

SOMMAIRE

INTRODUCTION GENERALE

Partie I : APPROCHE CONCEPTUELLE ET CONTEXTUELLE

Chapitre 1 : Présentation générale du cadre d'étude

Chapitre 2 : Approche théorique

Partie II : LA REVOLUTION NUMERIQUE : IMPACTS ET ENJEUX DANS NOTRE SOCIETE

Chapitre 1 : La révolution numérique

Chapitre 2 : Réflexions et analyse des résultats

Partie III : PROSPECTIVES ET SOLUTIONS

Chapitre 1 : Les incidences socio-culturelles de la prolifération des jeux virtuels

Chapitre 2 : Le jeu de responsabilité pour une appropriation raisonnée et responsable des NTIC

CONCLUSION GENERALE

BIBLIOGRAPHIES

LISTE DES TABLEAUX

ACRONYMES

GLOSSAIRES

TABLE DES MATIERES

ANNEXES

INTRODUCTION GENERALE

1) Généralités

Les sciences sociales naissent du refus d'expliquer la société en faisant référence à une cause qui lui est extérieure. La sociologie se situe dans le champ de ces sciences sociales. Elle est l'étude qui se veut scientifique du social en tant que social. Née dans les tourments des sociétés Occidentales au XIXème siècle, la sociologie s'est d'emblée trouvée en prise avec les grands problèmes de son temps. Multipliant les terrains d'investigation : la ville, la famille, la communication, les médias ...etc, cette diversité des domaines d'étude de la sociologie nous a amenée dans notre présent mémoire de s'intéresser à la sociologie de la famille qui propose d'expliquer les changements de la famille, de sa structure et de sa relation face à la transformation de la société ; et à la sociologie des médias qui étudie les phénomènes liés aux médias.

L'apparition du langage parlé a constitué la première grande révolution suivie quelques milliers d'années plus tard, par l'invention de l'écriture, environ 3000ans avant notre ère. L'écriture permet à l'homme de s'affranchir des frontières de l'espace et du temps : un texte peut être lu des siècles après avoir été écrit, loin de son lieu de production et même traduit en plusieurs langues, et la Bible trouve sans cesse de nouveaux lecteurs. Vers 1450 Gutenberg invente l'imprimerie, d'abord réservée à une élite, le livre se démocratise peu à peu dans les sociétés Occidentales, qui voient leur niveau d'alphabétisation augmenter grâce à la scolarisation. Grâce à la domestication de l'électricité, le XIXème siècle est celui des grandes innovations qui vont bouleverser notre modernité : le téléphone avec Graham A. Bell en 1876, le cinéma avec les frères Lumières en 1895, la radio avec Guglielmo Marconi en 1899. A partir des années 40, la télévision entre peu à peu dans les foyers puis quelques décennies plus tard, c'est le tour de l'ordinateur. Dans les années 70 se met en place Internet : d'abord à des fins militaires puis plus tard afin d'assurer des échanges entre universités. Mais ce n'est qu'en 1991 que la toile d'araignée mondiale (World Wide Web) devient accessible aux particuliers. Les satellites de communication criblent la planète de message (Telstar¹ 1 est

¹En 1962, les États-Unis mettent en orbite le satellite de télécommunication Telstar, un satellite actif équipé d'un système d'émission et de réception des ondes électromagnétiques. Telstar a permis la transmission des premières images de télévision entre les États-Unis et l'Europe, ainsi que la première communication téléphonique relayée par satellite.

lancé par la NASA en 1962) et le téléphone portable fait son apparition dans les années 90. Les nouvelles technologies de l'information et de la communication s'intègrent progressivement au mode de vie des usagers.

Etant donné le faible niveau de vie de la population comparée au coût matériel et de la difficulté de la communication elle-même à Madagascar, l'appropriation et l'adoption de ces moyens techniques se sont avérées plus lentes et plus dominantes, dont les milieux urbains sont les mieux équipés pour bénéficier l'accès à l'électricité. La mise en place des médias de masse dans le monde urbain comme dans le monde rural depuis les années 60 a permis la promotion des nouvelles technologies de l'information et de la communication à Madagascar. L'accès aux outils de communication est essentiellement collectif contrairement à celui du modèle dominant Occidental. Ce sont les diverses formules de «*cyberespace*² » pour l'accès à Internet qui sont des espaces majoritairement aux mains des opérateurs privés ; du «*taxiphone* » pour le téléphone ou encore du cabine téléphonique au début du lancement du téléphone mobile à Madagascar ensuite oublié et remplacé avec l'apparition des téléphones mobiles cellulaires qui sont devenus des gadgets incontournables pour la communication depuis ces cinq dernières années et en pleine croissance avec l'effort des opérateurs téléphoniques locales à couvrir tout le territoire de la grande île. Ces derniers permettent de contourner les réseaux de câble électrique et réduisent certaines contraintes d'entretien et d'investissement. Selon l'EPM (Enquête Périodique auprès des Ménages) effectué par l'INSTAT en 2010, le taux de possession de certains biens essentiellement des matériels techniques liés à la communication comme les postes de télévision, la radio k7 et la radio, les chaînes HIFI, les appareils photos, les téléphones fixes et les téléphones mobiles, les lecteurs, les cameras varient selon les milieux de résidence dont le taux représente un écart considérable en faveur du milieu urbain. Le paysage médiatique à Madagascar y compris les nouveaux médias comme l'Internet, est caractérisé par la diversité, l'indépendance et la viabilité. Les médias sont les secteurs de la communication sociale (la presse, la radio et la télévision). En 2010 l'AMB³ (African Media Barometer signifiant baromètre des médias

² Cyberspace : employé à l'origine dans le roman Neuromancier de William Gibson traitant de mise en réseau d'ordinateurs intelligents, le terme cyberspace fait référence aux espaces partagés de la communication assistée par ordinateur

³ AMB ou le Baromètre des Médias Africains est une description en profondeur et une évaluation compréhensive de l'environnement médiatique sur le continent africain en collaboration avec la Friedrich-Ebert-Stiftung en Afrique et la MISA (Media Institute for Southern Africa ou encore l'institut des Médias pour l'Afrique Australe)

Africains) dénombre 256 stations de radios répertoriées dans toute l'Ile dont plus d'une vingtaine à Antananarivo. Huit chaînes privées de télévision qui émettent à Antananarivo et seulement deux à trois chaînes dans les grandes localités. Seules la radio et la télévision nationale (RNM et TVM) sont habilitées à émettre sur tout le territoire national. Pour le cas de l'Internet, le prix planché d'une minute connectée varie de 10 à 20 AMG à Antananarivo, où l'on dispose d'un nombre assez conséquent de cyberspace et où la connexion privée est de plus en plus recherchée. Ainsi Antananarivo dispose une large gamme d'informations (écrites, audiovisuelles et Internet) et financièrement accessibles aux citoyens occupant une place importante dans l'éducation de l'individu à travers leurs fonctions qui sont au nombre de six selon CLJ-BERTRAND en régime libéral : « *Surveiller l'environnement, diffuser de l'information, divertir, transmettre des contenus culturels, offrir un forum de discussion et dialogue* » (Médias, 1995). Pour finir alors ce mémoire va être aussi lié à la sociologie de l'éducation qui représente l'approche scientifique de l'éducation que ce soit formel ou non comme phénomène social.

2) Motifs du choix du thème et du lieu

Se situant à proximité du centre ville, à une vingtaine de minutes en voiture, le Fokontany d'Ambohipo connaît aussi cette appropriation flagrante en matière de nouvelles technologies de la communication. L'instauration massive des locaux consacrés aux jeux virtuels en témoignent. D'après une étude récente menée par Catherine FOURNET-GUERIN à Antananarivo : « *Tous ces lieux de distraction sont beaucoup plus représentés dans les quartiers populaires denses comme Isotry, 67Ha. Mais dans des quartiers réputés plus bourgeois, comme Ankadifotsy en arbitrent également, du même fait de la demande créée par une jeunesse importante* » (Géographie du changement dans la capitale Malgache, 2006). Le Fokontany peut être considéré comme un quartier populaire dense avec 20410 habitants pour une densité de 16873 habitants par km² (PDF Fokontany) et 71 % de la population âgée de 7 à 34 ans selon une étude menée par le Fokontany en 2010 avec l'aide de la Primature et de l'ONN. Cette réalité prouve que la population est très jeune. La jeunesse de la population vient sans doute des étudiants qui vivent dans les cités universitaires d'Ambohipo et Ankatso I. Des cités universitaires accueillant chaque année de plus en plus de nouveaux bacheliers des différentes localités régionales venus étudier à Antananarivo. En dehors de cette concentration estudiantine universitaire dans le Fokontany on remarque aussi

une multitude de lycéens et de collégiens à Ambohipo constituant des clients potentiels des espaces consacrés aux jeux virtuels. Les jeunes sont les plus friands de la révolution numérique et de l'informatique. On peut dénombrer une trentaine de cybercafés et plus de cinq locaux à jeux vidéo, quelques studios d'emprunt et de ventes de CD et DVD dont les jeunes sont les clients potentiels. Ainsi le Fokontany s'annonce comme le lieu idéal pour mesurer l'impact de l'adéquation des jeux virtuels incluant tout ce qui est virtuel : la télévision, les dessins animés, les films longs et courts métrages, les jeux vidéo, dans la vie quotidienne des jeunes mais aussi des enfants en explorant les changements qui s'opèrent au sein de la famille et dans leur niveau d'éducation. Entre l'âge de 12 à 25 ans qui constitue la population cible, les jeunes sont à la recherche de soi, de sa personnalité, d'une stabilité émotionnelle et de centre d'intérêt. Ils sont plus audacieux et recherchant plus la compagnie des amis que celui de la famille, fuyant les responsabilités. Dans son rapport annuel de la situation des enfants dans le Monde en 2011, l'UNICEF met l'accent sur cette période marquée par un certain nombre de caractère en mettant comme titre de son ouvrage : « *L'adolescence. L'âge de tous les possibles* ». En effet les jeunes adorent rechercher à se faire plaisir à travers leurs activités, ils passent souvent beaucoup plus de temps avec leurs loisirs comme les jeux vidéos, les cinémas, les dessins animés, l'Internet, les sports et les lectures substituer par ses derniers devenus négligeables et fait souvent l'objet d'une obligation, inscrite parmi les programmes scolaires. Les loisirs sont indispensables des conduites humaines, sources de plaisir et d'évasion mais ils peuvent donner lieu à abus ou addiction c'est-à-dire à un excès de consommation ou de dépendance. C'est ainsi que l'étude d'impact de la révolution numérique s'avère être nécessaire dans cet endroit où il y a autant de cybercafés que d'épicerie, et la présence de plusieurs antennes télévisées sur les toits des cités universitaires et des maisons témoignent la possession des postes télévisés presque dans chaque maisons, dans la vie de ces jeunes dans ce présent mémoire.

3) Problématique

Ainsi notre question de départ portera sur la prolifération des espaces virtuels en considérant les impacts de la révolution numérique chez les jeunes et leurs vécus face à ces nouveaux savoirs : le développement massif des nouvelles technologies de l'information et de la communication a-t-il des répercussions sur la vie quotidienne des jeunes ?

4) Objectifs

-Objectif global :

L'objectif global de la recherche est d'essayer de comprendre la raison qui amène les jeunes à s'intéresser à ces nouveaux loisirs véhiculés par la promotion des NTIC, une contribution à l'étude d'impact et des enjeux de la NTIC sur la famille que sur l'éducation formelle du point de vue scolaire qu'informel celle de la socialisation ainsi que sur la culture.

-Objectifs spécifiques :

Les objectifs spécifiques seront axés sur :

- ✓ une meilleure connaissance sur la révolution numérique et l'informatique dans un espace où l'on remarque une multitude de locaux consacrés au développement de la NTIC tout en évaluant son influence ;
- ✓ une meilleure appréhension du niveau de changement apporté sur l'instauration massive de ces endroits consacrés aux jeux virtuels mérite d'être retenue et reconnue pour permettre une conscientisation des jeunes de la manière d'utiliser les NTIC de manière responsable et de préserver son identité culturel malgré la prépondérance de culture étrangères (en majorité Occidentale) à travers la communication virtuelle ;
- ✓ pour finir ces répercussions sur la famille, c'est-à-dire comment se manifestent les changements opérés par les NTIC au niveau des relations familiales afin de savoir le degré de transformation au sein de la société à travers la famille.

Hypothèses de recherche :

En vue d'éclairer notre problématique et pour orienter notre recherche, nous avons posé quelques hypothèses concernant les impacts de la révolution de la révolution numérique chez les jeunes:

- ✓ les jeunes confondent souvent la réalité et la virtualité lorsqu'ils sont immergés dans le monde de l'idéologie véhiculée par les NTIC,
- ✓ l'idéalisation des contenus filmiques et la fragilisation des relations familiales ;

- ✓ la régression des performances scolaires générées par l'ingérence des modes de consommations de jeux virtuels.

5) Méthodologie de recherche :

a) Méthodes :

L'observation de la réalité sociale ne se fait pas sans un minimum de théorie au départ. On ne regarde pas ce qui se passe dans la société sans avoir quelques idées préconçues que ce soient des avis personnels ou des hypothèses issues d'autres recherches sociologiques antérieures, ou encore des concepts servant d'instrument pour mieux comprendre cette réalité sociale. Afin de pouvoir vérifier les hypothèses de recherche on a adopté la méthode qualitative consistant à rechercher la cause des phénomènes en faisant intervenir les données qualitatives récoltées sur terrain et l'individualisme méthodologique qui privilégie l'action individuelle sur la collectivité comme méthode d'approche, et comme théorie on a utilisé la théorie fonctionnaliste et la théorie interactionniste symbolique pour servir aussi de modèle d'analyse.

b) Techniques vivantes :

- ✓ Les recherches documentaires

Les recherches documentaires s'insèrent dans le cadre de la pré-enquête, une étape qui précède toute perspective de recherche. Pour pouvoir en tirer des schémas d'analyse et d'interprétation à partir des faits sociaux, on doit s'informer. Les recherches documentaires nous permettent d'enrichir notre connaissance sociologique et récolter plus d'informations en lisant des journaux, des revues et des articles sur des sites Internet. Pour ce faire comme le disait Henri MENDRAS : « *Le sociologue commence par examiner les conclusions de ces devanciers qui ont étudié les mêmes faits ou des faits analogues, et à partir de leur conclusion, il cherche à aller plus loin avec des instruments d'analyses plus perfectionnés* » (Elément de sociologie, 1996). La nécessité de consulter divers documents se rapportant à l'étude sont plus qu'indispensable dans le bon déroulement de la recherche que ce soient des ouvrages généraux ou des ouvrages spécifiques. Les sources d'informations sont classées autour de trois axes importantes à savoir les documents se rapportant à l'étude de la révolution numérique surtout son impact dans la société contemporaine, les documents

parlant des concepts comme l'éducation, la famille c'est-à-dire des documents se rapportant aux théories et aux méthodes sociologiques, et pour finir ceux qui se rapportent à la connaissance du milieu étudié, c'est-à-dire à l'espace social d'Ambohipo. La connaissance du terrain à étudier ne peut être omise des recherches documentaires, le plan de développement du Fokontany de l'année 2010 offre largement les informations nécessaires à connaître ces différents aspects.

✓ L'observation

L'observation est une remarque écrite ou orale sur ce qui est constaté, une surveillance destinée à l'étude de cas. Comme le soulignait Claude BERNARD, l'observation est une "*Constataction exacte d'un fait à l'aide de moyens d'investigation et d'étude appropriés à cette constatation*" (Introduction à l'étude de médecine expérimentale, 1966). Ainsi comme technique vivante on a adopté l'observation participante pour mieux approcher les jeunes en assistant à des parties de jeux vidéos ou encore en observant de près dans les cybercafés leurs activités favorites sur l'internet de façon à éviter les indifférences et à solliciter leur confiance totale pour mieux explorer les facteurs pouvant influencer sur leur comportement.

✓ Les enquêtes quantitatives et qualitatives

Pour compléter la technique vivante, on a aussi effectué des entretiens dont l'intérêt est de mettre à l'épreuve les hypothèses et de vérifier sa congruence. Les pré-enquêtes déjà citées ci-dessus s'inscrivent alors comme les premières étapes de la recherche qui consistaient à récolter plus d'informations auprès de quelques individus dont des parents, des adolescents et des gérants de cybercafés concernant la révolution numérique.

On a ensuite effectué des enquêtes auprès des parents, des responsables des cybercafés et des jeunes à partir d'un guide d'entretien préétabli pour chaque catégorie et basé sur les hypothèses, d'une part, et sur la problématique précédemment décrite, d'autre part. L'un des objectifs principaux de l'enquête par questionnaire était d'explorer les facteurs pouvant influencer sur les données, c'est-à-dire des critères habituels, des tendances communes, au-delà de la recherche d'information sur les pratiques et les représentations.

Des entretiens semi-libres auprès des voisins, des groupes de pairs, des enseignants semblaient être le plus appropriés pour les approcher dont les questions étaient similaires à celles des catégories précédentes permettant d'avoir leur point de vue sur l'impact de la révolution numérique.

c)Techniques d'échantillonnages:

La population étudiée est une population principalement jeune de 12 à 25 ans la plupart. Il existe aussi quelques exceptions en dessous de cet âge et d'autre par contre qui le dépasse mais qui sont minoritaire et faisant partie de la population cible.

Comme technique d'échantillonnage on a utilisé la méthode probabiliste. On a pris des échantillons au hasard afin d'éviter toute subjectivité, d'appréciation erronée ou encore tronquée. Afin de préserver la neutralité requise dans la recherche sociologique le hasard faisait bien les choses, l'échantillon de départ devrait être représentatif de la population en général et l'échantillon final des répondants devrait ressembler à celui de l'échantillon de départ. C'est ce que nous voulons vérifier à partir des variables que nous contrôlions au moment de la constitution de l'échantillon : le type d'échantillonnage est alors par quotas. Ces variables sont : le sexe, l'âge, le niveau d'instruction, la profession des pères de famille, la région d'origine.

✓ Présentation des profils des enquêtés :

PROFIL	FEMININ	MASCULIN	TOTAL
JEUNES (12-25Ans)	16	24	40
PARENTS	13	7	20
RESPONSABLES CYBERS	2	8	10
TOTAL	31	39	70

6) Limite de l'étude

Comme limite à notre recherche on peut dire que les informations ou les données récoltées sont insuffisantes pour pouvoir identifier le phénomène d'addiction chez les jeunes et les travaux antérieurs y affiliés sont peu nombreux concernant les jeunes et les NTIC à Antananarivo. De plus, les personnes dans l'entourage des jeunes voire leurs parents ne sont pas en mesure d'identifier les troubles psychiques liés à l'addiction à l'NTIC et encore moins les prendre en charge pour résoudre le phénomène qui semble être normal. Ainsi la recherche se limite à une certaine ignorance des parents de l'influence des NTIC sur les jeunes.

7) Annonce du plan

L'objet de ce mémoire est donc d'identifier les impacts de la révolution numérique surtout dans le domaine de la virtualité chez les jeunes et connaître le niveau de changement qui s'opère au sein de la famille et de l'éducation. Ainsi notre présent mémoire sera divisé en trois parties. Nous nous proposons dans un premier temps, d'aborder l'approche conceptuelle et contextuelle en essayant d'explicitier les concepts utilisés et les théories, et aussi de présenter de manière plus approfondie le terrain. La première partie servira ainsi à expliciter le cadre théorique du travail qui servira ensuite à rendre compte de l'ensemble des faits et à comprendre la réalité. Ensuite, l'état des lieux sur la révolution numérique nous conduira à mesurer les impacts et les enjeux dans notre société. On découvrira comment sont vécus ces nouveaux savoirs chez les jeunes et leurs attentes vis-à-vis de cette révolution numérique. Cette partie servira aussi à l'analyse et à l'interprétation de données récoltées sur terrain. Enfin dans la dernière partie on tentera d'expliquer ou de dégager quelques perspectives. Nous proposerons de considérer les problèmes rencontrés sur terrain et aussi les problèmes rencontrés par la famille et l'éducation face à la révolution numérique tout en essayant de suggérer des solutions provisoires, c'est-à-dire une approche prospective.

Première partie : **APPROCHE**
CONCEPTUELLE ET CONTEXTUELLE

INTRODUCTION PARTIELLE

La sociologie se situe dans le champ des sciences sociales ou humaines qui comme la science politique, l'anthropologie, la psychologie ou l'histoire étudie les comportements humains, collectifs ou individuels mais sa spécificité tient au fait qu'elle s'attache à la logique des phénomènes qu'elle observe. Les objets soumis à l'analyse sociologique peuvent être variés. A des thèmes classiques comme les relations familiales, les idéologies, la religion, l'éducation, la violence, le pouvoir, ou les pratiques culturelles peuvent s'ajouter des domaines comme l'art, la technologie, le corps ou la science. Pour rendre expérimentale l'étude de la société la sociologie possède des théories et des concepts qui servent de modèle d'analyse. Ainsi l'activité sociologique se caractérise par un travail théorique poussé, mais aussi par une démarche empirique rigoureuse, quantitative, qualitative et par une dimension appliquée.

De ces différentes variations des thèmes et domaines de la sociologie ,on peut affirmer que ce présent mémoire est lié principalement aux domaines de la sociologie des médias, la sociologie de l'éducation et de la sociologie de la famille bien qu'il puisse être en relation avec d' autre domaines comme la communication, l'éducation, et d'autres disciplines des sciences sociales comme la psychologie ou encore l'anthropologie. Ainsi dans le premier chapitre de cette première partie nous allons essayer de faire la présentation générale du cadre d'étude, dans le deuxième chapitre on essayera d'en savoir plus sur les approches théoriques mises en cause dans ce travail et les concepts y afférents.

Chapitre 1 : PRESENTATION GENERALE DU FOKONTANYD'AMBOHIPO

Le travail sociologique est un travail intellectuel qui consiste à partir d'une idée et à réaliser un travail pratique sur terrain. Ce dernier est le lieu d'expérimentation en sociologie qui permet de privilégier une observation satisfaisante pour amener à des explications variables. La monographie consiste à faire la description détaillée du terrain donné et du système à étudier. *« La monographie, c'est l'étude approfondie d'un phénomène ou d'un ensemble social délimité, soit un groupe social restreint dont on essaie de comprendre le fonctionnement interne soit un phénomène social particulier dont on s'efforce d'analyser toutes les dimensions et tous les rapports avec l'ensemble social dont il fait partie. Pour comprendre le fonctionnement de la société, la monographie ouvre plus d'horizons et permet de construire des schémas, d'élaborer des théories, de définir des notions et d'interférer des corrélations hypothétiques qu'une recherche ultérieure permettra de confirmer, d'infirmer ou de raffiner »* (Mendras, 1996). Elle sert de base de recherche et permet de maîtriser le terrain donné. Ainsi le premier chapitre qui constitue la présentation du Fokontany d'Ambohipo sera divisé en trois sections dont la première section constituera la conception historique et la délimitation géographique du Fokontany d'Ambohipo, la deuxième section sera consacrée à la démographie et la dernière section sera destinée à la situation multidimensionnelle du Fokontany.

