

# **SOMMAIRE**

## **INTRODUCTION GENERALE**

## **PREMIERE PARTIE : Développement des NTIC et contexte de mondialisation**

CHAPITRE 1 : Internet et NTIC

CHAPITRE 2 : Le paradigme de la modernité à Antananarivo

## **DEUXIEME PARTIE : Appropriation d'Internet et conséquences sociales**

CHAPITRE 3 : Leitmotiv juvénile dans le recours à Internet

CHAPITRE 4 : Temps social et virtualité

CHAPITRE 5 : Popularité et perspectives d'accès à Internet

## **TROISIEME PARTIE : Apprivoiser les NTIC**

CHAPITRE 6 : Paix sociale et risques inhérents aux NTIC

CHAPITRE 7 : Prospectives pour un regard critique envers les NTIC

## **CONCLUSION GENERALE**

## **BIBLIOGRAPHIE**

## **TABLES DES MATIERES**

## **LISTE DES ABREVIATIONS**

## **LISTE DES TABLEAUX**

## **LISTES DES CARTES**

## **ANNEXES**

## **RESUME**

## **INTRODUCTION GENERALE**

### **Contexte**

En ce troisième millénaire, le monde se trouve dans un contexte de mondialisation qui est marqué entre autres par l'emprise des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication, favorisant l'ouverture à la concurrence, et qui affectent l'économie, la culture et la société. Le spectaculaire essor des téléphonies mobiles et la mise en place d'un réseau mondial d'information (l'Internet) constituent l'image la plus frappante du développement des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication.

Internet est actuellement le plus grand réseau informatique sur la planète. Il peut être considéré comme le réseau des réseaux. Les espaces cyber sont considérés comme étant : une découverte, une initiation à l'Internet et aux multimédia, un lieu d'accès en libre service, un espace de rencontre et d'échange.

L'évolution technologique, indissociable au processus de mondialisation, a donné naissance à l'ère des réseaux. Celle-ci sous-tend une globalisation, un rattachement entre eux, des réseaux informatiques et de communication à travers la planète. Et dans cette fougue, l'humanité, depuis quelques décennies, n'a cessé de concevoir des solutions pour améliorer la santé, la productivité, et pour faciliter la communication et l'acquisition de la connaissance.

A Madagascar, les premiers cybercafés sont apparus au début de ce nouveau millénaire ; et malgré l'évolution de cette activité dans le pays, spécialement dans la capitale, les accès à ces outils sont encore réservés à une frange minoritaire de la population. Toutefois, il faut se rendre compte de l'augmentation des utilisateurs potentiels de plus en plus jeunes, et le nombre incessant des nouveaux services disponibles sur le Net ; car il faut préciser que dans le commerce de l'Internet, comme dans n'importe quel commerce, il faut toujours être en mesure d'offrir aux utilisateurs le dernier-né des services fournis.

## **Choix du thème et du terrain**

Les transformations récentes et les évolutions des termes des liens sociaux, à travers les différents canaux de communication et d'interaction amènent à réfléchir sur les configurations du social, notamment selon l'acception par laquelle la population malgache est composée essentiellement de jeunes. Et que cette jeunesse est généralement désignée comme étant la frange qui va relever le pays. Pourtant, Internet n'est ni censuré, ni contrôlé par aucune instance. Ce qui induit vers un usage à priori problématique. Ainsi, nous avons choisi comme thème : « Jeunesse et Internet : Cas des usages d'Internet du premier arrondissement. » Le premier arrondissement de la commune urbaine d'Antananarivo, quant à lui a été choisi comme terrain d'étude en raison de sa polyfonctionnalité.

## **Problématique**

Comment se présente la dialectique entre réalités dynamiques des jeunes et réactions de société dans le domaine des nouvelles technologies ?

## **Hypothèses**

- Dans le cas du vécu de la jeunesse, Internet constitue un axe essentiel par lequel transitent plusieurs dimensions de la vie. La société globale tend alors vers une reconfiguration pragmatique de ces pratiques et valeurs.
- Internet donne des informations mais n'enseigne pas, ce qui fait que la virtualité ne soit pas idéale pour une approche plus efficace de la socialisation.

## **Objectifs**

### ***Objectif global***

Etablir une esquisse globale du sens accordé à la virtualité (l'utilisation d'internet par exemple) dans un pays sous-développé, et prospecter sur les issues possibles d'une utilisation ayant un caractère d' « utilité sociale ».

### ***Objectifs spécifiques***

- Identifier les réactions que suscitent l'existence et l'usage d'Internet, chez les jeunes d'abord, et ensuite dans la population globale.
- Analyser si l'usage des outils virtuels peut mener vers le développement.

## **Méthodologie**

### ***Démarche et approche***

La recherche que nous prétendons mener va se placer dans une tradition sociologique ancienne, et notamment avec la sociologie allemande classique (WEBER, SIMMEL,...) : l'individualisme méthodologique. Cette méthode propose une stratégie pour analyser les phénomènes sociaux qui met en relief dans son objet d'étude, les comportements des individus. En outre, nous nous sommes inspirés de l'ouvrage de FLEURY (L.)<sup>1</sup>, qui traite de la culture. Les travaux déjà effectués à ce propos sont considérables, et constituent même en France une étude systématique.

Pour ces courants de pensée, les structures sociales ne définissent que le champ du possible. Les relations entre variables, reflétant les régularités structurelles, ne peuvent donc être qu'une étape de la recherche. Il reste alors à décrire les comportements élémentaires qui permettent de rendre compte de la relation observée. Expliquer un phénomène social, c'est, dans cette perspective méthodologique, reconstruire sous la forme d'un modèle abstrait la motivation des individus concernés par le phénomène, et analyser celui-ci comme le produit agrégé de ces micro-comportements.

## **Techniques**

### ***Techniques d'enquêtes***

Nous avons recueilli en prémices des écrits portants sur différentes dimensions de la vie des jeunes pour comprendre la pluralité des modes de vie de ceux-ci et leurs valeurs. Cet exercice a permis d'illustrer les modes de vie contemporains des jeunes, et de saisir la complexité de la réalité de la vie de l'adolescence, dans le contexte de la société actuelle,

---

<sup>1</sup> **FLEURY (L)**, *sociologie de la culture et des pratiques culturelles*, Armand Colin, 2006

précisément dans le développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication.

En guise d'observation, nous avons la chance de connaître quelques individus enquêtés. Mais nous avons pris soin d'aller sur le terrain, surtout dans les cybercafés et les snacks où ces cibles ont l'habitude d'aller. Nous nous postons alors en observateur discret, pour connaître la dynamique juvénile actuelle.

Nous avons réalisé notre enquête en distribuant des questionnaires sur papier à nos participants. Notre objectif étant avant tout de cerner les approches interactives, et les pratiques qui les accompagnent, dans lesquelles, la jeunesse trouve à s'identifier et à s'exprimer, et de déterminer la place de ces pratiques dans la formation de l'identité culturelle propre à cet âge. Pour ce faire, il est important d'opter pour une démarche empirique d'élaboration des questionnaires qui vont s'articuler sous différents angles, tels que les choix, les pratiques et les modes de consommations. Enfin, la motivation dans l'utilisation des canaux de communication (en l'occurrence Internet).

### ***Techniques d'échantillonnage***

Le noyau de ce travail est constitué de 100 individus de 15 à 25 ans, dont 42 de genre masculin et 58 de genre féminin, choisis selon un échantillonnage aléatoire et par choix raisonné. La scientificité du hasard est garantie par la probabilité d'obtenir une population réduite représentative de la population élargie dans les tirages effectués, étant donné également l'inexistence de statistiques fiables quant au nombre exact de jeunes concernés par l'étude. A défaut d'avoir pu réaliser un recensement exhaustif de la population juvénile du premier arrondissement, nous avons raisonné sur un quota compris entre 15 et 25 ans.

**Tableau 1 : Age et genre des usagers**

Classe d'âge	Genre		Total
	Masculin	Féminin	
<b>15 à 19 ans</b>	16	23	39
<b>20 à 25 ans</b>	26	35	61
<b>Effectif total des enquêtés</b>	<b>42</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Face à l'impossibilité de délimiter avec précision les frontières temporelles de la jeunesse et considérant les aspects polémiques et imprécis de cette notion, il convient sans doute dans une étude statistique et synchronique comme celle que nous avons entreprise de centrer notre investigation sur une tranche d'âge déterminée. Celle qui a été retenue va de 15 à 25 ans.

Lors de notre observation, nous avons constaté beaucoup plus de jeunes filles que de jeunes hommes dans les cybercafés ou les endroits qu'ils fréquentent d'habitude. C'est l'une des raisons qui nous a conduits à choisir en majorité des jeunes femmes que des jeunes hommes dans notre échantillon.

Ainsi, notre échantillon est composé de 39 enquêtés, âgés de 15 à 19 ans, dont 16 sont de genre masculin, et 23 de genre féminin, contre 61 jeunes internautes dans une tranche d'âge de 20 à 25 ans, avec 26 jeunes hommes et 35 jeunes femmes.

**Tableau 2 : Niveaux d'instruction des usagers**

Niveaux d'instruction	Genre		Total effectif
	Masculin	Féminin	
<b>Primaire</b>	02	0	02
<b>Secondaire 1<sup>er</sup> cycle</b>	04	09	13
<b>Secondaire 2<sup>nd</sup> cycle</b>	18	10	28
<b>Etude supérieure /Universitaire</b>	15	39	54
<b>Autodidacte</b>	03	0	03
<b>Effectif enquêté</b>	<b>42</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

L'optique des niveaux d'instruction nous amène à considérer la mobilité sociale de notre échantillon, c'est-à-dire leur capacité réelle à se positionner dans la considération de l'Internet, notamment dans l'utilisation et les pratiques générées par cette dernière. Nous pouvons remarquer que la plupart de notre population d'enquête se situe à un niveau d'instruction compris entre le secondaire second cycle et les études supérieures.

En tout, la majeure partie des enquêtés était des jeunes femmes qui poursuivent ou sont en train de terminer leurs études supérieures ou universitaires, elles étaient 39.

Par contre, dans le niveau d'études secondaires du second cycle (Lycéen/lycéenne) ; nous avons obtenu plus de garçons que des filles, avec 18 garçons contre 10 filles. La raison est que les jeunes lycéens s'intéressent davantage à l'internet que les jeunes lycéennes. Ceci s'observe par leur taux de connexion en groupe.

Dans le niveau secondaire du premier cycle, il y avait 13 enquêtés dont 04 de sexe masculin et 09 de sexe féminin. Ce faible effectif s'explique par le fait que la plupart des jeunes de plus de 15 ans sont en classe de troisième, c'est-à-dire en train de préparer leur examen officiel de la fin du premier cycle.

Il est aussi à noter qu'il y avait rarement des autodidactes (03 sur 100 enquêtés), et de niveau primaire (02 sur 100 enquêtés) dans notre échantillon. En réalité, ces rares enquêtés étaient tous des jeunes hommes.

**Tableau 3 : Effectif selon la situation socioprofessionnelle**

<b>Situation Socioprofessionnelle</b>	<b>Genre</b>		<b>Total effectif</b>
	<b>Masculin</b>	<b>Féminin</b>	
<b>Ecole/institution privée</b>	13	22	37
<b>Ecole /institution publique</b>	08	17	25
<b>Salarié</b>	05	12	17
<b>Libéral</b>	06	02	08
<b>Chercheur d'emploi</b>	08	05	13
<b>Effectif enquêté</b>	<b>42</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Les sources de revenus des enquêtés nous intéressent, dans la mesure où l'utilisation d'Internet n'est pas gratuite, et qu'il convient d'investir, de dépenser des moyens pour y avoir accès. Il est alors évident que ceux qui sont encore compris dans la catégorie des écoles primaires et secondaires sont encore sous la tutelle complète des parents (nonobstant quelques phénomènes de déviance par lesquels l'individu se débrouille de lui-même pour avoir les moyens financiers pour aller dans les cybercafés).

D'après les résultats de notre enquête, concernant les enquêtés qui poursuivent encore leurs études, 37 fréquentent des institutions privées, dont 13 sont de sexe masculin et 22 de sexe féminin. Par contre 8 internautes de sexe masculin et 17 de sexe féminin fréquentent les écoles publiques. Cet écart vient du fait que les élèves des établissements privés ont les moyens d'accéder facilement à l'internet que ceux des publics. Précisément, les établissements privés offrent des cours d'informatiques à leurs élèves, d'où les étudiants ont l'occasion d'apprendre l'informatique et d'utiliser ainsi l'internet par la suite, ce qui n'est pas



le cas dans les établissements publics, qui ne disposent pas des matériels informatiques et dont rares sont ceux qui ont les moyens de s'en offrir.

Par contre, en ce qui concerne les jeunes internautes en activité professionnelle, ils étaient au nombre de 25 dont la majorité étaient des salariés. Sur 17 salariés, 5 sont de sexe masculin, et 12 de sexe féminin. Cela s'explique du fait que l'effectif des jeunes filles est plus élevé que l'effectif des jeunes hommes par rapport à l'effectif total de la population, et que les jeunes filles s'engagent davantage dans le domaine professionnel.

Toutefois, on constate un faible effectif des enquêtés qui exercent une profession libérale. Seulement 8 sur 25 enquêtés en activité professionnelle exercent une profession libérale, dont 6 sont de sexe masculin, et 2 de sexe féminin.

Finalement, les jeunes enquêtés chercheurs d'emplois étaient au nombre de 13, dont 08 de sexe masculin, et 05 de sexe féminin. Ces jeunes visitent davantage les sites d'annonces ou les sites d'offres d'emplois.

## **Problèmes rencontrés et limites de l'étude**

Mise à part la difficulté de circonscrire de manière exhaustive la population globale, et celle de cibler une population qui soit représentative pour l'étude, nous avons dû faire face au caractère contemporain de la jeunesse dans nos entretiens, pour lesquels il a fallu déployer des techniques particulières adaptées au mode de vie juvénile. Nous voulons dire par là que s'entretenir avec les jeunes est difficile dans la mesure où les formes d'aliénation dans lesquelles ils baignent, leur confèrent des comportements parfois hostiles, parfois incompréhensibles, et parfois-même, futiles.

## **Plan de rédaction**

Nous allons considérer en premier lieu, le sens accordé à la thématique de l'Internet, dans l'esprit d'un cadrage sociologique de cette Nouvelle Technologie. En second lieu, nous allons nous focaliser sur les pratiques sociales suggérées par l'utilisation d'Internet. Et enfin, nous allons voir une prospective accordant une utilité sociale de l'Internet dans le contexte malgache.

## **PREMIERE PARTIE :**

### **Développement de l'Internet et contexte de mondialisation**

Nous allons voir dans cette partie le sens accordé à la notion de l'internet, et ses relations possibles avec la science sociale, qu'est la sociologie. En filigrane, nous verrons que plusieurs configurations du social tendent à évoluer, à connaître des changements, voire-même des mutations, consécutivement, au développement des technologies de l'information, et de la communication. A Madagascar, la prolifération des pratiques générées par l'existence, et le développement de ces éléments sont encore récents. Ce qui confère un caractère intéressant pour l'étude, notamment dans la trajectoire nationale de la recherche de l'équilibre, entre les besoins et les ressources (le développement).

# 1) Chapitre 1 : Internet et Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication

Le processus de mondialisation comprend deux facettes : celle économique, et celle culturelle. Les impératifs de l'une et de l'autre ont contribué dans l'élaboration de technologies correspondant à une approche optimisant des conditions de vie de chaque société. Le développement d'Internet a façonné profondément les manières avec lesquelles les informations circulent, ce qui modifie en même temps, les termes des liens sociaux à un niveau macro et microsociologique.

## 1.1 Naissance d'internet

Cet historique comprend deux phases principales :

### 1.1.1 Communication pure et simple

Il est né en 1969<sup>2</sup>, lorsque le département Américain de la défense décide d'investir pour développer un réseau expérimental, permettant l'échange d'informations entre des sites éloignés de recherche et de développement, et pouvant fonctionner sans interruption, même en cas de destruction partielle du réseau. Le réseau ARPANET (Advanced Research Projects Agency NETwork) est alors né.

Mais à cause des évolutions du temps et de l'histoire, l'Internet se développe de plus en plus. Durant les années 1970, le protocole TCP/IP est devenu le protocole de la communication standard du réseau ARPANET<sup>3</sup>. En ce temps-là, le nombre d'utilisateurs, provenant principalement du gouvernement (chercheurs, militaires, contractuels pour la défense, etc.) et du milieu universitaire, n'a pas cessé d'augmenter.

---

<sup>2</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire\\_d%27Internet](http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_d%27Internet)

<sup>3</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire\\_d%27Internet](http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_d%27Internet)

Au milieu des années 1980, les différents réseaux de recherche américains ont été reliés entre eux (avec le protocole TCP/IP) pour former le réseau NSFnet (National Science Foundation Network), et remplacer le réseau ARPANET<sup>4</sup>. La partie militaire du réseau a été mise à part, et forma MILNET. En 1989 au Canada, les réseaux NetNorth et CDNN, issus des milieux gouvernementaux et universitaires, ont fourni les bases nécessaires pour le développement de l'équivalent canadien de NSFnet : le réseau CA net (ce dernier étant relié à NSFnet)<sup>5</sup>. A ce moment, pour être connecté, les frais Annuels étaient de l'ordre de 25.000 Ar.

Dans les autres pays, des structures semblables ont été développées et, finalement, le regroupement de tous ces réseaux à base de TCP/IP forma l'Internet dans les années 90<sup>6</sup>. En 1992<sup>7</sup>, c'est l'apparition du WWW (World Wide Web), développé par le CERN, qui a donné à l'Internet sa convivialité grâce à la navigation par Hyperliens.

Cela a largement contribué à l'augmentation soudaine du nombre de personnes sur le réseau, et en particulier, des « non-initiés ». Les différents services (Mail, Chat, FTP...) dont on fera une description détaillée plus loin, sont apparus et se sont développés parallèlement.

### 1.1.2 Communication à but lucratif

Les applications commerciales sont également de plus en plus répandues, et les transactions sont de plus en plus sécurisées. Avec le développement des mondes virtuels, nous découvrons le Cybermonde, monde lointain situé dans le cyberspace qui recouvre un espace aussi grand que notre imagination.

Certains l'appellent actuellement : « *Cybercafés* » cette appellation est dérivée d'un geste d'initiation à l'exploration d'Internet autour d'un verre, mais avec de copains situés au fin fond de l'Alaska ou de la forêt équatoriale, à des milliers de kilomètres de là.

---

<sup>4</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire\\_d%27Internet](http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_d%27Internet)

<sup>5</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire\\_d%27Internet](http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_d%27Internet)

<sup>6</sup> [Origines et histoire d'Internet, chronologie](#), Blog. Consulté le 09 octobre 2010

<sup>7</sup> [Origines et histoire d'Internet, chronologie](#), Blog. Consulté le 09 octobre 2010

### 1.1.3 La mise en place des premiers réseaux

Il est donc nécessaire de réorganiser la société autour de toutes les techniques qui servent à traiter, conserver, transporter l'information, et de mettre sous forme d'information, tout ce qui peut l'être. Dès qu'un nouveau dispositif est inventé, il est immédiatement salué comme une étape indispensable à la réalisation du nouveau monde.

« *Vers la machine à gouverner. Une nouvelle science : la cybernétique* »<sup>8</sup>. Tel est le titre de l'article paru dans Le Monde fin décembre 1948, écrit par le père dominicain Dominique Dubarle. L'ordinateur y est décrit comme une machine appelée à être de plus en plus grande, qui fonctionnerait à l'échelle mondiale, et tout à fait analogue au cerveau humain. « *Les hommes politiques et, plus généralement, le système de la politique sont incapables de prendre en charge la gestion des sociétés au niveau mondial. Le grand intérêt des nouvelles machines est de laisser entrevoir la possibilité d'une machine à gouverner rationnelle, qui conduirait éventuellement à une unification au niveau planétaire, vers un gouvernement unique de la planète* ».<sup>9</sup>

## 1.2 L'Internet: une technologie du fondement social

L'Internet peut être considéré comme particulièrement déterminant à l'ère de l'information, et des réseaux sociaux. La maîtrise de cette technologie que nous avons créé, ainsi que la compréhension de l'ensemble du réseau Internet, qu'est le cyberspace, font partie des enjeux majeurs pour le 21<sup>e</sup> siècle.

Le type de société qui émerge aujourd'hui dans les pays développés, mais aussi dans certains pays en voie de développement, découle directement des applications des nouvelles technologies de l'information et de la communication, notamment l'Internet: réseaux sociaux, télé-enseignement, liberté d'expression, acculturation ...

L'Internet est par essence, une télécommunication, visant au stock et à la diffusion des informations à l'échelle mondiale. Lorsque l'internet a été inventé, le gouvernement américain souhaitait le classer « secret défense ». Au fil du temps, l'Internet a été rendu

---

<sup>8</sup> Le Monde, 28 Décembre 1948

<sup>9</sup> Le Monde, Id.

publique, mais son utilisation a été restreinte à un cercle de spécialistes. Actuellement, Internet est accessible à tous le monde et il est même devenu un outil incontournable dans le fondement des sociétés modernes. En effet, l'Internet affecte aujourd'hui tous les domaines de la société (économique, social, culturel, politique).

### **1.3 Le multimédia, premier pas de l'ouverture du monde technologique**

Le multimédia devient une réalité. Les technologies sont là et l'offre de produits d'étoffe de jour en jour. Les outils de cette offre sont :

#### **1.3.1 Le PC (Personal Computer)**

Il peut être utilisé, aussi bien comme un téléphone, un fax, un modem, un nœud dans les réseaux d'entreprises, de formation pour les salariés, de gestion du personnel, et déjà d'assistance commerciale.

#### **1.3.2 Le N.C. (Network Computer)**

Il s'agit d'une version simplifiée du PC. Donnant accès à Internet, il offre les mêmes capacités avec une simplification d'utilisation.

#### **1.3.3 La télévision avec son boîtier Net box**

Elle permet de consulter les contenus et services d'Internet sur l'écran du poste. L'Internet est d'une grande importance pour le futur. Son utilisation risque de révolutionner l'ensemble de la communication, notamment, en permettant aux hommes et aux entreprises d'établir des relations dans le cadre du cyberspace émanant de la révolution technologique.

### **1.4 L'interactivité**

Le multimédia se compose d'un ensemble de services interactifs utilisant le support numérique, pour le traitement et la transmission de l'information sous toutes ses formes : textes, données, sons, images fixes, animées ou virtuelles. La technique s'est déjà répandue en « off line » sans avoir recours à un réseau. Son support est le disque optique compact.

Il offre une grande diversité de services interactifs et d'informations. Les descendants du CD rom, enregistrables, et à haute capacité de stockage, tels le digital vidéodisque (DVD), figurent parmi les liens qui réuniront télévision et ordinateur en une seule et même interface interactive. Ils permettent aux entreprises et aux consommateurs d'accéder totalement aux autoroutes de l'information.

Le multimédia se caractérise par le fait d'être : multi-sensoriel et intuitif. Ses applications font appel aux trois sens de l'utilisateur ; la vue, le toucher, l'ouïe. En permettant de stimuler les différents canaux sensoriels, il accroît l'efficacité de la communication conduisant à une meilleure acquisition de l'information.

Il rend possible l'expérimentation personnalisée, et la mémorisation par le canal privilégié de l'utilisateur selon qu'il possède, une mémoire virtuelle, auditive. Il est intuitif lors de ses applications. L'utilisateur n'est pas devant une machine qui lui impose une navigation arborescente dans l'information. Pendant une constitution bien conçue, il est libre de naviguer à sa guise, dans le temps et l'espace de l'information. Cette situation limite les blocages et frustrations, face à la technologie puisqu'il évolue selon ses désirs.

Le multimédia peut être perçue comme outil de transmission du savoir, il révèle particulièrement performant dans les actions de formation, plusieurs sociétés bancaires, en Angleterre et en Allemagne, l'ont choisi comme l'outil de « training » privilégié sur les métiers de base, ou pour des présentations, lors du lancement de nouveaux produits sur le marché. Bien conçues, ses applications se révèlent efficaces comme outils d'aide à la vente. Il constitue une réponse moins onéreuse pour la formation des agents bancaires, face à l'importance mobilité de cette population, tout en garantissant la qualité et l'homogénéité des messages diffusés. En outre, l'enseignant est disponible pour chaque commercial, au moment où il le souhaite, entraînant une plus grande souplesse de sa gestion.

