



**HAL**  
open science

## Adolescence et maîtrise des technologies de la communication

Francis Jauréguiberry

► **To cite this version:**

Francis Jauréguiberry. Adolescence et maîtrise des technologies de la communication. Sophie Jehel et Alexandra Saemmer. Education critique aux médias et à l'information en contexte numérique, Presses de l'ENSSIB, pp.221-231, 2020. hal-02977227

**HAL Id: hal-02977227**

**<https://hal.science/hal-02977227>**

Submitted on 3 Dec 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

# CHAPITRE 15. ADOLESCENCE ET MAÎTRISE DES TECHNOLOGIES DE LA COMMUNICATION

par Francis Jauréguiberry

Si, en juin 1997, seulement 3,7 % de la population française (de plus de 18 ans) avaient un téléphone portable, ce pourcentage franchit le cap des 50 % en 2000 pour dépasser 80 % en juin 2008 chez les plus de 12 ans (93 % en 2016). Les courbes de diffusion des ordinateurs et de connexions internet suivent la même progression. Concernant les adolescents, 63 % des 12-17 ans avaient un portable en 2003, 78 % en 2007, 91 % en 2010 (94 % en 2016) tandis que 83 % avaient un ordinateur à domicile en 2007, 94 % en 2010 (même chiffre aujourd'hui avec, pour 87 % d'entre eux, une connexion internet disponible tous les jours)<sup>1</sup>. Derrière ces quelques chiffres, un simple constat : pour les adolescents d'aujourd'hui, les technologies de communication semblent « naturellement » faire partie de leur quotidien et relever de l'évidence, voire du banal. Ces jeunes ont grandi dans un univers où ces technologies étaient déjà là, massivement. Les campagnes publicitaires pour les portables, les ordinateurs et leurs applications ont bercé leur enfance. Pour ces jeunes, le fait de pouvoir être en même temps ici physiquement et ailleurs médiatiquement est de l'ordre de la normalité, alors que pour la génération précédente, celle de leurs parents, il s'agissait encore d'un fantastique bouleversement dans leur quotidien. Les catégories *a priori* de l'expérience au monde de ces adolescents ne sont plus tout à fait les mêmes que celles de leurs parents, et c'est de ce décalage qu'il sera ici question, en particulier à travers leur rapport au temps, à l'espace et à l'image de soi.

## ENCORE DES INÉGALITÉS

Si l'on tient compte des chiffres ci-dessus rapportés, on peut dire que la génération des adolescents (12-17 ans) est *presque toute branchée*. Mais « presque » seulement, car ces chiffres montrent qu'environ 7 % n'ont pas de portable, que tous n'ont *pas* de connexion internet chez eux et que, si 85 % d'entre eux ont bien un smartphone (il s'agit du plus fort pourcentage parmi les classes d'âge après les 18-24 ans), 15 % n'en ont donc pas... Cela renvoie à ce que l'on a appelé à la fin des années 1990 la « fracture numérique » : d'un côté, les

---

1. Toutes les statistiques (sauf indication contraire) proviennent du dernier rapport du Centre de recherche pour l'étude et l'observation des conditions de vie (Crédoc) sur le numérique, 2016. [En ligne] < <http://www.credoc.fr/> >.

branchés qui ont un accès aux équipements et connexions, et de l'autre, les exclus qui ne peuvent en bénéficier. La notion de fracture numérique, telle qu'elle est encore majoritairement exposée au niveau mondial, désigne cette inégalité d'équipement et renvoie donc exclusivement à un problème d'accessibilité technique. Les info-riches sont ceux qui bénéficient de l'accès matériel aux réseaux et terminaux adéquats, et les info-pauvres sont ceux qui en sont privés<sup>2</sup>.

