, qui va apparaître sur les interfaces sous forme de liens et participe à la constitution d'une « musicothèque » collective potentielle. Constituée en vu du partage, celle-ci additionnerait la part la plus consensuelle des choix musicaux fait par l'ensemble des préadolescents et concentrerait le noyau des morceaux à succès relayés par les médias musicaux à destination des jeunes. Le second répertoire musical, venant en contrepoint du premier, destiné à une écoute personnelle qui se glisse dans des moments pour soi et dont l'éventail intègre des horizons plus divers, plus anciens et plus patrimoniaux.

Les éléments récoltés ne permettent pas de l'affirmer mais on peut néanmoins penser que ce double répertoire n'est pas sans lien avec les influences et sources multiples à partir desquelles le préadolescent s'alimente. Ainsi, Léo citant ses sources d'informations pour la musique les classe et il spontanément selon qu'elles relèvent de l'univers des pairs, de celui des médias, et de celui de membres de sa famille plus âgés (grande sœur, cousins et cousines, parents). Cette diversité des sources rend en tous cas bien compte de l'éclectisme musical que ce préadolescent, et d'autres que lui, manifestent. Elle interroge l'idée d'un conformisme d'écoute comme norme dans cette classe d'âge.

Si les préadolescents, dont nous étudions la construction identitaire en cours ne peuvent être assimilés aux adultes<sup>10</sup> dont les goûts et les pratiques culturelles sont relativement stabilisés, ils touchent par l'univers scolaire à la connaissance des œuvres académiques, et, pour partielle et intuitive que soit cette connaissance, ils ont une notion de ce qu'est la culture savante. Par ailleurs, en raison de leur appétence pour les TIC et des usages qu'ils en ont, on peut supposer que leurs comportements préfigurent de nouvelles formes de relation entre culture légitime, culture populaire, et culture de masse. A ce titre, leurs consommations et leur univers de références éclairent différemment la question de la légitimité culturelle adolescents et conduit à se demander si l'on assiste à l'émergence de « petits omnivores ».

### **3. Façons d'être créatifs**

Les sites internet, et tout particulièrement les blogs, peuvent être envisagés comme des œuvres culturelles à part entière. En effet, s'ils participent à l'édification du groupe, ils constituent aussi autant d'espaces de créativité individuelle, laissant libre cours à l'inventivité de chacun : montages photos, recherche stylistique de l'écrit, fonds colorés, pastiches de pubs, etc. Ce sont des espaces d'inventivité qu'il s'agit de reconnaître comme tels. Sur le plan technique comme sur le plan esthétique, ces espaces, qui se veulent avant tout conviviaux, n'en sont pas moins des « arènes

