

Vivre et apprendre dans un salon de discussion

REBEKAH WILLETT

Centre for the Study of Children, Youth and Media
Institute of Education, University of London
20 Bedford Way, London WC1H 0AL UK

JULIAN SEFTON-GREEN

WAC Performing Arts and Media College
Interchange Studios
Hampstead Town Hall Centre
213 Haverstock Hill, London NW3 4QPUK

Les salons de discussion sur Internet (chatrooms) seraient aujourd'hui parmi les environnements les plus dangereux du monde moderne pour les enfants. Au Royaume-Uni au cours de l'été 2002, les enlèvements et meurtres de plusieurs enfants furent d'abord attribués à des contacts établis sur des salons de discussions, allégations qui se sont ensuite révélées complètement fausses. De plus, une étude récente menée par le comité de contrôle de la BBC laisse entendre que la plus grande inquiétude des parents réside dans leur incapacité à contrôler les expériences faites en ligne par leurs enfants, particulièrement dans de tels salons de discussions, et ils craignent pour leur santé et leur sécurité (Hanley 2002). Certaines de ces préoccupations constituent des étapes familières dans le processus de régulation, accomplies de façon rituelle lors de l'émergence de nouveaux médias au cours du siècle passé. Il y a un certain nombre de tropes bien connus dans l'anxiété suscitée par les salons de discussion qui reprennent des préoccupations plus anciennes au sujet de la télévision, du cinéma ou même de la presse écrite, notamment dans quelle mesure le monde des expériences d'adulte peut s'étendre aux enfants à l'abri du regard de parents attentionnés. Parallèlement, les salons de discussion et autres communautés virtuelles ont été montrés en exemple pour développer de nouvelles formes d'apprentissage, ils offrent également la possibilité de jouer et d'expérimenter de nouvelles façons d'être. De plus, les salons de discussions semblent étonner beaucoup de

commentateurs car ils paraissent offrir des plaisirs impénétrables aux personnes extérieures.

Voici pourquoi les salons de discussions sont apparus comme une sorte de “monde perdu” mystérieux, ayant besoin de nouvelles sortes d’anthropologie sociale ou d’ethnographie pour infiltrer les curieux codes et conventions de ce média en expansion. Depuis les premières hypothèses de Turkle (1995) jusqu’aux études plus nuancées sur les communautés sur Internet (Jones 1999), les analystes ont tenté de montrer comment la qualité de l’expérience virtuelle, cette espèce d’interactivité et de développement de la communauté complètent et développent des formes d’interaction sociale. Dans le cadre de la recherche sur l’éducation, les salons de discussion se situent sur le même plan que d’autres sortes de médias comme la télévision ou le cinéma qui présentent le paradoxe apparent de requérir une capacité à “lire” pour consommer cette expérience médiatique. Cependant comme dans le cas de la télévision ou du cinéma, les jeunes apprennent à donner du sens au média de façon informelle soit par la culture de leurs pairs soit en autodidacte. Mais ce mode d’apprentissage —ou de compétence de “lecteur” (literacy), comme cela fut conceptualisé (Buckingham 1989)— est rarement reconnu comme tel. En fait, le système éducatif classique donne peu de crédit ou ignore totalement ce niveau d’apprentissage dans son ensemble (Buckingham & Sefton-Green 1993).

Cette relation apparemment contradictoire entre des capacités acquises de façon informelle et une éducation plus conventionnelle devient particulièrement tendue à notre époque tandis que les revendications “éducatives” faites par les promoteurs des TIC et d’Internet semblent défier la domination et l’assurance du savoir et des modes d’enseignement et d’apprentissage traditionnellement présents dans les institutions scolaires (Papert 1993). De fait, il n’est pas exagéré de dire que les développements des nouvelles technologies ont inspiré et aidé à re-conceptualiser un ensemble d’arguments ayant trait à la nature de l’enseignement et de l’apprentissage (Lankshear et al. 2000). Une attention considérable a été apportée au rôle de l’apprentissage informel et extérieur à l’école avec un intérêt particulier pour la question des modes d’apprentissage (Coffield 2000). Comment fonctionnent-ils et de quelle façon remettent-ils en cause, s’ajoutent-ils ou complètent-ils les modes traditionnels de pédagogie ? Il ne s’agit pas là de connaissances désintéressées car les enjeux commerciaux derrière les nouvelles technologies et les développements des nouveaux médias tout comme les systèmes éducatifs formels de l’État sont concernés par l’accroissement des performances et de leur attrait (Kenway & Bullen 2001). Comme d’autres auteurs l’ont souligné, cet intérêt pour l’apprentissage informel présente beaucoup de contradictions dans la mesure où certaines approches semblent impliquer qu’il est peut-être une technique décontextualisée pouvant être reproduite pour d’autres contextes

(Coffield 2000a). D'autres pensent que les relations structurelles habituellement présentes dans les salles de classe entre enseignant et apprenant ont peut-être besoin d'être redéfinies (Katz 2000).

Cet article présente des données empiriques afin d'approfondir ces questions. D'une part à cause des paradoxes entourant les notions d'apprentissage informel en général, d'autre part pour voir comment le domaine "diabolisé" du salon de discussion peut être expliqué en termes d'analyse pédagogique, nous rendrons compte de l'apprentissage des enfants sur ces salons. Ceci fait partie d'une recherche en cours dans le cadre d'un projet intitulé "espaces partagés: apprentissages informels des cultures numériques" <<http://www.wac.co.uk/shakespeareians>>. Nous commencerons par la description du contexte de l'étude et nous explorerons ensuite comment les enfants acquièrent le fonctionnement des salons de discussion ou y sont initiés. Ceci implique de mettre l'accent sur la façon dont les enfants s'encouragent et s'instruisent mutuellement; sur la façon dont les structures textuelles du salon lui-même (de manière comparable à certains jeux vidéo et programmes informatiques) construisent de nouveaux apprenants; enfin sur la façon dont les enfants se servent de leur participation pour explorer leur place au sein d'une culture de pairs, en particulier en relation à leur genre.

