Thème n°2

##### Sommaire

[Introduction: continuité et discontinuités 1](#_Toc362264382)

[Caractéristiques des relations numériques 1](#_Toc362264383)

[a. Diversité culturelle et communautés en ligne 1](#_Toc362264384)

[b. Réalité et virtualité des relations numériques 1](#_Toc362264385)

[c. Relations d’apprentissage 1](#_Toc362264386)

[d. Facteurs de désinhibition 1](#_Toc362264387)

[e. Les règles, explicites et implicites 1](#_Toc362264388)

[f. Langages et codes spécifiques 1](#_Toc362264389)

[Objectifs et compétences 1](#_Toc362264390)

[Fiches pédagogiques pour les professionnels de l’éducation 1](#_Toc362264391)

[Ressources et fiches concernant le droit 1](#_Toc362264392)

[Synthèse des apports théoriques concernant la socialisation numérique 1](#_Toc362264393)



socialisation numérique



# Introduction: continuité et discontinuités

Les médias en réseaux engendrent de nouveaux lieux dans lesquels se déploient les relations. Tout en y revêtant des caractéristiques liées à cette nouveauté, elles sont également indissociables de la socialisation en général.

A ce sujet, Antonio A. Casilli déconstruit trois idées reçues[[1]](#footnote-2) par rapport à Internet. La première correspond à l’idée que « les internautes forcenés n’ont pas de relations sociales ». La seconde est qu’Internet, est un « territoire de la jeunesse ». Enfin, la troisième entend qu’« Internet est un monde à part, déconnecté du réel ». En fait, les réalités de l’espace physique et de l’espace numérique se nourrissent mutuellement.

Comme l’explique Yves Collard[[2]](#footnote-3), « les réseaux sociaux numériques sont bien davantage que des substituts ou des simulacres de la scène publique. Ils représentent un nouveau modèle d’espace public à interface médiatique, où on fait grosso modo ce que l’on fait ailleurs. Par bien des aspects, les réseaux sociaux numériques ressemblent aux lieux publics des transports en commun, aux cafés, aux parcs publics, aux galeries commerçantes, aux plaines de jeux, aux salles de concerts, aux cours de récréation… Ce sont des lieux plus ou moins ouverts ou fermés dans lesquels des relations se nouent et se dénouent, selon des règles, souvent non codifiées, propres aux lieux et aux groupes. Des inconnus peuvent s’y trouver invités ou là par hasard ». Ces individus seront reconnus et « participeront aux échanges s’ils adoptent les rituels d’entrée et les exploitent avec discernement et à propos ».

Pour les jeunes, ces espaces numériques jouent un rôle important dans l’apprentissage de la vie sociale. Ils leur permettent « d’apprendre à communiquer entre eux, à mettre en application les codes, règles et lois qui régissent la vie publique. On y apprend à manier les différents niveaux de langage, à se conforter à des prescrits de groupe, à jauger les réactions suscitées chez les interlocuteurs. On y apprend à vivre en société, tout simplement ». Les réseaux numériques ont également « une autre fonction sociale : ils permettent aux usagers de consacrer ou légitimer leurs actes et leurs opinions, de les faire attester par les membres. Qu’elles possèdent une infrastructure basée sur un média ou non, les sphères publiques jouent des rôles assez similaires dans nos vies quotidiennes ».

La vie connectée s’inscrit en quelque sorte dans le prolongement de la vie « IRL ».

Il serait toutefois réducteur de ne retenir aucune spécificité des médias en réseaux. Entre autres, sur Internet, il est possible qu’un contenu se propage très rapidement : il s’agit de la *viralité*, dûe entre autres à la reproductibilité aisée des informations. Il se peut que ce contenu atteigne des personnes qui sont tout à fait étrangères à son émetteur, le tout de manière tout à fait déconnectée du contexte de publication. L’audience potentielle est donc très grande, d’autant plus dans la mesure où il est possible à chacun d’investiguer la masse de données disponibles en ligne afin de rechercher des informations bien spécifiques. Ces particularités offrent l’opportunité d’un rapprochement et d’une ouverture entre identités et cultures tout à fait diverses. L’usager a la possibilité de s’intéresser ou non à cette diversité et aux contenus qui y sont liés, ainsi que de s’exprimer ou pas à leur sujet. Danah Boyd formalise ces considérations sous forme de quatre caractéristiques[[3]](#footnote-4) que l’on peut attribuer aux médias en réseaux :

* la « perdurabilité », c’est-à-dire la durée de vie potentiellement illimitée des contenus mis en ligne ;
* l’« investigabilité », soit le fait qu’une masse de données soit accessible moyennant investigation ;
* la reproductibilité (copier-coller, partage…) ;
* l’« écoute indiscernable », c’est-à-dire la présence possible d’une audience « muette » aux contours flous, que l’on ne peut délimiter facilement, parce qu’elle ne réagit pas directement ou parce qu’elle figure désormais parfois au-delà des relations de premiers niveaux.