Le multimédia constitue un vecteur d'information intégré dans le processus de production en mettant l'image, le son, et la vidéo à la portée de tous, il améliore la communication interne et externe de l'entreprise. Les techniques de téléconférence à distance permettent l'accès à l'expertise éloignée. La présentation d'un nouveau produit est beaucoup plus vivante grâce à l'image, la vidéo, le son, et l'interactivité et, par conséquent, plus efficace.

La communication à distance, touche au même moment un maximum d'employés sans qu'ils aient à se déplacer.

A la Natwest en Grande-Bretagne, la technologie multimédia est expérimentée comme un accès à une expertise éloignée. Dans une agence bancaire, lors de la souscription d'un emprunt, les deux éléments-clés pour le responsable de la clientèle sont la connaissance du dossier et la délégation financière de l'accord de crédit. L'attaché commercial de la Natwest a la possibilité, via une connexion sur micro-ordinateur, d'accéder à une information en temps réel, et si cela est nécessaire, d'établir une visioconférence avec un chargé d'opérations de niveau régional. L'accès direct permet une discussion entre les différents intervenants. La banque estime qu'elle améliore grâce à ce procédé, de manière significative, l'efficacité d'une demande commerciale ou d'un traitement de dossier.

## **1.5 L'influence de l'Internet**

A partir des années quatre vingt dix, on assiste à un véritable flamboiement de l'Internet, principal vecteur du paradigme informationnel. Atteignant toutes les sciences, fondamentales comme appliquées, elle faisait alors l'objet d'une vaste campagne de vulgarisation, jusque dans le grand public.

L'un de ses principaux supports sera le thème du cerveau artificiel, des animaux électroniques, et plus tard de l'intelligence artificielle, ce thème servant à promouvoir une vision informationnelle de l'homme. Se développe également un discours prospectif qui met en scène la société de demain, comme entièrement structurée par les nouveaux dispositifs techniques.



## 2) Chapitre 2 : Le paradigme de la modernité à Antananarivo

Antananarivo, capitale administrative est le centre névralgique des évolutions modernes à Madagascar. Bien que la population soit à la traîne généralement, dans les aspects financiers, et les aspects culturels de l'adoption des évolutions que connaît le monde, il existe une frange de la population à l'avant-garde de l'appréhension de la modernité et qui se constitue en quelque sorte comme précurseurs des phénomènes de mode, opérant par la suite un « effet d'entraînement » du reste de la population.

### 2.1 Urbanité et complexité d'Antananarivo Ville

Par définition, « *le milieu urbain, producteur de nouvelles valeurs et de nouvelles exclusions, est celui de délitement du contrôle social et de la recomposition (ou de la destruction) des relations entre les habitants* »<sup>10</sup>. Cette évolution vers l'anomie est d'autant plus marquée quand les citadins, immigrants plus ou moins forcés, ne sont que des « passagers » dans un milieu urbain qu'ils ne ressentent pas comme leur propre ville, un monde où ils ne sont pas nés, et où ils ne veulent pas vieillir, encore moins être enterrés.

La géographe GUERIN (C.) a bien synthétisé la singularité culturelle de la ville d'Antananarivo. Elle en sera pour nous un guide précieux : « *La conception merina de l'espace ne comprend pas de notion de la ville pensée comme différente des campagnes. (...) Le mot « ville » se traduit en malgache, approximativement, par « gros village en hauteur ». En effet, dans l'esprit de ses fondateurs, la ville est conçue comme un « microcosme du monde rural », qui doit assurer le lien entre les mondes rural et urbain* »<sup>11</sup>.

L'emprise forte d'une culture ancienne sur une grande cité moderne s'explique en particulier par la remarquable homogénéité de sa population, exceptionnelle pour une

---

<sup>10</sup> **MARGUERAT (Y.)**, Antananarivo et ses marginalités sociales, Forces et faiblesses d'une société urbaine originale, in MARGUERAT (Y.) (dir.), *Dynamique du monde des jeunes de la rue recherches comparatives sur l'évolution de la marginalité juvénile en Afrique et à Madagascar*, (GARÇONS ET FILLES DES RUES DANS LA VILLE AFRICAINE : Diversité et dynamique des marginalités juvéniles à ABIDJAN, NAIROBI, ANTANANARIVO), GROUPE DE RECHERCHE ET D'ECHANGES SUR LES JEUNESSES MARGINALISEES en Afrique et dans le Monde (G R E J E M), Centre d'études africaines, seconde version, novembre 2003 (dossier n° 26 IRD 3)

<sup>11</sup> **GUERIN (C.)**, *Antananarivo, espace urbain, espace culturel. L'empreinte de la culture malgache sur les pratiques et les représentations du milieu urbain*, Géographie et Cultures n° 25, Paris, 1998

capitale du Tiers-monde : la ville est peuplée à 89,1 % de Merina, accompagnés, comme second groupe, de 4,6 % de Betsileo, venus du sud des Hautes Terres<sup>12</sup>.

Ainsi, pour l'essentiel, la capitale n'a attiré que la population qui lui est géographiquement proche : selon les enquêtes de MADIO<sup>13</sup>, les migrants qui arrivent dans la ville proviennent en majorité (55 %) de l'ex-province même d'Antananarivo, pour les femmes comme pour les hommes<sup>14</sup>.

Il est vrai que, dans ce pays montagneux au relief très accidenté, les communications routières sont toujours difficiles et les mouvements de population limités. C'est pourquoi, dans le domaine des migrations, la Grande-Île apparaît plutôt comme un archipel : seuls 16,6% des Malgaches ne vivent pas dans leur province natale<sup>15</sup>. Les autres grandes villes, en particulier les chefs-lieux côtiers, dont les populations s'échelonnent entre une et deux centaines de milliers d'habitants<sup>16</sup>, ne recrutent leurs immigrants que chacune dans son environnement proche. Le taux d'urbanisation national est faible, en croissance modérée : 16% en 1975, 23% en 1993, soit un accroissement de l'ensemble de la population urbaine de 4,8 % par an.

## **2.2 Le premier arrondissement comme point d'observation des effets de l'Internet**

Les villes ne cessent de croître et de rassembler un pourcentage toujours plus grand de la population. C'est l'urbanisation. L'urbanisation, quand elle est rapide, a des conséquences importantes sur l'architecture des villes. Ainsi, la densité moyenne de la population augmente dans les grandes villes.

---

<sup>12</sup> **MADIO** : Trajectoires biographiques dans l'agglomération d'Antananarivo. Emploi, famille, logement. (Premiers résultats de l'enquête BIOMAD 98). Projet MADIO, Antananarivo, 1999

<sup>13</sup> **MADIO** : L'emploi, le chômage et les conditions d'activité des ménages dans les sept grandes villes de Madagascar. Antananarivo, Projet MADIO II, 2000

<sup>14</sup> **GUERIN (C.)**, Antananarivo, espace urbain, espace culturel. L'empreinte de la culture malgache sur les pratiques et les représentations du milieu urbain, Géographie et Cultures n° 25, Paris, 1998

<sup>15</sup> **GUERIN (C.)**, Antananarivo, espace urbain, espace culturel. L'empreinte de la culture malgache sur les pratiques et les représentations du milieu urbain, Géographie et Cultures n° 25, Paris, 1998

<sup>16</sup> **GUERIN (C.)**, Antananarivo, espace urbain, espace culturel. L'empreinte de la culture malgache sur les pratiques et les représentations du milieu urbain, Géographie et Cultures n° 25, Paris, 1998

### **Carte du premier arrondissement et localisation des Cybercafés**

Source : [www.google.com](http://www.google.com) et nos propres sources 2011

Les gens choisissent de s'installer en ville, car ils accèdent plus facilement à un meilleur équipement et à plus de confort : eau, électricité etc....

Il est en effet beaucoup plus facile de mettre en place ces infrastructures :

- Aux soins : services d'urgence, et services hospitaliers spécialisés.
- A l'emploi : l'offre est plus diversifiée, plus abondante, et plus souvent renouvelée.
- L'enseignement : écoles, lycées et universités.
- La vie culturelle : livres, journaux, bibliothèques.
- Loisirs et détente : musées, salles de concert, boîtes, bars, karaoké, billard.etc...

Devant les aspects relatifs à ceux qui sont mentionnés plus haut, nous avons choisi de mener notre enquête dans le premier arrondissement, un, parmi les six, dans la Commune Urbaine d'Antananarivo.

#### **2.2.1 Cadre spatial et démographique**

Le 1<sup>er</sup> arrondissement de la Commune Urbaine d'Antananarivo est l'un des [arrondissements](#) les plus centraux du cœur historique d'Antananarivo. Il comprend notamment l'un des plus anciens quartiers de la ville, le quartier d'Analakely, qui date de

l'époque monarchique. Le 1<sup>er</sup> arrondissement est limité au nord par le quartier de Soarano, à l'Est par le quartier de Mandrosoa Faravohitra, à l'Ouest par le quartier de 67Ha et au Sud par le quartier d'Ampefiloha<sup>17</sup>. Cet arrondissement de la commune urbaine d'Antananarivo s'étend sur 891,463 ha et est peuplé d'environ 280.000 habitants avec une forte densité démographique, soit 260 habitants par hectare<sup>18</sup>. Les zones résidentielles (66,8%) et les cultures (27,8%) occupent l'essentiel de l'espace, au total 94,7%<sup>19</sup>. Le reste est infime (3,12%) pour les plans d'eau et les zones d'activités industrielle, commerciale ou artisanale<sup>20</sup>. Il est composé de 44 Fokontany ou circonscription administrative territoriale.

### **2.2.2 1<sup>er</sup> arrondissement : arrondissement polynucléaire et multifonctionnel**

#### **2.2.2.1 Fonction politico-administrative**

Le premier arrondissement regroupe plusieurs centres de décision et des bâtiments administratifs, à savoir le palais présidentiel d'Ambotsirohitra, le ministère du budget et des finances sis à Antaninarenina, la haute cours constitutionnelle à Ambohidahy, mais aussi bien d'autres établissements administratifs répartis dans les autres quartiers. Cela explique que le 1<sup>er</sup> arrondissement est une localité stratégique par rapport aux affaires administratives de l'état. D'où la représentativité de la population active de la Commune Urbaine d'Antananarivo, notamment les fonctionnaires, est considérable en ce lieu.

#### **2.2.2.2 Fonction d'enrichissement**

On compte environ une vingtaine d'établissements financiers dans le 1<sup>er</sup> arrondissement. Parmi ceux, une quinzaine de banques (Banque centrale, BNI, BOA, BMOI, BFV, EDBM sises à Antaninarenina et d'autres aux quartiers d'Analakely d'Ampefiloha...), les assurances et les caisses d'épargne (Ny Havana, ARO, Western Union..), situées dans les quartiers d'Ampefiloha, d'Analakely, de 67HA, d'Antaninarenina... Par ce constat, le 1<sup>er</sup> arrondissement reflète la modernité et l'allure de la vie citadine de la population tananarivienne.

---

<sup>17</sup> Plan d'Urbanisme Directeur de La CUA, 2004

<sup>18</sup> Plan d'Urbanisme Directeur de La CUA, 2004

<sup>19</sup> Plan d'Urbanisme Directeur de La CUA, 2004

<sup>20</sup> Plan d'Urbanisme Directeur de La CUA, 2004

### **2.2.2.3 Commerces et marchés**

Le terme Commerce indique un domaine d'activité lié à l'achat, à la vente ou à l'échange des produits. Aussi, c'est un ensemble des biens matériels ou ayant une valeur économique qui permettent à une personne physique ou morale d'exercer la profession de commerçant.

Plusieurs magasins de commerce sont recensés dans cet arrondissement. C'est un indice, que beaucoup de gens sont intéressés par le métier de commerçant et choisissent cette localité pour l'exercer. On y trouve de nombreux centres commerciaux (articles électroménagers, divers produits hauts de gamme, et bien d'autres, répondant aux besoins et aux goûts de la population). Paradoxalement, on y trouve aussi les marchands ambulants qui travaillent dans ce métier, mais dans le secteur informel, donnant un aspect plus animé mais anarchique à cette localité.

Les marchés font parties intégrantes des quotidiens des malagasy comme tant d'autres depuis plusieurs décennies. Le marché du Zoma d'Analakely fut le grand marché d'antan et qui a fait la renommée de la ville d'Antananarivo. Aujourd'hui, ce marché est transféré et réparti dans d'autres endroits de la localité telle : Petite Vitesse, Pochard, Isotry, 67 ha.

En parallèle, des supermarchés y sont implantés avec des infrastructures plus modernes donnant des nouveaux aspects et des environnements plus séduisants à la localité (Shoprites, Pavillons Analakely...).

### **2.2.3 Equipements**

#### **2.2.3.1 Etablissements de santé**

Contrairement à la population rurale, celle urbaine préfère et même choisit de s'installer en ville, car elle accède plus facilement à un meilleur équipement et à plus de confort.

Il est en effet beaucoup plus facile de mettre en place et de trouver des infrastructures adéquates. Aux soins : services d'urgence, et services hospitaliers spécialisés.

Une trentaine d'établissements de santé (Institut d'hygiène social, hôpital des enfants, CSBII Isotry, établissements médicaux privés etc.) se trouvent dans cet arrondissement.

### **2.2.3.2 Sports, loisirs et culturels**

La pratique du sport, le loisir et les manifestations culturels font partie intégrante de la vie quotidienne pour la majorité de la population urbaine, notamment les jeunes. La population du 1<sup>er</sup> arrondissement en dispose plusieurs infrastructures.

En matière d'infrastructure sportive, le 1<sup>er</sup> arrondissement dispose de plusieurs terrains et quelques salles de sport et dojo, si on ne peut citer que ces quelques : le stade de Malacam à Antanimena, la piscine olympique à Ampefiloha, les salles de musculation situées à Ampefiloha, à Antanimena et au 67ha.

Concernant le loisir, la population du 1<sup>er</sup> arrondissement a plusieurs options selon leurs choix. En effet, plusieurs endroits de distraction et de divertissement y sont disponibles pour les jeunes mais aussi pour tous les âges, à savoir les bibliothèques, les salles de billard (académie Analakely, green à Antaninarenina..), les Karaoké, les bars, les discothèques (Caveau Antaninarenina, Palladium, le Six, le glacier)...

Enfin, pour les événements culturels, l'espace Rarihasina, le CGM, le CCAC situés à Analakely et l'alliance française à Andavamamba sont des lieux de rendez-vous pour les passionnés d'art (expositions, spectacles, cinéma..). Le théâtre d'Antsahamanitra est également un des lieux de référence pour les grands concerts de la ville d'Antananarivo.

### **2.2.3.3 Bâtiments culturels**

La croyance en Dieu va de pair avec la culture des malagasy. La majorité de la population malagasy sont Chrétiens, néanmoins la religion musulmane est pratiquée par une partie minoritaire de la population.

De nos jours, malgré l'acculturation engendrée par la mondialisation qui ne porte plus assez d'importance aux valeurs religieuses, les événements culturels et l'adoration font partie de la vie quotidienne des malgaches. L'existence de beaucoup d'églises, de temples,

des mosquées et même des habitations utilisées ou transformées en salle de prière de fortune en sont les témoins.

En effet, le premier arrondissement, lieu de notre enquête ne fait pas exception car on y trouve toutes sortes des bâtiments culturels des différentes confessions. Eglises chrétiennes: FJKM Analakely, Isotry ; ECAR :Ambatonilita, MRE Antaninarenina, Eglise Adventiste Mandrosoa ; Mosquées: Ambatonakanga, 67HA et bien d'autres...

#### **2.2.3.4 Etablissements scolaires**

L'éducation, l'enseignement et la formation des enfants et des jeunes ne peuvent pas se séparer de la vie du peuple malagasy. Autrefois, les malgaches éduquaient leurs enfants à travers des contes (Angano) et des devinettes (Ankamantatra). Plus tard, l'entrée des étrangers à Madagascar, notamment, la colonisation a basculé cette pratique traditionnelle, et a introduit des nouvelles normes et des infrastructures liées à l'enseignement et l'éducation.

Ainsi, plusieurs écoles ont été installées dans différentes régions de l'Ile et qui existent encore jusqu'à maintenant. C'est ainsi que presque partout dans des beaucoup d'endroits, des établissements scolaires et éducatifs, aussi bien publiques que privées, sont quasi existants depuis plusieurs années. En tant que capitale, la ville d'Antananarivo dispose de nombreuses infrastructures dont les écoles, les lycées et les institutions supérieures en font partie. Chaque arrondissement de la CUA est doté d'infrastructures scolaires. Dans le 1<sup>er</sup> arrondissement, on compte 25 établissements privés de niveaux confondus (Lycée JJ Rabearivelo, Lycée moderne Ampefiloha, INTH, EPP, CEG...), et environ une quatre centaine d'infrastructures d'enseignement privées, allant du niveau primaire jusqu'au niveau universitaire<sup>21</sup>

Cela veut dire que de nombreux jeunes et adolescents en activités scolaires qui font partie de notre principale cible, y passent leurs activités quotidiennes dans cet espace.

---

<sup>21</sup> **Plan d'Urbanisme Directeur** de La CUA, 2004

### 2.2.4 Localisation des cybercafés

Depuis presque une décennie, plusieurs cybercafés se sont installés dans la capitale. Le nombre de cybercafé n'a pas cessé d'augmenter depuis, ainsi on trouve des cybercafés presque dans chaque coin de rues d'Antananarivo. D'après nos propres enquêtes, le nombre total des cybercafés dans la commune Urbaine d'Antananarivo dépasse largement la cinquantaine.

En terme d'équipements, un cybercafé d'Antananarivo possède, en moyenne, entre 4 et 10 ordinateurs, une imprimante et quelquefois une photocopieuse et/un scanner dépendant de l'espace. Chaque espace possède sa propre disposition spatiale du matériel suivant le nombre d'équipements et la dimension de l'espace, ce dernier peut-être étendu en 2 salles, dans une même enceinte, ou groupé dans une seule salle. L'accès aux équipements est payant et la tarification se fait à la minute en fonction de la durée d'utilisation de chaque usager quelque soit la manipulation qu'il (elle) fait avec l'ordinateur (saisie d'un document, connexion sur internet, mise en forme d'un document,.....).

La politique tarifaire est propre à chaque cybercafé : certains proposent des tarifs dégressifs à partir de 2 ou 3h de manipulation en continu, d'autres proposent un tarif unique à la minute quelque soit la durée d'utilisation. Certains espaces exigent enfin aux usagers un temps minimal d'utilisation pour chaque visite (en 10 à 15 minutes de connexion minimum exigée). Une heure coûte en moyenne 1 200 Ar<sup>22</sup>

Chaque espace est géré par un ou plusieurs responsable(s). Ces derniers se chargent d'assurer l'ouverture et la fermeture du local, l'accueil des visiteurs et l'assistance en cas de problèmes techniques sur les équipements. Ces personnes interviennent seulement en fonction de la demande de l'utilisateur lorsque ce dernier rencontre des soucis techniques ou des obstacles pendant sa session.

Nos enquêtes ont été menées auprès des usagers qui fréquentent 6 cybercafés du premier arrondissement pendant une durée de 4 semaines entre novembre et décembre 2010. Les critères de sélection de ces cybercafés ont été basés sur le nombre de postes mis à disposition des usagers, ou sur leur emplacement géographique. Les 6 cybercafés choisis

---

<sup>22</sup> Enquête personnelle, premier arrondissement, 2010



possèdent plus de 7 ordinateurs. Ils ont été choisis dans différents quartiers du premier arrondissement : Ampefiloha, Analakely, 67Ha, Antaninarenina, Faravohitra Mandrosoa, Ambohidahy.

Nous avons choisi ces 6 cybercafés en raison du nombre important d'espaces qui s'y concentrent par rapport aux autres quartiers et de la fréquentation du public notamment des jeunes dans ces endroits où de nombreux lieux marchands sont installés.

## Conclusion partielle

De nos jours, l'adage selon lequel « *la réalité dépasse la fiction* » commence franchement à s'instaurer comme dynamique essentielle dans les microcosmes sociaux. En effet, il est désormais devenu possible d'accomplir des tâches difficilement imaginables il y a dix ou vingt ans, grâce à l'utilisation de l'informatique et le développement des outils de communication. L'influence qu'a eue l'Internet dans les termes des relations humaines et sociales, est décisive quant aux dynamiques engendrées par les nouveaux impératifs qui s'imposent à l'individu, et par extension, au social. La jeunesse malgache se trouve alors être confrontée à des problèmes pour lesquels la génération précédente n'a pas encore eu le temps de résoudre. Il est même évoqué de nos jours les termes de « rétro-socialisation », c'est-à-dire le fait que ce soient les enfants qui apprennent aux parents la manipulation de certains outils technologiques utiles dans la vie quotidienne. Il devient ainsi intéressant de considérer comment la jeunesse vit et apprivoise ces éléments dans leur trajectoire de vie.

## **DEUXIEME PARTIE : Appropriation d'Internet et conséquences sociales**

Aujourd'hui avec près d'un milliard de personnes connectées dans le monde, l'Internet a révolutionné l'univers des affaires, de l'éducation, de la communication, et bien d'autres domaines. C'est surtout auprès de la jeune génération, que l'Internet a été un franc succès. Pour de plus en plus d'étudiants, il a détrôné les bibliothèques en tant que première source d'information et de recherches. Indéniablement c'est un outil précieux de notre société moderne.

Cette partie concerne les résultats et les interprétations de notre enquête qui parle particulièrement du leitmotiv juvénile dans le recours à Internet

- Dans un premier temps, nous allons voir les indices sur l'usage d'internet
- Ensuite, nous allons poursuivre avec le temps accordé par les jeunes à l'usage d'internet.
- Enfin, nous terminerons avec la popularité et perspectives d'accès à Internet

### 3) CHAPITRE 3 : Leitmotiv juvénile dans le recours à Internet

C'est surtout la question des relations que la jeunesse entretient avec les médias qui inquiète ou qui réjouit : les nouveaux médias exposent-ils à des dangers majeurs, tels que la perte de repères, la dépendance cybernétique ou la dissolution du sens critique ? Ou la révolution numérique va-t-elle rendre radieux l'avenir, en facilitant leur apprentissage, et en favorisant la démocratie à travers le droit donné à chacun de s'exprimer sur la toile ? En plein commencement dans la manipulation d'Internet (en effet, cela ne fait qu'une dizaine d'années que cet outil est utilisé, mais d'une manière fulgurante), la jeunesse malgache connaît des mutations importantes. C'est pour cela que nous avons cherché à répertorier les types d'utilisations les plus courants et les raisons de leurs utilisations.

#### 3.1 Les usages d'internet

Les nouveaux médias se sont durablement installés, ils concernent les jeunes au tout premier chef, et que rien, ni personne ne pourra réellement contrebalancer le poids de ces nouveaux médias dans l'évolution de notre société.

**Tableau 4 : Indice sur l'usage de l'internet**

Usage de l'internet	Masculin	Féminin	Pourcentage (%)
<b>Communication</b>	14	18	32
<b>Information</b>	11	17	28
<b>Educatif</b>	9	12	21
<b>Loisirs</b>	8	11	19
<b>Effectif enquêté</b>	<b>42</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011

### **3.1.1 La communication**

La communication est la première activité que les populations jeunes font sur le réseau Internet. Cette communication électronique permise par cette TIC *donne une* nouvelle dimension aux espaces géographiques et certains parlent même de « cyber-géographie » pour qualifier l'espace géographique du 21<sup>è</sup> siècle. En effet, Internet se caractérise par son aptitude à joindre des individus éparpillés aux quatre coins du globe ; ce qui permet donc un amoindrissement des distances et, dans une moindre mesure, un étalement spatial.

Parmi les enquêtés, 32% utilisent internet pour la communication, dont 18% sont de sexe féminin et 14% sont des jeunes hommes. Plusieurs applications permettent d'établir une communication via le réseau Internet. Cette communication peut se faire par écrit ou oralement, tout comme elle peut aussi être instantanée ou asynchrone. Le tchat, les réseaux sociaux et le courriel sont les applications les plus utilisées par les internautes concernant la rubrique communication.