L'étude

Nos données ont été collectées dans un centre d'art et d'enseignement non officiel, WAC (Weekend Arts College), situé dans la partie Nord de Londres et qui offre plusieurs activités artistiques pour les jeunes issus de familles à revenus modestes (<<http://www.wac.co.uk>>). Les filles de cette étude (âgées de dix à treize ans) participaient à des salons de discussion dans le cybercafé, un ensemble d'ordinateurs peu surveillé, donnant aux enfants du temps d'accès libre au cours de l'année scolaire de septembre 2001 à juin 2002. Nous avons également animé une session de deux jours sur les salons de discussion dans le but d'amener les filles à avoir un regard critique sur leur participation. Rebekah Willett a travaillé dans le cybercafé et a instauré des relations assez informelles avec les enfants —elle était probablement considérée comme un adulte référent, un soutien ou parfois une sœur aînée. En outre, nous avons enregistré des discussions entre enfants et des entretiens directs. Au cours de la session de deux jours, des séquences d'enseignement, les travaux des enfants et des cours plus formels ont également été enregistrés. Les discussions simultanées, les "chats", ont été enregistrées sur l'écran ou notées en direct in situ.

Le salon de discussion Habbohotel

Nous allons étudier plus particulièrement un site de discussion appelé Habbohotel (habbohotel.com). Il s'agit d'un salon de discussion utilisant des avatars, c'est-à-dire des représentations graphiques de soi (par opposition aux salons purement textuels), et conçu, semble-t-il, pour des enfants. La page d'accueil de Habbohotel proclame que "cet hôtel est d'abord pour les adolescents du Royaume-Uni mais tout le monde est le bienvenu". Il est assez difficile de savoir qui précisément utilise Habbohotel, bien que le graphisme de style dessin animé le destine plus spécifiquement aux enfants. Des spots publicitaires pour ce site sont diffusés à la télévision après l'école et, au cours de notre observation, nous avons pu remarquer qu'il y avait entre 2000 et 4000 visiteurs sur le site à n'importe quel moment.

Comme dans les salons de discussion fondés sur l'écrit, Habbohotel propose des conversations en ligne sous forme de communication écrite en temps réel. En plus de la conversation, le visiteur conçoit un personnage animé (appelé Habbo) et le déplace ensuite dans diverses représentations visuelles de pièces de l'hôtel virtuel (image 1). Il y a un vaste choix de salles incluant des bars (où vous pouvez commander des boissons sans alcool), des piscines, des pistes de danse, des chapelles et des chambres privées. Elles comportent du mobilier, des boissons, des cheminées et même des jeux de "spin-the-bottle" (un "jeu à s'embrasser" où les joueurs, assis en cercle autour d'une bouteille couchée sur le côté, la font tourner sur elle-même. Lorsqu'elle s'arrête, si ses extrémités désignent un garçon et une fille, ils doivent s'embrasser). Les paroles dites apparaissent dans des bulles, comme dans les bandes dessinées et un Habbo peut se déplacer dans une pièce, danser, nager, s'asseoir, se coucher sur un lit, prendre un bain et parler bien sûr. Les paroles peuvent être murmurées, criées ou juste prononcées par le biais d'un ensemble de conventions graphiques —et si un Habbo se trouve à l'autre bout de la pièce, seulement quelques bribes de conversations pourront être "entendues".

Les visiteurs de Habbohotel peuvent aussi concevoir leur propre chambre, mais pour la meubler il faut avoir des crédits habbos qui peuvent être obtenus soit en payant avec une vraie carte de crédit soit par un emploi dans l'hôtel, ce qui est très recherché. Lorsqu'on utilise Habbohotel, on peut voir plusieurs icônes qui permettent au visiteur de bénéficier de différentes fonctionnalités de l'hôtel. Sur l'image 1, les icônes en bas à droite représentent les comptes "bancaires" des visiteurs (le sac avec l'argent), le navigateur de l'hôtel (utilisé pour changer de pièce) et la console Habbo. Avec celle-ci, on peut rechercher d'autres Habbos (pour savoir dans quelle pièce ils se trouvent), envoyer des messages et constituer une liste d'amis utilisateurs du site. Les visiteurs peuvent enregistrer sur leur compte habbo des informations telles que leur objectif et une phrase de salutation, cette information devient



IMAGE 1
LE FORUM HABBOHOTEL (18 JUILLET 2002)

alors accessible à tous les utilisateurs du site par le biais de la console ou simplement en cliquant sur un Habbo dans une pièce. Dans l'image 1 ci-dessus, nous avons cliqué sur un Habbo (une flèche apparaît alors sur l'écran au-dessus de lui) ainsi l'information le concernant apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran (son nom et son objectif). Bien que nous ayons pu observer des garçons utilisant le site et, de fait, il y a un certain nombre de Habbos masculins, nous n'avons recueilli des informations que sur des utilisatrices. Dans le cybercafé, il n'y avait pas autant de garçons de la même tranche d'âge de dix à treize ans et, dans ce contexte, les garçons préféraient jouer à des jeux plutôt que de converser. Nous nous concentrerons sur les expériences de quatre filles, deux afro-antillaises et deux blanches, qui allaient toutes dans des écoles différentes et qui ne se connaissaient que par le WAC. Bien que les jeunes filles eussent des ordinateurs à la maison, trois d'entre elles affirmaient qu'ils étaient trop vieux et trop lents pour aller sur le site de Habbohotel. Seule l'une d'elles, Helena, avait l'expérience de ce site en dehors du WAC.

L'enseignement : par qui ou par quoi passe-t-il dans les salons de discussion ?

Notre analyse sera centrée sur les relations pédagogiques entre Helena et les autres filles. Nous montrerons qu'en effet, elle jouait le rôle de "l'enseignant" et que la façon dont elle remplissait ce rôle et le contenu de ce qu'elle enseignait constitue l'essence même de l'apprentissage informel présent dans la culture des salons de discussion acquise par les enfants. Nous pensons néanmoins que "l'enseignement" des règles et conventions de Habbohotel est indissociable d'un discours normatif ordinaire relatif au genre (Walkerdine & Lucey 1989). Dans cet exemple, apprendre comment fonctionner ne peut être séparé du contexte social spécifique. Cependant Helena n'était qu'une personne ressource pour l'apprentissage des autres filles. Les enfants ne s'assoient pas pour lire les modes d'emploi expliquant comment dialoguer dans les salons virtuels. Il leur faut malgré tout apprendre un certain nombre de règles, de procédures et de façons de communiquer pour faciliter la participation, ainsi le premier outil d'apprentissage que nous pouvons évoquer est l'interface du site web. Les structures particulières du site de Habbohotel permettent la construction par étayage (*scaffolding*) de l'apprentissage, ainsi les enfants peuvent tout de suite engager une conversation puis rapidement progresser pour apprendre des méthodes d'interaction plus compliquées, les conversations informelles entre les enfants dans des situations du monde réel, en classe ou dans un cybercafé, offrant alors de nouvelles sortes d'apprentissages.