Le fait d'avoir un portable ne doit par ailleurs pas faire croire qu'une égalité entre jeunes branchés existe pour autant. Il y a des jeunes qui ont une heure d'abonnement, d'autres deux ou trois heures, d'autres des abonnements sans limites, et enfin ceux qui doivent se contenter de cartes dont le rythme de renouvellement est lui aussi très inégal. Comment cette inégalité est-elle vécue par ces jeunes? Par un sentiment d'exclusion pouvant déboucher sur une sorte de honte. Car le lien télécommunicationnel semble très important pour eux: c'est souvent par des conversations téléphoniques, des snaps, des SMS ou des *posts* sur Facebook que se constituent, se maintiennent ou se défont les petits clans d'amis et que les dernières nouvelles circulent [Lachance, 2013]. À l'école ou au lycée, à part les récréations, tout se passe très vite, il n'y a pas vraiment le temps de parler tandis que par téléphone ou SMS, oui, et ce de façon discrète et immédiate. Mais quand l'un de ces jeunes n'a pas de portable ou bien que son forfait est épuisé, comment fait-il, *que devient-il*? À partir du moment où il est absent des échanges médiatiques, il peut avoir l'impression de disparaître.

En l'espace de quelques années seulement, les portables et surtout les smartphones sont devenus pour les adolescents des outils par lesquels la construction et le maintien de leurs réseaux relationnels et donc de leur identité sont devenus centraux. Il convient de s'interroger sur la façon dont ceux qui en sont exclus vivent cette situation. Certes, certains prêtent de temps en temps leur portable à ceux qui n'en ont pas. Mais c'est très rare! J'ai pu déceler de véritables blessures narcissiques chez certains jeunes qui n'avaient pas les moyens de téléphoner et qui donc se sentaient exclus. La solidarité est loin d'être générale en la matière, et de petits drames se jouent ainsi tous les jours, dans les cours de récréation. Bien sûr, les phénomènes de clan, d'exclusion et

---

2. À la problématique de l'accès, pensée comme une fracture à résorber, va s'ajouter, dès le début des années 2000, une catégorisation beaucoup plus fine et segmentée en termes d'inégalités d'usages et d'appropriation. Celle-ci renvoie à ce que certains ont appelé la « fracture cognitive », c'est-à-dire à la grande disparité observable parmi les internautes entre ceux qui possèdent les capacités cognitives et le capital culturel leur permettant de chercher une information adéquate en fonction de leurs besoins et attentes, de la traiter, de lui donner du sens et de la hiérarchiser selon un système de valeurs, et ceux qui n'ont pas les moyens d'y parvenir et donc d'en tirer de réels avantages. Sur ce thème, voir Jauréguiberry, 2012.

de différenciation ont toujours existé entre élèves. Mais l'exclusion dont il est ici question est due à une disparité d'équipement dans un environnement où la normalité est désormais d'être branché. Avant de parler de l'expérience des jeunes face aux technologies de communication, il me semblait nécessaire de rappeler que tous n'y ont pas accès. Derrière les chiffres globaux qui portent à penser à une « démocratisation » de ces technologies, se cachent de grandes disparités, et celles-ci sont vécues de façon particulièrement aiguë par les jeunes car une grande part de leur sociabilité passe désormais par la médiation numérique.

## RAPPORT AU TEMPS

En l'espace de deux décennies, le temps semble s'être rétréci au point que la normalité devient de plus en plus celle de l'immédiat<sup>3</sup>. On pense à quelqu'un, à quelque chose ? On téléphone ou envoie un SMS ou e-mail sur-le-champ ! Non seulement le contact est immédiat mais de plus en plus constant, en ce sens que l'on peut maintenir une relation malgré l'éloignement. En dehors des appels purement instrumentaux (renseignement, achats) et professionnels, on sait que l'écrasante majorité des appels privés se font à destination d'un nombre inférieur à cinq interlocuteurs. Toujours les mêmes, ceux dont les numéros sont précisément encodés dans la catégorie des favoris... On peut parler de continuité hertzienne et même, dans certains cas, de « cocooning téléphonique ». Ce phénomène est dominant chez les jeunes. Une sorte d'impératif social semble s'être imposé, partout constatable dans les rues, les gares, les cafés, les lieux publics et les cours de récréation : celui de la continuité et de l'immédiateté télécommunicationnelles.

