

# LE DÉFI DE LA JEUNESSE : VIVRE PAR ÉCRANS INTERPOSÉS ET S'ÉTOURDIR DE MUSIQUE.

Par Dr Monique Dagnaud

Quelles sont les implications pour la jeunesse de l'invasion des écrans et des décibels ? Les écrans contribuent à la construction de la personnalité et aux jeux sur les identités.

Ils redéfinissent les modalités d'entrée dans la connaissance et renforcent le poids des images au détriment de l'écrit. Ils introduisent de nouvelles inégalités entre les jeunes, entre ceux pour lesquels les écrans constituent l'instrument unique d'accès à l'information et au savoir, et les autres, pour lesquels cet accès passe par les voies diversifiées. Une grande majorité des adolescents vit aussi dans un bain de musique, souvent à un niveau assourdissant pour mieux s'oublier et alléger les pressions du quotidien.



Monique Dagnaud est directrice de recherche émérite au CNRS à l'Institut Marcel Mauss depuis 1980 et enseigne à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS). Elle a été membre du CSA de 1991 à 1999. Sociologue des médias, elle a aussi développé des recherches sur les adolescents et les jeunes adultes. Elle collabore régulièrement aux médias en ligne Telos-eu.com et

Slate.fr. Elle est également l'auteur de nombreux articles scientifiques et d'une quinzaine de livres. Parmi ses ouvrages récents : « Génération Y, les jeunes et réseaux sociaux : de la dérision à la subversion » aux Editions des Presses de Sciences Po, « Martin Hirsch, le parti des pauvres, histoire politique du RSA » aux Editions de l'Aube et « La Teuf, essai sur le désordre entre générations » aux Editions Le Seuil.

**L**es écrans ne prennent-ils pas trop de place dans la vie des jeunes ? Cette question est loin d'être nouvelle, elle a été abondamment débattue à propos de la télévision dans les années 90 et elle a été réactivée par l'avènement d'Internet. Aujourd'hui, les 12-17 ans passent 17 heures par semaine à naviguer dans les eaux numériques et 27 heures pour les 18-24 ans, des durées en progression constante en raison de la diversification des usages [1]. À cette durée, il faut ajouter le temps dévolu à la télévision. Celui-ci, en stagnation depuis plusieurs années, tourne autour de 2 heures - 2 heures 30 pour les adolescents [2]. Ces données convergent avec celles qui ressortent de l'étude de l'Observatoire du Groupe Optic 2000, qui souligne que les 13-18 ans passent en moyenne près de 4 heures 30 par jour devant un écran, et près de 6 heures pendant le week-end. Sur ce point, de fortes variations

existent entre les jeunes, puisque 38 % d'entre eux consacrent moins de 4 heures par jour aux écrans, et 29 % plus de 7 heures. Dans ces pratiques, le smartphone [3] s'est taillé une place sans cesse plus grande et, en peu d'années, est devenu le viatique des adolescents. Qu'a changé ce nouveau modèle communicationnel pour les adolescents ?

Parallèlement, beaucoup plus que les générations précédentes, les adolescents d'aujourd'hui sont immergés dans un bain musical : cette autre dimension doit elle aussi être explorée.

#### LA PLASTICITÉ DE L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE

Pour les jeunes, le monde numérique est un second-self, un relais et un prolongement de la vie, et, tout autant, un tête-à-tête avec soi-même, puisque beaucoup d'éléments constitutifs de l'identité (données personnelles, goûts, préférences, situations

**« Vouloir être repéré par autrui, s'éprouver sous le regard des autres, tenter d'élargir son cercle de contacts : tous ces comportements renvoient à des aspirations habituelles de l'adolescence, que le numérique a amplifiées. »**

sentimentales, etc.) y sont exposés et voués à susciter des « retours » de la part d'autrui. Les jeunes se mettent en scène à travers des photos et/ou des images, des vidéos, des musiques, ou des séquences de films révélatrices de leur humeur ou de

## « Lire, écrire, référer et envoyer se contractent en un seul geste, et deviennent une pratique en soi, une figure stylistique du fonctionnement social. »

leur vision du monde. Parfois, ils élaborent des productions culturelles (blogs, démos de musique, photos pour Instagram) comme autant de traces de leur sensibilité. Ce modèle de communication incite à travailler l'image de soi, à la rendre flatteuse, en fonction des « amis » que l'on souhaite attirer. Vouloir être repéré par autrui, s'éprouver sous le regard des autres, tenter d'élargir son cercle de contacts : tous ces comportements renvoient à des aspirations habituelles de l'adolescence, que le numérique a amplifiées. Cette quête de visibilité et

de participation sociale vise parfois à combler des manques ou à constituer un socle de réassurance pour des individus fragilisés, comme le montrent des enquêtes sur les jeunes en milieu populaire.