La construction de l'apprentissage au sein de Habbohotel

Notre premier exemple concerne Nathalie, dix ans. Elle avait peu d'expérience des salons (elle n'avait pas accès à la maison aux salons de discussion), bien qu'elle eût utilisé un salon textuel simple situé sur un site de musique géré par un ami de son père. Elle décida d'essayer Habbohotel après avoir vu Helena aller sur ce site dans le cybercafé. Nathalie explora d'abord le site par elle-même et, après une séance d'environ quarante-cinq minutes, elle se fit aider d'Helena qui, nous sembla-t-il, joua le rôle de "tutrice-pair" (Tobin 1998).

Plus Nathalie naviguait sur le site, plus elle apprenait. Tout comme lorsqu'on joue à des jeux sur ordinateur, on peut entrer et obtenir un certain succès dans Habbohotel avec très peu d'expérience. Non seulement cette construction facilite l'apprentissage, mais elle présente également l'avantage de motiver le visiteur à continuer le jeu. Le site est particulièrement facile à

expérimenter. Au lieu d'avoir, par exemple, un endroit où les enfants doivent aller pour avoir accès à l'information, le visiteur peut obtenir des renseignements tels que le nom et l'objectif d'un autre Habbo en cliquant simplement avec la souris sur n'importe quelle pièce (image 1). On peut apprendre comment se mouvoir dans une pièce, s'asseoir, se coucher sur un lit, prendre une boisson dans le réfrigérateur en cliquant dans la pièce. La console Habbo (image 2) est également conçue pour faciliter l'interaction et l'apprentissage. En tant que spécialistes de l'éducation, nous pensons que le site stimule ce que l'utilisateur sait déjà en fournissant des réponses ou des solutions simples, complètes et compréhensibles jusqu'à de plus amples interrogations, rappelant ainsi le principe d'étayage. Le concept est adapté des théories de Vygotsky sur la zone de proche développement dans lesquelles il affirme qu'un apprentissage efficace s'effectue par un processus d'encouragement et de découverte (1962). Des textes offrent cet étayage et une activité interactive comme un salon de discussion se doit de bien accueillir les visiteurs et de favoriser les progrès d'utilisateurs plus expérimentés.

IMAGE 2
LA CONSOLE HABBO (17 AOÛT 2002)



Par exemple, lorsqu'un participant se connecte au site, la console apparaît sous forme d'icône avec une note indiquant le nombre de messages ou de "contacts amicaux" reçus par cette personne. En apparaissant sous cette forme, l'icône permet à de nouveaux visiteurs d'Habbohotel de savoir qu'ils peuvent envoyer des messages et contacter des amis. Nathalie apprit très vite comment utiliser la console lorsqu'elle vit qu'elle avait un "contact ami" (elle cliqua sur la console et la demande apparut avec un bouton offrant les options <accepter> ou <refuser>). Le fait de cliquer sur la console permet d'avoir accès à d'autres options qui peuvent être expérimentées par un processus d'essai et d'erreur (par exemple, si vous cliquez sur <trouver>, vous voyez apparaître un écran qui vous demande quel Habbo vous aimeriez rencontrer et un bouton qui indique <demande à devenir un ami>). Ainsi, plus on expérimente, plus on obtient d'informations sur un autre Habbo. Mais le plus important est que le site est soigneusement construit de façon à ce que les novices comme les experts puissent y trouver satisfaction.

Les interactions de Nathalie avec d'autres Habbos l'ont également amenée à découvrir d'autres fonctions du site web. Les Habbos lui ont dit, par exemple, de faire certaines choses comme <envoyer un contact amical> ou <aller dans une pièce privée>. Lorsque ceci se produisait, elle était très désireuse de faire ce qu'on lui demandait et réagissait en utilisant trois techniques: essai et erreur, bureau d'aide Habbo, demande d'aide auprès d'Helena. Nathalie demanda également des informations auprès d'autres Habbos, telles que comment obtenir un emploi et, dans beaucoup de cas, nous avons vu Nathalie observer un autre Habbo en train de faire quelque chose (montrer un panneau par exemple) et ensuite trouver comment le faire elle-même.

Le site essaie également d'informer les visiteurs sur la sécurité et les risques financiers possibles dans les salons de discussion. La page d'accueil contient des liens vers des <conseils de sécurité>, un article sur la <prévention du piratage> et une lettre d'information <HabboHood watch>. La présence des liens vers d'autres pages (ainsi les messages n'apparaissent que si un utilisateur choisit de cliquer sur eux) fait que nous avons rarement vu les jeunes lire ces rapports, ce qui n'est guère surprenant. Cependant, Habbohotel a conçu un moyen plus efficace d'envoyer des messages aux participants —par des messages courts qui apparaissent quand on se déplace dans une autre pièce (image 3). Malgré nos doutes sur l'efficacité de ce système, les filles nous dirent que non seulement elles lisaient ces messages —parce qu'ils étaient courts et qu'elles pensaient qu'ils pouvaient concerner autre chose— mais elles étaient également capables d'en rapporter certains.

IMAGE 3
ALERTE À L'IMPOSTEUR (18 JUILLET 2002)



Le tutorat par un pair

L'interaction suivante se produit lorsque Helena essaya d'aider Nathalie à obtenir un emploi dans Habbohotel. Elles partagent un ordinateur et sont sur le compte Habbo de Nathalie, mais Helena tape et contrôle la souris :

1. Helena: D'abord tu demandes gentiment, ensuite méchamment (elle tape "quelqu'un a-t-il un travail" et modifie la graphie de "dire" à "crier")
2. Nathalie: Y a-t-il des offres d'emploi? Dans le commerce?
3. Helena: Non, ils proposent d'autres emplois en fait.
4. Nathalie: (*lisant une bulle*) Va à la salle de repos.
5. Helena: Non, c'est pas intéressant.
6. Nathalie: Tu es sûre?
7. Helena: Oui, il est payé pour dire ça.
8. Nathalie: Vraiment? Nooooo!
9. Helena: Je sais, ce n'est pas juste.

