



HAL
open science

Le numérique et les pratiques culturelles juvéniles en Algérie

Farid Ladjouzi, Aïssa Merah

► **To cite this version:**

Farid Ladjouzi, Aïssa Merah. Le numérique et les pratiques culturelles juvéniles en Algérie. Aïssa Merah; Michèle Gellereau; Nabila Aldjia Bouchalaa. Reconfiguration des expressions et des pratiques culturelles à l'ère du numérique en Méditerranée, L'Harmattan, pp.59-78, 2017, Socio-anthropologie des mondes méditerranéens, 978-2-343-12049-2. hal-03625555

HAL Id: hal-03625555

<https://hal.science/hal-03625555>

Submitted on 31 Mar 2022

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.

Le numérique et les pratiques culturelles juvéniles en Algérie

Farid Ladjouzi, Aissa Merah
Université de Béjaia

Le champ culturel connaît une transformation importante des modes de création, de production, de transmission et de réception des contenus culturels engendrés par les nouveaux dispositifs techniques de communication. Ces derniers ont largement contribué « à faire évoluer les mondes de l'art et de la culture ; en transformant la nature des œuvres créées, leurs modes de distribution, leur économie tout autant que les usages, pratiques et attitudes des consommateurs » (Benghozi, 2010, 1)

Parmi les consommateurs des produits culturels, la génération Y, ou « *digital natives* » (Prensky, 2001, 1) se distingue en étant la plus disposée à l'usage des TIC et la plus exposée aux effets de la réalité numérique. Les jeunes générations sont la première cible et les premiers producteurs aussi des contenus culturels en ligne, « nés dans un univers où l'accès à l'information, au savoir et à la culture est numérique [...], ces jeunes générations présentent un visage assez différent de leurs aînées dans leur rapport au champ culturel. » (octobre 2009, 2). Cette catégorie d'utilisateurs ouverte sur l'innovation a su tirer profit des TICs et surtout d'accéder à la culture grâce à la généralisation rapide des équipements informatiques multimédias et la simplification des fonctionnalités et des applications mobilisées dans les pratiques culturelles. À ce propos, Sylvie octobre souligne que l'accélération du rythme d'intégration dans le désormais couple numérique/culture a, manifestement, modifié « la place attribuée pratiquement et symboliquement aux pratiques culturelles traditionnelles (lecture, fréquentation des équipements culturels) et font ainsi évoluer le périmètre du champ culturel, dans le sens d'une plus grande porosité » (octobre 2009, 2).

Néanmoins, la primauté des considérations technologiques chez les jeunes n'implique pas forcément qu'ils soient détournés des pratiques culturelles « classiques » ; cette catégorie est parmi les plus consommatrices de toutes les activités culturelles. Elle est plus familière avec les installations et les événements culturels, et plus portée vers les pratiques en amateur, élément clé dans la consommation culturelle à large échelle. Tout cela grâce à leur exposition aux nouvelles technologies qui facilitent l'accès et la compréhension des événements culturels, et qui aident à la participation active dans le paysage culturel grâce à l'interaction avec les événements culturels (blogs, forums...), et qui favorisent l'émergence de talents dans les pratiques en amateur (podcast, traitement vidéo...)

Ce constat est confirmé par des études empiriques qui mettent l'accent sur la posture active des jeunes sur internet vis-à-vis des biens culturels : selon une étude du STATEC¹ publiée en 2012, en Europe « 83% des jeunes, âgés de moins de 25 ans sont inscrits sur un site de réseau social, [...] 55% des moins de 25 ans ont déjà téléchargé du contenu culturel, entre autres de la musique et des films ». (Frising, 2012, 1)

À partir de ces éléments convergents, nous envisageons de répondre à la question suivante : les dispositifs numériques appliqués à la culture ont-ils reconfiguré les pratiques culturelles juvéniles en Algérie ?

Éléments de méthodologie

Pour répondre à cette question, nous avons mené une enquête au niveau d'une dizaine de salles internet à usage collectif dans le département de Bejaïa. Nous avons diversifié les outils de recherche de manière à collecter et à recouper le maximum de données : observation des usagers en situation de consommation, entretiens de recherche individuels et focus groupe, analyse de l'historique des barres d'adresses et de l'usage et propos des personnes ressources. Les membres de notre échantillon, sélectionnés par voie d'échantillonnage non probabiliste, constituent les gérants de ces dix cybercafés, qui sont âgés entre 20 et 35 ans.

¹ Institut national des études de la statistique et des études économiques.

Dispositifs numériques et jeunes ; interroger la relation

Le concept « technologies de l'information et de la communication » renvoie aux moyens et outils de collecte, traitement et transmission des données : il s'agit d'un ensemble de produits marchands ou non marchands, mais encore d'un ensemble de réseaux, d'appareils ou d'outils, donc de dispositifs qui permettent aux individus de mettre en place des relations interpersonnelles ou intergroupales.

Quant au concept de DISTIC², il « part du principe que les technologies de l'information et de la communication construisent leurs utilisateurs autant qu'elles sont façonnées par eux. Elles constituent des dispositifs issus de processus d'interaction entre des utilisateurs (producteurs, consommateurs, usagers, citoyens) qui sont aussi des sujets socialisés et un ensemble hétérogène de techniques. » (Rasse, Durampart, 2013,3)

« Néanmoins, les TIC ne doivent pas être considérées exclusivement selon leur inscription dans des dispositifs : il faut à la fois les envisager comme produits de consommation, mais aussi comme produits aux fonctions multiples [...] ; le propre de la réflexion autour des TIC aurait, comme base, le fait de penser l'articulation entre la sphère technique et le social » (Rakotoary, 2013, 12). De ce fait, « l'apprentissage de l'usage de ces dispositifs ne doit pas se limiter à un simple apprentissage de leur manipulation, mais renvoie aux significations qu'elles revêtent pour les sujets » (Fluckiger, 2006, 115).

