



# Les jeunes et les réseaux socionumériques : questions d'identités

Alexandre Coutant

## ► To cite this version:

Alexandre Coutant. Les jeunes et les réseaux socionumériques : questions d'identités. Digital natives. culture, génération et consommation, 2015. <hal-01853289>

**HAL Id: hal-01853289**

**<https://hal.science/hal-01853289v1>**

Submitted on 2 Aug 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

# Les jeunes et les réseaux socionumérique: questions d'identités<sup>1</sup>

Alexandre Coutant (Université de Franche-Comté, ELLIADD, équipe OUN et ISCC)

**Résumé :** Les réseaux socionumériques suscitent un engouement général chez les jeunes, en faisant le support médiatique emblématique de leur génération. Espaces de présentation de soi et de développement d'une culture générationnelle propre, ces plateformes sont le théâtre de jeux identitaires complexes. Cet article propose de les détailler et de donner des pistes de compréhension de cet engouement des jeunes pour les réseaux socionumériques ainsi que des formes de collectifs qui s'y épanouissent.

## Introduction

Ce chapitre s'intéresse aux questions d'identités chez les jeunes lors de leur usage des réseaux socionumériques. Les réseaux socionumériques sont définis comme des « services Internet permettant aux utilisateurs (1) de construire un profil public ou semi-public au sein d'un système, (2) de gérer une liste des utilisateurs avec lesquels ils partagent un lien, (3) de voir et naviguer sur leur liste de liens et sur ceux établis par les autres au sein du système (Boyd, Ellison, 2007) [...] qui fondent leur attractivité essentiellement sur l'opportunité de retrouver ses "amis" et d'interagir avec eux par le biais de profils, listes de contacts et applications à travers une grande variété d'activités » (Stenger, Coutant, 2011a, pp. 11-13).

Ces plateformes permettent d'examiner les rapports complexes entre activités menées par les individus et construction identitaire. Le cas des jeunes utilisateurs (i.e. moins de 25 ans en l'occurrence) est étudié ici en détails. Les spécificités de la médiation technique opérée par les plateformes donnent naissance à des jeux de mise en scène originaux qu'il s'agit de décrire et de comprendre mais qui s'inscrivent directement dans les proposition plus larges des théories de l'identité (Martuccelli, Singly, 2010).

Cet article propose une discussion théorique structurée en deux temps. Une première partie rappelle la spécificité du processus identitaire durant la jeunesse en mobilisant les apports de la sociologie de l'identité et de la jeunesse. La seconde décrit les spécificités des expressions identitaires sur les réseaux socionumériques à travers un examen de la littérature en sciences humaines et sociales.

### Encadré 1 - des jeunes natifs digitaux ?

Les dénominations jeunes ou adolescents seront préférées aux natifs digitaux dans ce chapitre. L'examen du rapport des jeunes aux dispositifs d'information et de communication justifie en effet de comparer les usages des dispositifs actuels au rapport historiquement entretenu entre jeunesse et médias. Il nécessite donc de s'intéresser plus largement à la catégorie de la jeunesse qu'aux dénominations qualifiant la jeunesse actuelle.

Par ailleurs, les postulats accompagnant la notion de natifs digitaux sur la compétence "naturelle" qu'entretiendraient ces derniers avec les dispositifs d'information et de communication sont invariablement remis en cause par les enquêtes s'intéressant aux littératies numériques<sup>2</sup>. Un jeune né

1 Je tiens à remercier Thomas Stenger dont les commentaires, suggestions, interrogations ont, comme à l'accoutumée, permis d'améliorer sensiblement la qualité de cette contribution. S'il est besoin de démontrer l'intérêt d'une démarche interdisciplinaire pour enrichir la compréhension des phénomènes étudiés par les sciences sociales, il constitue ma meilleure pièce à conviction.

2 On définit ainsi « l'aptitude à comprendre et à utiliser les TIC dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la

dans un monde peuplé d'ordinateurs ne comprend pas davantage la pensée algorithmique qu'un jeune né dans un monde peuplé de voitures ne maîtrisait le principe d'un moteur à combustion. En outre, cette définition possède le défaut de focaliser l'attention sur l'outil technique et la maîtrise de son utilisation là où les dispositifs d'information et de communication supposent non seulement de savoir les employer mais aussi de maîtriser les contextes sociaux dans lesquels ils s'emploient (Liquète & al., 2012). Les controverses autour de Facebook ne reposent pas sur des clics malheureux mais bien sur des difficultés à concevoir à qui nous nous adressons lorsque nous prenons la parole sur le site.

## **1. L'identité comme prisme pour comprendre les activités des jeunes**

### **1.1. L'identité : un concept pour définir un phénomène multidimensionnel**

Le terme identité contient dans sa définition même toute l'ambivalence et la complexité du phénomène auquel il est censé renvoyer. Il signifie effectivement aussi bien ce qui est identique à un référent que ce qui différencie un élément de tous les autres. Le processus de construction identitaire repose sur cette double dynamique contradictoire : "produits énigmatiques de deux dynamiques potentiellement antagoniques, en vertu desquelles chacun ne peut dire "je" qu'en disant et en pensant aussi "nous" (Mesure, Renault, 1999, p. 12).

Cette première complexité se double d'une autre tension, concernant cette fois l'aspect immuable ou au contraire évolutif de l'identité. Lahire a bien insisté dans son "homme pluriel" (2001) sur la tension entre une vision stable de l'identité, supportée par de nombreuses représentations sociales valorisant cette stabilité ("je n'ai pas changé") mais ne rendant pas compte de l'évolution de l'individu au cours du temps ou selon les contextes sociaux dans lesquels il se trouve. On retrouve dans cette distinction ce que Ricoeur (1996) appréhendait comme l'*idem* et l'*ipse*. Le premier renvoie à ce qui demeure stable, permanent dans l'identité, comme le nom, la nationalité et de nombreuses caractéristiques sociales et économiques qui permettent de nous identifier et dont on ne se défait pas facilement (sociolecte, accent, etc.). Au contraire, le second renvoie à ce qui évolue sans cesse dans nos actions et représentations selon que nous cotoyons nos amis, notre famille ou nos collègues, que nous soyons lycéen, jeune actif, parent, retraité, etc.

#### **Encadré 2 – l'individu : un phénomène moderne ?**

Jusque récemment, le travail personnel dans la définition de soi était considéré comme le fruit du passage des sociétés dans la modernité. Cette dernière se serait accompagnée d'un affaiblissement du poids des structures sociales (famille, état, religion, etc.) dans la définition de l'individu, donnant lieu à un travail personnel de ce que Kaufmann (2004) a nommé invention de soi. Aux rôles fortement définis selon son milieu social et dans lesquels il s'agissait de demeurer, se serait ainsi substitué une relative autonomie dans la définition de soi amenant l'individu à développer une certaine réflexivité sur lui-même et à travailler la mise en scène de soi. Cependant, des travaux historiques et des comparaisons interculturelles tendent à remettre en cause la spécificité accordée aux sociétés modernes. La réflexivité et l'expression de singularités se retrouvent ainsi non seulement au cours de l'histoire (Bedos-Rezak, Iogna-Prat, 2005) mais aussi dans des cultures très différentes (Lozerand, 2014). Les tensions entre stabilité et processus, entre unicité et pluralité s'avèreraient donc davantage anthropologiques que représentatives d'une configuration sociale particulière.

On peut s'accorder sur trois dimensions composant l'identité, même si les débats demeurent importants quant à la prépondérance à accorder à l'une ou l'autre de celles-ci dans la définition de nos représentations et pratiques.

La première concerne la conscience de soi (Arnaud, 2013, p. 15). elle se fonde sur la conscience d'être une individualité différente des autres, ce qu'Erikson nomme "le sentiment subjectif et tonique d'une unité personnelle et d'une continuité temporelle" (1972, p.13). Cependant, ce sentiment personnel d'individualité ne suffit pas à expliquer le processus identitaire.

La seconde dimension renvoie à la part des autres dans notre construction identitaire. Goffman (1974, P. 75) souligne que "l'individu doit compter sur les autres pour compléter un portrait de lui-même qu'il n'a le droit de peindre qu'en partie". Il reprend ainsi en la nuancant une idée de Mead sur l'influence qu'ont les autres sur notre propre perception de nous-mêmes. Le sentiment de soi serait à envisager comme une négociation entre une présentation individuelle et ce qui est renvoyé par l'extérieur : "même s'il est vrai que l'individu détient un moi unique et qui n'appartient qu'à lui, le signe de cette possession est entièrement le produit d'un labeur cérémoniel collectif: la partie que sa bonne tenue exprime n'est pas plus significative que celle que les autres lui renvoient par la déférence qu'ils lui manifestent".

Enfin, une troisième dimension concerne notre intégration d'éléments issus des institutions composant la société (état, classes sociales, famille, école, communautés de pratiques, etc.). Lahire (2001, p. 233) propose ainsi de considérer ces institutions comme autant de surfaces planes et l'individu comme une feuille froissée, dont les plissements seraient composés de l'intégration particulière de ces différentes institutions. Notre passage au sein de différents contextes et des normes, statuts, rôles qui y sont associés, ce que Goffman (1991) a appelé des cadres de l'expérience, nous amène à intégrer partiellement ces cadres. Leur maîtrise plus ou moins grande a pour effet de faire reconnaître notre appartenance aux groupes sociaux fréquentant ces espaces.

