

Traduction française parue dans *Médiamorphoses 21. « Culture Numérique, Cultures Expressives »*, sous la direction de Laurence Allard (avec la collaboration d'Olivier Blondeau), nov.2007, Armand Colin/INA.

*Production d'identités dans une culture en réseau*¹

danah boyd²

Université de Californie, Berkeley, USA.

dmb@sims.berkeley.edu

Je vais parler aujourd'hui de l'utilisation par des adolescents d'un site Internet nommé *MySpace.com*. Une description d'abord, puis une analyse de l'usage qu'en font les jeunes comme outil de production d'identité et de socialisation dans la société étasunienne contemporaine.

J'observe *MySpace* depuis son lancement en 2003. Au départ, il accueillait les vingtenaires intéressés pas la musique indie-rock à Los Angeles. Aujourd'hui, on aurait du mal à trouver un(e) adolescent(e) aux USA qui ne le connaisse de nom, qu'il/elle y participe ou non. Plus de 50 millions de comptes ont été créés et la majorité des participants sont ce qu'on appellerait « les jeunes » - 12 à 14 ans. *MySpace* reçoit davantage de visites par jour que tous les autres sites de la Toile sauf *Yahoo* ! (oui, plus que *Google* ou *MSN*).

Il est possible que beaucoup d'entre vous ont entendu parler de *MySpace*, probablement en raison de la panique moralisante déclenchée par une couverture médiatique qui a mis l'accent sur le potentiel de prédation ou de harcèlement moral. Ce potentiel existe bel et bien, mais les textes paraissant sur le site et traitant de pratiques prédatrices sont plus nombreux que les prédateurs connus pour s'y être connectés. Et quant aux harceleurs, il s'approprient toutes les médias à leur portée, quelle qu'elle soit. Ce type de panique moralisante se manifeste communément face à des pratiques adolescentes que la culture adulte ne comprend pas. Semblables épisodes de panique ont salué le rock, la télé, le jazz et même, au début du 19^{ème} siècle, la lecture des romans.³ Les médias, généralement dirigées par la génération des parents, exploite et répand ce genre de peur sans grand souci des faits ou du véritable sens du phénomène. On monte en exemple des jeunes délinquants, montrant en quoi l'objet de crainte les aurait pervertis d'une manière ou d'une autre. Le message est clair – si tu ne protèges pas tes gosses contre ce mal, eux aussi

¹NDE : L'article a été traduit par Noël Burch. Qu'il soit ici remercié pour son immense générosité intellectuelle.

²Article rédigé en février 2006 pour l'American Association for the Advancement of Science Merci à la *Fondation MacArthur* pour son aide pour cette recherche et au groupe *Digital Youth* pour ses conseils toujours éclairés. Si vous aviez des retours sur cet essai, surtout si vous pensiez que je me trompe, n'hésitez pas à m'écrire à l'adresse suivante : zephoria@zephoria.org

NDE : une version plus longue de cet essai a été publié dans *MacArthur Foundation Series on Digital Learning, Identity Vol.*, ed. David Buckingham^o. Disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.danah.org/papers>.

³Hine (Thomas), *Rise and Fall of American Teenager*, William Morrow & Company, 1999) p. 104-105

connaîtront des blessures psychiques ou physiques, ou le dévoiement de leur sens moral.

Ce sont effectivement les dangers possibles de MysSpace mais il convient de ne pas les exagérer. Ce n'est pas le danger qui attire des millions de jeune. Pour eux, les bienfaits de la socialisation comptent beaucoup plus que le risque éventuel. Pour cette raison, je vous demande de mettre de côtés vos craintes le temps de ma présentation et d'essayer de voir les bienfaits que *MySpace* offre aux jeunes.

Qu'est-ce que MySpace ?

Il s'agit d'un site de socialisation en ligne. Par sa structure, il n'est pas spécialement original. Le site est un méli-mélo de techniques précédemment exploitées par des sites comme *Friendster*, *Hot or Not*, *Xanga*, *Rate My Teacher*, etc. Au cœur du site on trouve des profils connectés par lien à des amis à travers le système. Les profils sont personnalisés et comportent les domaines d'intérêt et les goûts de chacun, une pensée du jour et ses valeurs. Des musiques, des photos et des vidéos permettent aux utilisateurs de rendre leur profil plus séduisant.

Le réseau « amis » permet aux internautes de se connecter avec leurs amis, et les utilisateurs de traverser le réseau grâce à ces profils. Les 8 meilleurs amis d'un individu (« Top 8 ») s'affichent à la première page du profil, tous les autres apparaissent sur une page à part. Des groupes de musiciens, vedettes de cinéma ou autres artistes médiatiques peuvent entrer leurs profils dans le système et leurs fans peuvent faire ami-ami avec elles aussi. Les gens peuvent offrir des commentaires sur l'image ou le profil d'un participant, lequel est généralement accessible à tous.