SECTION 1. CONCEPTION HISTORIQUE ET DELIMITATION GEOGRAPHIQUE DU FOKONTANY D'AMBOHIPO

1) Conception historique

Comme bien d'autres fokontany, Ambohipo a aussi sa propre histoire. Cette zone renferme une richesse historique de l'ancien Imerina. A l'époque d'Andrianampoinimerina, Ambohipo est une zone très ancienne. Son histoire remonte à l'époque du Roi Andrianampoinimerina où celui-ci fit construire un palais (Rova) dans le cap sud du village (le quartier d'Ampahateza d'aujourd'hui). Il donnait au village le nom d'« AMBOHIPONIMERINA », puis par contraction *Ambohipo* car il disait « *tena vohitry ny fo* » littéralement traduit un village du cœur. Le village s'étendit vers le Nord pour former les zones d'Ampahateza où le grand roi mit en place ses parcs à bœufs « *fahatr'omby* » et

Andohaniato où il fit prendre les malfaiteurs. Ambohipo marquait beaucoup la vie du roi car il y était décédé même en 1810. Plus tard, les colons se sont appropriés le patrimoine (rova) et actuellement, il est entre les mains d'une certaine Mile LE ROUGE l'héritière définitive. C'est un monopole du patrimoine national selon l'avis des responsables du fokontany estimant que la gestion du « rova » devait revenir au fokontany. Il a une valeur culturelle et historique. Il envisageait d'en faire un site touristique au bénéfice du fokontany, mais malheureusement cette ambition partagée par les chefs fokontany qui se sont succédé reste vaine jusqu'à présent.

L'extension du fokontany se faisait progressivement de l'époque d'Andrianampoinimerina à l'époque de la colonisation. En 1962, la construction des cités universitaires d'Ankatso I et des cités dites « civiles » construites par SEIMAD a contribué à cette extension qui était organisé par la première République. C'était aussi pendant cette année qu'on a construit l'école première publique d'Ambohipo. Les cités universitaires d'Ambohipo ainsi que le collège d'enseignement général étaient bâtis en 1979.

2) Délimitation géographique

Selon Jean Marc STEBE et Hervé MARCHAL la ville renvoie donc à deux ordres de réalité : « *D'un côté, une ville statique, sinon figée, du moins circonscrite pour un temps dans des cadres matériels, de l'autre une ville dynamique, composée de citadine et en relation* » (Sociologie urbaine, 2007). Le fokontany d'Ambohipo appartient au 2^{ème} arrondissement de la commune urbaine d'Antananarivo, ayant comme superficie 4210 km²⁴. Le fokontany est composé administrativement de cinq quartiers tel que : cité Ambohipo + cité Ankatso I, Ampahateza + cité universitaire Ambohipo, Ambohipo-Tanàna, Andohaniato Atsimo et Andohaniato Avaratra. Il est limité au Nord par le fokontany Ambolokandrina, à l'Est par le lac Volafotsy, à l'Ouest par le fokontany Andohanimandroseza et au Sud par fleuve d'Ikopa.

Le fokontany possède un local assez spacieux pour ses services mais d'infrastructure un peu vieux près du terminus du bus 164 dont un bureau pour le président du fokontany, un autre pour les divers services publics comme les certifications, les légalisations de certains papiers administratives, enregistrement diverse ou encore délivrance de certificat de résidence

⁴ Source PDF Fokontany

qui est une salle assez grande servant aussi de salle d'attente et une cour assez vaste servant de parking.

Pour le transport en commun, regroupées en coopératives sept lignes travaillent au service des habitants, notamment les lignes :

-129 et 164 : reliant Ambohipo à Analakely Soarano

-156 : reliant Ambohipo à 67Ha mais a comme terminus à Ampahateza

-017 : reliant Ambohipo à Mahamasina passant par Manakambahiny

-182, 180 ,196 : traverse le fokontany en partant d'Ambolokandrina et a comme destination Ambohijatovo, Antanimena et Behoririka

Ces transports en commun bien que nombreux n'arrivent pas à satisfaire les besoins des habitants quant à la qualité des services qu'au nombre du bus opérationnel. Beaucoup se plaignent de l'attente engendrée par le bus le matin et le soir.

SECTION 2. DEMOGRAPHIE

On compte 20410 habitants⁵ pour une densité de 16873 hab./km² dans le fokontany, une population nombreuse qui est concentrée dans une superficie disproportionnelle.

1) Une population jeune

Le fokontany est caractérisé par la jeunesse de sa population, cela sans doute à cause des jeunes étudiants universitaires résidant dans les cités universitaires mais nombreux sont aussi ceux qui louent des maisons dans l'un de ces quartiers vue la difficulté d'une obtention de cités universitaires. Ainsi, les personnes âgées de 20 à 34 représentent presque la moitié de la population avec un pourcentage de 44% de la population totale tandis que les moins de 6 ans sont de 10%, 7% pour les plus de 55 ans et 12% pour ceux de 7 à 19 ans qui marque encore plus cette jeunesse de la population (PDF Fokontany).

⁵ Source PDF Fokontany

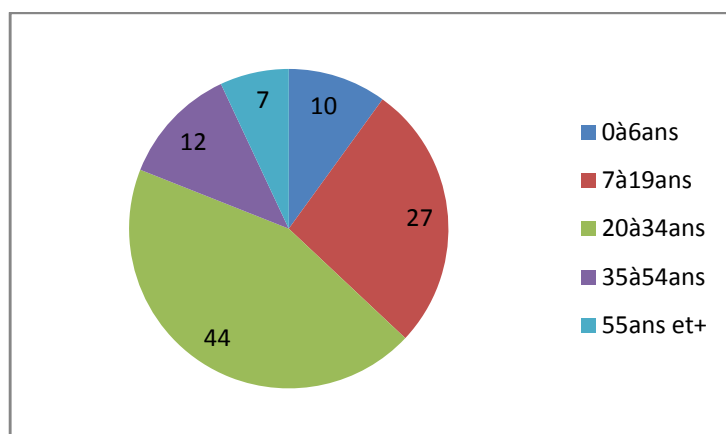


Figure 1 : Répartition par âge de la population d'Ambohipo

2) Cosmopolitisme de la population

L'espace social d'Ambohipo est caractérisé par la nature de sa population variée. Elle regroupe les individus des 18 tribus de Madagascar. Le fokontany est envahi par des « côtiers », les individus dites côtiers sont ceux qui sont originaires des régions côtières mais aujourd'hui les gens classent souvent ceux qui ne sont pas des hautes terres de l'Imerina ou Betsileo, ou encore ceux qui parlent leur dialecte local en « côtiers ». Les pratiques de la ville des côtiers ne laissent pas apparaître de spécificités par rapport aux Merina (Fournet-Guerin, 2006). Cela s'explique évidemment par l'existence des Cités Universitaires qui viennent de ses 18 tribus ayant foi à la qualité de l'enseignement à Antananarivo. Il n'y a pas que les étudiants qui concourent à cette diversité ethnique mais il y a aussi des résidents qui y prennent part. C'est le cas des fonctionnaires et des militaires affectés dans la capitale pour quelques années, ou des commerçants qui y habitaient pour plus d'une dizaine d'années et encourageant les gens de leur régions d'origine à s'y installer définitivement. S'y ajoutent des hommes d'affaires. La capitale constituait depuis toujours, pour les gens des autres régions, un endroit où on accède au confort en électricité, en eau, en soin, en emplois, en formation, en vie culturelle, etc. Maximy RENE un architecte sur la ville ne manque pas de citer ces caractéristiques communes de la ville dans son ouvrage sur l'urbanisme : « *Il est évident que ce comportement de domination sur la ville provient de ce que, concentration organisée d'un capital humain considérable et compétent, elle est aussi un équipement multiple et performant, un équipement englobant pourrait être une autre manière de le dire* » (Le communs des lieux. Cours et discours sur la ville, 2000). A côté des résidents nationaux existe

aussi des résidents étrangers qui ne sont pas à négliger. Ils participent à une part assez importante au cosmopolitisme du fokontany. La majorité d'entre eux sont des Comoriens à côté de quelques Camerounais qui sont particulièrement des étudiants, des Asiatiques essentiellement des Chinois et des Coréens, et des Européens

Tableau n°1 : Répartition de la population d'Ambohipo par tranche d'âge et sexe

AGE	AGE DES MALGACHES		AGE DES ETRANGERS		TOTAL
	FEMININ	MASCULIN	FEMININ	MASCULIN	
[0-5[545	610			1155
[6-10[941	898			1839
[11-15[723	791			2994
[16-20[889	921			1810
[21-25[1402	1512			2914
[26-30[1590	1542			4724
[31-35[1149	1015			2164
[35-40[[744	709			1453
[41-45[579	603			3617
[45-50	521	522			1043
[51-55[411	418			829
55 et +	612	763			1872
<i>Total</i>	10106	10304			20410

Source : PDF du Fokontany d'Ambohipo / Année 2010

3) Une forte concentration urbaine

D'après une étude faite par le PNUD en 2008, la population urbaine continue d'augmenter à un rythme très rapide, et les villes ne cessent de grandir. Sur 10 habitants de la

Terre : 1 vivait en ville en 1900 ; 3 vivaient en ville en 1950 ; 5 vivaient en ville en 2004 ; 6 vivront en ville en 2025. La capitale malgache fait partie des zones fortement peuplées notamment la zone d'Ambohipo. Le fokontany souffre selon les constats des responsables, d'une surpopulation manifeste constatée, la population est très nocturne. Les journées de ces citadins s'articulent autour d'une forte mobilité et de multiple identité sociale. « *La ville en continu. La nuit n'échappe pas à cette intensification de la vie urbaine et s'intègre de plus en plus dans les répertoires temporels des citadins* » (Stebe J.M. et Marchal H., 2007). Le soir le fokontany est très animé par les embouteillages et les bousculades des piétons sur les étroits trottoirs qui rentrent du travail et de l'école, l'heure où les lieux de loisirs et d'animation comme les karaokés, les boîtes de nuits et les bars sont pleins, des endroits en pleine expansion aussi dans le fokontany surtout dans les quartiers d'Andohaniato à Ambolokandrina sur les axes des taxi-be. Vue les nombres d'habitants d'Ambohipo qui est de 20 410 habitants répartis dans une superficie de 1,210km² à une forte densité de 16 873 hab. / km² en 2010⁶ mais ces chiffres peuvent être dépassés largement aujourd'hui.

Le fokontany est alors classé comme l'un des fokontany le plus peuplé d'Antananarivo. Ces chiffres nous démontrent, selon les normes d'urbanisation, une disproportion inquiétante dans le milieu. Le fokontany est constitué de 2104 toits et 4117 foyers enregistrés presque deux fois le nombre des toits, c'est-à-dire nombreuses sont les maisons qui sont prêtes à la location. La forte croissance urbaine s'expliquant par une forte migration spontanée (légal ou non, bon nombre de la population ne sont même pas inscrits dans le fokontany). Au cours de l'année 2007, on compte 1110 immigrés contre 291 émigrés, dû aux mêmes causes citées ci-dessus notamment les études ainsi que le travail.

Tableau n° 2 : Répartition des habitants par sexe

HOMME	FEMME	TOTAL
10106	10304	20410

Source : PDF du Fokontany d'Ambohipo / Année 2010

⁶Source PDF fokonatanyAmbohipo 2010

4) Une population en difficulté

La subsistance de la population est l'un des problèmes majeurs dans le fokontany. D'après les dernières études menées par le fokontany en 2010 avec l'appui de la Primature et de l'ONN/SEECALINE, presque 70% de la population se trouvent en difficulté de subsistance surtout de point de vue nutritionnel. Le taux des inactifs suffisent à démontrer cette situation (Tableau n°3) qui accentue le problème de la pauvreté. L'urbanisation qui s'accélère avec l'exode rural engendre une pauvreté croissante de la population qui n'a ni logement convenable, ni accès aux services de base comme la santé, l'éducation. Ils affrontent des risques démultipliés par leurs conditions de logement, par la localisation fréquente de leur logement dans des zones insalubres et par le déficit du service public domiciliaire (eau potable et assainissement) qui règne dans les quartiers.

Tableau n° 3 : Répartition des habitants d'Ambohipo selon le type d'activité

ACTIVITES	EFFECTIF
Commerce	1820
Fonction Publique	1808
Profession libérale	904
Artisan	82
Etudiant	12373
Agriculteur	542
Eleveur	453
Activité Informelle	2795
Inactifs (chômeurs, retraités, ménagers ...etc)	2446

Source : PDF du Fokontany d'Ambohipo / Année 2010

SECTION 3 : SITUATION MULTIDIMENSIONNELLE DU FOKONTANY D'AMBOHIPO

1) Les voies publiques

La plupart des rues sont en mauvaise état nécessitant des entretiens alors que celles qui sont dites secondaires doivent être réhabilitées mettant en difficulté la population lors des saisons de pluie. Celles reliant le fokontany aux résidences des ambassades à

Andohanimandroseza dans le côté Sud-ouest sont hors d'usage et sont atteintes par les problèmes d'érosion risquant de s'écrouler. Les organismes comme le FID, le SEECALINE avaient entrepris des travaux de réhabilitation en pavé et bitume quelques parties des ruelles et des escaliers traversant les différents secteurs du fokontany par l'HIMO. Pourtant, le problème majeur des évacuations des eaux usées reste irrésolu depuis que le puisard dans lequel se déverse les eaux des cités universitaires que des cités civiles a été hors d'usage. Chaque ménage essaie de s'en débarrasser sans se soucier des conséquences y afférentes. De plus, les buses et les canaux de ces cités sont très anciens car il n'y avait jamais eu de réparation, les projets de réhabilitation n'arrivent pas à aboutir jusqu'à la fin pour problème d'investissement. Alors des curages devraient être effectués fréquemment d'une durée de 2 à 3 jours mais insuffisants par rapport aux dégâts existants.

2) Sanitaires

Le fokontany d'Ambohipo est l'une des zones réputées les plus insalubres de la capitale. C'est le cas de tous les cinq quartiers et c'est presque devenu un quotidien des habitants. C'est un grand problème dont se plaignent beaucoup les responsables du fokontany qui se déclaraient impuissant à la résolution du problème, faute de financement. Ils assurent quand même un contrôle très strict sur l'entretien des infrastructures existantes. Ainsi, huit bornes fontaines existent dans le fokontany d'Ambohipo dont toutes sont fonctionnelles mais les six d'entre eux nécessitent des réhabilitations. Or, aucune borne fontaine n'existe dans le secteur d'Andohaniato Nord qui compte 1 773 habitants. Un seul lavoir y est installé par la commune l'année 2004. Ce qui est loin d'être suffisant pour une population aussi nombreuse. Un bloc sanitaire est fonctionnel au marché d'Ambohipo construite par l'ONG CARE Internationale l'année 2010. Grâce à ce projet 917 ménages possèdent de fosses perdues et 800 de fosse sceptique. Il existe douze bacs à ordures disposés dans les quartiers mais c'est insuffisant. L'usage de ces bacs à ordures nécessite un contrôle ou bien une forte sensibilisation de la population d'en faire un usage approprié c'est-à-dire de ne pas éparpiller tout autour du bac les déchets mais plutôt à l'intérieur et de n'y jeter que des déchets recyclables.

Un établissement sanitaire public (CSB II) et une maternité travaillant jour et nuit sont au service de la population surtout pour la maternité et du domaine de la médecine générale c'est-à-dire pour des soins primaires. Ils reçoivent aussi des habitants des fokontany

environnants. Parallèlement à l'établissement sanitaire public, quelques établissements privés dits centre médical et des médecins libres opèrent en permanence pour le bien de la communauté. Il n'existe aucune pharmacie légale dans le fokontany mais la plus proche est celle d'Ambanidia et l'Homéopharma / Pharmacie verte d'Ambolokandrina. Cette zone est très réputée pour les marchés noirs de médicament, or l'existence de ces pharmacies illicites encourage la pratique de l'automédication des habitants qui pourrait bien être victime d'autres problèmes de santé liés à cette pratique. Ce phénomène de pharmacies illicites s'élargit beaucoup plus vite au point de devenir légitime aux yeux des habitants qui en dépendent. A côté de tout cela, les tradi-praticiens sont encore très présents et fréquentés par certains habitants. Il s'agit pour eux d'une pratique ancestrale et d'un recours moins coûteux que les soins médicaux établis.

3) Education

Il y a 17 établissements scolaires dont 2 publiques et 15 privés, des écoles primaires et secondaires du premier cycle et second cycle. Mais ils sont insuffisants parce qu'ils n'accueillent pas uniquement des enfants du fokontany mais aussi ceux des enfants des fokontany environnants. Le taux de scolarisation dans le fokontany d'Ambohipo est de 90%. En général, le niveau d'instruction est très élevé car la majorité des élèves fréquentent l'école jusqu'à la fin de leurs études. Cependant, on ne peut pas ignorer qu'une partie de la population a un niveau de vie très bas. Faute de moyens, leurs enfants ne vont pas à l'école ou sont obligés d'arrêter leurs études. A part les éducations scolaires, il existe deux écoles féminines ménagères de coupe, couture et cuisine au sein du fokontany.

Les écoles publiques sont l'EPP et le CEG. Les écoles privées sont : le FJKM Zoara Fanantenana, l'Arc-en-ciel, le Nid d'Alouette, les Benjamins, La pépinière, Le Coquelicot, le Lycée Saint Pierre Canisus, Le Siguier, le Koloina, l'ABC, le Stella, Le Toumin, La Canardière, La Caravelle, le Mon Futur.

5) Economique

On constate un nombre élevé de fonctionnaires parmi les salariés du fokontany (cf Tableau n°3). La majorité de la population du fokontany d'Ambohipo sont des commerçants dont les principales activités manifestent dans l'épicerie, les gargotes, les boutiques, les salons de coiffure, des bars...etc et depuis deux à trois ans des locaux à karaoké et des boîtes de

nuit. Vu la situation économique actuelle du pays le fokontany n'est pas épargné par la croissance des petits marchands débordent le long des trottoirs des ruelles qui sont déjà étroit et des vendeurs ambulants. Depuis l'année 2009, des PME (Petite et Moyenne Entreprise) du nombre de quinze se sont formées mais cela ne résout pas le problème de sous emplois et de chômage frappant les jeunes. La couture, la coiffure tiennent encore une grande place dans la vie de tous les jours. Les gens du fokontany s'approvisionnent auprès des trois marchés existants. Ces derniers ne correspondent même pas aux normes exigées quant aux qualités que quantités ce qui rend difficile l'encadrement réglementaire des marchands. Une dizaine de micro édition s'initient partout surtout le long de la ruelle d'Andohaniato. Les cybercafés, des salles de jeux qui intéressent notre étude sont parmi les plus nombreux en se greffant d'une activité de micro édition ou même d'une pâtisserie.

Il existe des occupations des habitants qui à leur développement personnel ou des groupes restreints et par la même un développement du fokontany entier. Il s'agit des diverses associations ou d'ONG comme : les coopératives de transport tel que FIMPA, COTRAL, GIO-TRANS et les associations des utilisateurs de l'eau qui sont en nombre de huit : FIMPITSA, MITSINJO, RINA, AVOTRAINA, MANDROSO, AVOTRA, FANEVA, FANDIORANO.

Autrement dit une meilleure appréhension du terrain est requise pour le bon déroulement du travail autant que la connaissance des théories sociologiques permettant d'approfondir la recherche. La construction de modèle d'analyse est une démarche importante en sociologie. Ce qui nous amène au chapitre suivant concernant l'approche théorique.

Chapitre 2 : APPROCHETHEORIQUE

Les sociologues doivent rendre compte scientifiquement de la réalité sociale et pour ce faire ils doivent pouvoir élaborer ou développer des théories à partir de la méthode utilisée. Les théories sociologiques servent de modèle d'analyse et de cadre de référence pour les chercheurs. Comme le met en avant Denys CUCHE, l'examen de l'histoire de mot, du concept scientifique dans sa formation, le ou les concepts dans lesquels il a pris formes apparaît nécessaire (La notion de culture dans les sciences sociales, 2004). C'est ainsi que le deuxième chapitre destiné à élargir le cadre théorique sera sectionnée en trois dans la première section on abordera d'abord la sociologie de la famille et dans la deuxième section on parlera de la sociologie des médias, enfin dans la dernière section nous permettra d'approfondir sur la sociologie de l'éducation. Autrement dit une meilleure appréhension de ces domaines d'étude de la sociologie nous permettra de se rapprocher des théories sociologiques permettant d'approfondir la recherche. La construction de modèle d'analyse est une démarche importante en sociologie

SECTION 1 : SOCIOLOGIE DE LA FAMILLE

La sociologie de la famille essaye de mettre sous la loupe l'organisation familiale comme lieu d'intégration aux autres pôles qui composent nos sociétés et dans quelle mesure elle en affecte l'organisation. Les changements de mœurs et de société touchent profondément l'institution familiale. Les idées sur le mariage, le couple, la femme, l'éducation, mais aussi beaucoup d'aspects de la vie économique, sociale et politique sont en cause dans cette évolution. Et la famille ne laisse personne indifférent. On en parle beaucoup aujourd'hui, pour la défendre ou la critiquer, pour la sacraliser ou la démythiser. Parler de la famille n'est jamais neutre. On en parle de manière différente suivant les courants de pensée dont on est marqué, parfois sans le savoir.

1) Approche sociologique de la famille

La famille, en sociologie est considérée comme un groupe social uni par les liens de parenté ou du mariage, présent dans toutes les sociétés humaines. Idéalement, la famille fournit la protection, la sécurité et la socialisation à ses membres. La structure de la famille et les idées auxquels elle correspond varient d'une société à l'autre. « Une famille, c'est un tissu de relations, c'est aussi un ensemble de rôles définis socialement. » L'organisation de la vie

familiale dépend de ce que la société ou l'opinion publique attend d'un père, d'une mère, d'un enfant, de la famille nucléaire qui est subordonnée par la famille étendue dans les pays en développement et par la famille recomposée dans les pays Occidentaux. Si ceux-ci ne jouent pas les rôles que les sociétés leurs définissent, ils seront considérés comme de mauvais pères ou de mauvaises mères. Ces besoins sociétaux à prendre en compte sur les rôles à jouer par la famille sont : coopérer, identifier, intégrer, motiver à être ensemble, personnaliser c'est-à-dire donner un nom, des affiliations, la famille; éduquer dans le sens de doter les bébés de compétences ou de talent. Mais l'opinion publique n'a pas forcément sur le sujet un jugement unique. Même si un modèle de rôles des pères et mères domine dans la société à un moment donné, il n'est pas forcément le seul. D'autres modèles peuvent être en cours de formulation, soutenus par des idéologies, des courants de pensée nouveaux.

Les familles sont un des éléments essentiels du processus intégratif. Elles sont l'élément clef de la structuration d'une personnalité sociale. Elles ont un rôle essentiel dans la motivation à participer. Ce qui fait l'originalité de la famille, c'est qu'elle se situe à la rencontre de ces fonctions et de ces rôles.

La définition que G.P. Murdock donne de la famille – *«La famille est un groupe social caractérisé par la cohabitation, la coopération et la procréation. Elle inclut des adultes des deux sexes, dont deux au moins entretiennent des relations sexuelles socialement approuvées, ainsi qu'un ou plusieurs enfants – enfantés ou adoptés – issus de cette union»* (F. Dekeuwer-Défossez, P. Jeammet, N. Rouland A. Donval, 2001) - peut aussi nous servir de point de départ.

La famille existe donc toujours, avec une forme assez classique, une morale plutôt stricte mais qui ne fait pas problème puisqu'elle est intériorisée par les individus. Mais la famille n'est pas une cellule close; elle est ouverte sur l'usine et le quartier; elle est insérée dans une collectivité humaine locale avec laquelle les échanges sont nombreux. L'idée que tous doivent participer, dans la mesure de leurs moyens, à la vie de la communauté, a fait son chemin. La solidarité familiale de naguère, fondée sur un système hiérarchique, a été remplacée par la solidarité collective, fondée sur la morale révolutionnaire. On se marie tard, aux environs de la trentaine. La taille des familles tend à se réduire. Le gouvernement a mis

en place une politique de limitation des naissances; les contraceptifs sont distribués largement et gratuitement.

2) La famille contemporaine et la famille traditionnelle

L'emprise de la forme familiale peut varier selon l'époque, le lieu. Il y a coopération mais avec des rôles qui varient énormément selon le lieu et le temps. Il n'y a pas une forme familiale. Il y a une délimitation assez imprécise du champ des possibles.