Les dispositifs techniques de communication occupent aujourd'hui une place croissante dans le répertoire des pratiques culturelles, sociales et de loisirs des jeunes, et particulièrement des natifs du numérique pour lesquels ils constituent le ferment de leur univers de loisirs. Ainsi, l'Internet, les jeux vidéo et d'autres formes de technologie ont joué un rôle majeur dans l'élaboration des modes de vie juvéniles. Ces modes de vie se définissent par leur « teneur en nouveauté, en créativité, qui marque en même temps leur capacité de se transformer, ou déjà de se fissurer au profit d'un dispositif de l'avenir » (Deleuze, 1989, 190).

« Tout dispositif technique engendrerait alors des usages ainsi que des pratiques dans la mesure où leur appréhension diffère d'un usager à un autre selon les cadres de référence de ces derniers. La question

² Dispositifs Sociotechniques pour l'information et la communication.

des usages sociaux est inscrite, le plus souvent, dans une durée déterminée et face à un outil spécifique. Elle stipule le fait qu'outre l'usage prôné par le concepteur, il existe d'autres usages nuancés des dispositifs qui se créent selon les contextes et les cadres de référence au sein desquels ils s'inscrivent » (Rakotoary, 2013, 17).

Les jeunes générations, avides de découvertes et pleines de curiosité, se sont vite approprié ces dispositifs techniques et les ont intégrés dans les différents aspects de leur vie sociale. Ils sont porteurs d'une idéologie de la communication qui s'inscrit majoritairement dans une position technophile.

Néanmoins, au-delà d'être des moyens de communications, ces TICs sont perçues par les jeunes comme des espaces d'expression et d'affirmation de soi, une forme de culture, par et pour les jeunes, a été développée autour de ses dispositifs. « La forte proximité des jeunes avec les dispositifs numériques dans leurs pratiques communicationnelles et informationnelles quotidiennes a conduit certains chercheurs à employer à dessein la notion de « culture numérique » pour qualifier non seulement les usages spécifiques, mais aussi les codes et les valeurs propres à cette génération » (Maniscalco, Collet, Durampart, 2016, 2).

Selon, Fluckiger « ce qui marque la culture numérique des jeunes n'est pas tant la maîtrise technique des outils, mais la maîtrise des formats de communication socialement admis au sein de l'univers juvénile, de ce fait, les TIC ne sont pas tant employées comme un moyen de réaliser une tâche, une action précise, un projet, ou de communiquer un message spécifique, mais comme une manière d'afficher une image de soi, de se construire et de maintenir la sociabilité avec son groupe de pairs » (Fluckiger, Dauphin, 2012, 8)

Conséquemment, les dispositifs techniques permettent aux jeunes de répondre à leurs besoins psychologiques et sociaux en étant dans des communautés virtuelles plus ou moins élargies dans lesquelles ils tentent de s'affirmer et de s'émanciper. Dans ce contexte, les études de Katz et Gorivitch ont démontré les besoins recherchés par les jeunes à travers le recours aux DISTIC. Il s'agit notamment des « besoins cognitifs liés au renforcement du capital connaissance chez le jeune et à la compréhension de l'environnement, les besoins inhérents au loisir, divertissement et évasion, et les besoins associés au raffermissement de la personnalité en termes de crédibilité, de confiance, de stabilité et de statut social du jeune ». (Haas, 1973, 166)

Concernant l'effet que les DISTIC peuvent exercer sur le jeune consommateur, la technologie numérique a un double effet sur l'identité culturelle de la jeune génération en fonction de son contenu et de la façon dont elle est appliquée. En effet, ces dispositifs peuvent améliorer les performances communicationnelles et culturelles de l'utilisateur ; « À l'ère du réseau et de la société d'information, les TICs, occupent une place déterminante dans l'accès à la connaissance, et offrent de nouvelles opportunités surtout pour les jeunes pour le dialogue des cultures et pour l'accès à un savoir beaucoup plus riche ». (Al Sahyouni, 2014, 29)

Toutefois, il convient également de noter que la technologie numérique peut éroder les valeurs culturelles, en particulier si elles sont constamment dans la représentation des cultures étrangères. « La mondialisation culturelle entraîne l'émergence d'un nouvel écosystème symbolique - « l'hyper culture globalisante » - qui affecte toutes les cultures et dont l'importance n'est pas moindre que celle de l'écosystème physique » (Tardif, 2008, 197)

Aussi, dans le but de rester à jour avec les tendances de la technologie numérique, la plupart des jeunes sont très désireux d'obtenir les compétences nécessaires à l'élaboration des représentations multimédias imaginatives. Beaucoup de jeunes sont également incités à devenir des producteurs de technologies au lieu d'être que de simples consommateurs.

Les *success stories* de personnes comme Steve Jobs, Larry Page, Drew Houston et Mark Zuckerberg ont constitué une motivation pour de nombreux jeunes d'expérimenter la technologie numérique. Cela signifie que certains jeunes internautes « adoptent une posture encore plus élevée et plus active que le simple fait d'utiliser les TIC » (Mesch, 2009, 54)

Les pratiques culturelles juvéniles à l'ère du numérique

Dans l'univers des jeunes, les nouvelles formes culturelles peuvent se décliner selon trois considérations distinctes. Premièrement, elles sont produites et reproduites par les divers dispositifs techniques, deuxièmement, la culture des jeunes va au-delà des signes et des symboles, se manifestant dans leur apparence et leurs mouvements physiques. Troisièmement, dans l'expérience des jeunes, la culture représente une source de plaisir et d'autonomie relative par rapport à la maison ou à l'école. « Les pratiques culturelles des jeunes sont

entreprises en raison des plaisirs et des satisfactions qu'elles apportent, y compris un sens plus affirmé de soi, d'être soi-même au sein de son propre monde culturel connaissable » (Willis, 2000, 37).