Ramasser le temps dans une sorte de présent continu « distrait », au sens pascalien du terme, l'individu, qui échappe au temps qui passe et donc aux questions existentielles potentiellement inquiétantes. Car la conscience du temps qui passe, c'est avant tout celle de sa finitude individuelle, et on peut penser que l'écrasement du présent sur l'immédiat est aussi une façon d'échapper à l'angoisse qu'une telle conscience entraîne. Oui, le silence et la distance inquiètent. L'attente, le différé, l'inaction, le silence sont devenus des mots tabous dans notre société de zapping et de l'immédiat. La possibilité de joindre immédiatement son interlocuteur pour lui faire part d'une intuition, d'une idée ou d'un élan sentimental est sans doute une chance. Mais elle peut aussi

---

3. Cette partie reprend assez largement notre contribution « Les téléphones portables, outils du dédoublement et de la densification du temps : un diagnostic confirmé », *Tic & société*, 2007, vol. 1, n° 1. [En ligne] < <https://doi.org/10.4000/ticetsociete.281> >.

représenter un danger pour l'émotion pensée non plus comme impulsion mais comme tension créatrice. Le risque réside dans le fait de voir l'impulsion chasser l'imagination, et le bavardage remplacer l'échange. Le silence et le différé, condition de retour sur le passé et de projection sur l'avenir, sont les complices d'un présent créateur. Mais, lorsque ce présent n'est plus qu'une succession d'immédiats éphémères, où se situe la continuité? Que reste-t-il en particulier comme trace de l'échange, de la tension vers l'autre et des sentiments que son absence peut susciter? Pourrions-nous, plus de quatre-vingts ans après, partager l'émotion d'Apollinaire pensant à sa chère Lou s'il avait pu, «en temps réel», lui faire part de son désir et de ses rêveries? Ce temps de la tension créatrice se donne à vivre dans l'arrêt, l'attente, le différé et la mise à distance.

Le danger de l'impératif d'immédiateté réside dans le fait qu'il risque de rendre obsolète la notion même de projet. Le projet nécessite une certaine confiance dans l'avenir. Il relève d'un « pari » sur le futur en pensant que l'action programmée pourra s'y déployer. Il n'y a évidemment aucune certitude en la matière: seule la confiance permet de différer, de planifier, de se représenter ce qui sera contre ce qui est. Mais si le présent lui-même apparaît comme indéterminé, n'est plus vécu que comme immédiateté éphémère, comment penser le projet dans sa durée? Dans un monde où il faut s'adapter rapidement, comment peut-on encore adapter le monde dans la durée?

On sait que l'adolescence est le temps du présent, d'une forme de refus du passé (car synonyme de détermination, de non-choix), mais aussi du futur (trop souvent synonyme de doute et de crainte, surtout dans le monde instable qui est le nôtre). Les adolescents s'accommodent donc particulièrement bien de ces outils de l'immédiat. Mais il relève de la responsabilité des éducateurs de leur parler d'une autre forme d'être au temps. Un temps qui réintroduit l'épaisseur de la maturation, de la réflexion et de la méditation là où le heurt de l'immédiat et de l'urgence oblige à réagir trop souvent sous le mode de l'impulsion. Ce temps est celui du passé, du souvenir et du retour sur soi. C'est aussi le temps de l'anticipation, de la crainte ou de l'espoir. Ce temps se donne à vivre dans l'arrêt, l'attente, le différé et la mise à distance. Il est non superposable et non susceptible d'être dédoublé: l'individu y contient tout entier. Il rappelle que, derrière l'apparence trompeuse d'un temps unique, universel et synchrone (celui des heures de la montre, des jours de l'agenda et des mois du calendrier), le temps est hétérogène. Qu'il n'y a pas un temps, mais des temps. Que, face à l'entrée massive de notre société dans une culture de l'immédiat, de l'impulsion et de l'urgence généralisée, il y a des moments qui résistent à l'accélération, des durées qui ne sauraient être brusquées, et des instants qui échappent à la logique du gain et de la vitesse. Ces moments, ces durées et ces instants sont indispensables

à la formation de soi comme sujet, c'est-à-dire comme acteur capable de construire sa vie de façon autonome.

