
Génération Y, le jeunes et les réseaux sociaux, *Monique Dagnaud*

INTRODUCTION

La génération Y : individus nés début des années 80 et milieu 90 et innovateurs culturels ; la « e-culture » est leur royaume → **digital natives**, acteurs sociaux et innovateurs culturels. Comment ces jeunes s'approprient les potentialités du net et quel en sera l'impact à long terme ? Il se dégage le sentiment qu'internet est le sésame d'un nouveau modèle social, parce qu'il réorganise les rapports entre individus. De la modification des rapports au travail à une odyssée de savoir, de l'instauration d'une conversation généralisée à l'effacement des frontières entre professionnel et amateur, de la générosité de l'esprit collaboratif à la radicalité de l'humeur « pirate », ce « média ultime » constituerait la plus importante révolution dans la façon dont le monde échange, produit, analyse, interprète et mémorise les données symboliques. « [...] Les médias depuis l'écriture jusqu'à internet, ne sont que le prolongement de la parole » (Gilles Achache). La culture Net noue une profonde complicité avec l'humeur de la jeunesse contemporaine. L'auteure a aussi voulu scruter la relation entre élévation de niveau d'éducation et investissement dans la galaxie du net.

CHAPITRE 1 – GENERATION « JE M'EXPRIME PAR L'IMAGE »

➤ **L'affaire Jessy Slaughter (JS) aux USA**

Américaine de 11 ans, au langage « trash » et pose minaudante est victime d'une rumeur selon laquelle elle aurait eu une relation sexuelle avec un chanteur à la réputation sulfureuse - photo où les 2 protagonistes sont côte à côte. La jeune fille se défend dans un langage particulièrement grossier et provoque ses détracteurs. La toile s'enflamme et lance une attaque virale contre JS et sa famille. Cette affaire a été médiatisée à la télévision et devient débat public, avant de disparaître totalement, « coulée au fond de la mer numérique ». Les photos de JS, elles, restent.

➤ **Autopsie d'un cyber harcèlement**

Internet permettrait la résurgence d'instincts archaïques, faciliterait des comportements débridés que les lois et les valeurs communes réproouvent. Des familles seraient brisées par la propagation des réputations.

En 2010, une étude menée dans 25 pays européens auprès des 9-16 ans incite à relativiser, sans toutefois les minorer, Les dangers du net :

- 12% ont été confrontés à quelque chose qui les a gênés / bouleversés
- 5% disent avoir été insultés ou harcelés, ce qui n'est pas une expérience rare puisque 19% des jeunes européens confessent avoir connu ce problème dans ou hors du net. Ces chiffres confirment sans trop de surprise qu'une certaine violence règne dans les rapports des préadolescents et que ce qui se passe dans l'univers numérique prolonge, peut-être stimule, les mœurs du monde réel.

➤ **Lolita et ses médias**

De nombreux travaux se sont intéressés à ce phénomène contemporain du bouleversement du stade de l'enfance, à une époque où le mélange adulte/ingénue est encouragé par la culture marchande et

la sexualisation de l'espace public distillée par les affiches et la publicité. L'enfance correspond à un stade de développement dans lequel se distingue de l'adulte par son langage virgule sa façon de s'habiller, de penser... Neil Postman, sociologue américain, relie apparition des médias électroniques et effacement des frontières enfant-adulte, à commencer par la télévision, accusée d'être l'instrument de cette mutation. Les médias modernes modifient profondément les conditions d'apprentissage, d'appréhension du monde, plongeant les enfants à un âge précoce dans l'univers des adultes, dans la réalité des adultes avec sa complexité, sa violence, ses tricheries. Cela entraîne un réaménagement des relations qui unissent les jeunes et leurs éducateurs et minerait la confiance des jeunes dans la parole parentale.