---

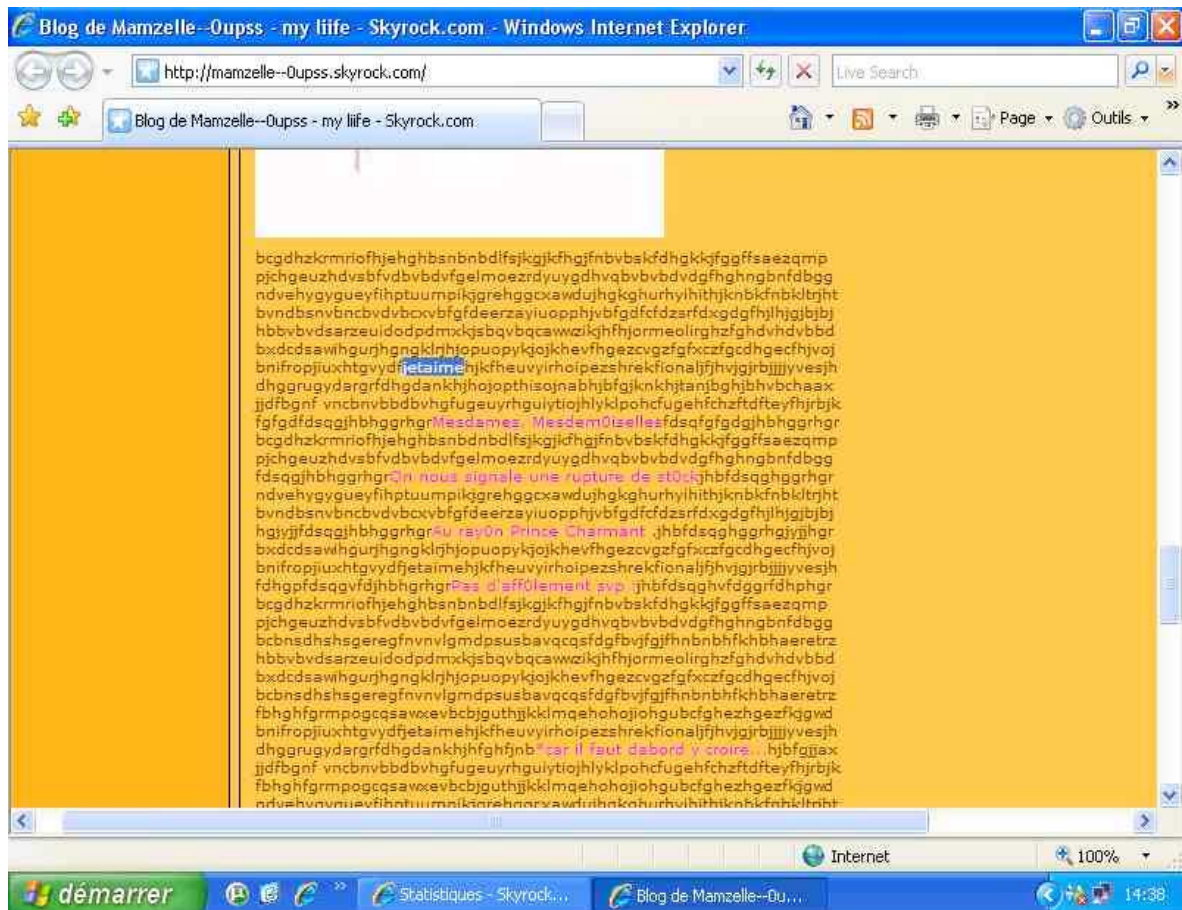
<sup>10</sup> Dont les goûts et la connaissance des hiérarchies en matière de genre et d'œuvres sont stabilisés

d'habileté»<sup>11</sup> au sein desquels ces jeunes adolescents s'exercent à innover et à créer. Et si ces espaces bigarrés et éphémères ne relèvent certes plus d'une culture consacrée, ils ne sont pas moins l'expression – voire un ferment parmi tant d'autres – d'une médiaculture<sup>12</sup> dont les frontières avec la culture légitime deviennent de plus en plus floues.

Les interfaces les plus utilisés, de Skyblog à Facebook, proposent différentes options que les préadolescents – et tout particulièrement les filles- aiment exploiter et décliner, dans des registres allant de l'imitation à la customisation, en passant par le recyclage.

### L'imitation comme création

Enregistrer une scénette où l'on présente une émission de télé imaginaire ; mettre au point une chorégraphie seul ou à deux comme accompagnement d'un morceau musical ; se grimer pour ressembler à une star et se prendre en photo ... sont autant de façons d'inventer des variations possibles à partir d'un canevas déjà existant et en ce sens l'exercice ne se limite pas à une simple reproduction ayant pour ressort la capacité de mimétisme. Si on peut raisonnablement penser que seule la version jugée la plus convaincante est mise en exposition sur l'interface, la présence de quelques cas de prises successives témoigne des tâtonnements dans la personnalisation et la réalisation de l'expression, à l'image du « work in progress » d'un travail d'artiste.



<sup>11</sup> Nicolas Dodier, Les arènes des habiletés techniques. in Bernard Concin., Nicolas Dodier, Laurent Thevenot.(eds.), *Raisons Pratiques* n°4. Les objets dans l'action, Paris, Edition de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, p.115-140, 2003