Il est par conséquent question d’interroger la socialisation numérique selon cette double porte d’entrée, c’est-à-dire en fonction tant de la continuité que des discontinuités entre l’espace physique et les médias en réseaux.

# Caractéristiques des relations numériques



En fonction de la démarche décrite ci-dessus, attardons-nous sur six caractéristiques typiques des relations numériques, que nous approfondirons par la suite.

Une première observation est la suivante : dans les faits, malgré la diversité potentielle des ressources et des cultures en ligne, ce sont les relations entre pairs – les semblables – qui prédominent sur Internet. Cela se manifeste entre autres à travers les communautés en ligne.

Cette tendance n’est pas propre aux médias en réseaux. Plusieurs autres similitudes s’observent entre les comportements sociaux « hors ligne » et ceux qui ont lieu sur Internet. Des phénomènes tels que le harcèlement, la diffamation, les intimidations ou encore simplement les disputes se rencontrent aussi dans ces lieux relationnels où la dimension affective est bel et bien présente.

Lorsque ces phénomènes se déroulent ou se prolongent en dehors des espaces traditionnels, la question du rôle des intervenants éducatifs (professeurs, éducateurs, intervenants psycho médicosociaux, animateurs, parents…) se pose : où est la limite ? Quelle est leur responsabilité ? Doivent-ils intervenir, de quelle manière et dans quelle mesure ?

Comme en dehors du réseau, les relations peuvent être formalisées, explicitement codifiées et figées (notamment d’un point de vue juridique), mais aussi, très souvent, correspondre à une normalisation d’ordre informel. Si les réseaux semblent fonctionner sans instance centrale qui régule les relations, ceux-ci ne sont pas pour autant sans règles sociales.

Ces règles se trouvent notamment dans les normes et les conventions utilisées. Une de celles que l’on peut observer entre autres sur Internet se reflète dans la forte présence du jugement d’évaluation, ainsi que dans la traduction de celle-ci en chiffres : tout comme des objets ou des contenus, les personnes et les relations peuvent être quantifiées, calculées.

Les relations avec autrui répondent donc à des règles et des codes, même si ceux-ci ne sont pas explicites. Des spécificités langagières sont observables également : par exemple, le mot « ami » n’a pas la même signification sur Facebook, dans la cour de récréation ou sur le lieu de travail.

Au-delà de ces problématiques se pose la question du développement d’une socialisation qui permette à la fois le respect et l’attention à autrui. En somme, comment apprendre aux apprenants à tirer le meilleur parti de leur utilisation des médias en réseaux, tant pour les autres que pour eux-mêmes, dans le cadre de leur vie sociale ?

Afin de fournir des pistes de réponse à ce questionnement, développons quelque peu les spécificités évoquées.

## Diversité culturelle et communautés en ligne

Sur Internet, la « portée relationnelle » est potentiellement plus grande qu’en dehors du réseau : sur Facebook, en 2011, les usagers sont séparés en moyenne par 4,74 niveaux de relations[[4]](#footnote-5). Autrement dit, une personne est séparée d’une autre personne par un peu moins de 5 intermédiaires en moyenne. En regard de la diversité socioculturelle que l’on peut observer parmi les internautes et de cette proximité potentielle, cela peut être un avantage comme un désavantage. En effet, cela peut permettre des rencontres enrichissantes tout comme cela confronte l’usager à une plus grande responsabilité par rapport aux contenus qu’il rend publics : ceux-ci peuvent se propager à grande échelle rapidement (viralité, *buzz*), leur audience potentielle est plus grande (cf. la fiche sur l’identité numérique).

Cet enrichissement culturel potentiel est à mettre en perspective avec les pratiques des internautes. En effet, si elle existe en théorie, dans les faits, les usagers ont plutôt tendance à s’exposer et à échanger selon ce qu’ils connaissent ou apprécient déjà par ailleurs[[5]](#footnote-6) : les internautes seraient plutôt « casaniers » en ce qui concerne leurs relations en ligne. En 2006, l’étude « Mediappro »[[6]](#footnote-7) montrait déjà la forte influence des pairs dans les usages médiatiques des jeunes.

Pour Claire Balleys, l’importance de cette socialisation entre pairs – qui transcende le cadre scolaire chez les adolescents – s’observe même dans le cas de liens entre des personnes a priori étrangères l’une à l’autre :

« Avec l’avènement des blogs et des sites de réseaux sociaux, on a vu se constituer un nouveau type de communauté, appelée « communauté imaginée » par D. Boyd (2007 ; 2008 ; 2010) [...] Selon cette perspective, la communauté est formée par des individus qui ne se connaissent pas et ne se rencontreront jamais, mais partagent pourtant un sentiment d’appartenance identitaire commune […] De la même manière, les adolescents qui rédigent des articles sur leurs blogs ne peuvent savoir précisément qui les lira ou ne les lira pas, qui réagira en postant un commentaire ou non, mais ils ont pourtant en tête un certain type de destinataires, auxquels ils s’adressent explicitement [les pairs] »[[7]](#footnote-8).

