

Nouveaux outils, nouvelles pratiques de communication
Jean Maxence Granier - Think-Out
Journée "L'adolescent dans l'excès" SFSA 7 et 8 décembre 2007

A. Les nouveaux échanges adolescents.

Si les récentes mutations en matière d'échanges, comme l'apparition de la téléphonie mobile et d'internet, concernent l'ensemble de la société, elles ont trouvé des résonances spécifiques au sein de la classe d'âge des 12-18 ans. C'est cette rencontre entre de nouvelles formes de médiations et ce qu'on nomme aujourd'hui « le moment adolescent » que l'on souhaite interroger ici.

De fait, l'adolescent d'aujourd'hui se voit doté d'outils de télécommunication qui concernaient naguère les ministres et les PDG pour le mobile, les scientifiques et les entrepreneurs pour le web. L'explosion du portable et l'apparition du sms, dont l'usage a été en quelque sorte inventé par cette classe d'âge, mais aussi l'usage de la toile, à travers les chats, les blogs et les sites communautaires, signent une appropriation spécifique de ces technologies de l'échange, qui influencent l'adolescence d'aujourd'hui autant que celle-ci les influence.

La chambre de l'ado contemporain, avec ses posters de la Star Ac ou de Heavy Metal et son gros sens interdit sur la porte, était jusqu'à peu un espace clos, traditionnellement en désordre et plus ou moins interdit aux parents, qui s'opposait au reste de l'espace domestique comme un territoire en quête d'indépendance face à l'hégémonie parentale. Sitôt la fin des repas pesamment familiaux, l'ado pouvait y écouter, pas trop fort, sa musique et ses émissions de libre antenne. Cet état de fait perdure, sauf que ladite chambre est désormais équipée d'un système de communication qui l'ouvre radicalement sur l'extérieur. Le mobile et l'ordinateur viennent compléter la radio, la chaîne hi-fi ou la télévision qui s'y trouvaient déjà ; même si cet équipement ne se trouve pas dans toutes les chambres des adolescents (tous les adolescents n'ont d'ailleurs pas forcément une chambre en propre), il se trouve toujours dans la chambre du copain ou du copain du copain.

Cette mutation permet à l'adolescent de passer, au sein de son espace propre, du statut de public à celui d'acteur. Avant, l'adolescent était un simple public, lorsqu'il écoutait la radio (puisque la fameuse libre antenne ne permet qu'une participation par délégation) ou lorsqu'il regardait la télévision (puisque ce média est par essence unidirectionnel). Aujourd'hui, l'adolescent est devenu acteur d'un réseau d'échanges denses et continus. Ce réseau échappe largement à la logique communautaire familiale, qui veillait autrefois davantage à l'usage et au partage du téléphone filaire par exemple.

Ces nouveaux modes d'échanges signifient, pour l'adolescent, la possibilité de rompre avec les référents parentaux pour conquérir son propre territoire. A l'instar de la musique, qui permettait déjà de s'abstraire des relations intrafamiliales, le web et la téléphonie mobile proposent une sorte de cocon relationnel intragénérationnel, qui se définit face et contre l'intrafamilial. Combien de parents pestent contre des enfants qui passent davantage de temps derrière leurs écrans qu'à la table familiale ? Les adolescents ont trouvé là le moyen de prendre leurs distances avec les parents ou avec l'image idéale d'eux que l'on porte en soi, depuis l'intérieur même du foyer domestique. L'échappée se fait désormais de l'intérieur, et certains parents sont presque tentés d'envoyer un mail ou un sms à leurs enfants pour les inviter à venir à table.

B. Un espace qui échappe en partie aux adultes

La lecture que font les adultes de cet nouvel espace communicationnel est à la fois ignorante et inquiète. Ignorante, car la génération parentale maîtrise mal ou en tout cas moins bien ces nouveaux outils ; inquiète, car ces nouveaux médias posent au moins trois types de problèmes.