Les idées sur la famille que l'on croit nouvelles ont des racines plus anciennes, les idées reconnues d'habitude pour traditionnelles continuent d'imprégner la pensée et la pratique. R. DENIEL estime que pour les traditionalistes « *la seule famille digne de ce nom, c'est la famille rurale, la famille étendue d'autrefois, dont les assises reposaient sur un patrimoine foncier et héréditaire* » (Une image de la famille et de la société sous la Restauration, 1965). Il s'agit d'une famille agricole, fondée sur le triangle père-mère-enfant, elle est donc à deux générations. C'est une famille très déterminée par l'autorité du père de la cellule conjugale et non pas par celle du pater-familias⁷ ou de l'autorité paternelle de la famille élargie.

«*La famille, cellule de base de la société*»: cette expression est encore très employée aujourd'hui. C'est le cliché, le stéréotype qui vient à l'esprit de beaucoup de gens lorsqu'on les interroge à brûle-pourpoint sur ce qu'est la famille. Bien souvent, semble-t-il, ils veulent simplement dire que c'est une réalité très importante, qui tient beaucoup de place dans leur vie. Ils n'expriment pas par là leur philosophie de la famille. On voudrait, analyser quelques formes actuelles de forte valorisation de la famille, que cette valorisation soit le fait d'un auteur, d'une école de pensée, ou qu'elle soit simplement une tendance latente d'une partie de l'opinion.

Les principaux arguments en faveur du maintien de la famille traditionnelle portent essentiellement sur les rôles joués par la famille qui est nécessaire à l'épanouissement de l'enfant. La famille apparaît comme le lieu des relations égalitaires, où le face à face est possible, alors que la société n'est que hiérarchie.

⁷ Pater est l'abréviation de paternel qui représente l'autorité familial

3- L'interactionnisme symbolique

L'interactionnisme symbolique est aussi un moyen de comprendre le fonctionnement des organisations. Cette théorie s'appuie sur une méthodologie compréhensive et sur des observations détaillées du terrain organisationnel.

Selon cette théorie, les interactions entre les individus, les groupes, les institutions, et la société globale fonctionnent sur la base d'une communication par voie de symboles. Par analogie à la structure de LEVI-STAUSS (Anthropologie structurale, 1958) on peut assimiler le symbole au rapport entre signifiant et signifié. Le signifiant étant le sens objectif et le signifié la compréhension dans le cadre d'une totalité.

L'interactionnisme symbolique permet de communiquer avec autrui dans le langage de notre champ, les individus entre eux dans le langage de leur choix : langage verbal, langage comportemental, religieux, politique, vestimentaire ...etc. Cette méthode se manipule au quotidien.

SECTION 2 : SOCIOLOGIE DES MEDIAS

La société de communication et d'information, mirage hypnotique des dernières décennies du XXème siècle, apparaît désormais comme un fait accompli. La prophétie de Timothy LEARY, un ancien professeur de l'université de Harvard et psychologue qui annonçait dans son ouvrage « *Techniques du chaos* » (1996) un univers du XXIème siècle dominé par « *une nouvelle culture à l'échelle mondiale* » et peuplé d'êtres « *capables de communiquer à la vitesse de la lumière* » est devenu une réalité omniprésente, au point d'en devenir invisible.

L'information s'impose partout, mais dans le même temps la pensée autonome semble plus que jamais étrangement égarée. La manipulation intellectuelle des esprits par les médias en est ainsi devenue une sorte de figure théorique aussi assidue dans le discours réactionnaire que l'absolue inculture des jeunes générations ou l'américanisation des consciences.

La sociologie des médias proposent d'analyser les modes de réception des nouvelles par les agents sociaux, de serrer au plus près le dispositif complexe de fabrication de

l'opinion et de participer à l'élucidation de quelques grandes questions qui traversent aujourd'hui nos quotidiens sur l'impact des médias.

1) La communication

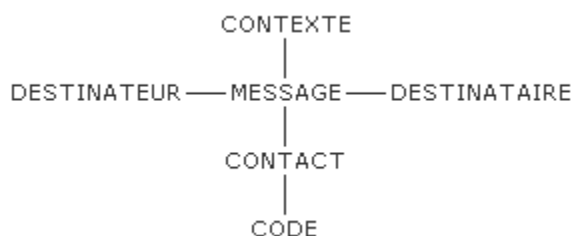
Le mot communication fait figure de mot éponge propre à désigner des réalités aussi différentes que la transmission de message chimique entre deux cellules, un dialogue entre deux personnes, l'activité des médias ou encore la circulation des informations dans l'entreprise. L'étude ci-après s'intéresse surtout au dialogue entre deux personnes et à l'activité des médias.

La communication, dans un sens large, toute opération de transfert ou d'échange d'informations entre un « émetteur » et un « récepteur ». Dans ce sens, la communication ne se réduit pas à l'échange verbal, puisqu'il existe bien d'autres systèmes de communication, aussi bien humains (l'écriture Braille, la signalisation routière, les cartes, etc.), que non humains (par exemple, la danse des abeilles). Quelque soit le type de communication, le transfert d'informations n'est possible que si l'émetteur et le récepteur partagent, au moins partiellement, le code (c'est-à-dire le système de signes) dans lequel a été transcrit le message.

La communication verbale, capacité spécifique de l'espèce humaine, est le mode principal de communication entre les hommes, et utilise le langage naturel. Elle peut être définie par un certain nombre de caractéristiques. En premier lieu, elle suppose chez les interlocuteurs un équipement anatomique (un appareil vocal et un appareil auditif, constitués d'un certain nombre d'organes périphériques) et, surtout, un équipement neurophysiologique particulier. C'est cet équipement qui donne au langage naturel sa caractéristique principale, à savoir sa nature articulée. Selon beaucoup de linguistes, cette caractéristique permet de distinguer le langage humain de la communication animale, dans la mesure où seul le premier utilise des unités articulées entre elles : les phonèmes (les plus petites unités distinctives) et les morphèmes (ou monèmes, c'est-à-dire les plus petites unités porteuses de sens). La double articulation du langage naturel permet ainsi de distinguer la communication verbale de tous les autres types de communication.

Les premières théories de la communication ont été élaborées au milieu du XX^e siècle par des ingénieurs américains qui cherchaient des solutions aux problèmes techniques liés à la perte d'informations (notamment lors de la transmission télégraphique). Les

modélisations qu'ils ont proposées, de portée très générale, ont inspiré plusieurs linguistes, dont Roman JAKOBSON (Essais de linguistique générale, 1963) qui a proposé le schéma de la communication le plus simple et le plus connu :



Dans ce schéma, on peut identifier un *destinateur* (émetteur) qui émet un message à un *destinataire* (récepteur). Le *message* est transmis grâce à l'existence d'un *code* (la langue) partagé par les deux participants qui, pour qu'il y ait transmission d'informations, doivent obligatoirement entrer en *contact* (un contact qui suppose une connexion physique et psychologique). L'ensemble s'inscrit dans un *contexte* (verbal ou susceptible d'être verbalisé).

2) Historique et évolution des moyens de communication

Le terme « média » date de 1965. Il provient de l'anglais « mass media », de « mass » et du latin « médium » signifiant milieu, centre. On est passée à une redécouverte créée pour désigner les moyens de communication qui touchent une large audience, un grand public. De nos jours, il s'agit aussi bien des journaux et de la radio, que de la télévision et d'Internet.

Les journaux, c'est-à-dire la presse écrite, ont constitué le premier moyen de communication de masse. C'est au début du XVII^e siècle, en Hollande, que les premiers périodiques imprimés apparaissent, avant de se répandre rapidement dans toute l'Europe et arrive à Madagascar avec la collaboration des missionnaires. Grâce aux progrès techniques dans le domaine de l'imprimerie, le journal d'information populaire à grand tirage se développe aux XIX^e et XX^e siècles. La presse connaît alors son « âge d'or », tant sur le plan de la diffusion, de l'industrialisation, que sur celui de la modernisation et de la professionnalisation du journalisme. Le succès de la presse écrite (surtout les quotidiens)

faiblit aujourd'hui en raison de la concurrence de la radio et de la télévision. Au début du XX^e siècle, ce phénomène s'amplifie avec l'apparition d'Internet.

Le premier système efficace de communication radio apparaît en 1895, grâce au physicien italien Guglielmo Marconi (1874-1937). À l'origine, la radio est uniquement utilisée dans son usage militaire, pour envoyer des messages. Puis, en quelques années, la radio séduit et envahit la planète. Les premières émissions régulières naissent dans les années 1920, combinant les ingrédients qui font encore la popularité de ce média aujourd'hui : informations, météo, musique, jeux. A Madagascar, la radio a pendant longtemps constitué un monopole d'État: il n'existait que des radios publiques, contrôlées par le pouvoir qui émettent dans toute la région même celles qui sont les plus difficiles à accéder depuis l'indépendance. C'est à l'ingénieur anglais John Baird que l'on doit l'invention de la télévision en 1929. Le «*petit écran* » est devenu un média de masse. C'est aujourd'hui le principal loisir de la majorité des Français et leur principal moyen d'information. Les nouvelles technologies, telles que la diffusion par câble ou par satellite, ou encore la télévision numérique, ont permis d'accroître très considérablement le nombre de chaînes et de services.

Le Canadien Marshall McLuhan (Pour comprendre les médias, 1968), spécialiste des médias, a développé la théorie du «*village global* » dans les années 1960. Celle-ci porte sur l'essor des médias électroniques (tels que la télévision) et sur leur influence croissante sur la société. En transmettant des images instantanées du monde entier, les médias électroniques nous ouvrent au monde et rassemblent, selon lui, l'humanité au sein d'une «*tribu mondiale* ». C'est ce phénomène qu'il appelle le «*village global*»: «*De toutes parts nous parvient l'information à vitesse accélérée, à vitesse électronique. On dirait que nous faisons tous partie [...] d'un petit village mondial.*», dit-il.

L'Internet est un réseau informatique qui relie des ordinateurs du monde entier entre eux et qui leur permet d'échanger des informations. Inventé par l'armée américaine dans les années 1970, ce réseau relie aujourd'hui des millions de personnes à travers le monde. Les utilisateurs d'Internet (appelés internautes) ont accès à de nombreux services, dont le courrier électronique et le World Wide Web. Le terme «*World Wide Web* » (souvent abrégé en WWW ou en Web) signifie «*toile d'araignée mondiale* » en français. C'est un gigantesque ensemble de pages électroniques reliées entre elles par des liens qui permettent de passer d'une page à

une autre. Le Web permet d'accéder à toutes sortes d'informations et de services : on peut y faire de la recherche documentaire, lire un journal, faire ses courses, acheter un billet d'avion, etc. Le courrier électronique permet d'envoyer un message électronique à un ou plusieurs internautes. Pour communiquer, les internautes peuvent également se retrouver dans des salons virtuels de discussion, aussi appelés « chats » (to chat veut dire « bavarder » en anglais).

3) Le diffusionnisme

Né à la fin du XIX^{ème} siècle, ce courant théorique de l'anthropologie entend remplacer les lois de l'évolution par celle de la diffusion : selon ses partisans, l'existence des traits culturels similaires dans les sociétés différentes s'expliquent par la diffusion à partir d'un petit « foyers culturels ». C'est en Allemagne que le courant est initié. Prenant par exemple la forme et le mode de fabrication des arcs africains. Pour Frantz BOAS les phénomènes d'emprunt d'une société à une autre et toujours transformé par la société répitrice mettant en valeur le problème d'acculturation. Le diffusionnisme a eu le mérite de souligner l'importance des contacts entre les civilisations. S'il a été abandonné en tant que théorie à partir de la deuxième moitié du XX^{ème} siècle. C'est en raison de ses interprétations reposant sur des analogies souvent superficielles.

Bastian, Adolf, anthropologue et médecin allemand, qui tenta de démontrer le caractère universel de certaines croyances populaires, a fait une étude anthropologique qui en fit une figure de proue du diffusionnisme. Auteur prolifique, il publia près de soixante ouvrages qui accordent un rôle primordial à la psychologie dans l'interprétation de l'histoire des cultures et apportent une contribution à l'étude comparative de différentes cultures.

4) L'addiction

L'addiction peut se définir comme l'impossibilité répétée de contrôler un comportement, tout en ayant conscience des conséquences négatives, car des conduites addictives de toutes sortes peuvent avoir des retombées importantes sur la qualité de la vie sociale ou professionnelle. Les conduites addictives sont considérées comme des dimensions transgressives et parfois démesurées d'une conduite qui se présente comme une quête de liberté et un défi aux lois ou à l'ordre établi, avant de sombrer dans l'esclavage de la dépendance.

Selon les spécialistes dans le domaine, notamment les psychologues, l'addiction passe par trois stades : le premier s'identifie à un usage simple, curieux, convivial : la découverte et la recherche de nouvelles sensations, d'expériences ou de loisirs inédits. Ensuite on trouve l'abus : la quête insatiable du plaisir, pour profiter des effets des conduites ou d'une conduite addictive malgré les premiers méfaits. Consommer davantage dans le seul but de vivre mieux et/ou moins souffrir avec soi-même et avec les autres. C'est la recherche de performance sous l'action d'un produit ou d'un comportement. Enfin on peut tomber dans la dépendance ou addiction dont l'origine sémantique proche de la notion d'esclavage est plus appropriée. La dépendance s'installe dès que l'on peut plus se passer de l'objet ou de la substance choisie sous peine de souffrance physique et/ou psychique. Les spécialistes disent eux-mêmes, qu'elle est souvent qualifiée de «*toxicomanie sans drogues*».

SECTION 3. SOCIOLOGIE DE L'ÉDUCATION

1-Définition de l'éducation

Étymologiquement, éducation vient de la latine *educatio* qui signifie mise en œuvre des moyens propres à assurer la formation et le développement d'un être humain ou bien ces moyens eux-mêmes, et *educere* veut dire conduire un être non social à devenir social. Ainsi l'éducation peut se définir comme l'enseignement des règles de vie sociales et la formation des facultés physiques, morales et intellectuelles qui président la formation de la personnalité, dans ce cas elle équivaut à l'instruction ou à la formation, une formation complète qui conduira à l'épanouissement de l'individu. Elle peut se définir aussi comme le respect des convenances sociales qui signifierait dans ce cas savoir-vivre ou politesse. « *Dans son sens large, l'éducation est un processus culturel, le chemin par lequel, chaque nouveau né humain, née avec une potentialité à apprendre beaucoup plus par rapport à d'autre mammifère est transformé par les membres d'une société spécifique, partagé avec d'autre membre pour devenir ensuite une culture humaine spécifique* » (Mead, 1943). L'école est une institution spécialisée dans la transmission de savoir ou de connaissance.

2-Aspect social de l'éducation

Le vaste mouvement de modernisation des sociétés Occidentales qui s'est poursuivi au cours du XX^{ème} siècle avec ses développements scientifiques, économiques et sociaux, a créé de nouveau besoin et offert de nouveau potentiel humain d'éducation. C'est autour des

problèmes liés à l'expansion scolaire et aux inégalités sociales devant l'école que s'est structurée la sociologie de l'éducation contemporaine. La sociologie de l'éducation s'est développée alors à partir des préoccupations pédagogiques. Mais ses prémices intellectuelles s'enracinent dans des interrogations plus anciennes, sur les fondements de l'ordre social au regard de l'évolution à l'échelle de l'histoire des sociétés humaines a fait l'objet des premières réflexions proprement sociologiques sur l'éducation. La recherche sociologique en éducation a été tout particulièrement sollicitée pour répondre aux problèmes posés par les développements de l'institution scolaire. Son renforcement et sa prise d'autonomie sont ainsi marqués du sceau de son association étroite avec les politiques scolaires.

L'idée générale de cette sociologie consiste à saisir de quelle façon une société sélectionne, classe, distribue, transmet et évalue les savoirs destinés à l'enseignement. La sociologie de l'éducation représente l'approche scientifique de l'éducation comme phénomènes sociaux. A cet égard sont exclus du concept d'éducation, les influences multiples, qu'elles soient naturelles ou culturelles qui affectent le développement de l'individu, mais qui ne sont pas initiées par un éducateur dans ce but. La première fonction de l'éducation est d'étudier objectivement et comparativement ces espèces distinctes de systèmes sociaux, les relations éducatives, les rôles éducatifs, les groupes éducatifs dans différents sociétés, passées et présentes, dans le monde entier. Cependant, l'éducation comme abstraction institutionnelle au même titre que la famille, la politique ou la religion n'est pas pour autant un phénomène socialement autonome.

2-1-L'apprentissage

L'apprentissage est une préparation professionnelle à un métier manuel ou technique, qui se fait dans une école ou chez un professionnel pendant une période donnée. Elle est aussi une acquisition de l'expérience ou de la pratique. L'apprentissage donne une technique, une habileté professionnelle ou encore artistique ou sportive. Ainsi l'apprentissage ne concerne pas seulement les études mais aussi les domaines relatifs à la vie de l'individu.

Entre le savoir et le savoir-faire il y a un abîme que seul les essais et les erreurs peuvent combler, d'où l'importance de l'apprentissage. L'apprentissage consiste à percevoir l'enjeu, à diviser les difficultés, à enchaîner les mouvements appris, à récapituler. Toujours en processus, en quête d'efficace et de pratique, l'activité de connaissance devient un instrument

d'adaptation à l'expérience véritable de la vie sociale, consistant à briser la moule des habitudes. DEWEY célèbre par son formule « *Learning by doing* » (apprentissage par la pratique) et le fondateur de la pédagogie axée sur le pragmatisme a aussi privilégié l'importance de l'expérience dans l'apprentissage dans ces recherches pédagogiques. Selon lui, l'expérience emprunte aux expériences antérieures et modifie la qualité des expériences futures, « [...] faire d'ancienne chose de manière nouvelle et ainsi construire un système de moyens nouveaux pour des fins nouvelles » (Expérience et éducation, 1938).

2-2-L'éducation formelle

L'histoire de l'enseignement, l'étude de l'évolution des théories, des méthodes et des systèmes propres à assurer la transmission des connaissances de manière structurée. Tout au long de l'histoire, les sociétés ont mis en œuvre différents moyens pour assurer l'éducation de leurs membres et pour favoriser le passage d'un certain nombre de valeurs culturelles entre générations ; la connaissance des méthodes d'enseignements et de leurs priorités révèle en fait les préoccupations profondes des sociétés humaines. « *Les systèmes éducatifs sont des phénomènes dans une société organisée. Leurs contenus et leurs caractères varient extrêmement en fonction des cultures mais ils existent néanmoins. L'universalité entre ces projets peut être attribué aux besoins pour la société humaine, de préserver leur héritage culturelle, et d'instruire leur jeune avec des modèles de culture, des coutumes formelles et caractérisant la culture.* » (William M. CAVE and Mark A. CHESLER, 1974)

Adopté en Grèce à partir du VIII^e siècle av. J.-C., l'alphabet phonétique d'origine phénicienne détermina l'institution d'un nouveau type d'enseignement, ouvert au plus grand nombre. Dans les écoles, les professeurs enseignèrent la lecture et l'écriture selon une méthode qui devait demeurer inchangée au moins jusqu'au XIX^e siècle. Elle consistait à travailler d'abord la mémorisation de l'alphabet, puis la combinaison des syllabes simples, pour aboutir au déchiffrement des mots et enfin à la lecture des textes. Cette méthode se retrouve dans les pratiques scolaires du début du XX^e siècle, avec ce que l'on appelait l'apprentissage du « b » « a » « ba ». L'évolution de l'enseignement se fit en Grèce antique par l'introduction du « pédagogue ».

À l'origine, on nommait ainsi l'esclave chargé d'accompagner les enfants à l'école. Cet esclave fut chargé d'enseigner à l'enfant, notamment par la pratique des sports, à devenir un *kalos kagathos*, un homme « *beau et courageux* ». Les sophistes et, sous l'influence de Socrate, les philosophes, poursuivirent dans cette voie en développant les qualités de raisonnement et d'expression des adolescents, afin de parfaire leur formation de citoyen. Les Romains instaurèrent des écoles sur tout l'Empire. Ils fixèrent d'abord l'enseignement de la lecture et de l'écriture assuré par un *primus magister*, qui s'adressait aux enfants à partir de l'âge de sept ans ; puis un second stade d'enseignement, assuré par le *grammaticus*, qui portait sur la grammaire, les connaissances générales et s'adressait aux enfants à partir de onze ans ; enfin un troisième niveau, sous la direction du « rhéteur », dans lequel les adolescents les plus brillants pouvaient apprendre l'art oratoire et les éléments du droit.

La rapide scolarisation de la population opérée au XX^e siècle dans les pays développés oppose ceux-ci à la situation dans les pays en voie de développement où les progrès en matière d'alphabétisation apparaissent encore insuffisants.

3-Le concept fonctionnaliste

En tant que science sociale basée sur l'étude des rapports entre les différentes composantes d'un système, la théorie fonctionnaliste paraît plus appropriée pour approfondir la recherche.

C'est une théorie qui s'est développée à partir d'interprétation utilisée par les anthropologues qui étudiaient les peuples n'ayant aucune histoire écrite. Le fonctionnalisme est une théorie qui conçoit la société comme un ensemble d'éléments fonctionnant en vue de se maintenir entre eux, la perturbation d'un de ces éléments produit un réajustement des autres éléments. Selon les fonctionnalistes on ne trouve rien dans la société qui ne soit fonctionnel, qui n'agisse sur d'autres aspects de la structure ou du fonctionnement de la société. C'est une approche en termes de fonction, il y a idée de rôle au sens d'une contribution apportée à l'activité globale et idée d'interdépendance.

Le sociologue américain R. K. MERTON est considéré comme l'un des principaux représentants de l'analyse fonctionnaliste en sociologie. Il compte au nombre des sociologues influents du XX^{ème} siècle. Il relativise les notions de fonctions manifestes et de fonctions latentes, des dysfonctions, d'équivalents fonctionnels. Selon lui la fonction est une

conséquence objective de l'action d'un élément social pour garantir la stabilité et la reproduction de ce système, et la dysfonction est alors dans ce cas la contribution d'un élément d'un système social à la déstabilisation de ce système.

La fonction est manifeste lorsqu'elle est perçue et voulue par ceux qui la mettent en œuvre, et la fonction est latente lorsqu'elle est ni perçue, ni voulue.

CONCLUSION PARTIELLE

En guise de conclusion, une perspective théorique est une étape charnière entre le questionnement et la mise en place des hypothèses. Comme le phénomène étudié doit avoir une assise territoriale ou localisée, la description du Fokontany d'Ambohipo permet de recueillir des données spécifiques sur les fonctionnements du Fokontany à étudier et de les comprendre. Une meilleure appréhension sur les théories utilisées et les concepts de base est utile dans la recherche. Le cadre théorique rend compte de l'ensemble des connaissances préalablement offerte serviront comme point de départ à l'étude sociologique. Ainsi la deuxième partie sera consacrée à la présentation des résultats d'enquête et à l'analyse de ces résultats

Deuxième partie : LA RÉVOLUTION
NUMÉRIQUE : IMPACTS ET ENJEUX
DANS NOTRE SOCIÉTÉ

INTRODUCTION PARTIELLE

La recherche en général inclut l'expérimentation et l'observation. L'expérimentation sociologique se déroule sur le terrain et le sociologue s'efforce de recueillir des données relatives à des faits sociaux ou phénomènes sociaux. Afin d'expliquer un phénomène, la sociologie met en œuvre deux méthodes différentes, la méthode quantitative et la méthode qualitative. La méthode est une préparation intellectuelle qui va permettre de développer un travail pour une connaissance valable au niveau de la société. La méthode est également un ensemble de procédés opératoires pour atteindre un ou plusieurs objectifs.

Le travail du sociologue consiste aussi à réfléchir sur les connaissances acquises et à élaborer l'analyse. L'analyse des observations dépend de la méthode sociologique utilisée. Et les différentes techniques vont permettre aux chercheurs d'avoir les informations nécessaires à l'analyse. En effet, les résultats de recherche et l'analyse constitue une étape essentielle dans la recherche. A cette fin, le premier chapitre de cette deuxième partie va être destiné à expliciter les caractéristiques des usages des médias par les jeunes et le deuxième chapitre sera consacré à l'analyse et aux réflexions.