Dans une certaine mesure, le web peut donc permettre de rencontrer la différence et de s’ouvrir à la diversité, à condition que l’on sorte des « sentiers battus », tout en réfléchissant par ailleurs à ce que l’on rend public, dans quel contexte et à qui.

## Réalité et virtualité des relations numériques

Nous l’avons dit, un « ami » sur Facebook, ce n’est pas toujours un ami au sens strict du terme. Les intitulés et les statuts attribués aux relations que l’on retrouve dans les médias numériques peuvent différer de ceux que l’on retrouve en dehors de ces médias.

Cependant, si le web est régulièrement dit « virtuel », l’affect est quant à lui bien réel. Il est possible d’être enjoué, mais aussi heurté, blessé ou chagriné en raison des relations qui s’y jouent, tout comme « dans le réel ». Autrement dit, ce n’est pas parce que cela se passe en ligne que ce n’est pas réel. La plupart du temps, la socialisation qui se joue via les médias en réseaux n’a rien de fictionnel. D’ailleurs, l’inverse est vrai également : il est possible de simuler des attitudes ou des comportements en dehors de ces médias.

« Le cyberespace c’est notre monde, ce n’est pas une autre réalité, c’est celle avec laquelle on a à faire maintenant. Un espace à comparer avec d’autres espaces de réalité comme le rêve ou l’espace imaginaire, mais ce n’est en aucun cas un espace qui nous est radicalement différent : les gens s’y comportent de manière similaire à celle du monde géographique. Il n’est pas lointain, ce n’est pas un ailleurs à conquérir avec des scaphandres et des équipements technologiques »[[8]](#footnote-9).

En ce sens, un des enjeux de socialisation est relatif aux « risques » à prendre et à dépasser[[9]](#footnote-10) pour les usagers. En effet, des désaccords, des disputes ou encore des ressentis négatifs ne sont pas propres aux médias en réseaux.

## Relations d’apprentissage

Face à cette exposition émotionnelle et aux éventuels risques encourus par l’usager, le parent pourrait envisager d’interdire l’accès et préférer au dialogue un contrôle parental au sens strict. Adopter cette solution leurre l’adulte sur les usages du jeune internaute et va à contre-sens des principes d’éducation aux médias, dans la mesure où celle-ci privilégie le développement d’une autonomie critique. Est-il par ailleurs possible de « contrôler » les relations et de bannir les risques liés à tout engagement socio affectif ?

Se pose par conséquent la question des contours de l’accompagnement éducatif. Une sensibilisation de l’enfant sur les enjeux de la sociabilité, et ce dès le plus jeune âge, sera davantage garante d’une véritable prise de conscience de la place de l’internaute dans l’espace numérique. Un accompagnement parental de ce type peut trouver un miroir à l’école, au travers d’une pédagogie principalement axée sur les usages et les possibilités, sachant que la socialisation des élèves et ses conséquences ont toujours dépassé le cadre scolaire.

De manière générale, cette problématique englobe la question du champ d’action des parents et des enseignants, mais également des animateurs, des éducateurs spécialisés, des accompagnateurs (PMS, etc.).

Aussi, cette réflexion s’inscrit dans le cadre d’une évolution du rapport d’apprentissage et du rapport d’autorité : il convient pour celui qui éduque de s’interroger sur ses propres manières de faire dans un contexte où les pratiques des institutions traditionnelles sont parfois en fort décalage avec les pratiques informelles. L’efficacité dans le partage des connaissances est d’ailleurs liée à une connaissance des usages et problématiques rencontrées.

Claire Berthelemy pointe à ces sujets « l’absence ou la pauvreté du dialogue entre ceux qui éduquent et ceux qu’on veut éduquer »[[10]](#footnote-11).

## Facteurs de désinhibition

Certains dispositifs médiatiques offrent la possibilité de l’anonymat (commentaire anonyme sur un forum ou un site de presse par exemple) ou du *Role Playing* (fait d’interpréter un rôle, souvent dans un cadre ludique)*.* Sur certains sites ou via certains jeux, il est possible de jouer un rôle et derevêtir un pseudo, sans devoir par ailleurs indiquer ses informations personnelles.

Ces modalités d’agir en ligne ont tendance à engendrer une certaine prise de distance, et donc à avoir un caractère « désinhibitoire ». Hubert Guillaud complète ces dimensions en énumérant d’autres spécificités du web, susceptibles de contribuer à ce phénomène :

* l’anonymat (vous ne me connaissez pas)
* l’invisibilité (vous ne pouvez pas me voir)
* le caractère asynchrone (vous le verrez plus tard)
* l’introspection (c’est juste dans ma tête)
* le caractère dissociatif (c’est juste un jeu)
* le fait de minimiser son autorité (tout propos est égal à un autre) »[[11]](#footnote-12)

Ainsi, sur Internet, une personne timide dispose de ces outils pour éventuellement s’exprimer plus facilement, voire plus librement dans le cas d’opinions ou de comportements pouvant être qualifiés de subversifs, difficiles à assumer. Des zones de dialogue peuvent par conséquent voir le jour là où il n’y en avait pas auparavant. Dans un autre côté, plusieurs sites de presse en ligne ont constaté une diminution des commentaires peu constructifs lorsque leur auteur devait s’identifier pour poster son opinion.