A l'origine le site était destiné aux adolescents de plus de dix-huit ans et toutes les données étaient publiques. Avec le passage du temps, la limite d'âge est tombé à 16 ans, puis à 14. Les usagers les plus jeunes ont la faculté de rendre leurs profils visibles uniquement pour leurs ami(e)s.

Lorsqu'un internaute crée un compte, il/elle reçoit un premier ami – Tom Anderson, l'un des fondateurs de *MySpace*. En surfant sur le site, le nouveau membre en rencontrera d'autres qu'il ajoute à sa propre liste. Une fois que l'on est inscrit à *MySpace*, on passe le plus clair de son temps en ligne à affiner son profil, à télécharger des photos, à envoyer des messages, à regarder les profils de ses amis et à les commenter. Recevoir des messages et lire les commentaires des autres – c'est cette activité qui ramène à *MySpace* des millions de jeunes chaque jour.

Quand *MySpace* est né, les esprits sceptiques n'y ont vu qu'un effet de mode au vu de l'engouement de courté durée qu'ont connu des sites comme *Friendster*, aujourd'hui disparus. Mais à la différence des vingtenaires qui avaient pris *Friendster* d'assaut, les *teenagers* ont davantage de raisons de prendre part à la création de profils et aux commentaires publics. Qui plus est, ils/elles peuvent envoyer des messages directement depuis la page-profil de leurs amis et peuvent savoir si le/la destinataire est en ligne et a reçu leur courriel. A la différence des adultes, les jeunes ne s'investissent pas dans le courrier électronique proprement dit : leur principale communication *peer -to-peer* se fait en temps réel par une messagerie instantanée, et l'utilisation qu'ils font de *MySpace* offre un complément à cette pratique.

De nombreux ados se connectent à *MySpace* tous les jours ou chaque fois qu'ils ont accès à un ordinateur. Ceux qui possèdent un ordinateur à la maison restent en ligne tout le temps qu'ils passent à faire leurs devoirs ou à échanger des propos par messagerie instantanée. Dans les écoles où le site n'est pas interdit ou bloqué, les ados visitent *MySpace* entre classes, pendant la pause de midi, à l'étude, et avant et après la journée scolaire. Voilà qui est spécialement important pour ceux et celles qui n'ont pas d'ordinateur à la maison. Mais pour la plupart de ces ados, cela fait simplement partie de leur vie de tous les jours – ils sont en ligne parce que leurs copains et leurs copines le sont et parce que ça leur plaît de les fréquenter ainsi. Certes, ce n'est pas parce qu'il est omniprésent que le site est unanimement approuvé. Beaucoup d'adolescents se plaignent de s'y ennuyer, affirmant avoir mieux à faire. Mais même ceux-là possèdent un compte et le visitent régulièrement, puisque c'est la seule façon d'être à la page.

Certes, il y a des adolescents qui n'utilisent pas le site du tout, soit parce qu'ils rejettent les modes adolescentes, soit parce que cela leur est interdit. De telles non-conformités sont une caractéristique de toutes les pratiques adolescentes.

Tournons-nous maintenant vers trois des enjeux associés à *MySpace* : la production d'identité, le « traîner ensemble » et les publics numériques.

Profils

Chaque jour, nous nous mettons des vêtements qui expriment un aspect de notre identité – notre façon de gagner notre vie, de nous inscrire dans la hiérarchie socio-économique de classe, nos domaines d'intérêt, etc. C'est ce qu'on appelle produire son identité. En entrant dans le secondaire, les adolescents étasuniens se mettent activement à produire leur identité, se détournant des modèles offerts par leurs parents pour privilégier ceux qu'offrent les jeunes de leur âge, s'impliquant ainsi dans une dynamique de groupe.

Les jeunes se tournent vers les adolescents plus âgés et vers les médias pour des conseils d'habillement et de comportement, pour apprendre ce qui est « cool » et ce qui n'e l'est pas. La plupart des ados se soucient de faire coïncider leur perception d'eux-mêmes avec celle qu'en ont les autres. Pour y parvenir, il est nécessaire d'expérimenter différentes mises en scène de soi, de recevoir le feedback des autres et d'imaginer des moyens d'infléchir la mode, le langage du corps, le langage tout court, dans le but de créer l'impression voulue. Ces pratiques sont essentielles à la socialisation, surtout pour des jeunes qui commencent seulement à affronter un monde social plus large.

Parce que l'adolescence est une période liminale entre enfance et âge adulte, les ados vacillent souvent entre ces deux identités, se conduisant comme des enfants pas sages en même temps qu'ils s'efforcent de faire preuve de maturité afin de se voir octroyer des droits. Participer à des activités relevant clairement du domaine des adultes fait partie intégrante de l'exploration de ce que cela signifie de *grandir*. Les adultes et les médias nous rappellent sans cesse que des « vices » comme les rapports sexuels, le tabac et l'alcool ne sont destinés qu'aux adultes, ce qui les rend d'autant plus

séduisants. Mais ce qui importe le plus est qu'à travers ces restrictions d'âge, notre culture nous signale que s'associer à ses « vices » vaut maturité.