➤ Les identités numériques des adolescents

« **Culture chambre** » Consiste à communiquer avec des amis grâce aux nouveaux outils technologiques il marque les premiers pas de l'individuation du cocon familial. Le net fait souvent l'objet d'une appropriation individuelle dans l'espace privé du jeune (contrairement à la TV qui se regarde encore volontiers en famille). Les parents ne cherchent pas trop à s'immiscer dans cette cyber socialisation, ils respectent la sphère d'autonomie de leurs enfants. Cette culture de la chambre rassure (les jeunes ne traînent pas dehors) autant qu'elle inquiète (peur des mauvaises rencontres, images violentes, pornographie...). Blogs et réseaux sociaux sont très éloignés de l'exploration intérieure conduite dans les journaux intimes (réflexion de soi ≠ projection de soi). La communication sur le net est donc calculée, ce nouvel espace démocratique met l'accent sur la présentation de soi, les participants rendre visible leur intimité, leur quotidien et leur vie sociale mais ils s'adressent principalement un réseau social de proches. Pour autant, les images peuvent être reprises (JS). Les études montrent que les 18 - 24 ans sont adeptes d'une certaine transparence (85% mettent leurs photos de familles, des photos d'eux, de leurs proches, 51% dévoilent leur orientation sexuelle). Tous ces scores dégringolent après 25 ans et se réduisent de plus en plus avec l'âge. Les digitaux natives maîtrisant mieux les paramètres de confidentialité, leurs données personnelles ne sont rendues visibles qu'aux amis (43% des 18 – 24 ans).

Sur les réseaux sociaux, les adolescents se définissent à travers de multiples acronymes (cœur, smiley, « j'aime »...). Le net adolescent est un jardin où se cultivent les affects et où l'on communique par clin d'œil. L'adolescent sculpte son identité subtilement et contrôle, en théorie, ce qu'il livre en pâture en se rattachant à des entités affinitaires organisées autour d'idées, des slogans, de marques, de hobbies, de valeurs... Cette image personnelle est préparée avec soin. Ces RS constituent une mise à l'épreuve du pouvoir magnétique de chacun, de sa capacité à capter l'attraction de ses semblables ou des groupes qu'il entend séduire. C'est à travers un idéal de liberté et d'inventivité des conduites collectives que naît la **culture jeune/juvénile** dans les années 60. La planète jeune se construit contre le monde des adultes (culture juvénile générée par la fréquentation scolaire puis universitaire → **rupture avec la génération précédente** → code vestimentaire, musique, langage...).

Après les années 90, la téléphonie mobile et autres médias digitaux ont décuplé et complexifié ce système relationnel, avec un noyau dur des « vrais » amis qui demeure mais qui s'élargit aux amis des amis et même davantage. Le jeune est alors entraîné dans le maillage d'un réseau qui fournit information, opinions, commérages, récits de vie, expériences... Une culture expressive s'est développée, une démocratie sémantique, une vaste panoplie de langages dont les ados sont devenus inventeurs et véhicules. Ce jeu identitaire est cependant d'une pauvreté sidérale, les chats sur le net diffèrent peu des conversations de cours de récréation et demeurent souvent au degré zéro de réflexion.

Sur les RS, on y échange des fichiers, photos, textes... en montrant ses talents, au travers d'une démo, de photos...on espère gagner quelques notoriétés et esquisser un ou deux pas vers une voie pro. Les projets artistiques sont importants pour la génération Y, en vue d'un métier, laisser une trace de soi. Le désir de se projeter dans une activité artistique ne se confond pas avec le souhait de célébrité, qui,

pour la plupart, n'est pas une priorité, contrairement aux préjugés (3% des jeunes européens ont ce souhait – enquête planétaire de 2011). Il dévoile plutôt l'aspiration à exprimer sa sensibilité. Les blogs ou les contenus des RS frappent parfois par leur originalité. Ces projections imaginaires relèvent d'une virtuosité propre aux jeunes internautes, d'un apprentissage presque inné ou intuitif du net. Les chercheurs évoquent un « bricolage esthétique-identitaire », oscillant entre délices de la régression (références renvoyant à l'enfance) et excitation de la transgression (monde de l'adulte, fantasmes de la sexualité, pornographie).