<b>Dimensions de l'identité</b>	<b>Pincipe/explication</b>	<b>Auteur de référence</b>
Conscience de soi	Conscience d'être une individualité différente des autres	Erikson (1972)
Construction collective	Négociation entre la représentation que l'on propose aux autres et ce que les autres nous renvoient sur nous-mêmes	Goffman (1974)
Héritages institutionnels	Intégration partielle de normes et de représentations circulant dans les différents contextes sociaux que nous traversons	Lahire (2001)

Figure 1 - dimensions de l'identité

Ajoutons à ces trois dimensions le rapport que nous entretenons aux objets dans notre construction identitaire. Kaufmann souligne ainsi que "les objets jouent ici un rôle de premier plan. En se distribuant sur ses entours matériels, la personne acquiert consistance et stabilité. Le maintien et la constance que l'on pense être le propre de l'individu ne sont rien d'autre que l'effet de son extériorisation et de son arrimage dans les choses familières. Les objets du quotidien ont une vertu de permanence qui construit le concret et contrôle les errements de l'identité : ils jouent le rôle de garde-fou du Soi" (ibid., p. 45). Cette dimension offre l'intérêt de s'écarter d'une vision trop désincarnée de l'identité. On peut y retrouver l'influence d'un auteur comme Certeau (1990) dont tout le travail a consisté à démontrer comment les objets circulant dans l'espace social ne contraignaient pas directement les usagers mais donnaient lieu à un complexe et insoupçonné travail d'appropriation. Dans les théories de l'identité, ceci a donné naissance à la notion de support, que Martuccelli définit comme "les procédures par lesquelles (l'individu) parvient à se tenir face au monde" (2002, p. 77). Ces supports peuvent être symboliques (exercices de méditation, règles de coaching personnel, psychanalyse, etc.) mais aussi relationnels (groupe d'amis, famille, collègues, communautés d'appartenance, etc.) et matériels (agencement d'un bureau permettant d'optimiser son travail, alliance symbolisant son engagement, etc.). Notre arrimage dans les objets du quotidien

constitue une condition pour nous approprier ces objets : c'est en organisant les meubles et ustensiles de ma cuisine, parfois en les modifiant ou les adaptant, que je crée les conditions propices à mon activité culinaire. Cependant, cet arrimage a aussi pour effet de nous faire déposer une part de nous dans ces objets : ce sont les souvenirs attachés à celui-ci qui me dissuadent de jeter le vieux robot ménager avec lequel j'ai appris à cuisiner à mes enfants.

## 2. La jeunesse, un moment identitaire central

L'adolescence constitue indéniablement un moment d'ébullition identitaire (Kaufmann, 2004, p. 238 ; Lahire, 2001, p. 70). Singly (2006) explique son importance par le passage dont elle est le théâtre d'une identité sociale, héritée de ses parents, où l'enfant se définit avant tout comme "fils de" à une identité personnelle, fortement constituée par la culture générationnelle de l'adolescent. Cette transition entre identité sociale et identité personnelle ne fonctionne pas sur le mode du remplacement mais plutôt du passage au premier plan de la seconde. Insistons par ailleurs sur la signification de l'adjectif "personnelle" employé pour définir cette seconde forme d'identité. Pour Singly, il ne s'agit en rien de postuler une autonomie à l'égard de la société. En cela, l'identité personnelle s'avère tout autant constituée de social. Ce ne sont que les éléments qui la composent qui diffèrent. D'éléments hérités de sa famille, sans intervention active de l'individu pour l'identité sociale, Singly voit dans l'identité personnelle des éléments provenant davantage d'affinités électives de l'individu : les codes, normes et rôles de ceux qui représentent pour lui des "autrui significatifs"<sup>3</sup>, le groupe de pairs constituant le principal pour les adolescents (Le Breton, 2013, p. 85).

À ce déplacement des autres significatifs de la famille vers les pairs s'ajoute un deuxième processus de déplacement des référents de l'individu. Ce deuxième mouvement relève de l'intégration des normes de comportement attendues en société. L'enfant qui se comportait en cherchant à satisfaire ses parents en vient à adapter ses comportements en fonction d'une norme générale de vie en société. Les sociologues analysent ce phénomène comme le passage de la référence à des autres significatifs vers un autre généralisé (Martuccelli, Singly, 2010, p. 69). En effet, l'intégration par l'individu des normes de la société dans laquelle il évolue passe du désir de satisfaire un autre significatif (l'apprentissage des règles de politesse pour faire plaisir à ses parents) au respect d'un autre généralisé (on se comporte poliment car c'est une règle de vie en société).

Pour autant, l'intégration de ces normes ne va pas sans négociations. Les jeunes font effectivement face aux normes mises en place par les générations les précédant. Or, chaque génération cherche à construire sa propre culture pour mieux arriver à se définir face aux générations antérieures (Galland, 2004). Ce moment identitaire se traduit donc par un intense travail d'appropriation de ces normes. Il repose sur la multiplication de "braconnages", terme emprunté à Certeau et renvoyant à des "manières d'employer des produits imposés par un ordre économique dominant" (1990, p. XXXVII). Ainsi, les adolescents font avec la configuration sociale dans laquelle ils grandissent mais attribuent de nouveaux sens à cet ordre dans lequel ils évoluent afin de mieux se l'approprier.

C'est ainsi que la notion de "support" évoquée *supra* permet de comprendre les activités des adolescents. Ces derniers se livrent en effet à un important travail de "figuration" (Goffman, 1974, p. 15) pour mettre en scène leur identité et signifier auprès des autres. La matière de ces figurations est composée des différents supports auxquels ont accès les adolescents selon leurs capitaux culturels (jouer de la guitare, pratiquer le skateboard, rédiger de la poésie, etc.), économiques

---

3 Mead, puis Berger et Luckmann à sa suite, désignent ainsi les individus qui soutiennent le Soi en le validant ou non. Ils complexifient ainsi la deuxième dimension de l'identité que nous avons vu *supra* en précisant que tous les retours des autres sur notre construction identitaire n'ont pas la même valeur à nos yeux. La reconnaissance d'un être cher jouera bien davantage que celle d'une vague connaissance.

(s'acheter les marques à la mode, changer régulièrement sa garde-robe, partir en vacances dans des endroits originaux, etc.) et sociaux (être reconnu comme drôle, intelligent, beau, de confiance, etc.).

La visibilité joue un grand rôle dans cette figuration, parfois au point de soigner davantage son existence en tant qu'image que son intériorité (Aubert, Haroche, 2011 ; Le Breton, 2013) et que la culture des pairs se transforme en tyrannie de la majorité (Pasquier, 2005) à laquelle l'adolescent en quête de reconnaissance se doit de se soumettre. Dans cette période délicate de développement de son identité personnelle, il est effectivement fréquent que l'équilibre entre les différentes dimensions de son identité ne se négocie pas facilement. La place que prennent les pairs dans l'estime de soi peut parfois pousser à "l'uniformisme" pour reprendre le terme de Blos (1963, p. 142) pour indiquer cette pente glissante menaçant tout adolescent tenté d'abandonner ses spécificités pour mieux faire corps avec ce collectif rassurant que constitue sa classe d'âge.

La consommation joue un grand rôle dans ce jeu identitaire : "à l'adolescence, le vêtement, la coiffure, les attitudes, la tenue en somme sont élaborés comme un langage, un badge de reconnaissance. La stylisation de soi est un mot d'ordre. [...] Exister, c'est être remarqué, c'est-à-dire marqué et démarqué" (Le Breton, 2013, p. 90). Les marques servent ici d'identité de prothèse (ibid., p. 96) au sein d'un grand marché des bien symboliques. Néanmoins, ce rôle tient moins à la performativité propre de leurs discours et produits qu'à la dynamique d'appropriation collective à laquelle ils donnent lieu, au braconnage, pour investir leurs produits et discours de codes propres à une culture générationnelle. Elles constituent effectivement autant de signes sur lesquels construire une connotation, une signification plus ou moins détournée afin d'intégrer les revendications d'affiliation et de différenciation des adolescents (Coutant, 2014).

Les technologies de l'information et de la communication et les médias ont aussi toujours constitué un support important de la dynamique adolescente (Galland, 2004). Chaque génération s'est associée à certains de ces supports pour constituer sa culture, qu'il s'agisse du téléphone, du transistor, des magazines ou plus récemment des séries et émissions. Les terminaux constituent des supports sur lesquels tenter de recréer un espace autonome d'expression, plus ou moins intime selon les fonctionnalités et services qu'ils abritent. Les contenus culturels fournissent la matière à de nombreuses discussions où ils finissent par valoir moins pour eux-mêmes que pour les occasions de discussion qu'ils permettent ou pour leur rôle de miroir, plus ou moins réaliste, des préoccupations adolescentes (Lahire, 2004 ; Pasquier, 1999). Perea (2010) souligne d'ailleurs le rôle social essentiel que jouent ces conversations que l'on pourrait considérer comme un superficiel bavardage dans la reconduction des liens sociaux. Cette dimension phatique est essentielle au sentiment d'inclusion sociale et par conséquent particulièrement prééminente à l'adolescence, lorsque la reconnaissance des pairs joue un rôle si essentiel dans la stabilisation de l'identité.

### **Encadré 3 – repères : quelques définitions centrales**

*Identité* : processus pluridéterminé par lequel un individu intègre un ensemble de dispositions lui permettant de développer une représentation de soi, des contextes sociaux dans lesquels il évolue, d'y agir et d'y communiquer.

*Médias socionumériques* : services Internet 1) dont le contenu est très largement produit par les internautes utilisateurs (principe UGC : user generated content), 2) qui regroupent des configurations sociotechniques très variées en termes de dynamique de participation (par intérêt, par amitié) et de visibilité (nature et finalité des données publiées en ligne) (Stenger, Coutant, 2013, p. 115).

*Réseaux socionumériques* : « services Internet permettant aux utilisateurs (1) de construire un profil public ou semi-public au sein d'un système, (2) de gérer une liste des utilisateurs avec lesquels ils partagent un lien, (3) de voir et naviguer sur leur liste de liens et sur ceux établis par les autres au sein du système (Boyd, Ellison, 2007) [...] qui fondent leur attractivité essentiellement sur l'opportunité de retrouver ses "amis" et d'interagir avec eux par le biais de profils, listes de

contacts et applications à travers une grande variété d'activités » (Stenger, Coutant, 2011a, pp. 11-13)

## **2. La construction identitaire des jeunes sur les médias sociaux numériques**

### **2.1. Un espace d'expressions identitaires variées**

#### **Encadré 4 - médias sociaux numériques et réseaux sociaux numériques : quelles différences ?**

Les commentateurs ont tendance à englober sous un même vocable les différentes plateformes peuplant ce qui a pu être nommé Web 2.0, Web participatif, réseaux sociaux ou médias sociaux. On retrouve effectivement pour chacune d'elles le principe de l'UGC défini *supra*. Cependant, au delà de cette proximité dans la source des contenus partagés, il serait dangereux d'assimiler des sites aux usagers, activités, formes de collectifs et finalités parfois radicalement différents. Ainsi, les réseaux sociaux numériques tels que définis *supra* ne constituent qu'une sous-partie très spécifique des médias sociaux numériques. Pour distinguer ces derniers, deux axes ont été mis à jour (Stenger, Coutant, 2013). Le premier concerne le type d'activité mené sur la plateforme et le second s'intéresse aux éléments partagés sur celle-ci.