Le premier problème posé par ces nouveaux médias est lié à la peur de l'isolement : internet ou le sms, comme outils de communication, sont perçus comme des ersatz du véritable échange qui suppose la co-présence. On retrouve donc, projetées sur l'entre-soi adolescent, les craintes traditionnelles liées à la virtualisation du monde. La pratique des chats en ligne apparaît comme un refuge, un enfermement, voire une fausse sociabilité ou une forme paradoxale d'isolement. L'instance parentale a tendance à légiférer en terme de temps alloué à ces pratiques, face au temps passé en famille et au temps d'apprentissage scolaire. De fait, le temps consacré à ces nouveaux modes d'échange n'est pas volé à la sociabilité entre pairs, il est volé à la sociabilité nucléo-familiale ou aux

apprentissages. Les jeunes ont parfaitement conscience des différences entre contacts réels et virtuels, ceux-ci se cumulant sans pour autant se substituer les uns aux autres.

La deuxième crainte est liée à l'intrusion. De fait, le web vient briser la sécurité de l'espace clos de la maison. S'il permet de sortir du cocon familial, il permet à l'étranger d'y entrer. Les récentes affaires de pédophilie et de prostitution indiquent que ces craintes ne relèvent pas de l'ordre du fantasme (cf. le récent rapport Breton sur la cybercriminalité).

Enfin, le troisième problème posé par ces nouveaux moyens d'échange réside dans la nouvelle perméabilité de la frontière privé/public. Le corps social commence à s'inquiéter d'une parole adolescente qui peut moquer à l'envi le monde adulte, celui des enseignants par exemple ; elle l'a toujours fait, mais le web offre à ces pratiques une véritable publicité. Les récentes affaires d'exclusions de lycéens, qui avaient laissé cours à leur mauvais esprit sur leurs blogs, obligent ainsi à repenser la distinction entre parole publique et parole privée.

Ces trois cas de figure renforcent le paradigme dominant de l'adolescent, vu comme enfermé dans son univers, potentiellement abusé, en prise de risque face à l'inconnu, ou tout aussi bien agressif : si ces peurs sont parfaitement fondées sur certains points, elles témoignent aussi de l'inquiétante étrangeté de ces pratiques pour les parents, qui peuvent considérer que l'usage de ces nouvelles technologies constitue un symptôme ou un risque supplémentaire, associé au malaise constitutif du moment adolescent.

Il est clair que l'on ne peut s'en tenir à cela pour décrire le phénomène qui est riche aussi de potentialités. Il faudrait même s'interroger sur les adolescents qui, privés de ces moyens, peuvent se sentir ou se trouver exclus des liens intragénérationnels nouveaux qu'ils fondent.

C. Médiologie : propriétés de quelques formes d'échanges

Si l'on veut distinguer les différents types de canaux que les adolescents utilisent pour échanger entre eux, il faut noter que cet ensemble d'outils forme un tout. Sur le plan technologique, ils ne cessent de se recouper et de s'enrichir les uns les autres.

Les blogs, au départ définis comme des pages affirmant un point de vue, sont des espaces de discussion ; **les chats** (avec les cv, et les pseudos) sont des lieux de présentation et d'affirmation de soi autant que des lieux de dialogue ; **le mobile** sert, entre autres, à prendre des photos qui seront recyclées sur les blogs ; les blogs conduisent à des **adresses Messengers** ou à des **sites personnels**.

Si chacun de ces outils à ses spécificités, ils fonctionnent en synergie dans un réseau qui a la propriété d'être actualisé en permanence (disponibilité du mobile egocentré, permanence de la connexion internet haut débit) même s'il faut distinguer les échanges synchrones et asynchrones.

Par ailleurs, ces différents canaux constituent une sorte de boîte à outils que ses utilisateurs maîtrisent à merveille. En se distinguant les uns des autres, ils se complètent et autorisent une sorte de grammaire communicationnelle. Ainsi, on ne dira pas les mêmes choses en face à face, au téléphone, via le sms ou sur Messenger. Cette diversité des canaux permet de moduler les prises de risques dans l'échange, de faire varier le poids des mots selon qu'on les adresse oralement, au téléphone, par sms ou en ligne, selon que l'on parle à l'amoureux, au confident, à l'ami ou au simple copain.