Autre originalité de ce bricolage numérique : il s'imbrique à une culture du partage. La sociabilité en réseaux a pris son essor grâce à un contexte culturel qui lui est favorable : internet prolonge et amplifie les contacts sociaux et amicaux de la vie « réelle » (20% des enfants ont un compte fb, 48% au collège, 90% au lycée – étude de 2008). Cela ne signifie pas que les ados participent tous avec la même intensité à la sociabilité numérique mais la plupart d'entre eux font un usage quotidien des réseaux sur internet et les consultent plusieurs fois par jour (cette participation augmente avec l'âge). Ces pratiques reconfigurent profondément les modes de relations entre jeunes : elles relaient, prolongent, réorganisent les contacts, sans toutefois éradiquer ou détruire le face à face avec les amis.

On se connecte avec une galaxie d'individus ; le terme « ami » est d'ailleurs usurpé : certains « amis » sont des proches, d'autres de vagues ou d'anciennes connaissances, des amis d'amis... Les vraies conversations s'opèrent avec les « intimes d'avant », ceux auxquels on consacre du temps au téléphone d'ailleurs. L'amitié figure au plus haut des valeurs encensées par les jeunes. La technologie intensifie et renouvelle les formes d'échanges au sein de ces noyaux amicaux, l'amitié en ligne fait l'objet de critiques, comme si elle marquait la fin des liens profonds de l'amitié véritable au profit de rapports superficiels mais les jeunes savent distinguer l'attachement intime et durable à leurs amis, au contact en pointillé avec les membres du réseau.

CHAPITRE 2 – GENERATION DU « LOL »

Des expressions appartenant aux digitales natives et considérées comme des marqueurs culturels fleurissent et témoignent des humeurs du net.

➤ **Du LOL au LULZ ou la figure du justicier**

Le Lol (mdr en français) signe une approche du monde par le rire. Le Lulz, variante perverse du Lol est associé à un méchant petit ricanement, à se réjouir du malheur d'autrui. Ce paragraphe évoque les Anonymous qui abritent leur méchanceté derrière la colère du justicier et n'hésitent pas à qualifier leurs actions de gestes politiques.

➤ **Rire, dérision, ricanement : « les bonnes humeurs » du net adolescent**

Culture du « pas sérieux », dérision, ricanement malveillant, débordement... L'art de se moquer de tout et de soi. Bergson parle d'une capacité d'insensibilité, une **atténuation de l'empathie**. Ici et là, on ne rit pas des mêmes choses. L'humour offre une arme pour fonctionner face à la rigidité des codes sociaux. L'expression humoristique vise à déclencher une libération émotionnelle, une catharsis, elle cible les affects. Elle emploie la moquerie teintée de mépris, le fun, la bêtise, le tout et n'importe quoi qui fait rire. Socialement, elle est souvent dirigée contre les pouvoirs ou les hiérarchies sociales. Elle instaure un nouveau registre, elle a créé un genre éditorial : **le bashing**, document consacré à démolir l'image d'une figure intellectuelle reconnue ou rubrique d'un journal destinée à lamener une célébrité. Dans les RS, on se moque abondamment les uns des autres et ce regard ironique et sarcastique porté sur tout et rien n'épargne personne (internautes, médias...). La dérision et la parodie sont davantage des facteurs de décrispation par rapport aux tensions et aux inquiétudes qui assaillent l'homme moderne que des instruments pour l'action. La thématique du défouloir signale bien que l'objectif est de dissiper soucis et colère. Autrement dit, le défouloir engendre plus vraisemblablement la pacification que la révolte. Humoristes et chroniqueurs s'attaquent essentiellement aux gens célèbres,

aux politiques, aux show-biz, ceux dont le métier expose dans l'espace public. Le Lulz en revanche, se développe et peut en un tour de main tourner au lynchage public de gens ordinaires. Ses victimes, célébrités un jour malgré elles, n'ont d'autre solution que de se terrer et d'attendre l'oubli. Quant aux dirigeants politiques il va falloir qu'ils s'habituent à être pris dans les mâchoires affamées du net. Le Lulz fait désormais partie du risque du métier public.

➤ Un nouvel espace public en gestation

La culture du Lol renvoie une critique du monde mais elle ne propose ni démarche active ni action politique particulière pour changer ou même améliorer la société. En revanche, grâce à la puissance du net, un individu ou petit groupe d'individus qui lancent une idée ou une prise de position sur un sujet, peuvent mobiliser rapidement un grand nombre d'internautes de la même sensibilité.