Les activités peuvent être guidées par la sociabilité ou par un intérêt précis. Dans le premier cas, c'est l'occasion de se retrouver qui l'emporte sur l'intérêt pour l'activité en elle-même. Ainsi, la plupart des conversations sur Facebook constituent davantage des occasions d'être ensemble que des échanges sur des sujets passionnants les participants. Dans le second cas, c'est l'activité collective qui justifie la présence de l'utilisateur. Sur Twitter, une grande partie des échanges s'effectuent autour d'un sujet précis qui réunit des amateurs. Il s'agit d'un axe majeur de distinction des activités menées sur les différents médias sociaux numériques. Il permet de distinguer les réseaux sociaux numériques de plateformes abritant d'autres formes d'échanges comme l'engagement citoyen ou politique (Jouët, Rieffel, 2013), la valorisation professionnelle de soi (Domenget, 2013), l'éducation (Liquète & al., 2012), etc. Les enquêtes menées par Médiamétrie (Médiamétrie, juin 2013) valident cette répartition des activités en ligne dans différents espaces, les internautes ne fréquentant pas les mêmes sites pour s'informer, se divertir, faire leurs achats ou entretenir leurs relations sociales, même si les réseaux sociaux numériques, en tant que plateforme où faire part de ses activités quotidiennes, peuvent abriter des commentaires sur ces activités menées hors de leur périmètre (Millette, 2013).

Les éléments partagés peuvent concerner l'individu lui-même ou des contenus tiers. Dans le premier cas, il pourra s'agir selon les plateformes de commentaires sur son quotidien, de photos de ses vacances, de ses diplômes, de son expérience professionnelle, de ses goûts culturels, mensurations, attentes sentimentales, etc. Dans le second cas, les contenus seront . Ce second axe permet de distinguer les plateformes en fonction de ce qui y sera valorisé. Tout un ensemble de sites sont en effet destinés à délivrer une image de soi valorisée, que celle-ci soit à finalité professionnelle (Domenget, 2013), sentimentale (Kessous, 2011) ou simplement relationnelle (Coutant, Stenger, 2010). La focalisation s'effectue donc sur soi. D'autres sites vont davantage mettre en circulation des contenus tiers que l'utilisateur trouve intéressants, drôles, choquants ou mémorables : articles d'actualité, vidéos de sportifs, clips de groupes appréciés, etc. La focalisation s'effectue davantage autour de centres d'intérêt au sein de ce qui a été défini comme des communautés virtuelles (Proulx, Poissant, Sénécal, 2006).

Enfin, l'emploi du qualificatif social numérique en un seul mot se justifie pour éviter de voir dans ces espaces un phénomène uniquement social - ce que pourrait encourager l'appellation média social qui pourrait en définitive s'appliquer aux pigeons voyageurs - ou uniquement numérique - ce que pourrait encourager l'appellation média numérique s'appliquant désormais aussi bien à la télévision. La particularité du phénomène médias sociaux numériques s'avère bien au contraire le résultat d'une co-construction intégrant dynamiques sociales et supports techniques.

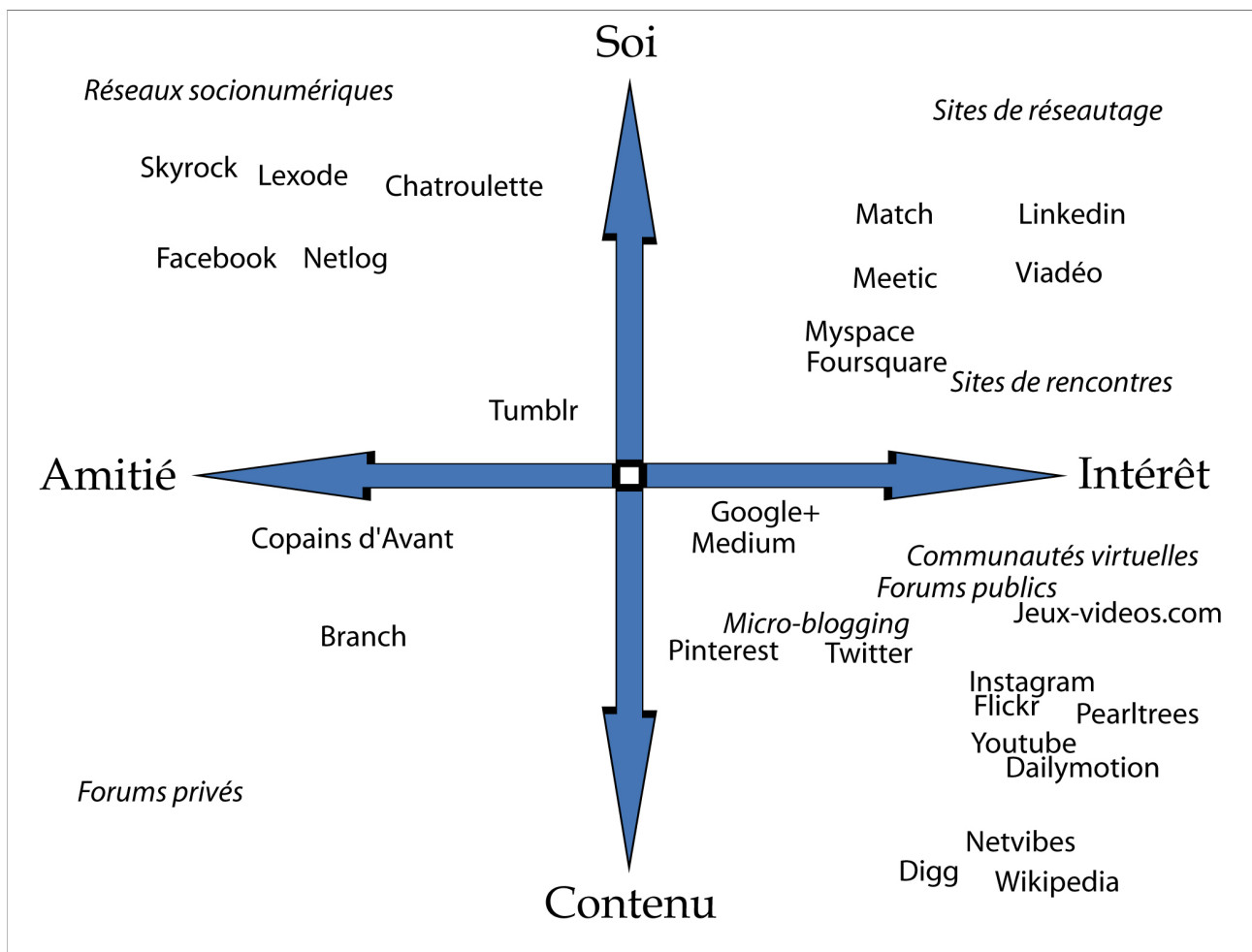


Figure 2 : cartographie des médias sociaux numériques (Stenger, Coutant, 2013)

Cette cartographie offre l'avantage de distinguer quatre espaces accueillant des formes de collectifs différentes. Les espaces soi/amitié, dont les réseaux sociaux numériques s'avèrent emblématiques, encouragent à la formation de collectifs échangeant autour de leur vie quotidienne et se mettant en valeur face à des audiences plus ou moins élargies mais généralement ancrées dans leur réseau de sociabilité élargi. Les espaces soi/intérêt continuent de focaliser les échanges sur la mise en valeur de soi mais davantage sur des sujets précis (sentimentaux, professionnels, etc.) que sur des éléments de sociabilité ordinaire et à destination d'audiences plus larges et pas nécessairement connues. Les espaces contenus/amitiés voient se former des groupes généralement plus restreints de personnes entretenant des relations fortes et échangeant des contenus qu'ils pensent susceptibles d'intéresser leurs proches. Les espaces contenus/intérêt voient émerger une multitude de collectifs sociotechniques ne se connaissant pas nécessairement à l'origine et réunis autour de sujets partagés.

Les médias sociaux numériques se sont vus reconnaître un rôle important dans la construction de leur culture générationnelle par les adolescents. Danah Boyd a très tôt décrit le rapport entre construction identitaire et emploi des médias sociaux numériques par les jeunes (Boyd, 2007). Ses travaux, reposant sur l'étude de nombreuses plateformes, ont mis à jour un grand nombre des caractéristiques qui cadrent aujourd'hui leur analyse (Boyd, 2008). Elle souligne notamment la continuité des expériences vécues en ligne et hors ligne, la co-construction des activités menées sur les plateformes sous la double influence des affordances des dispositifs et des logiques sociales animant leurs usagers, l'effondrement des contextes faisant advenir de nouvelles formes de visibilité plus ou moins maîtrisées, les reconfigurations des notions de privé et de public qu'elles impliquent. Quatre propriétés fondent selon elle le public de ces sites : sa persistance (les traces laissées par les



usagers sont enregistrées et archivées), sa duplicabilité (elles peuvent être copiées), son potentiel de diffusion (elles sont grandement visibles) et son accessibilité (elles s'avèrent facilement accessibles).

Ses descriptions, s'appuyant sur les travaux s'intéressant à la construction identitaire durant l'adolescence et du rôle qu'y jouent les médias, ont depuis été régulièrement confirmées, notamment pour :

- L'usage de ces sites pour la mise en scène de soi (Donath, 2007 ; Rui, Stefanone, 2013)
- Leur rôle de support d'activités de sociabilité entre pairs (Ito & al., 2010)
- La continuité des relations amicales sur les différents supports et leur rôle dans l'inclusion sociale des individus (Ellison & al., 2007 ; Lethiais, Roudaut, 2010 ; Notley, 2010 ; Valenzuela & al., 2009)
- Le rôle du réseau de relations que nous affichons dans la perception de nous qu'ont les visiteurs de notre profil (Walther & al., 2008 ; Tom Tong & al., 2008).