La question est donc : comment peut-on apprendre aux adolescents à vivre cette distance réflexive et, application concrète, à mettre leurs portables sur *off*? Pas continuellement, bien sûr, mais au moins de temps en temps. Apprendre à se connecter *et* à se déconnecter. Il y en a qui sont obligés de rester déconnectés parce qu'ils n'ont pas les moyens. Mais c'est par défaut et non par choix. Ce dont il est question ici, c'est d'apprendre à gérer la mise à distance temporelle. À se déconnecter alors qu'on peut rester connecté. Or, on n'apprend cela nulle part. Est-ce que, au collège ou au lycée, on ne pourrait pas travailler un peu sur cette question, par exemple en instruction civique ou, bien entendu, en philo? Car, là aussi, il y a une grande disparité : il y a des milieux sociaux culturels favorisés où les parents apprennent la déconnexion à leurs enfants, et les autres qui laissent faire.

## RAPPORT À L'ESPACE

La même réflexion pourrait être faite à propos de l'espace dans la mesure où nous vivons de plus en plus souvent dans des lieux «troués par des ailleurs». L'ailleurs médiatique fait irruption dans l'ici physique, au moins par la voix, par l'écoute, et de plus en plus par la vue avec les smartphones qui intègrent la visiophonie. Comme le développement de ces technologies a été extrêmement rapide, nous ne sommes pas dans des cultures qui nous ont habitués à vivre cette double appartenance. Il n'existe en particulier pas encore de «bonnes manières» que nous pourrions transmettre à nos enfants. Tout est encore en train de se mettre en place – avec les excès que l'hyper-individualisation de nos sociétés encourage. Quand leur portable sonne, beaucoup pensent d'abord à décrocher, et seulement ensuite – et dans le meilleur des cas – à leur environnement. Il n'y a qu'à observer l'usage du téléphone dans les lieux publics pour s'en rendre compte : l'attitude des branchés signifie toujours une mise entre parenthèses de l'ici au profit de l'ailleurs.

L'ailleurs médiatique du branché est toujours considéré par lui, au moment où il appelle, comme plus nécessaire, plus agréable ou plus rentable que son ici physique. Le fait même de rester branché et de décrocher son portable est la démonstration que l'ailleurs est potentiellement plus important que l'ici. À la base de ce comportement : une grande curiosité, une inquiétude latente et sans doute un désir d'advenance<sup>4</sup>. On espère sans doute que le meilleur,

---

4. Par «advenance», il faut entendre ce qui surgit de façon inattendue, un événement qui étonne et qui s'impose sous la forme d'une surprise ou d'une nouveauté. Ce terme est ici chargé d'une connotation positive : contrairement au destin qui peut conduire au malheur, l'advenance n'est jamais négative.

le plus intense, le plus intéressant ou le plus important arrive. Alors on décroche, sans attendre. Les effets de cette attitude sont visuellement perceptibles : dans les lieux publics, nous avons de plus en plus souvent affaire à des personnes qui, bien qu'étant là, sont en fait ailleurs...