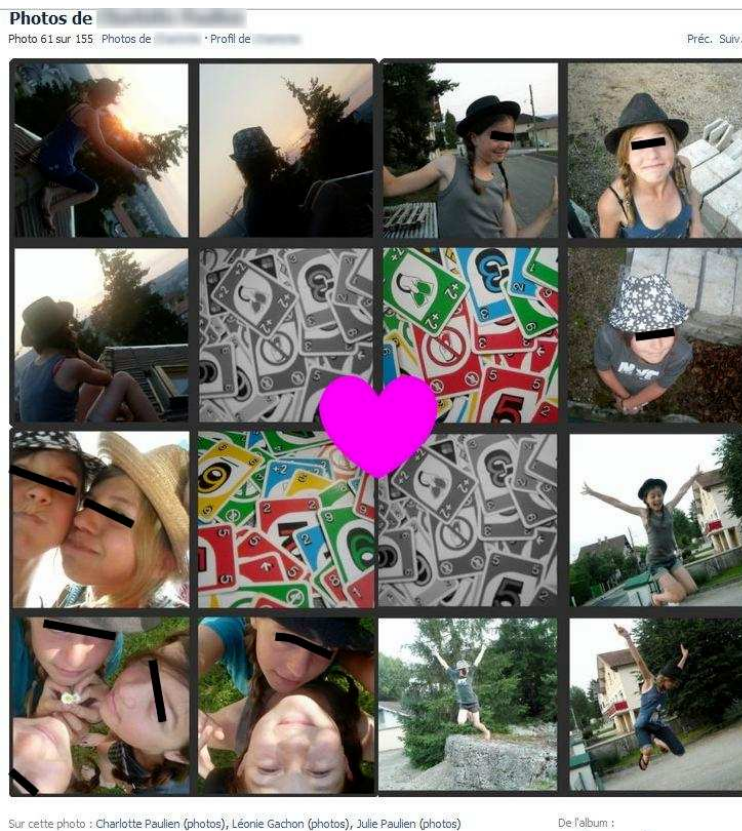
<sup>12</sup> Eric Macé, Eric Maigret, *Penser les médiacultures*, Paris, A. Colin, 2005

### L'agencement et la customisation comme création

Les textes, les écrits personnels, les images disponibles ou les photos réalisées par les intéressés peuvent être travaillées, ce que ne se privent pas de faire les filles, tout particulièrement. Les possibilités de modification d'images ou de photos existantes sont là aussi extrêmement nombreuses : pour ne citer que celle qui a le plus de succès, l'application « Blingee » permet de superposer les étoiles scintillantes à l'image existante. Cette application fait partie de toute la gamme des personnalisations possibles, personnalisations que les préadolescents étendent aux communications instantanées :

« `pOùrkvâà feiir' 1nee preiizZàntàtiOn àlr' ke tOùùe le mOndee sààn fìsh' 2 mivâà ??'  
Je preijfer' fer' 1 blOg'' me reprézZàntàn mivâà &'' mon stylee, siie sà plâiie tààn miieùù, sii nn  
tààmpùe  
pàrskee je shàngreii pà pOùùr' twâà !!  
Shùùùie trè biien kOmee je sùùùie !!

La volonté de personnalisation déborde des images et s'étend très fréquemment à la recherche de graphies spécifiques et rares, mais elle passe également par des codifications personnelles qui ne nécessitent pas d'applications particulières. Le cas de Meggy est tout à fait significatif de cette quête de distinction qui peut parfois s'avérer problématique, y compris pour ceux à qui elle est destinée.



Comme on le voit dans cette illustration, ce travail créatif recoupe un travail relationnel. Les photos sont agencées ou font l'objet de modifications (la technicité requise rend ces cas beaucoup

plus rares) mais le plus souvent elles sont consacrées aux amitiés (la bande, la meilleur copine) mises en scène pour les besoins de l'objectif.