Dans cette interaction, Helena enseigne à Nathalie de façon très explicite les conventions et règles en vigueur à Habbohotel. Avant cet extrait, Helena avait tapé la question "quelqu'un a-t-il un emploi?", mais les filles demandaient un travail à d'autres Habbos depuis plusieurs minutes sans succès. À la ligne 1 ci-dessus, Helena présente l'idée de crier et explique à quel moment crier est acceptable. À la ligne 2, Nathalie se réfère à une remarque faite précédemment par Helena au sujet du commerce (Helena avait dit à Nathalie que les Habbos pouvaient offrir de vendre des objets tels que du mobilier). Helena dit à Nathalie que les autres Habbos ne font pas de commerce et qu'il y a d'autres offres d'emplois. À la ligne 4, Nathalie lit ce que dit un autre Habbo, indiquant aux gens d'aller dans une pièce en particulier. Helena l'informe que cette pièce n'est pas "très bonne" et l'autre Habbo est peut-être payé pour faire de la publicité pour la pièce en question. Ceci indique à Nathalie que Habbohotel est plein de gens qui ont peut-être d'autres motivations, et —le plus important pour Nathalie à ce moment-là—

que l'on peut obtenir un travail qui consiste à faire la promotion d'un lieu. À la ligne 8, Nathalie exprime sa frustration de ne pas avoir ce travail de "promoteur de la salle de repos" et, ligne 9, Helena reconnaît que ce n'est pas juste que quelqu'un d'autre ait un travail aussi facile. Le plus surprenant et le plus typique dans cet échange est qu'Helena n'explique pas, ne donne aucune explication sur la façon d'obtenir un travail ou comment elle sait que l'autre Habbo ne veut pas simplement vendre des objets. Contrairement au discours éducatif traditionnel où la personne la mieux informée communique les informations et explique le cheminement intellectuel derrière les décisions prises (Edwards & Mercer 1987), Helena exprime des opinions (lignes 5 et 9) et fait part de ses informations. Plutôt que d'expliquer la motivation économique derrière la mention de la salle de repos, elle exprime d'abord une opinion (ligne 5: "ce n'est pas intéressant"): ensuite, après la réponse de Nathalie, elle continue avec une information sur l'économie de Habbohotel. Ici la qualité du discours valorise l'opinion et les faits plutôt que la théorisation et l'explication.

Jouer : apprentissage informel de la culture des forums

Par opposition à l'enseignement direct, presque évident, décrit ci-dessus, l'accent sera mis dans cette partie sur des modes d'apprentissage informel dans lesquels il est difficile de savoir qui possède la connaissance, qui apprend et même quel est le contenu des connaissances. Nous décrivons les activités des filles comme une sorte de jeu. Ici l'apprentissage se situe davantage dans un processus de négociation que d'acquisition de techniques opérationnelles, comme le fait d'appliquer un ensemble précis de règles ou de conventions. Cependant le concept de jeu est assez particulier dans la mesure où les conversations des filles laissent à penser que les interactions dans les salons permettent de tenir un rôle ou d'expérimenter à la fois de nouvelles formes de langage, de genre et de sexualité. Nous pouvons voir les filles prendre des risques et faire des expériences sur des sujets tabous.

Un nouveau langage

De plus en plus de recherches sont faites sur le langage textuel électronique des messages courts, courriers électroniques et salons de discussions (Green & Adam 2001, Herring 1996, Snyder 1998). Merchant (2002) pense que certains critiques adoptent une position de panique, en affirmant que les textes électroniques corrompent le langage parce que les utilisateurs ne suivent pas les conventions appropriées à l'usage de la langue. Par ailleurs, la recherche décrit les jeunes utilisant des messages électroniques comme enga-

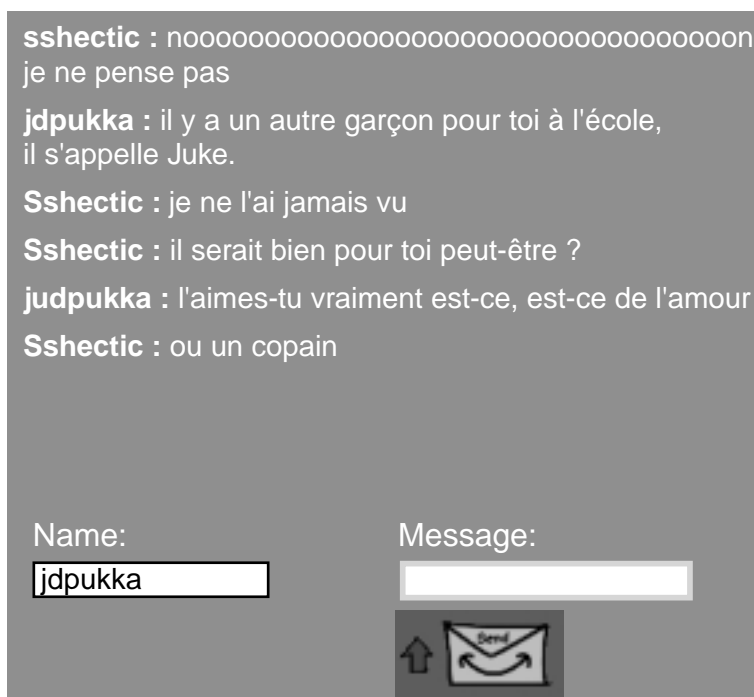
gés dans un processus de création pour répondre à leurs besoins communicationnels. Confrontant son travail avec les dernières recherches, Merchant écrit: “[Les conversations sur Internet] rendent la distinction entre l’oral et l’écrit très floue et constituent un nouveau genre linguistique que l’on peut définir comme une conversation écrite rapide.” (2002, 2).

Comme le décrit Merchant, les conversations sur les salons —qui sont des textes écrits— sont des dialogues et reflètent le langage oral. Les participants créent des images textuelles telles que les smileys ou des façons d’écrire qui reflètent la parole, en utilisant des majuscules pour exprimer un cri, par exemple. De plus, les conversations sur les forums ayant lieu en temps réel, l’écriture doit se faire très rapidement. Plusieurs nouvelles formes de langage sont apparues comme les acronymes (btw = by the way = au fait); l’utilisation de nombres à la place d’un mot ou d’une partie de mot (gr8 = great = super); et enfin l’écriture phonétique (wot’s up = what’s up? = quoi de neuf?). Une autre forme de langage, utilisée plus particulièrement dans les salons filtrant les mots d’argot ou le langage sexuel explicite, consiste en fautes d’orthographe intentionnelles ou en symboles pour représenter des lettres (a33 = ass, fuckin g = fucking slag). Ces exemples sont pris sur Habbohotel dont le système de filtrage est apparemment mis à jour quotidiennement.