### **3.1.2 L'information**

Bon nombre des jeunes internautes utilisent internet pour chercher des informations se rapportant à leurs besoins. L'internet se présente comme une prodigieuse source d'informations portant sur des thèmes riches, variés et multiples. Ces informations sont contenues dans les serveurs interconnectés au sein d'Internet. Le web est la principale application qui permet d'avoir accès à ces informations. Cette application, que l'on confond d'ailleurs à tort à Internet, attribue à chacun de ces serveurs une adresse qui lui est spécifique, et qui permet ainsi de le repérer et d'y avoir accès.

En outre, la multiplicité et la diversité de ces serveurs expliquent la masse impressionnante d'informations disponible sur le réseau. Dès lors, cette TIC permet d'opérer des recherches efficaces et relativement faciles sur les sujets les plus divers : santé, sexualité, sport ; actualité, étude, commerce, amour, étude....

Ainsi, 28% des jeunes internautes, dont 11 jeunes hommes et 17 jeunes femmes de notre échantillon utilisent internet pour s'informer sur différents thèmes selon leurs choix.

### **3.1.3 L'éducation**

L'aspect éducatif, avec 21 % d'adhésion dont 9 % de jeunes hommes et 12 % de jeunes femmes, se trouve en troisième place selon le choix de nos enquêtés en matière d'usage du réseau internet. Le réseau internet offre plusieurs sites éducatifs pour ses usagers. En effet, les jeunes s'intéressent surtout aux sites de documentation pédagogique et les forums concernant l'éducation.

### **3.1.4 Les loisirs**

Enfin les loisirs à travers internet intéressent les 19% de notre échantillon. Les jeunes hommes s'adonnent surtout aux jeux en réseau et aux téléchargements de fichier vidéo, audio (clips vidéo). Ainsi, la passion pour la musique incite les jeunes à naviguer sur internet, d'ailleurs plusieurs sites musicaux sont disponibles où les internautes peuvent y récupérer et transférer des données numériques telles que les chansons et les clips. Les discussions instantanées ou le Tchat intéresse également les jeunes en matière de loisir.

Bref, les résultats de notre enquête montre qu'à l'instar des autres pays du monde pour lesquels le loisir passe en premier plan, les jeunes malgaches utilisent encore Internet globalement dans son usage « primitif », c'est-à-dire communiquer.

Pour explorer les caractéristiques de cette dimension, le tableau suivant nous montre les objets des différents usages d'Internet.

**Tableau 5 : Indice sur les services**

Rubriques	Masculin		Féminin		Indices	
	Nombres de Réponses	%	Nombres de Réponses		Nombres de Réponses	%
<b>1. Email (messagerie /correspondance)</b>	42	16,1%	58	15,5%	100	15,8%
<b>2. Recherche de données (téléchargement)</b>	38	14,6%	55	14,7%	93	14,7%
<b>3. Actualités</b>	35	13,4%	54	14,5%	89	14%
<b>4. Education</b>	33	12,6%	45	12%	78	12,3%
<b>5. Tchat</b>	30	11,5%	45	12%	75	11,8%
<b>6. Loisirs (musique, jeux,)</b>	28	10,7%	36	9,6%	64	10,1%
<b>7. Forum</b>	28	10,7%	43	11,5%	71	11,2%
<b>8. Annonces et offres</b>	5	1,9%	12	3,2%	17	2,6%
<b>9. Rencontre</b>	5	1,9%	9	2,4%	14	2,2%
<b>10. Recherche d'emploi</b>	9	3,4%	5	1,3%	14	2,2%
<b>11. Commerce (achat et vente)</b>	5	1,9%	6	1,6%	11	1,7%
<b>12. Administration</b>	2	0,7%	4	1%	6	0,9%
<b>Total</b>	<b>260</b>	<b>100%</b>	<b>372</b>	<b>100%</b>	<b>632</b>	<b>100%</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Le fait que l'usage d'Internet soit devenu une activité primordiale dans la vie des jeunes constitue une petite révolution sociologique, mais ce qui surprend le plus, ce n'est pas tant l'utilisation massive des nouveaux médias, que leur omniprésence dans l'ensemble des activités, du fait de la miniaturisation, de la personnalisation des récepteurs, et surtout des possibilités de combiner très aisément leurs usages.

Plusieurs raisons emmènent l'échantillon à fréquenter Internet. La communication ou plutôt la correspondance entre amis, proches, parents, et même des internautes inconnus, reste dominant en parlant des raisons pour lesquelles il se retrouve derrière un ordinateur connecté à Internet.

Le classement des services montre une utilisation majoritaire du courrier électronique, pour les deux catégories de sexe, avec près de 16,1% des réponses des données pour les jeunes hommes et près de 15,5% pour les jeunes femmes. Cela explique que l'utilisation du courrier électronique est un choix important car la majorité des jeunes enquêtés possèdent au moins une boîte de réception de mails. Pour la majorité d'entre eux, Internet présente un avantage certain dans la correspondance. Ceci parce qu'il offre plusieurs options : la messagerie instantanée, la vidéo conférence, etc. La vidéo conférence (à l'aide d'une webcam) en particulier constitue leur faible car il permet de voir et d'entendre celui avec qui on parle. Le courrier électronique lui aussi présente un intérêt particulier. L'échantillon l'utilise d'ailleurs à chaque connexion. La fréquentation de l'Internet n'est donc plus à démontrer, surtout le rôle qu'il joue dans les relations sociales.

Ensuite, vient la recherche des données avec plus de 14% des réponses des jeunes hommes et femmes. Ce résultat confirme l'usage de l'internet à des fins de recherches de données qui englobent plusieurs domaines suivant les besoins des utilisateurs.

Les réponses des jeunes hommes sur la rubrique actualités (13,4% de leurs réponses) sont un peu moins que celles des jeunes femmes, avec plus de 14% de leurs réponses. Cela veut dire que les jeunes hommes s'intéressent moins aux actualités que les jeunes femmes. En tout, près de 14% des réponses des enquêtés affirment utiliser les services actualités sur internet.

Plus de 12% des réponses de jeunes hommes affirment que l'éducation les incite à se connecter sur internet. Concernant les jeunes femmes, 12% des enquêtées utilisent internet pour consulter des sites web ayant rapport avec l'éducation. De ce fait, les jeunes hommes s'intéressent légèrement d'avantage à l'éducation que les jeunes femmes. Selon les affirmations des enquêtés, internet leur procure toutes sortes de données pédagogiques (cours, livres ...) sur les web universitaires et bibliothèques virtuelles.



Les loisirs (cinéma et musiques..), prennent également une place plus ou moins importante avec 10,1% des choix des jeunes internautes. Précisément, les jeunes hommes sont plus concernés, avec plus de 10% de leurs réponses, contre 9,6% pour celles des jeunes femmes. Écouter de la musique est l'un des premiers loisirs des jeunes. Elle est, pour eux, une source de plaisir, de divertissement, d'évasion et un moyen de socialisation. Ainsi, à la télévision, les programmes plébiscités sont essentiellement musicaux. Pour les jeunes qui ont accès au câble ou au satellite, les chaînes musicales sont celles qui suscitent la plus grande préférence : les moins de 20 ans sont plus de 69 % à plébisciter les émissions musicales. La radio, média gratuit, nomade et de proximité reste le média le plus écouté des jeunes car c'est un vecteur essentiel de la musique. Elle offre un cadre de divertissement immédiat et permet en outre de découvrir des nouveautés. La presse jeunesse (essentiellement étrangère) qui est la plus dynamique est en outre celle dont les contenus sont à forte teneur musicale.

Dans les rubriques Tchat et forum, les jeunes femmes sont plus impliquées que les jeunes hommes : avec 12% de leurs réponses contre 11,5% des réponses des jeunes hommes sur la rubrique Tchat. Sur la question forum, il y avait 11,5% des réponses des jeunes femmes contre 10,7% de réponses des jeunes hommes. Ainsi, l'indice de service sur le Tchat, avec, 11,8% des réponses et la rubrique forum, avec 11,2% réaffirment toujours l'usage communicatif de l'internet.

Concernant la question rencontre, les jeunes femmes devancent un peu les jeunes hommes, avec 2,4% de leurs réponses contre 1,9% pour les jeunes hommes. En effet, d'après les entretiens libres auprès des concernés, les jeunes femmes sont plus attirées à chercher leur compagnons sur le net que les hommes. Selon les femmes interviewées, cela est dû au nombre accru des étrangers, notamment des européens qui font des annonces de rencontres sur internet. Cet état résulte aussi du fait que les jeunes femmes Malgaches veulent fréquenter des étrangers, en misant sur ce moyen et cette opportunité pour sortir des problèmes financiers. Par ailleurs, ces jeunes femmes affirmaient accorder plus d'importance sur leur avenir que sur leur relation sentimentale, en sachant que la plupart de ces étrangers ont le double, voir même le triple de leur âge.

A la question annonces et offres sur internet, les jeunes femmes en consultent d'avantages que les jeunes hommes, précisément 3,2% de réponses chez les femmes contre 1,9% pour les jeunes hommes. En tout, 2,6% des réponses des enquêtés concernent la

rubrique annonces et offres. La plupart des enquêtés nous ont affirmé qu'il est plus facile et avantageux de consulter ou de publier des annonces ou des offres sur internet.

Le taux de chômage et le nombre de sans emploi, qui sont majoritairement des jeunes reste assez élevé à Madagascar. D'ailleurs, la crise malgache qui persiste actuellement, ne fait qu'affaiblir l'économie du pays. A cet effet, plusieurs entreprises ont fermé leurs portes et cela a engendré plusieurs pertes d'emplois. Cela est l'une des raisons qui justifient le recours à la recherche d'emploi sur internet par certains de nos enquêtés. Parmi nos échantillons, les jeunes hommes sont majoritairement intéressés avec 3,4% de leurs réponses, que les femmes avec seulement 1,3% de réponses

La rubrique achat et vente est peu prise pour les deux sexes avec 1,9% de réponses des jeunes hommes contre 1,2% réponses pour les jeunes femmes. En effet, l'achat et vente de produits sur internet n'est pas encore bien apprivoisé par bon nombre des malgaches. En outre, l'utilisation d'une carte bancaire ou d'une carte visa est nécessaire pour cette application car les paiements se font par transaction, d'où peu de gens utilisent cette forme de paiement pour faute de moyens financiers

Enfin, la rubrique administration est la moins consultée par les enquêtés. Seulement, 0,9% des réponses des enquêtés y ont été consacrées. En effet, 0,7% des réponses des jeunes hommes concernent la rubrique administration, contre 1% des réponses pour les femmes. Ce sont surtout, les employés et fonctionnaires qui utilisent cette rubrique pour traiter ou élaborer des documents administratifs concernant leurs travaux.

### **3.2 Usage des Sites web et plateformes**

Récemment, la notion de plateforme virtuelle est devenue à la mode, accordant la possibilité aux usagers d'internet, même sur leur téléphone portable, d'être en contact avec les autres.

Une étude américaine de 2007 qui a étudié les évolutions des comportements numériques des jeunes conclut que l'impact de la révolution numérique est durable tant les

jeunes se la sont appropriée<sup>23</sup>. Ses auteurs soulignent en outre qu'un certain nombre d'entre eux (environ un tiers) sont devenus des « *super-communicants* » qui utilisent massivement les nouvelles technologies, à la fois les téléphones fixes et mobiles, les SMS, les sites de réseaux sociaux, la messagerie instantanée et les courriels.

Il nous a paru essentiel d'explorer quels sont les sites les plus utilisés.

**Tableau 6 : Les sites web les plus consultés par les usagers**

Rubriques des sites web les plus consultés	Indicateur					
	Masculin		Féminin		Total	
	RPS	%	RPS	%	RPS	%
<a href="http://www.facebook.com">www.facebook.com</a>	35	19,6%	45	18,4%	80	19%
<a href="http://www.yahoo.fr">www.yahoo.fr</a>	19	10,6%	23	9,4%	42	10%
<a href="http://www.google.com">www.google.com</a>	30	16,8%	46	18,8%	76	8%
<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>	14	7,8%	19	7,7%	33	7,8%
<a href="http://www.serasera.com">www.serasera.com</a>	18	10,1%	20	8,1%	38	9%
<a href="http://www.moov.com">www.moov.com</a>	8	4,4%	13	5,3%	21	5%
<a href="http://www.recrutement.com">www.recrutement.com</a>	10	5,6%	18	7,3%	28	6,6%
<a href="http://www.affection.com">www.affection.com</a>	13	7,3%	26	10,6%	39	9,2%
<a href="http://www.mp3.com">www.mp3.com</a>	17	9,5%	15	6,1%	32	7,5%
<a href="http://www.infosmada.com">www.infosmada.com</a>	14	7,8%	19	7,7%	33	7,8%
<b>Total</b>	<b>178</b>	<b>100%</b>	<b>244</b>	<b>100%</b>	<b>422</b>	<b>100%</b>

Source : Nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011

Le site de réseau social Facebook tient la première pour les jeunes internautes. 19% de leurs choix sont misés sur ce site, précisément 19,6% des réponses des jeunes hommes contre 18,4% pour les jeunes femmes affirment que Facebook est leur site web préféré. En effet, comme application de réseau social, Facebook permet d'entrer des informations personnelles et d'interagir avec d'autres utilisateurs. Les informations susceptibles d'être

<sup>23</sup> LENHART (A.) (Dir) et al., PEW INTERNET & AMERICAN LIFE PROJECT, Teens and Social Media : the use of social media gains a greater foothold in teen life as they embrace the conversational nature of interactive online media, 19 Décembre 2007

mises à disposition du réseau concernent l'[état civil](#), les études et les centres d'intérêt. Ces informations leur permettent de retrouver des utilisateurs partageant les mêmes intérêts. Ces derniers peuvent former des groupes et y inviter d'autres personnes. Les interactions entre membres incluent le partage de correspondance et de documents multimédias.

Par conséquent, le site de réseau social Facebook permet aux jeunes internautes de trouver des nouvelles connaissances sur internet, selon leurs besoins afin de pouvoir s'intégrer dans un groupe ou un cercle d'amis. Le site Facebook offre également d'autres rubriques pour les internautes, à savoir le Tchat, les actualités, les annonces et bien d'autres. 40 % de nos enquêtés ont un blog (une plateforme dans laquelle sont présentés divers aspects de la personnalité du propriétaire, accessible en ligne et font le sujet de discussions en ligne). Les jeunes sont séduits par leur aspect à la fois intime et communautaire, par le fait qu'ils permettent de communiquer sur ce que l'on éprouve ou ressent et de recevoir des commentaires en retour.

Yahoo reste la boîte de réception et d'envoi des mails, la plus utilisée par les jeunes ; avec 10,6% des jeunes hommes et 9,4% des jeunes femmes, d'où 10% des jeunes enquêtés sont abonnés gratuitement sur ce site. En effet, l'abonnement sur le site se fait gratuitement, ainsi l'internaute peut bénéficier d'un accès à un compte qui lui permet d'avoir ainsi son adresse mail, une boîte de réception et une boîte de stockage des mails.

Le moteur de recherche Google est aussi sollicité par les jeunes, avec plus de 18% de leurs choix, dont 16,8% de réponses des jeunes hommes et 18,8% de réponses des jeunes femmes. La facilité d'accès de ce site en constitue la raison. De plus, comme annuaire et moteur de recherche, il est rapide et plus actualisé que d'autres moteurs de recherches.

Le site Youtube occupe le quatrième choix des jeunes avec 7,8% sur leurs réponses dont 7,8% des réponses des jeunes hommes et 7,7% de réponses des jeunes femmes. Ce site est spécialisé à la diffusion des fichiers vidéo, en effet les internautes peuvent y télécharger des clips vidéo, des films ou des reportages documentaires. Les internautes peuvent également diffuser des fichiers vidéo sur le site en créant un compte personnel. Selon les enquêtés, ils consultent le site Youtube pour télécharger des clips musicaux étrangers mais aussi des clips malgaches.

Le site malgache « Serasera » fait également parti des sites les plus consultés par les jeunes internautes. 9% des réponses obtenues affirment le choix des enquêtés pour ce site, avec 10,1% des réponses des jeunes hommes contre 8,1% des réponses pour les jeunes femmes. D'après les enquêtés, le site Serasera est un site de réseau social dont les membres sont majoritairement de nationalité malgache, de ce fait les jeunes peuvent se communiquer facilement entre eux en utilisant leur langue commune, ce qui leur permet d'acquérir facilement des nouveaux amis sur internet.

5% des réponses des jeunes internautes avec 4,4% de réponses des jeunes hommes et 5,3% des réponses des jeunes filles, à propos des sites consultés se rapportent au site opérateur internet moov, En effet ce site comporte plusieurs rubriques intéressantes, notamment les actualités, les annonces, le forum, le service client ,...

Le site Recrutement intéresse également les jeunes en quêtes d'emploi. En effet 9,2% des enquêtés consultaient souvent ce site (5,6% des réponses des jeunes hommes contre 7,3% des réponses pour les jeunes femmes. Selon les enquêtés, le site recrutement leur permet de voir plusieurs annonces par rapport aux emplois qu'ils cherchent en fonction de leurs compétences et leurs qualifications. Le site leur permet également de publier des annonces gratuites.

Affection est le site évoqué par 9,2% des réponses des enquêtés avec 7,3% des réponses des jeunes hommes et 10,6% pour les jeunes femmes. Ce site de rencontre permet à leurs membres de trouver leurs âmes sœurs sur internet selon les profils qu'ils désirent. Selon les enquêtés, le site leurs procure un large choix sur les personnes qui leur conviennent.

Le site mp3 offre la possibilité aux jeunes internautes de télécharger des fichiers audio, notamment des chansons. 7,5% des réponses des enquêtés confirment leur choix pour ce site, avec 9,5% des réponses des jeunes hommes contre 6,1% des réponses pour les jeunes femmes.

Enfin le site info est le moins sollicité par les jeunes enquêtés. 7,8% des réponses des internautes affirment leur choix pour ce site, avec 7,8% des réponses des jeunes hommes et 7,7% des réponses des jeunes femmes. Selon les enquêtés, ce site leur permet d'avoir accès

aux actualités nationales et internationales mais de voir aussi d'autres informations telles que l'horoscope, la météo, quelques astuces...

### **3.3 Le « Tchat » et le « Forum »**

Ces deux éléments constituent les principales utilisations et les usages premiers, en cas de première utilisation d'Internet par les jeunes. Ce sont en fait des plateformes de discussion et d'échanges, permettant aux jeunes de s'exprimer.

La messagerie instantanée prend en outre une place majeure dans la vie des jeunes. 60 % d'entre eux se servent ainsi de la messagerie instantanée et des « chats », pour se faire des amis ou entretenir des relations, et les filles y sont particulièrement assidues. Une séance type de communication par messagerie instantanée dure une demi-heure et prend place dans un cercle restreint de connaissances, qui peut éventuellement être étendu à des éléments extérieurs. Si le courriel sert ainsi à communiquer avec les adultes, la messagerie est le lieu d'interactivité avec ses pairs. La *webcam* peut être un outil supplémentaire qui permet de faciliter le dialogue et rendre les échanges plus concrets.

La plupart du temps, les discussions tournent autour de faits divers relevant de l'humour, de la drague et de plaisanteries diverses. Ce qui confère parfois un caractère futile. Il n'en est pas moins qu'ils sont très usités par les jeunes.

#### **3.3.1 Le service Tchat**

Appelé aussi service de messagerie instantanée, il permet aux jeunes de communiquer avec différentes personnes qu'ils n'ont peut-être jamais rencontrées mais partageant un centre d'intérêt commun. L'utilisateur peut choisir avec lequel de ses amis il va converser, en le sélectionnant dans un carnet d'adresses qu'il crée lui-même.

Et pourtant, des personnes malveillantes errent sur les Tchats. C'est le cas des prédateurs sexuels qui y rôdent dans l'espoir d'attirer dans leurs filets un jeune pour une rencontre virtuelle, voire réelle.

**Tableau 7 : Apports du Tchat**

Apport du Tchat	Indicateur					
	Masculin		Féminin		TOTAL	
	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%
<b>Draguer</b>	38	30,9%	34	19,8%	72	24,6%
<b>S'ouvrir aux autres</b>	26	21,8%	42	24,7%	68	23,2%
<b>Rencontres avec des amis</b>	21	16,4%	47	27,5%	68	23,2%
<b>S'extérioriser ou s'évader</b>	15	12,7%	17	9,9%	32	10,9%
<b>Se divertir</b>	10	10%	14	8,2%	24	8,2%
<b>Etre à la mode</b>	6	4,5%	11	6,6%	17	5,8%
<b>Se communiquer</b>	5	3,6%	6	3,3%	11	3,7%
<b>TOTAL</b>	<b>121</b>	<b>100%</b>	<b>171</b>	<b>100%</b>	<b>292</b>	<b>100%</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

La dimension de la connaissance des autres est avancée, selon que parfois, Internet permet à moindre coût de se mettre en contact avec d'autres personnes. Les jeunes sont plus touchés, surtout ceux qui sont encore en âge scolaire et non encore occupés par les activités lucratives.

Le Tchat est un lieu interactif et virtuel de discussion anonyme qui attire beaucoup les jeunes. Il suffit d'avoir un pseudonyme pour dialoguer avec les autres Tchateurs qui se trouve n'importe où dans le monde. C'est un dialogue direct, instantané et simultané, sauf que tout cela reste dans le langage écrit. C'est un échange virtuel dans la vie réelle, car derrière chaque pseudonyme se cache une personne, pour être plus précis une présence humaine se trouve à chaque bout de réseau.

Chaque Tchateur a sa propre motivation. La plupart des jeunes Tananariviens Tchatent pour trouver l'âme sœur avec plus de 24% (24,6%) de réponses des enquêtes. Ce

sont les jeunes hommes qui s'adonnent plus au Tchat pour chercher leurs amoureuses avec près de 31% de leurs réponses contre près de 20% pour les jeunes femmes. La plupart des jeunes hommes enquêtés nous ont confié que la drague sur le Tchat reste virtuelle, et n'aboutit pas dans leur vie réelle. Rares sont ceux qui espèrent se voir dans la vie courante après avoir passé quelques temps dans le Tchat.

Ce qui fait que la véritable motivation des Tchateurs reste l'ouverture aux autres. Ils sont plus de 23% à utiliser le Tchat comme moyen de connaître les autres. Les jeunes femmes s'y collent, plus de 24% environ de leurs réponses, contre à peu près de 22% pour les jeunes hommes. D'après eux, la discussion en ligne accentue les relations avec autrui, car elle dévoile la personnalité de chacun, tout en permettant d'apercevoir l'autre en même temps que sa propre personnalité. Toutefois, nous ne minimisons pas la différence entre la communication directe et la communication en ligne.

Certains jeunes servent du Tchat comme lieu de rencontre avec des amis (23,2 % de réponses des enquêtes). Ce sont toujours les jeunes femmes qui sont les plus attachées à cette forme de communication avec 27,5% de leurs réponses contre 16,4% pour les jeunes hommes.

Le principe d'extériorité et d'ouverture permet une vie sociale plus étendue et variée. Pour certains jeunes internautes, le Tchat leur permet de s'évader, de s'extérioriser et de se divertir en même temps. 10,9% de leurs réponses affirment cela dont 12,7% des réponses des jeunes hommes contre 9,9% pour les jeunes femmes.

Quelques jeunes (5,8% des réponses) évoquent qu'ils chattent pour être « fun », c'est-à-dire pour suivre la mode et les tendances en vogue. Ils sont plutôt influencés par des amis qui pratiquent le Tchat depuis quelque temps. Ils n'y trouvent aucun intérêt mais ne font qu'imiter leurs amis amateur de Tchat.

Ceux qui utilisent le Tchat comme moyen de communication (3,4% de réponses des enquêtes) sont ceux qui ne peuvent pas se voir et se parler directement pour cause de travail ou de distance géographique. Le procédé est le même que celui de rencontre avec des amis, c'est un rendez-vous, sauf qu'il aura lieu sur le Net.



### 3.3.2 Le service Forum

Le choix d'en savoir plus sur le Forum vient du constat pendant la préparation du questionnaire. En effet, nous avons remarqué que les jeunes sont de plus en plus captivés par le site Forum et qu'ils participent régulièrement aux divers sujets débattus. Les jeunes attirés par le Forum sont généralement des jeunes étudiants entre 18 à 25 ans ; d'ailleurs ; la plupart des enquêtes qui ont donné leurs impressions sur la question étaient des jeunes de plus de 20 ans. En effet, le résultat de l'enquête nous a fourni les statistiques représentées dans le tableau ci-dessous. Il est à noter que les motivations de chaque enquêtés étaient souvent composées d'une à plusieurs réponses, que nous avons toutes comptabilisée(s).