Chapitre 1 : LA REVOLUTION NUMERIQUE

On applique généralement le terme de révolution aux brusques changements politiques, mais cette expression doit être attribuée à toutes les transformations subites, ou paraissant telles, de croyances, d'idées et de doctrines. L'âge moderne n'est pas seulement une époque de découvertes, mais aussi de révision des divers éléments de la connaissance. Les véritables révolutions, celles qui transformèrent la destinée des peuples, se sont accomplies le plus souvent d'une façon si lente que les historiens ont peine à en marquer les débuts. Le terme d'évolution leur est beaucoup mieux applicable que celui de révolution (Le Bon, 1912).

La révolution numérique s'inscrit dans cet ordre qui apparaît comme une époque accès au développement flagrant des nouvelles technologies de l'information et de la communication modifiant les relations et la condition de vie humaine à travers ses progrès intellectuels. Ainsi le premier chapitre de cette deuxième partie sera sectionné en trois parties dont la première sera destinée à approfondir notre connaissance sur la masse média sans oublier de citer son impact, ensuite nous aborderons dans la deuxième section les jeux vidéo et l'Internet et comme dernière section nous allons parler de la culture.

SECTION 1 : RELATION ENTRE MASSE MEDIA ET SOCIETE DE CONSOMMATION

Les médias aujourd'hui – au sens le plus large du mot « médias » – ont modifié un certain nombre de croyances, le plus souvent en rupture avec les schémas hérités de l'univers médiatique né au milieu du XXème siècle. Nous évoquons plus haut l'émergence de croyances en rupture avec les schémas hérités de l'univers médiatique de l'époque moderne. La multiplication des outils et des moyens de communiquer a en effet imposé, sans le dire vraiment, l'idée que nous étions à présent en liaison constante avec l'information et l'événement. Le monde entier nous parle et nous instruit.

En temps réel, sans temps mort. Et croyance peut-être plus dangereuse, le monde nous parle avec toutes les modulations de ses discours, avec toutes les nuances et tout le spectre possible de l'interprétation des faits. Explicite ou implicite, ce mécanisme est en marche. Les nouvelles technologies de l'information et de la communication, mais aussi par contagion, de

moins nouvelles et de bien plus classiques, bouleversent notre rapport aux événements, et donc au monde dans lequel nous vivons. Et aussi, ce faisant, notre rapport aux autres. Cette abondance de moyens de s'informer, de « *trouver des infos* », de s'en nourrir, laisse parfois croire à une indépendance croissante de nos jugements et à une opinion désormais libérée des pressions et oppressions des divers pouvoirs qui entendaient nous imposer leur manière de voir et de croire. Il a fallu l'avènement de la télévision et de la publicité pour que surgisse les grands débats sur la culture de masse : sur l'influence des médias, l'influence de l'image et sa manipulation, la vénéficiarisation, la culture d'élite...etc.

1) L'image : connotation et dénotation

L'imposition du cinéma et de la télévision dans la consommation de loisirs renouvellent toute une réflexion théorique sur le statut de l'image et la nouvelle culture visuelle qui surgit. Le langage des images et celui des mots s'interprètent : il n'y a aucune raison de supposer que l'image possède un code qui lui soit de part en part spécifique et qui l'exclue tout entière. L'image est informée par des systèmes très divers. Il est vrai que l'image du fait de l'inflation dont elle est l'objet dans le contexte télévisé publicitaire, est traquée dans son rôle de séduction et d'illusion. Les médias touchent une part d'irrationalité que nous ne pouvons maîtriser. Liliane Lurçat (Les effets violents de la télévision, Les violences symposium éducation à la paix, 1995) parle ainsi de « *contagion émotionnelle* » pour définir l'action contagieuse de la télévision, de l'image par le biais des émotions : « *si le rapport au réel est médiatisé, le vécu télévisuel engendre une contagion émotionnelle immédiate* ». C'est ainsi qu'on peut parler de la puissance d'action de la télévision sur les émotions. Elle rend possible les mimétismes ou imitations inconscientes et les imitations conscientes induites par sa puissance suggestive. Tout ce qui est montré, est imprégné d'émotion et rend crédibles les informations mise en scène ou tout autre événement dont la présentation semble objective et neutre plaident par une déontologie des médias.

2) La publicité et le spectacle de la marchandise

Les relations entre la publicité et la presse sont apparues au XVII^e siècle lorsque certains marchands ont l'idée de profiter de la diffusion des toutes nouvelles gazettes (petits journaux d'information) pour y insérer des petites annonces (textes publicitaires). Depuis, elles se sont renforcées au point de constituer un partenariat souvent vital, pour la publicité

comme pour les médias en général. La publicité est une source de financement pour les médias. L'idée de faire de la publicité un moyen de financer en partie les journaux date du XIX^e siècle. Certains y voient la possibilité de préserver la qualité des articles en diversifiant les revenus. D'autres, au contraire, dénoncent immédiatement cette pratique, qui met en danger l'indépendance des journalistes. Les médias ont besoin de l'argent de la publicité. Aux siècles suivants, ces relations se consolident avec l'apparition de nouveaux supports de presse (quotidiens, magazines), puis de nouveaux médias (radio, télévision, Internet). Très vite, les médias deviennent en partie dépendants des annonceurs (c'est ainsi qu'on appelle les marchands qui proposent leurs biens ou leurs services dans une publicité), parce qu'ils ont besoin de l'argent de la publicité. Les annonceurs ont besoin de la diffusion des médias. Bien sûr, les annonceurs ont également besoin des médias parce qu'il est très difficile de faire connaître un nouveau produit ou un nouveau service — ou de maintenir la notoriété d'un produit plus ancien — sans recourir à la publicité. Ces rapports ont donc rendu les médias et la publicité en quelque sorte « partenaires ». Plus l'audience d'un média est grande, plus la publicité rapporte d'argent ; mais cet équilibre est fragile. En effet, le prix d'une publicité dépend avant tout du nombre de personnes que le média qui la publie peut toucher. Plus un journal vend d'exemplaires, plus une émission est regardée, et plus la publicité peut être vendue cher.

L'emprise de la publicité à travers tous les médias va provoquer diverse tentative de démystification. La publicité opère un détournement du langage courant pour faire passer pour naturel des valeurs idéologiques. Les processus de consommation et sa mise en scène sont identifiés comme un vaste système de signes. La stratégie publicitaire répond à une double injonction paradoxale : d'une part uniformisée les différences en créant l'illusion d'une solidarité des statuts sociaux, d'autre part se personnalisée dans une différence à partir de la hiérarchisation de l'objet signes. Ce qu'il faut comprendre, c'est l'extension d'une forme publicitaire qui n'est plus le seul corollaire d'un système marchand en perpétuel expansion mais qui est devenu un langage typique ayant progressivement contaminé toute les formes d'expansion social. Selon BAUDRILLARD J. (L'autre par lui-même, 1987) l'explosion des signes à laquelle on assiste aujourd'hui conduit à une implosion du sens, c'est-à-dire à l'épuisement des signes et simulation dans une forme absolue de non sens. Il faut savoir que la publicité sur Internet est pratiquement hors contrôle. Il en résulte que des environnements

entiers intéressants et interactifs, associés aux produits ou aux marques sont créés, à l'intention des jeunes, pour fidéliser très tôt de futurs clients. Qu'il s'agisse de jeu en ligne, de la promesse de gagner une place de concert, des objets électroniques, des vêtements de marque ou de photographies dédicacées de stars, de tests de personnalité ou de QI (Quotient Intellectuel), les jeunes se trouvent au bout de deux ou trois clics à renseigner des formulaires en fournissant des informations sur leur habitudes de consommation et de mode de vie des parents, des adresses e-mail pour alimenter des fichiers de consommateurs vendus très cher sur le marché...etc. Tous ceci très souvent pour ne même pas recevoir finalement rien du tout. L'incrustation de la publicité dans le jeu vidéo est l'aspect du teen marketing dont les enfants et les adolescents sont particulièrement friands. Les jeux vidéo constituent de nouveaux territoires pour les grandes marques de l'industrie.

3) La télévision et la culture des masses

La réflexion sur la télévision est de façon plus large sur les mass médias, est placée à ces débuts sur l'influence très marquée de l'école de Francfort avec des figures emblématiques de Marcuse et Adorno et s'attache à dénoncer la domination des classes dont les médias seraient les « *appareils idéologiques* ». La culture de masse légitime la domination des places en faisant croire à sa disparition voire à la disparition des classes elle-même. La consommation pour tous, les plaisirs démocratisés sont en réalité les moyens d'une aliénation complète et irrémédiable.

a) Le choix de l'information, stéréotypes et clichés

La télévision non seulement appelle à la dramatisation des événements qu'elle sélectionne, au regard des critères mais elle les consomme dans l'instantané. La poursuite du scoop en grand renfort l'image produit l'effet de réel : la construction de l'événementiel, selon les critères médiatiques, se fait la construction de la réalité sociale. La sélection dont celle-ci fait l'objet par un nombre restreint de professionnels peut être assimilée à une censure invisible ce qui passe ou ne passe pas qui fait de la télévision un instrument de maintien de l'ordre symbolique. L'écran télévisé devient ainsi un écran miroir qui reflète et impose des principes de vision du monde, autrement dit des structures invisibles qui organisent le perçu à travers les catégories dans lesquelles chacun est appelé à se reconnaître. Se faisant la télévision contribue à minimiser la violence symbolique qui s'exerce sur les rapports sociaux

et en particulier dans les rapports de communication symbolique. Le discours de « l'entre-soi », qui est celui des élites, exalte le partage de racines identiques, de dispositions, de pratiques, de références communes. Pierre Bourdieu, parlerait d'*habitus*, pour désigner cette forme particulière de socialisation mêlant héritages, apprentissages et stratégies. Cet *habitus*, inscrit dans le corps et la perception, est le fruit des expériences passées, du vécu social et de l'apprentissage. Bien qu'il soit clair que nous sommes tous différents, on peut néanmoins définir des *habitus* spécifiques au champ, où l'*habitus* individuel est une variante d'un même *habitus* soumis à des contraintes structurales semblables. Cette notion permet de ne tomber dans aucune des deux erreurs théoriques opposées, l'une qui fait part à une interprétation strictement structuraliste où le journaliste serait un pantin mécanique et l'autre, strictement individualiste qui voit le journaliste comme totalement libre et conscient de ses pratiques. Ces dispositions, fondamentalement concertantes, sont acquises dans des conditions objectives d'existence et de formation globalement identiques ou similaires.

Aussi, ce discours de l'entre-soi méprise ou ignore les différences de classes, en les reléguant au rang de vieilleries historiques, ainsi que les différences culturelles; il stigmatise aussi en les condamnant – souvent au nom de l'incompétence ou du défaut d'expertise – les pensées divergentes, les dissidences intellectuelles. Ou bien alors au nom de l'ouverture d'esprit, de l'anti-dogmatisme et de la tolérance, les absorbe, les récupère et les recycle, souvent en termes de vecteurs de communication plutôt que de matrice à des pratiques réelles.

SECTION 2 : JEU VIDEO ET INTERNET

1) Les jeux vidéo

Les activités sont l'ensemble des actions et des opérations effectuées dans un domaine particulier ou encore de l'occupation. L'activité est par nature concrète et en relation avec son objet. La pratique sociale des hommes ne se limite pas à la seule activité de production ; elle revêt encore beaucoup d'autres formes : vie politique, activités scientifiques et artistiques... L'homme en tant qu'être social à tous les domaines de la vie pratique de la société. Selon MAO TSETOUNG « *La connaissance coupée de la pratique est inconcevable* » (Les cinq essais philosophiques, 1965). La création des jeux vidéo et l'Internet témoigne qu'on peut aussi être des acteurs actifs en interaction avec les révolutions scientifiques.

a) Aperçu historique

Dans les années 1980, l'arrivée des consoles japonaises sur le marché émergent des jeux vidéo fait l'effet d'un raz-de-marée aux États-Unis. Détrônant les consoles de la firme américaine Atari, la console NES (8 bits) de Nintendo s'impose dans les foyers américains, avec ses personnages phares comme Super Mario Bros. En ce début de XXI^e siècle, la "guerre" des consoles se poursuit plus que jamais entre géants américain Microsoft et sa Xbox et japonais tels que Sony et sa PlayStation, Nintendo et sa Game Cube, Sega et sa Dreamcast; d'autant plus que l'industrie du jeu vidéo génère désormais plus de profits que l'industrie cinématographique. La première console de jeu, la Magnavox Odyssey, voit le jour en 1960. Elle est suivie en 1976 de la VCS 2600 d'Atari, premier grand succès populaire. Les États-Unis exercent très tôt une position dominante sur ce marché émergent, notamment grâce à des titres comme *Break Out* (1976), premier jeu de casse-brique créé par Steve Jobs, futur cofondateur d'Apple. Cette suprématie est bientôt contestée par le Japon, où sont conçus les célèbres *Space Invaders* (1979), *Donkey Kong* (1981) et *Pac Man* (1982). La maîtrise technologique nipponne s'affirme dès 1983 avec la NES de Nintendo, première console 8 bits, qui popularisent des jeux comme *Super Mario Bros* ou *Zelda*. Dès le début des années 1980, avec le développement de la micro-informatique familiale, les ordinateurs personnels s'imposent comme de nouvelles plates-formes de jeu. Le Commodore 64, le ZX 81 de Sinclair et le CPC 464 d'Amstrad voient ainsi naître de nouveaux genres de jeux vidéo (aventure, simulation et stratégie), qui s'imposent plus tard sur PC. Malgré une crise mondiale en 1984, l'industrie du jeu vidéo ne cesse de croître, sous l'impulsion de la PlayStation de Sony, des nouvelles consoles de Sega, Nintendo et plus tard Microsoft. En misant sur la miniaturisation, Nintendo remporte également un énorme succès avec sa console de poche Game Boy. Avec l'arrivée des consoles 128 bits vers la fin des années 1990 (Dreamcast de Sega, puis PlayStation 2 de Sony, Game Cube de Nintendo et Xbox de Microsoft) et des cartes graphiques 3D (trois dimensions) toujours plus puissantes sur PC, les jeux deviennent de plus en plus réalistes, tant au niveau des graphismes que de l'intelligence artificielle des personnages. Aux jeux d'arcade des débuts succède une multitude de nouveaux genres : les jeux de rôle ou RPG (*Role-Playing Game*), où l'on peut incarner un ou plusieurs personnages (*Final Fantasy*, par exemple) ; les jeux de stratégie en temps réel ou RTS (*Real-Time Strategy*), très prisés par les joueurs en réseau (*Warcraft*, *Starcraft*) ; les jeux de tir ou FPS

(*First-Person Shooter*), où un personnage évolue dans un décor 3D (*Doom*, *Unreal*); les jeux de rôle multi-joueurs en ligne ou MMO (*Massively Multiplayer Online*), tel que *Ever Quest* ; les jeux de simulation, qui tentent de reproduire une réalité historique (*Civilization*) ou la vie en société (*Les Sims*); les jeux de plate-forme consistant à faire évoluer un personnage dans un décor semé d'embûches (*Mario Sonic* ou *Rayman*). On trouve également des jeux de sports, de course, d'aventure, ainsi que des jeux ludo-éducatifs et d'apprentissage scolaire (*Adibou*) destinés au jeune public. Au début du XXI^e siècle, l'industrie des jeux vidéo est florissante. Elle est devenue l'industrie de loisirs générant le plus de profits, devant le cinéma. Elle a ses stars (Lara Croft, Mario, Zelda), ses magazines et ses programmes de télévision. Un salon mondial, l'E3, lui est consacré chaque année à Los Angeles, ainsi que plusieurs salons européens, tel que le MEDPI ou l'ECTS.

b) Un peu de culture des jeux

Les jeux vidéos sont très diversifiés et stéréotypés. Les jeux offline se jouent hors connexion Internet, sur console ou sur ordinateur. Ces jeux ont un univers limité, tout en présentant plusieurs niveaux de difficulté. On y joue seul c'est-à-dire contre l'ordinateur ou à plusieurs. Il y en a plusieurs types :

-les jeux de plates formes, dans ce genre de jeu un petit personnage saute d'une plate forme à une autre après chaque victoire remportée sur un adversaire. Ces jeux nécessitent essentiellement de la rapidité du reflexe comme exemple nous pouvons citer « *hungry birds* » qui consistent à attaquer des cochons dans leur porcherie par des oiseaux en pétards comme son nom l'indique qui se joue sur des tablettes ou encore des téléphones tactiles.

-les jeux de simulation sont basés sur la reproduction d'une activité : conduire une automobile, un avion simulation de vol, jouer de la guitare, faire des exercices de gym, chanter des chansons de stars. Certains très réalistes, sollicitent le corps entier comme jouer au tennis ou au foot, rejouer un morceau connu, ce qui augmente l'excitation et le plaisir qu'ils procurent.

-les jeux d'aventure sont des jeux dont le joueur est le héros. Il doit traverser des épreuves pour atteindre son but, en général devenir maître d'un royaume, sauver des créatures en danger, sauver des équipes ou un monde menacé de disparition. Au fur et à mesure le

joueur acquiert de nouvelles compétences pour atteindre les niveaux supérieurs. Ces jeux mêlent des personnages réalistes et des figures fantastiques et parfois futuristes.

- les jeux de tir dont l'action se résume à des tirs avec des armes ou des combats à main nue. Appelés aussi les FPS ou First Person Shooter, ces jeux font incarner au joueur un personnage de scénario de sauvetage, de guerriers sans pitié comme un kick boxer renommé par exemple généralement violents.

Il y a aussi les jeux online, en ligne ou en réseaux, nécessitent une connexion à Internet. Appelés par les habitués MMORPG Massively Multiplayer Online Role Playing Games c'est-à-dire jeux de rôles en lignes avec un très grand nombre de joueur possible. Des jeux dits « en univers persistants » n'ont par définition pas d'objectif précis ni de fin : il s'agit d'évoluer dans un univers parallèle, et chacun se fixe des objectifs personnelles comme le pouvoir, la richesse. Il n'y a pas non plus d'horaires précis ni de durée fixe pour un temps de jeu surtout lorsque les joueurs s'y adonnent. Il n'y a pas d'horaires universelles de repos et, que le joueur soit connecté ou non, cette sorte de deuxième monde virtuel continue de tourner. De ce fait les joueurs en ligne dans notre étude ci-après sont rarissimes pour ne pas dire inexistant vu les conditions et le temps que cela doit prendre pour les internautes qui sont des abonnés des cybers.

2) L'Internet

L'Internet est issu du réseau Arpanet, qui a été conçu dans les années 1960 par l'ARPA (Advanced Research Project Agency) pour le département américain de la Défense. À l'origine, il s'agit d'un réseau coopératif d'ordinateurs permettant le partage de données stockées sur des serveurs distants, ainsi que l'échange de messages électroniques (e-mails). Réseau à usage militaire, Arpanet s'étend alors progressivement aux universités américaines dans les années 1970, notamment l'université de Californie à Los Angeles (UCLA) et l'université Stanford à Palo Alto, avant d'être remplacé en 1990 par le réseau Internet, destiné dans un premier temps à la recherche civile. En 1991, Tim Berners-Lee du CERN à Genève met au point l'interface d'Internet appelée World Wide Web, qui permet d'ouvrir le réseau au grand public en simplifiant les procédures de consultation des sites. En janvier 1992, l'Internet Society (ISOC) voit le jour avec pour objectif de promouvoir et de

coordonner les développements sur Internet. L'année 1993 voit l'apparition du premier navigateur ou butineur (*browser*), supportant le texte et les images. Cette même année, la NSF (National Science Foundation) mandate une compagnie pour enregistrer les noms de domaine. D'un point de vue technologique, Tim Berners-Lee, l'inventeur du Web, crée en 1994 le consortium W3C (World Wide Web Consortium), qui a pour objectif de favoriser l'interopérabilité sur le Web, c'est-à-dire le développement de normes. Par exemple, le W3C proposera en 1998 la norme XML (eXtensible Markup Language), qui définit un langage de balisage étendu pour le Web (*voir* langage HTML). Le web est un espace où des millions d'humains pratiquent des fonctions et se déplacent de l'une à l'autre. Ils achètent, discutent, partagent de l'information, se rencontrent et interagissent à tous niveaux publient, surtout. « *Le web, présente de nombreuses analogies avec un territoire physique. On se déplace, de site en site, dans la logique de mouvement. L'individu y est libre, maître moyennant de quelques gestes simples le clic sur des liens, de se rendre d'un site à l'autre* » (De la démocratie numérique, 2009) affirme Nicolas VANBREMEERSCH dans son analyse sur cet espace numérique et a différencié trois types de web suivant leur fonction dans une cartographie qui ne représente pas tous les fonctions du web dans ses dimensions d'espace public mais s'intéresse juste à l'information, à la connaissance et à la parole qui sont aussi des pièces maîtresses dans le développement social de l'individu.

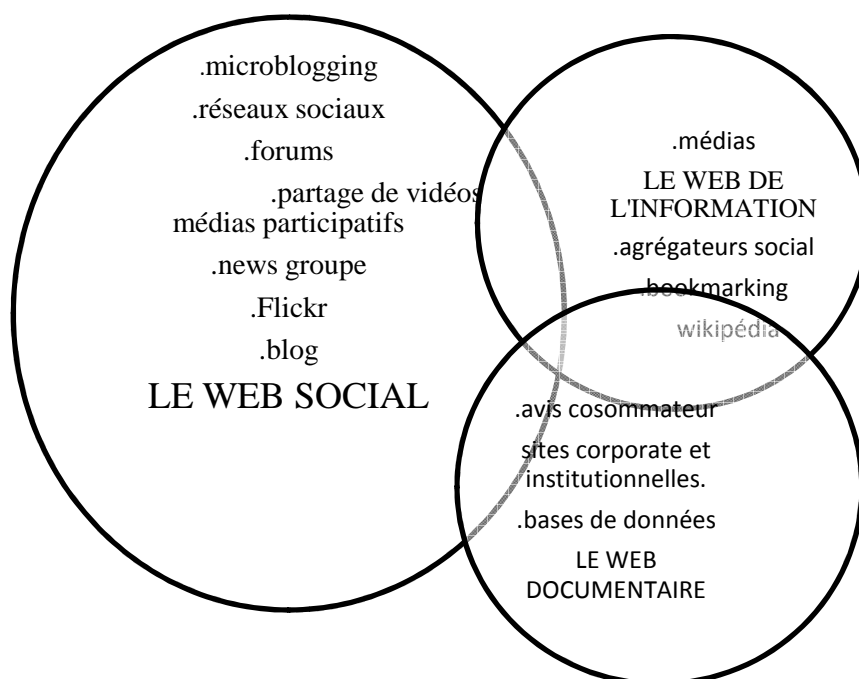


Figure 2 : Les trois Web selon N. VANBREMEERSCH

Pour accéder au réseau Internet, l'utilisateur doit posséder un ordinateur, une ligne téléphonique commutée ou, dans le cas des grandes entreprises, des universités et autres centres de recherche qui nécessitent une connexion permanente, une ligne spécialisée, un modem ou une carte réseau, un kit de connexion à Internet consistant en un accès à un réseau local le *provider* relié à Internet ou un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès Internet qui sont moov, Wanadoo, blueline, orange, telma et airtel pour Madagascar. Par ailleurs, pour « surfer » sur Internet, l'utilisateur doit également disposer d'un logiciel de navigation Netscape ou Explorer étant les plus connus l'aidant à parcourir les sites du réseau, et éventuellement d'un logiciel de messagerie électronique lui permettant d'envoyer ou de recevoir du courrier électronique.