Casilli (2010) voit même dans cet ensemble de recherches la marque d'un changement plus profond dans les préoccupations des chercheurs s'intéressant à Internet. Du test d'hypothèses sur le cloisonnement social des utilisateurs d'Internet jusqu'au début des années 2000, celles-ci se seraient déplacées vers la volonté de documenter les nombreuses et plus ou moins accessibles pratiques expressives des jeunes : échanges via messageries synchrones et asynchrones, construction d'intelligences collectives sur les forums, autopublication sur les blogs, jeux de mise en scène de soi sur les réseaux socionumériques, pratiques amateurs de la photographie, de la vidéo ou de la narration (Allard, Blondiaux, 2007 ; Cardon, Delaunay-Teterel, 2006 ; Donath, 2007 ; Livingstone, 2008 ; Metton, 2010).

Ce tournant "expressiviste" (Allard, Blondiaux, 2007) dans les enquêtes s'intéressant aux usages des médias socionumériques par les jeunes a permis de préciser les identités que donnent à voir ces espaces. Loin du fantasme d'une identité totalement inventée ou de la possibilité offerte à chacun de vivre une "seconde vie", les recherches ont plutôt mis à jour que les jeunes s'y mettent en scène de manière "réaliste et honnête" pour reprendre les termes d'Ellison & al. (2006). Et pour cause, de nombreux espaces réunissent des audiences au moins partiellement connues hors ligne ou demandent un investissement qui empêche de se contenter de feindre une facette identitaire. Le jeune connecté sur Skyrock ou Facebook l'est avec ses camarades de classe ou de quartier, les facettes temporaires qu'il envoie via Snapchat sont destinées à ses proches, celui désirant valoriser sa réputation professionnelle devra démontrer sa capacité à intégrer les codes de son futur secteur d'exercice et interagir avec ses potentiels employeurs par de nombreuses voies avant d'espérer décrocher un stage, les discussions sur les forums, blogs et sites de questions/réponses réunissent des publics souvent récurrents, relativement informés, auprès desquels il s'agit de faire reconnaître la valeur de sa contribution.

Les mises en scène de facettes identitaires plurielles en ligne rendent plus visible et accessible un phénomène identitaire ancien, que l'époque moderne n'aurait fait que renforcer (Lahire, 2001 ; Kaufmann, 2004). Serge Tisseron prend ainsi bien soin d'historiciser l'usage de l'avatar : "Nous vivons dans une culture où l'apparence n'est plus censée refléter l'identité, mais simplement une facette de cette identité. De la même façon, dans un monde virtuel, l'avatar choisi ne nous ressemble pas forcément fondamentalement, mais il constitue une facette de nous-mêmes qu'il nous plaît de donner à un moment précis. Les mondes virtuels n'ont pas créé cette tendance, ils l'ont banalisée en en faisant un mode généralisé de rencontre avec l'autre. C'est un bal masqué permanent, on y rencontre des marins, des sorcières, des fées. N'oublions pas que les fêtes masquées étaient très importantes dans les sociétés traditionnelles. Cela permettait de faire de nouvelles rencontres imprévues. Les mondes virtuels renouent en quelque sorte avec la tradition du carnaval, en s'autorisant à dire des choses que l'on ne s'autorise pas habituellement, parce qu'on est masqué"<sup>4</sup>.

---

4 <http://libertaire.free.fr/tisseron4.html>

Les adolescents profitent de cet "essayage" identitaire pour envisager temporairement des soi possibles dans un espace où chacun accepte cette rupture partielle avec la face que nous assumons hors ligne (Boyd, 2007 ; Coutant, Stenger, 2010). Il ne faut cependant pas en conclure une plus grande liberté dans l'invention de soi. S'inventer différent n'est pas à la portée de tous. Cela suppose un ensemble varié de ressources qui sont inégalement réparties selon les origines socioéconomiques (Kaufmann, 2004). Le travail identitaire individuel contient tout autant de contraintes et de "fatigue d'être soi", pour reprendre l'expression d'Erhenberg (2000), que de potentiel d'épanouissement. Les enquêtes s'intéressant aux origines socioéconomiques des usagers d'Internet confirment pleinement cette stratification sociale des capacités à s'inventer (Coavoux, François, 2012 ; Granjon & al., 2009 ; Denouël, Granjon, 2011). Elles ajoutent même que la visibilité ou au contraire la capacité à contrôler ce que l'on diffuse de soi sur Internet constituent un nouvel axe d'inégalités, l'impudeur constituant la dernière, et peu valorisable, ressource de ceux ne disposant pas d'autres pour tenter d'obtenir un peu de popularité au sein de ses pairs<sup>5</sup>. Ainsi, ces espaces donnent l'occasion de jouer aux limites de la mise en scène de soi habituelle, par exemple en forçant l'un de ses traits de caractère lors de ses interventions en ligne (Coutant, Stenger, 2010), mais ne permettent pas par leur existence seule de multiplier les facettes identitaires crédibles. Celles-ci supposent des dispositions culturelles intégrées au cours de notre socialisation et qui détermineront notre capacité à tirer parti des supports numériques comme outil de construction de soi (Lahire, 2004 ; Kaufmann, 2004).

Ce fantasme d'identité inventée, déconnectée du réel, pour le meilleur comme pour le pire, repose en grande partie sur une incompréhension de la notion de virtualité associée aux espaces numériques (Latzko-Toth, Proulx dans Proulx & al., 2006). En effet, il ne s'agit en rien de séparer les expériences en ligne du cadre hors ligne dans lequel elles sont vécues. L'expérience individuelle gagne à être davantage envisagée comme un continuum composé de différents supports. Par ailleurs, la virtualité s'oppose moins au réel qu'à l'actuel. Ainsi, une relation amicale établie en ligne est bien actuelle au sens où elle se réalise dans tout un ensemble d'actions. De même, les jeunes se faisant pirater leur compte ont bien l'expérience d'une perte identitaire de la même manière que lorsqu'ils perdent un tee-shirt fétiche. La virtualité relève de son côté du potentiel. Entendu ainsi, le virtuel concerne donc tout autant les objets, avec ce qu'ils recèlent comme potentiel d'utilisation, que les individus, avec leurs désirs, imaginaires et aspirations. Bien que beaucoup de ces derniers ne s'actualiseront sûrement jamais, ils continuent de constituer notre identité. Bien avant les médias socionumériques, Markus et Nurius soulignaient ainsi que « les soi possibles représentent l'idée qu'un individu se fait sur ce qu'il pourrait devenir, ce qu'il voudrait devenir, ce qu'il a peur de devenir » (1986, p. 954). Non actualisés, ces soi possibles conservent une existence et un rôle dans la construction identitaire. Ils sont donc virtuels dans le sens où ils constituent un ensemble de potentiels dont certains deviendront actuels et d'autres demeureront toujours à l'état de virtualité. La notion de virtualité, si elle peut s'avérer intéressante lorsqu'il s'agit d'envisager ces potentialités d'un objet ou les soi possibles d'un individu, s'avère donc trompeuse lorsqu'elle s'applique indistinctement à une certain type de dispositif sociotechnique. Il est alors préférable de la remplacer par la notion de numérique (Vial, 2014), qui ne présume pas d'un niveau de réalité du phénomène étudié.

Évoquer ces jeux identitaires chez les jeunes amène à s'intéresser à comment ces espaces peuvent être envisagés comme des supports d'apprentissage pour ces derniers. Loin des apprentissages institutionnels fournis par les encadrants des générations antérieures, les médias socionumériques constituent effectivement des supports pour une toute autre forme d'apprentissage : celui de leur culture générationnelle. Ils y observent et intègrent les normes et les rôles attendus par leurs pairs en matière d'attitudes à adopter, de marques à porter, de contenus culturels à connaître, de stars à imiter, etc. Boyd (2007, 2008) et Ito & al. (2010) appuient sur la praticité du contexte en ligne pour ces jeunes ne maîtrisant pas encore totalement les règles de ce jeu de la mise en scène de soi face aux autres :

- L'affaiblissement du rapport au corps. Ce corps n'est en rien annulé. Les jeunes se donnent à voir à travers de nombreux signes : photographies d'eux-mêmes, de stars ou de personnages,

5 <http://www.internetactu.net/2008/12/02/sociogeek-notre-exposition-en-ligne-est-strategique/>

dessins, montages, etc. Beaucoup de ces signes les représentent directement. Cependant, la médiation de la plateforme leur permet de moins subir leur corps en sélectionnant les représentations d'eux-mêmes qui les mettent les plus en valeur à leurs yeux. En outre, ce sont tous les éléments par lesquels notre corps trahit notre état émotionnel qui se trouvent occultés à nos interlocuteurs : sudation incontrôlable, mouvements d'anxiété intempestifs, perte de contrôle de la voix qui font toute la difficulté pour un jeune de se confronter à des situations fortement impliquantes comme les premiers échanges sentimentaux ou les altercations.

- La temporalité plus lâche des échanges. Pour l'adolescent timide ayant peur de ne pas trouver ses mots dans des situations en face à face, la médiation de ces interfaces permet de ne pas avoir à répondre instantanément. Certains vecteurs sont explicitement asynchrones. Même dans le cas de vecteurs synchrones, il demeure toujours possible de prétexter une sollicitation de son contexte hors ligne pour justifier de ne pas répondre sur le champ. De même, le truchement du clavier rend moins attentif à la rythmicité des échanges qui contraind les conversations en face à face. Ce temps plus long mis à produire son énoncé permet aussi de davantage réfléchir à ce que l'on souhaite partager. Enfin, le passage par le clavier soustrait en partie à l'irrémediabilité des échanges oraux : s'il est possible de reformuler, il est en revanche impossible d'effacer une phrase prononcée, avec toutes les conséquences fâcheuses que cela peut entraîner. Au contraire, les échanges textuels permettent de revenir sur notre contenu tant que celui-ci n'a pas été validé Ceci explique certainement en grande partie pourquoi, malgré la très forte amélioration des outils d'échanges vocaux et vidéo, les systèmes reposant sur les échanges textuels conservent toujours un attrait aussi fort pour auprès des jeunes.
- La possibilité de faire appel à des tiers invisibles pour affronter les situations dans lesquelles les jeunes se sentent mal à l'aise. Le paravent que constitue l'écran permet effectivement de se faire accompagner dans des situations qui exigeraient d'être seul en face à face. Le jeune prétendant pourra demander à un membre de la fratrie ou à un ami plus expérimenté dans les relations sentimentales de l'assister lorsqu'il abordera l'élue de son cœur par messagerie instantanée. Tel autre pourra s'entourer de son groupe d'amis lorsqu'il s'agira de clarifier un froid avec l'un des membres de son entourage.
- La possibilité de se constituer en audience invisible. Les jeunes cherchant à comprendre peuvent ainsi circuler sur les profils de leurs camarades les plus populaires et décortiquer ce qui les rend

La praticité de ces situations dans une phase d'apprentissage identitaire ne doit pas pour autant amener à craindre un hypothétique enfermement au détriment des espaces hors ligne. Les recherches menées sur les usages des dispositifs numériques soulignent toutes que ces dispositifs sont employés dans des situations hors ligne où le jeune n'est pas nécessairement isolé (Casilli, 2010 ; Ito & al., 2010 ; Stenger, Coutant, 2011). La généralisation de l'accès via des terminaux mobiles<sup>6</sup> accentue encore cette intégration au sein de contextes hors ligne variés (Latzko-Toth, 2012). Par ailleurs, ces apprentissages ont bien pour objectif d'apprendre à gérer des situations hors ligne, qui en constituent toujours l'horizon final. Les adolescents sont à ce titre très clairs : leur goût pour ces espaces ne surpasse pas le goût de se retrouver ensemble hors ligne mais constitue plutôt une alternative au fait qu'ils n'ont pas tant l'occasion de le faire sans être encadrés par des adultes (Boyd, 2008 ; Coutant, Stenger, 2010).