Ces tendances expliquent que l’on rencontre en ligne certains messages que l’on ne rencontre pas aussi régulièrement dans d’autres lieux d’expression, et peuvent de ce fait favoriser une mise en contexte plus pertinente de ces contenus. En prendre conscience permet de les interpréter et donc de les comprendre différemment.

## Les règles, explicites et implicites

Le web peut se caractériser comme un milieu dans lequel il n’y a pas vraiment d’autorité ou de hiérarchie, du moins au sens d’une structure qui régulerait directement (et éventuellement de manière coercitive) les relations entre les personnes. Autrement dit, il s’agit d’un lieu *a priori* sans « pouvoir central », sans chef qui régirait l’ensemble du web et des interactions qui s’y déroulent. Ce n’est pas pour autant un milieu « anomique », c’est-à-dire sans loi, sans règles. Sur Internet, la dimension d’autorégulation est non négligeable.

Il y a tout un système normatif relatif aux médias en réseaux.

Certaines de ces normes sont explicitées dans des chartes ou règlements spécifiques (par exemple, dans des forums).

Des règles de droit y sont également d’application.

Les échanges en ligne sont en effet soumis à des cadres formels, entre autres en référence à des principes fondamentaux des règles de droit. Pour préserver l’harmonie entre les personnes ou les groupes de personnes (respect de l’intégrité physique ou morale, par exemple), les sites d’information ou les forums ont régulièrement recours à la modération[[12]](#footnote-13). Celle-ci se traduit de plusieurs manières. Certains optent pour la pédagogie, par exemple via le rappel de ces lois dont l’application leur incombe : ainsi en décembre 2012, le rédacteur en chef de la rédaction web de La Libre[[13]](#footnote-14) pointe les dérives en termes de « propos excessifs, insultants, diffamatoires, racistes, homophobes » et rappelle que le fait de rendre publics des propos tels que « incitation à la haine raciale, négation des crimes contre l'humanité, apologies de crimes de guerre ou autres allusions racistes, sexistes et homophobes… » peut faire l’objet de poursuites pénales. D’autres choisissent la modération *a priori*, c’est-à-dire le fait de ne publier que les commentaires et réactions qui ne risquent pas de susciter de litiges. Certains proposent aussi l’évaluation et le tag des commentaires, différents statuts de commentateurs en fonction de la confiance qu’ils suscitent, l’identification des commentateurs afin de responsabiliser ceux-ci (réduire l’impact de l’anonymat), ou encore le classement des commentaires[[14]](#footnote-15).

Ces aspects juridiques (et éventuellement éthiques ou déontologiques) des médias en réseaux, relatifs à la vie en société (principes de démocratie) relèvent de plusieurs dimensions et thématiques : contenus illicites par rapport aux jeunes, droit à l’image, droits d’auteurs, données à caractère personnel, tranquillité et cyberharcèlement, question des transactions sur Internet[[15]](#footnote-16), la liberté d’expression et son cadre[[16]](#footnote-17) (entre autres concernant le négationnisme, le racisme, la xénophobie, la diffamation et les autres atteintes à des personnes ou à des groupes de personnes…). Le tout, notamment en regard de dérives sur les réseaux sociaux (#UnBonJuif #SiJetaisNazi #SiMonFilsEstGay[[17]](#footnote-18)). Il s’agit en somme d’un cadre relatif au respect de la personne et de son image, de la liberté d’expression et de la propriété intellectuelle[[18]](#footnote-19).

Concernant ces règles de droits et leurs logiques, nous renvoyons aux dossiers pédagogiques cités en notes 11 et 12 de cette fiche : le dossier concernant la liberté d’expression élaboré par Amnesty International et celui présent sur le site Enseignement.be.

D’autres règles, nombreuses, sont de l’ordre de l’implicite. Il s’agit de comportements rituels qui ne sont pas formalisés, pas prescrits par une instance supérieure.

Ainsi, plusieurs types d’échanges sociaux sur Facebook vérifient le modèle don / contre-don (Marcel Mauss) qui suppose une symétrie dans l’interaction, dans le fait de donner et de recevoir : « si tu me mets un « *like* », je te mets un « *like* » ou un commentaire ». En quelque sorte, cela rend compte de contrats implicites d’échange.

Une autre règle implicite des interactions numériques est relative à la quantification des usages et des relations, et à la valorisation implicite de celle-ci. En effet, les réseaux mettent en avant des personnes en fonction de leur participation et des interactions qu’ils suscitent (exemples : contenus « *likés* » sur Facebook, dispositifs évaluant la « notoriété » ou l’« influence » d’une personne comme *Klout*, statuts fort commentés, personnes qui ont le plus de relations, etc.). Ils engendrent des hiérarchisations particulières, des comparaisons et des évaluations. A ce propos, Fanny Georges parle d’« identité calculée » :

« En quantifiant la présence, la visibilité, la notoriété de l’utilisateur, l’identité calculée effectue plus ou moins explicitement des comparaisons (classements) ; elle développe une importance démesurée du chiffre dans le système identitaire et reflète les actions de l’utilisateur dans le miroir culturel local, impliquant implicitement une forme de jeu social (…). De jouer à avoir le plus d’amis, à vendre ses amis, les utilisateurs de Facebook savent qu’il n’y a qu’un pas »[[19]](#footnote-20) !