De ce fait, l'observation des nouveaux usages des dispositifs numériques en matière d'accès aux produits culturels a permis de constater qu'ils sont devenus indispensables pour trouver des objets, des lieux ou des événements culturels, et en organiser la découverte, l'acquisition ou la consommation. Les documents numériques : bases de données, catalogues, reconstitutions virtuelles, pages Web, photographies numériques, Internet, DVD et CD-ROM peuvent être plus accessibles à un large public que ceux qui ont les ressources ou la capacité de voyager pour voir les sites culturels. La réaction observée du public est plutôt positive, certains musées, par exemple, comptent plus de visiteurs dans le cyberspace que dans la réalité. Ainsi une étude de 2012 du CREDOC³ en France a démontré que 28% [...] de la population âgée de 15 à 30 ans ont recours à Internet dans le cadre des visites culturelles pour la recherche d'informations pratiques (horaires, tarifs, accès, etc.), « 10% ont réservé ou acheté un billet en ligne, 16% ont effectué une visite virtuelle sur Internet d'une exposition, d'un musée ou d'un monument, 5% ont téléchargé les commentaires des œuvres exposées et 6% ont parlé, sur un réseau social, un blog ou un forum de discussion d'une exposition ou d'un établissement patrimonial » (Bigot, Daudey, 2012, 8). L'Internet offre aux institutions culturelles la possibilité de diffusion de l'information relativement peu onéreuse avec une cible élargie géographiquement. « D'une part, la présence du patrimoine culturel numérisé sur Internet lui permet une diffusion à une large échelle, et d'autre part, ces procédés répondent parfaitement aux besoins de l'utilisateur » (Hadžić, 2004,74). Le patrimoine culturel digitalisé contribue à la promotion des institutions culturelles. Cela leur permet d'offrir aux consommateurs la valeur qu'ils cherchent et qui n'est pas offerte par d'autres attractions culturelles, et d'aider à établir des relations entre les consommateurs et les institutions. Il est à rappeler que ces relations constituent l'élément le plus important du marketing relationnel des établissements et des événements culturels. Cette numérisation de la vie culturelle a conduit à l'émergence de nouveaux modes de consommation des produits et biens culturels, où l'information culturelle, les visites et fréquentations des sites culturels, pour ne citer

³ Centre de recherche pour l'étude l'observation des conditions de vie.

que ces aspects, sont devenues fortement tributaires du degré de maîtrise des différents dispositifs techniques dédiés à la vie culturelle.

Cette maîtrise a eu aussi comme résultat une notable participation et implication des jeunes dans le paysage culturel. En effet, les nouvelles possibilités de participation créées par les TIC peuvent renforcer l'engagement culturel des jeunes qui sont déjà actifs à cet égard. Ainsi les artistes, auteurs, et autres créateurs des contenus à caractère culturel, font de plus en plus usage de ces dispositifs afin d'atteindre un public plus large et s'assurer une « présence numérique » indispensable à l'ère de la société de l'information. Les TICs peuvent aussi servir à mobiliser les jeunes qui ne sont pas encore intéressés, à toute forme d'engagement culturel ou artistique. C'est ce qui a conduit à l'apparition d'une nouvelle génération de créateurs culturels, les youtubeurs, podcasters et autres vidéastes amateurs. Ces créateurs sont prometteurs de par le franc succès qu'ils rencontrent et l'engouement populaire chez les jeunes autour de leurs vidéos qui traitent de sujets culturels variés tels que le cinéma, les jeux, la musique, la culture pop, la bande dessinée, etc. Cette production s'effectue dans un style léger, empreint d'humour et qui trouve des échos favorables même auprès des médias traditionnels, comme la télévision qui s'empresse de recruter ces jeunes stars juvéniles. En Algérie, on peut citer des noms de podcasters célèbres auprès des jeunes algériens, et qui activent sous des pseudonymes tels qu'*Anes Tina, Ibrahim Irban, Adel Sweezy, Youcef Zarouta* et autres.

Les dispositifs techniques

La culture des jeunes se caractérise, entre autres, par un fort penchant vers la nouveauté et l'expérimentation des dispositifs techniques qui changeraient leur façon de communiquer et de percevoir leurs relations avec la machine. L'environnement des technologies de la communication influe sur les usagers autant qu'il est façonné par eux, ce processus d'interrelation fait que les dispositifs techniques de communication sont dans une dynamique d'évolution permanente. Dans cette partie du texte, nous allons nous intéresser aux différents outils numériques en vogue chez les jeunes en Algérie ainsi qu'à leur contenu et à leur appropriation de la part des jeunes algériens.