Messenger

Il s'agit d'un échange synchrone avec une liste d'interlocuteurs connus à l'avance et acceptés comme tels, sous forme textuelle ou audiovisuelle, sachant que le texte reste dominant, pour des raisons technologiques mais aussi médiologiques (gestion de la multi-conversation). C'est un espace de communication souple, sur lequel on peut réguler son degré de présence aux autres, choisir son ou ses interlocuteurs. A ce titre, Messenger peut faire songer à certains espaces sociaux (comme celui du café par exemple), lieu de rendez-vous non contraint, dans lequel on peut retrouver le proche et le moins proche. Le propre de Messenger ou des autres logiciels du même type n'est pas de permettre l'échange synchrone entre deux interlocuteurs, c'est d'être un véritable espace communicationnel structuré autour de celui qui l'utilise. Cet espace construit une sorte de lien virtuel permanent, puisque la présence de l'autre est rendue manifeste à travers le « statut ». Il fonctionne donc un peu comme un substitut du cocon familial, où l'autre est toujours là, comme un lien d'abord phatique (i.e.

communication qui vise d'abord à vérifier sa propre validité, cf. le « allo » téléphonique). Cette permanence de la médiation, même quand elle n'est pas active, explique la dépendance forte qui se noue vis-à-vis de ce milieu relationnel. Certes, on y échange les commentaires de la journée, (« *on règle les comptes de la journée* », « *le collègue c'est speed, on a 10' de récré par jour* » collégienne, 12 ans), les devoirs, la musique, les images, les projets de sorties... Mais, plus que tout cela, c'est bien la validation d'un lien avec les autres qui compte. Il s'agit majoritairement d'échanges souples, dans une scripturalité qui emprunte toutes les formes de l'oralité, ces échanges visant à valider leur propres conditions d'apparition (*tu es là, je suis là, nous nous parlons*).

La position du sujet de communication est, elle aussi, intéressante. Il se trouve au centre d'un réseau d'échanges qu'il organise à sa façon puisqu'il en occupe imaginativement le point focal. Les adolescents d'aujourd'hui sont ainsi passés maîtres dans la gestion de véritables polylogues comme interactions multiples et simultanées avec plusieurs interlocuteurs. L'outil permet en effet, via l'ouverture de différentes fenêtres d'échange, une communication tabulaire où chacun échange en parallèle avec tous les autres, où l'on gère plusieurs conversations indépendantes. La culture du zapping que l'on reproche à la jeune génération (l'entreprise parlerait de multi-tâches) se retrouve ici dans cette capacité à gérer le multiple comme à ne pas se satisfaire de l'unique.

Chaque utilisateur a la possibilité de mettre en relation sur son espace propre des participants qui ne se connaissent pas. Messenger n'enferme donc pas ses utilisateurs dans un réseau d'interlocuteurs pré-établi. Il permet la mise en contact avec de nouvelles personnes via la médiation ou la co-optation d'un tiers. Cela suscite des effets d'agrégations concentriques, qui favorisent la découverte du nouveau. C'est là qu'on retrouvera par exemple des différences sociales, les enfants des classes aisées étendant plus facilement ce réseau de manière plus large, à travers la famille, l'école ou l'environnement des vacances. Ces médiations multiples, liées aux territoires amicaux et amoureux, rappellent quelquefois les échanges épistolaires à la Laclou : « *Quelquefois on discute avec un garçon, on imprime et on montre à la copine ce qu'il a dit d'elle* », « *Je m'intéresse à 3 garçons, il faut gérer* ».

Ainsi l'outil que constitue Messenger fonctionne particulièrement bien chez les utilisateurs adolescents, car il permet de moduler un certain nombre d'oppositions : celle, par exemple, entre l'intérieur et l'extérieur du domicile, puisque Messenger offre une sorte de lieu de rendez-vous ouvert (qui se substitue au bar, à la cage d'immeuble, au préau ou à la cour), une topologie virtuelle (« *on est sur MSN* ») apte à gérer le mouvement de dedans/dehors au sein de la structure familiale. Plus profondément, Messenger permet d'osciller entre les relations de groupe au sein de la bande et les relations duales, plus intimes (les conversations parallèles), dans une relation dialectique entre le vécu de la bande et la possibilité de s'en affranchir (relation à deux). Mais centralement, il autorise la continuité imaginaire du lien avec les autres du groupe et donc un sentiment d'exister renforcé grâce à la réassurance liée au fait d'être reconnu par le réseau. (Aujourd'hui, le succès de Facebook repose sur le même processus).