Les informations présentes sur le réseau Internet sont, le plus souvent, publiées dans des pages au format HTML (HyperText Markup Language ou lien hypertexte). Ce format permet l'introduction dans le texte de liens à d'autres pages ou d'autres sites, appelés « liens hypertextes ». Ces liens permettent de « naviguer » dans le réseau Internet. Un autre

format tend à se développer sur Internet : le format XML eXtended Markup Language. Outre les possibilités offertes par le format HTML, le langage XML permet de mieux structurer l'information et de séparer clairement la forme et le contenu. L'importante quantité d'informations en tout genre rend parfois difficiles la navigation et la recherche rapide. C'est pourquoi certains sites possèdent des moteurs de recherche, outils permettant de lancer une recherche par un mot ou une expression sur tous les sites Internet recensés par ce système, et de trouver ainsi les documents susceptibles de renfermer l'information désirée par l'utilisateur dont le plus louable d'entre elle c'est Google, elle utilise le *pagerank* qui est un lien que les internautes indique d'un site à un autre. L'Internet sert de support à plusieurs protocoles et services : FTP File Transfer Protocol pour le transfert de fichiers téléchargement, SMTP Simple Mail Transfer Protocol pour la communication électronique avec d'autres personnes e-mail, NNTP Network News Transfer Protocol pour l'envoi et la réception de courriers publics, HTTP HyperText Transfer Protocol pour le protocole de transmission hypertexte, Web pour la publication d'informations, etc. Pour faire fonctionner ce vaste réseau, Internet met en œuvre des protocoles de communication. Les deux protocoles de base sont TCP ou Transmission Control Protocol et IP ou Internet Protocol. Ils sont référencés sous le vocable TCP/IP. TCP récupère les informations à transmettre, IP les transforme en paquets et les délivre à la couche chargée du transport composant électronique.

Aujourd'hui, Internet permet à tout individu d'accéder à une multitude de données se présentant sous divers formats : textes, bases de données, images, sons (MP3), vidéos, etc. Il offre de nombreux services aux professionnels, comme aux particuliers : réserver un hôtel en Asie, installer un encart publicitaire aux États-Unis, consulter les catalogues de constructeurs automobiles, passer des commandes, acheter ou vendre aux enchères un bien, visiter des musées, obtenir des informations officielles, etc. Toutefois, le rapide développement d'Internet à l'échelle mondiale entraîne actuellement une révision et une évolution de ces protocoles, qui frôlent la saturation.

3) Le manga

Le manga puise en réalité ses racines dans l'imaginaire populaire japonaise des XIème et XIIème siècle. Il connaît un grand essor et devenu aujourd'hui incontournable dans l'édition de bande dessinée et la production des dessins animés. Il faut cependant attendre le

tout début du XIX^{ème} siècle pour voir apparaître le terme « manga » composé en réalité de deux caractères chinois signifiant littéralement image dérisoire, employé pour la première fois en 1814 par le célèbre peintre et illustrateur Katsuhika Hokusai. Les mangas de Hokusai étaient des estampes caricaturant des personnages populaires. Ce type de représentation, leur style et leur audace ont fini par donner naissance à une forme d'expression graphique à part entière, au même titre que le « comic-book »⁸ aux Etats-Unis ou la bande dessinée franco-belge en Europe. Au Japon le terme manga désigne tout simplement la bande dessinée au sens large, alors qu'en Occident il a une signification et une connotation incontestablement nippones. Au cours des années 1980 à 1990 tout s'accélère. Le manga se mue en véritable fait de société, doublé d'un formidable enjeu économique. Outre la prépublication dans la presse et l'édition en recueils, de nombreuses séries font l'objet spéciaux destinés aux marchés vidéos/DVD (on parle d'AOV Original Animation Version un terme désignant la version du dessin animé uniquement réservé à la vente ou la location) des longs métrages et des CD s'y ajoutent selon le cas de multiples dérivés.

Le manga met en général en scène des personnages violents et doués de pouvoirs surnaturels dans des univers post-apocalyptiques. Les mangas exportés hors du Japon se caractérisent par un graphisme approximatif et une psychologie réduite, la lutte opposant les différents protagonistes se réduisant le plus souvent à une allégorie sommaire de la confrontation entre les forces du Bien et celles du Mal. Mais le manga traite des sujets variés mais de grandes catégories se dégagent :

.le manga romantique avec des histoires à l'eau de rose pour un public de jeunes filles. Les plus connus sont les séries comme Sakura diffusées sur des chaînes de télévisions locales à Antananarivo

.le manga sportif avec des histoires de défis et des valeurs d'équipe

.le manga science fiction, vaste et codifié, porte sur des subdivisions comme l'anticipation, le post-apocalyptique ou le mecha qui est un robot géants. Le cyber-Punk, comme sous-section

⁸ C'est la première album de bande dessinée moderne conçu par l'américain Max Gaines en 1934 en pliant en deux un supplément dominical de huit pages puis encore une fois pour avoir un format plus pratique de 32pages

de la S-F on y retrouve fréquemment des mechas et autre cyborgs humains comme dans Apple Seed ou Ghost in the Shell, ou encore le célèbre Pokémon et Pikachu dont les images sont devenu des figures emblématiques de certains fournitures scolaires comme les gommes, les cartables d'enfants et même de certains vêtements et joués.

.le manga portant sur le Japon avec la remise au goût du jour de la culture du samouraïs comme le plus connu dans les cinq continents et aussi parmi les plus anciens et précurseurs des mangas Dragon Ball Z abrégé par les adeptes en DBZ mais remplacé ou substitué par l'arrivée de Naruto qui est une série de plusieurs épisodes mariés avec un certain humour ; il est aussi l'un des séries diffusées par des chaînes de télévision locale qui lui a valu sa réputation actuelle à Antananarivo.

.le manga humoristique où se joue la carte de la dérision à l'exemple de Chin Chan

.le manga érotique et X qui sont les plus disponibles sur les sites de téléchargement de manga gratuit sur Internet.

Les mangas sont très fréquemment adaptés en jeux vidéo : aujourd'hui plus de 300 jeux vidéo proviennent des mangas à succès. Ainsi des adaptations de Dragon Ball Z ou Bleach sont disponibles sur des consoles de jeux.

SECTION 3 : LA CULTURE

La première définition anthropologique de la culture est élaborée par le Britannique Edward Burnett Tylor dans son ouvrage *Primitive Culture (la Civilisation primitive, 1871)* : « La culture, considérée dans son sens ethnographique le plus large, est ce tout complexe qui englobe les connaissances, les croyances, l'art, la morale, la loi, la tradition et toutes autres dispositions et habitudes acquises par l'homme en tant que membre d'une société ». La culture est ici envisagée comme regroupant tous les traits humains qui peuvent être transmis socialement et mentalement, plutôt que biologiquement. La définition de Tylor continue donc d'envisager la culture en l'opposant à la nature. Profondément ancré dans cette perspective universaliste et envisageant la « culture » au singulier comme synonyme de la « civilisation », Tylor considère que les différences dans les champs de la connaissance, des coutumes et des croyances témoignent des différences de degré

d'avancement entre les sociétés. Considérées sur une échelle de progrès définie en fonction de la complexité relative de la technologie et des institutions sociales, ces différences sont en effet imputables au niveau de développement mental atteint biologiquement par les populations considérées. L'anthropologie se doit donc de classer les différentes cultures observées selon un continuum allant du type le plus simple au plus élaboré.

Au début du XX^e siècle, Franz Boas fournit une première critique de cette définition pour imposer une approche résolument particulariste de la culture. L'anthropologue américain d'origine allemande affirme que les formes et les modes de vie des hommes n'évoluent pas selon un modèle linéaire et en fonction du niveau de leur développement mental, mais qu'elles sont les produits de processus historiques locaux. Ces processus historiques sont déterminés non seulement par les conditions environnementales dans laquelle vit la société considérée, mais également par les contacts qu'elle entretient avec les sociétés avoisinantes. Par conséquent, plutôt que de comparer des institutions observées dans différentes sociétés, les anthropologues doivent, selon Franz Boas, analyser en priorité les éléments d'une culture dans le contexte de la société étudiée.

1) Acculturation

L'acculturation est un concept utilisé par les anthropologues, depuis la fin du siècle dernier, pour décrire les phénomènes d'assimilation ou d'échange culturels, qui interviennent entre deux groupes de traditions différentes, amenés à vivre en contact continu. Le terme acculturation a d'abord été assez flottant, jusqu'à la mise au point publiée par Robert Redfield *et al.* (1936) à la demande du Social Research Council. Voici leur *définition* : « *L'acculturation désigne les phénomènes qui se produisent lorsque des groupes d'individus viennent en contact continu, et les changements qui s'en suivent dans les modèles culturels d'un ou des deux groupes* ». Le texte anglais se lit comme suit: « *Acculturation comprehends those phenomena which result when groups of individuals having different cultures come into continuous first-hand contact, with subsequent changes in the original cultural patterns of either or both groups* ».

Le mot acculturation est aussi employé parfois comme synonyme de *socialisation* et signifie alors l'identification et l'intégration d'un individu à une culture par l'éducation ou à la suite de l'immigration. En ce cas, plusieurs utilisent le terme enculturation, qui désigne la

façon dont l'individu assimile la culture de son groupe. Du point de vue psycho-social, cependant, il n'est pas toujours facile de bien distinguer les phénomènes d'enculturation et d'acculturation, surtout lorsque les cultures se compénètrent et s'influencent réciproquement. Cela est particulièrement notable dans une situation de pluralisme culturel. Les aspects individuels et collectifs de l'intégration culturelle tendent alors à se confondre.

Le concept d'acculturation est employé dans l'étude d'un grand nombre de phénomènes *interculturels*, tels les migrations, les échanges et les conflits culturels, l'influence réciproque entre traditions culturelles ou religieuses, les mutations culturelles dues à l'industrialisation, à l'urbanisation et aux mass-médias.

Le champ d'étude de l'acculturation est maintenant plus clairement tracé ; cela a permis de mieux comprendre ce qui advient lorsque des groupes de cultures diverses entrent en rapports prolongés. D'importantes mutations s'observent alors, au niveau des valeurs, des comportements, des croyances et des modes de vie. À la limite, l'assimilation d'un groupe à l'autre peut être pratiquement totale, lorsque par exemple un groupe minoritaire adopte la langue, les institutions et les caractéristiques culturelles du groupe dominant. L'acculturation est particulièrement notable parmi les immigrants qui consentent à se fondre dans la culture du pays hôte, cas typique des États-Unis, de l'Australie, de l'Argentine. Mais, encore ici, des degrés existent dans l'identification et il n'est pas rare que des descendants d'immigrants, ayant oublié leur langue d'origine et semblant parfaitement assimilés à la majorité, conservent cependant un profond attachement à certaines de leurs valeurs traditionnelles, telles les croyances religieuses, les coutumes familiales, les formes de vie communautaire, de célébration, d'expression artistique.

Souvent, l'acculturation est perçue comme l'effet d'une domination subie, à la suite par exemple, d'une conquête, d'une annexion, et du jeu inégal qu'impose alors *l'impérialisme culturel*. Ces phénomènes se vérifient tout d'abord entre groupes dominés et dominants cohabitant dans la même aire géographique. La notion classique d'acculturation se réfère en *premier lieu* à ces groupes humains géographiquement voisins. Mais aujourd'hui, la recherche anthropologique s'intéresse à une forme plus extensive d'acculturation, produite par la diffusion culturelle transfrontière, rendue possible par les moyens de communication moderne. Avec l'avènement des mass-médias, l'acculturation peut se produire maintenant sans qu'il n'y ait pratiquement de contacts directs entre les individus appartenant aux diverses

cultures en interaction. C'est ainsi que les pays occidentaux, et les États-Unis en particulier, exercent une profonde influence culturelle bien au-delà de leurs frontières. Ainsi, *ce type* d'acculturation, en se généralisant, tend à l'avènement d'une culture mondialisée marquée par la modernité.

Il faut noter que le processus d'acculturation implique généralement une certaine réciprocité des influences subies d'une culture à l'autre, même si l'une d'elles est en situation dominante. Il est plutôt rare que l'acculturation se produise à sens unique. Dans le processus d'acculturation il y a, certes, réceptivité d'une culture par rapport à une autre, mais on observe aussi un processus de sélection, de combinaison, de renforcement, ou de rejet des traits culturels. Dans cet échange culturel, il ne faut pas minimiser le rôle des individus avec leur prestige, leur pouvoir, leur ascendant.

Une majorité pourra donner l'impression d'avoir assimilé des groupes minoritaires, mais très souvent elle aura elle-même été marquée par la culture de ceux-ci. Ce phénomène donne naissance à une nouvelle forme de culture composite et pluraliste, ou encore à un véritable métissage culturel. De façon analogue, les mêmes phénomènes se produisent aujourd'hui entre les pays riches et les pays pauvres, de plus en plus solidaires, de par l'intensification des échanges économiques, des communications et des migrations humaines. Ainsi voyons-nous les valeurs et les attentes du tiers monde transformer progressivement les cultures occidentales, et plusieurs espèrent que celles-ci s'ouvriront à une nouvelle culture de la solidarité, enrichie par les valeurs aussi bien des peuples modernes que des civilisations traditionnelles.

Reconnaissons, par ailleurs, que l'acculturation peut effectivement aboutir à l'assimilation totale d'un groupe humain par un autre, les personnes assimilées en venant à oublier leur hérité culturelle propre. Cela peut se produire, au consentement de tous, par suite des mariages mixtes, de la scolarisation et de l'adoption des styles de vie communs. Mais cette acculturation unilatérale sera perçue par d'autres comme une menace et une imposition à combattre. Ce qui est en cause est l'identité des groupes et leur survie. Subir sans résistance la domination culturelle d'un groupe étranger peut aboutir à une véritable <déculturation> et même à la disparition de son propre groupe. Notre époque montre que ces risques d'aliénation culturelle suscitent un fort mouvement de libération culturelle. Notons que, même au sein de ces antagonismes, les cultures continuent à s'influencer réciproquement et le processus

d'acculturation s'exerce encore souvent au-delà des apparences. Cela nous montre combien le phénomène d'acculturation se joue dans une large zone d'inconscient collectif, rendant de ce fait l'analyse extrêmement complexe. C'est une raison de plus qui nous encourage à étudier avec la plus grande attention les rapports et les échanges entre cultures. Les leaders politiques, les éducateurs, les pasteurs en mesurent toutes les implications pour le développement culturel de tous les groupes humains et pour la paix entre les nations.

2)-Le changement social

L'ampleur des changements sociaux contemporains, en particulier dans la structure des sociétés et dans leurs principales institutions, et l'engagement de la quasi-totalité du monde dans le rapide changement qui se répercute d'une région à l'autre, différencient la période contemporaine des précédentes (Wilbert E. Moore, 1963). Bien que le changement soit une caractéristique universelle des sociétés humaines, il varie aujourd'hui d'un pays à l'autre, en ampleur et en intensité, comme on vient de l'indiquer. En outre, il est très souvent intentionnel et résulte soit directement d'une intervention délibérée dans les modes d'action et d'organisation, soit, au second ou au troisième degré, de changements délibérés antérieurement introduits.

Le changement social se définit comme un processus de modification par évolution. Le changement étant l'abandon d'une chose pour une autre, ce qui évolue se modifie, ne reste pas identique. Le changement social affecte les représentations, les mœurs, et touche donc à la culture générale. Pour aller plus en avant dans la compréhension du mécanisme qui régit le changement social, faisons références au concept du changement social selon Guy ROCHER. Pour lui le changement social « *est avant tout un phénomène collectif, c'est-à-dire qu'il doit impliquer une collectivité ou un secteur appréciable d'une collectivité, il doit affecter les conditions ou les modes de vie (...)* » (Introduction à la sociologie générale. Le changement social, 1972) En premier lieu alors le changement social doit concerner plusieurs personnes pour être observable au niveau de la société puis au niveau du pays. En second lieu, « *Un changement social doit être un changement de structure, c'est-à-dire qu'on doit pouvoir observer une modification de l'organisation sociale dans sa totalité ou dans certaines de ces composantes* » (Rocher, 1972) l'idée de mouvement est présente ainsi que le temps. Il suppose alors que l'on puisse l'identifier dans le temps, on ne peut apprécier et mesurer le changement social que par rapport à un point de référence dans le passé. Enfin le changement

social affecte le cours de l'histoire d'une société. En d'autres termes, l'histoire d'une société aurait été différente si un changement social ne s'était pas produit. Fort de ce qui précède, l'auteur propose la définition suivante du changement social : « *Toute transformations observable dans le temps, qui affecte, d'une manière qui ne soit pas que provisoire ou éphémère la structure ou le fonctionnement de l'organisation social d'une collectivité donnée et modifie les cours de l'histoire* » (Rocher, 1972). Ainsi le changement doit atteindre les structures profondes de la société. Chaque acteur social joue un rôle prépondérant dans le changement social car l'individu est doué d'intentionnalité, libre et rationnelle.

3)-La personnalité

La personnalité est un caractère propre à chaque individu et révélée par son comportement. Autrement dit c'est aussi l'ensemble des traits de caractères et de comportement qui singularisent un individu. Les traits de personnalité sont objectifs et mesurables, l'objet de la psychologie. Les comportements étant les façons d'agir ou de se conduire, manière d'évoluer de quelque chose. En psychologie, ce sont l'ensemble des attitudes et des réactions objectivement observables d'un être humain qui résulte des relations interpersonnelles.

Dans la vie quotidienne, pour définir la personnalité de quelqu'un, nous nous référons sans hésitation à des traits, par exemple, comme la force de volonté (forte personnalité), l'attitude envers autrui (bienveillant, indifférent). Il existe une théorie qui se veut scientifique de l'explication de la formation de la personnalité celle des deux facteurs : le facteur « hérédité » et le facteur « milieu ». Que nous prenions n'importe quelle propriété de l'homme, elle s'explique d'une part par l'action de l'hérédité (instincts, penchants, aptitudes) et de l'autre part de l'influence du milieu (langue, culture, apprentissage, activité...). A. LEONTIEV psychologue Russe a consacré une partie de son livre sur la personnalité dans un essai de compréhension du fonctionnement et de la structure du reflet psychique de la réalité au cours des processus des activités des individus. Pour lui : « *on n'est pas une personnalité de naissance, on le devient* » (Activité, Conscience, Personnalité, 1968) La personnalité est une formation propre à l'homme que, pas plu que sa conscience ou ses besoins, on ne peut considérer comme le produit adaptive, elle est créée par les rapports sociaux dans les quels l'individu et impliquée au cours de son activité.

Bref l'évolution des NTIC offre, à la même occasion, un développement de diverses sciences. Ce changement tend à l'approfondissement des objets de recherche mais surtout permet d'étudier les acteurs qui transforment les relations humaines et façonnés par ces outils. Ces considérations mettent en relief l'analyse des pratiques et des usages des NTIC accentués par le matraquage télévisuelle. Ceci nous amène à entamer le deuxième chapitre consacré à la réflexion et analyse tout en exposant les données récoltées sur terrain.

Chapitre 2 : REFLEXIONS ET ANALYSES DES RESULTATS

Les informations et les résultats recueillis devront être dépouillés pour permettre aux chercheurs de valider les hypothèses proposées et d'expliquer les faits sociaux. L'analyse des observations dépend de la méthode sociologique utilisée. En effet ce chapitre consacré à l'analyse et aux réflexions sera divisé en deux sections d'abord la première sera consacrée aux caractéristiques sociodémographiques des enquêtés qui étaient des faits constatés sur terrain et ensuite des usages et interaction sociale autour des usages.

SECTION 1 : LES CARACTERISTIQUES SOCIODEMOGRAPHIQUES DES ENQUETES

1) Le genre

Quand on considère que l'Internet est un levier du développement, on pourrait même dire et supposer qu'il pourrait promouvoir l'égalité des sexes, l'équité et la justice sociale ou encore la liberté de l'individu à accéder à l'information. Le principe de l'équité veut que les femmes autant que les hommes participent activement et tirent profit des avantages que peuvent offrir les nouvelles technologies. Comme il est dit dans la déclaration Universelle des droits de l'Homme: « *La liberté de communication et de l'information signifie le libre flux d'idées, d'opinion et de savoirs. Elle est impérative dans le libre développement de la personnalité de chacun ainsi que pour le développement culturel, social, scientifique et économique de l'humanité. Et elle est un Droit de l'Homme* ». On peut dire que la démocratisation de l'information et de la communication est plus que réelle dans notre pays.

Tableau 4 : Répartition des jeunes enquêtés suivant leur sexe

GENRE	EFFECTIFS	TAUX
MASCULIN	24	60
FEMININ	16	40
Total	40	100

Source : Analyse personnelle/ Mai 2013

Généralement les NTIC semblent plus profitables pour les hommes qui représentent 60% de la population étudiée, on peut dire aussi que les hommes s'intéressent plus à ceux-ci que les femmes.

Tableau 5 : Répartition par sexe des parents enquêtés

GENRE	EFFECTIF	TAUX
FEMININ	13	65
MASCULIN	7	35
TOTAL	20	100

Source : Analyse personnelle/Mai 2013

Pour les enquêtes menées auprès des parents, on a pu récolter des informations sur 65 % de femmes contre 35% des hommes. Remarquons qu'on les a effectués à domicile que ce soit durant des jours ouvrables ou les week-end nous montrent qu'on peut encore voir des femmes au foyer ou encore des femmes qui exercent des travaux à domicile afin d'assurer la pérennité de la famille. Alors que pour d'autres la conséquence flagrante de la crise de l'emploi, le chômage pour certaines les oblige à rester à la maison.

2) L'âge

Le découpage en tranche d'âge présente l'intérêt d'une recherche d'adéquation entre les sexes des enquêtés et les capacités reconnues des enfants et des adolescents dans leurs activités quotidiennes. La répartition par âge démontre que ce sont les jeunes qui se situent entre 15 à 25 sont prépondérants dans la consommation des réalités virtuelles.

Tableau 6 : Répartition par âge des jeunes

AGE	EFFECTIF	TAUX(en %)	FEMININ	MASCULIN
Moins de 10 ans	3	7.5	2	1
[10-15[7	17.5	2	5
[15-20[12	30	5	7
[20-25[10	25	5	5
25 et +	8	20	2	6
Total	40	100	40	40

Source : Analyse personnelle/Mai 2013

On peut en déduire que la plupart de ces jeunes sont âgés de 15 à 25 ans. Ce sont des adolescents et des pré-adultes qui sont à la recherche de leur personnalité et de stabilité dans leur quotidien c'est pour cela qu'ils sont les plus victimes de la conséquence de la révolution numérique. Ils sont les consommateurs avisés des multimédias.

Tableau 7 : Répartition par âge des parents

AGE	EFFECTIF	TAUX (en %)
Moins de 25 ANS	0	0
[25-30[3	15
[30-35[4	20
[35-40[5	25
[40-45[5	25
[45-50[3	13
[50-55[0	0
55 et +	1	5
Total	20	100

Source : Analyse personnelle/ Mai 2013

La répartition par âge des parents nous permet de voir les différences d'âge entre les parents et les enfants et leur façon de voir l'évolution numérique actuelle. On peut voir en moyenne que la plupart des parents sont âgés de 30 à 45 ans par rapport à l'âge de leur enfants ils ne sont ni vieux ni jeunes, ils sont des générations des années 60 à 70. On peut aussi dire que l'évolution des moyens de communication ne leurs sont pas inconnu mais ils sont justes un peu en retard par rapport aux jeunes. Ils sont passés de l'âge de la curiosité à celle de la responsabilité, laissant toutes idées qui ne leurs sont pas utiles derrières eux. Ils ne s'intéressent plus qu'à leur carrière professionnelle : comment gagner plus d'argent ou encore comment atteindre un niveau de vie satisfaisant, à l'avenir de leur enfants, à leur études ...etc Ainsi leur intérêt vis-à-vis de la révolution numérique est secondaire lié aux quotidiens et au travail, comme celui de l'apprentissage de l'utilisation des ordinateurs au bureau par exemple.