Les outils numériques utilisés et leurs contenus

Les supports numériques les plus utilisés par notre échantillon d'étude sont, en grande majorité, les ordinateurs, que ce soit les postes bureau ou les ordinateurs portables, qui sont de plus en plus présents dans les espaces publics. Malgré la présence des postes fixes, les jeunes préfèrent l'usage des PC portables grâce aux avantages qu'ils offrent en matière de convivialité, d'autonomie, de mobilité, ainsi que de confidentialité. Le téléphone portable est devenu aussi un outil indispensable pour le jeune algérien. Depuis quelques années, le marché de la téléphonie mobile en Algérie a connu un développement considérable qui a permis une accélération aussi bien quantitative que qualitative des appareils téléphoniques ainsi que les différentes options qui vont avec. Le téléphone portable ne s'est pas limité à un simple appareil d'émission et de réception des appels et des messages, l'usager algérien a connu l'apparition du Smartphone. Ce dernier, grâce aux possibilités de connexion à internet et ses différentes applications, a offert une nouvelle dimension aux usagers de la téléphonie mobile. L'appareil photo numérique est aussi un outil de plus en plus utilisé par les jeunes algériens, et ce malgré la possibilité de prendre des photos avec les Smartphones, mais la qualité des photos prises et la volonté juvénile de se démarquer par rapport aux autres ont conduit à l'usage de ce genre de support numérique de photographie. En effet, les jeunes ont recours à ce type de dispositif de prise de photos occasionnellement et en tant qu'amateurs lors de sorties entre amis ou des célébrations familiales ou scolaires et autres. Les photographies prises prennent tout leur sens chez le jeune qui les partage avec ses amis et les diffuse notamment à travers les réseaux sociaux.

Parmi les outils numériques, on trouve aussi les périphériques de stockage des données qui sont très usités comme les CD, mais surtout les clés USB qui offrent des avantages certains en matière de stockage d'informations et de fichiers, notamment leur taille miniature qui contraste avec leur capacité importante de stockage. Ces périphériques sont généralement utilisés par les jeunes pour la sauvegarde et l'échange facile des fichiers audiovisuels, comme les chansons, les films et autres.

Concernant les contenus de ces outils, nous remarquons que la majorité des enquêtés affirment que les réseaux sociaux numériques sont les plus visités sur internet, ils appuient leur réponse par l'attrait que ces plateformes collaboratives leur offrent. En effet, les réseaux

sociaux numériques prennent une place prépondérante dans la culture numérique algérienne, parmi les réseaux existant, Facebook arrive en première place avec plus de 12 millions d'utilisateurs actifs en Algérie. (Medianet, 2016, 17)

Les avantages qu'offre Facebook, sont la possibilité d'entrer en contact avec des partenaires à l'échelle nationale et internationale, s'engager plus activement dans les différents créneaux disponibles comme les affaires, les actions caritatives, le monde politique, etc., l'enrichissement des connaissances et le divertissement..., sans nier pour autant les aspects négatifs de ces réseaux. Nos enquêtés affirment que les jeunes internautes algériens sont conscients de ces inconvénients et des dangers que représente ce réseau social, cette conscience constitue, de facto, le meilleur outil de prévention. On note aussi la proportion importante d'utilisateurs de la messagerie instantanée notamment Skype, qui est considéré comme une fenêtre ouverte sur le monde surtout avec les options de sons et d'images qu'il offre.

En ce qui concerne les Smartphones, ceux-ci connaissent plusieurs types d'usage. Selon notre échantillon d'étude corroboré par nos observations empiriques des usages des jeunes en Algérie, les Smartphones sont utilisés dans divers domaines. En plus des usages dits traditionnels tels que l'émission et la réception d'appels et de messages, les jeunes utilisent leurs téléphones pour se connecter à internet, la majorité des salles internet en Algérie offrent des espaces wifi qui permettent aux utilisateurs de bénéficier des services d'internet avec leurs téléphones équipés. Cette place qu'occupent les espaces publics d'internet comme les cybercafés ont développé une nouvelle forme de sociabilité chez le jeune internaute algérien. Les différents composants du cyberspace public, l'utilisateur, l'équipement et l'infrastructure, à travers leur interaction, collaborent ensemble pour créer et amorcer une nouvelle sociabilité. Néanmoins, une autre catégorie d'utilisateurs utilise des dispositifs techniques individuels dans les salles internet, comme les casques, pour indiquer aux autres leur volonté de ne pas participer à la vie sociale du cybercafé.

On utilise aussi son Smartphone pour la prise de photos notamment les autoportraits communément appelés « *selfie* », ces derniers gagnent en notoriété parce qu'ils permettent aux usagers de prendre le contrôle sur la photographie en la retouchant et en l'embellissant. Cela procure une certaine estime de soi et renforce le besoin d'approbation des jeunes surtout en postant ces photos sur les réseaux sociaux.

Une proportion importante de notre échantillon utilise les Smartphones pour des fins ludiques. Jouer à des jeux soit téléchargés ou bien en ligne est une activité prenante et chronophage, cela est dû à la qualité de plus en plus attractive et réaliste des jeux. C'est pour cela que les usagers algériens les considèrent comme des activités relaxantes qui leur permettent de s'évader des réalités difficiles de la « vraie vie ».

L'un des usages les plus fréquents des Smartphones est l'écoute des morceaux audio surtout la musique. Les préférences des jeunes algériens en matière d'écoute musicale tendent à confirmer le caractère mondialisé des TIC. En effet, les jeunes ont tendance à écouter les genres musicaux occidentaux qui répondent à leur besoin d'identification et qui sont plus faciles à télécharger.

L'évaluation des dispositifs numériques

Le regard porté par notre échantillon vis-à-vis des dispositifs numériques et de leurs usages est plutôt consensuel. L'internaute algérien arrive à maîtriser l'outil informatique à un âge assez précoce. La majorité des jeunes usagers qui fréquentent les salles internet n'ont pas besoin d'une assistance technique sauf pour les activités qui nécessitent une maîtrise approfondie comme la manipulation des fichiers audiovisuels ou bien l'utilisation de logiciels spécialisés ; en plus de l'aide à la recherche documentaire pour les collégiens.