Les aspects positifs d'apprentissage par socialisation ne doivent cependant pas masquer les effets pervers associés à l'invasion du quotidien des jeunes par des dispositifs socionumériques et notamment de la mise en chiffre qu'ils permettent, Dominique Pasquier souligne ainsi, "on a toujours constaté la nécessité d'avoir un capital relationnel important dans la sociabilité juvénile [...] Mais le fait de devoir afficher son capital relationnel de façon quantitative, est lui assez nouveau"<sup>7</sup>. Ceci encourage à une vision utilitariste de la mise en relation qu'elle estime plus proche d'un calcul

6 <http://www.arobasenet.com/2014/03/smartphone-devient-premier-ecran-devant-la-tele-728.html>,

7 <http://www.internetactu.net/2008/10/07/dominique-pasquier-ce-que-les-technologies-relationnelles-concentrent/>

capitalistique que des théories du capital relationnel. Il change de nature. Sa valeur d'affichage peut l'emporter sur sa valeur de reconnaissance réelle. Elle ajoute que le capital relationnel étant dépendant des capitaux culturel et économique, ce jeu d'affichage reproduit une stratification sociale déjà effective hors ligne, et même renforcée par le fait que l'entretien de larges réseaux de relations relève du modèle de sociabilité masculine.

Nous allons à présent analyser les activités des jeunes sur les réseaux socionumériques particulièrement et identifier les principaux registres d'action sous-tendant l'extrême diversité des usages .

## **2.2. Les réseaux socionumériques, un espace de ménagement identitaire mutuel**

L'observateur de l'activité menée par les jeunes sur les réseaux socionumériques peut avoir au premier abord l'impression d'assister à une reconfiguration permanente de celles-ci : après un engouement intense pour l'envoi de cadeaux plus ou moins désirables (de la rose à la crotte de chien), l'attention s'est portée sur les tests et quizz. Ce sont ensuite les applications de comparaison de goûts qui ont envahi les murs avant que celles proposant de découvrir nos secrets ne les remplacent. Ce sont désormais les bandes dessinées personnalisées qui fleurissent sur les profils. Il en va de même avec les statuts qui, s'ils se font l'écho de nos quotidiennetés, n'en suivent pas moins les mêmes modes en matière de formulation plus ou moins longue, reprenant les contenus culturels du moment (Bref, Vie de Merde, etc.), affichant les réponses à de mystérieuses énigmes ou activités collectives lancées par messagerie ou diffusant des messages viraux d'hommage, de demande de témoignage ou encore de marque d'attention. Quant aux images, partagées frénétiquement au point que Facebook se trouve être la plus grande photothèque en ligne du monde, les générateurs d'avatars issus de personnages des industries culturelles cotoient les photomontages personnels, les clichés auxquels on a appliqué un filtre, tout autant que les photos de vacances, celles à vocation esthétisantes ou encore celles destinées à témoigner de notre quotidien, souvent culinaire, et bien entendu les désormais très médiatisés selfies<sup>8</sup>. Ajoutons à cela la multiplicité des plateformes connaissant des succès plus ou moins pérennes. Si Facebook a réussi à s'imposer comme le principal acteur des réseaux socionumériques, de nombreux autres services relèvent en effet des usages que nous avons catégorisés dans l'amitié/soi : Chatroulette, Snapchat, Skyrock, Ask, Vine, Instagram. Les tons, sujets, formes de visibilité et de collectifs créés diffèrent mais renvoient tous à cette même sociabilité recherchée à travers les activités souvent peu intéressantes en elles-mêmes et à cette volonté expressiviste (Allard, Blondiau, 2007) focalisant sur le soi. Après un règne sans partage de Facebook, la multiplication des services employés par les jeunes depuis quelques mois laisse supposer le développement d'un écosystème de services spécialisés : Twitter pour l'expression de ses affects au fur et à mesure de leur ressenti, Ask pour les joutes rhétoriques, Snapchat pour les mises en scène de soi débridées, Whatsapp pour les échanges intimistes, Vine pour les scènes de vie, etc. Parallèlement, un usage plus mûre de Facebook paraît indiquer qu'il est désormais identifié comme une sphère publique où ménager un affichage consensuel de soi<sup>9</sup>.

Pourtant, on aurait tort de se cantonner à cette variété de surface, tant ces activités renvoient à des logiques identitaires plus profondes actualisant ce que nous avons évoqué dans la partie précédente. Les jeunes utilisateurs de Facebook illustrent en effet de manière particulièrement flagrante le principe de co-construction identitaire que nous venons d'exposer : l'identité ne relève en rien du processus autonome mais se construit en se fondant sur des supports, que ceux-ci soient relationnels - le regard des autres validant notre mise en scène de soi (Goffman, 1974) -, matériels - le miroir comme outil favorisant l'individualisme (Kaufmann, 2004) - ou intellectuels - la tenue d'un journal

---

8 L'emploi du mot, désignant les autoportraits réalisés avec son téléphone portable tenu à bout de bras, a augmenté de 17 000 % en 2013 selon l'Oxford Dictionary qui l'a élu mot de l'année. Il se voit même accorder d'avoir mis à jour une nouvelle esthétique : <http://culturevisuelle.org/icones/2846>

9 <http://www.ffttelecoms.org/articles/10-ans-apres-le-facebook-des-adolescents-fait-sa-crise>

intime comme technique de soi (Foucault, 2001). Sur Facebook, la matérialité de la plateforme - on peut aimer mais pas ne pas aimer -, les autres auxquels elle donne accès -des audiences hétéroclites pour la plupart des comptes -, les activités collectives qui émergent de la rencontre de cette plateforme et de ses usagers - l'injonction permanente à la participation combinée au rôle de la popularité dans les sociabilités adolescentes donnant lieu à de multiples détournements de rubriques et fonctionnalités pour mettre en avant ses meilleurs amis - constituent autant de supports au processus identitaire.

Catégories de supports	Exemple historique	Exemple sur les réseaux socionumériques
Relationnels	Avis que portent nos amis sur nous	Type d'audience à laquelle le site donne accès et actions qui lui sont possibles (commenter, poster du contenu, noter, etc.)
Matériels	Miroir comme outil permettant le soin de son image	Fonctionnalités permettant ou interdisant l'expression de certains contenus (taille des posts, formats audiovisuels acceptés, affichage de désaccord, etc.)
Intellectuels	Journal intime comme support de réflexivité	Activités collectives encourageant à l'expression de souvenirs communs ou d'affection (posts participatifs, jeux partagés par messagerie, etc.)

Figure 3 - catégories de supports et exemples

Pour comprendre la co-construction d'identités à partir de ces différents supports, les travaux de Certeau (1990) s'avèrent éclairants. Il emploie la métaphore de la partie d'échec : pour que le jeu existe, il faut des règles ; celles-ci s'avèrent donc tout aussi habilitantes – elles rendent le jeu possible – que contraignantes – elles encadrent les actions possibles ; cependant, le joueur peut "faire avec" les règles pour construire sa propre trajectoire et la peupler de "coups" (tactique, tricherie, négociation, jeu sur les marges des règles, etc.), c'est-à-dire que ces règles peuvent donner lieu à de multiples performances de la part des acteurs. Cette part de non prévisible, ces "opérations culturelles" aux "trajectoires non pas indéterminées mais insoupçonnables" (Certeau, 1993, p. 221), expliquent que la diversité des appropriations des réseaux socionumériques ne doit pas faire perdre de vue que celles-ci demeurent représentative du même processus fondamental, cadrant, de construction identitaire.

Les activités des jeunes sur les réseaux soconumériques peuvent être rapprochées du processus d'invention de soi évoqué *supra* : "Le profil est une narration par laquelle on présente sa face et dont le vocabulaire et la syntaxe sont constitués par les activités en ligne" (Coutant, Stenger, 2010, p. 3). On repère son aspect processuel par l'accumulation, depuis les premières informations fournies lors de l'inscription jusqu'aux mises à jour régulières du profil accompagnant chaque activité. Cette narration a des règles de genre qui encadrent ce qui relève de la bonne expression, validée par les pairs, des expressions hors-sujet ou hors-cadre. Les échanges relèvent notamment dans une large majorité de la sociabilité quotidienne et les jeunes cherchent d'abord à "trainer ensemble" (Ito & al., 2010) dans un cadre respectant le ménagement et la réassurance mutuels. Cette finalité oriente les activités puisqu'il est alors moins question de s'attacher à des sujets précis, à s'engager dans des thématiques approfondies, que de surfer sur l'actualité, de rebondir humoristiquement sur les interventions de chacun en veillant à fournir une image positive de soi et à témoigner d'attention à ses "amis". Ces activités badines, légères, ont beaucoup joué dans l'image de superficialité associée aux réseaux socionumériques. Pourtant, elles constituent le terreau de nos sociabilités ordinaires (nommées auparavant les conversations de comptoir, sur la pluie et le beau temps ou de machine à café), essentielles pour stabiliser une image de soi et de son inclusion sociale. Lahire a nommé

"activités prétexte" ces activités moins importantes pour elles-mêmes que pour les occasions de sociabilité qu'elles permettent et a montré comment beaucoup de pratiques culturelles adolescentes relevaient au moins en partie de cette finalité (Lahire, 2004). Nous proposons ici de catégoriser celles menées sur les réseaux socionumériques.