C'est sur la gestion de cette «double présence», où l'une pâtit souvent de l'autre, qu'il s'agit peut-être de travailler avec les adolescents en ayant en tête la question : existe-t-il des lieux où la présence doit être totale, où l'attention ne saurait être distraite par un appel intempestif et où donc, finalement, les portables doivent être éteints ? Quel est le critère pour interdire les portables ? La salle de classe est-elle un de ces lieux ? Les bibliothèques le sont-elles ? Le «sport» chez les lycéens qui consiste à prendre en photo les enseignants dans les situations les plus diverses en salle de classe et de les faire circuler immédiatement *via* Snapchat sur leurs portables doit-il être sanctionné ? De la même façon, un débat a actuellement lieu dans certaines universités américaines : doit-on interdire le wifi dans les salles de cours et les amphis ? Les étudiants viennent en effet avec leur ordinateur portable et sont censés s'en servir pour prendre des notes lors du cours. Mais beaucoup naviguent en même temps sur internet, consultent leur courrier, chattent avec des amis, etc. Certains professeurs se plaignent d'avoir l'impression de faire cours à une assistance absente.

Alors, quelle serait la solution ? L'interdiction accompagnée de brouilleurs d'ondes ? Certains espaces privés s'en sont dotés. Mais dans les espaces publics, le droit à être connecté peut être opposé : en particulier au nom de la sécurité. Il semble que, là aussi, la solution passe par l'éducation et la discussion. La question de savoir pourquoi certains lieux ne sauraient être «troués» par des appels téléphoniques, pourquoi certaines situations nécessitent une pleine présence doit être débattue. Dans un monde où l'espace physique est de plus en plus hybridé avec espace médiatique, peut-on encore être pleinement quelque part ?

## AUTONOMIE ET DÉCALAGE GÉNÉRATIONNEL

Les technologies de communication sont pour les adolescents des outils d'autonomie individuelle et d'appartenance choisie. C'est moins le caractère nomade du portable qui les intéresse que la promesse de liberté qu'il offre. Ils veulent pouvoir parler en dehors de toute écoute, en particulier celle des parents, ne pas avoir à rendre compte de l'identité de leurs interlocuteurs et être, en définitive, libres de leurs appels. Le portable offre précisément aux adolescents la possibilité d'oblitérer ces regards qu'ils vivent comme autant de limitations à leur liberté. Ils gèrent de façon extrêmement fine et

agile leurs télécommunications en les adaptant à leurs horaires entre lycée, occupations de loisir et foyer familial. L'agilité télécommunicationnelle est ici surtout vécue comme condition d'autonomie. Toutefois, avec le GPS et donc la géolocalisation associée aux smartphones, cette prise de distance est singulièrement mise à mal. Une des raisons le plus souvent avancées par les adolescents pour se déconnecter est celle d'échapper à une surveillance à distance de la part de leurs parents. Au mieux un « pacte de connexion » est passé avec les parents inquiets (appeler à telle ou telle heure, ou bien tant de fois par jour), au pire des pratiques d'évitement (tactiques d'« oublis » du portable, échange de carte SIM) sont mises en place [Bruna, 2014].

Avec les connexions internet, on observe exactement la même chose. Selon l'aveu même des parents, il est difficile de vérifier ce que font les adolescents sur internet et... les ados adorent ça ! Pour beaucoup de parents, internet véhicule une image de sécurité : l'adolescent est dans sa chambre et bien tranquille<sup>5</sup>. Ce qui, à leurs yeux, semble moins risqué qu'être dans la rue. Et un adolescent face à son ordinateur à 10 heures du soir semble moins courir un danger que s'il était à une soirée organisée par des copains. Sous prétexte qu'ils « ne comprennent rien » aux subtilités des sites et applications sur internet, beaucoup de parents laissent toute latitude à leurs enfants. Le danger réside en ce que ceux-ci se laissent embarquer par des personnes peu scrupuleuses, et c'est un euphémisme, qui ne les considèrent que comme une cible particulièrement facile à atteindre pour leur commerce, dans tous les sens du terme. Seulement 26 % des 12-17 ans ont un ordinateur avec un système de contrôle parental ! Ceci veut dire que les trois quarts des adolescents surfent sur internet sans garde-fou aucun. Et leur méfiance n'est pas grande ! Par exemple, à la question : « Souhaitez-vous avoir la possibilité d'interdire au site visité de communiquer les traces de votre passage à des partenaires commerciaux ? » 30 % des 12-17 ans disent non ! Il est donc urgent d'apprendre aux enfants et adolescents à préserver leur vie privée, et de leur faire prendre conscience du fait que, lorsqu'une partie de leur vie privée ou intime transite par internet, il y a toutes chances pour qu'elle devienne publique et pérenne. Cinq ou dix ans après, une photo ou un *post* imprudemment envoyés seront toujours là. Et lorsque l'on sait, par exemple, que 40 % des employeurs américains considèrent le profil de Facebook d'un