**Tableau 8 : Apports du FORUM**

Apports du FORUM	Indicateur					
	Masculin		Féminin		TOTAL	
	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%
<b>Enrichir/renforcer les connaissances</b>	24	25,6%	38	23%	62	24%
<b>Trouver des solutions à des problèmes</b>	20	20,9%	41	24,7%	61	23,6%
<b>Exprimer des idées</b>	19	19,8%	35	21,8%	54	20,9%
<b>Connaître les autres</b>	14	15,1%	25	15,5%	39	15,1%
<b>Suivre les tendances</b>	10	10,5%	15	9,2%	25	9,6%
<b>Se divertir</b>	4	4,6%	5	3,4%	9	3,4%
<b>Chercher des liens</b>	4	3,5%	4	2,3%	8	3,1%
<b>TOTAL</b>	<b>95</b>	<b>100%</b>	<b>163</b>	<b>100%</b>	<b>258</b>	<b>100%</b>

Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011

Les sites Forums traitent de nombreux sujets : actualités, amour, sexe, politique, économique, développement, culture, musique, identité, éducation,... C'est un « lieu de débat virtuel », où tout le monde s'exprime et expose librement ses idées personnelles sur un sujet quelconque. Ces idées seront ensuite exposées et sont consultables selon les besoins

précis de chacun (enrichir ses connaissances personnelles, solutionner ses problèmes personnels,...).

Les 24% des réponses des jeunes enquêtés, dont 25,6% des réponses des jeunes hommes et 23% des réponses pour les jeunes femmes à ce sujet ont affirmées que le Forum leur permet d'enrichir et de renforcer leurs connaissances. Trouver des solutions sur un problème précis apportait 24,7% de réponses des jeunes femmes et 20,9% de réponses des jeunes hommes. C'est-à-dire que 23,5% des jeunes enquêtés identifiaient le Forum comme étant un moyen de résoudre leurs problèmes. Les 20,9% des jeunes enquêtés participaient aux Forums pour exprimer leurs idées, dont 19,8% des jeunes hommes contre 21,8% des jeunes femmes.

Les jeunes hommes et les jeunes femmes partageaient la même opinion (15,1% et 15,5% de leurs réponses respectives), en affirmant que les Forums leur permettent de connaître les autres. Les 15,4% des jeunes enquêtés pensaient donc que le forum ouvre une autre porte pour en savoir plus sur les autres. Le phénomène de mode pousse aussi certains jeunes à participer aux Forums. 9,6% des jeunes enquêtés nous ont confié qu'ils participent aux Forums pour être comme les autres. Pour ces jeunes, le Forum leur permet de suivre leurs amis qui surfent sur la vague du monde.

Participer aux Forums en se divertissant est possible pour les 3,4% des jeunes enquêtés, dont 4,6% de réponses des jeunes hommes contre 3,4% de réponses des jeunes femmes.

Selon les 3,1% des enquêtés, dont 3,5% jeunes hommes et 2,3% jeunes femmes, le Forum a pour objet de restaurer et/ou de créer des liens entre des personnes ou des cultures. (Relation interhumaines et interculturelles).

## 4) CHAPITRE 4 : Temps social et virtualité

SORBIER (M.)<sup>24</sup> prophétisait en 2006 que la révolution numérique, conjonction historique de la numérisation généralisée de l'information et de sa mise en réseau au niveau planétaire via Internet, était désormais largement engagée. Il la décrit comme la diffusion dans nos sociétés, à une vitesse sans précédent connu, de l'usage de l'ordinateur personnel et de l'Internet, puis de toute une panoplie d'outils numériques (du téléphone mobile au lecteur MP3) qui s'accompagne selon lui d'un discours messianique sur l'avènement d'une société de l'information. Indéniablement et comme l'avaient prophétisé certains chercheurs il y a plus de dix ans, Internet et les nouvelles technologies sont devenus omniprésents dans notre quotidien et leur impact économique, social et culturel est très puissant.

### 4.1 Indice sur la fréquentation et le temps d'utilisation

Selon QUEAU (J.), « *Le virtuel est ce qui nous aide à faire advenir ce que nous ne sommes pas encore.* »<sup>25</sup>. Une telle dynamique peut préfigurer à la fois l'être et le futur être de la jeunesse malgache actuelle (et par extension, de ceux qui utilisent les réseaux virtuels).

Par ailleurs, Les nouveaux médias permettent en fait aux jeunes à la fois de se rendre davantage autonomes et de se socialiser. GUTTON (P.), psychiatre et psychanalyste, insiste sur l'idée que « l'adolescence est un moment de création de soi, caractérisée par la phobie du regard des autres »<sup>26</sup>. Or, l'usage des moyens de communication que sont le téléphone mobile et l'Internet permet aux adolescents de communiquer entre eux, en utilisant un langage particulier, tout en échappant au regard des adultes.

---

<sup>24</sup> In NEGROPONT (N.), L'Homme numérique, Paris, Laffont, 1995

<sup>25</sup> QUEAU (J.), Le Monde de l'éducation, Juillet - Août 2001

<sup>26</sup> In COSLIN (P.), La socialisation de l'adolescent, Armand Colin, 2007

**Tableau 9 : Indice sur le temps d'utilisation**

Temps d'utilisation	Sexe		Pourcentage (%)
	Masculin	Féminin	
Depuis un mois	01	00	01
Depuis trois mois	03	03	06
Depuis six mois	08	07	15
Depuis un an	05	14	19
Depuis plus d'un an	15	18	33
Depuis plus de trois ans	10	16	26
Effectif enquêté	42	58	100

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Alors que leurs relations sociales sont le plus souvent limitées à la classe, dans laquelle les autres élèves les enferment dans une identité, Internet ouvre une porte vers une altérité plus prometteuse.

Généralement, la plupart de nos enquêtés ont eu un contact très récent avec internet (dans un délai de plus de trois années). Mais la majorité ne s'est mise en relation sur la toile que très récemment (une année).

Seul un enquêté sur 100 (1%) est novice en matière d'internet, c'est-à-dire utilisateur inférieur à un mois. Cet enquêté était un jeune lycéen dans la tranche d'âge de 15 à 19 ans.

6% des enquêtés affirment avoir utilisé internet depuis 3 mois, avec 3% de sexe masculin et 3% de jeunes filles, c'est-à-dire qu'il est plus ou moins débutant en matière d'internet.

Concernant les internautes qui fréquentent les cybercafés depuis six mois, ils représentent 15% des enquêtés, précisément 8% de jeunes hommes et 7% de jeunes femmes. Ces jeunes commencent à se familiariser à l'utilisation d'internet.

La plupart des enquêtés, c'est-à-dire 19% utilisent internet depuis un an, dont 5% de jeunes hommes et 14% de jeunes femmes. Ils affirment d'avoir une bonne maîtrise de l'outil

internet et n'éprouvent aucune difficulté à résoudre des problèmes éventuels liés à son utilisation.

Le grand nombre d'utilisateurs confirment avoir fréquenté les cybercafés depuis plus d'un an, c'est-à-dire 59%, dont 26% utilisent internet depuis plus de trois ans. Ce pourcentage confirme l'attachement des jeunes à internet. En effet, bien que cette technologie ne soit arrivée à Madagascar que depuis une décennie, les jeunes n'ont pas eu beaucoup de difficulté à apprendre peu à peu, à se familiariser avec cette technologie récente.

## 4.2 Le temps social avec Internet

Si Internet est un outil très utilisé, il a des impacts sur la gestion des emplois du temps personnels, dans la mesure où en moyenne, pour rechercher quelque chose sur la toile, il faut une moyenne de 30 minutes et un maximum de deux heures. La durée de connexion des jeunes enquêtés dépend de plusieurs causes. Mais cette vision est relative aux objets recherchés. Ainsi, la durée de connexion des internautes varie selon leurs moyens et leurs choix.

**Tableau 10 : Indice sur la durée de connexion**

Durée de connexion	Masculin	Féminin	Pourcentage (%)
<b>Moins de 15 mn</b>	02	0	02
<b>De 15mn à 20 mn</b>	02	01	03
<b>De 20mn à 30 mn</b>	09	05	14
<b>De 30mn à 45 mn</b>	10	08	18
<b>De 45mn à 60mn</b>	11	25	36
<b>De 1h à 2h</b>	05	13	18
<b>Plus de 2h</b>	03	06	09
<b>Effectif enquêté</b>	<b>42</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011

En moyenne, les jeunes hommes passent plus de temps sur Internet que les jeunes femmes. La gestion du temps s'en trouve alors parfaitement emboîté dans le fait que les femmes aient plus de charges sociales que les hommes (même dans la jeunesse, si l'on considère le fait que parfois, les jeunes filles sont considérées comme des futures mères de famille, ou des femmes au foyer).

Le temps que dure la connexion ainsi que le rythme de visite des cybercafés sont dépendants d'un certain nombre de facteurs. Les résultats de nos enquêtes révèlent que 73% des internautes ne se connectent que pour une durée inférieure ou égale à une heure. Pour ces derniers, ce temps est assez suffisant pour satisfaire ses besoins sur Internet. En outre, une majeure partie des enquêtés affirment qu'avec les prix pratiqués, il est un peu difficile pour eux de se payer une session plus longue. 18% d'entre eux ont une session habituelle qui dure entre une heure et deux heures, et pour les 9% restant la connexion peut durer plus de deux heures.

Ainsi donc on peut retenir que ce sont essentiellement les moyens financiers dont dispose l'internaute qui sous tendent le choix de la durée de la connexion à Internet dans les cybercafés. Il s'y ajoute la nature du besoin à satisfaire sur Internet, c'est-à-dire du type d'activité qu'il souhaite pratiquer sur le réseau. La consultation d'un mail ou d'un article de presse liés à l'actualité nationale ou étrangère prend, par exemple, moins de temps que le visionnage ou le téléchargement d'une musique ou d'une quelconque vidéo.

**Tableau 11 : Indice sur la fréquentation**

<b>Indice sur la fréquentation /semaine</b>	<b>Masculin</b>	<b>Féminin</b>	<b>Pourcentage (%)</b>
<b>Une fois</b>	18	26	44
<b>Deux à trois fois</b>	11	17	28
<b>Plus de trois fois</b>	5	6	11
<b>Occasionnellement</b>	8	9	7
<b>Effectif enquêté</b>	<b>42</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Le samedi est généralement considéré le jour le plus alloué à la fréquentation des cybercafés, parmi ceux qui ne peuvent y aller qu'une seule fois par semaine (44%). Par contre, ceux qui y vont occasionnellement représentent une faible proportion parmi notre échantillon (17%). Il ne faut pas oublier que de nos jours, on n'est plus obligé d'aller dans les cybercafés pour surfer sur Internet. En effet, il existe d'autres instruments : le téléphone, les clés diverses (moov, orange, etc.). Ce qui rend difficile la relevée exacte des fréquences d'utilisation d'Internet. Cependant, le questionnaire a permis d'avoir une idée sur les jours et les moments de fréquentation.

En tout, cette analyse de l'ensemble des conditions particulières liées à la fréquentation des cybercafés par les internautes laisse apparaître que l'utilisation d'Internet dans les cybercafés commence à intégrer les habitudes des gens interrogés. En effet, les cybercafés sont fréquentés régulièrement par ces internautes et certains ont même choisi des moments et des jours particuliers pour se rendre dans ces lieux. D'autres accordent une importance particulière à l'aménagement interne de l'infrastructure. Cependant, ces internautes rencontrent un certain nombre de difficultés, d'abord pour accéder au cybercafé et ensuite lorsqu'ils utilisent le « réseau des réseaux » dans ces lieux. Ces contraintes risquent de retarder, voire même d'annuler l'appropriation d'Internet par les populations de la ville.

**Tableau 12 : Jours et moments de fréquentations**

Jours et moments de fréquentations	Sexe		Pourcentage (%)
	Masculin	Féminin	
Les jours ouvrables	4	4	8%
Les week-ends	10	13	23%
Pas de jours particuliers	28	31	69%
<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>58</b>	<b>100%</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Généralement, ce sont des heures chômées qui sont allouées à l'exploration d'Internet. L'activité de « surfer » est circonscrite dans un temps en dehors des obligations familiales. Seulement, quand la nécessité se fait sentir, les jeunes prennent le chemin des cybercafés pour s'informer, s'éduquer, etc. Ce réflexe prend le reflet d'une forme

d'impulsion pouvant pousser vers des phénomènes d'addiction. Les conséquences de cette dépendance sont également bien connues et peuvent être extrêmement néfastes pour le développement des adolescents : usage compulsif de l'ordinateur ou de l'Internet, un temps considérable passé derrière son clavier, mensonges sur la nature de son activité sur le réseau, désinvestissement des relations familiales ou amicales et enfin changements d'humeur en fonction de la possibilité d'être connecté ou non.

La plus grande partie de l'échantillon, c'est-à-dire 65%, dont 28% sont de sexe masculin et 37% de sexe féminin, ne fait pas de différence entre les jours pour se rendre au cybercafé. Ce sont surtout les jeunes, qui ne possèdent pas souvent un emploi du temps stable, qui fréquentent les cybercafés pendant les jours ouvrables. Pour 24% d'entre eux, plus précisément 10% de sexe masculin et 14% de sexe féminin, la fréquentation de ces lieux se fait le plus souvent le week-end. En effet, cela s'explique du fait que la plupart des jeunes sont occupés par leurs études ou leurs travaux pendant les jours ouvrables. De ce fait, c'est seulement le week-end qu'ils en profitent pour aller au cybercafé, afin de consulter les mails ou de procurer d'autres services sur internet.

Alors que pour le reste, précisément 11%, dont 4% sont de sexe masculin et 7% de sexe féminin, ce sont les jours ouvrables. Les jeunes usagers, qui fréquentent les cybercafés pendant les jours ouvrables, n'ont pas souvent un emploi du temps quotidien chargé.

**Tableau 13 : Période de connexion**

Période de la journée	Indicateur		Pourcentage (%)
	Masculin	Féminin	
<b>8h-10h</b>	3	7	10%
<b>10h-12h</b>	5	3	8%
<b>12h-14h</b>	6	8	14%
<b>15h-17h</b>	3	6	9%
<b>17h-19h</b>	12	13	25%
<b>Pas de particularité</b>	13	21	34%
<b>Effectif enquêtés</b>	<b>42</b>	<b>58</b>	<b>100%</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**



L'après-midi de 17 h à 19 h sont les heures les plus choisies. Il s'agit en fait des heures de sortie des classes ou celles du boulot, pour ceux qui travaillent. Une bonne partie de notre échantillon dit cependant ne pas trop fixer d'heures. Il s'agit pour la plupart d'une population féminine (et aussi masculine, mais minoritairement) scolarisée dans des collèges, et pour lesquelles les emplois du temps sont assez souples (les heures creuses, etc.).

Le moment de la journée où les cybercafés connaissent la plus grande affluence est de loin l'après midi. En effet, la majorité des internautes interrogés fréquentent les cybercafés soit entre 12h et 14h (14%), soit entre 15h et 17h (9%) ou soit entre 17h et 19h (25%). 34% d'entre eux n'ont pas de moment particulier pour s'y rendre, alors que seul 18% ne les fréquente que le matin. La disponibilité est de loin la principale raison justifiant le choix d'un moment précis de la journée pour aller se connecter dans un cybercafé.

En d'autres termes ces internautes n'utilisent Internet dans ces lieux d'accès qu'au moment de la journée où ils sont disponibles. Pour d'autres, c'est par simple habitude qu'ils se rendent dans ces lieux à ces moments précis. Il y en a également qui explique ce choix par le fait que c'est à ce moment qu'ils ont le plus besoin d'Internet. L'interdiction de sortir le soir et la recherche d'une meilleure qualité de connexion et de tranquillité, sont les autres facteurs évoqués par ces jeunes pour justifier leur choix d'un moment particulier de la journée pour se rendre au cybercafé.

### **4.3 Internet : entre information et désinformation**

Le besoin de s'informer reste remarquable : beaucoup d'entre les individus enquêtés disent faire des recherches sur Internet. Pour les uns, il s'agit d'une simple culture personnelle. Pour d'autres, il s'agit des recherches entrant dans le cadre de compléments de cours. Certains évoquent Internet pour faire des exercices de cours, notamment des exposés.

D'après quelques entretiens avec des enseignants, nous avons eu confirmation que ces derniers orientent de plus en plus les élèves vers Internet en matière de recherches d'informations. Ceci pour une raison toute évidente et simple ; Internet offre un accès direct et immédiat à d'importantes sources d'informations.

Internet présente un avantage certain en matière d'information. Mais il importe qu'un certain contrôle, un certain suivi soit établi quant à l'émission d'informations sur la toile mondiale. La liberté de l'information qui est un principe de base d'Internet pourrait autrement entraîner au libertinage, quant on sait déjà que beaucoup de sites n'ont nullement trait à la bonne éducation des jeunes. Les sites incitant à la haine, à la violence, attachés à attaquer et à diffamer des groupes religieux et éthiques, les sites pornographiques ou de pédophilies, expriment la dimension la plus sombre de l'Internet. C'est pourtant dans cet engrenage que les jeunes doivent rechercher les informations indispensables à leur instruction. Car reconnaissons-le, malgré tout, Internet reste un outil de choix en matières d'informations.

#### **4.4 L'usage du temps et dérives diverses**

L'engouement des jeunes à utiliser l'outil Internet est indéniable. La fréquentation des cybers par les jeunes et le nombre sans cesse croissant de ces derniers, sont des faits remarquables. Il n'est pas de doute que beaucoup vont pour s'informer sur Internet.

Mais entre s'informer et se distraire sur Internet, le jeune n'hésite pas à faire son choix. Les gérants de cybers que nous avons approchés sont unanimes sur ce point, les jeunes passent le plus clair du temps à visiter des sites de jeux, des sites de rencontres ou encore des sites de conversations en direct. Le triste constat est donc que la plupart des jeunes internautes passent leur temps sur les sites de divertissement.

##### **4.4.1 Utilisation du Web en général**

Il contient les sites qui existent par millions, et qui donnent aux jeunes des possibilités de faire des recherches, de correspondre avec les amis, de jouer à des jeux ou d'en télécharger,... c'est le véritable lieu qui offre des liens hypertextes, caractérisés d'après le professeur EKAMBO (J.C.), par une idée selon laquelle « *les sens d'une communication est infini* »<sup>27</sup>.

Par ailleurs, les pages Web sont exploitées par toutes catégories d'individus sans scrupules. Aussi ces nombreux sites montrent-ils des scènes de coït fascinant pour les

---

<sup>27</sup> <http://www.aib.ulb.ac.be/publications/ekambo.html>. Consulté le 15 Aout 2010

adolescents. D'après le contenu du Réveillez-vous, Octobre 2008 : « 90% des jeunes de 8 à 16 ans qui ont été interrogés à propos de la pornographie numérique, disent en avoir ouvert par mégarde, pour la plupart en faisant leurs devoirs »<sup>28</sup>.

Les liens hypertextes qu'offrent les pages web contiennent d'autres faiblesses : l'infinité de sens fait appel à l'imprécision, à l'abondance des données parfois moins crédibles. En plus de cela, le web conduit les jeunes à une culture au rabais, c'est-à-dire, il donne presque tout et sans efforts : « A un clic de souris, on a la carte du pays, sa superficie, son habitat, son habitant, sa technologie, sa langue,... »<sup>29</sup>.

La Toile offre ensuite, un accès facile aux sites qui expliquent comment fabriquer les bombes, concocter le poison ou mener des opérations terroristes ; et certaines images en ligne contiennent des scènes d'une violence extrême qui n'épargnent aucun détail sanglant.

#### **4.4.2 Défaillance des gérants des cybercafés**

Nous avons constaté, lors de l'enquête, que même l'emplacement des machines dans les cybercafés, facilite les activités illicites des cybernautes lors de la navigation. Concentrés chacun dans son isolement, les infonectes n'éprouvent pas des difficultés de consulter les images choquantes.

Les 30% d'enquêtés (assistants) surveillant directement les activités de mineurs lors de la navigation, expliquent que malgré l'effort fourni, ces jeunes ont déjà développé des réflexes qui leur permettent d'échapper parfois au contrôle pendant leur navigation. Quand ils « surfent » sur le Net, ces derniers peuvent ouvrir 3 à 4 fenêtres qu'ils minimisent à chaque fois que l'assistant approche. Lorsqu'un adolescent est surpris entrain de consommer le contenu du « x », d'après ces surveillants, le processus de dissuasion est d'abord de déconnecter ce site et ensuite informer l'adolescent sur le danger qu'il court en consommant ces images.

---

<sup>28</sup> Réveillez-vous : « Votre enfant et Internet », Octobres 2008

<sup>29</sup> [http://www.fr.wikipedia.org/wiki/pages\\_web](http://www.fr.wikipedia.org/wiki/pages_web)

#### 4.4.3 Education parentale et accès à l'Internet

La famille, et surtout les parents, constituent les principaux agents de l'éducation des enfants et de leur intégration au sein d'une société. L'éducation parentale est un facteur qui façonne en premier lieu l'homme, et joue positivement ou négativement sur sa moralité et son éthique.

Aussi notre recherche, nous conduit-elle à affirmer que la plupart de parents n'appliquent pas l'éducation parentale dans l'usage de l'Internet. Nos enquêtes informelles auprès de quelques parents de nos propres enquêtés attestent l'existence de cette lacune à 80%. Parmi eux, la majorité ne connaît pas grand-chose dans le cyberspace et les dangers qu'il peut représenter. C'est la raison pour laquelle, ils donnent moins d'importances à surveiller les activités de leurs enfants là où ils « surfent ». Très peu parmi les parents, peuvent surveiller ces derniers, lorsqu'il s'agit d'une connexion à domicile. Ils s'efforcent, disent-ils, à surveiller leurs enfants bien qu'ils ne sachent pas ce qu'ils manœuvrent en leurs absences, pendant les heures de services.

D'après d'autres recherches menées sur l'outil du Web et son impact sur les adolescents, il ressort que protéger ses enfants des dangers d'Internet demande des efforts considérables, car à part l'ordinateur *« les adolescents peuvent utiliser aussi les téléphones portables à option multimédia où ils peuvent télécharger les images choquantes sans contrainte parentale »*<sup>30</sup>.

#### 4.5 Synthèse sur la gestion du temps

Le temps que dure la connexion ainsi que le rythme de visite des cybercafés sont dépendants d'un certain nombre de facteurs. Les résultats de nos enquêtes révèlent que 61% des internautes ne se connectent que pour une durée inférieure ou égale à 1h. Pour ces derniers, *« ce temps est assez suffisant pour satisfaire ses besoins sur Internet. En outre avec les prix pratiqués, il est un peu difficile pour nous de se payer une session plus longue »*.

20% d'entre eux ont une session habituelle qui dure entre 1 heure et 2 heures, et pour les 19% restant, la connexion peut durer plus de 2 heures (il y en a même qui se connectent pendant 5h ou plus). Ainsi donc on peut retenir que ce sont essentiellement les moyens

---

<sup>30</sup> <http://www.fr.wikipedia.org./wiki/infopollution>

financiers dont dispose l'internaute qui sous tendent le choix de la durée de la connexion à Internet dans les cybercafés. Il s'y ajoute la nature du besoin à satisfaire sur Internet, c'est-à-dire du type d'activité qu'il souhaite pratiquer sur le réseau. La consultation d'un mail ou d'un article de presse liés à l'actualité nationale ou étrangère prend, par exemple, moins de temps que le visionnage ou le téléchargement d'une musique ou d'une quelconque vidéo.

Par ailleurs, le rythme de fréquentation des cybercafés par les internautes est également varié. Pour ces derniers, la fréquence de visite des cybercafés est en rapport avec la disponibilité, le besoin d'utiliser l'outil, l'accessibilité de l'infrastructure ou encore les moyens financiers. Pour 17% des usagers, la fréquentation des cybercafés se fait occasionnellement, c'est à chaque fois que la possibilité se présente alors que pour les autres, celle-ci se fait à un rythme plus constant. En effet 44% des usagers déclarent fréquenter les cybercafés une fois par semaine, 28% s'y rendent entre deux et trois fois et 11% plus de trois par semaine.