## Langages et codes spécifiques

Les langages sont également codifiés d’une certaine manière, en raison d’une part des caractéristiques intrinsèques de certains outils et d’autre part des communautés d’utilisateurs.

Par exemple, le format de Twitter incite à une certaine concision. Son dispositif inclut le « hashtag », reliant un mot-clé à une discussion ou une thématique plus large, procédant par hyperliens. Ces caractéristiques techniques, tout comme d’autres (affichage de smileys, par exemple) impliquent des manières d’échanger bien distinctes.

Ensuite, viennent les distinctions et particularités langagières relatives à l’appartenance sociale : au-delà du point de vue purement technique, les communautés d’usagers utilisent régulièrement une grammaire et un vocabulaire communs, que ce soit sur des réseaux sociaux (hashtags distinctifs sur Twitter…), des forums ou encore d’autres communautés (vocabulaire lié à des jeux vidéo, à des connaissances informatiques, à des goûts musicaux, etc.).

# Objectifs et compétences



L’objectif de travailler cette thématique est de comprendre et de faciliter les interactions, c’est-à-dire d’utiliser le web pour développer sa sociabilité et son intégration, tout en prévenant les dérives relationnelles et affectives. Il s’agit de favoriser une autorégulation responsable de la socialisation numérique. Si cette finalité peut s’avérer profitable pour soi-même, il est question également d’une attention à autrui : comme certains contenus sont publics, une responsabilisation est possible à ce niveau.

Ces objectifs sont liés à des compétences relationnelles de la *littératie médiatique*, de l’ordre du respect de l’autre et du développement personnel en regard des règles explicites et implicites d’un milieu social. Il s’agit d’une part d’enrichissement de la construction relationnelle (organisation collective, compréhension et aisance par rapport aux interactions) et d’autre part des attitudes individuelles qui en découlent.

Ces aspects de la problématique peuvent se décliner en objectifs didactiques généraux :

* comprendre la dimension normative des médias en réseaux ;
* concevoir les médias en réseaux comme des outils de socialisation et d’intégration ;
* développer une compréhension générale des implications des codes, conventions et langages utilisés (expérimenter et intégrer des codes sociaux) ;
* prendre conscience que la socialisation numérique peut prendre différentes formes et est partie intégrante de la vie relationnelle (dans ses ressemblances comme ses différences) ;
* comprendre l’importance de la dimension contextuelle dans la communication, c’est-à-dire son impact sur l’interprétation des contenus, et par ce biais considérer la question de l’audience (également abordée en fiche thématique 1) ;

En fonction de ces délimitations, nous proposons plusieurs fiches pédagogiques pour les professionnels de l’éducation.



# Fiches pédagogiques pour les professionnels de l’éducation

Quatre courtes animations ludiques, réalisables avec des élèves du secondaire (inférieur et/ou supérieur), sont proposées afin de travailler les compétences liées à la socialisation numérique. Celles-ci permettent d’aborder des enjeux essentiels liés à l’utilisation d’Internet par les jeunes. Il ne s’agit donc pas de séquences d’animation en soi mais bien d’outils ponctuels servant à favoriser l’expression et la prise de recul lors de réflexions collectives à ce sujet.

La première (« [créer un réseau social](theme2_fichepedagogique1.docx)») propose aux apprenants de créer leur propre réseau social en interrogeant les codes et les pratiques des principaux réseaux qui existent à l’heure actuelle.

La seconde (« [Manu : je te #parle sur la toile](theme2_fichepedagogique3.docx)») invite à réfléchir aux différentes formulations d’un même message en fonction des différentes plateformes numériques : un contenu passe différemment selon qu’il est exprimé sur Facebook, Twitter ou autre.

La troisième (« [Internet s’invite en classe](theme2_fichepedagogique5.docx)») explique comment mettre en place un jeu de rôle permettant de dresser des parallèles entre la vie « IRL » et la communication via les médias en réseaux.

Enfin, la quatrième (« [e-touché, t’es dans le Net !](theme2_fichepedagogique2.docx)») interroge les différents « niveaux » de relations via une activité de positionnement physique dans des cercles plus ou moins éloignés. Cette activité peut également engendrer une réflexion sur la question de l’identité numérique.

Une activité d’analyse des représentations est proposée par ailleurs (« [Analyse des représentations de l’image de soi et de la socialisation numérique dans 2 spots publicitaires](theme2_fichepedagogique4.docx) »). Sur base de spots publicitaires mettant en scène des manières d’interagir sur Internet, cette analyse a pour objectif de faire émerger les représentations des élèves à propos de la socialisation numérique et de les confronter aux représentations sociales de celle-ci (y compris les idées reçues éventuelles, cf. Casilli, A., *supra*).