La création de ce nouveau langage a été remarquée par un certain nombre de scientifiques mais pas vraiment comme une sorte de jeu. C’est cependant une sorte de jeu avec les mots, dans la lignée des études sur le langage de cour de récréation (Opie & Opie 1959) ou plus spécifiquement un jeu avec la représentation des mots. Plusieurs des filles étaient très lentes à taper et par conséquent aimaient découvrir de nouveaux moyens d’abrégier leurs conversations. Nous remarquâmes une fille dans le cybercafé qui fit un essai d’utilisation des salons, mais parce qu’elle répondait de façon très littérale à des questions posées (donnant des phrases complètes pour répondre à “wot’s up?”) et n’avait pas appris comment abrégier ses textes écrits (ou ses pensées), elle ne put participer aux conversations rapides qui suivirent. Les filles prononçaient à voix haute les mots qu’elles tapaient, imitant les sons de leur discours écrit. Elles allongeaient les voyelles (ex soooooo), écrivaient des représentations phonétiques pour les mots (“tik” pour “thick” = épais) et communiquaient dans une sorte de dialecte d’adolescents (“luvchick is in de house” = Coco d’amour est dans la maison) qui peut lui-même être considéré comme une évolution des dialectes des quartiers noirs de Londres (Back 1996). Les filles jouent avec ces morceaux de langage et les utilisent à leurs propres fins. Les abréviations et autres moyens de communiquer rapidement furent très vite adoptés par les filles, particulièrement les plus simples tels que “u” pour “you”, a/s/l (pour “age/sex/location”) et l’élimination des majuscules et de la ponctuation, ceci montrant bien la motivation des pré-adolescentes pour acquérir cette culture. L’image suivante est un exemple d’une conversa-

tion textuelle entre deux des filles de cette étude. Les filles jouent avec une autre convention, les points de suspension (...), pour indiquer peut-être, un sourire silencieux de connivence ou un regard appuyé.

IMAGE 4
JOUER AVEC LE LANGAGE (11 MAI 2002)



Les filles apprenaient visiblement à utiliser ces jeux de langue simplement par l'interaction sur les sites et le reflet du son de leur propre voix. Elles voulaient jouer avec leurs pairs et entrer dans le jeu du langage qu'elles voyaient sur les écrans devant elles.

Jouer avec son identité

Les filles ont également joué avec le genre et la sexualité et cela par le dialogue aussi bien avec des pairs dans le cybercafé qu'en ligne ; le jeu comportait plus particulièrement une part de risque sur le forum alors même qu'elles faisaient des expériences dans le domaine tabou du sexe.

Les salons de discussion, tout comme d'autres nouvelles formes de communication par ordinateur, ont cette caractéristique unique de permettre aux utilisateurs de participer sous une fausse identité (Turkle 1995). Et les enfants

prennent beaucoup de fausses identités. La plupart des enfants observés annonçaient un âge autre que le leur (généralement de quinze à dix-neuf ans). Avec les salons utilisant des avatars, les participants peuvent choisir dans une certaine mesure la couleur de leur peau, leur coiffure, leur silhouette et leur style vestimentaire. Plusieurs enfants ont fait aussi l'expérience d'annoncer un genre et des préférences sexuelles différentes. Quelques garçons plus âgés (de quinze à seize ans) allaient sur les sites en se faisant passer pour des filles pour apprendre à parler aux filles. Un enregistrement de cette étude montre deux filles allant sur le site de Habbohotel en tant que lesbiennes. Même si les choix sont limités, les salons permettent aux utilisateurs de prendre des identités différentes et d'expérimenter diverses façons de parler et d'entrer en relation avec les autres. On peut de nouveau décrire cette forme d'expérimentation comme une sorte de jeu dans lequel les jeunes gens apprennent et construisent du sens avec les pratiques discursives portant sur le genre et la sexualité (Epstein 1995).

Lors d'une conversation enregistrée, les filles étaient assises côte à côte à la fois dans le vrai cybercafé et virtuellement en tant que Habbos dans Habbohotel. Dans leur conversation au sujet de Habbohotel, elles définissaient des positions particulières pour chacune d'elles en exprimant leurs préférences sur les vêtements, le style de coiffure, la couleur de peau et les genres de musiques. Pour être acceptés dans certains cercles sociaux, les utilisateurs devaient choisir des apparences acceptables selon le discours dominant en vigueur. Les choix effectués à partir de menus limités (lors de la conception d'un Habbo par exemple) étaient considérés comme importants pour les interactions dans le cyberspace, comme on peut le voir dans cet extrait de conversation entre Helena et Nathalie toujours à la recherche d'un emploi.

1. Helena: Tu sais quoi ? Ils offrent des emplois aux personnes qui ont une bonne apparence, et cela dépend de ce qu'ils appellent avoir une bonne apparence.
2. Nathalie: nous présentons bien
3. Helena: OK
4. Nathalie: assez bien (rire)
5. Helena: Tu sais à quoi tu vas ressembler dans un maillot de bain parce qu'il a toujours le chapeau sur la tête, c'est vraiment drôle parce que tu es en maillot de bain avec le chapeau, c'est vraiment drôle, je vais te montrer.

À la ligne 1, Helena explique avec précaution que les gens dans Habbohotel jugent les autres visiteurs sur leurs apparences. Elle nuance son propos en disant que c'est très subjectif ("cela dépend de ce qu'ils appellent une bonne apparence"). Ligne 2, Nathalie donne son opinion en disant qu'elle a choisi une bonne apparence pour son Habbo, mais l'absence totale d'enthousiasme dans la réponse d'Helena ("OK") incite Nathalie à ajouter "assez" (sous-entendu son Habbo a une apparence assez bonne pour obtenir un emploi) et lorsque Helena ne répond toujours pas de façon positive, Nathalie dit que son

Habbo a l'air "assez bien". Helena a maintenant la possibilité de dire à Nathalie pourquoi son Habbo n'a pas l'air très bien, elle peut le faire sans insulter ni contredire Nathalie et, ligne 5, elle lui explique que les Habbos conçus avec des chapeaux ont l'air "drôles" lorsqu'ils portent en même temps des maillots de bain. Cette interaction nous donne un petit exemple où l'importance de l'apparence est reconnue et Helena, la fille la plus âgée, semble jouer le rôle du personnage plus âgé, plus expérimenté. Il est intéressant de remarquer la timidité avec laquelle les filles expriment leurs opinions, un élément de conversation entre filles déjà souligné dans d'autres études (Willett 2002). Helena ne pouvait pas arriver et dire que Nathalie ne présentait pas bien et que c'était la raison pour laquelle elle ne pouvait pas avoir de travail. Elle s'arrange habilement pour faire comprendre à Nathalie que quelque chose ne va pas avec son Habbo. Bien que Nathalie exprime tout d'abord une opinion assez tranchée, elle revient rapidement sur ses dires et arrive à un compromis avec l'avis d'Helena. Cette façon de négocier un point de vue est un exemple de la façon dont les filles apprennent à se comporter "en fille", dans ce cas, lorsqu'il s'agit d'exprimer une opinion avec d'autres filles (Butler 1990, Mc Robbie 1994).