Optimisme sur soi et pessimisme sur le devenir social, les jeunes n'espèrent rien ou presque des institutions politiques. Plusieurs études confirment qu'à défaut d'imaginer un avenir collectif « ensoleillé », les jeunes mettent toutes leurs espérances en leurs propres forces et qu'ils estiment finalement qu'ils vont bien s'en sortir. A cet effet, ils comptent sur leur réseau affectif, familial et amical, affirmant ainsi une manière originale de fonctionner ensemble. Via les RS, la démocratie participative gagne en vitalité, adoptant de multiples visages (pétitions, manifestations...). Internet est surtout utilisé par eux comme un outil de communication et de conversation, et beaucoup plus marginalement, comme un système d'alerte et de mobilisation pour l'activité politique. La génération Y a fait sauter bien des tabous. Le net agit comme un outil de floraison d'initiatives et de coopération au niveau local ou sectoriel : un espace pour l'autogestion entre pairs et la prise de parole dans l'arène. Le cyber espace, grâce à l'anonymat qu'il procure, peut exacerber les humeurs négatives. Par conséquent, la prise de pouvoir qu'il confère à l'individu sans aucune médiation comporte un risque : celui de libérer les pulsions, en particulier chez certains adolescents en proie au mal-être. Les RS sont sujets à la surveillance et à la malveillance, comme le reste de la société.

CHAPITRE 3 – GENERATION « LA CULTURE NUMERISEE POUR TOUS »

A la fin des années 2000, dans une période qui était peu favorable aux jeunes (crise économique, chômage), le net s'est imposé à eux comme une opportunité pour agir et s'adapter au contexte. Ils sont devenus les pionniers de pratiques qui sont en train de se généraliser.

➤ Les origines du désarroi de la jeunesse

En deux ou trois décennies, les conditions d'entrée dans la vie adulte et la capacité à accéder à l'emploi sont plus que jamais liées au bagage éducatif. N'avoir aucun diplôme est un véritable handicap. Les disparités scolaires séparent les jeunes (10% sortent de l'école sans diplôme, la moitié d'une génération accède à l'enseignement supérieur). Si l'école française est gratuite, la réussite scolaire dépend pour une large part d'atouts cumulatifs : environnement social et culturel, accompagnement et disponibilité des parents, conditions de vie... Ce système sélectif a des conséquences impitoyables pour les jeunes qui ont du mal à suivre le rythme et les exigences du système scolaire (baisse de l'estime de soi, échec scolaire, absentéisme).

Les jeunes auraient le moral en berne, seulement 25% des 16-29 ans sont satisfaits de la situation générale de leur pays. Toutefois, s'agissant de leur destin personnel et de leurs chances d'insertion, les trois quarts des jeunes sont confiants et comptent sur eux-mêmes ou sur leurs proches pour s'en sortir. L'énergie positive des jeunes puise sa source dans la résilience qu'ils ont développée face aux difficultés de l'insertion et à leurs capacités à relativiser l'importance de l'emploi (ils ont la vie devant eux → insouciance). Cette longue attente avant d'entrer dans le statut d'adulte étant devenue la règle, l'activité amicale et relationnelle s'est intensifiée. La sociabilité procure soutien moral et solidarité entre groupe. La précarité engendre un mode de survie qui a pour nom « la débrouille » ; internet ouvre ainsi un vaste chantier au profit du système D et de l'entraide générationnelle.

➤ Le droit à la culture numérisée pour tous

Les jeunes sont à l'avant-garde des consommateurs de **culture numérisée** (jeux, musique, films, logiciels). Ils ont totalement intégré le concept de « consommation à la demande » (quand je veux, si je veux). Les comportements face à l'objet imprimé (livre, journaux) et les équipements culturels dépendent du milieu socio-culturel. Les jeunes des milieux défavorisés sont rivés sur les écrans contrairement aux jeunes des milieux favorisés, qui embrassent tous les accès à la culture, écrans compris. Les usages d'internet n'ont pas modifié les centres d'intérêt des uns et des autres mais les ont amplifiés en raison de la facilité d'accès et de la gratuite.