Les chats et les forums

Contrairement à Messenger, le chat ouvert met en relation avec l'autre comme étranger, comme inconnu, que l'espace de communication soit centré sur un thème (une émission de télévision, une pratique) ou dédié dès l'abord à la rencontre. Davantage pratiqué en groupe, par les garçons, au sein des classes moins favorisées, il répond à d'autres motivations : l'anonymat et les possibilités qu'il offre, la capacité à échapper à son propre corps et à ses déterminismes et enfin la rencontre transgressive avec le monde adulte.

L'anonymat, voire le travestissement identitaire que le dispositif autorise, est au service de la quête de soi à travers l'expérience virtuelle de l'autre. Il génère une forme de décentrement et de décalage vis-à-vis de sa propre identité, car il est lieu même du « *larvatus prodeo* » (« *Je m'avance masqué* »), qui permet à l'adolescent de prendre de la distance avec son âge ou son sexe. « *On se fait passer pour des filles de 16 ans, pour des blondes trop top* » (jeune fille 13 ans, Paris) et de faire l'expérience de la relation à l'autre dans des stratégies de dévoilements/déguisements.

La possibilité de mise à distance de la dimension corporelle voire de l'identité sexuée, d'échapper aux limites prêtées à son propre corps, à l'inconnu de son sexe, qui sont au centre de la mue adolescente (corps symptôme, corps qui change, corps à contrôler, corps complexant : cf. les troubles du

comportements alimentaires par exemple), explique largement l'attrait pour ces espaces virtuels d'échanges. Cet effet sera encore accentué avec les jeux en réseau qui propose aux joueurs une véritable doublure identitaire virtuelle, comme surface de projection idéalisante : le succès de *Second Life* atteste de cette aspiration à sortir de soi, à mener une autre vie, à se doubler, comme s'il permettait, enfin, de se soustraire à cette « injonction d'être soi » qui, selon Ehrenberg, définit la modernité. De l'anonymat au masque et du masque aux avatars, on comprend mieux la fascination adolescente pour ces interfaces qui permettent de faire pour un temps l'économie de la question du corps mutant comme d'échapper à la « tyrannie des apparences » qui joue au sein des groupes d'adolescents.

Ces espaces virtuels d'échange sont aussi propices au défolement et à l'exploration des limites. Ils permettent d'approcher le monde adulte et ses coulisses et de s'y confronter, au-delà des images parentales normatives. Ils fonctionnent en partie comme des lieux de la transgression, de la prise de risque, de l'excès, pour une part maîtrisés par la dimension virtuelle, même si, on le sait, l'aventure peut mal tourner quand ces projections virtuelles s'enclenchent sur un réel quelquefois mal intentionné, comme quelques faits divers récents l'ont illustré.

Mais les forums ou les chats entre inconnus peuvent aussi libérer la parole, être le lieu où s'expriment des interrogations indicibles ailleurs. Certains espaces de dialogues adolescents permettent de formuler des questions et des demandes d'aide, vis-à-vis des pairs, d'autres soi-même ou, en regard, d'offrir un conseil, une présence, une écoute à l'autre qui exprime sa difficulté. Ce sont aussi donc des espaces éventuels d'auto-support, où la quête identitaire passe par la formulation de questions difficiles à poser ailleurs, mais où l'on trouve son identité en aidant l'autre et en lui apportant des réponses (cf. le site Fil Santé Jeunes).