Sexualité

L'une des plus remarquables sortes d'interactions fut l'expression du désir hétérosexuel. Il y a plusieurs enregistrements de filles essayant de séduire des garçons ou même se "battant pour un garçon". Cette sorte d'interaction est décrite dans des comptes rendus de comportement de cour de récréation, tels qu'on en trouve dans *Gender Play* de Thorne (1993). Il y décrit ce jeu entre garçons et filles comme un moyen d'établir "des frontières entre les genres qui lorsqu'elles sont évoquées... s'accompagnent de formes spécifiques d'action, d'un sens de la représentation, de significations confuses et ambiguës... et tout un ensemble d'intenses émotions." (1993, 66)

Les interactions observées dans les salons de discussion semblent profondément enracinées dans des jeux de type "kiss-chase" (la course au baiser) ou "catch-and-kiss" (attraper et embrasser). Quand elles poursuivaient un Habbo de leurs assiduités, les filles criaient de plaisir ("Je suis avec lui, j'y suis, j'y suis, je suis avec lui"), elles parlaient de l'apparence des garçons et elles disaient à celui choisi qu'elles l'aimaient et qu'elles voulaient l'embrasser. Elles disaient à leurs amies (dans le vrai cybercafé) qui étaient sur le salon de s'écarter, comme Sasha le dit à Aimée (nom d'écran aghectic) : "Toi tu t'en vas, c'est mon mec, je suis déjà en train de lui parler, tu comprends ce que je dis? Oui, oui, il faut que tu partes."

Ces interactions s'accordent bien avec la description de "kiss-chase" de Thorne, ce sont des formes "d'actions stylisées" comportant un sens de la

représentation —mises en évidence ici par l'adoption de formes de langage noir américain. Lorsque les filles jouaient à la course au baiser elles disaient souvent des choses telles que "c'est drôle de se battre pour un mec", confirmant ainsi qu'elles voyaient leurs interactions dans le salon comme un jeu. Les expressions d'amour et de désir d'embrasser s'accordent également avec la description faite par Thorne de ce jeu qui comporte un certain nombre d'ambiguïtés. Le désir d'embrasser peut devenir une forme d'agression bien qu'il soit exprimé en termes d'intimité.

Ce discours sexualisé a non seulement montré la prise de position des filles en termes de préférences sexuelles —elles adoptent une posture d'hétérosexuelles— mais aussi en termes de genre et d'âge. Thorne décrit la course au baiser comme un moyen d'établir des frontières entre garçons et filles, de définir qui est un garçon, qui est une fille et ce que signifie être un garçon ou une fille. Dans les salons de discussion, les filles se construisent une façon particulière "d'être fille" et plus spécifiquement une "fille préadolescente", pas seulement par un comportement de flirt mais aussi par une façon de parler, d'exprimer leurs opinions et, dans une certaine mesure, d'établir une sorte de relation de pouvoir avec les garçons. Les discours des filles incluent des affirmations sur la façon d'évaluer les garçons ("il n'est pas terrible", "il est mauvais, trouve quelqu'un d'autre plus gentil", "c'est un type très ennuyeux"). Cette manière d'insulter les garçons (anonymement cependant) apporte plusieurs choses : elle place les filles séparément des garçons, elle leur donne une façon de parler d'eux et le pouvoir de décider si elles veulent entrer en interaction avec eux ou pas.

La prise de risques et les sujets tabous

Poursuivre des garçons de leurs assiduités dans Habbohotel était seulement une sorte d'activité ouvertement hétérosexuelle. Les filles engageaient dans des conversations avec des garçons des discussions qui reflétaient leurs désirs de prendre des risques et de jouer avec des sujets tabous, notamment autour des relations sexuelles. Elles leur disaient souvent (on peut seulement supposer que c'étaient des garçons, étant donné qu'il est impossible de savoir qui étaient les autres utilisateurs du salon) qu'elles les aimaient, moyen d'obtenir un "meilleur ami" ou quelqu'un sur lequel elles pouvaient compter pour parler dans Habbohotel. Ces déclarations d'amour étaient souvent suivies de conversations limitées (trouver l'âge, le sexe et l'endroit où il se trouve, parler de leur musique préférée et se déplacer ensemble dans les pièces). L'extrait suivant montre à quel point les filles sont frivoles lorsqu'elles déclarent leur amour. Dans cet extrait Helena et Rebekah sont assises à côté de Nathalie qui vérifie ses messages sur la console Habbo. Elle en a reçu plusieurs de la part d'un garçon appelé Ant :

Nathalie: Oh mon dieu, j'en ai un autre.

Rebekah: (*lit*) M'aimes-tu encore? Ant

Toutes: AHHHHHHH

Helena: C'est si gentil, d'où est-il?

Nathalie: Je ne sais pas (*rire*)

Helena: Demande-lui, dis-lui d'où tu es. Tu dois lui dire que tu l'aimes encore, d'abord.

Nathalie: Je veux juste de l'argent

Helena: OHHHHHHHHH

Rebekah: Et alors, c'est son objectif, il faut que ce soit clair.

Nathalie: Oui, ça l'est.

L'intérêt de Ant pour l'amour est décrit comme "gentil" par Helena, alors que Nathalie admet qu'elle ne sait pas d'où il est. Nathalie avait déjà dit qu'elle aimait Ant, mais maintenant elle semble plus intéressée par le fait de trouver un travail que par l'amour.

Les déclarations d'amour sont quelquefois accompagnées de demandes sexuelles, comme dans cet extrait où Sasha et Aimée sont dans Habbohotel. Sasha a trouvé un garçon, Jordy, qui l'intéresse.

"Sasha: Veux-tu m'embrasser, mon amour? (*Sasha dit cela tout en essayant de décider ce qu'elle va écrire*)

Aimée: Je t'aime, veux-tu m'embrasser? (*Aimée suggère à Sasha d'écrire cela*)

Sasha: Attendons de voir sa réaction.

Aimée: Qu'est-ce qu'il t'a dit?

Sasha: Rien.

Aimée: Cette pièce est nulle, allons à la piscine.

Sasha: Une minute.

Aimée: Allons à la piscine 2, la piscine 2.