➤ ... et gratuite

Les jeunes essaient pour l'essentiel de consommer sans payer (musique, blogs, plateforme, livres...). Les internautes français sont attachés à cette gratuité (hostilité aux valeurs marchandes). Les contenus d'internet sont assimilés à des biens publics.

Selon une enquête de 2010, 74% des français jugent que les nouvelles technologies de l'informations et de communication (NTIC) ont favorisé de manière importante l'accès à la culture, une caverne d'Ali Baba à laquelle ils n'auraient jamais eu accès autrefois. Le net promeut l'idéal d'une culture pour tous et adaptée à chacun.

➤ L'esprit pirate

Pour bon nombre d'internautes, la gratuité semble le mode d'accès « normalement » attendu sur le net. Pour les jeunes, le piratage est une façon de consommer qui ne leur pose pas un grand problème de conscience.

En logeant en leur cœur la question de la gratuité, le net et les idéaux qui lui sont attachés réactivent le mouvement en faveur de la **démocratisation des biens culturels**.

➤ Esquisse d'un autre modèle économique

- ✓ Industrie musicale qui s'effondre depuis les années 2000 sans être compensée par des achats numériques
- ✓ Industrie de la presse payante, attaquée par l'information gratuite sur tous les supports, est aussi mise en péril
- ✓ Secteurs du cinéma et du livre relativement épargnés

Désintérêt de la jeunesse envers l'information ? Les difficultés de la presse relèvent des conséquences en cascades de l'avènement du numérique et non pas d'un évanouissement de la demande. Rien n'indique qu'il y ait une perte de goût ou émoussement de la curiosité pour l'information : près des trois quarts des français affirment être très ou assez intéressés par elle. Pour expliquer la crise de la presse, on évoque volontairement le déficit de confiance dans les médias. La presse écrite perd pied et subit lourdement la concurrence d'internet. Parallèlement, les sites d'informations lancés par ces mêmes quotidiens nationaux, en accès partiellement gratuit, ont vu leur nombre de visiteurs exploser. Cette masse de lecteurs signale que l'attractivité des journaux demeurent intacte, jamais la presse écrite n'a été autant lue et jamais elle n'a autant souffert économiquement.

Les jeunes ont déserté l'imprimé payant, trop cher et trop en rupture avec leurs habitudes. Les lecteurs de la presse écrite se réduisent en nombre et vieillissent : ses recettes baissent et ne sont pas compensées par les publicités vendues sur internet.

CONCLUSION

Par l'exploration du net, des ados et jeunes adultes, nous voyons se dessiner de nouveaux profils psychologiques, de nouvelles façons de vivre ensemble, une autre façon de regarder le monde, de s'organiser. Les difficultés matérielles des jeunes favorisent la préférence pour la consommation gratuite ou à petit prix. Idéaux coopératifs, égalitarisme, liberté d'expression absolue, revendication de la gratuité des contenus et élargissement infini de l'accès aux biens culturels conçu comme un droit. La cyber culture, c'est la culture d'aujourd'hui. Cette façon d'être et de penser tend à s'imposer partout, stimulée par les jeunes générations. Ces nouvelles formes de communication et de sociabilité auront nécessairement une incidence sur la subjectivité de chacun. Dès l'adolescence, les individus recherchent l'approbation de leurs pairs et l'influence de leurs parents dans leur éducation passe en retrait (recherche du conformisme). L'éducation se consacre à canaliser cet avènement d'un hyper individualisme dans des rives humanistes. Chacun est convié à s'analyser, à puiser, arbitrer et trier dans son environnement les valeurs et exemples qui lui permettront d'élaborer sa propre subjectivité et de décider pour lui-même.

L'adolescent se met en scène à travers des photos/images/vidéos/musique/films... révélateurs de son humeur ou de sa vision du monde. Le versement de son intimité dans une sphère publique est une tendance contemporaine. Exhibitionnisme ou thérapie, cette orientation spécifie la construction identitaire d'aujourd'hui.