Cette appropriation de base ne nécessite pas forcément des formations spécifiques, avec l'habitude et un usage régulier, on peut atteindre ce stade de maîtrise des usages informatiques. Néanmoins, la formation reste le meilleur moyen pour améliorer ses connaissances informatiques et pour aborder d'autres aspects informatiques difficiles à maîtriser comme le travail sur les fichiers vidéo ou audio, la création et l'entretien de sites web, etc.

Concernant le débit internet en Algérie, la totalité des interviewés affirment qu'il reste insuffisant et ne permet pas de mener les recherches ou les téléchargements de façon satisfaisante. Ceci est confirmé par des études internationales comme les résultats fournis par Net Index, qui calcule la bande passante des pays. Ainsi, sur 189 places, l'Algérie se retrouve à la 174^e place⁴. Néanmoins, la recherche

⁴ L'Algérie est parmi les 15 pays où la connexion Internet est la plus lente dans le monde, Algérie-focus, URL : <http://www.algerie-focus.com/2014/07/connexion-a-internet-les-algeriens-forces-de-patienter/> (31/10/2015)

basique sur internet ne nécessite pas de débit important, mais ce que la majorité des usagers déplorent, c'est les coupures et l'irrégularité de la connexion, chose qui, selon eux, est due au monopole exercé par une seule société au détriment de l'ouverture de ce secteur. Cette ouverture peut conduire à la concurrence et, partant de là, à l'amélioration de la qualité des services.

Les usages du numérique

Comprendre l'activité numérique des jeunes et leur consommation des contenus sur internet a toujours été un catalyseur pour la création technologique. Les besoins des jeunes se voient enrichis et variés grâce aux possibilités offertes par les équipements numériques. Ils varient des activités de consommation des produits culturels aux activités de sociabilité et celles d'information. Ce passage tente de dresser un état des lieux succinct des usages du numérique chez les jeunes en Algérie.

La typologie d'usage

La totalité de nos enquêtés s'accorde à dire que les usages basiques d'internet sont les plus répandus chez les jeunes notamment l'échange des courriers électroniques, la navigation sur les réseaux sociaux, la messagerie instantanée, la lecture des journaux et des magazines en ligne, le visionnage et le téléchargement des vidéos et l'écoute de la musique ainsi que la recherche documentaire pour les besoins pédagogiques ou professionnels. D'autres usages moins fréquents d'internet commencent à prendre place dans le paysage numérique algérien, comme les jeux en ligne, le visionnage des contenus streaming (chaines de télé, événements sportifs ou culturels...), l'utilisation des services administratifs en ligne (téléchargement des formulaires, envoi de demandes...), la consultation des annonces pour l'emploi ou l'immobilier, etc.

Nous constatons que l'usage des TICs se généralise dans la société algérienne. Loin d'être un effet de mode, la prise de conscience collective de l'importance des TICs est en train de s'ancrer surtout chez la jeune génération. Des enquêtes récentes ont démontré que « 76,7 % des internautes algériens déclarent se connecter à internet plusieurs fois par jour et plus de 55% y passent plus de 3 heures/jour face à leur écran » (Kessouri, 2012,2). Les Smartphones sont aussi très

prisés par les jeunes algériens, la diminution relative des prix de ces derniers et l'implication de la production locale a rendu ces appareils plus ou moins accessibles.

Les contenus visités

En ce qui concerne les thèmes des sites les plus visités, nous remarquons d'après les réponses des interviewés que les informations et l'actualité ainsi que le sport sont au centre des préoccupations des jeunes internautes algériens. Les contenus de divertissement sont aussi présents comme le cinéma, la musique, les voyages. On note aussi un penchant prononcé pour la recherche de tout ce qui est nouveauté et innovations technologiques.

Ces centres d'intérêt nous renseignent sur la nature d'usage de l'internet chez les jeunes algériens caractérisée par l'intérêt pour les questions d'actualité qui peut dénoter une certaine conscience de l'importance d'internet comme vecteur de changement social et politique et de sensibilisation. Cette conscience collective se ressent à travers la participation active des internautes dans la vie publique à travers les campagnes organisées sur les réseaux sociaux (solidarité, dénonciation, revendication...) et aussi l'écho que cette actualité provoque chez eux dans leurs discussions quotidiennes. À titre d'exemple, on peut relever l'énorme élan de solidarité engendré par la médiatisation sur les RSN⁵ de certains cas de personnes atteintes de maladies graves qui nécessitent une prise en charge à l'étranger, comme le jeune Adlane qui a bénéficié d'une levée de fonds importante.

Nous notons aussi que le divertissement et l'évasion restent des objectifs recherchés par les jeunes internautes, notamment à travers les vidéos qu'ils visionnent et la musique qu'ils écoutent en ligne, les jeux électroniques qui sont très populaires. Ces contenus sont considérés comme des échappatoires aux réalités parfois difficiles. Cette envie de produire du changement dans le vécu a conduit les jeunes internautes à emprunter une nouvelle identité dite numérique. Cette dernière est présentée comme un lien technologique entre une entité réelle (personne, organisme ou entreprise) et des entités virtuelles (sa (ses) représentation(s) numérique(s)).

⁵ Réseaux Sociaux Numériques.

Pour nos enquêtés, l'identité virtuelle se limite aux profils sur les réseaux sociaux, dans lesquels ils partagent des informations, mettent en ligne des photos et des vidéos, publient des textes, ou bien entrent en contact avec des amis et créent de nouveaux réseaux d'amitié. Mais pour eux, certaines des informations saisies peuvent engendrer des risques pour la vie privée et la *e-réputation* : s'afficher à outrance dans les réseaux sociaux peut avoir ses dangers, notamment dans les sociétés conservatrices comme l'Algérie, où faire étalage de sa vie privée sur internet est mal perçu et peut aboutir à un dysfonctionnement relationnel.