---

5. La chambre est de très loin le lieu à partir duquel les ados surfent sur internet. Celle-ci devient le centre du monde. 83 % des 12-17 ans peuvent certes se connecter au collège et au lycée s'ils le veulent. Bon chiffre en apparence, encore qu'on pourrait s'attendre à 100 %... Mais pas très bon si l'on y regarde de plus près : seulement 3 % le font quotidiennement, 45 % une fois par semaine et 38 % de façon exceptionnelle. Les ados ne surfent donc que très peu sur le Net à l'école. Par contre, 87 % le font tous les jours depuis chez eux et ce, de façon totalement autonome.



employé potentiel comme un élément de décision d'emploi, et que plusieurs déclarent avoir refusé des demandes après avoir consulté Facebook<sup>6</sup>, il y a de quoi prendre la chose au sérieux.

## IDENTITÉS FICTIVES

Une foule d'emprunts identitaires est désormais possible sur internet<sup>7</sup>. L'individu peut « s'essayer » à différentes formes de soi qu'il teste avec l'intention d'expérimenter « l'effet que ça fait ». En amont de cette possibilité inédite de manipulation de soi sur internet, l'apparition, il y a bientôt vingt ans, des univers virtuels. Le principe est toujours le même : vous entrez, sous la forme d'un avatar, dans un environnement déjà peuplé par des dizaines et parfois même des centaines de joueurs avec lesquels vous pouvez vous plonger dans des aventures dont le contenu dépend à la fois du type d'univers choisi, de qui le fréquente et de ce que vous voulez y faire. Aux yeux des autres joueurs qui sont en ligne en même temps que vous, vous êtes le personnage que vous avez choisi d'être, vous pouvez ainsi expérimenter une autre vie, dans un autre monde que celui – le nôtre – qui devient alors le « monde extérieur », *off line*.

La manipulation de soi sur internet fait spontanément penser aux jeux des enfants. Bien que ne l'étant pas en réalité, ils jouent à être « un policier », « une maman », « un chef d'orchestre », « un Indien ». C'est en jouant à être quelqu'un d'autre que l'enfant apprend à être lui. Le *moi* personnel de l'enfant se construit par essai ludique de différents *soi* sociaux. Il est difficile de ne pas faire ici référence à la théorie de George Mead [1963] sur la constitution de la personnalité sociale. Par *soi*, Mead entend le rôle que chacun est amené à jouer en situation sociale. Par exemple, lorsqu'un client arrive à la caisse d'un magasin, il s'attend à ce que la caissière adopte une certaine attitude et réalise un certain nombre d'opérations (*soi* de caissière) de la même façon qu'elle s'attend à ce que le client adopte lui-même une certaine attitude (*soi* de client). Ces *soi* sont éminemment sociaux en ce que, au-delà des protagonistes, les personnes témoins de la scène s'attendent aussi à ce que l'une joue son rôle de caissière et à ce que l'autre tienne son rôle de client : c'est ce que Mead appelle l'*autrui généralisé*. Chacun agit certes de son propre concert, mais, ce faisant, en appelle à l'*autrui généralisé* qu'il a intériorisé au point où,

---

6. Selon le rapport *Eurocom Worldwide Technology Confidence Survey*, 2012, dans les entreprises de l'industrie technologique, 20 % des candidats sont écartés à cause de leurs profils sur leurs réseaux sociaux. [En ligne] < [https://www.schwartzpr.de/images/Umfraege\\_2012/Eurocom-Worldwide-Survey-2012-Report.pdf](https://www.schwartzpr.de/images/Umfraege_2012/Eurocom-Worldwide-Survey-2012-Report.pdf) >.