### **2.3. Les activités, matériau de la construction identitaire**

La mise en scène de soi sur les réseaux socionumériques donne lieu à plusieurs formes de mise en visibilité selon qu'elles soient davantage focalisées sur ego ou ses autrui significatifs. Ainsi, la catégorisation proposée par Coutant et Stenger (2011) à propos des photographies peut s'appliquer à l'ensemble des activités des jeunes :

- *Activités pour me montrer* : il s'agit des photos, commentaires sur une activité, lien partagé accompagné d'un commentaire ne mettant en scène que le propriétaire du profil. Ces mises en visibilité n'ont pas nécessairement à être parfaitement réalistes car les réseaux socionumériques tolèrent une présentation de sa face partiellement idéalisée. Cette tolérance est d'autant plus aisée que les usagers soulignent que leur audience "imaginée" (Anderson, 1996), dans le sens où la représentation que se font les membres de leur audience est souvent au moins partiellement différente de l'audience effective de leurs contributions, est constituée majoritairement de personnes qu'elles cotoient régulièrement hors ligne. Ils ne se livrent donc pas à une mue identitaire totale. De fait, les inventions de soi constatées sur les profils relèvent davantage de l'amélioration ou de l'insistance sur certains traits existants et s'accompagnent d'une forte distance au rôle typique du second degré régnant sur ces plateformes (Coutant, Stenger, 2010). Les selfies relèvent de cette forme d'expression, tout comme les photos posées individuelles ou les avatars. Les statuts relevant du lifestream, c'est-à-dire livrant ses ressentis face à ses activités quotidiennes, relèvent aussi de cette catégorie.
- *Activités pour nous montrer* : il s'agit des photos, commentaires sur une activité, lien partagé accompagné d'un commentaire mettant en scène le propriétaire du profil avec ses autrui significatifs (amis, couple, famille, collègues, camarades, personnalités, organisations). Nous touchons ici à la part interactive de la construction identitaire. L'individu se construit en effet par ses appartenances et exclusions et les réseaux socionumériques lui donnent la possibilité d'afficher ces revendications. Il peut s'agir de photos posées, en contexte de sorties ou de soirées, taggées, de commentaires incluant la référence à d'autres utilisateurs, de statuts les invitant à s'exprimer, d'événements collectifs mis en valeur, de like apportés à une page de personnalité, de marque, d'association ou de mouvement revendicatif, etc. Cependant, précisons que cet affichage ne se traduit que rarement par un engagement profond sur ces plateformes, où le cadre léger des échanges respecté par les membres aboutit à ce que les démarches plus engagées soient menées dans d'autres espaces comme les communautés virtuelles.
- *Activités pour les montrer* : il s'agit des photos, liens partagés où le créateur est absent et ne met en scène que ses proches. Cette catégorie regroupe aussi des photos posées, en contexte de sorties ou de soirées, et des « tags », des contenus tiers publiés à l'adresse de membres ou directement sur leur mur. La mise en visibilité de soi y est minime puisque la seule trace de l'auteur se situe dans son choix d'adresser le contenu à une certaine personne, d'en taguer d'autres ou de publier des photos les représentant. Cette activité s'avère potentiellement plus polémique puisqu'elle illustre cette fois la part que prennent les autres dans la définition de notre face publique. La construction identitaire la plus impliquée dans ces activités est en effet celle des personnes mises en scène. Cette irréductible négociation de l'image que nous cherchons à façonner est bien traduite par le concept de réputation, qui ajoute aux signes émis par l'individu ceux que d'autres émettent sur lui (Alloing, Pierre, 2012). Cependant, les études démontrent que cette potentialité ne se réalise que rarement tant ces plateformes abritent des échanges très attentifs au ménagement mutuel comme sur Facebook (Coutant,

Stenger, 2010 ; Proulx, Kwok-Choon, 2011) ou instituant la règle du second degré des échanges agressifs, comme sur Ask, dont les échanges font écho aux insultes rituelles échangées entre les groupes d'adolescents observés par Labov (1993) et dont il soulignait la fonction intégrative au sein de sa culture générationnelle.

Ces trois formes d'activités regroupent la grande majorité des interventions observées sur les réseaux sociaux numériques. Des contenus tiers (articles de journaux, vidéos produites par un tiers, etc) circulent aussi sur ces sites, mais ils ne constituent pas la majorité des échanges. Par ailleurs, leur partage s'accompagne extrêmement souvent d'un commentaire qui modalise (Goffman, 1990) ce partage pour l'orienter vers une expression de goût personnel à la manière des "activités pour me montrer".

Le rôle de ces activités dans la construction identitaire des adolescents est double (Coutant, Stenger, 2011). D'une part, elles assument une "fonction « d'affichage » consistant à montrer ses goûts, valeurs, mode de vie, etc. (groupes, pages, photos, statut, infos restent les plus évidents). Il convient de garder à l'esprit que toutes les activités, dès lors qu'elles sont rendues visibles, peuvent être conçues par l'individu comme un moyen de « s'afficher ». D'autre part, elles endossent une fonction « miroir » consistant à se comparer aux autres ou à des programmes et à se soumettre à leur évaluation (jeux de confrontation ou d'évaluation, commentaires, challenges et défis, classements). Ajoutons que toutes les activités recensées sont susceptibles de détournements pour permettre une comparaison, comme l'illustre la course aux amis ou les challenges lancés sur les jeux ne nécessitant pas la participation d'amis. Boyd (2007) soulignait déjà cette utilisation des réseaux sociaux numériques en indiquant à quel point ils étaient appropriés comme des espaces où tester sa mise en scène de soi, observer les camarades populaires et s'essayer aux échanges avec ses pairs.

Enfin, précisons le rôle que jouent les réseaux sociaux numériques dans la gestion des liens avec les différents autres qui composent l'entourage quotidien ou passé des jeunes. Nous reprenons ici un long extrait de l'article "Les activités quotidiennes des jeunes sur les réseaux sociaux numériques : typologie et enjeux" (Coutant, Stenger, 2011, pp. 15-16) en lui apportant quelques modifications pour prendre en compte les nouveaux usages des plateformes. Ces nouveaux usages ne modifient pas pour autant la pratique profonde de gestion de la "connexion" (Proulx, Klein, 2011) à laquelle les fonctions décrites renvoient.

Une partie importante des activités menées par les jeunes consiste en l'entretien de différents types de liens selon les « amis » concernés.

- Une fonction « trainer ensemble » concerne les bons amis auxquels elle fournit les moyens de discuter, de s'organiser, de clarifier des choses. La proximité des liens se traduit par une intensité des interactions s'étalant souvent sur une grande partie des activités.
- Une fonction « entretien » concerne les amis moins proches ou ayant été perdus de vue. Les réseaux sociaux numériques constituent alors un moyen de garder le contact pour un coût minimal (notamment par comparaison avec l'investissement nécessaire pour un coup de téléphone). Davantage que la messagerie, c'est bien le mur, les like, plus rarement les commentaires ou les incitations aux souvenirs véhiculées via des statuts qui permettent alors cet investissement minimum. La fonction d'entretien du lien concerne a minima la possibilité de se tenir au courant de l'évolution de l'autre en allant visiter le profil sans se manifester soi-même.
- Une fonction « explorer » consiste à nouer des liens, demeurant souvent faibles, avec des connaissances au sein d'une aire géographique ou de sociabilité finie. Les listes d'amis jouent alors un grand rôle.

Cette dernière fonction nécessite quelques précisions puisqu'il est admis, par les chercheurs s'étant penchés sur les réseaux sociaux numériques qu'hormis de relativement rares usages professionnels, ces

plateformes ne servent pas à rencontrer de nouvelles personnes (Boyd, 2008 ; Cardon, 2008 ; Donath, 2007 ; Livingstone, 2008 ; Papacharissi, 2009). D'ailleurs, si l'on demande aux jeunes s'ils ont déjà rencontré du monde par les réseaux sociaux numériques, ils répondent par la négative et renvoient pour ces pratiques vers d'autres espaces (le chat, chatroulette, les sites de rencontre, etc)

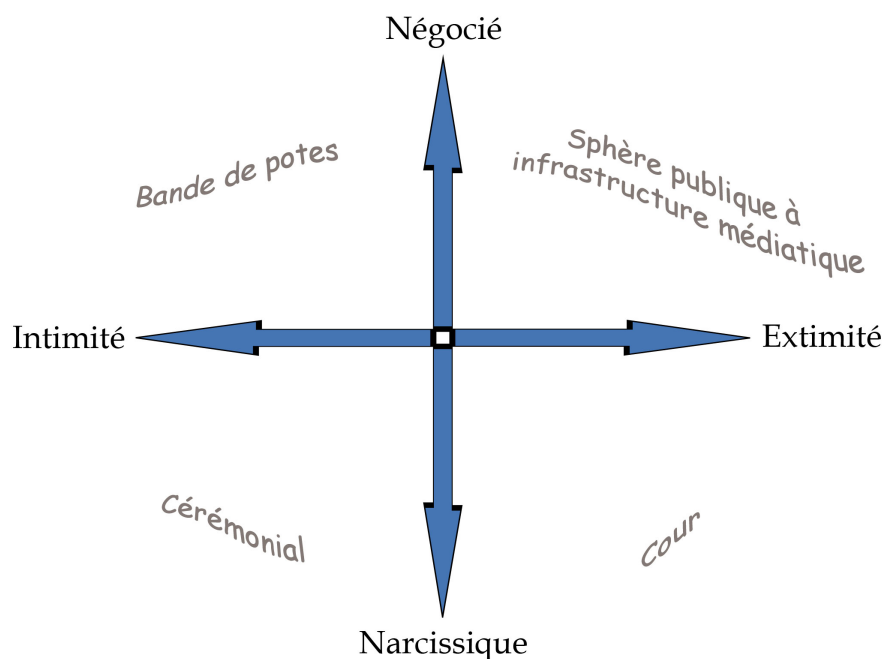
Bien que ces relations aux amis puissent revêtir de multiples formes, le terme amis recouvrant mal la diversité des relations nouées (Stenger, Coutant, 2011b), l'idée d'exploration doit donc rester liée à une certaine conception de ce qu'est « connaître quelqu'un », qui permet de ne pas restreindre les liens noués sur ces sites aux seuls contacts proches.