Sasha: Jordy une minute, Jordy je vais lui demander si nous pouvons aller dans le cabinet.

Aimée: Je sais, ils vont dans le cabinet, oui et il devient rose et il nnnnnnnnnnnnn

Sasha: (*rire*)

Aimée: Je ne plaisante pas allons dans le cabinet."

Le cabinet auquel les filles font référence est en fait un moyen de transport que l'utilisateur prend pour se déplacer d'une pièce à l'autre. Sasha et Aimée ont vu des Habbos aller ensemble dans le cabinet, donc elles pensent que c'est un endroit où ils vont pour avoir des "relations intimes". Sasha et Aimée ont participé à la session de deux jours au cours de laquelle les filles ont conçu (sur papier) leur salon de discussion idéal. Cette conception faisait apparaître une "salle de relations intimes" où les utilisateurs pouvaient aller ensemble et les filles en ressortir enceintes, ainsi nous pouvons penser que

dans l'extrait ci-dessus Aimée encourage Sasha à avoir des relations sexuelles avec Jordy !

Cette prise de risque avec un discours sexuellement connoté et l'expérimentation autour du sujet tabou du sexe est un élément du jeu et de l'apprentissage des filles sur les salons de discussion et, encore une fois, une subtile déviance du jeu. Garvey (1977) propose une catégorie de jeu appelé "jouer avec les règles" dans laquelle le fait de "tester les limites" est décrit comme une sorte de jeu. Elle écrit : "en s'amusant à violer les conventions ou à tester les limites –surtout celles imposées par le consensus du groupe de pairs– un enfant développe non seulement la connaissance de ses propres capacités mais il apprend aussi sur la nature des systèmes de règles sociales." (1977, 106)

Il y a un certain nombre d'exemples de ce "jeu", certains beaucoup plus explicites sexuellement. Comme nous le montrions dans notre introduction, ce sont ces sortes d'interactions qui posent question quant à la participation des enfants aux salons de discussion. Même les observateurs les plus libéraux seraient amenés à réfléchir sur le caractère approprié (et la sécurité ?) de filles de dix ans acceptant d'être "prises par-derrière" dans un salon. Le fait de jouer avec des sujets tabous permet aux enfants de prendre position par rapport à la hiérarchie du monde adulte. La prise de risque fait partie du processus de jeu, par lequel les enfants apprennent très vite à s'éloigner de la sécurité offerte par les parents. Tandis que les filles sont perçues comme plus vulnérables dans les salons de discussion, les garçons ont été diagnostiqués comme plus influençables par la violence des jeux vidéos. Jenkins (2000) compare les expériences de "la culture d'un garçon du XIX^e siècle" avec celle "des jeux contemporains". Il affirme que les expériences fondamentales communes aux deux cultures incluent l'exploration d'un espace séparé des parents pour développer "l'autonomie et la confiance en soi", obtenant la considération des pairs par des actes audacieux, en développant des vertus de maîtrise et de sang-froid, en exprimant son agressivité et en se comportant en mâle adulte. Jenkins décrit ces expériences de culture masculine comme faisant partie "du processus délicat par lequel la culture occidentale transforme les garçons en hommes" (2000, 275). Nous devons trouver des moyens d'appliquer l'analyse de Jenkins aux filles dans les salons et voir comment les discours sexuellement connotés avec lesquels les filles s'amusent peuvent être considérés comme des formes de jeu expérimental et d'émancipation. Tandis que beaucoup d'écoles pourraient considérer cette sorte de jeu comme hors normes, nous pouvons voir pourquoi une telle proscription ne peut que servir à prouver que ces formes de culture populaire apportent des possibilités d'apprentissage sérieuses et significatives aux enfants et leur permettent de tester et de réfléchir sur les expériences des adultes.

Conclusions : apprendre à jouer et jouer pour apprendre

Nos questions de recherche étaient fondées sur ce que nous pouvions apprendre en explorant l'apprentissage des enfants dans les salons de discussion. Nous étions particulièrement intéressés de voir comment un tel apprentissage pouvait contribuer à l'élaboration d'une théorie de l'apprentissage informel et sa pertinence pour l'éducation.

Il ne fait aucun doute que Nathalie et les autres enfants ont appris des choses au cours de leurs expériences de visite sur Habbohotel pendant cette étude. Nous avons montré comment Nathalie fut initiée, comment elle apprit à faire fonctionner les mécanismes du forum, quoi dire et quoi faire une fois en place. Il s'agit bien d'un apprentissage informel dans la mesure où le sujet et le domaine d'étude sont restés en dehors de l'école et de l'institution éducative. Nous devons cependant faire remarquer qu'elle fut soutenue et encouragée —par la conception du logiciel, de l'interface et par des personnes— tout au long du processus d'apprentissage.

Dans quelle mesure cet apprentissage est-il informel et comment peut-il être relié à d'autres sortes d'apprentissage expérimentées par ces filles à ce moment de leur vie ? Nous pensons qu'il y a à la fois des différences et des similarités entre la pédagogie de la culture populaire, l'éducation des pairs et son opposé de fait, l'éducation formelle. En fait, un point souvent ignoré dans ce débat mais pourtant évident est que l'éducation formelle n'est pas homogène ni fondée sur un seul modèle. La préférence pour le jeu —apprendre, par l'adoption de rôles différents et, par-dessus tout, de rôles ayant un sens et une certaine valeur pour les participants— est essentielle. La préférence pour d'autres formes de discours —valoriser l'opinion plutôt que la théorie— et la capacité à aborder les problèmes sous différents points de vue sont tout aussi importantes —par exemple, lorsque Nathalie apprend grâce au modèle d'Helena et par imitation. Enfin, nous pouvons remarquer comment l'expérimentation à travers une structure de soutien (l'interface du logiciel) permet aux apprenants de progresser à leur propre rythme, en les aidant à développer leurs connaissances et en les encourageant.

Il est bien sûr impossible de dire comment ou même si l'un des enfants observés a pu utiliser ces techniques informelles dans d'autres contextes, si elles représentent des aptitudes transférables. L'un des arguments clé en faveur de l'apprentissage conventionnel est qu'il facilite l'application de connaissances et d'aptitudes à d'autres domaines au-delà du contexte d'apprentissage immédiat. Non seulement ceci reste ouvert à l'interprétation, mais nous ne sommes pas sûrs que l'apprentissage informel n'ait pas les mêmes résultats. Il est vrai que nos données sont limitées, mais quel genre

d'étude pourrait vraiment montrer l'impact du mode ou du contenu de cet apprentissage informel à un autre contexte ?