Les blogs

Les blogs, qui marquent une évolution conséquente dans ce qu'on appelle aujourd'hui le Web 2.0, permettent à chacun de se doter d'une interface spécifique en ligne. À la fois album photos de vacances, journal intime « extimé », autoportrait imaginaire de soi, le blog, investi par les communicants institutionnels (hommes politiques, journalistes), a trouvé chez les adolescents ses utilisateurs privilégiés qui y voient le moyen d'élargir encore le cercle de l'entre soi, pour offrir une image d'ipsité virtuellement au monde entier. Les blogs proposent une interaction asynchrone, puisqu'ils ont ouvert aux commentaires d'autrui. Ils ne fonctionnent pas comme une simple exposition de soi mais aussi comme un espace d'échange, une exposition aux autres. La station de radio Skyrock a su avant les autres s'emparer du phénomène en proposant ses Skyblogs aux jeunes gens d'aujourd'hui (1, 5 millions de blogs actifs). On notera d'ailleurs la proximité entre la libre antenne, elle aussi en partie initiée par les adolescents (cf. les désormais vénérables Doc et Difool) et le blog comme espace de mise en scène de soi. Cet espace peut d'ailleurs être la caisse de résonance du mal-être adolescent (on se souvient d'*angedetristesse.skyblog.com*, de la jeune Clémence, 14 ans), qu'il se retourne contre soi ou contre les autres.

Par ailleurs, collégiens et lycéens n'ont pas manqué, quelquefois, d'utiliser ce moyen pour mener une guerre de propagande contre tel ou tel professeur mal aimé et plus ou moins diffamé en ligne, la puissance du support transformant les mauvaises langues des cours de récréation en justiciables devant rendre des comptes pour cause d'atteintes à la vie privée ou diffamation (Nancy, 5 lycéens exclus).

L'outil de publication en ligne de soi s'est de plus adossé à la prolifération de l'image, quelquefois volée, qu'a rendu possible les appareils photographique associé au téléphone mobile (« *j'ai mis des photos de ma famille, de mes copines, et aussi d'acteurs et de groupes que j'aime bien comme the Strokes* » (Margot 12 ans). L'image règne d'ailleurs en maître chez les adolescents, le texte venant la commenter, la gloser. Ce petit musée de l'égoïsme contemporain, centrifuge en l'occurrence, est une chambre d'échos des goûts et des couleurs qui fondent la culture jeune puisqu'il fonctionne comme le grand catalogue des musiques qu'on aime ou des « peoples » qu'on a pour héros. Le blog peut, à ce titre, remplir une fonction de défolement (qu'on trouvait déjà dans le journal intime jalousement gardé) qui ici se publicise. Il peut-être, on l'a vu, l'espace des ragots, des insultes, des attaques personnelles, le lieu d'expression du « côté obscur de la force » comme le lieu d'une exhibition identitaire. Son statut ambivalent, lieu du moi mais mis en partage, espace ni complètement officieux, ni complètement officiel, permet à l'adolescent de se dire, de se révéler sa part d'ombre aussi (conduites à risques, dimensions trash), en proposant au moi comme une fenêtre sur le monde.

Espace d'exhibition, où l'on avance masqué autant qu'a découvert, il devient naturellement un espace qui subvertit le surmoi et les instances parentales.

D. Nouvelles technologies de l'échange face à l'identité et au malaise adolescent

Une fois le panorama parcouru des nouvelles boîtes à outils communicationnelle, outils qui s'imbriquent étroitement les uns les autres, technologiquement avec le tout numérique, mais aussi dans les pratiques et qui évoluent sans cesse, il faut s'interroger sur cette résonance particulière entre cette classe d'âges et ces médiations nouvelles, qui deviennent partie intégrante des échanges entre pairs, véritable cœur d'une part de la sociabilité adolescente.