3) Profession des pères

Tableau 8 : Classification socioprofessionnelle des pères

Métier	effectifs	Métier	Effectifs
Secrétaire	1	Conducteur (chauffeur)	2
Magasinier	0	Médecin	1
Comptables	0	Infirmier	0
Technicien de laboratoire	0	Boucher	0
		Voirie	0
Travailleur à la chaine (zone franche)	0	Mécanicien	2
		Jirama (ouvriers)	0
Militaire	1	Gargotier	2
Police	1	Maçon	1
Gendarmes	2	Vendeur ambulant	0
Enseignant	5	Manœuvre polyvalent	0
Epicier	5	Jardinier	0
Tailleur	2	Charpentier /Menuisier	4
Agriculteur	3	Non déclaré	2
Agent de sécurité	0	Orphelins	3
Contrôleur douanier	1	Pasteur	0
Personnels administratifs	2	Pêcheurs	0
TOTAL	22	TOTAL	18

Source : Analyse personnelle /Mai 2013

Les pères sont les chefs de ménage. Ils assurent l'approvisionnement de toute la famille et l'entretiennent financièrement. Ainsi connaître les catégories socioprofessionnelles des pères nous permettra d'évaluer la situation économique de la famille à laquelle les jeunes appartiennent. On peut essayer de classer la famille de défavorisée, de moyenne et de aisée ou riche suivant ces catégories. Toutefois, le tableau n°8 nous permet de voir que les postes qu'occupent les pères des jeunes sont des emplois qu'on rencontre souvent dans la société avec les revenus que ces postes peuvent rapporter. La majeure partie des pères ont des professions stables sauf pour celles des artisans qui sont la plupart dépendantes des offres de

services des clients. Et pour les jeunes qui sont orphelins de père ce sont leur mère qui est le chef de ménage.

4) Région d'origine

Tableau 9 : Répartition suivant les 22 régions de Madagascar

REGIONS	Effectifs	REGIONS	Effectifs
Analamanga	5	AlaotraMangoro	3
Vakinankaratra	2	Boina	3
Bongolava	1	Betsiboka	1
Itasy	0	Melaky	1
MatsiatraAmbony	3	Diana	3
Amoron'i Mania	2	Sava	1
AtsimoAtsinanana	1	Sofia	2
AtsimoAndrefana	1	Anosy	2
VatovavyFitovinany	1	Androy	1
Analanjorofo	3	Menabe	2
Atsinanana	2	Ihorombe	0
TOTAL	21	TOTAL	19

Source : Analyse personnelle/ Mai 2013

Toutes les 22 régions sont représentées, mais les régions des Hautes Terres centrales sont les plus nombreuses sauf pour Itasy et Ihorombe. La forte représentation d'Analamanga témoigne la présence et la participation des natifs du Fokontany dans la vie active de la population. On peut aussi expliquer cette forte intégration des jeunes originaires des Hautes Terres centrales par l'afflux des nouvelles techniques surtout visibles sur les Hautes Terres et multipliant les locaux pour vente de ces matériels dans le centre ville. On assiste alors au passage progressif d'une révolution numérique très visible et intensive chez les jeunes à travers leur mode de vie et équipement habituel comme le téléphone mobile cellulaire, les MP3 ou MP4 par exemple. Grâce à la modernité, aux technologies de communication que les médias locaux que nationaux diffusent et matraquent à travers les publicités à la longueur de

la journée, dont les Hautes Terres sont les premiers bénéficiaires. L'inexistence d'effectif venant de deux régions est certainement due à l'échantillonnage dont les quotas étaient basés sur le sexe et l'âge ne mettant pas en valeur les régions d'origine des jeunes mais quand même nécessaire pour l'évaluation des modes d'intégration de ces jeunes par rapport à l'évolution des NTIC.

5) Niveau d'instruction

Tableau 10 : Répartition par niveau d'instruction des jeunes

NIVEAU D'INSTRUCTION	EFFECTIF	TAUX (en%)
PRIMAIRE	0	0
SECONDAIRE	5	12.5
LYCEE	13	32.5
UNIVERSITE	22	55
TOTAL	40	100

Source : Analyse personnelle /Mai 2013

Concernant le niveau d'instruction, les résultats de recherche montrent que plus de la moitié des jeunes sont universitaires. On peut aussi dire que les universitaires deviennent de plus en plus jeunes. On peut aussi en déduire que nombreux jeunes essayent de fréquenter les écoles supérieures après l'obtention de leur baccalauréat.

SECTION 2 : USAGES ET INTERACTION AUTOUR DES USAGES

1) Les motivations des jeunes

Tableau 11 : Répartition des jeunes suivant leur activité préférée

	DESSINS ANIMES		FILMS ET SERIES		INTERNET		JEUX VIDEOS	
SEXE	FEMININ	MASCULIN	FEMININ	MASCULIN	FEMININ	MASCULIN	FEMININ	MASCULIN
AIMENT	15	24	16	24	13	20	12	24
N'AIMENT PAS	1	0	0	0	3	4	4	0

Source : Analyse personnelle /Mai 2013

Pour la préférence des jeunes sur les dessins animés ils sont tous d'accord sur le fait que les dessins animés occupent encore une place dans leur attribution des préférences des réalités virtuelles. Seule une jeune fille sur les 16 enquêtées prétendent vouloir échapper à cette captivité et emprise qu'ont les dessins animés sur les jeunes et de même ajouter qu'ils sont truffés de beaucoup trop d'imagination empêchant de se focaliser sur la réalité. Ces dessins animés sont pour les filles ceux qui alimentent l'imagination et l'émotion des histoires romantiques et romanesques à l'eau de rose les plus célèbres sont les séries de Barbie avec des histoires comme Cendrillon qui n'échappe même pas au plus petit. Pour les garçons il y a les mangas qui sont très diversifiés dont il y en a encore beaucoup qui ne sont pas traduits en français ou en anglais. Mais cela ne décourage pas les fanatiques qui ne sont jamais en retard sur les derniers épisodes mis en ligne, c'est -à-dire dès leur sorties nombreux téléchargent des épisodes sur Internet. Sur les 24 garçons enquêtés, 20 d'entre eux regardent des mangas en Japonais ou en chinois même s'il n'y pas de traduction et la moitié d'entre eux utilise cette option de télécharger ceux qui ne sont pas encore disponibles dans les studios de vente et de location.

Pour les séries et les films, tous les jeunes enquêtés ont affirmé les aimer mais chacun à sa propre préférence qui est souvent influencée par les médias eux-mêmes. On retrouve sur nombreux chaînes locales des rubriques destinées à parler des nouveautés de chansons que ce soit locales ou étrangères, les derniers films de tel ou tel acteur, les derniers jeux en vogue ou

encore des programmes destinées à la diffusion des séries télévisées comme « Gossip girl » sur la RTA, « Hannah Montana » sur MaTV...etc. Ceux-ci animent la curiosité des téléspectateurs qui cherchent ensuite à trouver des épisodes de séries ou des derniers films.

Cela nous renvoie aussi à l'usage de l'Internet, les jeunes qui ne sont pas adeptes du Net qui sont au nombre de 7 sont parmi les plus jeunes soit ceux qui sont encore au lycée et trouvent que cela ne sert qu'à dépenser de l'argent et du temps. Pour les plus jeunes, ils sont encore au stade de « j'ai déjà des copains avec qui je joue chez moi » ou encore « j'ai mon propre play station pourquoi aller sur le Net » qui sont leur réponse sur la fréquentation des cybers. Jacques ATTALI décrit pour sa part le Net qui est devenu un besoin presque indispensable dans la vie de ces jeunes comme un septième continent : « *Internet devient aujourd'hui, dans l'imaginaire des mondes du monde ce qu'était l'Amérique avant 1492 pour les Européens : un lieu indemne de nos carences, un espace du libre échange où on pourra enfin construire un homme neuf, propre débarrassé de ce qui le salit et le limite, un consommateur insomniaque et un travailleur infatigable...* » (Le septième continent, 1997) Qui nous amène aussi au constat de l'utilisation du Net par les jeunes comme échappatoire à une réalité misérable et même pour certains un refuge dans les moments de détresse.

Pour les jeux vidéo ce sont les garçons qui s'annoncent très intéressés et ont comme activité de loisir préféré les jeux vidéo. L'importance du jeu vidéo est plus concret chez les garçons que chez les filles, tout le monde a déclaré passer au moins une à deux heures par semaine à jouer jusqu'à 10 à 15 pour d'autres. Passons en revue les principaux jeux, les plus joués par les filles sont « zumba » un jeu de tir afin d'éviter un gouffre, « sims » un jeu de rôle ou encore le « tekken », le plus classique est le « solitaire » ou le « dame de pique » sur Microsoft. Pour les garçons, ils sont nombreux : pour les fans de sport il y a NBA 2K13 (du basket), Pro Evolution Soccer (PES) ou FIFA 2012 (pour le foot). Pour les amateurs du sport automobile : GTA (Grand Theft Auto), Track Mania Nation (jeu d'arcade), Need for Speed. Les jeux de combat et de violence : Star wars ou le pouvoir de la force, Resident Evil : Out break (contre des zombies et des vampires). Les échecs, les billards et même les pokers sont les préférences de ces garçons.

2) La famille

La famille est aux yeux de certains jeunes une obligation qui ne dépasse pas la salle à manger, c'est-à-dire la salle à manger est la salle où toute la famille se réunit pour échanger quelques phrases car chacun est préoccupé par ses propres activités surtout pour ceux où la mère et le père travaillent en dehors du foyer. La famille pour les universitaires ce sont les réunions qui durent pendant les vacances de Noël et Nouvel an, de Pâques qui sont souvent de courte durée pour ne pas dire des visites devenues au fil des années des visites de courtoisie. Pour certains elles sont écourtées pour cause d'absence ou d'inexistence d'infrastructure de base comme l'électricité dans leur localité d'origine surtout pour ceux qui n'arrivent pas à se contrôler sur leur pratique vis-à-vis des jeux virtuels.

3) Identité, langue et communication : transformation qui y sont autour

Les jeunes s'identifient à ce qu'ils voient à la télévision, à leur « idole » que ce soit des stars de cinéma, des chanteurs internationaux ou nationaux, à ces sportifs célèbres comme des joueurs de foot, de basket, de rugby, des cyclistes...etc. En adoptant leur mode de savoir faire, leur façon de s'habiller ainsi on peut remarquer que pendant les temps chauds, c'est devenu presque normal de se dévêtir de plus en plus avec des mini-shorts et des mini-jupes très courts pour les jeunes filles s'ajoutant à des hauts totalement décolletés, qui a suscité la remarque des parents en disant que les jeunes d'aujourd'hui ont laissé de côté notre culture sur la pudeur ; ils sont devenus plus expressifs que ce soit avec des actes ou des mots.

CONCLUSION PARTIELLE

En effet la deuxième partie a permis en premier lieu de faire une brève explication du monde numérique, comment elle a évolué et comment elle modifié la société durant son parcours. La révolution numérique ne cesse de développer à une croissance exponentielle en mobilisant des industries de pointes et les multimédias en même temps. En second lieu on a essayé de mettre la théorie au service de la méthode sur le terrain en mettant en évidence les réflexions sociologiques basées sur les données récoltées à partir des sondages effectués auprès des populations cibles. Autrement dit ce sont les résultats de recherche qui vont permettre de faire des analyses en faisant référence à la méthode et aux théories utilisées. A partir des informations sur la révolution numérique et les résultats d'enquête on a essayé de réfléchir sur la problématique posée et les analyser en vue de comprendre le fonctionnement qui émane du système et ensuite les aider à résoudre les problèmes. C'est ainsi que la troisième partie sera consacrée aux prospectives et solutions.

Troisième partie : **PROSPECTIVES ET
SOLUTIONS**

INTRODUCTION PARTIELLE

La sociologie a pour ambition de rendre visibles et compréhensibles des phénomènes sociaux qui ne sont pas immédiatement apparents. Les sociologues essayent aussi d'apporter des solutions aux problèmes sociaux relatifs à son domaine de recherche à partir des réalités sociales et des observations effectuées sur terrain. La sociologie est alors une science qui travaille au service de la société. Le prospective se définit comme une science se portant sur l'évolution de la société, et visant par l'étude des diverses causalités en jeu, à favoriser la prise en compte de l'avenir dans les décisions du présent. Ainsi dans cette dernière partie nous parlerons des incidences socio-culturelles dans le premier chapitre et dans le second chapitre nous proposerons des solutions.

Chapitre 1 : LES INCIDENCES SOCIO-CULTURELLES DE LA PROLIFERATION DES JEUX VIRTUELS

Expliquer les incidences de l'usage et des pratiques liées aux jeux virtuels passe en premier par l'identification de ses répercussions sur l'individu. Généralement, le principal effet de l'usage est l'addiction aux jeux, à la télévision ou encore à l'Internet. Il s'agit d'une approche psychologique du phénomène qui est très déterminant aux conduites sociales de l'individu en raison de l'exhaustivité de cette discipline et le limite de l'étude nous nous contenterons de définir le terme, identifier les stades de l'addiction et ses conséquences comme première section et la deuxième servira à alimenter notre connaissance sur les impacts socio-culturels.

SECTION 1 : EFFETS SUR L'INDIVIDU

Les conséquences de l'addiction sont très diversifiées que ce soit physique, psychologique et sociale de l'individu.

Les conséquences physiques : troubles du sommeil, troubles de la vue, maux de tête, maux de dos au niveau des épaules, douleurs dans les mains, repas irrégulier, mauvaise hygiène personnelle, problèmes dentaires, épuisement, fatigue chronique.

Les conséquences psychologiques et sociales : un désintérêt général, un désinvestissement relationnel, de l'anxiété, des problèmes de comportement. Les jeunes enchaînés au petit écran ne développeront donc aucune compétence relationnelle, n'acquerront que des connaissances éparées et dénuées de toute structuration. Ils négligeront leurs corps en le privant d'air et de mouvement, accumulera par conséquence toutes les frustrations qui accompagnent les simulacres (GROSSMAN (David) et BLIND (René), et al, 2003).

Ce sont les conséquences qui nous intéressent le plus dans le sens que l'individu victime de l'addiction adopte un comportement asocial. L'absence d'altérité encourage la construction de soi. Généralement on estime que les NTIC développent l'individualisme chez les individus concernés. Il se situe volontairement ou non en marge de la société. Il en est ainsi du temps consacré à la famille qui se trouve diminué par l'augmentation du temps

consacré aux jeux virtuels. Un investissement en capital social distant, c'est –à-dire dans des associations locales (Thierry PENARD et Nicolas POUSSING, 2006).

1) Les dangers résiduels du Net

Les dangers résiduels du Net sont nombreux, ce sont essentiellement :

- les mauvais rencontres ;
- l'exposition aux contenus non recommandés ;
- la dépendance aux jeux vidéo ou de hasard ;
- le jeu des rumeurs ;
- l'usage mercantile de crédulité (la publicité) ;
- la déformation du travail scolaire ;
- Internet habitue très tôt les jeunes, à effacer les frontières entre l'intime et le public
- l'exposition à la pornographie ou aux doctrines faisant la promotion de la violence.

Le concept le plus porteur du Web2.0, les réseaux dits sociaux, se conçoit comme un ensemble d'organisation ou d'individus reliés entre eux par des liens qui sont créés à l'occasion d'interaction sociale. Les réseaux sociaux correspondent à un véritable phénomène de société avec 60% des internautes déclarant les fréquenter ne serait-ce que rarement et 35% les fréquentant souvent ou de temps en temps. Les jeunes raffolent de Facebook, de Too et de Twitter, le cocktail de gratuité, le partage, de voyeurisme sans bornes et d'indiscrétion fonctionne à merveille chez une frange de la population. Les réseaux sociaux ont de plus une influence hautement renforçatrice sur le voyeurisme de certaines personnes. Voyeurisme déjà initié, développé et déculpabilisé par le foisonnement des émissions omniprésentes de la télé-réalité depuis une dizaine d'années. Les réseaux sociaux ont inventé le développement technologique de la pulsion du savoir, savoir ce qu'est devenu une camarade d'il y a dix ans, savoir la situation des amis...etc. Les réseaux sociaux attirent beaucoup de jeunes. Les jeunes plongent sans réserve dans cette socialisation virtuelle et s'en font même un instrument de promotion à l'adresse de leurs parents dans la mesure où beaucoup de jeunes sont volontaires pour créer la page de leurs parents ou de leurs grands parents sur Facebook ou sur des sites similaires.

SECTION 2 : IMPACTS SOCIO-CULTURELS

1) Culturels

Comme élément culturel c'est le langage des pratiquants qui se trouve modifié en premier. Généralement, la langue la plus utilisée par la plupart des jeunes concernant les jeux que la connexion sur les Net que les films et les dessins animés est le français et la langue anglaise dont la domination est purement occidentale. La langue anglaise sert de langue véhiculaire dans la communication des cyberspaces mais aussi dans les rubriques des films américains récemment mis en vente ou venant de sortir. Toutefois la langue française est utilisée par bon nombre de jeunes qui sert aussi de langue véhiculaire dans le domaine de la communication dans le monde du numérique qui est essentiellement francophone. Ce sont des langues majeures qui tendent à uniformiser la communication langagière dans le domaine de la communication et l'information sous la force de la mondialisation médiatisée par le Net. La culture sur le Net est un processus de réappropriation des différentes formes de culture.

Les discours mixtes relevés dans les productions langagières des jeunes en milieu urbain résulte de l'utilisation croissante des SMS, les courts messages envoyés sur des téléphones cellulaires ou encore lors des discussions instantanées accompagnées de mots abrégés le plus possible ou encore des « smiley » c'est -à- dire des émoticônes exprimant l'humeur de l'émetteur tendent à l'émergence d'une grammaire spécifique et des styles télégraphiques contractés le plus possible. Cela les amène aussi à un certain désintérêt de l'étude grammaticale. Les jeunes ont tendance à faciliter tout aujourd'hui.

2) Sociale

La vie de famille est aussi faite d'un certain nombre d'obligations et de contraintes, et chacun y a son rôle social à jouer, qui implique bien des renoncements voire des sacrifices. L'addiction aux jeux relève alors de la recherche de sécurité et de routine que de l'aventure, de la prise de risque, ou de la révolte violent- agressif- dépression – angoisse persistant – dépendances affectives. L'équilibre entre la pratique du jeu et le maintien d'une vie affective peut s'effondrer à tout moment, et l'engagement dans le cercle vicieux du jeu compulsif s'instaure. Pour Ricœur, une idéologie fonctionne d'autant mieux que sa dissimulation d'elle-même est forte. C'est même sa caractéristique constitutive, corollaire de son propre

renforcement comme l'affirmait RICOEUR : « *Ainsi, une idéologie désigne au départ un processus de distorsion ou de dissimulation par lequel un individu ou un groupe exprime sa situation, mais sans la connaître ou la reconnaître. Une idéologie peut par exemple refléter la classe d'un individu, sans que cet individu en ait conscience. Aussi le processus de dissimulation ne fait que l'exprimer cette prospective de classe, il la conforte* » (L'idéologie et l'utopie, 1986). Les idéologies et les positionnements culturels implicites orientent et corroborent les visions du monde.

La famille est un cadre essentiel de la manifestation de l'addiction aux jeux virtuels. Ils sont souvent sources de conflit entre les jeunes et leur parents voire avec les sœurs et les frères où on est nombreux à la maison. Quand vient s'ajouter les modes d'appropriation du matériel qui est un bien communautaire de la maison où des parties limitées de la maison deviennent des locaux à jeux vidéo, des diversifications d'opinion sur les séries ou les dessins animés à regarder si on a du monde à la maison se fait aussi sentir.

3) Scolaire

La consommation élevée des médias et la saturation à laquelle nous arrivons touche aussi le travail scolaire des jeunes, le désintérêt croissant pour les études entraîne la baisse du rendement scolaire. Les notes chancellent par conséquent, au grand désarroi des parents et des enseignants. L'illusion provoquée par les médias est celle d'utiliser la télévision comme support à ses propres objectifs. La télévision a pour mission de vendre des images aussi excellentes soient-elles dans une optique cumulative privilégiant l'individu et ses goûts supposés ou réels sans souci d'intégration et de cohérence alors que celle de l'école est de structurer le savoir dans un contexte de communication, avec un objectif de socialisation. Les cours télévisés sont aussi pédants et ennuyeux que certaines leçons de professeurs.

Le prolongement du temps consacré aux jeux et à l'Internet diminue le temps d'apprentissage et le temps d'effectuer les travaux scolaires même les enfants doués pour qui le travail scolaire demande peu d'efforts peuvent aussi maintenir un certain niveau de rendement académique tout en développant un usage abusif du Net et notamment du jeu. Pour les universitaires, les conséquences sont souvent visibles lors des résultats, les addicts du jeu sont souvent victimes de la deuxième session.

Chapitre 2 : LE JEU DE RESPONSABILITE POUR UNE APPROPRIATION RAISONNEE ET RESPONSABLE DES NTIC

Dans sa création, les NTIC ont été marquées par un esprit de liberté, le refus de toute forme de censure. Comme nous l'avons pu constater le long de ce travail les problèmes de l'utilisation modérée ou abusive des NTIC par l'individu et sur son interaction sociale sont très importants. Il conviendrait ici d'apporter quelques contributions à l'usage des NTIC pour que l'appropriation tende à l'amélioration de l'être de l'utilisateur et au service de la communauté. Il faudrait donc sensibiliser les parents, les jeunes sur les effets notoires de l'addiction et compter sur l'appui des contrôles et des réglementations mises en œuvre pour la communication ainsi que l'éducation par l'Etat.

La première nécessité, c'est qu'il convient d'identifier les dangers potentiels du Net et des jeux vidéo, des jeux virtuels pour les enfants et les adolescents. Il s'agit de se préparer à intervenir auprès de ces enfants pour définir ce que l'on doit ou ce que l'on ne doit pas faire.

SECTION 1 : JEUNES

Toute tentative d'amélioration commence par le concerné lui-même, c'est-à-dire les jeunes en essayant de les conscientiser. Comment éviter et remédier à l'addiction ? La dépendance à l'utilisation des NTIC sont plutôt d'ordre psychologique. Il faut que l'individu arrive à observer les signaux d'alarme sur cette forme pathologique. Sans une reconnaissance de la présence du problème chez l'individu, on ne peut pas arriver à le raisonner ou encore le conscientiser.

Comment initier des jeunes au monde numérique en lui apprenant la notion de contrôle

Le pouvoir des images, la nécessité de contrôle. Les images exercent un attrait significatif sur les enfants en bas âge. Avec des images animées, ils sont fascinés, ils sont littéralement absorbés. Si l'on est méfiant par rapport à cette simple réalité, il n'y a qu'à constater l'énorme changement culturel et de style de vie qui a servi l'invention puis la généralisation de la télévision. Notre civilisation s'en trouve marquée à tout jamais en bien. Sur le plan psychologique, la reconnaissance de notre propre image dans le miroir constitue

une étape décisive de notre formation identitaire. Nous restons même une fois adultes, particulièrement influencés au pouvoir exercé par l'image.

Ainsi il faut préparer l'arrivée de l'ordinateur ou du console de jeu, la prise en main par des apprentissages progressifs par les parents est nécessaire pour une ritualisation de l'hygiène de consommation.

L'attente des jeunes à être formés pour comprendre leur époque multiplie les rapports des jeunes avec les différents supports médiatiques et une technologie qui fait de plus en plus partie de notre quotidien. Ainsi on peut se poser la question qui fera partie intégrante d'une recherche d'adéquation entre les différents travaux possibles sur les médias et les capacités reconnues des jeunes : quel sens y-a-t-il à marteler une culture qui évite soigneusement les interrogations et les outils technologiques de son temps ?