Une minorité des usagers procède à la création de sites internet personnels ou de blogs, cette faiblesse de création virtuelle est due aux considérations techniques d'un côté, notamment le manque de formation dans ce domaine, et aux contraintes de contenus d'un autre côté, comme la difficulté d'alimenter un site de façon continue.

En ce qui concerne les produits achetés ou téléchargés sur internet, la majorité de nos enquêtés a recours au téléchargement souvent illégal, la plupart des plateformes de téléchargement légal sont soit pauvres en contenus, soit payantes, ce qui décourage l'internaute algérien. Les contenus téléchargés sont généralement de la musique, des films, des vidéos de divertissement, des jeux téléchargeables, ainsi que des utilitaires informatiques comme les anti-virus. Quant au commerce en ligne, cette activité reste encore assez peu développée en Algérie, cela pourrait être dû entre autres à la non compatibilité du système bancaire algérien avec les exigences des fonctionnalités de paiement en électronique, la rareté des procédures de paiement électroniques (à titre d'exemple seul 17% des internautes déclarent posséder une carte de paiement électronique.⁶) Ajouté à cela l'insécurité des transactions et du vide observé en matière de réglementation électronique.

Cet état des lieux a fait que l'internaute algérien ne possède pas vraiment des habitudes d'achat et de consommation sur internet, seuls quelques sites internet proposent des solutions de shopping électronique comme « ouedkniss » « guiddini.com » ou « nechrfine net »... en proposant des moyens de paiement alternatifs, à savoir le service e-pay, le paiement via CCP ou par chèque bancaire ou encore le paiement à la livraison.

⁶ Les internautes algériens enthousiastes à la venue de la 3G et du e-commerce ; webdialna, enquête nationale sur l'internet en Algérie, 2014

Les usagers algériens consultent ces sites pour chercher et éventuellement acheter des produits informatiques, des téléphones, des véhicules et autres services. Ces sites commencent à attirer la clientèle juvénile en Algérie grâce aux avantages qu'ils offrent. Les observateurs qui mettent en avant cette évolution estiment que ce créneau nécessite une plus grande implication de l'État.

Les pratiques culturelles juvéniles

La connaissance de la consommation et des pratiques culturelles des jeunes nous permet non seulement d'analyser leur comportement culturel, mais aussi de comprendre leurs représentations symboliques des objets culturels. La socialisation culturelle des jeunes à l'ère du numérique a connu d'autres agents en plus des agents traditionnels, ce qui lui a conféré un caractère de massification et d'éclectisme. Dans la partie suivante, nous allons essayer de mettre en évidence le glissement que les pratiques culturelles juvéniles ont opéré ; des pratiques traditionnelles vers les pratiques numériques.

Les pratiques culturelles traditionnelles

« Par pratiques culturelles, on entend généralement l'ensemble des activités de consommation ou de participation liées à la vie intellectuelle et artistique, qui engagent des dispositions esthétiques et participent à la définition des styles de vie : lecture, fréquentation des équipements culturels (théâtres, musées, salles de cinéma, salles de concert, etc.), usages des médias audiovisuels, mais aussi pratiques culturelles amateurs » (Coulangeon, 2010,3). Le caractère traditionnel indique les pratiques exercées avant l'arrivée des TIC et les modifications qu'elles ont apportées, elles désignent la lecture, la fréquentation des équipements culturels, etc.

Selon notre échantillon d'étude, les pratiques culturelles les plus régulières sont la lecture, que ce soit de journaux ou magazines, et à un degré moindre des livres. Ce genre de lecture n'offre pas la possibilité d'acquérir une culture savante et profonde, contrairement à la lecture des livres et des romans qui nécessitent une plus grande attention et concentration. Ce détournement de la lecture est le résultat de plusieurs facteurs, l'invasion des TICs et internet en particulier semble être l'un des facteurs les plus importants. Selon Sylvie octobre, les séquences de lecture des jeunes sont plus courtes, souvent liées à

leurs échanges écrits sur Internet, et donc sont très liées à la sociabilité. « À l'ère du numérique, la façon dont les jeunes construisent leur approche culturelle ne va pas naturellement vers la lecture. » (Octobre, 2014)⁷ Nous notons aussi des pratiques centrées sur des contenus audiovisuels, le visionnage des films ou d'autres vidéos ou l'écoute de la musique. Ce genre de pratique est apprécié des jeunes du fait que ce sont des activités relaxantes, sans efforts particuliers de leur part.

Le loisir prend une place prépondérante, il se décline sous forme de voyage, vacances, sortie en famille ou entre amis, etc. Le loisir culturel est important dans le sens où il « soutient le développement social et économique des collectivités. Il contribue également au développement citoyen et créatif des individus » (Conseil québécois du loisir 2011, 9).

Concernant les pratiques en amateur, les membres de notre échantillon soutiennent qu'ils ont recours à ce genre d'activité pour combler un besoin ou répondre à un impératif. À titre d'exemple, le besoin de communication et de contact avec le monde ou la maîtrise de certains contenus en langue étrangère impose l'apprentissage de ces langues dans les instituts spécialisés, ceci est considéré comme une pratique culturelle en amateur. Nous trouvons aussi comme pratique amateur la photographie : beaucoup de jeunes s'adonnent à ce loisir lors des fêtes et célébrations, ou même dans leur vie quotidienne. » L'arrivée sur le marché des appareils numériques ne fait que renforcer cette compulsion à photographier puisqu'il n'y a plus aucune contrainte de pellicule et qu'on peut disposer de ses photos sans avoir à les développer ». (Maresca, 2010, 3)

Quant aux sorties, elles se font de plus en plus rares. En Algérie, les visites des musées, la fréquentation des pièces théâtrales ou des spectacles se font surtout pendant la saison estivale. Cette période connaît une multiplication des activités de loisir plus que durant l'année : le jeune algérien, étant libre des engagements professionnels ou des études, peut dès lors consacrer un peu de temps pour ses activités dans le cadre général du tourisme et de loisir.