Souvent, enfin, l'internaute joue avec ses identités multiples, construit des clairs-obscurs entre éléments d'authenticité et éléments de travestissement, un tâtonnement qui aide à « se trouver ». Sherry Turkle, pionnière dans les années 80 de l'étude des interactions avec l'ordinateur, a dans un premier temps décelé en lui un instrument facilitant la réflexivité, donnant l'occasion d'un face-à-face avec soi stimulant [4].

Plus tard, avec l'essor d'Internet, son regard est devenu assez pessimiste : elle l'analyse comme un outil grâce auquel l'individu travestit son identité réelle et démultiplie les masques face à autrui, au risque de ne plus savoir qui il est [5].

### UN AUTRE UNIVERS COGNITIF

Une seconde ligne de réflexion concerne l'impact psychologique de ce nouveau modèle communicationnel. Tout d'abord, notons que le rapport à la lecture et à l'écriture se transforme substantiellement : lire, écrire,

référer et envoyer se contractent en un seul geste, et deviennent une pratique en soi, une figure stylistique du fonctionnement social.

Par ailleurs, on lit de moins en moins de textes longs, le livre s'efface peu à peu des activités culturelles, en particulier dans les milieux populaires, et on lit des textes courts que l'on parcourt « en écrémage » [6]. L'esprit s'habitue à déchiffrer des médiascares (images évocatrices d'une ambiance, d'un lieu ou d'une idée), des documents augmentés (des données ou des concepts mis en cartographies ou en graphiques), et, plus généralement, une multitude de données captées dans des schémas, des graphiques, des cartes, des images. On lit moins à partir de documents de référence ou de fidélisation (sites, titres de journaux, annuaires), qu'à partir de recommandations affinitaires (celle du Twitto ou de l'« ami » Facebook).

Plus globalement, les images ont pris le pas sur l'écrit. En effet, elles constituent un langage d'échanges non savant, plus accessible, et donc, à leur manière, plus pédagogique que les textes écrits.

En interactions incessantes entre le monde qui l'entoure, d'une part, et les entités techniques et les réseaux numériques, de l'autre, l'individu contemporain développe des modes psychiques d'attention particuliers. Il



## LES FRACTURES NUMÉRIQUES

Dans cette ivresse numérique les jeunes sont-ils tous à égalité ? La fracture numérique existe peu en termes d'équipement : l'ordinateur et le smartphone sont en voie de généralisation. Elle est modérément marquée en termes de typologie d'usages :

pour tous les adolescents priment sur Internet les plaisirs du divertissement, même si les lycéens consacrent plus de temps à la recherche d'informations que

doit gérer la tension entre être là et être ailleurs, se concentrer sur une tâche dans le présent et être disponible aux multiples surgissements, appels sonores et iconiques, qui vont engendrer d'autres situations et d'autres dispositions d'esprit. Cette invitation à être à plusieurs endroits simultanément fait alterner concentration et détachement, mobilisation stratégique et confusion. Ces tensions psychiques intensifient le rapport au présent. Être écartelé entre diverses directions de l'attention suppose de concentrer toutes ses dispositions cognitives sur les activités en cours, sur les sollicitations qui surviennent. Et quand il s'agit d'un message d'un ami, celui-ci anticipe une réponse dans la minute. Ces nouveaux outils communicationnels développent une intolérance à l'attente.

« Une économie souterraine fleurit sur les réseaux sociaux où s'échangent infos, objets, services, bons plans, adresses, conseils et astuces au service de la consommation pas chère ou gratuite. »

ceux qui sont déjà sortis du système scolaire. Pour tous, de même, le numérique offre un sas de décompression et une distraction qui permet de remplir les temps morts.

La fracture numérique, par contre, est béante sur le plan des effets cognitifs, en fonction de la place qu'occupent les écrans dans la construction de la personnalité et dans l'ouverture sur le monde. On doit en effet distinguer entre, d'une part, les enfants de classes moyennes et supérieures auxquels est offerte une multiplicité de voies pour appréhender la culture et l'actualité (les divers écrans, l'imprimé et les sorties culturelles), et d'autre part, les enfants de milieux populaires, et encore plus les garçons, pour lesquels les écrans médiatisent presque tout le rapport à la connaissances et à l'information. Pour ces derniers, une telle immersion constitue un handicap, à la fois parce que l'écrit et le livre demeurent l'humus de l'apprentissage scolaire, et aussi parce que l'affinement de l'esprit citoyen s'enrichit d'une multitude de clefs d'entrée et d'angles de vues (artistiques, intellectuels, informatifs etc.) sur le monde. Le risque, pour eux, est de s'enfermer dans une caverne d'images avec le sentiment qu'Internet, va, comme le dit Evgeny Morozov [7], fournir les réponses à tout.