## 5) CHAPITRE 5 : Popularité et perspectives d'accès à Internet

Internet constitue une révolution à la fois technologique et médiatique dans la mesure où il rassemble sur un même support tous les médias traditionnels. Ce faisant, Internet concurrence l'ensemble des médias en rendant les informations accessibles rapidement, gratuitement et sans intermédiaire (vendeur, distributeur...). Spécificité majeure en outre, ses usagers interagissent avec les contenus diffusés, voire produisent directement de l'information. Cette dynamique tend à renforcer une forme d'exclusion<sup>31</sup> dans la mesure où ce n'est pas tout le monde qui peut y avoir accès, et même entre ceux qui y ont accès, il existe des nivellements importants, relativement à leurs usages.

### 5.1 Les difficultés liées à l'accès et à l'utilisation d'internet

Lorsque l'on parle des jeunes et des nouveaux médias, il ne faut pas s'imaginer qu'il s'agit d'un phénomène marginal sur lequel il peut éventuellement être intéressant de se pencher. L'usage des nouvelles technologies de communication est si développé qu'il s'agit d'un enjeu de société primordial. Par exemple, selon LARDELLIER, l'intérêt d'Internet est qu'il permet de vivre une « *hyper socialisation* »<sup>32</sup> à domicile mais hors du cercle domestique, et favorise donc une séparation douce du reste de la famille.

Certains de nos échantillons éprouvent des difficultés liées à l'accès et à l'utilisation d'internet. D'autres affirment que leur principale contrainte est d'ordre financier, certains avancent le manque de temps comme étant leur problème majeur, et enfin, pour la minorité, la distance est un obstacle pour eux lié à l'accès à Internet.

Pour y voir clairement, le tableau 14 ci-dessous nous montre les détails rapportant à ce sujet :

---

<sup>31</sup> L'expression « e-dévide », c'est-à-dire « la fracture numérique », est de cours de nos jours

<sup>32</sup> LARDELLIER (P.), *Le pouce et la souris*, Fayard, 2006

**Tableau 14 : Les difficultés d'accès à Internet**

Difficultés liées à l'accès et à l'utilisation d'internet	Indicateur					
	Masculin		Féminin		Total	
	Nombre de Réponses	%	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%
Aucune	15	20,8%	19	20,6%	34	21%
Manque d'argent	21	29,1%	30	32,6%	51	31%
Manque de temps	23	32%	28	30,4%	51	31%
Distance	13	18%	15	16,3%	28	17%
<b>Total</b>	<b>72</b>	<b>100%</b>	<b>92</b>	<b>100%</b>	<b>164</b>	<b>100%</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

L'accès à Internet, dans un pays pauvre comme Madagascar présente encore plusieurs caractéristiques intéressantes. Une large frange de notre population d'enquête déclare que le manque d'argent et celui du temps sont les plus remarquables. Par contre, 21 % d'entre eux disent n'avoir aucune difficulté. Les perspectives relatives à la distance concernent surtout ceux qui habitent assez loin des cybercafés, et pour qui les questions liées à la sécurité sont assez délicates (l'on sait que depuis quelques temps, la question sécuritaire est mise au devant de la scène, avec les phénomènes de banditisme, de viols et de vols à la tire).

Mais il existe des raisons plus subtiles comme contrainte dans l'utilisation d'Internet, notamment, les phénomènes d'analphabétisme et d'illettrisme caractérisant une frange importante de la population de la Grande Ile. Au début des années 2000, cet adage a été perçu comme le leitmotiv des gens à se familiariser avec les NTIC : « *Les analphabètes du 21<sup>ème</sup> siècle seront ceux qui ne maîtrisent pas l'outil informatique* ». A en juger le recours croissant à Internet et aux outils numériques, on peut avancer que ces analphabètes sont assez nombreux, mais à côté de cela, nous avons aussi des « surdoués », pouvant se familiariser rapidement.

Bref, la majorité des réponses, c'est à dire 31%, l'accès au cybercafé est rendu difficile par le manque d'argent. Ce qui traduit que ceux-ci ont de plus en plus du mal à regrouper la somme correspondant aux tarifs de connexion pratiqués dans les cybercafés. D'ailleurs, seuls quelques individus interrogés déclarent avoir un budget exclusivement réservé à l'utilisation d'Internet dans ces lieux. Ces derniers sont pour l'essentiel des salariés ou jeunes issus des familles aisées qui reçoivent de temps en temps ou à chaque fin du mois, une somme d'argent bien défini. Cette somme leur permet d'utiliser Internet en fréquentant les cybercafés. Ce sont surtout les jeunes filles, avec 32,6% de leurs réponses contre 29,1% pour les garçons, qui éprouvent une difficulté financière pour fréquenter les cybercafés.

A part le manque d'argent, c'est le manque de temps qui constitue le second obstacle auquel se heurtent les jeunes internautes pour accéder au cybercafé. En effet, la majorité des enquêtés sont des étudiants et des travailleurs, de ce fait, leurs temps sont généralement occupés par les études et le travail, ce qui ne leur permet pas d'aller souvent au cybercafé. 31% des réponses des jeunes enquêtés, dont 32% pour les garçons contre 30,4% chez les filles, évoquent que le manque de temps est leur problème majeur pour accéder au cybercafé.

Enfin la troisième contrainte que les enquêtés ont mentionné est en rapport avec la distance au lieu d'accès. En effet une partie des réponses de notre échantillon (17%) trouve que les cybercafés sont assez éloignés de leur lieu de résidence ou de travail et cela constitue pour eux un facteur qui rend pénible la fréquentation du lieu d'accès. 18% des réponses des jeunes hommes enquêtés contre 16,3% pour les jeunes filles affirment cela.



**Tableau 15 : Les principales contraintes lors de l'usage de l'internet**

<b>Principales contraintes rencontrées lors de l'utilisation d'internet</b>	<b>Indicateur</b>					
	<b>Masculin</b>		<b>Féminin</b>		<b>Total</b>	
	<b>Nombres de réponses</b>	<b>%</b>	<b>Nombres de réponses</b>	<b>%</b>	<b>Nombres de réponses</b>	<b>%</b>
<b>Aucune</b>	20	20,4%	22	16 ,6%	42	18,2%
<b>Manipulation de l'ordinateur</b>	7	7,1%	14	10 ,6%	21	9,1%
<b>Cadre étroit</b>	8	8,1%	6	4,5%	14	6%
<b>Déconnexion du réseau</b>	13	13,2%	15	11,3%	28	12,1%
<b>Lenteur des ordinateurs</b>	18	18,3%	27	20,4%	45	19,5%
<b>Lenteur de la connexion</b>	19	19,3%	30	22,7%	49	21,3%
<b>Indisponibilité des ordinateurs</b>	9	9,1%	11	8,3%	20	8,7%
<b>Coupures d'électricité</b>	4	4%	7	5,3%	11	4,8%
<b>Total</b>	<b>98</b>	<b>100%</b>	<b>132</b>	<b>100%</b>	<b>230</b>	<b>100%</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Bien que ces outils aient été conçus pour leur efficacité, le nombre croissant de données qui y circulent, et les besoins impératifs des utilisateurs font que régulièrement, de nouveaux produits soient mis sur le marché, afin de satisfaire la demande. Les limites évoquées comme principales contraintes comprennent alors, soit la lenteur des ordinateurs, soit la lenteur de la connexion. La non capacité à manipuler l'ordinateur correctement chez la population jeune ne représente qu'une faible proportion parmi notre échantillon.

Bref, la qualité de la connexion et des ordinateurs, la disponibilité de ceux-ci et le niveau d'aménagement interne de l'infrastructure sont autant de caractéristiques propres au cybercafé et auxquelles, 59% des internautes font allusion s'agissant des heurts qu'ils rencontrent lors de leur session à Internet dans ces lieux. La qualité de la connexion à Internet est largement dépendante du type d'abonnement ADSL auquel a souscrit le propriétaire du cybercafé. Ces abonnements sont au nombre de quatre et varient en fonction de leur coût et de la vitesse (ou débit) de connexion qu'ils offrent. Pour le propriétaire du cybercafé, le choix de la formule se fera surtout en fonction des moyens financiers dont il dispose. Plus le débit est grand, plus la connexion est rapide. A Antananarivo, 21,3% des internautes déplorent la lenteur de la connexion lorsqu'ils utilisent Internet. Cette lenteur peut être à l'origine d'une interruption momentanée de la session, c'est-à-dire une déconnexion de réseau. Ce que déplorent 12,1% des internautes.

La lenteur des ordinateurs est aussi regrettée par 19,5% d'entre eux. Cette situation s'explique par le fait que rares sont les cybercafés qui se procurent des ordinateurs neufs ou disposant des caractéristiques adéquats pour la connexion à Internet. Par ailleurs ces ordinateurs de qualité moyenne, voire médiocre, n'existent pas en nombre suffisant dans les cybercafés. Dès lors on comprend pourquoi 8,7% des usagers cite l'indisponibilité des ordinateurs comme principale difficulté liée à l'utilisation d'Internet dans les cybercafés. Ces internautes sont donc parfois obligés de rester de long moment dans ces lieux avant de trouver une machine libre. Enfin, bien qu'ils soient faibles, il y a des internautes qui ont fait allusion au niveau du confort et de la quiétude dans l'infrastructure parmi les difficultés auxquelles ils sont confrontés lors de leur visite dans les cybercafés. 6% des usagers ont en effet mentionné l'étroitesse de l'infrastructure comme principale contrainte liée à l'utilisation d'Internet. Contrairement à la télécentre, où le propriétaire doit respecter certaines normes de surface, les cybercafés ne sont eux soumis à aucune réglementation. Beaucoup d'entre eux sont localisés dans des cadres étriés, où l'entassement crée les conditions favorables à l'indiscrétion, au bruit, au désordre, etc.

La seconde nature des contraintes éprouvées par les usagers est liée au niveau de la maîtrise de l'outil informatique. Les résultats de nos enquêtes permettent de saisir que 9,1% d'entre eux éprouvent de réelles difficultés pour manipuler l'ordinateur, c'est-à-dire à se servir de la souris, du clavier et de certaines applications d'Internet (dont les plus cités sont le transfert de fichier, la consultation et l'envoi de mail, l'utilisation de Skype). Ce qui témoigne

de leur faible niveau de maîtrise de l'outil informatique. Cette situation s'explique par le fait que la majorité de l'échantillon n'a reçu ni une formation en informatique, ni une formation spéciale à l'utilisation d'Internet.

Les coupures d'électricité sont également citées comme une contrainte liée à l'utilisation d'Internet pour 4,8% des usagers. Ceci est à mettre en rapport avec le fait que nos enquêtes à Antananarivo ont coïncidé avec une période de recrudescence des délestages.

**Tableau 16 : Satisfaction par rapport aux services offerts**

<b>Satisfaction aux services Internet</b>	<b>Oui</b>		<b>Non</b>	
<b>Sexe</b>	<b>Masculin</b>	<b>Féminin</b>	<b>Masculin</b>	<b>Féminin</b>
<b>Pourcentage</b>	32	54	5	9
<b>Total</b>	<b>86</b>		<b>14</b>	

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

La majorité des enquêtés, c'est-à-dire 86%, dont 32% de sexe masculin et 54% de sexe féminin, éprouvent une satisfaction aux services qu'internet leur offre. D'après cette majeure partie des enquêtés, internet offre une infinité de services pour les internautes (informations, actualités, correspondance, divertissement...), qui leur sont très utiles selon leurs besoins.

Ainsi, Internet constitue en fait un vaste site de rencontres, mais au sens positif du terme, dans la mesure où les jeunes, suivant un centre d'intérêt spécifique (la musique, les jeux vidéo, le football, voire la lecture) s'ouvrent sur des personnalités qu'ils n'auraient jamais rencontrées, d'autres secteurs géographiques, d'autres classes sociales et d'autres cultures.

Par contre, seulement 14% des enquêtés, dont 5% de jeunes hommes et 9% de jeunes femmes, ne sont pas satisfaits par les services qu'internet leur offre. En effet, ils affirment que malgré les services lucratifs qu'Internet offre à ses usagers, il y a tout de même des

failles considérables, comme les informations inexactes et les manipulations (intox, rumeurs, incitation à la violence...).

**Tableau 17 : Indice en matière d'actualité**

Rubrique d'actualités	Indicateur					
	Masculin		Féminin		TOTAL	
	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%
<b>Musique</b>	29	10 %	45	15%	74	13,1 %
<b>Film</b>	31	12,1 %	38	12%	69	8,7%
<b>Evènements culturels</b>	28	10,8 %	36	12,3%	64	11,4%
<b>People</b>	28	10,8 %	32	11%	60	10,6 %
<b>Sociale</b>	21	8,2 %	28	9,5%	49	8,7%
<b>Politique</b>	21	8,2 %	22	7,4%	43	7,6%
<b>Jeux</b>	29	10,4 %	16	5,5%	45	8%
<b>Informatique</b>	30	11,3 %	13	4,6%	43	7,6%
<b>Economie</b>	12	4,8 %	21	7%	33	5,8%
<b>Nouvelles technologies</b>	23	9,1 %	12	3,7%	35	6,2%
<b>Santé médicale</b>	7	2,6 %	19	6,5%	26	4,6%
<b>Littéraire</b>	4	1,7 %	16	5,5%	20	3,5%
<b>TOTAL</b>	<b>263</b>	<b>100 %</b>	<b>298</b>	<b>100%</b>	<b>561</b>	<b>100%</b>

Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011

Non seulement les jeunes n'ont pas échappé au bouleversement numérique, mais ils en sont même les fers de lance : ils sont les principaux utilisateurs des nouvelles technologies (près d'un tiers des internautes sont des jeunes âgés de 15 à 25 ans, alors qu'ils représentent une frange importante de la population globale) et ont tendance à les utiliser de

manière combinée (67,5 % des 11-20 ans déclarent utiliser régulièrement plusieurs médias en même temps), et ils ont créé des usages originaux, à tel point que leurs pratiques médiatiques contribuent de manière essentielle à la définition d'une « *culture jeune* ».

Le classement des actualités montre un intérêt majoritaire pour les actualités musicales avec 13,1% de réponses des enquêtés, composés principalement des jeunes femmes, 15% contre 10% pour les jeunes hommes.

De même pour les actualités cinématographiques (film, acteurs..), avec les 8,7% de réponses des jeunes internautes, l'indice est presque pareil pour les deux sexes : 12% de leurs réponses respectives.

Les actualités concernant les événements culturels locaux ou à l'étranger (concert, salon, exposition..) viennent en troisième position avec 11,7% des réponses. La majeure partie des choix concernent également le « *people* » ou les célébrités (acteurs célèbres, sportifs de haut niveau, chanteurs réputés...), les réponses des enquêtés étaient de 10,6%, dont 10,8% des jeunes hommes et 11% des jeunes femmes. L'ensemble des réponses nous donne plus 8,7% des choix, concernant les actualités de natures sociales, avec 8,2% des réponses des jeunes hommes contre 9,5% des réponses pour les jeunes femmes.

Les actualités politiques viennent juste après les actualités sociales. 7,6% des réponses des enquêtés optent pour les actualités liées à la politique, avec 8,2% des réponses des jeunes hommes et 7,4% des réponses pour les jeunes femmes.

Concernant les jeux vidéo et l'informatique, l'écart entre les deux sexes est significatif ; si la totalité des réponses nous donne plus de 15% des choix, la disparité des choix entre les jeunes hommes et les jeunes femmes nous montre le grand intérêt des jeunes hommes sur les actualités des jeux vidéo et de l'informatique, avec plus de 21% de leurs réponses contre plus de 10% pour les jeunes femmes.

Les actualités économiques sont évoquées par 5,8% des réponses des enquêtés dont 4,8% des réponses des jeunes hommes contre 7% de celles des jeunes femmes.

Une disparité est aussi remarquée à propos des réponses des enquêtés à la question se rapportant aux TIC, les jeunes hommes s'y intéressent plus que les jeunes femmes, 9,1% contre 3,7%, si l'ensemble des enquêtés est de 6,2%.

Les actualités sur la santé/médecine et sur la littérature sont très peu demandées par les jeunes, avec respectivement 4,6% et 3,5%.

## 5.2 Attentes des enquêtés

Il existe une rupture générationnelle dans la manière dont l'information est perçue, intégrée et restituée : les jeunes aspirent désormais à une compréhension du monde transversale, instantanée et accumulative, rompant ainsi avec une logique d'apprentissage plus verticale. Ils ont l'impression que les « anciens » sont là pour transmettre la juste dose de connaissances qui leur permettra de faire la part des choses et de conserver les repères fondamentaux.

Pour les plus âgés, Internet est surtout un vecteur de liens communautaires. Les jeunes de 15 à 19 ans affichent clairement leurs préférences dans leur navigation et construisent leur réseau en fonction de leurs passions. L'hyper-accessibilité du média Internet permet aux jeunes de les vivre plus intensément que toute autre génération en étant informés sur leurs passions à la fois en contenu et en expériences vécues par les autres.

C'est ce qu'on appelle le « social networking » qui permet aux jeunes de créer, participer, et alimenter des réseaux dans le réseau, en fonction des personnes qui les composent, de naviguer d'univers en univers en y étant reconnus.

**Tableau 18 : Apport en matière de connaissances**

<b>Apport en matière</b>	<b>Indicateur</b>					
	<b>Masculin</b>		<b>Féminin</b>		<b>TOTAL</b>	
	<b>Nombre de réponses</b>	<b>%</b>	<b>Nombre de réponses</b>	<b>%</b>	<b>Nombre de réponses</b>	<b>%</b>
<b>Education scolaire/professionnelle</b>	40	28,9%	55	28,9%	95	28,9%
<b>Education familiale</b>	30	21,7%	38	20%	68	20,7%
<b>Education sexuelle</b>	30	21,7%	44	23,1%	74	22,5%
<b>Education physique et sportive</b>	28	20,2%	39	20,5%	67	20,4%
<b>Education civique et morale</b>	10	7,2%	14	7,3%	24	7,3%
<b>TOTAL</b>	<b>138</b>	<b>100%</b>	<b>190</b>	<b>100%</b>	<b>328</b>	<b>100%</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Si Internet n'enseigne pas, par contre, il permet de se mettre au courant des informations. Cependant, il faut encore savoir s'en servir. C'est sans doute pour cela que certaines personnes âgées semblent parfois être en porte à faux dans la compréhension de certaines informations diffusées dans les médias, puisque des éléments d'explication et d'éclaircissement sont disponibles sur la toile, et que les jeunes y ont accès rapidement. Encore faut-il pour la génération précédente d'avoir le temps de les visiter.

Internet est source de connaissances illimitées, il s'étend sur plusieurs domaines de la vie, des sciences et des techniques. Ces données statistiques reflètent en partie selon leurs besoins et utilités dans les modes de vie respectifs des jeunes.

Ces résultats nous montrent qu'Internet peut améliorer l'éducation scolaire et professionnelle des jeunes, plus de 28% de leurs réponses sur la question adhèrent à cette affirmation. Plus de 20% des jeunes soutiennent l'appui non négligeable de l'Internet dans la compréhension et la fonctionnalité d'une famille, étant donné que la famille est l'unité capitale d'un individu.

18% des enquêtés sont plutôt séduits par l'aspect éducatif et spirituel de l'Internet. Ils représentent près de 20% des jeunes femmes et plus de 14% des jeunes hommes. En général, ce sont des jeunes en quête d'une nouvelle croyance, à la recherche d'une nouvelle sensation émotionnelle et spirituelle. En outre, il existe encore ceux qui vivent ou survivent, grâce à des superstitions (astrologique, numérologique, chiromancie,...).

L'éducation sexuelle éveille des jeunes hommes plus que les jeunes femmes sur le Web. En effet, ils l'identifient au même niveau que l'éducation familiale avec 18,6% de leurs réponses. Par contre, les jeunes femmes sont un peu sceptiques avec seulement 12,9% de leurs réponses sur la question d'éducation sexuelle sur Internet. L'ensemble nous donne une moyenne de 16% des jeunes qui affirment qu'Internet les aide dans leur éducation sexuelle.

De même sur le plan d'éducation physique et sportive ; les jeunes hommes l'apprécient plus que les jeunes femmes avec plus de 17% contre 8%. En effet, les jeunes hommes se soucient plus de leurs corps et leur apparence que les jeunes femmes. Les jeunes femmes sont plutôt axées sur la mode, l'esthétique, et les coiffures.

L'éducation civique et morale est le dernier choix des enquêtés avec 4,6% de leurs réponses, dont 6,2 de réponses des jeunes hommes, contre 3,4% de réponses, dont 6,2% de réponses des jeunes hommes contre 3,4% de réponses des jeunes femmes. Ce sont ceux qui se sentent responsables et ont des devoirs de citoyen qui consultent le plus, la rubrique d'éducation civique et morale sur le Web. Ils sont plus attirés sur les formes et les fonctions d'une institution ou d'un état que sur la vie sociale ou sur l'éthique sociale,...



**Tableau 19 : Solution aux problèmes**

Solution aux problèmes	Indicateur					
	Masculin		Féminin		TOTAL	
	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%
<b>Professionnels/scolaires</b>	42	38%	56	35,1%	98	36%
<b>Relations avec les autres (Amour et amitié)</b>	36	32%	53	33,3%	89	32,7%
<b>Personnels</b>	34	30%	51	31,6%	85	31,2%
<b>TOTAL</b>	<b>112</b>	<b>100%</b>	<b>160</b>	<b>100%</b>	<b>272</b>	<b>100%</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Savoir réagir au succès des nouvelles technologies impose pour la société de comprendre et décrypter ses ressorts. Or, ils sont en fait assez simples : les nouveaux médias sont populaires parce qu'ils favorisent le bonheur de la jeunesse et lui permettent d'étendre ses horizons en termes d'emplois, de relations, etc. Si l'univers numérique fait partie intégrante de la culture jeune, c'est parce qu'il a su répondre à une grande partie de leurs attentes.

Les bienfaits des nouveaux médias sont multiples : il peut s'agir pour les jeunes, du plaisir de communiquer avec leurs amis, de la possibilité d'exprimer leurs idées et leurs sentiments, de disposer rapidement et facilement des dernières créations culturelles, d'apprendre de manière ludique ou encore, de soigner leurs angoisses.

Ces vertus sont diverses mais correspondent en fait à trois caractéristiques bien distinctes qui expliquent le succès des nouvelles technologies : elles sont parfaitement adaptées, elles répondent à une demande spécifique de biens culturels et ont des qualités pédagogiques et thérapeutiques qui poussent les adultes à encourager leur développement.

**Tableau 20 : Autres supports de connaissances utilisés**

Autres supports de connaissances	Indicateur					
	Masculin		Féminin		TOTAL	
	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%	Nombre de réponses	%
<b>Télévision</b>	35	26,7%	54	24,4%	89	25,4%
<b>Radio</b>	27	20,8%	47	20,6%	74	21,1%
<b>Bibliothèque</b>	21	15,8%	48	21,4%	69	19,7%
<b>Revues/magazines</b>	19	15,8%	40	18,1%	59	16,8%
<b>Journaux</b>	16	13,3%	19	8,8%	35	10%
<b>Multimédia (CDROM-DVD interactive)</b>	9	7,5%	15	6,7%	24	6,8%
<b>TOTAL</b>	<b>127</b>	<b>100%</b>	<b>223</b>	<b>100%</b>	<b>350</b>	<b>100%</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Il est vrai que nous trouvons tout sur le Web, mais il existe d'autres supports plus accessibles et plus abordables qu'Internet. Ce sont les masses médias, notamment, les chaînes télévisées, les radios, les magazines, les journaux, les bibliothèques, le multimédia (son et image interactifs),...

La majorité des jeunes ayant répondu aux questions sont avides d'informations et d'actualités. Ils suivent notamment les informations et les actualités à la télévision ; surtout les jeunes hommes avec environ 27% de leurs réponses contre plus de 24% de réponses des jeunes filles : le choix de la télévision vient du fait que la télé est plus facile à saisir avec la simultanéité du son et d'image.

La radio, avec plus de 21% de réponses des deux catégories de sexe (homme et femme) occupe le second choix des jeunes. La variété des programmes et la pluralité des stations radio FM accessibles créditent ce choix. Certains jeunes soulevaient l'existence des émissions destinées spécialement pour eux, ce qui les incitait un peu plus les radios.