⁷ Entretien avec le journal « Le Monde », le 24.09.2014

Les pratiques culturelles et l'internet

Internet a changé nos pratiques culturelles de façon perceptible, c'est la réponse donnée à l'unanimité par les interviewés. En effet, Internet constitue une source d'informations culturelles et artistiques importantes. La majorité de nos enquêtés déclare avoir recours à internet pour des recherches d'ordre culturel dans son acception globale. Ainsi, en plus des contenus culturels disponibles sur internet, comme la musique, les vidéos, les films, les spectacles..., internet dispose d'informations culturelles de tout genre, tels que les horaires et lieux de tenue des manifestations culturelles, les créateurs culturels, etc. Donc internet contribue efficacement à l'enrichissement des connaissances culturelles des usagers. Dans cet ordre d'idées, les enquêtés disent que leurs informations et leurs connaissances sur la culture et les manifestations culturelles ont augmenté, leur culture générale aussi, et ce, grâce aux contenus disponibles sur le net. Les attributs techniques dont jouit la culture sur internet (la multicanalité) et la facilité d'accès à l'information sont autant d'attraits qui séduisent les internautes, ainsi la culture sur internet est devenue attractive et agréable à consulter, poussée en cela par la concurrence des supports dématérialisés. Voir une pièce de théâtre, visiter un musée, ou assister à un vernissage artistique prennent désormais des allures plus ludiques et divertissantes grâce aux nouvelles technologies de présentation graphique telles que la 3D et les visites virtuelles. Ces pratiques ne sont pas encore entièrement ancrées dans la culture du jeune internaute algérien, mais l'habitude d'usage et la médiatisation de ces techniques peuvent conduire à leur généralisation.

Selon notre échantillon, l'accès aux contenus culturels sur internet est largement facilité par les réseaux sociaux et les sites culturels spécialisés comme « kherdja.com », « artistes-algerie.com » ou « aarc Algerie.org », en plus des applications mobiles qui s'intéressent de plus en plus à la culture.

Tous ces dispositifs techniques ont apporté des changements sur les modes de production et de présentation culturelles ; mais aussi sur la manière de percevoir et de consommer ces contenus culturels, ce qui a engendré des pratiques nouvelles. Selon Bourdieu, [...] l'individu développe ses goûts culturels en fonction des normes familiales que l'école renforcera, or « un autre aspect intéressant dans l'étude d'Internet est son influence en tant que source de socialisation qui s'ajoute à la famille et à l'école » (Lapointe, Lemieux, 2013), ce qui

fait de cet outil non seulement une source, mais aussi un espace d'expression culturelle

Selon notre échantillon, tous les dispositifs numériques engendreraient une tendance au cumul et à la diversification des pratiques culturelles. Cette diversification se décline sous forme de participation aux communautés virtuelles, qui sont « des personnes réunies via internet par des valeurs ou un intérêt commun, par exemple une passion, un loisir ou un métier » (Khallaf, Nekowics, Bouvier, 2008, 2). L'objectif de la communauté est de créer de la valeur à partir des échanges entre ses membres, par exemple en partageant des astuces, des conseils ou tout simplement en débattant d'un sujet. Les communautés virtuelles permettent entre autres de partager les informations, de répondre aux questions, ou de mettre en relation les usagers les uns avec les autres. Parmi les déclinaisons des communautés virtuelles, on trouve les groupes sur les réseaux sociaux, les forums, blogs, etc. Les membres de ces communautés interagissent à travers les commentaires, le partage de photos ou de vidéos, la publication de statuts...

On trouve aussi comme pratique de nouvelles habitudes de consommation des biens culturels audio-visuels. En effet, les usagers du numérique ne se contentent plus de voir des films ou d'écouter de la musique enregistrés sur des supports traditionnels ou même téléchargés, ils ont actuellement la possibilité de recevoir ces contenus en flux direct, en *streaming*. Ce mode de diffusion désigne « une technique de transfert de données sous forme d'un flux régulier et continu qui permet de diffuser et de visualiser des contenus multimédia en temps réel » (Meneceur, 2006, 2). Les jeunes internautes suivent, grâce au live streaming, des manifestations sportives qu'ils n'ont pas la possibilité de regarder à travers les médias classiques, ou des représentations artistiques, des spectacles et autres.

Ce procédé a permis également l'émergence entre autres de web radios et web tv, les plus notables à Bejaia sont *Gouraya radio* ou bien *Béjaia aujourd'hui*. Les contenus que ces moyens offrent connaissent de plus en plus de notoriété, malgré leur amateurisme et leurs difficultés matérielles, car ils sont considérés comme plus proches des réalités des jeunes de cette région.

L'une des pratiques culturelles qui séduit aussi les jeunes sur internet est la retouche des fichiers audio ou vidéo. Cette activité peut varier de la réparation d'une vidéo défectueuse, au fusionnement des parties d'une vidéo ; de la suppression du son à la modification et la

manipulation de photographies. Ce genre de pratique nécessite une certaine maîtrise plus approfondie de l'outil informatique et des différents programmes et logiciels de retouche, les plus connus sont : *Photoshop*, *Windows movie maker*, *pinnacle*, etc.

Ces différentes opérations font de l'utilisateur non pas un récepteur de la matière culturelle, mais un acteur et un émetteur : la plupart du temps ces « créations » amateurs sont partagées par leurs créateurs sur les réseaux sociaux.