7. Je reprends ici une partie de mon article « Hypermodernité et manipulation de soi » [Jauréguiberry, 2004].

la plupart du temps, celui-ci demeure inconscient. En regard de ces différents *soi*, qu'on ne cesse de jouer et d'actualiser dans notre quotidien, le *moi* est décrit par Mead comme le produit de l'organisation interne des différents *soi* d'un individu. C'est en empruntant différents alter (*soi*) qu'ego (*moi*) se construit corrélativement.

On pourrait penser que l'expérimentation de rôles fictifs sur internet relève du même phénomène. Mais les choses sont bien différentes quant à leurs conséquences. Contrairement à ce qui se passe pour l'enfant en voie de socialisation, le milieu d'appartenance de l'adolescent n'est en effet pas là pour le dissuader, le limiter ou le censurer dans l'essai de nouveaux *soi*. L'adolescent peut expérimenter autant de nouveaux *soi* qu'il veut sans grand risque de sanction de la part de son entourage. Mieux: toutes les études que j'ai pu lire sur le sujet, comme mes propres observations, montrent que les *soi* fictifs adoptés sont, la plupart du temps, et contrairement à ceux qui sont constitutifs de son *moi*, des rôles physiquement ou socialement intenable par lui dans la vie réelle. On peut donc faire l'hypothèse que c'est parce que ces rôles ne peuvent pas être réellement joués dans la société qu'ils le sont virtuellement sur internet. Car, si l'on cherche à savoir quels sont, concrètement, les *soi* fictifs, on s'aperçoit qu'il s'agit la plupart du temps de *soi* focalisant la réalisation de fantasmes, de pulsions et des désirs contrariés. Il faut donc interpréter l'emprunt de ces *soi* fictifs à la fois comme une *re-création* (l'adolescent devient demiurge d'une part de lui-même qui n'existe que dans son imaginaire) et comme une *récréation* (au sens scolaire du terme: comme pendant une pause, il échappe quelques instants aux règles de la classe – ici la société – et joue à être ce qu'il veut).

Tant que la distinction entre *soi* fictifs et *soi* réels est bien opérée par l'adolescent, il n'y a aucune raison de s'inquiéter. On peut même penser qu'il s'agit là pour lui d'une façon d'échapper aux images de lui-même que son milieu lui impose et révèle, sans doute maladroitement, son désir d'exister « autrement ». Non pas pour s'y perdre et s'y enfermer, pour fuir la réalité, mais pour mieux y tester son autonomie, ses capacités créatrices et son aspiration à la liberté. Dans ce cas donc, l'emprunt de *soi* fictifs est pour lui une façon de se dédouaner des contraintes qui pèsent sur lui en tant qu'agent social et d'expérimenter de façon détournée son aspiration à être un sujet. Mais, à l'inverse, un danger existe aussi: celui de son enfermement et de sa dissolution progressive dans sa réalité virtuelle. Goûtant sans retenue les délices de la reconnaissance de ses fantasmes et attentes par le réseau, l'adolescent court le risque de s'enfermer dans une pratique compulsive d'internet. Le *moi* ne relève plus de la construction interne et subjective de l'individu à partir de la perception de modèles sociaux. Il n'est plus, comme l'indiquait Mead, « l'ensemble organisé

d'attitudes des autres que l'on assume soi-même», mais au contraire, désertion de ce travail de mise en ordre. Cette fuite renvoie, *in fine*, au refus, parce que c'est trop difficile, de l'adolescent à s'assumer tel qu'il est. Il ne part plus des *soi* qui le constituent socialement pour arriver au *moi* individuel, mais d'une «déception» vis-à-vis de son propre *moi* pour s'évader dans des *soi fictifs* beaucoup plus faciles à assumer et gratifiants à vivre.