### **L'introduction du nouveau comme création**

À défaut d'être le « créateur », l'introduction du nouveau dans le réseau est un plus dont le préadolescent peut se prévaloir. La même règle est d'ailleurs observable s'agissant de l'apparence corporelle : savoir anticiper la tendance et être inventif tout en restant dans les codes vestimentaires du groupe, « être stylé » comme disent les adolescents, c'est devenir pour les autres un repère et acquérir de la « grandeur ». La création se situe dès lors dans la capacité à agencer des éléments déjà existants, à faire dialoguer des formes, des couleurs, des mots, des sons... Ceci peut être rapproché d'un changement déjà à l'œuvre dans les mondes de l'art : le déplacement ou l'extension de la notion d'auteur en direction de certaines catégories de médiateurs. Ainsi dans le monde musical, les DJ sont devenues les vedettes et dans le monde de l'art contemporain, le commissaire signe désormais l'exposition, subsumant sous son nom l'ensemble des artistes réunis par ses soins. L'acte créateur réside désormais tout autant dans la compétence à combiner et faire entrer en résonance des éléments existants et la reconnaissance atteint celui qui en est l'initiateur. La logique participative du Web 2.0 favorise la diffusion de ce nouveau modèle à l'ensemble du corps social, accentuant ainsi le glissement de la notion de création à celle, plus floue et diluée, de créativité.

### **Un motif récurrent : le développement de la dimension expressive**

Quelles que soient les formes de créativité développées, les préadolescents montrent qu'ils sont à la fois des consommateurs, mais également des producteurs de contenus. Dans ces contenus, la dimension expressive tient une place très importante : les textes publiés, combinés ou non à des images, qu'ils soient poétiques, crus, révoltés, renvoient souvent à des états intérieurs en expérimentation, comme autant de postures successives à travers lesquels le préadolescent se construit.

De ce point de vue, ces productions et façons de faire s'inscrivent dans une tendance plus générale de « participation des arts et de la culture à un processus de subjectivation permettant « d'accoucher » de soi-même, de se construire comme sujet »<sup>13</sup>.

## **Conclusion**

La capacité créative des préadolescents rencontre les potentialités contenues dans les caractéristiques des interfaces, lesquelles en retour favorisent le développement de certaines compétences par les utilisateurs. La légitimité devient, dans ce mouvement, un produit de l'activité et des interactions. On pourrait alors avancer que cette remise en cause dans la hiérarchie des produits culturels va s'accroissant chez les jeunes générations rendant la hiérarchisation des productions et des consommations toujours plus complexe et plurielle.

La dimension expressive favorisée par les interfaces, et dont les préadolescents se saisissent si bien, contribue à accentuer cette déstabilisation des hiérarchies culturelles classiques ; elle est à rapprocher du « do it yourself » ou DIY dont la démarche tout autant que les productions se situent à l'articulation des pratiques artistiques amateurs et des pratiques artistiques contemporaines<sup>14</sup> qu'elles rendent poreuses dans leur catégorisation. En témoigne la toute récente arrivée sur la scène du monde de l'art contemporain les réalisations d'internautes « ordinaires ». Les pratiques

<sup>13</sup> Comme le disent les participants aux Journées : « *Enjeux, collaborations et impacts de la médiation culturelle* Compte rendu de la Journée d'étude 26 mars 2010, [www.culturepourtous.ca/mediation](http://www.culturepourtous.ca/mediation)

<sup>14</sup> À ce titre l'exposition qui aura lieu au Guggenheim à New York le 21 Octobre installe les clips vidéos en ligne, réalisés par des internautes « ordinaires », dans le monde de l'art contemporain consacré avec la première Biennale de la vidéo créative ». Nancy Spector, la directrice adjointe de la Fondation Guggenheim se dit être fascinée par « l'idée de regarder comment la vidéo en ligne émerge progressivement comme une forme d'art en tant que tel ».



connectées des préadolescents rejoignent certaines problématiques artistiques contemporaines axées sur des logiques participatives et de proximité<sup>15</sup>. De ce point de vue, en combinant créativité et possibilités d'expression de soi, les nouveaux médias offrent aux préadolescents des moyens de grandissements et de réalisation d'eux-mêmes et la logique du « faites le vous-même » ne tarde pas à déboucher sur celle du « faites vous-même ».

Les usages préadolescents autant que les discours que ces derniers développent à leur propos peuvent s'interpréter en terme de maîtrise ou, pour le moins, d'ébauches de maîtrise.

La maîtrise peut se lire à travers la gestion des temps (micro) de l'ordinateur : celle (micro) qui s'opère selon des principes appelant un investissement personnel des préadolescents (rappel de ces principes) ; celle (nano) à travers les formes souvent expertes de zapping, de superposition et articulation des activités. Les parents voient leurs principes d'encadrement débordés ; amenés à lâcher prise, ils sont tentés de transformer le contrôle qui leur échappe en injonction à devenir autonome et responsable, c'est à dire acteur.