Les enquêtés reconnaissent effectivement n'entretenir des liens proches qu'avec une infime partie du réseau auquel ils sont connectés. Comment expliquer alors la présence de ces autres amis ? La réponse émergeant de l'analyse comparée des déclaratifs et des profils invite à se pencher sur une certaine forme de liens faibles<sup>10</sup> qui restent fortement corrélés à un espace géographique ou social : le collège, la ville, les amis d'amis, la famille éloignée. Concernant l'espace géographique, les personnes cherchent effectivement à se lier à certaines personnes de leur établissement scolaire, de leur village ou de leur quartier. En ce qui concerne l'espace social, elles vont choisir des amis d'amis dont elles ont entendu parler, qu'elles ont croisés lors d'événements ou avec lesquels elles auront échangé lors de commentaires sur le profil de l'ami en commun. Il ne s'agit donc pas à proprement parler d'inconnus, mais pas non plus de personnes que l'on peut affirmer connaître.

Les réseaux sociaux numériques se distinguent donc fortement des chats ou des forums (où tout le monde est susceptible de se rencontrer) par l'imposition de limites (techniques sur Facebook, mais aussi sociales sur Skyrock<sup>11</sup>) consistant dans ce minimum de liens.

#### **Encadré 5 - Mise en scène de soi et expression identitaire des jeunes à travers les profils des réseaux sociaux numériques**

Ces différentes activités amènent à la composition de profils pouvant être distingués selon le degré d'interaction qu'ils assument et l'ouverture du profil à une audience plus ou moins vaste.



<sup>10</sup> <http://www.internetactu.net/2008/02/08/10-proprietes-de-la-force-des-cooperations-faible/>

<sup>11</sup> Ainsi, les enquêtés affirment qu'ils vont sur les blogs ou profils des amis ou camarades du collège, lycée, qu'ils circulent ensuite par blogs ou amis liés, et que les personnes mettent leur adresse de blog comme statut MSN. Ils ne comprennent pas l'intérêt d'aller sur un blog d'une personne qu'ils ne connaîtraient absolument pas et soulignent d'ailleurs qu'ils ne voient pas comment ils pourraient s'y rendre si le fondateur ne leur a pas indiqué l'adresse ou n'est pas lié à un de leurs amis.



**Figure 4 - Une cartographie des profils en fonction des formes de mise en scène de soi  
(Coutant, Stenger, 2010)**

L'ouverture du profil à son audience va de l'intimité à l'extimité. Cette distinction concerne le nombre d'amis et la gestion de ces derniers via des listes ou non, mais aussi les types d'activités menées. Celles-ci s'avèrent elles-mêmes plus ou moins publiques : chat interne, messagerie, mur, commentaires, jeux, choix d'afficher publiquement ou non les interactions effectuées avec des applications ou les interventions de nos amis.

Le degré d'interaction concerne la manière dont les individus construisent leur identité à travers leur profil. La négociation fait référence aux travaux de Goffman sur la co-construction de la face avec les différents interactants tandis que Narcisse fait référence à l'autocentrisme du personnage mythique. Nous ne sous-entendons pas ainsi que certains profils seraient maîtrisés uniquement par leur propriétaire, la co-construction de la face est un phénomène auquel nul ne peut échapper. Cependant, certains usagers s'avèrent bien plus enthousiastes pour interagir que d'autres. Ils répondront aux commentaires sous leurs contributions tandis que d'autres ne répondront jamais. Ils participeront à des activités foncièrement collectives comme les jeux ou les statuts participatifs tandis que d'autres en resteront à s'exprimer via leurs photos et statuts personnels. Certains profils tendent donc davantage vers une négociation assumée tandis que d'autres penchent vers une communication unilatérale. Les profils observés ne s'avèrent bien entendu jamais aux extrémités des axes mais se répartissent plutôt sur le continuum qui les relie.

Coutant et Stenger proposent ainsi quatre modèles d'expression identitaire (2010) :

- "la cour", lorsque le profil se situe du côté narcissique et de l'extimité. L'audience est alors davantage envisagée comme un public auquel se montrer sans nécessairement interagir avec. Ce public est vaste et rappelle par analogie le protocole associé à la cour royale, où le roi se montre devant un ensemble de prétendants qu'il ne connaît pas nécessairement
- "le cérémonial", lorsque le profil se situe du côté narcissique et de l'intimité. L'audience constitue toujours un public mais elle est désormais restreinte, comme dans le cérémonial royal où certains proches peuvent assister à des activités intimes du roi.
- "la sphère publique à infrastructure médiatique", terme emprunté à Boyd (2008), concerne les profils bénéficiant d'une large audience mais où les activités sont bien plus interactives et la construction de l'identité est plus négociée. L'individu profite de ces activités pour échanger avec le vaste ensemble de relations constituant ses « amis » et se construit au fil de ces interactions.
- "la bande de potes" conserve cette interactivité mais avec un nombre d'amis bien plus restreint qui ne fait plus apparaître l'espace des échanges comme un espace public constitué d'audiences hétéroclites mais comme un lieu intime où échanger avec ses proches

Cette cartographie, initialement produite à partir d'une ethnographie des pratiques des jeunes sur Facebook, s'avère suffisamment robuste pour distinguer les réseaux socionumériques s'étant développés depuis sur des positionnements plus spécifiques. Ainsi, si l'on analyse les deux dispositifs à la mode chez les jeunes début 2014, Snapchat et Ask, nous pouvons les distinguer sur chacun de ces axes. Snapchat penche vers le narcissisme en limitant la possibilité d'interagir sur les contenus diffusés tandis qu'Ask insiste sur la négociation en organisant les activités de ses membres autour des questions/réponses. Snapchat s'oriente vers l'intimité en donnant une forte maîtrise de l'audience à l'utilisateur tandis qu'Ask, en faisant le choix d'ouvrir tous les profils, fait le choix de l'extimité.

## Conclusion : Un phénomène sociotechnique ambivalent

Le fait que les réseaux socionumériques aient été appropriés par les jeunes dans leurs logiques générationnelles ne doit pas pour autant les faire assimiler à de simples supports émancipateurs. Ils constituent d'indéniables territoires d'expression, fortement appréciés par leurs usagers et jouent un grand rôle dans l'apprentissage des règles d'interaction sociale. Ils s'inscrivent ainsi dans la lignée du rôle qu'ont pu jouer les terrains vagues, transistors, téléphones, MSN dans l'établissement d'un lieu entre-soi où développer sa culture générationnelle à l'abri des anciennes générations (Galland, 2004).

Cependant, cette autonomie gagnée à l'égard des parents ou éducateurs l'est au prix d'une surveillance généralisée (Arnaud, Merzeau, 2009). Le caractère public que nous associons aux réseaux socionumériques ne concerne en effet que la visibilité de nos activités. Au delà, ces espaces demeurent des propriétés privées, d'entreprises dont la vocation n'est pas de favoriser l'expression identitaire mais bien de monétiser les traces qu'elles accumulent sur les profils des usagers.

Cette contrainte se traduit par un certain nombre d'injonctions du dispositif pour pousser à la participation : logique de flux de toutes ces plateformes incitant à participer si l'on ne souhaite pas disparaître dans l'écume des nouvelles contributions ; établissement de normes sociales favorisant l'épanchement, qu'ils s'agisse de mettre en place un espace de ménagement mutuel où se sentir libre de se livrer comme sur Facebook, ou que l'on défie la personne pour qu'elle ose se livrer comme le "ask me anything" fréquent sur Reddit ou Ask ; établissement de diverses métriques de popularité (nombre de likes, de commentaires, de visites, de réponses, d'amis, etc) ; omniprésence des plateformes, accessibles sur tous supports et multipliant les alertes incitant à revenir sur leurs espaces.

Ces incitations ont une influence sur le type de construction identitaire produit et sur la diversité des facettes identitaires convoquées. En favorisant le flux mais en enregistrant toutes les traces, elles inversent le fonctionnement de la mémoire tel que l'a décrit Halbwachs (1994). Celui-ci insiste sur le fait que notre mémoire doit nous servir à stabiliser notre perception de nous dans le présent tout en restant malléable lorsqu'il s'agit d'évoquer des souvenirs afin que chacun puisse reconstruire une narration sur sa vie. Sur les réseaux socionumériques, le flux tend au contraire à faire s'évanouir nos actions au présent mais conserve de manière inaltérable les traces de celles-ci. C'est donc de nouvelles compétences de compréhension et de gestion de nos traces dans le temps et dans les différents espaces socionumériques que nous traversons qui sont exigées, ce que Merzeau nomme la maîtrise de sa présence numérique (2010). L'enregistrement systématique et la mise au même niveau dans le flux de toutes les contributions tend aussi à faire assimiler le mémorable au mémorable (Hoog, 2009) là où les traditionnelles techniques de soi, outils destinés à aider les individus à "se tenir face au monde" (Martuccelli, 2002 : 77), ont pour vocation d'aider à distinguer les événements importants de ceux plus anecdotiques. Que penser d'une mise en visibilité qui assimile dans le même flux un changement de statut sentimental et un commentaire sur l'état de sa tasse de café ? Par ailleurs, l'omniprésence de ces espaces ludiques modifie la répartition des espaces de sociabilités induite par des médias moins pervasifs<sup>12</sup> (Ito dans Allard, Blondiaux, 2007). Les médias appropriés par les générations précédentes demeuraient attachés à un lieu précis (la chambre à coucher, le terrain vague, etc) et ne se diffusaient pas sur de nombreux terminaux. La disponibilité des réseaux socionumériques sur de nombreux supports, dont mobiles, a pour conséquence de les rendre accessibles en permanence, ce qui provoque une tension avec les autres espaces sociaux constituant la vie d'un adolescent. Il est possible d'y accéder en classe, pendant les repas, en voiture, dans le vestiaire. La légèreté des échanges et l'attraction qu'exercent les pairs peuvent alors conduire à les préférer aux activités que l'on est censées mener, même si celles-ci s'avèrent tout aussi essentielles pour l'équilibre identitaire des jeunes. Comment un professeur de philosophie peut-il lutter contre un debrief du dernier épisode de Game of Thrones ? Comment une grand-mère peut-elle obtenir l'attention face aux révélations sur la dernière soirée chez le garçon le plus populaire du lycée ?