Il est clair qu'elles résonnent étroitement avec le moment adolescent, à la fois parce qu'elles sont un lieu d'expression de soi, parce qu'elles fournissent des formes au questionnement identitaire, et parce qu'elles sont aussi un lieu privilégié de découverte médiée de l'autre. Ces technologies permettent en effet au sujet adolescent d'affirmer sa place dans le groupe de ses pairs et de gérer au mieux cette place, par la diversité des temporalités mises en oeuvre et des canaux utilisés. Ce sont bien sûr des espaces d'échanges qui renouvellent les formes des jeux amoureux et des éducations sentimentales et sexuelles, à travers des espaces virtuels certes mais plus individualisés, qui échappent à la pression du groupe (vs l'espace scolaire ou la question des sexes est davantage soumis aux règles de fonctionnement collectif) et permettent de jouer de toute une gamme communicationnelle. Ces technologies sont aussi le miroir de la quête d'autonomie et la précocité plus grande des adolescents d'aujourd'hui, sur le plan relationnel et psychologique, à travers des canaux qui leur permettent de s'affranchir en partie du cocon familial tout en en faisant pleinement partie (la chambre connectée sur le monde et sa bande vs la maison, la famille). On le voit, ces technologies renforcent la dimension intra-générationnelle de l'adolescence, moment de la vie qui inscrit son historicité dans l'âge moderne (précocité de la sortie de l'enfance mais allongement de l'adolescence) qui trouve là sa mise en forme technologique.

L'affirmation d'une culture jeune

La maîtrise de cet outil constitue en lui-même un effet générationnel (à la fois réel et imaginaire). C'est un espace qui n'est pas maîtrisé par les parents, qui est le propre des jeunes générations, qui ont l'impression d'être sur ce plan les parents de leurs parents. Peu cher (coût non strictement linéaire), voire gratuit, il permet un voyage autour de sa chambre discret par rapport aux adultes (« *les parents comprennent pas trop* », « *le problème c'est que les claviers font du bruit* ») qui ne peuvent contrôler que le temps alloué. Le meilleur signe de cette appropriation générationnelle, est le langage crypté auquel elle donne lieu, dont la maîtrise contribue au sentiment d'appartenance et qui fonctionne autant comme un signe d'exclusion de la famille que comme un signe de reconnaissance, une performance qualifiante par la maîtrise induite (« *mdr* » = « mort de rire », « *lol* » (laughing out loud)). Cette maîtrise vient d'ailleurs dupliquer la maîtrise de la langue orale (verlan) et la maîtrise technologique et ergonomique (l'accélération de la saisie, la multi-conversation). Les adolescents savent que cet espace est à eux, parce qu'ils en sont les « *early adopters* » et qu'ils le maîtrisent mieux que la génération précédente.

La construction de soi

On l'a vu, l'évacuation du corps, l'affranchissement du physique et même de la voix, jouent un rôle important dans l'attrait de cette classe d'âge pour ces nouveaux outils. Le corps est au centre du moment adolescent et la question des différences corporelles très forte dans les bandes. La possibilité à la fois de s'effacer et de se mettre en scène dans une mise en signe de soi (ex. pseudo qui renvoie à l'état émotionnel, portrait détourné vers une image idéale, celle d'une star par exemple) sont favorables à l'expression d'une identité en mouvement. Cette quête, dans un jeu marivaudien de déguisement et d'affirmation de soi, est d'autant plus forte que le web apparaît comme un espace de parité, où chaque point de vue vaut tous les autres, dans un imaginaire isotope où le site de Zidane équivaut au skyblog de Malik (14 ans).

Un sujet adolescent au centre de son monde

Face à un espace où on peut jouer à l'adulte et être encore enfant, un espace à soi qui échappe au parents à l'intérieur de la maison, qui permet d'être ici et d'être ailleurs (l'adolescence comme décentrement vis-à-vis de soi), dans lequel on organise sa sociabilité selon son point de vue, où l'on a

la possibilité de catégoriser les gens selon ses représentations, on comprend mieux en quoi les résonances exposées plus haut sont si fortes avec l'adolescence. Ce nouveau dispositif place l'ado dans une position centrale, de toute puissance communicationnelle palliant la difficulté de vivre, qui, selon qu'elle sera régulée ou non par d'autres investissements, d'autres modes de relation, pourra ou non déboucher sur des pratiques excessives. Pratiques à travers lesquelles ces outils peuvent alors devenir effectivement non seulement le lieu de l'expression d'un mal-être mais aussi un symptôme, car elles peuvent prendre une dimension addictive, conduisant à une forme de déréalisation et d'enfermement de l'adolescent dans son malaise.