À un certain niveau, cet argument pourrait signifier que plus on critique l'apprentissage informel, plus on essaie de le définir, plus le sujet de notre étude devient flou. Une partie du problème réside dans le fait qu'aucune sorte d'apprentissage formel aisément définissable n'existe. En fait, seul le snobisme de l'institution éducative et l'affirmation erronée que la culture populaire n'a pas de pédagogie et ne demande aucun effort intellectuel conduisent à penser le contraire, ce qui est sujet à controverse.

Le rôle du jeu pose une énigme similaire quant à l'apprentissage informel. Nous avons identifié plusieurs sortes de jeux avec différents résultats au niveau de l'apprentissage. Sutton-Smith (1997) soutient qu'il y a peu de preuves de la fonction nécessairement éducative du jeu et que le fait d'affirmer que cette fonction existe est une forme de récupération rhétorique. Nous avons démontré que le jeu avec le langage, les tabous ou les genres apporte du plaisir et permet l'expérimentation, l'humour, la flexibilité et l'adaptation. Nous avons donc affirmé que c'est une forme d'apprentissage par le jeu. Néanmoins, la participation à un salon de discussion apprend-elle à jouer à autre chose qu'à un salon de discussion ? Sutton-Smith déclare que nous apprenons à jouer pour jouer et c'est la même chose pour les salons de discussion. Nous apprenons cependant à fonctionner à l'intérieur d'eux et suggérer qu'une telle activité puisse apporter d'autres finalités éducatives est un acte de foi.

Notre débat met en évidence un degré de complexité et d'implication de la part des jeunes dans les salons de discussion et cette position devrait permettre d'apaiser les craintes à leur sujet —en tout cas elle le devrait si elles étaient fondées sur un débat rationnel (Barker & Petley 1997). Cependant le fait de décrire la participation à des salons de discussion comme une forme d'apprentissage peut être accusé de banalisation. On en vient au point où l'apprentissage devient aussi vague que le fait de respirer. La plupart des interactions sociales impliquent une sorte d'apprentissage et la culture populaire motive et offre des récompenses aux apprenants réticents, ce que l'école traditionnelle ne fait pas. Mais ceci ne veut pas dire qu'il y a une différence qualitative entre l'apprentissage formel et informel. Le projet a mis à jour une énergie et une implication dans une forme diabolisée de culture populaire et c'est une correction importante. Il est cependant tout aussi important dans ce domaine d'étude de ne pas exagérer le cas de la défense et enfin, de montrer où commence et se termine l'apprentissage.

Bibliographie

- BARKER M. & PETLEY J. (Eds) 1997 *Ill Effects : The Media/Violence Debate*, London, Routledge
- BACK L. 1996 *New Ethnicities and Urban Culture*, London, UCL Press
- BUCKINGHAM D. 1989 "Television literacy; a critique", *Radical Philosophy*, 51, 12-25
- BUCKINGHAM D. & SEFTON-GREEN J. 1993 *Cultural Studies Goes to School : Reading and Teaching Popular Culture*, Brighton, Falmer Press
- BUTLER J. 1990 *Gender Trouble : Feminism and the Subversion of Identity*, London, Routledge
- COFFIELD F. (Ed) 2000 *The Necessity of Informal Learning*, Bristol, The Policy Press
- COFFIELD F. (Ed) 2000a *Differing Visions of a Learning Society : Research Findings Vol. 1 & 2*, Bristol, The Policy Press
- EDWARDS D. & MERCER N. 1987 *Common Knowledge. The Development of Understanding in the Classroom*, London, Methuen
- EPSTEIN D. 1995 "Girls Don't Do Bricks": Gender and Sexuality in Primary Classrooms, in Siraj-Blatchford J. & I. (eds) *Educating the Whole Child : Cross Curricular Skills, Themes and Dimensions*, Buckingham, Open University Press
- GARVEY C 1977 *Play*, London, Open Books
- GREEN E. & ADAM A. (eds) 2001 *Virtual Gender : Technology, Consumption and Identity*, London, Routledge
- HANLEY P 2002 *Striking a balance : the control of children's media consumption*, London, BBC/BSC/ITC
- HERRING S. (ed.) 1996 *Computer-Mediated Communication : Linguistic, Social and Cross-cultural Perspectives*, Amsterdam, John Benjamins Publishing
- JENKINS H. 2000 Complete freedom of movement: video games as gendered play spaces, in Cassell J. & Jenkins H. (eds) *From Barbie to Mortal Combat : Gender and Computer Games*, London, MIT Press
- JONES S. (ed.) 1999 *Doing Internet Research : Critical Issues and Methods for Examining the Net*, London, Sage
- KATZ J. 2000 *Geeks*, New York, Villard Press
- KENWAY J. & BULLEN E. 2001 *Consuming Children : education-entertainment-advertising*, Buckingham, Open University Press
- LANKSHEAR C., SNYDER I. & GREEN B. 2000 *Teachers and Technoliteracy : managing literacy, technology and learning in schools*, Sydney, Allen and Unwin
- McROBBIE A. 1994 *Postmodernism and Popular Culture*, London, Routledge
- MERCHANT G. 2001 "Teenagers in cyberspace: language use and language change in internet chatrooms" *Journal of Research in Reading*, 24(3)
- MERCHANT G. 2002 "Teenage girls and internet chatrooms". Conférence présentée au séminaire Media and Literacy, Sheffield, 9 July
- OPIE I. & OPIE P. 1959 *The Language and Lore of Schoolchildren*, New York, Oxford University Press
- PAPERT S. 1993 *The Children's Machine*, New York, Basic Books
- SNYDER I. (ed.) 1998 *Page to Screen : Taking Literacy into the Electronic Era*, London, Routledge

- SUTTON-SMITH B. 1997 *The Ambiguity of Play*, Cambridge Mass, Harvard University Press
- THORNE B. 1993 *Gender Play: Girls and Boys in School*, Buckingham, Open University Press
- TOBIN J. 1998 An American *otaku*, in Sefton-Green J. (ed.) *Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia*, London, UCL Press
- TURKLE S. 1995 *Life on Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon and Schuster
- VYGOTSKY L. 1962 *Thought and Language* (trad. Hanfmann E. & Vakar G.), Cambridge, MIT Press
- WALKERDINE V. & LUCEY H. 1989 *Democracy in the Kitchen: regulating Mothers and Socialising Daughters*, London, Virago
- WILLETT R. 2002 *Children's Use of Popular Media in their Creative Writing*. Unpublished dissertation, London, University of London, Institute of Education