Au-delà du contenu précis qui est travaillé (ici, lié à la socialisation numérique), l’outil méthodologique en lui-même permet de prendre conscience des représentations (dans les médias ou en termes de croyances personnelles) et de les travailler. C'est l'enseignant et ses élèves qui vont construire les contenus et pourront donc choisir de cibler plus précisément l'un ou l'autre aspect de la socialisation qui se joue à travers les médias en réseaux.

## Ressources et fiches concernant le droit

* « Les jeunes et Internet : guide pédagogique et ludique », in Enseignement.be (s. d.), consulté le 11 mars 2013 : [http://www.enseignement.be/index.php?page=26149](http://www.enseignement.be/index.php?page=26149parametres_page)
* AMNESTY INTERNATIONAL (Belgique francophone), *La liberté d’expression : dossier pédagogique*, 2011 : <http://www.amnestyinternational.be/doc/militer/militer-pres-de-chez-vous/les-groupes-ecoles/l-espace-enseignants/article/dossier-pedagogique-2011>
* Cf. aussi la fiche transversale regroupant des ressources relatives aux questions juridiques.

# Synthèse des apports théoriques concernant la socialisation numérique



Pour appréhender la question de la socialisation numérique, il faut d’abord dépasser les idées reçues (A. Casilli) :

* « les internautes forcenés n’ont pas de relations sociales » ;
* « Internet est le territoire de la jeunesse » ;
* « Internet est un monde à part, déconnecté du réel ».

Internet est un espace spécifique où se déploient et se prolongent des relations, mais il n’est pas un monde « à part » par rapport au réel.

Internet possède plusieurs particularités propres qui ont un impact sur les relations sociales (D. Boyd) :

* « perdurabilité » ;
* « reproductibilité » (et *viralité*) ;
* « investigabilité » ;
* « écoute indiscernable ».

Les relations numériques répondent à plusieurs caractéristiques :

* La diversité culturelle est très grande, mais les relations entre pairs (qui se traduisent notamment par des communautés d’individus) priment ;
* L’investissement affectif et relationnel est généralement bien réel – et non virtuel – même si certains termes (« amis » sur Facebook, par exemple) sont plus conventionnels et déconnectés du sens commun du mot utilisé dans la vie « IRL » ;
* Des facteurs de « désinhibition » peuvent être relevés (H. Guillaud) : anonymat, invisibilité, caractère asynchrone, introspection, caractère dissociatif / ludique… ;
* Les comportements et discours y sont bien régulés, soit de manière explicite (via des chartes, des règlements, des conditions d’utilisation ou encore les règles de droit), soit de manière implicite (via des normes sociales, des manières typiques d’échanger, etc.) ;
* Des langages et codes spécifiques sont utilisés, tant dans la programmation que dans les usages d’Internet. Ces langages correspondent à la fois à une dimension technique (hyperliens, smileys…) et à une dimension sociale (vocabulaire et syntaxe spécifiques sur certains forums ou réseaux sociaux, dans certains jeux en ligne…) des médias en réseaux.

Par rapport à ces caractéristiques et en regard des enjeux d’éducation aux médias, est proposée une relation d’apprentissage qui privilégie l’accompagnement et le dialogue par rapport aux tentatives de mainmise sur les activités de l’usager des médias en réseaux.