SECTION 2 : PARENTS

En réalité ce sont les parents qui doivent se charger des problèmes psychologiques de leur enfant, cela fait partie de leur responsabilité de subvenir à tous les besoins de leur enfants que ce soit psychologiques ou physique. Il doivent assurer la sécurité de leurs propres enfants mais vu les matraquages médiatiques et les responsabilités des deux parents en dehors de la maison la télévision s'est chargée de garder les enfants en leur inculquant des savoirs réifiés et de nouvelles façons de dépenser leur argent de poche et même leur temps libre selon GROSSMAN (David) et BLIND (René), et al (Comment la télévision et les jeux vidéos apprennent à nos enfants à tuer, 2003). Les contrôles parentaux doivent être instaurés dans chaque famille pour éviter cette dérivation vis-à-vis de l'emploi des NTIC. Le temps familial doit être conjugué au pluriel pour pouvoir instaurer la démocratie au sein de la famille qui est la base de toutes les sociétés. Les autorités familiales doivent être resserrées et remises en question pour assurer une meilleure socialisation des enfants. La déclaration des droits de l'homme stipule cette responsabilité des parents et celle de l'Etat en disant : « *le principe que la responsabilité d'élever l'enfant incombe au premier chef aux parents ou aux tuteurs, et l'obligation de l'Etat est de les aider à accomplir ce devoir* ».

La méthode miracle qui transforme le téléspectateur paresseux en consommateur avisé en une semaine n'existe pas. En accompagnant les enfants et les jeunes dans leurs visites à la « fée cathodique », en choisissant avec eux les programmes les plus adéquats, en

discutant de ce que nous avons vu et surtout en proposant d'autres activités que la télévision. L'école n'a ni le temps ni les moyens, ni surtout la compétence de jouer la fédératrice de cette culture éclatée, sans base solide et sans lien avec le réel des jeunes.

Aujourd'hui, il n'est plus possible d'envisager l'utilisation des objets multimédias sans poser des bases éducatives. L'éducation numérique fait désormais partie de l'éducation parentale. Son but est d'amener progressivement les enfants à instaurer une autodiscipline dans le recours au numérique. « *L'éducation est le moyen adéquat d'accéder à une culture* » (NAYEBI Jean Charles, 2010). L'accès à la culture numérique dans laquelle évoluent les jeunes passe par l'éducation numérique. Elle leur assurera une jouissance sereine des progrès formidables qu'apportent les nouvelles technologies dans nos vies. Pour cela une meilleure connaissance des parents sur les NTIC s'annonce indispensable pour mieux comprendre et guider les jeunes dans leur appropriation raisonnée.

SECTION 3 : ETATS

Le rôle de l'Etat ne peut être omis dans cette lutte. Par-dessus la politique d'appropriation, il doit édicter des règlements relatifs à l'usage des NTIC. Il faut rappeler que c'est grâce à elle que les informations peuvent être à la portée de tout le monde. Il est donc logique et souhaitable que les lois applicables aux médias sont traditionnels aient vocation à s'appliquer également sur le Web. C'est le droit à la vie privée et à l'image, à la dignité humaine, le droit d'auteur,...etc. Le renforcement du code de communication à Madagascar doit considérer la forte propagation des réalités virtuelles surtout l'Internet. Aujourd'hui les médias font partie intégrante du décor de la sphère privée. Ils ont modifié les comportements des enfants et des parents par rapport aux générations précédentes ainsi une éducation sur les médias s'annonce nécessaire, l'Etat doit mettre en place des programmes d'éducation conforme et utile concernant les médias pour éviter de former des jeunes accros aux médias et sans savoir faire.

L'objectif de l'éducation est de viser à l'épanouissement de la personnalité de l'individu et le développement de ses dons, la préparation de l'enfant à une vie adulte active, en effet une politique d'appropriation raisonnable des multimédias s'avère nécessaire et utile à intégrer dans le système éducatif pour pouvoir assurer cet épanouissement de l'individu, sans atteindre ces libertés. La responsabilité de l'Etat repose sur l'harmonie de la société et

l'éducation scolaire est une institution sociale qui a une grande influence sur les comportements de l'individu. L'Etat est le seul à pouvoir réussir à adopter dans l'éducation scolaire et à implanter dans le programme scolaire l'éducation aux médias, cette tâche revient à l'Etat.

Comment censurer les médias qui portent atteinte à l'éducation des jeunes ? Quelle connaissance les jeunes doivent-ils apprendre de la télévision ? Comment les médias modifient-ils les façons d'apprendre ? C'est difficile d'arriver à exécuter ces tâches mais pour une meilleure adéquation des travaux sur l'éducation face aux médias les réponses à ces questions serviront de balises.

CONCLUSION PARTIELLE

En effet cette dernière partie consacrée aux perspectives et aux solutions est la suite logique des deux parties précédentes. Elle est l'aboutissement du travail et illustre la position actuelle du sociologue, celle d'aider la société en proposant des solutions liées aux problèmes des réalités sociales étudiées. Le travail de sociologue se caractérise alors par la recherche de relation de causalité entre les problèmes et de comprendre ses causes pour pouvoir proposer des solutions. Ces solutions sont construites à partir des analyses et des situations constatées sur terrain ou des réalités sociales visibles et ont une quelconque relation avec le domaine d'étude. Ainsi dans cette partie on a proposé des solutions qui vont permettre de connaître les résultats d'avenir.

CONCLUSION GENERALE

Actuellement, l'utilisation des NTIC est devenue un besoin pour la plupart de la population malgache en milieu urbain, même les plus jeunes savent déjà celles qu'ils doivent posséder. Ces nouvelles pratiques vis-à-vis des NTIC attirent pratiquement les jeunes. L'espace social d'Ambohipo est un endroit de la capitale où l'utilisation des NTIC et la prolifération des endroits réservés à l'exploitation de ces nouvelles technologies sont en plein essor dans le Fokontany. A part les caractéristiques de sa population cosmopolite et son hétérogénéité ethnique, on remarque une surpopulation croissante. La révolution numérique apporte des changements ou encore des mutations à travers ces caractéristiques de la population méritant d'être retenue. C'est pourquoi il est nécessaire de veiller aux choix des méthodes pour appréhender ces phénomènes très actifs. Les théories en sociologie sont adoptées pour permettre à chaque chercheur de limiter son recherche, c'est-à-dire des cadres de références à la recherche. Les réalités sociales ne peuvent pas s'observer sans théories et méthodes préalables. Comme tout travail scientifique, il faut partir d'une ou plusieurs problématiques et liées à des hypothèses quelconques dont l'expérimentation et l'observation seront consacrées à la validation et vérification de ces hypothèses la sociologie suit aussi ces étapes de recherche. Ainsi c'est une étape charnière pour permettre le bon déroulement du travail.

Connaître le passé permet d'expliquer et de comprendre le présent, d'anticiper le futur. Toutefois la monographie offre largement des connaissances sur le Fokontany concernant sa population, les activités existantes, les infrastructures. Vu les caractéristiques de sa population très jeunes, le Fokontany a permis de valider les travaux sur terrain. Les jeunes sont faciles à influencer et les plus friands à ces nouvelles technologies, ayant comme idéologie « tout nouveau, tout beau ». Ils sont faciles à manipuler et à influencer, les cibles des nouveaux produits sur le marché et considérés comme les plus affiliés à la mode qui sont aussi l'un des résultants du matraquage médiatique. Les médias colportaient des clichés. Ces façons de construire l'information peuvent être accompagnées de véritables lieux communs, ou encore d'affirmations identitaires sous-jacentes. L'influence des médias ne résiderait pas tant dans des modes de fonctionnement qui peuvent impliquer des fautes d'appréciation, ou encore des volontés de manipuler. En fait le monde virtuel influe sur la vie de l'individu dans la société. C'est sa personnalité qui subit en premier les effets de l'utilisation des

nouvelles technologies, généralement l'addiction. Ceci conduit l'individu, en général, dans un comportement asocial.

Les problèmes générés par l'effet de l'usage des jeux virtuels doivent être solutionnés. On pourrait essayer d'avoir un comportement plus raisonné de l'appropriation de ces outils. Les jeunes doivent, en premier lieu, être conscients des risques et être capables à eux seuls d'affronter les difficultés rencontrées. En plus, l'aide de certains acteurs est très sollicitée pour soutenir les jeunes. Les parents doivent contrôler les enfants dans le but de pouvoir partager les propos de chacun sur l'utilisation des multimédias. Les gérants et les leaders d'opinion seront incités à influencer dans une bonne direction des jeunes. Enfin, l'Etat ne pourrait être mis à l'écart des enjeux de l'usage des multimédias. Il lui incombe, en tant que pouvoir public, d'encadrer et de réglementer les activités liées à la communication. Nos hypothèses de recherche sont alors confirmées. La valeur de l'éducation familiale est lésée aux yeux des jeunes par l'abondance des informations que les médias offrent. Et que l'usage fréquent des multimédias peut créer un comportement asocial chez les jeunes dans la société réelle. Pour finir il se crée une particularité langagière par l'addiction à l'Internet constituant une condition d'intégration à des groupes dans le milieu urbain.

Partout, dans le monde, les transformations sociales et techniques s'accompagnent d'un immense effort intellectuel et réglementaire pour comprendre et canaliser les contacts et les changements culturels. Les sociétés de la tradition sont confrontées à un choix de civilisation : ou bien continuer à donner la priorité à la production des sujets socialisés aux dépens de la modernisation ou bien acquérir des biens matériels aux dépens de la priorité donnée au sujet. La mondialisation s'effectue par une globalisation des marchés, y compris dans le domaine des biens culturels. L'impact des brassages culturels est extrêmement variable selon la manière dont fonctionnent ces instances médiatrices comme la famille, la communauté locale, les leaders politiques et religieux, les écoles...etc. L'introduction des NTIC dans le quotidien des Malgaches n'est pas exempte d'effet dans la sociabilité de l'individu et de la culture. Des reconnaissances et des sensibilisations devraient être établies pour que les jeunes générations puissent se repérer à travers ce monde complexe du multimédia. Cette appropriation et adoption de culture occidentale par les jeunes amoindrit les cultures locales et tendent à une autodisparition des traditions qui en font les spécificités de notre pays. Nombreux jeunes n'ont pas les capacités intellectuelles à discerner les

représentations et les cultures étrangères, ce qu'il faut adopter et ce qu'il ne faut pas. Comme question d'ouverture à une recherche postérieure, on se pose les questions : Comment les multiples cultures singulières, celles de la tradition, celles du local, réagissent-elles devant la mondialisation de la culture ? Comment peut-on adopter la mondialisation sans modifier la culture ? Quelles sont les plus victimes de la mondialisation et comment y remédier tout en considérant l'importance de l'individu dans la société ?

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages généraux

- 1°CAVE (W.M.) and CHESLER (M.A.), Sociology of education. An anthology of issues and problems, New York, Macmillan Publishing Co.,Inc, 1974
- 2°CUCHE (D.), La notion de culture dans les sciences sociales, Collection Repères, Edition La Découverte, Paris 2004
- 3°DEETZ (S.A), Future of the discipline: The challenges, the research, the social contribution, In S.A DEETZ (Edition)-Communication Year Book 17, Thousand Oaks, USA 1994
- 4°LE BON (G.), La révolution française et la psychologie des révolutions, Edition Ernest Flammarion, Paris, 1912
- 5°DUBET (F.), Le travail des sociétés, Edition du Seuil, Paris 2009
- 6° LEVI STRAUSS, Anthropologie structurale, Tome I, Paris, PUF 1958
- 7°MAO TSETOUNG, Les cinq essais philosophiques, Edition du Peuple, Pékin 1965
- 8°MEAD (M.), From the Journal of sociology, Printed by permission of the University of Chicago Press, vol48, No 6 of May 1943
- 9°MENDRAS (H.), Eléments de sociologie, 4^{ème} édition / Edition Armand Colin, Paris 1996
- 10°ROCHER (G.), « Introduction à la sociologie générale. Le changement social»_ Pt Essais, Edition HMH, Evreux
- 11°SIMMEL (G.), Sociologie et épistémologie, PUF, Paris 1981
- 12°STEBE (J. M) et MARCHAL (Hervé), La sociologie urbaine, Edition PUF, Paris 2007
- 13°WEBER (M.), Basic concept in sociology. Traduct and introduct by H. SPENCER, Fourth paperbound Edition, October, New York, 1966

Ouvrages spécifiques

- 14°ATTALI (J.), Le septième continent, Edition Le Monde, Paris, Août 1997
- 15°BABAULT (S.), Langues, école et société à Madagascar, Edition L'Harmattan /Collection Espace Discursifs, Paris France Avril 2006
- 16°BALLE (F.), Médias et société. De Gutenberg à Internet, Edition Montchrestein, Paris 1997

- 17°BAUDRILLARD (J.), L'Autre par lui-même, Edition Galilée, Paris, 1987
- 18°BERNARD (C.), Introduction à l'étude de la médecine expérimentale, Paris, Garnier-Flammarion, 1966.
- 19°J-BERTRAND (CI.), Médias, Introduction à la Presse, la radio et la télévision, Edition Ellipses, Paris 1995
- 20°BRECHON (P.), La famille. Idées traditionnelles, idées nouvelles, Éditions Le Centurion, Paris 1976, Collection : Socio-guides, no 1
- 21°CHENEAU-LOQUAY (A.), Mondialisation et technologie en Afrique, Edition Karthala-MSHA, Antilles 2004
- 22°DENIEL (R.), Une image de la famille et de la société sous la Restauration, Edition Ouvrières, Paris 1965,
- 23° DEKEUWER-DEFOSSEZ (F.), JEAMMET(P.), ROULAND (N.) et DONVAL (A.), Inventons la famille, Les Éditions Bayard, Collection : Société, Paris 2001
- 24°DEWEY (J.), Expérience et éducation, Paris, Edition Armand Colin en 1938
- 25°DOLTO (F), La cause des adolescents, Edition Robert Laffont S.A, Paris 1998
- 26°FOURNET-GUERIN (C), Vivre à Antananarivo. Géographie du changement dans la capitale Malgache, Edition Karthala, 2006
- 27°GOODMAN (A.), Addiction: definition and implication, British Journal of Addiction, 85, p1403-1408
- 28°GONNET (J.), Education et Médias, Edition PUF, Collection Que sais-je ?, Paris 1997
- 29°GROSSMAN (D.) et BLIND (R.), et al, Comment la télévision et les jeux vidéos apprennent à nos enfants à tuer, Edition Jouvence, Genève-Bernex, 2003
- 30°JAKOBSON (R.), Essais de linguistique générale, 1963_1673
- 31°LEARY (T.), *Techniques du chaos*, Paris, L'Esprit Frappeur, 1996
- 32°LECOMTE (J.), Média : influence, pouvoir et fiabilité. A quoi peut-on se fier ?, Edition L'Harmattan, Paris 2012
- 33°LEONTIEV (A.), Activité, conscience, personnalité, Editions du Progrès, Moscou 1968
- 34°LURCAT (L.), Les effets violents de la télévision, Les violences symposium éducation à la paix, Edition Leprince, Paris 1995

- 35°MCLUHAN (M.), Pour comprendre les medias, Edition Name-Seuil, Paris,1968
- 36°MOORE (W.E.),*Social change*. Englewood Cliffs, Edition Prentice-Hall, New Jersey, 1963
- 37°NAYEBI (J.C.), Enfants et adolescents face aux numérique. Comment les protéger et les éduquer, Edition Odile Jacob, Paris Septembre 2010
- 38°PELLETIER (M.), MARSHALL MC LUHAN. De la médianomie vers l'autonomie, Edition L'Harmattan/ Collection Ouverture Philosophique, Paris 2012
- 39°PENARD (T.) et POUSSING (N.), Usage de l'Internet et investissement en capital social, Janvier 2006
- 40°RENE (M.), Le commun des lieux. Cours et discours sur la ville, Edité par Mardaga Pierre, France, 2000
- 41°RICOEUR (P.), L'idéologie et l'utopie, Edition Seuil, Paris 1986 p17
- 42°RIEFFEL (R.), Sociologie des médias, Ellipses Édition Marketing S.A., Paris 2004. (Collection Infocom)
- 43°ROUSSEL (F.-G.), Mondes virtuels. Panorama et Perspectives, Edition L'Harmattan/Collection Questions contemporaines, Paris 2012
- 44°VANBREMEESCH (N.), De la démocratie numérique, Collection Médiathèque, Edition Seuil/Presses des Sciences Po , Paris 2009
- 45°VUJIC JURE (G.), Modernité à l'épreuve de l'image. L'obsession visuelle de l'Occident, Edition L'Harmattan, Paris 2012
- 46°WARNIER (J.-P.), La mondialisation de la culture, Edition La Découverte, Collection Repères, Paris 2003

Articles et ressources électroniques

- 47°Atelier, Formation Supérieur en TIC. Enjeux et perspective. 22 au 23 Février 2005, Coopération Universitaire Franco-Malgache- Ecole doctorale interdisciplinaire de Madagascar
- 48°Atelier National, Gouvernance et vie de l'Internet du 27 au 29 Septembre 1999, Edition IRD / Unitar, Intif, Acct , Antananarivo 1999
- 49°BILLEROT (J.), Média, éducation et formation, revue Trema, n°23

50°B.-DANDURAND (R.), (sociologue, INRS-urbanisation-culture-société) “ Jeunes et milieu familial ”. Un article publié dans le livre sous la direction de Fernand Dumont, Une société des jeunes ?, pp. 103 à 124. Québec : Institut de recherche québécois sur la culture (IQRC), 1986, 400 pages.

51° Extrait de La Convention internationale des droits de l'enfant de 1989, ONU

52°INSTAT/DSM, Enquête Périodique auprès des Ménages en 2010, Rapport Principal, Institut National de la Statistique, Antananarivo 2012

53°Revue AUTRE PART, La famille transnationale dans tous ses états, Revue des sciences au Sud, Edition IRD/Sciences-Pro les Presses, 2011, n°57/58

54°VIMARD (P.) et VIGMIKIN (K.), Familles et changements familiaux aux Nord et aux Sud, Collection/Edition LPED/IRD

55°[http : //www.netaddiction.com](http://www.netaddiction.com)

56°[http : //www.virtual-addiction.com](http://www.virtual-addiction.com)

57°[http : //www.computeraddiction.com](http://www.computeraddiction.com)

58°[http : //www.librairieharmattan.com](http://www.librairieharmattan.com)

59°[http : //www.revues.org](http://www.revues.org)

60°[http : //www.trema.revues.org](http://www.trema.revues.org)

61°[http : //www.mediaculture.fr](http://www.mediaculture.fr)

62°[http : //www.culturevisuelle.org/lesinternets/](http://www.culturevisuelle.org/lesinternets/)

63°[http : //www.terrafemina.com/images/docs/csatwitter.pdf](http://www.terrafemina.com/images/docs/csatwitter.pdf)

64°[http : //www.uqac.quebec.ca/zones30/classiquesdessciencessociales/index.html](http://www.uqac.quebec.ca/zones30/classiquesdessciencessociales/index.html)

65°<http://pages.infinet.net/sociojmt>

66° <http://bibliotheque.uqac.ca/index.html>

67°[http : // www.lepd.org/publication/docderecherche/html](http://www.lepd.org/publication/docderecherche/html)

LISTE DES TABLEAUX

Tableau n°1 : Répartition de la population d'Ambohipo par tranche d'âge et sexe

Tableau n°2 : Répartition des habitants par sexe

Tableau n°3 : Répartition des habitants d'Ambohipo selon les types d'activités

Tableau n°4 : Répartition des jeunes enquêtés suivant leur sexe

Tableau n°5 : Répartition par sexe des parents enquêtés

Tableau n°6 : Répartition par âge des jeunes

Tableau n°7 : Répartition par âge des parents

Tableau n°8 : Classification socioprofessionnelle des pères

Tableau n°9 : Répartition suivant les 22 régions de Madagascar

Tableau n°10 : Répartition par niveau d'inscription des jeunes

Tableau 12 : Répartition des jeunes suivant leur activité préférée

LISTES DES FIGURES

Figure 3 : Répartition par âge de la population d'Ambohipo

Figure 4 : Les trois Web selon N. VANBREMEERSCH

ACRONYMES

AMB : African Media Barometer (Baromètre Africain des Médias)

AOV : Animation Original Version (Version Originale de l'Animation)

ARPA : Advanced Research Projects Agency (Agence de Recherche sur des Projets Avancés)

CD : Compact Disc (Disque Compact)

CERN : Centre Européen de Recherche Nucléaire

CNRS : Centre National de Recherche Scientifique (France)

CROUA : Centre Régional des Œuvres Universitaires d'Antananarivo

CSB : Centre de Santé de Base

CSP : Catégorie Socio-Professionnelle

DVD : Digital Versatile Disc (Disque numérique)

EPM : Enquête Périodique auprès des Ménages

EPP : Ecole Primaire Publique

FPS : First Person Shooter (Le Premier à tirer)

FTP : File Transfer Protocole (Transfert de Protocole par Fichier)

HTML : Hyper Text Markup Language (Langage des liens hypertext)

HTTP : Hyper Text Transfer Protocol (Protocole de Transfert des textes codées)

INRS : Institut National pour la Recherche Scientifique

IRD : Institut de Recherche pour le Développement

INSTAT : Institut National de la Statistique

IP : Internet Protocol

MISA : Media Institute for Southern Africa (Institut des Médias pour l'Afrique Australe)

MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Playing Game (Jeux de rôles en lignes avec un très grand nombre de joueur possible)

MP3 : Abréviation de MPEG Audio Layer-3 ou Moving Picture Experts Group

NSF : National Science Foundation (Fondation Nationale de la Science)

ONG : Organisation Non Gouvernementale

PC: Post Computer dit ordinateur de bureau

RNM : Radio Nationale Malgache

RPG: Role Playing Game (jeu de rôle dans le jeu)

RTS: Real-Time Strategy (stratégie en temps réel)

SMTP: Simple Mail Transfer Protocol (protocole de transfert de mail simple)

TCP: Transmission Control Protocol (protocole de transmission de contrôle)

TVM: TéléVision Malgache

UCLA: University of California-Los-Angeles (université de Californie- Los- Angeles)

XML : eXtensible Markup Language (langage)

UNICEF : United Nations International Children's Emergency Fund (Fond des Nations Unies pour l'enfance)

WWW: World Wide Web (Toile d'araignée mondiale)

GLOSSAIRE

Adresse IP : Adresse identifiant la machine sur le réseau Internet

Addiction : Le terme addiction a émergé durant les années 70 dans le vocabulaire de la psychiatrie nord-américaine, pour désigner la dépendance à l'alcool et aux drogues. Depuis il s'est répandus notamment en Europe et s'est étendu à d'autres conduites. On peut résumer l'addiction par l'impossibilité répétée de contrôler un comportement, tout en ayant conscience des conséquences négatives. Car des conduites addictives de toutes sortes peuvent avoir des retombés importants sur la qualité des rapports familiaux de la vie sociale ou professionnelle.

Blog : Site web ayant la forme d'un journal personnel où l'internaute peut communiquer ses idées, états d'âme et ses impressions sur des sujets qui l'intéressent et solliciter les commentaires du lecteur. Le blog est alors un site interactif et personnel, ouvert aux commentaires de tous.

Chat : Bavardage ou papotage, espace de discussion sur internet dans lequel les participants conversent aux moyens d'outils de messagerie instantanée, les réponses étant le plus souvent publiques. A la différence de forum de discussion les échanges sont synchrones.

Connexion : Installation permettant de relier un ordinateur et le réseau Internet

Cyberespace : désigne l'espace de communication ouvert par l'interconnexion de plusieurs ordinateurs.

E-mail : Abréviation de electronic mail. Représente l'adresse de l'internaute sur le réseau. Il permet de recevoir des messages en temps réels.

Forum (newsgroup) : groupe de discussion où les internautes peuvent publier et lire des messages sur un sujet particulier.