L'autonomisation des goûts, dans laquelle on peut voir une autre forme de maîtrise, s'exprime quant à elle au travers de la recherche, de l'alimentation par les réseaux puis par la sélection qui s'opère ensuite. La culture socialisée entraîne également une distinction entre les goûts qui se partagent et qu'il convient d'exposer et ceux qui se gardent pour soi. D'une certaine façon, les préadolescents sont à la fois libres et contraints de construire des goûts qui leur servent à être socialement valorisés parmi les pairs.

La maîtrise peut enfin se comprendre comme la mise en place de limites et de barrières quant aux connexions nombreuses et à leurs éventuelles pressions. Les préadolescents mettent en effet en place des règles et des façons de faire qui leur permettent de se prémunir contre certains des risques du web social et de son ouverture.

Même hésitantes, ces formes de maîtrise des cadres et formes d'actions sont un préalable nécessaire à l'opération de construction de soi que conduisent les préadolescents. Celle-ci mobilise des techniques participatives qui rencontrent de plein fouet le goût et la popularité de la culture empathique. Si cette forme de culture ne naît pas avec l'avènement du web 2.0, il semble que l'un et l'autre se renforcent sans cesse. La proximité des sentiments habillent les lieux intimes d'expression publique de soi qui, en retour, popularise ces formes spécifiques de culture. Ce mouvement relèverait d'une esthétique sociale et cognitive<sup>16</sup>, ou d'une esthétique relationnelle<sup>17</sup> dans laquelle l'expérience esthétique déborde le champ des pratiques artistiques pour s'infiltrer et nourrir en retour des pratiques ancrées dans le quotidien des préadolescents, certains d'entre eux manifestant à travers leur intention créatrice le moyen d'affirmer leur particularités.

Reste que ces possibilités et les pratiques qu'elles occasionnent, contiennent le ferment d'une obligation de s'autonomiser. En effet, très tôt les préadolescents sont invités, tant techniquement que socialement, à devenir des acteurs et producteurs de leur goûts et pratiques et tout pousse à ce qu'ils le soient. Dans ce mouvement, les outils connectés, s'ils permettent l'expression qui induit la construction en tant que sujet, ont pour contrepartie d'abaisser la tranche d'âge concernée par l'autonomisation et font peser sur les préadolescents une pression supplémentaire : l'injonction à l'autonomie obligatoire.

---

<sup>15</sup> Selon le duo Doyon/Demers, le mouvement de désinstitutionnalisation de l'œuvre d'art initié dans les années 60 se poursuit avec l'émergence de nouvelles pratiques artistiques. Ces dernières, souvent regroupées sous les vocables d'art communautaire, d'art de proximité ou de manœuvres de détournement, sortent des champs artistiques et des lieux traditionnels de l'art en s'inspirant d'autres domaines comme la sociologie, l'anthropologie ou l'ethnologie.

<sup>16</sup> « *Enjeux, collaborations et impacts de la médiation culturelle* » Compte rendu de la Journée d'étude 26 mars 2010, [www.culturepourtous.ca/mediation](http://www.culturepourtous.ca/mediation)

<sup>17</sup> Nicolas Bourriaud *L'esthétique relationnelle*, Dijon, édition Les presses du réel, 1998





### Enfance & Cultures

Actes du colloque international, Ministère de la Culture et de la Communication –  
Association internationale des sociologues de langue française – Université Paris Descartes,  
9es Journées de sociologie de l'enfance, Paris, 2010  
<http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/>

---

#### Citer cet article :

Martine Azam, Johann Chaulet et Jean-Pierre Rouch « Vers une nouvelle culture préadolescente ? La connexion comme reconfiguration des pratiques et de leurs légitimités », in *Actes du colloque Enfance et cultures : regards des sciences humaines et sociales*, Sylvie Octobre et Régine Sirota (dir), [en ligne] [http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/azam\\_chaulet\\_rouch.pdf](http://www.enfanceetcultures.culture.gouv.fr/actes/azam_chaulet_rouch.pdf), Paris, 2010.