---

12 Ito nomme ainsi des médias ayant la capacité de se répandre sur différents supports.

Si les utilisateurs des réseaux socionumériques ont eu tôt fait de maîtriser les règles des interactions en ligne, ces enjeux moins évidents ne sont que très rarement perçus par les jeunes et exigent des capitaux culturels et techniques malheureusement encore très inégalement répartis (Coavoux, François, 2012 ; Drot-Delange, Bruillard dans Liquète & al., 2012 ; Denouël, Granjon, 2011 ; Granjon, Lelong, Metzger, 2009).

## **Bibliographie :**

- Allard L., Blondiau O. (2007), « 2.0 ? Culture Numérique, Cultures Expressives », *Médiamorphoses*, 21.
- Alloing C., Pierre J. (2012), "Construire un cadre d'analyse avec les SIC pour comprendre les pratiques et les enjeux de la réputation en ligne (des individus et des organisations)", dans Vacher B., Le Moëne C., Kiyindou A., *Communication et débat public : les réseaux numériques au service de la démocratie ?*, Paris, L'Harmattan.
- Anderson B. (1996), *L'imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, La Découverte.
- Arnaud M. (2013), « L'identité numérique jetable », Dans Coutant A. Et Stenger T., *Identités Numériques*, Paris, L'Harmattan, pp. 13-22.
- Arnaud M., Merzeau L. (2009), « Traçabilité et réseaux », *Hermès*, n° 53.
- Aubert N., Haroche C. (2011), *Les tyrannies de la visibilité*, Toulouse, Érès.
- Bedos-Rezak B., Iogna-Prat D. (2005), *L'individu au Moyen-Âge*, Paris, Aubier, 2005.
- Blos P. (1963), *Les adolescents. Essai de psychanalyse*, Paris, Stock.
- Boyd D. (2007), « Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life », dans Buckingham D., *Youth, Identity, and Digital Media*, Cambridge, MIT Press, p. 119-142.
- Boyd D. (2008), *Taken Out of Context - American Teen Sociality in Networked Publics*, thèse de doctorat, Université de Berkeley, <http://www.danah.org/papers/TakenOutOfContext.pdf>
- Boyd D., Ellison N. (2007), « Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship », *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, pp. 210-230.
- Calame C. (2008), *Identités de l'individu contemporain*, Paris, Textuel.
- Cardon D. (2008), « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », *Réseaux*, 152, 6, pp. 93-137.
- Certeau (de) M. (1990), *L'invention du quotidien, tome 1 : arts de faire*, Paris, Gallimard.
- Certeau (de) M. (1993), *La culture au pluriel*, Paris, Éditions du Seuil.
- Coutant A. (2014), « Pour une approche communicationnelle de la consommation », Dans Fourrier C., Lépine V., Martin-Juchat F., *Évolutions et tendances du secteur de la communication à l'ère de la marchandisation*, Grenoble, PUG.
- Coutant A., Stenger T. (2010), « Processus identitaire et ordre de l'interaction sur les réseaux socionumériques », *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, [http://w3.u-grenoble3.fr/les\\_enjeux/2010/Coutant-Stenger/index.html](http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2010/Coutant-Stenger/index.html).
- Coutant A., Stenger T. (2011), « Les activités quotidiennes des jeunes sur les réseaux socionumériques : typologie et enjeux », *Réel/virtuel*, 2, <http://reelvirtuel.univ-paris1.fr/index.php?revue-en-ligne/a-coutant---s-thomas/2/>.
- Denouël J., Granjon F. (2011), *Communiquer à l'ère numérique. Regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris, Presses des Mines.
- Domenget J-C. (2013), « La visibilité sur Twitter : un enjeu professionnel », Dans Pélissier N. et Gallezot G., *Twitter. Un monde en tout petit ?*, Paris, L'Harmattan, pp. 179-194.
- Donath J. (2007). "Signals in social supernets", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 1, <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/donath.html>
- Dubar C. (2010), *La crise des identités. L'interprétation d'une mutation*, Paris, PUF.
- Erikson E. (1968), *Adolescence et crise, la quête d'identité*, Paris, Flammarion.
- Foucault M. (2001), *Dits et écrits. Tome 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard.

- Galland O. (2007), *Sociologie de la jeunesse*, Paris, Armand Colin.
- Goffman E. (1974), *Les rites d'interaction*, Paris, Les éditions de minuit.
- Goffman E. (1991), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Les éditions de minuit.
- Granjon F., Lelong F., Metzger J-L. (2009), *Inégalités numériques : clivages sociaux et modes d'appropriation des TIC*, Paris, Hermès-Lavoisier.
- Halbwachs M. (1994), *Les cadres sociaux de la mémoire*, Paris, Albin Michel.
- Hoog E. (2009), *Mémoire, Année zéro*, Paris, Seuil.
- Ito M. (2010), *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out*, Boston, The MIT Press.
- Jouët J., Rieffel R. (2013), *S'informer à l'ère numérique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- Kaufmann J-C. (2004), *L'invention de soi : une théorie de l'identité*, Paris, Armand Colin.
- Kelly L., Kerr, G., Drennan J. (2010), Avoidance of advertising in social networking sites: the teenage perspective, *Journal of Interactive Advertising*, 10 (2), pp. 16-27.
- Kessous E. (2011), «L'amour en projet», *Réseaux*, 166, pp. 193-224.
- Kim A. J., Ko E. (2012), "Do social media marketing activities enhance customer equity? An empirical study of luxury fashion brand", *Journal of Business Research*, 65 (10), pp. 1480-1486.
- Labov W. (1993), *Le parler ordinaire. La langue dans les ghettos noirs des États-Unis*, Paris, Éditions de minuit.
- Lahire B. (2001), *L'homme pluriel ; les ressorts de l'action*, Paris, Nathan.
- Lahire B. (2004), *La culture de l'individu*, Paris, Nathan.
- Latzko-Toth G. (2012), L'intimobilité : le rôle des technologies mobiles dans la reconfiguration sociale de l'intimité, Actes du XIXème congrès de l'AISLF, Rabat (Maroc), 6-12 juillet, pp. 150-160, [http://web.univ-pau.fr/RECHERCHE/SET/AISLFCR33/DOCS\\_SOCIO/2013/Actes\\_AISLF\\_CR33\\_Rabat\\_2012.pdf](http://web.univ-pau.fr/RECHERCHE/SET/AISLFCR33/DOCS_SOCIO/2013/Actes_AISLF_CR33_Rabat_2012.pdf).
- Le Breton D. (2013), *Une brève histoire de l'adolescence*, Paris, J-C Béhar.
- Lethiais V., Roudaut K. (2010), "Les amitiés virtuelles dans la vie réelle. Profils, motifs et modalités de construction", *Réseaux*, 164, 6, pp. 13-49.
- Liquète V., Delamotte E., Chapron F. (2012), « L'éducation à l'information, aux TIC et aux médias : le temps de la convergence ? », *Études de communication*, 38.
- Livingstone S. (2008), « Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self expression », *New Media Society*, 10, pp. 393-411.
- Lozerand E. (2014), *Drôles d'individus. De l'individualité dans le Reste-du-monde*, Paris, Klincksieck.
- Martuccelli D. (2002), *Grammaire de l'individu*, Paris : Gallimard.
- Martuccelli D., Singly (de) F. (2010), *Les sociologies de l'individu*, Paris, Armand Colin.
- Merzeau L. (2010), « Présence : de la gestion d'une identité à l'exercice d'une liberté », *Documentaliste*, 47, 1.
- Mesure S., Renault A. (1999), *Alter ego. Les paradoxes de l'identité démocratique*, Paris, Aubier.
- Miller D., Slater D. (2000), *The internet: an ethnographic approach*, Oxford, Berg.
- Millette M. (2013), "Pratiques transplateformes et convergence dans les usages des médias sociaux", *Communication & Organisation*, 43, pp. 47-58.
- Papacharissi Z. (2009), « The virtual geographies of social networks: a comparative analysis of Facebook, LinkedIn and ASmallWorld », *New Media Society*, 11, pp. 199-220.
- Pasquier D. (1999), *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- Pasquier, D. (2005), *Cultures lycéennes : La tyrannie de la majorité*, Paris, Autrement.
- Pérea F. (2010), L'identité numérique : de la cité à l'écran. Quelques aspects de la représentation de soi dans l'espace numérique, *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, <http://lesenjeux.u-grenoble3.fr/2010/Perea/index.html>
- Proulx S. (2008), "Des nomades connectés", *Hermès*, 51, pp. 155-160.
- Proulx S., Klein A. (2011), *Connexions : communication numérique et lien social*, Namur, PUN.

- Proulx S., Kwok Choon M-J. (2011), « L'usage des réseaux sociaux numériques : une intériorisation douce et progressive du contrôle social », *Hermès*, 59, pp. 105-111.
- Proulx S., Poissant L., Senecal M. (2006), *Communautés virtuelles. Penser et agir en réseau*, Québec, Presses de l'Université Laval.
- Ricoeur P. (1996), *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil.
- Rui J., Stefanone M.A. (2013), "Strategic self-presentation online: A cross-cultural study", *Computers in Human Behavior*, 29, pp. 110-118.
- Singly (de) F. (2006), *Les adonaissants*, Paris, Armand Colin.
- Stenger T., Coutant A. (2011a), « Ces réseaux numériques dits sociaux », *Hermès*, 59.
- Stenger T., Coutant A. (2011b), « Un monde d'amis ? Une ébauche de typologie sur les réseaux socionumériques », dans : Proulx S. et Klein A., *Connexions : communication numérique et lien social*, Namur, PUN pp. 213-228.
- Stenger T., Coutant A. (2013), « Médias sociaux : clarification et cartographie - Pour une approche sociotechnique », *Décisions Marketing*, 70, pp. 107-117.