##### Bibliographie

* AMNESTY INTERNATIONAL (Belgique francophone), *La liberté d’expression : dossier pédagogique*, 2011 : <http://www.amnestyinternational.be/doc/militer/militer-pres-de-chez-vous/les-groupes-ecoles/l-espace-enseignants/article/dossier-pedagogique-2011>
* BALLEYS, C*., Je t'aime plus que tout au monde, D'amitiés en amours, les processus de socialisation entre pairs adolescents*, Fribourg, 2012 : <http://ethesis.unifr.ch/theses/downloads.php?file=BalleysC.pdf>
* BERTHELEMY, C., « ados et parents ne se parlent pas net », in Owni.fr, le 21 novembre 2012 : <http://owni.fr/2012/11/21/ados-et-parents-ne-se-parlent-pas-net/>
* BOYD, D., « Social Network Sites : Public, Private, or What ? », in *Knowledge Tree 13*, 2007 : <http://kt.flexiblelearning.net.au/tkt2007/edition-13/social-network-sites-public-private-or-what/>
  + - [Traduction française disponible : <http://www.danah.org/papers/KnowledgeTree-French.pdf>]
  + Article cité in COLLARD, Y., « Réseaux sociaux, espaces publics comme les autres ? », Media Animation, 2012 : <http://www.media-animation.be/Reseaux-sociaux-espaces-publics.html>
* CALYSTO, LA VOIX DE L’ENFANT, « Enfants et Internet. Baromètre de l’opération nationale de sensibilisation : “Génération Numérique” », in Generationnumerique.com, 2012 : <http://www.generationnumerique.com/actualites/2012/02/le-5eme-barometre-enfants-et-internet/>
* CASILLI, A., *Les liaisons numériques : Vers une nouvelle sociabilité ?* (site relatif à son ouvrage du même titre, Paris : Seuil, 2010) : [http://www.liaisonsnumeriques.fr](http://www.liaisonsnumeriques.fr/)
  + « Trois idées reçues sur Internet », in Scienceshumaines.com, 2011 : <http://www.scienceshumaines.com/trois-idees-recues-sur-internet_fr_27529.html>
* DE SMEDT, T., « Risques et communication : la communication dangereuse », in Recherches en Communication, n°22, Louvain-la-Neuve : UCL, 2004 : <http://sites-test.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/4721/4451>
* DIGITAL YOUTH (collectif), *Living and Learning with New Media : Summary of Findings from the Digital Youth Project*, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, 2008 : <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>
* GEORGES, F., « L'identité numérique dans le web 2.0 », in Le mensuel de l'Université n°27, Juin 2008 : <http://fannygeorges.free.fr/doc/georgesf_mensueluniversite.pdf>
* GUILLAUD, H., « Danah Boyd : ce qu’implique de vivre dans un monde de flux », in Internetactu.net, le 06/01/2010 : <http://www.internetactu.net/2010/01/06/danah-boyd-ce-quimplique-de-vivre-dans-un-monde-de-flux/>
* JAUFFRET, A., « Les liens étroits entre réel et virtuel : dialogue entre Antonio A. Casilli et Yann Leroux » in *Regards sur le numérique* (Site rslnmag.fr), 2010 : <http://www.rslnmag.fr/post/2010/10/20/Les-liens-etroits-entre-reel-et-virtuel-dialogue-entre-Antonio-A-Casilli-et-Yann-Leroux.aspx>
* MEDIAPPRO (collectif), *Etude Mediappro* (Final Report), 2006 : [http://www.mediappro.org](http://www.mediappro.org/)
  + Conférence « 50 millions de jeunes européens en ligne. Que font-ils ? Que faisons-nous ? Que faire ? » : <http://www.mediappro.org/conference_francais.htm>
* ROTHMAN, J., « We don’t learn from our Facebook friends », in Boston.com, 2012 : <http://www.boston.com/bostonglobe/ideas/brainiac/2012/01/we_dont_learn_f.html>
* Site Enseignement.be, Belgique : <http://www.enseignement.be>
  + « Les jeunes et Internet : guide pédagogique et ludique » (s. d., consulté le 19 mars 2013) : [http://www.enseignement.be/index.php?page=26149](http://www.enseignement.be/index.php?page=26149parametres_page)
  + « Adopter une attitude citoyenne » (s. d., consulté le 19 mars 2013) : <http://www.enseignement.be/index.php?page=26433>



1. CASILLI, A., « Trois idées reçues sur Internet », in Scienceshumaines.com, 2011 : <http://www.scienceshumaines.com/trois-idees-recues-sur-internet_fr_27529.html> [↑](#footnote-ref-2)
2. COLLARD, Y., « Réseaux sociaux, espaces publics comme les autres ? », Media Animation, 2012 : <http://www.media-animation.be/Reseaux-sociaux-espaces-publics.html> [↑](#footnote-ref-3)
3. BOYD, D., « Social Network Sites : Public, Private, or What ? », in *Knowledge Tree 13*, 2007 : <http://kt.flexiblelearning.net.au/tkt2007/edition-13/social-network-sites-public-private-or-what/>

   [Traduction française disponible : <http://www.danah.org/papers/KnowledgeTree-French.pdf>]

   Article cité in COLLARD, Y., « Réseaux sociaux, espaces publics comme les autres ? », Media Animation, 2012 : <http://www.media-animation.be/Reseaux-sociaux-espaces-publics.html> [↑](#footnote-ref-4)
4. FACEBOOK DATA TEAM, « Anatomy of Facebook », 2011 : <https://www.facebook.com/notes/facebook-data-team/anatomy-of-facebook/10150388519243859>  
   Voir aussi « Oubliez les 6 degrés de séparation, il y en a 4,74 » sur Rue89.com, le 22/11/2011 : <http://www.rue89.com/2011/11/22/oubliez-les-6-degres-de-separation-il-y-en-474-226785> [↑](#footnote-ref-5)
5. ROTHMAN, J., « We don’t learn from our Facebook friends », in Boston.com, 2012 : <http://www.boston.com/bostonglobe/ideas/brainiac/2012/01/we_dont_learn_f.html> [↑](#footnote-ref-6)
6. MEDIAPPRO (collectif), *Etude Mediappro* (Final Report), 2006 : [http://www.mediappro.org](http://www.mediappro.org/)