Les bibliothèques intéressaient peu les jeunes hommes avec à peu près de 16% de leurs réponses contre plus de 21% de réponses des jeunes femmes. La complexité de rechercher un livre et à lire, et le manque de temps sont les principales contraintes soulevées par ces jeunes hommes. D'ailleurs, ils s'intéressent moins aux magazines/revues (15,8% de réponses) et aux journaux (13,3% de réponses).

Par contre, les jeunes femmes accordent plus d'importance à la recherche et à la lecture d'un livre et consacrent plus de temps dans une bibliothèque. De même, les revues et les magazines les intéressent avec plus de 18% de leurs réponses contre 15,8% de réponses pour les jeunes hommes. Par contre, les journaux les intéressent peu avec 8,8% de leurs réponses contre le 13,3% des jeunes hommes.

Le multimédia incite peu les jeunes des deux sexes, parce qu'il nécessite un minimum d'outils nécessaires (Ordinateur, lecteur multimédia,...) pour l'exploiter et le consulter. Les jeunes hommes sont plus passionnés de ce support que les jeunes femmes, avec 7,5% de leurs réponses contre 6,7% de celles des jeunes femmes.

Bref, le tableau n° 20 nous expose les différentes opinions des jeunes sur les supports didactiques qu'ils utilisent hormis Internet. Il nous livre des nets reculs suivant les supports proposés. De la télévision vers le multimédia, les réponses des enquêtes varient de 6,8% à 25,4%.

Les jeunes adoptent facilement les supports audio-visuels (télévision, radio, multimédia) avec près de 53% de leurs réponses. Ces supports sont pour eux, synonymes de loisir éducatif, en effet, ils s'amuse et en même temps, ils acquièrent des connaissances. Cela n'a pas besoin d'un niveau intellectuel quelconque, il suffit d'avoir une bonne ouïe et d'une bonne vue.

Par conséquent, les supports écrits (livres, revues, journaux,...) ont moins de fidèles avec moins de 47% de réponses des enquêtes. Cela résulte de la difficulté des lectures sur le support de technologie (écran d'ordinateur), ou la volonté physique et mentale de lire un livre, ou un magazine. La plupart de ces jeunes ne feuilletent que le livre qu'ils trouvent intéressant, ils ne lisent que pour leurs besoins personnels. Certaines lectures nécessitent aussi un minimum de savoirs pour bien les comprendre. Pour les journaux, les jeunes ont répondu que les journaux locaux ont des visées trop politisées et trop commerciales et que les faits abordés/traités dans ces journaux relèvent souvent des domaines (politique, économique, administration,...) outre le fait que l'éducation les intéresse à un degré moindre.

### 5.3 La « culture jeune »

Les avis sont partagés concernant Internet. Les uns pensent que c'est un outil nécessaire et utile, les autres arguent que c'est un outil nocif pour la société et surtout pour la jeunesse. Quoi qu'il en soit, cet outil permet d'une part d'être en contact avec les autres et d'élargir ses horizons. Nous avons alors voulu connaître les perspectives dans lesquelles s'opèrent le recours aux cybercafés ou, tout simplement, à Internet (et même si c'est via les téléphones portables).

**Tableau 21 : Indice sur le mode de navigation**

<b>Indice de mode de navigation</b>	<b>Masculin</b>	<b>Féminin</b>	<b>Pourcentage</b>
<b>Seul</b>	35	43	78
<b>Accompagné (en groupe)</b>	07	15	22
<b>Effectif enquêté</b>	<b>42</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

**Source : nos propres enquêtes, premier arrondissement 2011**

Lors de notre observation sur terrain, nous avons constaté que la majorité des jeunes internautes sont venus seuls au cybercafé pour naviguer sur internet. Néanmoins, quelques jeunes, notamment des lycéens naviguaient en groupe.

La navigation personnelle est la condition par laquelle l'internaute navigue seul sur internet. C'est la navigation la plus convoitée. En effet, d'une part, ils sont 35 sur les 42 jeunes hommes enquêtés à avoir confirmé, adopté la navigation personnelle dans un cas précis (consultation des mails, chat, forum). D'autre part, les 43 sur les 58 jeunes femmes choisissent la navigation personnelle pour raison d'intimité et de calme.

La navigation accompagnée est la consultation en groupe de 2 à 3 personnes sur un même ordinateur. Rares sont les enquêtés qui optaient ce mode de navigation. Ils étaient 07 sur 42 des jeunes hommes enquêtés contre 15 sur les 58 jeunes femmes enquêtées. La plupart de ces jeunes sont des collégiens et lycéens dans la phase préadolescente en quête de passe temps.

Si les adultes considèrent avant tout, le réseau comme une source d'information vers laquelle on se tourne en fonction de besoins particuliers, Internet est surtout pour les jeunes, le moyen de communiquer avec ses amis. Les discussions sur Internet se développent en effet majoritairement entre pairs, c'est-à-dire entre jeunes du même âge, mais aussi entre ceux partageant des intérêts communs.

Si la navigation est une pratique individuelle, elle n'est donc pas solitaire, pas davantage que les jeux qui se jouent de plus en plus en ligne, sur console ou ordinateur, dans lesquels les joueurs communiquent et interagissent. Cette caractéristique sociologique explique largement le succès de certains formats numériques.

Internet en matière de relations sociales dans le « cyberspace » non seulement offre un nouvelle dynamique sociale, mais en même temps en raison des différentes possibilités qu'il offre, peut constituer également un frein à cette dynamique, en enfermant le jeune dans un isolement pathologique.

## **Conclusion partielle**

Ces quelques explorations nous ont permis de voir comment l'Internet est utilisé dans le milieu de la jeunesse malgache. Il est difficile de trancher à partir de quel âge nous allons considérer qu'un individu soit jeune ou non. C'est pour cela que nous avons considéré indifféremment les personnes comprises entre 15 et 25 ans comme étant jeunes, et susceptibles d'avoir une utilisation accrue d'Internet.

Cette enquête nous a permis de voir qu'Internet présente à la fois, des lacunes (concernant les risques de dérives encourus) et des avantages (la possibilité de s'informer en temps réel, la possibilité d'étendre le savoir, etc.). Dans le cadre du développement de notre pays, une utilisation à bon escient de cet outil permettrait de mieux accélérer les processus déjà enclenchés, notamment dans le domaine de la socialisation. Il convient en somme de faire en sorte qu'Internet ne soit pas seulement un lieu de divertissement, mais aussi un lieu par excellence de progrès social. Pour ce faire, la prise de décision et de position de tout un chacun est réclamé.

## **TROISIEME PARTIE :**

### **Apprivoiser les Nouvelles Technologies de la Communication et de l'Information**

Les TIC sont actuellement un outil presque entièrement aux mains des sociétés occidentales, notamment des pays riches, pour promouvoir leur culture dont les normes et valeurs sont, dans leur ensemble, aux antipodes de nos mœurs. Cette maîtrise culturelle des technologies nouvelles pose des problèmes de valeurs. Si les TIC ne sont pas à elles seules responsables de la déchéance des normes socio-éducatives, elles participent au moins à son accélération. Les technologies nouvelles peuvent être bien pertinentes si leurs contenus sont censurés ou subissent un filtrage, car celles-ci présentent des atouts nécessaires au développement du pays.

Dans cette dernière partie, nous allons voir,

- Dans un premier temps les opportunités de l'internet pour les jeunes
- Ensuite, les apparences critiques et négatives de l'Internet sur les jeunes et la société seront abordées.
- Enfin, nous terminerons avec les perspectives pour un regard critique envers les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication.

## **6) CHAPITRE 6 : Paix sociale et risques inhérents aux NTIC**

Aux yeux de très nombreux internautes, la Toile est un lieu de liberté d'expression totale, sans contrainte, qu'aucune institution n'est habilitée à régir. Affirmer à ceux-là qu'Internet peut être dangereux est presque un sacrilège. Cette affirmation s'oppose également aux discours dominants des années 90, durant lesquelles on prête à Internet toutes les vertus, notamment celle de mettre fin aux conflits.

### **6.1 Les opportunités de l'Internet pour les jeunes**

Internet offre plusieurs opportunités pour les internautes, grâce aux services et aux avantages que cette technologie produit pour ses consommateurs. En effet, l'accès à l'internet peut avoir une influence sur la construction de l'individu, en acquérant les nouvelles valeurs que cette technologie leur procure. Ensuite, internet favorise la promotion des savoirs, grâce aux différentes informations qu'il diffuse, concernant plusieurs domaines (scientifiques, religieux, sociologiques...) et enfin, internet est considéré comme un outil de socialisation pour les internautes à travers les réseaux sociaux, et les interactions ou la communication entre eux. La majorité des jeunes (86%) internautes que nous avons enquêtés éprouvent une satisfaction à l'utilisation et aux services offerts par internet. Cela confirme, que les jeunes bénéficient des avantages grâce à internet.

#### **6.1.1 Construction de l'individu**

Internet participe à sa façon à construire et à former l'individu pour être plus rationnel et plus particulier. L'individu se connecte sur Internet et participe aux différentes rubriques proposées, choisit personnellement (les mails, le chat, le forum, l'achat,...) suivant ses besoins. Chaque individu qui s'y connecte, a ses propres motivations et attentes. Toutefois, dans chacune de ses connexions, l'individu stimule et construit sa propre identité, et acquiert ainsi de nouvelles valeurs. Dans notre enquête, 23% des enquêtés affirmaient avoir participé aux rubriques Tchat et Forum. Et leurs motivations sont souvent d'ordre relationnel avec « soi » ou avec autrui : draguer (24,6%), connaître les autres (23,2%), renforcer des connaissances personnelles (24%) ou trouver des solutions à des problèmes (23,6%).



En effet, chaque individu rationnel a sa propre personnalité et son identité unique qui dorment en lui. Sa participation à une ou plusieurs rubriques proposées, comme le Tchat ou le Forum sur Internet, peut éveiller sa personnalité et lui offre une précieuse stimulation mentale. Cela peut ensuite accentuer son degré d'appréhension du psychosocial et apporte ainsi des changements à son comportement vis-à-vis de la réalité sociale. D'ailleurs, 32,7% des réponses des enquêtés affirmaient qu'Internet les aide beaucoup dans leur relation avec les autres.

L'accès à l'Internet peut procurer des bienfaits psychosociaux. L'individu trouve par le biais de lien interactif un certain réconfort et un certain soutien moral. En participant à des rubriques comme le Tchat et le forum, près de 90% de nos enquêtés affirmaient avoir participé à la rubrique Tchat et près de 70% à la rubrique forum. Dans ce genre de rubrique, la participation, en général, est anonyme, l'individu discute et expose librement ses idées sans contraintes, et trouve encore un interlocuteur multiple et plus compréhensif, ce qui rehausse l'estime de soi de l'individu et réduit ainsi son isolement social.

La valeur de soi-même est primordiale pour un individu qui vit dans une communauté. Internet lui permet de participer activement à la vie sociale sans complexe et sans contrainte extérieure, et lui donne un sentiment de confiance à propos de « soi » (confiance en soi), qui lui permet de faire face aux différentes circonstances de la vie, afin de réussir dans ses projets.

Dans notre enquête, 31,8% des réponses des enquêtés affirmaient que grâce à Internet, aux rubriques chat et forum, ils peuvent exprimer librement leurs idées et extérioriser ainsi leur pensée personnelle.

Internet est une échappatoire privilégiée des jeunes, car ils peuvent réaliser leurs désirs intimes et compenser ainsi leurs pulsions. En effet, leur participation des certaines rubriques leur permet d'emprunter un ou plusieurs autres personnages virtuels et créer une vie imaginaire dans la vie réelle. Cette vie virtuelle dans la vie réelle lui procure une certaine satisfaction qui s'accorde avec ses attentes et ses désirs ; et lui permet ainsi, par la suite, de connaître ses goûts, ses passions, ses pulsions, et ses désirs. Bref les jeunes cherchent dans le virtuel ce qu'ils ne trouvent pas dans la vie réelle.

Aussi, Internet peut-il amener également à travailler sur le sentiment de leur identité et sur l'image qu'il veut donner de leur « soi », ceci à travers les différents échanges interactifs. L'Internaute s'identifie à l'autrui en prenant conscience des valeurs les plus importantes qui le motivent, à apprendre à faire la différence entre le bien et le mal, à faire disparaître la crainte des autres, à aller vers l'autre et le reconnaître en exploitant des informations et des données numériques,... Bref, Internet aide l'individu à sa quête de prise de rôle en s'identifiant à autrui. Nous dirions même l'altérité virtuelle.

Le plus important, ce qu'Internet contribue à la stimulation mentale, donc rationnelle de l'individu, en lui permettant de s'entraîner et de pratiquer des exercices psychosociaux (conversation interactive, étalage des idées,...) dans le but d'éveiller et d'améliorer sa personnalité et son « soi », d'une part. Par ailleurs, Internet fait entièrement partie d'un processus

### **6.1.2 Socialisation de l'individu**

La socialisation est le processus qui permet à la société de transmettre des modèles culturels d'une génération à l'autre. Elle immerge donc l'individu dans le social. La socialisation consiste à apprendre et à intérioriser les modèles culturels (langages, valeurs, normes et rôles sociaux,...). Elle permet à un individu de s'intégrer dans sa communauté. A ce propos, un nouveau concept est apparu, la socialisation primaire.

Toute société organisée a, en effet, ses propres modes de communication, des réseaux sociaux, des supports technologiques et techniques, dont Internet en fait partie de ces supports modernes de communication, et d'intégration sociale d'où découle le nouveau concept de socialisation secondaire.

Internet participe activement à la socialisation des jeunes, par le biais de ses multiples contenus exposés sur le Web, et aussi par les diverses rubriques qu'il propose, 21% des enquêtés utilisaient Internet pour apprendre. Une simple connexion à Internet aboutit à plusieurs liens sociaux. Internet est un soutien dans le renouement des contacts avec les autres et en tissant de nouveaux liens. À travers Internet et ses diverses rubriques (recherche d'amis, rencontre,...), l'individu trouve facilement les anciens contacts, et acquiert des nouvelles connaissances pour combler des vides dans sa vie. Il peut être un agent de

socialisation pour l'individu. Les liens sociaux deviennent multipolaires et les réseaux sociaux sont forts.

En effet, l'individu pénètre inconsciemment dans un monde virtuel interactif universel où il s'intègre et acquiert certaines cultures de notre société. Ce qui sera son billet d'entrée dans son insertion et sans intégration dans la ladite société. Internet peut ainsi compenser et réduire les écarts entre l'individu et sa société, et enfin Internet est un recours qui peut aider à renouer des contacts disparus, avons-nous dit, et en tisser de nouveaux. Il devient en quelque sorte un « *cyber citoyen* ».

En outre, dans cet espace virtuel, on assiste à un changement de personnalités. L'Internaute se situe de l'autre côté du miroir dont il est le transformateur. D'un côté, il y a auto-révélation, auto-exhibition de l'autre, il y a un jeu de masque, une théâtralisation universelle et simulée de l'égo et du je.

Internet est, avons-nous dit, un moyen d'insertion et d'intégration sociale. C'est une réalité vécue par plusieurs jeunes Internautes. En effet, d'une part, une connexion à Internet signifie une entrée dans une nouvelle communauté. L'individu entre dans un nouvel environnement (culture, valeurs, mode de communication,...) différent du sien, il devient membre d'une société virtuelle. D'autre part, l'individu par le biais de l'Internet peut accéder à toutes les données concernant sa propre communauté. Ce qui lui permettra plus tard de mieux comprendre, de mieux élargir ses connaissances sur son environnement social, afin de mieux appréhender la vie en société, ensuite d'assimiler des modèles sociaux et se faire accepter par sa propre communauté. Internet contribue plus probablement à la cohésion de la culture des jeunes, donc à leur identité collective ainsi qu'à la mise en connaissance de l'existence des repères.

De là, Internet joue un rôle compensatoire et réducteur des écarts entre l'individu et sa société. En effet, l'individu qui connaît et qui comprend sa société, a facilement confiance en lui, et possède la capacité d'aller vers les autres sans retenue et sans confusion. Tout ceci est dans le but de renforcer les liens sociaux, et entre toujours dans le processus de socialisation de l'individu. De toute évidence, le fait de se sentir membre d'une société s'avère être un bienfait acquis, et important pour une personne. Renforcer et conserver ce

lien social est primordial, dont Internet s'avère une solution positive par le biais de ses rubriques (mails, chat, réseau social...).

Bref, les discours sur les bienfaits évolutionnistes, civilisateurs des technologies de la communication comme moyen de réinsertion sociale et d'intégration sont prouvés parce qu'apprendre les rudiments de l'Internet peut être bénéfique socialement et cela, à tous les niveaux de la vie en société. L'Internet peut compenser la réduction importante dans les réseaux sociaux, en remplaçant un type de contact par un autre.

### **6.1.3 Promotion des savoirs**

A travers Internet, les jeunes peuvent développer les connaissances acquises dans les systèmes pédagogiques classiques (famille, école, église,...) et les mettre en valeur par la pratique.

L'Internet, à travers ses différents sites et rubriques éducatives, culturelles, et culturelles permet aux jeunes d'être débouchés directement à la vie professionnelle, et donne facilement accès à des données techniques et scientifiques numérisées à des fins de recherche ou d'utilisation professionnelle ultérieure. Internet peut aider énormément l'effort pédagogique, à la créativité individuelle, à la conception mutuelle de projet, aux recherches d'emploi et de poste professionnel,... Effectivement, plus de 36% des réponses de nos enquêtés affirmaient qu'Internet les aide dans leurs problèmes scolaires et professionnels.

Ainsi, la participation au forum permet aux jeunes d'exprimer leurs opinions par rapport aux sujets qu'ils ont choisis. Cela leur permet de partager leurs savoirs aux autres, mais aussi d'en recevoir à travers les échanges d'idées et d'informations sur cette rubrique. De ce fait, au fur et à mesure où les jeunes participent au forum, non seulement ils sont ravis à donner leurs avis, mais ils développent également leurs savoirs et leurs connaissances.

Enfin, Internet peut contribuer à l'élargissement des connaissances et des savoirs des jeunes à travers les sites d'information, d'actualités, d'éducatives... En effet, plusieurs de nos enquêtés, c'est-à-dire 86% sont satisfaits et trouvent qu'internet leur procure beaucoup d'avantage par rapport à leurs développements personnels à travers les connaissances qu'ils ont reçu, mais aussi pour leurs relations sociales (professionnelles et amicales).

## **6.2 Les apparences critiques et négatives de l'Internet sur les jeunes et la société.**

Bien que le réseau internet apporte des avantages pour les jeunes et pour la société malgache, il convient tout de même de noter certaines critiques concernant l'utilisation de cette technologie qui attire de plus en plus les jeunes, et devient de temps en temps incontournable dans leur vie quotidienne.

Les méfaits de l'internet ne se limitent pas uniquement au niveau de l'individu, cette nouvelle technologie peut aussi provoquer des dégâts sociaux, et à grande envergure, peut même affaiblir l'état.

### **6.2.1 L'affaiblissement de l'Etat**

A côté des discours « utopiques » qui envisagent la fin des conflits, on trouve en effet un autre type de discours également propre au développement des nouvelles technologies et en particulier d'Internet. Ces discours qu'on peut qualifier de « déterministes » prétendent que la technologie provoque systématiquement des changements autant au niveau des sociétés qu'au niveau des institutions.

Cette conception révèle un état d'esprit que l'on retrouve chez de nombreux auteurs en relations internationales, qui considèrent que la révolution technologique signe la fin de l'Etat-nation, et l'avènement de nouveaux groupes de pouvoir (ONG, associations, que l'on regroupe généralement sous le nom de « société civile »). Cette tendance au déterminisme technologique se retrouve aujourd'hui chez de très nombreux chercheurs en sciences sociales<sup>33</sup>. La technologie serait en train de bouleverser l'état du monde. Et cette assertion a justement trouvé sa vérification, quand nous considérons ce qui s'est passé dans quelques pays arabes, vers la fin de l'année 2010 et le début de l'année 2011 (le printemps arabe), avec les rôles joués par les NTIC dans le développement des diverses contestations et manifestations populaires dans ces pays (Tunisie, Lybie, etc.).

---

<sup>33</sup> Par exemple QUEAU (J.), *Le Monde de l'éducation*, Juillet - Août 2001

Certains théoriciens reprennent une idée-force de WIENER (N.)<sup>34</sup> pour qui les technologies de la communication devaient permettre d'atteindre « l'anarchisme rationnel », c'est-à-dire, un mouvement qui vise à libérer l'individu de la tutelle de l'Etat, et à restaurer un lien social fort et égalitaire. Pour ceux-là, l'affaiblissement de l'Etat vient d'un renforcement de la société civile. Internet permet de tisser de nouveaux liens sociaux, permettant l'émergence d'une identité transfrontière basée sur une culture et des centres d'intérêts communs.

Les ONG et associations qui se sont développées sur la toile en sont un bon exemple. Si la disparition de l'Etat n'est pas nécessairement visée, du moins les théoriciens voient-ils Internet comme un nouveau moyen de pression de la société civile sur l'Etat : le réseau peut « *permettre aux citoyens de renforcer leur contrôle sur l'Etat, en les mettant en mesure d'accéder de plein droit à l'information dans des banques de données publiques, d'entrer en interaction « en ligne » avec leurs représentants, d'assister aux séances des assemblées politiques et finalement de les commenter sur le vif* »<sup>35</sup>.

D'autre part, les Etats se sont vus affaiblis car Internet leur pose de nombreux problèmes juridiques. Aucune législation nationale n'est applicable aux informations circulant sur le Net, qui, par essence, sont sans frontières. A l'heure actuelle, aucun Etat n'a statué définitivement. Si en l'espace de deux décennies, le vide juridique autour d'Internet s'est peu à peu comblé, certains points essentiels restent sans réponse. Pour le cas de la Chine, le Web est utilisé par le gouvernement comme un moyen de propagande. Parallèlement, l'Etat contrôle très étroitement les activités des internautes. Les cyberdissidents qui osent attaquer la politique du gouvernement sont condamnés à des peines de prison.

Manuel CASTELLS renchérit sur ce point : « *Les Etats-Nations vont devoir lutter pour s'assurer le contrôle des informations qui circulent dans les réseaux de télécommunications interconnectées au niveau mondial. Or je suis prêt à parier que cette bataille sera perdue. Et avec la défaite finale, c'est l'une des pierres angulaires du pouvoir de l'Etat qui s'en ira* »<sup>36</sup>.

---

<sup>34</sup> Le fondateur de la cybernétique

<sup>35</sup> CASTELLS (M.), *L'Ere de l'Information*, Tome 1, Fayard, Paris, 1998

<sup>36</sup> CASTELLS (M.), *L'Ere de l'Information*, Tome 1, Fayard, Paris, 1998

Il nous semble cependant que l'Etat a pris la mesure de ces changements et qu'il cherche actuellement à s'y adapter. S'ils ne peuvent définir précisément les responsabilités et appliquer les législations nationales, de nombreux Etats se sont décidés à suivre l'évolution du réseau, et mènent d'importantes réflexions sur le nouveau rôle de l'information et de sa circulation sur Internet. On peut donc s'interroger sur la réelle capacité d'Internet à dissoudre les structures étatiques établies.

### **6.2.2 Massification culturelle**

Le nouveau média comme Internet est un « *monde nouveau* » dans lequel les modes de vie, les habitudes, les rites et codes sociaux lui sont spécifiques. Il peut à la fois faire référence aux supports de la culture et à un processus d'appropriation par la pensée de tout ce qui a pu être acquis par l'histoire, par les générations précédentes, et qui enveloppe en particulier une langue commune, des connaissances scientifiques et littéraires ainsi que des références sociales et intellectuelles d'un groupe humain vers une universalisation. Ce nouvel espace qu'est le cyberspace possède et crée sa propre culture elle-même en constante relation avec le monde réel. Sa culture est un processus de réapproprier des différentes formes de culture. Par là, Internet proposerait indéfiniment des façons de se réapproprier les formes qu'elles génèrent. Cela est possible grâce à son aspect infini. Cette identité collective si particulière à l'Internet, le chercheur l'appelle « *cyberspace* ».