Pour finir, l'une des activités les moins citées par nos enquêtés, est la visite virtuelle des sites culturels. La visite virtuelle constitue un ensemble de vues photographiques panoramiques à 360° ou 180° ; des *hotspots* dans les images permettent de naviguer de panoramas en panoramas, permettent une immersion totale dans les lieux visités (ville, musée, biens immobiliers, sites naturels ou historique)⁸. Cette activité n'est pas prisée chez les jeunes internautes algériens à cause de la lenteur du temps de téléchargement de la plupart des visites virtuelles même avec une bonne connexion. Nous reprochons aussi aux outils de visites virtuelles, surtout des grands sites, de ne pas avoir une interface plus simple et fluide, ce qui complique son utilisation.

Conclusion

Tout au long de cet article, nous avons essayé de comprendre le rôle que jouent les dispositifs numériques dans la reconfiguration des pratiques culturelles chez le jeune internaute algérien, et les nouvelles formes d'expressions culturelles juvéniles engendrées par le numérique. Ces nouvelles formes constituent une continuité et une complémentarité des pratiques culturelles dites classiques, avec plus de possibilités de diversité et d'ouverture aux jeunes usagers algériens en quête de ce genre d'espaces d'épanouissement culturel.

En effet, les jeunes algériens vivent depuis quelques années une période de transformation intense dans leurs modes de vie, de pensée et de comportement, qu'on peut qualifier de période transitionnelle qui renferme une imbrication entre les manifestations de la vie traditionnelle et les aspects de modernisation culturelle, suite aux possibilités de contact et d'ouverture sur le monde occidental, offerts par les nouveaux médias.

⁸ Jany Munoz, <http://www.dicodunet.com/definitions/e-marketing/visite-virtuelle-360.htm>, consulté le 20/08/16

L'étude des pratiques culturelles numériques des jeunes est une passerelle importante pour comprendre les mécanismes de changements sociaux et culturels qui caractérisent les pays en voie de développement, dont l'Algérie. Ces pays subissent un transfert de technologie accompagnée aussi d'un transfert de culture et d'idéologie par le biais des dispositifs numériques.

Bibliographie

- AL SAHYOUNI B., (2014), *TIC et apprentissage de l'inter culturalité*, Thèse en vue de l'obtention du doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Bordeaux.
- BENGHOZI J., (2010), *L'économie de la culture à l'heure d'internet : le deuxième choc*, (<https://www.gestiondesarts.com/media/wysiwyg/documents/Benghozi.pdf>)
- BIGOT R, DAUDEY E, (2012), La visite des musées, des expositions et des monuments, Étude pour la Direction Générale des Patrimoines Département de la politique des publics N°281.
- BIN RASHID M., (2014), *Citizen Engagement and Public Services in the Arab World, Arab social media report*.
- Conseil québécois du loisir, 2011, et le loisir culturel ?
<http://www.loisirquebec.com/uploads/agenda21culture-2011-06-23.pdf>
- DAUPHIN F., (2012), Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ? Questions Vives [En ligne], Vol.7 n°17, pp 37-52
- DELEUZE G., (1989), « Qu'est-ce qu'un dispositif ? Paris, Seuil, p. 185-195.
- FLUCKIGER C., 2006, *La sociabilité juvénile instrumentée. L'appropriation des blogs dans un groupe de collégiens*, Réseaux n° 138, pp. 109-138.
- FLUCKIGER C., (2009), Internet et ses pratiques juvéniles. *Medialog*, 69, 42-45. (En ligne)
- HADŽIĆ O., (2004), *tourism and digitization of cultural heritage*, casopis/05/Hadzic/Hadzic.pdf
- KATZ E., GORIVITCH M., HAAS H., (1973), *on the use of mass medias for important things*, American sociological review, 38, pp 164-181.
- KESSOURI A., (2012), webdialna, les internautes algériens enthousiastes à la venue de la 3G et du E-commerce.
- LARDELLIER P., (2006), *Le pouce et la souris. Enquête sur la culture numérique des ados*, Fayard, p, 230
- MANISCALCO P., COLLET L., DURAMPART M., (2016), *Un autre regard sur les usages des dispositifs numériques en milieu scolaire*, halshs-01273807/document
- MARESCA S., (2010), *Les images dans la société, la pratique amateur de la photographie* (en ligne), URL : <http://culturevisuelle.org/viesociale/308>.
- MEDIANET, (2016), étude webanalytics, N°5 Tunis
- MENECEUR N., (2006), *Quelques mots sur la technologie du streaming*, Aurif, ENSG (en ligne)

- MIEGE B., (2007), *La société conquise par la communication. Les Tic entre innovation technique et ancrage social*, Tome III, Presses Universitaires de Grenoble.
- OCTOBRE S., (2009), *Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ?* Culture prospective, n°1, pp, 1-8.
- RAKOTOARY S., (2013), *La circulation des formes culturelles dans les dispositifs techniques : le réseau social et les jeunes immigrés*, dumas-00866194/document.
- RASSE P., DURAMPART M., Pélissier N., Les dispositifs sociotechniques d'information et de communication (distic), un concept transversal pour les recherches du laboratoire i3m, <http://i3m.univ-tln.fr>
- TARDIF J., (2008), *Mondialisation et culture : un nouvel écosystème symbolique, question de communication*, n.13(en ligne), pp. 197-223
- Willis P., (2000), *the Ethnographic Imagination*, Polity Press, Cambridge.
- WNEKOVISZ A., KHALAF J., BOUVIER F., (2008), *La communauté virtuelle*, Cours de Licence 2 - ICL 2A 01 c, INALCO.