
Documents sauvegardés

Mercredi 16 septembre 2020 à 16 h 38

1 document

Par IMT Atlantique

Sommaire

Documents sauvegardés • 1 document

Libération

11 septembre 2020

«Pour les collégiens, être populaire peut être lié à avoir des flammes sur Snapchat»

... corporelles apparaissent physiquement un jour. C'est une sorte d'antichambre dans laquelle on peut simuler pour tester des choses. (1) Enquête «Capuni» (2019) sur l'évolution des usages du numérique. ...

3



Nom de la source

Libération

Type de source

Presse • Journaux

Périodicité

Quotidien

Couverture géographique

Nationale

Provenance

France

p. 18



p. 19



Vendredi 11 septembre 2020

Libération • p. 18,19 • 1476 mots

«Pour les collégiens, être populaire peut être lié à avoir des flammes sur Snapchat»

Recueilli par CÉCécile Bourgneu

«Fortnite», Snapchat, TikTok Que font vos enfants devant leur écran ? Exploration, avec le professeur d'anthropologie Pascal Plantard, des réseaux sociaux et jeux vidéo, lieux d'exposition d'un soi numérique devenu crucial dans la construction identitaire des jeunes.

Ils ont les yeux rivés sur leur smartphone, prennent des photos et vidéos à longueur de journée, passent leur temps à parler devant leur jeu vidéo. Que font exactement les enfants et les ados sur Internet ? Exploration de la vie virtuelle des jeunes avec Pascal Plantard, professeur d'anthropologie des usages numériques à l'université Rennes-II et codirecteur du groupement d'intérêt scientifique Marsouin. Les enfants semblent démarrer leur vie numérique sur YouTube. Est-ce bien le cas ? YouTube a été la porte d'entrée des jeunes vers le numérique pendant plusieurs années. Globalement, les enfants et adolescents vont sur Internet pour écouter de la musique et regarder des vidéos. Et ils font tout ça sur YouTube qui leur permet aussi d'écouter de la musique, sans passer par des plateformes musicales payantes. Mais aujourd'hui, il y a un binôme You-Tube-jeu vidéo qui est en train de s'installer comme zone d'appropriation et d'acculturation aux pratiques numériques chez les 8-10 ans. Et ça surtout depuis l'arrivée en 2017 du jeu vidéo Fortnite, qui compte désormais plus de 250 millions de joueurs dans le monde ! Il doit son succès à sa formule de «battle royale»,

DR

un jeu de bataille collectif en ligne opposant jusqu'à 100 joueurs qui se battent pour être le dernier debout. Les plus jeunes ont une première rencontre avec ce jeu non pas dans le cercle de gamers habituel mais sur YouTube.

Ils ne peuvent pourtant pas jouer à Fortnite sur YouTube? Non, mais ils trouvent sur You-Tube tout un tas de vidéos autour de Fortnite, comme des joueurs qui commentent leurs propres parties, et ça a un succès fou. Les enfants vont ensuite eux-mêmes y jouer en téléchargeant Fortnite sur une Switch, une tablette ou un smartphone. Et quand ils terminent leur partie, ils retournent sur YouTube pour commenter des tutos de Fortnite réalisés par des joueurs plus grands qui expliquent comment avancer dans le jeu. J'ai mis sous cloche dix enfants de milieux différents. J'ai accès à leurs données de connexion et je les rencontre régulièrement. Leurs parents ne se rendent pas compte : les mêmes passent en moyenne quatre heures par jour sur Fortnite et même dix heures quand ils n'ont pas école! La grande nouveauté de Fortnite, c'est qu'il met les

© 2020 SA Libération. Tous droits réservés. Le présent document est protégé par les lois et conventions internationales sur le droit d'auteur et son utilisation est régie par ces lois et conventions.



Certificat émis le 16 septembre 2020 à IMT-ATLANTIQUE-(Mines-Nantes) à des fins de visualisation personnelle et temporaire.

news-20200911-LI-163067096



joueurs dans un environnement immersif et interactif. Ils ont un casque sur les oreilles avec un micro intégré et ils affrontent d'autres joueurs avec des équipes souvent composées de gamins qui viennent du même quartier, de la même école, de leur environnement proche.

Et ils ne font que parler pendant le jeu. Oui, ils se disent «prends à gauche, à droite, tire par là» et puis il y a plein de moments dans Fortnite où ils construisent des choses et où les enfants parlent de tout autre chose et se posent des questions : «Comment ça va ? Qu'est-ce qu'il fait comme métier ton papa ? Est-ce que tu peux venir chez moi tout à l'heure ?» En dehors du jeu de combat, il y a des temps de socialisation. Je commence à voir des enfants qui ont rencontré leur amoureux sur Fortnite. Ils ne savent pourtant pas à quoi elle ressemble puisqu'ils ne voient que son avatar mais ils discutent avec elle. Fortnite prépare les plus jeunes aux modes de communication des réseaux sociaux qu'ils vont ensuite rencontrer.