A la différence de la culture, le terme cyberculture, apparu au début des années 1990, désigne à la fois un certain nombre de productions culturelles et un nouveau rapport à la culture en général, notamment par les internautes. Du point de vue de la production culturelle, la cyberculture englobe des œuvres très diverses présentant un lien avec les technologies de l'information : l'informatique et réseaux. Ce lien peut être d'usage, lorsque musiciens et graphistes se saisissent de la micro-informatique comme outil de création.

Vient ensuite l'intelligence, le multimédia, dont les œuvres mélangent image, son et programmation,...Ce sont de nouvelles façons d'être, de nouvelles façons de faire et de nouvelles façons d'avoir. Nous sommes occupés à créer une société parallèle pour nous-mêmes, nos familles, notre humanité et pour la planète.

Dans ce monde interactif virtuel, l'anglais s'avère la langue dominante : le téléchargement de la plupart des logiciels nécessite la connaissance de cette langue, par ailleurs, la majorité des contenus sur le net est en anglais. Cette dominante anglophone vient du fait que plus de 43% des internautes dans le monde sont anglophones et que les plus de 50% de concepteurs des logiciels et des sites Internet viennent des Etats unis.

C'est une communauté virtuelle qui s'échange régulièrement des informations, pour connaître et s'identifier aux autres, il faut avoir une langue, des signes, des caractères, des modes vestimentaires communs. C'est ainsi qu'Internet met en place une micro-culture. Avec le temps, ce groupe virtuel s'agrandit et deviendra un grand qui partage et comprend leurs propres règles, valeurs et langages.

Progressivement, un petit groupe devient un grand groupe qui appartient à un système de valeur reconnu mondialement. Nous parlons souvent de « Village Planétaire » en faisant référence à ce groupe interactif virtuel. Ce village comme toute autre conscience collective au sens Durkheimien du terme, possède son identité propre de groupe aussi bien que des identités individuelles.

Cette forme de conscience collective composée d'individu, de groupe et d'organisations offre un service unique et précieux pour l'ensemble aussi bien que pour nous-mêmes. En tant qu'entité intégrée future, ce village favorise, encourage, guide, expérimente l'action et la mise en place de nouveaux lieux d'existence, et établit par la suite des réseaux d'individus et des groupes afin de créer l'harmonie mondiale nécessaire à l'émergence d'un nouveau système de relation.

Cet espace virtuel et numérique universel se veut également l'initiateur de services, là où ils sont en demande, mais où ils n'existent pas présentement. Ces services incluent la recherche, la facilitation et/ou la mise en place de nouveaux systèmes énergétiques, de nouvelles pratiques agricoles, de nouveaux systèmes d'éducation, de communications, de transports, d'une nouvelle monnaie et plus encore d'autres nouveautés.



### **6.2.3 Formation déviante de la personnalité**

L'utilisation précoce de l'anonymat par les jeunes qui, grâce aux avatars et pseudonymes, testent leur pouvoir d'intéresser les autres, tout en pouvant disparaître à tout moment pose quelques problématiques morales. En effet, il n'est pas rare de rencontrer des déceptions diverses et des colères, relatives à des promesses reçues sur Internet, alors que la personne au bout de la ligne (ou de la toile) n'est pas connue.

L'anonymat doit être la règle sur Internet et la transparence, l'exception, ce qui bouleverse la relation aux autres et les règles traditionnelles. L'on doit également s'inquiéter de la récupération des données sur les sites communautaires et du brouillage entre la vie privée et la vie publique sur Internet : cette distinction est essentielle à la constitution de la personnalité des jeunes. Les enseignants du primaire doivent apprendre aux jeunes la différence entre espace public et vie intime, laquelle est de plus en plus floue, notamment du fait des émissions de télé réalité diffusées à la télévision.

### **6.2.4 Fragilité des relations avec les pairs et les parents**

Internet nous semble privilégier la constitution de repères extra-familiaux. Les jeunes se font des amis de leur âge sur Internet mais y trouvent également des tuteurs et mentors. Pour contrebalancer ce phénomène, il est utile que les parents discutent avec les enfants de leurs usages d'Internet. Le risque de fracture intergénérationnelle est d'autant plus présent que dans de nombreuses familles, ce sont les enfants qui expliquent à leurs parents comment utiliser Internet.

Les relations familiales deviennent alors problématiques dans un milieu où la famille est considérée comme sacrée. Dans la culture malgache, les liens avec la famille constituent encore la garantie de la survie dans le monde moderne. Si cette institution est disloquée par une fracture quelconque, la trajectoire culturelle, sociale et la mobilité sociale de l'individu peuvent être catastrophiques. Dans la dimension de la jeunesse, de tels phénomènes peuvent être à déplorer.

### **6.2.5 Le rapport au temps**

Parmi les impacts, la modification du rapport au temps, à l'espace et à la connaissance est considérable. S'agissant de la connaissance notamment, les jeunes s'éloignent des méthodes utilisées à l'école et l'apprentissage par le tâtonnement devient la règle.

Il est à remarquer que sur Internet, on trouve un peu de tout, et que finalement, on n'a pas forcément ce qu'on est venu chercher. Ce qui donne un aspect fractionné aux modèles de socialisation accordé par ce dernier.

Il n'est pas rare non plus que devant son écran d'ordinateur, on oublie que le temps passe. Une génération de jeunes est alors sujette à perdre leur temps inutilement dans Internet, alors qu'ils auraient pu améliorer leurs compétences en matière de sport, de relations sociales vraies, etc.

### **6.2.6 Confusion de la vie virtuelle et la vie réelle**

La dernière conséquence est la confusion entre les images réelles et celles fabriquées sur Internet. Le vécu dans le virtuel éloigne des vrais problèmes du monde réel. Etant habitués à se familiariser avec ce monde virtuel, l'on peut se poser la question des futures générations à prendre les décisions qu'il faut pour le pays.

Heureusement, la proportion de ceux qui évoluent réellement dans la virtualité à Madagascar est encore faible. Notre enquête indique que même la fréquence d'utilisation de cet outil de communication est encore faible, par rapport aux autres pays. Cela n'écartera pas le risque que d'ici deux ou trois ans, la situation n'évolue.

## **6.3 Suggestions**

Consécutivement aux effets néfastes directs constatés dans l'existence et l'utilisation d'Internet, voici quelques aspects pratiques pouvant être mis en œuvre pour assainir l'usage du Net, faire fonctionner les liens familiaux et optimiser les avantages que l'on peut tirer d'être en connexion avec le monde. Certes, il ne s'agit en aucun cas de solutions définitives ni miraculeuses, mais les choses simples sont souvent ce qu'il y a de mieux.

### **6.3.1 Pour les jeunes**

a) Recourir aux sites sans risques, à l'instar des sites proposés aux mineurs par l'UNESCO en 2007, Sites contenant des conseils et des informations filtrées :

- <http://www.actioninnocence.org/france/index.asp?navig=15>

- [http://www.httpinternetsanscrainte.fr/article.php?rubrique-pedo\\_3](http://www.httpinternetsanscrainte.fr/article.php?rubrique-pedo_3)

b) Ne jamais donner d'informations personnelles

c) Refuser à répondre au message choquant et de quitter rapidement les sites aux contenus obscurs.

d) Décliner le rendez-vous avec une personne rencontrée dans un Tchat ; si cela est nécessaire, y aller avec un parent ou un ami proche pour éviter les dégâts qui peuvent s'ensuivre.

e) Supprimer sans les ouvrir, les mails que l'on n'a pas demandés ou qui sont envoyés par des personnes en qui on n'a pas confiance.

### **6.3.2 Aux propriétaires et gérants de cybercafés**

a) Motiver l'ouverture des autres espaces publics pour la disponibilité totale de ce nouveau paradigme de la communication, mais en fournissant beaucoup d'efforts sur le bon usage de celui-ci pour tous les clients et surtout pour les adolescents parfois naïfs et innocents.

b) Se rendre compte, qu'orienter un adolescent vers le bon sens ne signifie pas pour autant une intrusion dans sa vie privée, et que l'argent ne suffit pas pour sacrifier toute une génération

c) Multiplier les stratégies de surveillance chez les adolescents, malgré leur statut de client.

### **6.3.3 Aux parents**

a) Installer l'ordinateur dans la salle de séjour ou dans une pièce commune (pour la connexion à domicile).

b) Naviguer parfois avec les enfants, voir comment ils « surfent » sur l'Internet : leurs sites préférés et les orienter vers les sites sans risques.

- c) Avoir de l'expérience dans le cyberspace, rencontrer régulièrement d'autres parents internautes et échanger les expériences sur les dangers de l'Internet face aux enfants au cours de leur navigation.
- d) Etablir un dialogue bienveillant autour de l'Internet en discutant souvent avec les enfants, les éduquant à la prudence dans l'usage.
- e) Installer des logiciels de filtrage qui accompagneront les enfants dans un Internet plus sûr. Pour un sujet aussi intéressant, que d'actualité, nous ne pouvons prétendre avoir tout dit.

Aussi pensons-nous que d'autres chercheurs intéressés par le problème et ses conséquences sur la jeunesse, avenir de demain, pourraient approfondir les recherches dans ce domaine en ce qui cadre avec le taux d'adolescents infectés par les dommages de l'Internet.

## **7) CHAPITRE 7 : Prospectives pour un regard critique envers les NTIC**

Alors que les jeunes jouissent d'une réelle liberté, grâce à leur maîtrise des nouvelles technologies, l'absence frappante de la famille et de l'école les laisse abandonnés, sans repères, dans un monde « multimédiatique » omniprésent. A cet égard, les autorités ont donc un rôle d'émancipation à jouer afin de libérer les jeunes en leur donnant un regard critique et distancié sur leurs pratiques.

### **7.1 Adhésion ou non adhésion au principe « Internet » ?**

La discussion doit sortir d'un faux débat « pour ou contre », et porter plutôt sur les différents modèles de développement de cette nouvelle possibilité technique.

Les véritables ressorts du nouvel outil ne sont que très rarement explicités, et les NTIC sont présentées sous un angle déterministe. Les réseaux informatiques vont automatiquement changer en profondeur et pour le meilleur nos modes de vie. Pour s'en convaincre, l'on peut constater qu'il n'y a pratiquement aucun débat de société sur ces questions chez nous (à Madagascar).

#### **7.1.1 Pays pauvres et impératifs des nouvelles technologies**

Le point de vue antihumaniste explicite des nouvelles conceptions heurte en général l'opinion. L'idée selon laquelle l'homme est au centre du monde et devrait être la première source de nos préoccupations en tant qu'humains, reste fortement implantée au cœur de nombreuses cultures.

La résistance de l'humanisme qui nourrit notre culture est toujours très forte, et le milieu des nouvelles technologies s'y sont cassé les théories au point d'avoir dû passer pratiquement dans la clandestinité. De nos jours, seule la science-fiction permet à la rigueur de passer outre.

L'idée selon laquelle les machines pourraient devenir intelligentes, notamment à l'image de l'homme, est certes couramment reprise par les médias, mais elle dépasse rarement le stade de la curiosité scientifique ou de l'utopie exotique. La peur reste bien présente, même au cœur du « phénomène Internet ». Une telle appréhension est surtout constatable dans les pays développés. Par contre, les pays pauvres voient dans Internet un moyen de s'évader du quotidien précaire et leur utilisation ne présente aucunement une approche philosophique de la chose. Cela d'autant plus que peu de gens connaissent vraiment ce qu'il en est (les niveaux d'instruction laissent à désirer).

### **7.1.2 La manipulation par les publicités**

Le procédé publicitaire sur Internet est simple. Il s'agit d'un matraquage systématique de messages implicites répétés jusqu'à saturation et provoquant l'adhésion à des valeurs du seul fait de leur énonciation, tout en masquant les conséquences de cette adhésion.

Passé un certain seuil de diffusion, un objet technique devient indispensable, même s'il n'est pas souhaité et si son usage pose problème. Pour atteindre ce seuil, la publicité vise d'abord les couches sensibles à toutes les formes possiblement applicables de néo-propagande, notamment la jeunesse qui constitue bien sûr toujours une cible privilégiée pour tout ce qui porte la promesse d'un monde nouveau.

L'engouement récent pour la « netéconomie » a montré la puissance de ce discours. De même qu'il faut se connecter au Réseau, il faut participer à l'économie de ce secteur et rejoindre la promesse, l'argent étant bien devenu ici une mesure du nouveau monde, argent spéculatif, bulle financière créée en faveur d'une économie frisant en permanence le « krach » boursier ce qui met en péril bien au-delà de ce petit monde.

Ce genre d'éléments crée la confusion pour les marchés locaux, dans la mesure où la consommation ne correspond plus vraiment aux besoins de la vie quotidienne, mais se déplacent vers des objets de marque vus sur la toile. Dans un pays pauvre comme Madagascar, une telle dimension risque d'amener plus de gens encore vers la pauvreté, puisque les revenus ne sont pas alloués dans les secteurs qui doivent être leur destination.

### **7.1.3 Les limites d'un monde numérique**

Le thème de l'« inéluctabilité » de la « révolution Internet » est partie intégrante du discours promotionnel qui a envahi les médias à la fin des années quatre-vingt-dix. Il annonce une révolution des modes de vie et de la société elle-même que rien ne pourra arrêter, en s'appuyant sur un raisonnement déterministe trop intéressé, une sorte de lieu commun. La numérisation des activités humaines semble une condition sine qua non du développement tous azimuts des médias en réseau, alors que les gisements d'information sont limités ce qui, en toute bonne logique, devrait provoquer un essoufflement.

## **7.2 Communication et évolution sociale**

La communication est l'une des fondements majeurs d'une société. En effet, elle joue un grand rôle dans l'interaction sociale et les échanges interculturelles entre les individus ou sous groupes de la société. D'où l'évolution sociale est liée étroitement à l'implication de la communication.

### **7.2.1 Communication et société**

D'une part, la communication peut être considérée comme une condition de la modernisation, hypothèse qui permet de mettre l'individu, la personne, le sujet, l'homme, au centre des systèmes, l'économique, le social et le politique.

D'autre part, la communication est un enjeu de la société individualiste de masse. Elle est fonctionnelle, afin d'organiser les relations entre les grandes masses dans le cadre de l'économie mondiale, et normative dans le cadre d'un modèle politique de démocratie de masse.

L'idéal de la communication fonctionnelle est du côté de la circulation et de la performance, de la transmission et de l'interactivité, de la vitesse et de l'efficacité, alors que celui de la communication normative admet la nécessité de la lenteur de l'intercompréhension, ainsi que l'importance des différences culturelles, religieuses, symboliques, qui fondent la richesse d'une société. Pour l'une comme pour l'autre, le

stockage à bon escient des informations peut être à l'infini à condition d'une disponibilité totale et immédiate.

### **7.2.2 Un projet de société à partir des nouveaux moyens de communication**

La communication reste bien au cœur du lien social qu'elle participe elle-même à tisser. L'idéologie technique qui réduit la communication à la technique construit une fausse hiérarchie entre les médias dits anciens et les nouveaux.

L'enjeu de la communication n'est pas technique, mais dans la compréhension des relations entre les individus, modèle culturel, et entre les individus et la société, projet social. Libérer la communication du joug de la technique nécessite de développer et de dominer la connaissance. Médias généralistes et nouveaux médias nous renvoient au modèle de la société individualiste de masse. Si les premiers forment une offre de qualité, le progrès aura dépassé la logique de marché qui ne se préoccupe que de la demande et des nouvelles techniques.

La communication à distance, fortement promue par les nouvelles techniques ne remplacera pas la communication humaine directe, ne serait-ce que parce que l'être humain domine les technologies ou les abandonne mais ne se laisse pas dominer par elles. Ce sont les machines qui se branchent, pas les hommes. L'humain, lui, se différencie en fonction des techniques qu'il découvre ou qu'il invente. Il se fabrique de nouveaux métiers, de nouvelles pratiques, un nouveau statut...

L'humain est bien autre chose que le partenaire de l'interaction technique et il existe un grand décalage entre la performance des machines et la complexité de la communication humaine.

La nouvelle écriture du monde que représente Internet et les réseaux donne des atouts essentiels : le patrimoine intellectuel et culturel, et tout ce qui permet de promouvoir l'intelligence collective est donc à mettre en ligne, car la sagesse qu'est la capacité de valider une information dans un océan de données, devrait nous permettre de distinguer les uns des autres et de jouer avec succès des cartes, voire des nations originales.



Au-delà du gigantesque chantier de sa mise en route, la question se pose de reconnaître de quoi sera faite la société de demain; en quoi la société en réseaux constitue bien une étape de notre devenir.

### **7.3 La mise en route d'une législation pertinente**

Les millions d'informations et de connaissances mises sur les réseaux presque sans aucun contrôle encore actuellement, ne sont pas naturellement justes, objectives et honnêtes, dépourvues d'erreurs, de rumeurs, de désir volontaire ou non, de nuire ou de mentir. La protection de l'information, dans le respect des libertés d'expression reste un enjeu fondamental de la communication via les réseaux. Il ne suffit pas par exemple que des informations circulent vite pour que les sciences avancent plus vite et plus sagement. Et l'équilibre à obtenir entre le libre arbitre et ce que la loi régente est difficile à trouver.

L'idée d'une croissance sans limite de l'information est utopique, et la question de la saturation de l'information fait aussi partie des problèmes de la croissance des réseaux. Pour une utilisation habituelle sur mots-clés d'un moteur de recherche, il devient par exemple très dérangeant d'obtenir une grande quantité de réponses dont la plupart sont iniques au besoin. Trop d'information(s) tue l'information. Il y a une limite stricte au rapport entre information et action.

La régulation est indispensable et passe par l'éducation citoyenne comme par la mise en place de structures et de processus adaptés aux nouvelles possibilités de comportement. Il faut une extension de la notion de citoyen et de citoyenneté comme il existe désormais une extension de l'espace public.

## **Conclusion partielle**

Le problème majeur est que le réseau Internet présente des caractéristiques particulières qui ne facilitent pas sa réglementation et son contrôle. En effet, grâce à cet outil, l'internaute, adulte ou mineur, va pouvoir surfer dans le monde entier sans que personne ne contrôle ni ne surveille les services qu'il utilise, ni les contenus de ses échanges. C'est un réseau totalement ouvert quant à ce qu'il transporte. Les distances et les frontières sont abolies.

Internet ne possède aucun endroit défini permettant de le localiser de façon certaine ni de centre de contrôle. Il n'a donc aucun organe de contrôle pouvant le réglementer ni de structure administrative le représentant à l'égard des usagers et des tiers. Il se fonde sur le principe d'un réseau « sans tête ». Tout le monde peut donc y accéder et y participer.

## **CONCLUSION GENERALE**

En guise de conclusion, notre étude a porté sur l'appropriation, chez les jeunes de l'outil internet, aujourd'hui en vogue en matière d'information et de communication. Nous nous sommes intéressés aux jeunes de la ville d'Antananarivo, en particulier ceux du premier arrondissement. Cette étude nous a permis de ressortir les ascendants aussi bien positifs que négatifs de l'Internet dans les relations sociales d'une part, et dans l'éducation des jeunes d'autre part.

L'analyse faite de notre enquête nous révèle que l'Internet constitue l'instrument de prédilection des jeunes. A travers cet outil de communication, les jeunes se sont créés de nouvelles façons pour communiquer tout en renforçant déjà celles existantes. D'aucuns parlent d'une nouvelle culture, "la cyberculture", qui de plus en plus, devient l'apanage des jeunes.

L'accroissement des échanges ne garantit nullement une meilleure communication. La vitesse de circulation des informations donne l'illusion de pouvoir contourner également la résistance de l'espace mais l'expérience personnelle constate l'impossibilité à s'affranchir de cette frontière. L'individu ne peut pas à distance éprouver des climats, des odeurs, connaître les habitudes et les modes de vie. Hier, le temps du déplacement permettait de se préparer à la rencontre de l'autre. Aujourd'hui, cet espace temps ayant disparu, l'autre est presque immédiatement présent, donc plus rapidement menaçant.

Avec les réseaux, Internet (Réseau des réseaux), la cyberculture, pas de stock ou de pérennité, seuls des flux sont échangés à un moment donné du temps. Le volume des messages, la vitesse et l'interactivité ne suffisent pas à constituer une culture quand on sait que celle-ci se construit par accumulation de mémoire vive c'est-à-dire vivante, dans un rapport constant entre patrimoine et nouveauté, tradition et modernité.

Par ailleurs, en général plus un outil est puissant, plus il est dangereux et c'est le cas de l'Internet qui est extrêmement puissant et très pratique, mais qu'il convient de manipuler avec précaution, car il présente de sérieux dangers : la pornographie, les sites de mauvais apprentissages, les harcèlements à distance, etc.

Ces quelques mots de LARDELLIER semblent résumer nos pensées concernant la dynamique Internet au sein de la jeunesse malgache actuelle. « *Ayant brandi un portable dans une main, une souris dans l'autre, ces jeunes sont en train d'inventer une nouvelle culture numérique, dont les codes leur sont spécifiques. Derrière leurs écrans et grâce à leurs claviers magiques, ils se jouent des identités, des savoirs, de l'orthographe et des autres.* »<sup>37</sup>.

Actuellement, dans les pays en voie de développement, particulièrement à Madagascar, l'Internet n'est pas encore accessible que par une minorité de la population. Seules, les grandes villes sont encore équipées de réseau Internet, et rares sont les gens qui en possèdent une connexion à domicile. Malgré cela, l'Internet est devenu de plus en plus Influent dans les sociétés urbaines Malgaches, ainsi il intervient dans plusieurs domaines de la vie quotidienne (économique, politique et sociale...).

Aussi, l'Internet a introduit une nouvelle mode vie et de pratique dans la société moderne, qui tendent à affaiblir les normes et valeurs traditionnelles. En outre, la mondialisation et la globalisation qui visent à mettre tous les pays sur un même pied d'égalité, peuvent avoir de l'ampleur à travers l'Internet. Par conséquent, l'Internet serait un facteur de perturbation sociale dans les pays en voie de développement comme Madagascar, où l'acculturation et l'influence de la culture étrangère favorisent petit à petit le déclin de l'identité culturelle Malgache, ce qui emmènent les individus à la déviance et le non respect de leurs valeurs culturelles.

Ainsi, l'Internet, en tant qu'outil de communication et d'information incontournable à l'ère actuel, est à la fois une opportunité et une menace pour la société malgache. Face à cela, il faudrait prendre des mesures et adopter des stratégies pertinentes pour que l'Internet puisse contribuer au développement économique, social, politique et culturel du pays. Par conséquent, l'Etat malgache doit collaborer avec les pays développés pour la vulgarisation de l'Internet à Madagascar, mais il doit aussi songer à maîtriser cette technologie, afin de développer cette dernière par nos propres moyens et à se détacher progressivement de ce lien. L'Etat a aussi le devoir de renforcer la politique d'éducation et de l'enseignement pour

---

<sup>37</sup> **LARDELLIER (P.)**, *Le pouce et la souris*, Fayard, 2006

que les jeunes puissent avoir réellement une base intellectuelle solide, pour garantir un développement durable.

La société ne cesse de s'évoluer et cela est dû à plusieurs facteurs de changement social. Les nouvelles technologies de l'information et de la communication, notamment l'Internet est devenu actuellement l'un des éléments incontournables du fondement et de l'évolution de la société. Le développement est-il- possible sans avoir recours aux nouvelles technologies de l'information et de la communication ?

## BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages généraux :

- 1) **BOURDIEU (P.), PASSERON (J.C.),** *La reproduction*, Paris, Éditions de Minuit 1970
- 2) **CASTELS (M.),** *L'Ere de l'Information*, Tome 1, Fayard, Paris, 1998
- 3) **COSLIN (P.),** *La socialisation de l'adolescent*, Armand Colin, 2007
- 4) **GRAFMEYER (Y.),** *Le quartier*, La Découverte, 2007
- 5) **Mc LUHAN (M.),** *Pour comprendre les médias*, Seuil, 1968
- 6) **NEGROPONT (N.),** *L'Homme numérique*, Paris, Laffont, 1995
- 7) **DORTIER (J.F) et Ali,** *La communication, état de savoir*, France, éd. Sciences humaines, 2005

### Ouvrages spécifiques :

- 8) **BIANCHI (Y.G),** *les grandes questions des jeunes*, centurion, Paris, 1973
- 9) **BONJAWO (J.),** *Internet, une chance pour l'Afrique*, Parie, éd. Karthala, 2003
- 10) **BRETON (P.),** *Le culte de l'Internet, une menace pour le lien social ?*, Editions La Découverte, 2000
- 11) **LEURY (L),** *sociologie de la culture et des pratiques culturelles*, Armand Colin, 2006
- 12) **GUERIN (C.),** *Antananarivo, espace urbain, espace culturel. L'empreinte de la culture malgache sur les pratiques et les représentations du milieu urbain*, Géographie et Cultures n° 25, Paris, 1998
- 13) **LARDELLIER (P.),** *Le pouce et la souris*, Fayard, 2006
- 14) **LENHART (A.) (Dir) et al.,** *PEW INTERNET & AMERICAN LIFE PROJECT, Teens and Social Media: the use of social media gains a greater foothold in teen life as they embrace the conversational nature of interactive online media*, 19 Décembre 2007
- 15) **MARGUERAT (Y.),** *Antananarivo et ses marginalités sociales, Forces et faiblesses d'une société urbaine originale*, in MARGUERAT (Y.) (dir.), *Dynamique du monde des jeunes de la rue, recherches comparatives sur l'évolution de la marginalité juvénile en Afrique et à Madagascar*, (GARÇONS ET FILLES DES RUES DANS LA VILLE AFRICAINE : Diversité et dynamique des marginalités juvéniles à ABIDJAN, NAIROBI, ANTANANARIVO), GROUPE DE RECHERCHES ET D'ECHANGES SUR LES

JEUNESSES MARGINALISEES en Afrique et dans le Monde (G R E J E M), Centre d'études africaines, seconde version, novembre 2003 (dossier n° 26 IRD 3)

### **Documents officiels :**

**16) MADIO :** *Trajectoires biographiques dans l'agglomération d'Antananarivo. Emploi, famille, logement.* (Premiers résultats de l'enquête BIOMAD 98). Projet MADIO, Antananarivo, 1999

**17) MADIO :** *L'emploi, le chômage et les conditions d'activité des ménages dans les sept grandes villes de Madagascar.* Antananarivo, Projet MADIO II, 2000

**18) PLAN D'URBANISME DIRECTEUR,** 2004

### **Autres documents :**

**19) QUEAU (J.),** *Le Monde de l'éducation, Juillet - Août 2001*

**20) RFI :** Atelier des média, *Jeunesse et Internet : Atout ou Menace?*, émission du 4 Septembre 2009 à 11h 32mn GMT

**21) Le Monde,** 29 décembre 1948

**22) Réveillez-vous :** « Votre enfant et Internet », Octobre 2008

### **Sites web:**

**23)** <http://www.educnet.education.fr/dossier/b2ic2i/certifpim.htm>

**24)** <http://www.aib.ulb.ac.be/publications/ekambo.html>.

**25)** [http://www.fr.wikipedia.org/wiki/pages web](http://www.fr.wikipedia.org/wiki/pages_web).

**26)** <http://www.aib.ulb.ac.be/publications/ekambo.html>

**27)** [http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire d%27Internet](http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_d%27Internet)

## TABLES DES MATIERES

### Remerciements

### Sommaire

<b>INTRODUCTION GENERALE .....</b>	<b>1</b>
<b>Contexte .....</b>	<b>1</b>
Choix du thème et du terrain .....	2
Problématique .....	2
Hypothèses .....	2
Objectifs .....	2
Objectif global .....	2
Objectifs spécifiques .....	2
Méthodologie .....	3
Démarche et approche .....	3
Techniques .....	4
Techniques d'enquêtes .....	4
Techniques d'échantillonnage .....	4
Problèmes rencontrés et limites de l'étude .....	8
Plan de rédaction .....	8
 <b>PREMIERE PARTIE :</b>	
<b>Développement de l'Internet et contexte de mondialisation.....</b>	<b>9</b>
<b>CHAPITRE 1: Internet et NTIC .....</b>	<b>10</b>
1.1.- Naissance d'Internet .....	10
1.1.1.- Communication pure et simple .....	10
1.1.2.- Communication à but lucratif .....	11
1.1.3.- La mise en place des premiers réseaux .....	11
1.2.- L'Internet: un outil de fondement social.....	12
1.3.- Le multimédia premier pas de l'ouverture du monde technologique .....	13
1.3.1.- Le PC ( <i>Personal Computer</i> ) .....	13
1.3.2.- Le N.C. ( <i>Network computer</i> ) .....	13
1.3.3.- La télévision avec son boîtier Net box .....	13



1.4.- L'interactivité .....	13
1.5.- L'influence de l'Internet .....	15
<b>CHAPITRE 2 : Le paradigme de la modernité à Antananarivo .....</b>	<b>16</b>
2.1.- Urbanité et complexité d'Antananarivo Ville .....	16
2.2.- Le premier arrondissement comme point d'observation d'usage d'Internet .....	17
2.2.1.-Cadre spatial et démographique .....	19
2.2.2.- 1 <sup>er</sup> arrondissement : arrondissement polynucléaire et multifonctionnel .....	19
2.2.2.1.- Fonction politico administrative .....	19
2.2.2.2.- Fonction d'enrichissement .....	19
2.2.2.3.- Commerces et marchés .....	20
2.2.3.- Equipements .....	20
2.2.3.1.- Equipements de santé .....	20
2.2.3.2.- Sports, loisirs et culturels .....	21
2.2.3.3.- Bâtiments culturels .....	21
2.2.3.4.- Etablissements scolaires .....	22
2.2.4.- Localisation des cybercafés.....	23
<b>Conclusion .....</b>	<b>25</b>
<b>DEUXIEME PARTIE : Appropriation d'Internet et conséquences sociales.....</b>	<b>26</b>
<b>CHAPITRE 3 : Leitmotiv juvénile dans le recours à Internet .....</b>	<b>27</b>
3.1.- Les usages d'internet .....	27
3.1.1.- La communication .....	28
3.1.2.- L'information .....	28
3.1.3.- L'éducation .....	29
3.1.4.- Les loisirs .....	29
3.2.- Usage des Sites web et plateformes .....	33
3.3.- Le « Tchat » et le « Forum » .....	37
3.3.1.- Le service Tchat .....	37
3.3.2.- Le service Forum .....	40
<b>CHAPITRE 4 : Temps social et virtualité .....</b>	<b>42</b>
4.1.- Indice sur la fréquentation et le temps d'utilisation .....	42
4.2.- Le temps social avec Internet .....	44
4.3.- Internet : entre information et désinformation .....	48

4.4.- L'usage du temps et dérives diverses.....	49
4.4.1.- Utilisation du Web en général .....	49
4.4.2.- Défaillance des gérants des cybercafés .....	50
4.4.3.- Education parentale et accès à l'Internet .....	51
4.5.- Synthèse sur la gestion du temps.....	51
<b>CHAPITRE 5 : Popularité et perspectives d'accès à Internet .....</b>	<b>53</b>
5.1.- Les difficultés liées à l'accès et à l'utilisation d'internet .....	53
5.2.- Attentes des enquêtés .....	61
5.3.- La « culture jeune » .....	67
<b>Conclusion .....</b>	<b>69</b>
<b>TROISIEME PARTIE : Apprivoiser les NTIC.....</b>	<b>70</b>
<b>CHAPITRE 6 : Paix sociale et risques inhérents aux NTIC .....</b>	<b>71</b>
6.1.- Les opportunités de l'internet pour les jeunes .....	71
6.1.1.- Construction de l'individu .....	71
6.1.2.- Socialisation de l'individu .....	70
6.1.3.- Promotion des savoirs .....	73
6.2.- Les apparences critiques et négatives de l'Internet sur les jeunes et la société .....	75
6.2.1.- L'affaiblissement de l'état .....	76
6.2.2.- Massification culturelle .....	78
6.2.3.- Formation déviante de la personnalité .....	80
6.2.4.- Fragilité des relations avec les pairs et les parents .....	80
6.2.5.- Les rapports au temps .....	81
6.2.6.- Confusion de la vie virtuelle et la vie réelle .....	81
6.3.- Suggestions .....	81
6.3.1. Pour les jeunes.....	82
6.3.2.-Aux propriétaires et gérants de cybercafés.....	82
6.3.3. Aux parents .....	82
<b>CHAPITRE 7 : Prospectives pour un regard critique envers les NTIC .....</b>	<b>84</b>
7.1.- Adhésion ou non adhésion au principe « Internet » .....	84
7.1.1.- Pays pauvres et impératifs des NTIC .....	84
7.1.2.- La manipulation par les publicités .....	85

7.1.3.- Les limites d'un monde numérique .....	86
7.2.- Communication et évolution sociale .....	86
7.2.1.- Communication et société .....	86
7.2.2.- Un projet de société à partir des nouveaux moyens de communication .....	87
7.3.- La mise en route d'une législation pertinente .....	88
<b>Conclusion</b> .....	89
<b>CONCLUSION GENERALE</b> .....	90
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	93
Ouvrages généraux .....	93
Ouvrages spécifiques .....	93
Documents officiels .....	94
Autres Documents .....	94
Sites web .....	94
<b>TABLE DES MATIERES</b> .....	95
<b>LISTE DES ABREVIATIONS</b>	
<b>LISTE DES TABLEAUX</b>	
<b>LISTE DES CARTES</b>	
<b>ANNEXES</b>	
<b>Annexe 1 : QUESTIONNAIRE</b> .....	I
<b>Annexe 2 : « Les défis de la télévision de demain » Le Monde. DELAHAYE M. 29.06.08 ...</b>	IV
<b>Annexe 3 : Liste des Fokontany du Premier arrondissement</b> .....	VI
<b>RESUME</b>	

## **LISTE DES ABREVIATIONS**

**ARPANET**: Advanced Research Projects Agency Network

**CUA**: Commune Urbaine d'Antananarivo

**CD** : Compact Disc

**DVD** : Digital Versatile Disc

**ECAR** : Eglise Catholique Apostolique Romaine

**FJKM** : Fiangonan'i Jesosy Kristy eto Madagasikara

**H** : Heure

**Ha** : Hectare

**Mn** : Minutes

**NSFNet** : National Science Fondation Network

**NTIC** : Nouvelle Technologie de l'Information et de la Communication

**P C** : Personal Computer

**PUDI** : Plan d'Urbanisme Directeur

**RPS** : Réponses

**TIC**: Technologie de l'Information et de la Communication

**WWW** : World Wide Web

## LISTE DES TABLEAUX

<u>Tableau 1</u> : Age et genre des usagers .....	5
<u>Tableau 2</u> : Niveaux d’instruction des usagers .....	6
<u>Tableau 3</u> : Effectif selon la situation socioprofessionnelle .....	7
<u>Tableau 4</u> : Indice sur l’usage de l’internet .....	27
<u>Tableau 5</u> : Indice sur les services .....	30
<u>Tableau 6</u> : Les sites web les plus consultés par les usagers .....	34
<u>Tableau 7</u> : Apport du Tchat .....	38
<u>Tableau 8</u> : Apports du FORUM .....	40
<u>Tableau 9</u> : Indice sur le temps d’utilisation .....	43
<u>Tableau 10</u> : Indice sur la durée de connexion .....	44
<u>Tableau 11</u> : Indice sur la fréquentation .....	45
<u>Tableau 12</u> : Jours et moments de fréquentations .....	46
<u>Tableau 13</u> : Période de connexion .....	47
<u>Tableau 14</u> : Les difficultés d’accès à Internet .....	54
<u>Tableau 15</u> : Les principales contraintes lors de l’usage de l’internet .....	56
<u>Tableau 16</u> : Satisfaction par rapport aux services offerts .....	58
<u>Tableau 17</u> : Indice en matière d’actualité .....	59
<u>Tableau 18</u> : Apport en matière de connaissances .....	62
<u>Tableau 19</u> : Solution aux problèmes .....	64
<u>Tableau 20</u> : Autres supports de connaissances utilisés .....	65
<u>Tableau 21</u> : Indice sur le mode de navigation .....	67

## **LISTE DES CARTES**

<b>Carte 1 :</b> Carte du Premier arrondissement et localisation des cybercafés .....	18
---	----

# **ANNEXES**

## Annexe 1 : Questionnaire d'enquêtes

### Profil des usagers

- |  |   |
|--|---|
| 1. Quel âge avez-vous? . . . . .                               | <input type="radio"/> 15-19ans<br><input type="radio"/> 20-25ans  |
| 2. Vous êtes de quel niveau d'instruction?                     | <input type="radio"/> Primaire<br><input type="radio"/> Secondaire 1er cycle<br><input type="radio"/> Secondaire 2nd cycle<br><input type="radio"/> Etude superieure/universitaire<br><input type="radio"/> Autodidacte |
| 3. Quelles est votre situation socioprofessionnelle? . . . . . | <input type="radio"/> Ecole/institution privée<br><input type="radio"/> Ecole/institution publique<br><input type="radio"/> salarié(e)<br><input type="radio"/> Libéral(e)<br><input type="radio"/> Chercheur d'emploi  |

### Usage et appropriation d'internet

- |   |   |
|---|---|
| 4. Pour quelle raison utilisez-vous internet?                             | <input type="radio"/> Communication<br><input type="radio"/> Information<br><input type="radio"/> Educatif<br><input type="radio"/> Loisirs   |
| 5. Quels services utilisez-vous le plus souvent? . . . . .                | <input type="radio"/> Email<br><input type="radio"/> Recherche de données<br><input type="radio"/> Actualités<br><input type="radio"/> Education<br><input type="radio"/> Tchat<br><input type="radio"/> Loisirs<br><input type="radio"/> Forum<br><input type="radio"/> Autres(précisez)           |
| 6. Quels sont les sites que vous consultez le plus souvent? . . . . .     | <div style="border: 1px solid black; height: 25px; width: 100%;"></div>   |
| 7. Quels sont les actualités qui vous intéressent sur internet? . . . . . | <input type="checkbox"/> Musique<br><input type="checkbox"/> Film<br><input type="checkbox"/> Evènements culturels<br><input type="checkbox"/> People<br><input type="checkbox"/> sociale<br><input type="checkbox"/> politique<br><input type="checkbox"/> Jeux<br><input type="checkbox"/> Autres |

*Vous pouvez cocher plusieurs cases.*



### Vos attentes

8. Quels sont vos apports en matière de connaissances? .....

- ☐ Education scolaire/professionnelle
- ☐ Education familiale
- ☐ Education sexuelle
- ☐ Education physique et sportive
- ☐ Education civique et morale

*Vous pouvez cocher plusieurs cases.*

9. Quels genres de problèmes résolvez-vous sur internet? .....

- ☐ Professionnels/scolaires
- ☐ Relations avec les autres
- ☐ Personnels

*Vous pouvez cocher plusieurs cases.*

*La réponse est obligatoire.*

10. Quelles sont vos motivations à utiliser le Tchat? .....

- ☐ Draguer
- ☐ Connaître les autres
- ☐ Trouver des amis
- ☐ S'extérioriser/s'évader
- ☐ Se divertir
- ☐ Etre à la mode
- ☐ Se communiquer
- ☐ Autres(précisez)

*Vous pouvez cocher plusieurs cases.*

11. Quelles sont vos motivations à utiliser le service forum? .....

- ☐ Enrichir/renforcer les connaissances
- ☐ Trouver des solutions à des problèmes
- ☐ Exprimer des idées
- ☐ Connaître les autres
- ☐ Suivre les tendances
- ☐ Se divertir
- ☐ Chercher des liens
- ☐ Autres

*Vous pouvez cocher plusieurs cases (7 au maximum).*

### Temps d'appropriation

12. A quelle période de la journée utilisez-vous internet? .....

- ☐ 8h-10h
- ☐ 10h-12h
- ☐ 12h-14h
- ☐ 15h-17h
- ☐ 17h-19h
- ☐ Pas de moment particulier

13. A quel moment fréquentez-vous les cybercafés? .....

- ☐ Les jours ouvrables
- ☐ Les week-ends
- ☐ Pas de jours particuliers

14. Combien de fois par semaines utilisez-vous internet? . . . . .
- ☐ Une fois
  - ☐ Deux à trois fois
  - ☐ Plus de trois fois
  - ☐ Occasionnellement
15. Depuis quand utilisez-vous internet?
- ☐ Depuis un mois
  - ☐ Depuis trois mois
  - ☐ Depuis six mois
  - ☐ Depuis un an
  - ☐ Depuis plus d'un an
  - ☐ Depuis plus de trois ans
16. Combien de temps dure votre connexion? . . . . .
- ☐ Moins de 15 minutes
  - ☐ De 15 à 20 minutes
  - ☐ De 20 à 30 minutes
  - ☐ De 30 à 45 minutes
  - ☐ De 45 à 60 minutes
  - ☐ De 1 à 2 heures
  - ☐ Plus de 2 heures

#### Difficultés liées à l'utilisation d'internet

17. Etes vous satisfait des services offert par Internet? . . . . .
- ☐ Oui
  - ☐ Non
18. Quelles sont vos difficultés liées à l'accès à Internet . . . . .
- ☐ Aucune
  - ☐ Manque d'argent
  - ☐ Manque de temps
  - ☐ Distance
19. Quelles sont vos contraintes par rapport à l'utilisation d'internet? . . . . .
- ☐ Aucune
  - ☐ Manipulation de l'ordinateur
  - ☐ Cadre étroit
  - ☐ Déconnexion du réseau
  - ☐ Lenteur des ordinateurs
  - ☐ Lenteur de la connexion
  - ☐ Autres

## ANNEXE 2 « LES DEFIS DE LA TELEVISION DE DEMAIN » LE MONDE. DELAHAYE MARTINE -

**29.06.08**

*L'audiovisuel fait vivre 200 000 personnes, soit plus que l'aéronautique.* " C'est avec ce préambule que Jean-François Boyer, producteur et président de l'Association pour la promotion de l'audiovisuel (APA), a lancé la cinquième édition de la Journée de la création TV organisée le 16 juin, en partenariat avec la chaîne Public Sénat. Une journée qui réunissait des professionnels particulièrement sensibles à la "révolution des écrans" en cours, leurs productions devant aujourd'hui répondre aux spécificités et à l'économie d'une multiplicité de canaux : ceux de la télévision hertzienne bien sûr, mais aussi ceux de la télévision numérique terrestre (TNT), de la vidéo à la demande (VoD), d'Internet, du téléphone mobile et des webtélés. Tout cela sur fond de crise financière, la publicité se détournant en partie des médias traditionnels pour s'adresser aux clients de ces nouveaux venus.

"Nous sommes cernés par une multitude de tuyaux qui sont là, la gueule ouverte, avides d'images et qu'il faut absolument nourrir. C'est une potentialité gigantesque, mais nous ne sommes pas nécessairement préparés à y répondre parce que, historiquement, nous avons le modèle du cinéma, et qu'on ne connaît pas les programmes que veulent ces tuyaux", reconnaissait Jacques Peskine, délégué général de l'Union syndicale de la production audiovisuelle (USPA). Tout un métier à réinventer donc.

Et le téléspectateur, qu'attend-il ? Il a lui-même considérablement évolué au cours des dix dernières années, adoptant instantanément, surtout parmi les plus jeunes, tout ce que pouvaient lui apporter les nouvelles technologies. Non seulement il consomme des images sur de multiples écrans, mais, dorénavant, il se veut aussi acteur, qu'il soit simple zappeur, fouineur sur Internet ou producteur de vidéos à partager avec d'autres sur les plates-formes d'hébergement que sont Youtube ou Daily motion. Il n'est plus un réceptacle passif et captif de quelques chaînes de télévision : face à une offre pléthorique, il s'impose au centre du dispositif.

Miroir d'une société de l'individu-roi, de l'immédiateté et de l'interactivité, *"la télé réalité a manifesté un nouveau comportement psychologique"*, notait Xavier Couture, nouveau responsable des programmes chez l'opérateur Orange. C'est le règne du *"Je veux me voir à l'écran"*. *"Il ne s'agit donc plus de s'adresser à une masse de spectateurs, mais chaque fois à un spectateur unique"*, a précisé M. Couture.

Ce qui est possible avec Internet, où chacun peut picorer ce qu'il veut quand il veut, voire se mettre en scène ; ce que permettent aussi les capacités démultipliées du réseau téléphonique via l'ADSL ; mais ce à quoi les chaînes de télévision sont beaucoup moins préparées. Dans un pays anglo-saxon, expliquait ainsi Pascal Josèphe, président de l'International Média Consultants Associés (IMCA), un programme de "Thalassa" sur Madère permettrait, en un seul clic sur le site de l'émission, de réserver un billet d'avion, un hôtel, et de se renseigner sur les activités à faire sur l'île... On en est loin en France.

Pour autant, créer sur Internet n'empêche pas de travailler pour les opérateurs traditionnels : le duo de "La Chanson du dimanche", dont les vidéos sont nées sur le Net - notamment sur Daily motion -, a été signé par Universal, et l'un des deux trentenaires du duo qui l'a conçue commencera à travailler cet été pour Arte. Un nouveau vivier de créateurs de télévision viendra peut-être du Net. De quoi peut-être répondre à l'enjeu actuel pour les chaînes : comment mettre l'individu au cœur de l'offre créative ?

**Martine Delahaye**, Article paru dans l'édition du 29.06.08

**ANNEXE 3****LISTE DES FOKONTANY DU PREMIER ARRONDISSEMENT**

<b>N°</b>	<b>FOKONTANY</b>
01	AMBALAVAO ISOTRY
02	AMBOTSIROHITRA ANALAKELY
03	AMBATOVINAKY
04	AMPANDRANA ANKADIVATO
05	SOARANO AMBONDRONA
06	AMPARIBE AMBOHIDAHY
07	AMBATOMENA AMBOASARY KELY
08	ANATIIHAZO ISOTRY
09	ANDAVAMAMBA ANATIIHAZO I
10	ANDAVAMAMBA ANATIIHAZO II
11	ANDAVAMAMBA ANJEZIKA I
12	ANDAVAMAMBA ANJEZIKA II
13	ANDOHATAPENAKA I
14	ANDOHATAPENAKA II
15	ANDOHATAPENAKA III
16	ANDRANOMANALINA AFOVOANY
17	ANDRANOMANALINA
18	ANDRANOMANALINA ISOTRY
19	ANKASINA
20	ANTANIMALALAKA
21	ANTETEZANA AFOVOANY I
22	ATETEZANA AFOVOANY II
23	ANTOHOMADINIKA AFOVOANY
24	ANTOHOMADINIKA ATSIMO
25	ANTOHOMADINIKA ANTANIAVO
26	ANTOHOMADINIKA FAAMI
27	ANTOHOMADINIKA III G HANGAR
28	AVARATETEZANA BEKIRARO

29	CITE AMBODIN'ISOTRY
30	CITE AMPEFILOHA
31	67HA AFOVOANY ANDREFANA
32	67HA ATSIMO
33	67HA AVARATRA ANDREFANA
34	67HA AVARATRA ANTSINANANA
35	LALAMBY SY NY MANODIDINA
36	FARAVOHITRA AMBONY
37	FARAVOHITRA MANDROSOA
38	ISORAKA AMPATSAKANA
39	ISOTRY ATSINANANA TSARALALANA
40	MANARINTSOA AFOVOANY
41	MANARINTSOA ANATIAHAZO
42	MANARINTSOA ATSINANANA
43	MANARITSOA ISOTRY
44	SOARANO AMBONDRONA TSIAZOTAFO

**Titre :** Jeunesse et Internet, cas des usagers du premier arrondissement (Antananarivo Ville)

**Présenté par :** RASAMOELY Herinirina

**Nombre de pages :** 98

**Nombre de tableaux :** 21

**Nombre de références bibliographiques :** 27

## **RESUME**

Le développement récent des nouvelles technologies de l'information et de la communication a fait évoluer les termes des rapports sociaux. L'usage d'Internet, spécifiquement, est devenu une des marques de la jeunesse malgache, dans les dynamiques de relations et de mode de vie qu'il suggère. Une étude sur les impacts des NTIC dans la vie sociale doit inclure les manières avec lesquelles les outils nouveaux sont utilisés par la population. Pour notre cas, il s'agit des jeunes de 15 à 25 ans au sein du premier arrondissement. Cette recherche s'inscrit dans le souci d'établir une esquisse globale des caractéristiques de l'application des Technologies de l'Information et de la communication, dans une population majoritairement jeune, et dans un territoire qualifié de pauvre (Madagascar).

**Mots clés :** Internet, réseaux sociaux, hyperaccessibilité, relations sociales, blog, numérique, Tchat, Forum.

**Directeur de mémoire :** Pr. RAJAOSON François