C'est alors, *et dans ce cas seulement* (il faut bien prendre garde de ne pas extrapoler), qu'internet peut être assimilé à de la drogue. Faisant le point sur les connaissances concernant le phénomène de dépendance à la drogue, Alain Ehrenberg [1998, 146] note que «neurobiologie, travaux de sciences sociales sur les usages de drogues ou psychologie clinique, aboutissent au même constat: c'est toujours la relation qui fait la drogue, et donc la recherche du changement de personnalité permettant d'être mieux que soi, plus que soi et, de toute façon, autrement que soi». «Mieux que soi», «plus que soi», «autrement que soi»: c'est bien là le but recherché par les adolescents «manipulateurs de soi» sur internet. Les *soi virtuels* auxquels ils se donnent les sortent d'eux-mêmes pour les plonger dans un univers gratifiant ou tranquillisant auquel ils reviennent de façon compulsive. Rares sont les cas de totale addiction<sup>8</sup>, mais le phénomène *otaku* ou des *hikikomori*<sup>9</sup> s'observe aussi en France. Marc Valleur [2012] (chef de service à l'hôpital Marmottan) décrit ainsi plusieurs cas de totale addiction à internet. Un de ses patients, en cure de désintoxication et en pleine crise de manque, a cette phrase parfaitement illustrative du phénomène: «Prouvez-moi que le monde normal est aussi intéressant que le monde d'internet dans lequel j'ai vécu tant d'aventures extraordinaires.»

## CONCLUSION

Pour au moins une génération et en matière de technologies de communication, la chaîne du savoir pratique semble s'être inversée: les adolescents en savent souvent plus que leurs parents. Quels sont, parmi ces derniers, et pour ne prendre qu'un exemple, ceux qui savent vraiment comment fonctionne

---

8. Les phénomènes d'addiction sont tous liés à de la souffrance. Souffrance qui, lorsque le produit ou l'objet par lequel l'addict est lié sous forme d'une étroite dépendance vient à manquer, indique de graves pathologies. Ce travers, qui consiste à qualifier d'addiction toute pratique régulière (et parfois exagérée) d'une activité, a récemment été dénoncé par l'Académie des sciences (2013) à l'occasion de la remise d'un rapport sur *L'enfant et les écrans*, et dans lequel la distinction entre «pratiques régulières» et addiction est clairement rappelée.

9. Au Japon, les *otaku* sont des adolescents ou jeunes adultes qui, fans d'un héros de bande dessinée, d'une vedette ou d'un personnage de fiction, soumettent une grande partie de leur vie à leur célébration. Les *hikikomori* sont des adolescents qui, vivant entièrement dans l'univers virtuel d'un jeu ou d'un monde fictif sur internet, refusent de sortir de leur chambre.

et ce qui se passe sur Snapchat? Les adolescents utilisent des applications, improvisent des pratiques et surfent sur internet la plupart du temps sans repères autres que leur affect. L'innovation technologique a été plus vite que la réflexion sur ses conséquences sociales, sur l'éducation et sur l'éthique. La première chose à faire est donc de reconnaître cet état de fait. Des champs inédits de possibles s'ouvrent sans qu'ils ne soient en rien balisés, le meilleur comme le pire pouvant y advenir. Les parents et éducateurs doivent en prendre conscience et en discuter. Il faut ensuite se poser la question : à quels arts de faire et de vivre avec ces technologies les formons-nous? Les questions du temps, des lieux et de l'identité sont ici centrales. Spontanément, ces technologies conduisent vers l'immédiateté, l'ubiquité et l'évasion. Il semble pour l'heure hors de question de pouvoir s'en passer. Mais il faut dans le même temps rappeler que la création et les projets nécessitent du temps, que la réflexion et la méditation imposent du silence, qu'il est des lieux inaccessibles si l'on n'y contient pas tout entier, et enfin qu'il est des êtres que l'on risque de ne pas connaître et apprécier parce qu'on aura zappé trop vite sur eux.