D'ailleurs, ils n'ont pas le droit d'y être et pourtant les moins de 13 ans colonisent les réseaux sociaux. Dans une enquête (1) que nous avons réalisée en 2019 sur les usages numériques, 100% des 11 ans interrogés étaient sur les réseaux sociaux. Les plus jeunes démarrent souvent avec l'application chinoise TikTok parce qu'elle est facile à utiliser. Le principe est de mettre en ligne des vidéos courtes avec tout un tas de fonctionnalités très simples pour les améliorer. Si je veux danser sur le dernier titre de Shakira, je récupère la chanson à l'intérieur même de Tik-Tok, je le mets en fond, je me filme avec mon smartphone en dansant dessus, je m'ajoute une corne de licorne au milieu de la tête avec les effets spéci-

aux et en dix minutes je publie la vidéo à mes amis proches ou à tous les tik-tokeurs qui peuvent la commenter. Les plus jeunes comprennent bien qu'on construit aujourd'hui son identité par les photos, vidéos et les améliorations de soi avec des effets spéciaux. Ils expérimentent ça dans leur chambre, avec leurs peluches derrière eux. En grandissant, ils vont surtout utiliser les réseaux sociaux dans l'espace public avec Snapchat et Instagram. Il y a aussi Snapchat paraît aussi très obscur pour les adultes. Que font les ados sur cette application ? Ils s'envoient des «snaps», c'est-à-dire des photos ou vidéos qui peuvent disparaître immédiatement ou s'effacer rapidement. Ils y mettent en scène leur vie quotidienne et leurs émotions, la plupart du temps positives. Au petit déjeuner, ils ne vont pas seulement montrer le bol de céréales. Leur image est améliorée avec des petites étoiles à côté du jus d'orange, des emojis qui bougent et un commentaire cool. Et quand ils retrouvent une copine sur le chemin de l'école, ils font un selfie en ajoutant des effets spéciaux en réalité augmentée, comme le fameux masque de chien qu'on ajoute sur le visage. Ces flux de photos et vidéos éphémères incitent à des réactions immédiates et spontanées et peuvent devenir leur préoccupation principale lorsqu'il s'agit des «flammes» de Snapchat. Que signifient ces «flammes» ? Quand un smiley «flamme» apparaît à côté d'un de vos contacts, ça veut dire que vous et votre ami avez échangé au moins un «snap» par jour pendant trois jours. Le chiffre à côté de la flamme augmente lorsqu'on continue à échanger tous les jours, attestant de la force et de la régularité de la relation. Mais si l'un des deux n'envoie pas de snap pendant plus de vingt-quatre heures, tout est perdu. Si ça arrive,

c'est une catastrophe pour certains ados. Pour les collégiens, surtout en 4e, être populaire peut être corrélé avec le fait d'entretenir des flammes ou non. Facebook, le réseau social le plus utilisé au monde, est délaissé par les plus jeunes. Pourquoi ? Parce qu'il y a leurs parents, leurs oncles et tantes, leurs grands-parents ou leurs enseignants ! Aujourd'hui, la norme sociale d'usage du réseau social numérique, c'est Facebook mais les ados ne vont plus dessus. Certains y sont seulement pour rester dans la communauté de la famille, sur le groupe de foot ou de l'école de musique. Et l'image qu'ils montrent d'eux n'a rien à voir avec les autres réseaux sociaux. Ils ont conscience que ce sont les adultes qui regardent alors ils ont plutôt l'air d'être les premiers de la classe. A l'inverse, un bon élève va éviter de passer pour un intello dans un groupe où ça ne passe pas. Ils s'adaptent en permanence en fonction de leur environnement, du groupe de pairs à qui ils s'exposent et de l'outil sur lequel ils sont. Les adolescents travaillent davantage leurs images sur Instagram par rapport à Snapchat, parce que leurs photos restent sur leur profil.

Que leur apportent tous ces espaces numériques ? Dans le monde d'aujourd'hui, les socialisations adolescentes ne font plus la différence entre les normes sociales ordinaires et les normes sociales numériques. Les réseaux sociaux sont devenus des espaces où on parle à ses amis, comme à l'école ou sur un terrain de foot. Les ados en ont besoin pour ne pas se sentir exclus du groupe et pour discuter entre eux, loin du regard des parents. Ils ont aussi intégré ces lieux d'exposition de soi numérique dans leur propre construction identitaire. Ils peuvent chercher à rendre publiques leurs interrogations de genre.

Cette norme provient d'une évolution sociale majeure, c'est un marqueur de leur génération. Les réseaux sont utilisés comme le premier théâtre de cette expérimentation : les filles vont se couper les cheveux, les garçons vont se maquiller Et ils vont chercher l'approbation des autres dans un cercle restreint. Ce sont donc des espaces intermédiaires dans lesquels les enfants, puis les adolescents, vont pouvoir s'expérimenter et se confronter à la norme. Ils se mettent en scène pour tester leurs apparences. Ils peuvent se faire de faux piercings, de fausses couleurs de cheveux pour voir comment les autres réagissent. Ça alimente les conversations à l'école. Ça ne veut pas forcément dire que ces pratiques corporelles apparaissent physiquement un jour. C'est une sorte d'antichambre dans laquelle on peut simuler pour tester des choses.

(1) Enquête «Capuni» (2019) sur l'évolution des usages du numérique.

Illustration(s) :

Photo Guia Besana. Agence VU

Image issue de la série Poison (2016) de Guia Besana.

Encadré(s) :

«Aujourd'hui,
les socialisations
adolescentes
ne font plus
la différence
entre les normes
sociales
ordinaires
et les normes
sociales
numériques.»