   Des considerations similaires se trouvent dans DIGITAL YOUTH (collectif), Living and Learning with New Media : Summary of Findings from the Digital Youth Project, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, 2008 : <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report> [↑](#footnote-ref-7)
7. BALLEYS, C*., Je t'aime plus que tout au monde, D'amitiés en amours, les processus de socialisation entre pairs adolescents*, Fribourg, 2012, p. 283 [conclusion générale] : <http://ethesis.unifr.ch/theses/downloads.php?file=BalleysC.pdf>

   Le souligné est de notre fait. [↑](#footnote-ref-8)
8. LEROUX, Y., cité dans JAUFFRET, A., « Les liens étroits entre réel et virtuel : dialogue entre Antonio A. Casilli et Yann Leroux » in *Regards sur le numérique* (Site rslnmag.fr), 2010 : <http://www.rslnmag.fr/post/2010/10/20/Les-liens-etroits-entre-reel-et-virtuel-dialogue-entre-Antonio-A-Casilli-et-Yann-Leroux.aspx> [↑](#footnote-ref-9)
9. DE SMEDT, T., « Risques et communication : la communication dangereuse », in Recherches en Communication, n°22, Louvain-la-Neuve : UCL, 2004 : <http://sites-test.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/4721/4451> [↑](#footnote-ref-10)
10. BERTHELEMY, C., « Ados et parents ne se parlent pas net », in Owni.fr, le 21 novembre 2012 : <http://owni.fr/2012/11/21/ados-et-parents-ne-se-parlent-pas-net/> [↑](#footnote-ref-11)
11. GUILLAUD, H., « Danah Boyd : ce qu’implique de vivre dans un monde de flux », in Internetactu.net, le 06/01/2010 : <http://www.internetactu.net/2010/01/06/danah-boyd-ce-quimplique-de-vivre-dans-un-monde-de-flux/> [↑](#footnote-ref-12)
12. Il est intéressant de noter que l'application de règles de droit fondamentales est ici décidée par des acteurs privés, et non par des professionnels de la justice.  [↑](#footnote-ref-13)
13. DE MEEÛS, D., « Comme nous, modérez vos commentaires », in La Libre, le 17/12/2012 : <http://www.lalibre.be/societe/cyber/article/758647/comme-nous-moderez-vos-commentaires.html> [↑](#footnote-ref-14)
14. ANTHEAUME, A., « La chasse aux trolls s’organise », in Work in Progress (Labo médias de l’Ecole de Journalisme de Sciences Po), le 04/11/2010 : <http://blog.slate.fr/labo-journalisme-sciences-po/2010/11/04/la-chasse-aux-trolls-sorganise/>

    Voir également ANTHEAUME, A., « Les commentaires sont-ils dans l’impasse », in Work in Progress (Labo médias de l’Ecole de Journalisme de Sciences Po), le 13/03/2012 : <http://blog.slate.fr/labo-journalisme-sciences-po/2012/03/13/sxsw-les-commentaires-sont-ils-dans-limpasse/> [↑](#footnote-ref-15)
15. « Les jeunes et Internet : guide pédagogique et ludique », sur Enseignement.be (s. d.) : [http://www.enseignement.be/index.php?page=26149](http://www.enseignement.be/index.php?page=26149parametres_page) [↑](#footnote-ref-16)
16. AMNESTY INTERNATIONAL (Belgique francophone), *La liberté d’expression : dossier pédagogique*, 2011 : <http://www.amnestyinternational.be/doc/militer/militer-pres-de-chez-vous/les-groupes-ecoles/l-espace-enseignants/article/dossier-pedagogique-2011> [↑](#footnote-ref-17)
17. Cf. par exemple GERLACHE, A., « Peut-on tout dire sur les réseaux sociaux ? » et « peut-on tout dire sur Twitter » in MediaTIC (La Première), le 29/11/2012 et le 09/01/2013 :

    <http://alaingerlache.be/post/36799530978/peut-on-tout-dire-sur-les-reseaux-sociaux>

    <http://alaingerlache.be/post/40082951027/peut-on-tout-dire-sur-twitter-episode-2> [↑](#footnote-ref-18)
18. En principe, la règle de droit ne varie pas en raison de l’apparition de nouveaux contextes où elle doit s’appliquer : des règles fondamentales telles que la liberté d’expression, la protection de la vie privée ou le droit au respect de la propriété restent valables à l’ère numérique. Par ailleurs, les évolutions du contexte peuvent amener les législateurs à modifier le droit (par exemple, pour prendre en considération la situation de nouveaux acteurs tels que les fournisseurs d’accès et de services sur Internet). En évoquant ici des règles de droit, l’objectif n’est pas d’énumérer une série d’interdits, mais plutôt de susciter la réflexion relativement aux tensions suscitées par leur mise en œuvre. [↑](#footnote-ref-19)
19. GEORGES, F., « L'identité numérique dans le web 2.0 », in Le mensuel de l'Université n°27, Juin 2008 : <http://fannygeorges.free.fr/doc/georgesf_mensueluniversite.pdf>

    Cette notion d’« identité calculée » et le travail de Fanny Georges en général peuvent être utilisés comme pistes pour approfondir la question de l’identité numérique également (cf. thème 1). [↑](#footnote-ref-20)