HIFI : chaîne stéréophonique qui permet de capter et de restituer des programmes avec une grande qualité de son (*abréviation de l'anglais High-Fidelity*)

Internet : système global d'information résultant de l'interconnexion de milliers de réseaux logiquement reliés par un système d'adresse unique, fondé sur le protocole IP. Protocole de communication utilisé sur le réseau Internet.

Manga : signifie littéralement image dérisoire, employé aujourd'hui pour désigner les BD et les dessins animés ou encore des jeux qui ont puisé leur racines dans l'imagerie populaires japonaises.

MODulateur / DEModuleur : sous forme de boîtier ou de carte, il transforme les données numérique d'un ordinateur en signaux analogiques pour les véhiculés sur une ligne téléphonique.

Moteur de recherche : serveur ou groupe de serveurs qui se consacrent au référencement des pages d'Internet. Lors de requêtes particulières, ces moteurs renvoient des listes de liens correspondant à la demande comme Google, Yahoo.

Navigateur : logiciel permettant l'accès au World Wide Web, les trois les plus connus étant Netscape, Internet Explorer et Mozilla Firefox

Numérique : terme qui désigne toute donnée ou signal codés en bits. Se dit aussi de l'appareil qui effectue le codage binaire à partir d'une donnée analogique

Réseau : ensemble d'ordinateurs connectés par une liaison spécialisée ou commuté pour assurer une communication locale ou à distance et faciliter l'échange d'information entre des utilisateurs. La liaison peut se faire à l'aide de n'importe quel moyen de communication existant : câbles spéciaux, ligne téléphonique standard, liaison spécialisée (liaison téléphonique permanente et louée à des opérateurs), fibre optique, liaison satellite, liaison infrarouge...

Serveur : ordinateur, programme ou processus qui répond aux demandes d'information d'un client (utilisateur). Sur Internet, toutes les pages web sont stockées sur des serveurs y compris les moteurs de recherche et les annuaires.

Site : Lieu virtuel mis à la disposition des internautes par des entreprises ou des particuliers, contenant des informations structurées et constituée d'un ensemble de pages reliés entre elle par des liens.

Smiley (émoticônes) : petit visage créé à l'aide de signes de ponctuation qui exprime l'humeur de l'émetteur du message (exemple pour la colère deux point suivi de la parenthèse ouvert ☹)

SMS (short message and small) : service de messagerie permettant la transmission de court message alphanumérique et téléphones cellulaires numériques

Surfer/naviguer : c'est le fait d'aller de lien en lien sur Internet

Web: en français toile d'araignée, symbolise le réseau maillé de serveurs d'informations formant une toile d'araignée. Ces serveurs sont des pages personnelles aux interfaces de base de données.

Webcam : c'est une petite caméra numérique, branchée sur l'ordinateur, qui permet de diffuser régulièrement et en temps réel sur le web des images vidéo en provenance de différents endroits sur la planète ou de réaliser des vidéos conférences par Internet.

Webmaster : désigne le responsable du fonctionnement et de l'actualisation d'un site Internet

TABLES DES MATIERES

INTRODUCTION GENERALE.....	1
-----------------------------------	----------

PREMIERE PARTIE :

APPROCHE CONCEPTUELLE ET CONTEXTUELLE.....	10
---	-----------

<i>Introduction partielle.....</i>	11
------------------------------------	-----------

<i>Chapitre 1 : PRESENTATION GENERALE DU CADRE D'ETUDE.....</i>	12
---	-----------

<i>SECTION 1 : CONCEPTION HISTORIQUE ET DELIMITATION GEOGRAPHIQUE DU FOKONTANY D'AMBOHIPO.....</i>	12
--	-----------

1) Conception historique.....	12
-------------------------------	-----------

2) Délimitation géographique.....	13
-----------------------------------	-----------

<i>SECTION 2 : DEMOGRAPHIE.....</i>	14
-------------------------------------	-----------

1) Une population jeune.....	14
------------------------------	-----------

2) Cosmopolitisme de la population.....	15
---	-----------

3) Une forte concentration urbaine.....	17
---	-----------

<i>SECTION 3 : SITUATION MULTIDIMENSIONNELLE DU FOKONTANY D'AMBOHIPO.....</i>	19
---	-----------

1) Les voies publiques.....	19
-----------------------------	-----------

2) Sanitaires.....	19
--------------------	-----------

3) Education.....	20
-------------------	-----------

4) Santé.....	20
---------------	-----------

5) Economique.....	21
--------------------	-----------

<i>Chapitre 2 : APPROCHE THEORIQUE.....</i>	22
---	-----------

<i>SECTION 1 : SOCIOLOGIE DE LA FAMILLE.....</i>	22
--	-----------

1) Approche sociologique de la famille.....	22
---	-----------

2) La famille contemporaine et la famille traditionnelle.....	24
3) L'interactionnisme symbolique.....	25
<i>SECTION 2 : SOCIOLOGIE DES MEDIAS.....</i>	<i>25</i>
1) La communication.....	26
2) Historique et évolution des moyens de communication.....	27
3) Le diffusionnisme.....	29
<i>SECTION 3 : SOCIOLOGIE DE L'EDUCATION.....</i>	<i>29</i>
1) Définition de l'éducation	29
2) Aspect social de l'éducation.....	30
2-1- L'apprentissage.....	31
2-2- L'éducation formelle.....	31
3) Le concept fonctionnaliste.....	33
<i>Conclusion partielle</i>	<i>34</i>

DEUXIEME PARTIE :

LA REVOLUTION NUMERIQUE : IMPACTS ET ENJEUX DANS NOTRE SOCIETE.....	35
<i>Introduction partielle</i>	<i>36</i>
<i>Chapitre 1 : LA REVOLUTION NUMERIQUE.....</i>	<i>37</i>
<i>SECTION 1 : RELATION ENTRE MASS MEDIA ET SOCIETE DE CONSOMMATION.....</i>	<i>37</i>
1) L'image : connotation et dénotation.....	38
2) La publicité et le spectacle de la marchandise.....	38
3) La télévision et la culture des masses.....	40
a) Le choix de l'information.....	40
<i>SECTION 2 : JEU VIDEO ET INTERNET.....</i>	<i>41</i>
1) Les jeux vidéo.....	41

a) Aperçu historique	42
b) Un peu de culture de jeu.....	43
2) L'Internet.....	44
3) Le manga.....	47
SECTION 3 : LA CULTURE.....	49
1) Acculturation.....	50
2) Le changement social.....	53
3) La personnalité.....	54
Chapitre 2 : REFLEXIONS ET ANALYSES DES RESULTATS.....	56
SECTION 1 : LES CARACTERISTIQUES SOCIO-DEMOGRAPHIQUES DES ENQUETES.....	56
1) Le genre.....	56
2) L'âge.....	57
3) Profession des pères.....	58
4) Régions d'origines des jeunes.....	60
5) Niveau d'instruction.....	61
SECTION 2 : USAGES ET INTERACTIONS AUTOUR DES USAGES	63
1) Les motivations des jeunes.....	63
2) La famille	63
3) Identité langue et communication : transformation qui y sont autour.....	65
Conclusion partielle.....	66

TROISIEME PARTIE :

PROSPECTIVES ET SOLUTIONS.....	67
<i>Introduction partielle.....</i>	<i>68</i>
<i>Chapitre 1 : LES INCIDENCES SOCIO-CULTURELLES DE LA PROLIFERATION DES JEUX VIRTUELS.....</i>	<i>69</i>
<i>SECTION 1 : EFFET SUR L'INDIVIDU.....</i>	<i>69</i>
1) Les dangers résiduels du Net.....	70
<i>SECTION 2 : IMPACTS SOCIO-CULTURELS.....</i>	<i>71</i>
1) Culturels	71
2) Social.....	72
3) Scolaire.....	72
<i>Chapitre 2 : LE JEU DE RESPOSABILITEPOUR UNE APPROPRIATION RAISONNEET RAISONNABLE DESNTIC.....</i>	<i>74</i>
<i>SECTION 1 : JEUNES.....</i>	<i>74</i>
<i>SECTION 2 : PARENTS.....</i>	<i>75</i>
<i>SECTION 3 : ETATS.....</i>	<i>76</i>
<i>Conclusion partielle.....</i>	<i>78</i>
CONCLISION GENERALE	79
BIBLIOGRAPHIE.....	81
LISTE DES TABLEAUX	85
LISTE DES FIGURES.....	86
ACRONYMES.....	87
GLOSSAIRES.....	89

LISTES DES ANNEXES

-I-

CRITERES POUR LE DIAGNOSTIC DE TROUBLE ADDICTIF

A-Echecs répétés à l'impulsion d'entreprendre un comportement scientifique

B-Sentiment de tension augmentant avant de débiter le comportement

C-Sentiment de plaisir ou de soulagement en entreprenant le comportement

D-Sentiment de perte ou de contrôle pendant la réalisation du comportement

E- Au moins cinq des items suivant :

1-Fréquentes préoccupations liées au comportement ou aux activités préparatoires à sa réalisation

2-Fréquence du comportement plus importante ou sur une période de temps plus longue que celle envisagée

3-Efforts répétés pour réduire contrôler ou arrêter le comportement

4-Importante perte de temps passé à préparer le comportement, le réaliser ou récupérer de ses effets

5-Réalisation fréquente du comportement lorsque des obligations occupationnelles, académiques, domestiques ou sociales doivent être accomplies

6-D'importantes activités sociales, occupationnelles ou de loisirs sont abandonnés ou réduites en raison du comportement

7-Poursuite du comportement malgré la connaissance de l'exacerbation des problèmes sociaux, psychologiques, ou physique persistants ou récurrents déterminer par ce comportement

8-Tolérance : besoin d'augmenter l'intensité ou la fréquence du comportement pour obtenir l'effet désiré ou effet diminué si le comportement est poursuivi avec la même intensité

9-Agitation ou irritabilité si le comportement ne peut être suivi

F-Certains symptômes de troubles ont persisté au moins un mois, ou sont survenus de façon répétée sur une période prolongée

Source: GOODMAN, A., Addiction: definition and implication, British Journal of Addiction, 85, p1403-1408

-II-

GRILLE D'AUTOEVALUATION DE LA CYBERDEPENDANCE

	OUI	NON
1-Il m'arrive de constater que je dépasse le temps de connexion que j'avais initialement prévu		
2-Je trouve qu'il m'est difficile de rester plusieurs jours sans me connecter à Internet		
3-Je me suis fait déjà reprocher, par les membres de ma famille ou par mes amis, le temps que je passe sur mon ordinateur		
4-Je n'ai pas envie / je trouve contraignant, de limiter mon temps de connexion ou de jeu		
5-Il m'est déjà arrivé de me connecter au réseau au bureau ou à mon domicile alors que j'avais refusé une invitation pour sortir avec des proches ou des amis		
6-Il m'arrive de me faire passer pour quelqu'un d'autre sur Internet		
7-J'ai déjà menti au sujet de mon temps de connexion ou de jeu sur l'ordinateur		
8-Il m'arrive d'aller sur des sites ou je m'étais interdit de retourner		
9-Il m'arrive assez souvent d'avoir du mal à éteindre mon ordinateur ou d'écourter mon temps de connexion		
10-Je culpabilise à l'idée que je pourrais consacrer à mon entourage le temps que je passe sur l'ordinateur ou sur le Net		

1-Réponse positive : profil d'usage excessif de l'internet

2à3- Réponse positive : profil d'usage abusif de l'Internet

4 à5- Réponse positive : profil d'usage compulsif de l'Internet

6 à 9- Réponse positive : cyberdépendance

Source: GOODMAN, A., Addiction: definition and implication, British Journal of Addiction, 85, p1403-1408

-III-

QUESTIONNAIRE POUR LES JEUNES

I) Momba ny hadiadiana (Questions de faits)

1° Sexe : ☐ Lahy (Masculin) Vavy (Féminin) ☐

2° Firy taona ianao ? (Quel âge aviez-vous ?)

☐ 10 à 15

☐ 16 à 25

☐ 16 à 20

☐ 25 ans et +

3° Aiza ianao no mipetraka? (Où habitez-vous ?)

-Irery (Seul) ☐

-Avec les parents (Miaraka amin'ny Ray aman-dReny) ☐

4° Inona no asa ataon'ireo ray aman-dreninao? (Quel sont les professions de vos parents ?)

-Ray (Père):

-Reny (Mère):

5° kilasy (Niveau d'instruction) :

- Primaire ☐

- Secondaire ☐

- Lycée ☐

- Université ☐

-Autres (Formation professionnelle) ☐

II) Ara-kevitra (Questions d'opinion)

1) Tia na manao ireto zavatra ireto ve ianao: -les jeux vidéos : OUI / NON

(Aimez-vous ou pratiquez-vous) -l'Internet : OUI / NON

-les films et séries : OUI / NON

-les dessins animés : OUI / NON

2° Raha eny @ jeu vidéo (Si oui pour les jeux vidéos):

a)-Aiza ny toerana anaovanao an'izany (Où est-ce-que vous jouez) ?

- Ao an-trano(A la maison)
- Any @ cyber(Au cyber)
- Any @ ireny toerana voatokana ireny (Dans les salles de jeux)
- Any @ namana (Chez des amis)

b) Ora firy isan'andro no laninao @ izany ? (Combien de temps par jour en consacrez-vous ou par semaine?)

c) Inona no karazany ny anaran'ilay jeu fanaonao? Fa maninona no io na ireo no safidinao?
(A quel(s) type(s) de jeu jouez-vous ? Pourquoi ?)

d) Aiza ny toerana fividiananao na ahitano izany? (Où l'aviez vous procurer ?)

3°Raha eny momba ny Internet (Si oui pour l'Internet):

a) Amin'ny alalan'inona no anaovanao azy?(Quel est votre moyen d'accès pour Internet ?)

-Internet chez soi : wifi / modem ☐

-Cyber : ☐

-Internet mobile (téléphone cellulaire) : ☐

b) Fotoana fanaovana izany (Fréquence de connexion) :

☐ matetika ao anatin'iray andro (plusieurs fois par jours)

☐ 1 hatramin'ny 3 isan-kerinandro (1à3 fois par semaine)

☐ 4 hatramin'ny 6 isan-kerinandro (4à6 fois par semaine)

☐ 7 et plus (7 na mihoatra)

☐ Autres (hafa):

c) Amin'ny firy ? (A quel heure ?)

d) Inona no fiteny ampiasainao? (Quel est la langue de communication ou de navigation ?)

e) Inona no zavatra tena mahaliana sy jerena matetika ao? (Sur les services proposés sur le Net qu'est-ce qui vous intéresse ?) Fa maninona ? (Pourquoi ?)

4°Raha eny amin'ireo films sy séries (Si oui pour les films et séries):

a) Adin'ny firy isan'andro no laninao @ izany? (Combien de temps par jour vous dépenser pour les regarder ?) Amin'ny firy ? (A quelle heure ?)

b) Amin'ny fahitalavitra sa manofa na mividy na mindrana CD/DVD? (Sur quelles chaînes ou avec des CD/DVD loué/emprunté/acheté/échangé ?)

c) Karazana film otan'ny ahoana? (Quels genres de film regardez-vous ?) Pourquoi ? (Fa maninona ?)

d) Raha mampiasa CD/DVD ianao aiza no toerana fangalanao azy? (Si vous utilisez des CD/DVD où est-ce que vous en procurer ?)

5°Raha eny momba ireo dessins animés (Si oui pour les dessins animés) :

a) Adin'ny firy isan'andro no laninao @ izany? (Combien de temps par jour vous dépenser pour les regarder ?) Amin'ny firy(A quelle heure ?)

b) Amin'ny fahitalavitra sa manofa na mividy na mindrana CD/DVD?

(Sur quelles chaînes ou avec des CD/DVD loué/emprunté/acheté/échangé ?)

c) Karazany (Quel genre): -manga ☐

-barbie ☐

-autre ☐

d) Fa maninona no io naireo? (Pourquoi ?)

7° Araka ny hevitrao tsy misy fiatraikany @ fianaranao ve ireo fomba fanaonao ireo ?
(D'après vous ces pratiques n'affectent-ils pas vos études ?)

8° Manoloana ny fandrosoan'ireo fiataovam-pifandraisana, ahoana hoy ireo ray aman-dreninao ? (Vis-à-vis de ces tendances sur la révolution numérique et la virtualité, comment réagit vos parents ?)

-tena manaiky (D'accord à 100%) ☐

-manao didy jadona (Oppressif) ☐

-Azo resahina (Coopératif) ☐

-tsy manaiky mintsy (En désaccord total) ☐

9° Ahoana ny fahitany ny vokatra any am-pianarana? (Comment trouvent-ils vos résultats scolaires ?)

-tena mahafapo (Très satisfaisant) ☐

-mahafapo (Satisfaisant) ☐

-tsy dia mahafapo (Peu satisfaisant) ☐

-tsy mahafapo mintsy (Insatisfaisant) ☐

10° Ahoana ny fahitanao ny fihetsiny manoloana ireo zavatra fanaonao (Dans leur réaction à votre égard sur les jeux virtuels et la révolution numérique, pensez-vous) :

-fantany tsara izay ataony (qu'ils savent très bien ce qu'ils font) ☐

-somary vendrana ihany izy ireo (qu'ils sont un peu paumés) ☐

-tsy mba nandalo fahatanorana mintsy izy ireo (qu'ils n'ont jamais été jeunes) ☐

-mora miakatra izy ireo (qu'ils perdent vite leur sang froid) ☐

-tsy misy irarahiny an'izany (qu'ils s'en fichent) ☐

11° Manoloana ny tanàna tsy misy jiro na réseau ahoana no fahitanao izany ? (Comment vous sentez – vous dans un endroit où il n'y pratiquement pas d'électricité ?)

12° Manana fotoana ve ianao ifaneraserana na iresahana amin'ny ao an-tokantrano, @ mpiray vody rindrina na amin'ireo fianakaviana ? (Dans votre relation familial trouvez-vous du temps à communiquer avec la famille à la maison, les voisins ou encore les amis ?)

-IV-

GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES RESPONSABLES DE CYBER

I) Momba ny hadihadiana (Questions de faits)

1° Sexe : ☐ Lahy (Masculin) ☐ Vavy (Féminin) ☐

2° Firy taona ianao ? (Quel âge aviez-vous ?)

3° Adresse :

4° Taona niorenan'ny cyber (Date de création) :

5° Anaran'ny cyber (Nom du cyber) :

6° Fotoana sy ora fiasana (Heure d'ouverture / et jour d'ouverture) :

-Alatsinainy hatramin'ny Zoma (lundi à vendredi) ☐

-Alatsinainy hatramin'ny Asabotsy (Lundi à samedi) ☐

-Alatsinainy hatramin'ny Alahady (lundi à dimanche) ☐

7° Isan'ny fitaovana azo ampiasaina (Nombre de postes disponibles pour les clients):

1 à 4 ☐

5 à 10 ☐

10 et + ☐

8° Tarif (en Ariary) :

II) Hevitra (Questions d'opinion) :

1) Firy isan'andro ny olona mandeha tao amin'ny cyber ? (Combien d'individu par jour fréquente votre cyber ?)

2) Adin'ny firy/ firy minitra eoeo no lanin'ny olana iray amin'izany ? (Combien d'heure en moyenne passe un individu au cyber?)

3) Fantarao-ve ireo zavatra tena ataony ao amin'ny Internet ? (Etes-vous au courant de leur pratique sur le Net ?)

4) Ahaona ny fahitanao ny fandehanana mijery an'ireny site pornographique ireny? Voarara ve izany ? (Comment réagirez-vous vis-à-vis des visites des sites pornographiques ? Est-ce interdit ?)

5) Mahakasika ny ora fandeanana amin'ny cyber, amin'ny fotoana ohatran'ny ahoana no mahabetsaka ny olona ? (Sur les heures de fréquentation de cyber, quels sont les heures de pointes pour les internautes ?)

6) Aminao misy fiatraikany amin'ny fihetsik'ireo tanora na ny fianarany ve ny fandeanany @ cyber ? (Croyez-vous que la fréquentation de cyber a une incidence sur les comportements des jeunes ou du moins sur leurs études ?)

GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES PARENTS

I) Momba ny hadihadiana (Questions de faits)

1° Sexe : ☐ Lahy (Masculin) ☐ Vavy (Féminin)

2° Firy taona ianao ? (Quel âge aviez-vous ?)

3° Adresse :

4° Asa (Profession) :

5° Niveau d'instruction : (classe)

- Primaire ☐

-Secondaire ☐

-Lycée ☐

-Université ☐

-Autres (Formation professionnelle) ☐

II) Hevitra manokana (Questions d'opinion)

1) Fantatrao ve ny fialam-boly tena tian'ny zanakao? Inona avy? (Connaissez-vous les loisirs préférés de vos enfants ? Lesquels ?)

2) Mahaliana azy ireo ve ireny kilalao vokatry ny fahitalavitra sy ny jeux vidéo ireny ? (Sont-ils intéressés par les jeux virtuels que ce soient à travers la télévision que l'internet ?)

a) Raha eny, nanome alalana azy hanao izany vei anao sa nanmpy azy tamin'ny fifidianana izany ? (Si oui, l'aviez-vous autorisé à le faire ou du moins à le choisir avec eux ?)

b) Raha tsia, nahoana ? (Si non, pourquoi ?)

3) Ahaona ny fahitanao an'ireo fomba fanaon'ireo tanora momba ny jeux virtuels ? (Comment vous réagissez face à leur pratique ou tendance concernant les jeux virtuels ?)

4) Misy fiatraikany amin'ny fianaran'izy ireo ve izany? (Cela n'affecte-il pas leur résultat scolaire ou ses comportements ?)

5) Amin'ny fiainana andavan'andro inona no resaka tena mahatonga ny disadisa ao an-trano ?
(Dans la vie quotidienne quels sont les principaux sujets de désaccord avec vos enfants ?)

6) Momba ny ankohonana amin' ny hoavy, aminao mety hijanona ho tena iray, mitovy amin'izao fotoana izao ihany ny hoavy ? (Concernant la famille de demain, croyez-vous que l'unité familial restera aussi forte, aussi resserrée dans l'avenir qu'elle l'est aujourd'hui, ou qu'elle aura tendance à s'affaiblir ?)

Elle restera aussi forte, aussi resserrée ☐

Elle aura tendance à s'affaiblir ☐

COORDONNES :

HANJANIAINA Anna Danielline

Née le 13 Septembre 1988 à Faratsiho

Adresse : CU Ambohipo Bloc 134 / Tel : 0347625446

Titre : ADDICTION AUX JEUX VIRTUELS DANS LE FOKONTANY D'AMBOHIPO-
ANTANANARIVO VILLE : IMPACTS SUR LE MILIEU FAMILIAL ET SCOLAIRE

Rubriques épistémologiques: Sociologie des médias, sociologie de la famille et sociologie de l'éducation

PAGINATION : 84

TABLEAUX : 11

ACRONYMES : 35

GLOSSAIRES : 24

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES : 67

ANNEXES : 5

Résumé

L'information et la communication sont à la base du progrès de l'esprit de l'entreprise et du bien-être de l'être humain. Par ailleurs, les NTIC ont une incidence immense sur presque tous les aspects de notre vie. Les jeunes sont les consommateurs privilégiés et majeurs dans ces domaines. Ils ne sont pas indifférents à ces impacts et effets des multimédias dans la réalité que dans la virtualité. Ces impacts et effets sont surtout visibles en milieu urbain où la possession des biens liés à l'NTIC sont plus prépondérantes et accentuées par les matraquages médiatiques. Ces effets étant considérables et se manifestent aux niveaux de la famille, de la culture et de l'éducation. Les enjeux de la mondialisation et la révolution des NTIC sont multiples méritant des réflexions et des solutions adéquates pour mieux parvenir à un développement durable. Chacun a son rôle à jouer dans la mise en œuvre d'une stratégie efficace pour éviter des transcriptions bêtes des cultures étrangères.

Directeur de mémoire : ETIENNE Stefano Raherimalala