## LA CULTURE DU PARTAGE

La jeunesse contemporaine est ani

mée par l'esprit de partage. On peut sans doute y déceler un héritage des utopies des pionniers qui ont conçu l'architecture du Net. L'échange peer-to-peer symbolise parfaitement cet imaginaire romantique. Toutefois, l'adhésion à une culture de l'échange relève aussi d'un contexte : celui de l'aridité de l'insertion. La longue attente avant d'entrer dans le statut d'adulte autonome étant devenue la règle, l'activité relationnelle propre à la jeunesse s'est intensifiée, tirant tout le parti possible des outils numériques. La sociabilité procure soutien moral et coopération entre groupes de jeunes qui se trouvent confrontés à cette phase de latence. Une économie souterraine fleurit sur les réseaux sociaux où s'échangent infos, objets, services, bons plans, adresses, conseils et astuces au service de la consommation pas chère ou gratuite.

---

#### « MONTER LE SON » POUR « SE VIDER LA TÊTE »

---

Une partie importante de la jeunesse vit dans un bain musical presque

constant, en particulier grâce aux instruments qui permettent d'écouter de la musique en nomadisme. Ainsi, cette immersion ne touchait que la moitié des adolescents il y a vingt ans, aujourd'hui elle est presque généralisée. Plus des deux tiers écoutent de la musique tous les jours [8], quel que soit leur milieu social, et tous téléchargent de la musique sur Internet [9]. Selon l'étude de l'Observatoire du Groupe Optic 2000, 60 % l'écoutent dans les transports ou pendant les temps creux, et près d'un tiers en faisant leurs devoirs ou avant de s'endormir. Ils utilisent souvent un casque, et font voler les décibels.

Pourquoi ce goût pour le bruit assourdissant ? La musique excite les sens, elle accompagne l'alcool et les divers adjuvants que l'on prend pendant les fêtes, elle permet également de « se perdre » et de se défouler des pressions quotidiennes en dansant sans répit. Dans une autre perspective, « monter le son » facilite l'oubli de soi et conduit à « se vider la tête ». Plus

**« « Monter le son » facilite l'oubli de soi et conduit à « se vider la tête ».**

**Plus généralement, la musique colore le quotidien en suscitant ou en accompagnant les émotions ».**





généralement, la musique colore le quotidien en suscitant ou en accompagnant les émotions.

---

### UNE NOUVELLE FAÇON D'ENTRER DANS LA CONNAISSANCE

---

La dialectique entre monde physique et galaxie numérique est une donnée structurante des sociétés avancées. Cette mise en réseaux des individus laisse entrevoir beaucoup de mutations, alors que s'épuise un modèle social ancien d'accès à la connaissance. L'installation de la communication numérique a introduit un clivage entre les jeunes et les individus plus âgés. Entre ceux qui ont fait de l'univers virtuel une seconde vie, et ceux pour lesquels il ne constitue qu'un outil technique un peu intimidant. Pour la première fois dans l'histoire des générations, les nouveaux arrivants sont dotés d'une supériorité de compétence dans un domaine-clef de l'organisation sociale. —————

- 1 • Credoc. « La diffusion des TIC dans la société française ». (2014)
- 2 • CSA. « Adolescents/jeunes adultes et médias : le séquençage des pratiques des médias des 13-24 ans ». Rapport du CSA. (2014).
- 3 • 26 % contacts, contre 20 % pour la télévision et 17 % pour Internet sur ordinateur, Rapport du CSA. (2014).
- 4 • Turkle S. « The second-Self, Computers and the Human spirit ». MIT Press, (1984)
- 5 • Turkle S. « Life on the screen ». Simon and Schuster, (2011).
- 6 • Boullier S. « Profils, alerte et vidéo : de l'outre-lecture à la fin de la lecture », in C. Evans. « Pour une sociologie de la lecture ». Éditions du Cercle de la librairie. (2011).
- 7 • Morozov E. « To Save Everything, Click Here: Technology, Solutionism, and the Urge to Fix Problems that Don't Exist », Allen Lane, (2014).
- 8 • Octobre S. « Deux pouces et des neurones, Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique ». Ministère de la Culture et de la Communication, (2014).
- 9 • CREDOC. (2014).