La dynamique de la production identitaire est très visible sur *MySpace*. Les profils sont des corps numériques, des étalages publics d'identité où l'on peut apprendre à gérer l'impression que l'on produit sur les autres.⁴ Le monde numérique exige des individus qu'ils accèdent à l'être par le biais de l'écriture,⁵ et les profils fournissent l'occasion de sculpter l'impression voulue au moyen du langage, des images et des média. Des réactions explicites à leurs messages en ligne constituent un feedback précieux. L'objectif est d'avoir l'air « cool » et de recevoir l'approbation de ses pairs. Certes, puisque l'imagerie peut faire l'objet d'une mise en scène, il est difficile de savoir si telle photo constitue une représentation ou une re-présentation de comportements réels.

Sur *MySpace*, les commentaires offrent donc un canal pour le feedback, et les ados raffolent des commentaires. Mais l'échange de commentaires n'est pas laissé au hasard. On s'attend à ce que ses amis offre des commentaires pour témoigner de leur affection. De plus, l'on s'attend toujours à ce que l'ami/e nous rende le pareil. Il n'est pas rare d'entendre des ados solliciter des commentaires entre eux dans d'autres situations sociales ou sur un tableau d'affichage scolaire. Sur *MySpace* les commentaires sont une sorte de monnaie d'échange culturelle.

Pour ceux et celles qui veulent attirer l'attention, écrire des commentaires et apparaître sur les pages de personnes dont la popularité est grande sont des activités très importantes et peuvent motiver les commentaires adressés aux profils des autres. Bien entendu, le propriétaire d'un profil a la faculté de rejeter un commentaire et Tom en rejette la plupart. Certains inondent leur réseau de messages à la manière des spameurs. La semaine dernière on a confectionné des « cartes de la Saint Valentin » que l'on a ajouté aux profils de tous ses amis en guise de commentaires. Souvent aussi on fera la publicité d'un événement à venir par le biais de l'envoi en nombre d'un commentaire, constituant une communication « virale » à la manière des *memes*.⁶

Les règles qui régissent ces rapports d'amitié virtuelle sont également très importantes. Il est essentiel d'être connecté(e) à tous vos ami(e)s, idoles et gens que vous respectez. Les individus en quête de notoriété et les musiciens cherchent souvent à faire ami avec le plus de gens possible, mais dans la plupart des cas on ne se soucie que des gens que l'on connaît ou que l'on juge « cool ». Certes, un lien ne signifie pas nécessairement la volonté de devenir l'ami d'une personne ou même de le connaître. « Merci de la pub » est un commentaire très fréquent en réponse à l'approche d'une personne intéressante.

Si cette dynamique peut ne pas paraître très significative, elle est essentielle à la jeunesse, parce qu'elle est enracinée dans la façon dont les jeunes cherchent à se situer socialement et à gérer le problème de leur popularité. Les adultes balai

⁴Goffman (Erwin), *La mise en scène de la vie quotidienne*. tome 1. la présentation de soi, Minuit, Paris : 1974.

⁵ Sunden (Jenny), *Material Virtualities : Approaching Online Textual Embodiment*, Peter Lang Pub Inc., 2003.

⁶ NDE: Meme : unité d'information contenue dans un cerveau, échangeable au sein d'une société (Dawkins) qui a donné lieu à une pseudo-théorie la mémétique.

souvent d'un revers de main la signification de la dynamique de la popularité parce que rétrospectivement elle semble sans importance. Et pourtant c'est ainsi que nous tous avons appris les règles de la vie sociale, du statut, du respect, des cancons et de la confiance. C'est ce que les jeux de statut nous apprennent.

Passer le temps ensemble

Alors qu'est-ce qu'ils font exactement dans le cyberspace, ces ados ? C'est simple : ils passent le temps ensemble. Bien sûr : demandez à n'importe quel ado étasunien ce qu'il/elle fait en général avec ses amis. Il est plus que probable que la réponse sera un haussement d'épaules et cette phrase nonchalante: « Juste traîner ensemble ». Les adultes estiment souvent que le temps passé à traîner ensemble est du temps perdu, mais c'est par cette voie que les jeunes se font incorporer aux groupes de leurs semblables. Traîner avec des amis permet aux ados de construire des rapports et rester « connectés ». Pour l'essentiel, ce que les jeunes partagent entre eux, ce sont des formes de culture : mode, musique, médias. Pour le reste, il ne s'agit que de co-présence. Ceci est important pour le développement d'une vision sociale du monde.

Pour beaucoup de jeunes, ce « traîner ensemble » s'est déplacé vers l'Internet. Les ados passent des heures à faire la causerie par voie des messageries instantanées, la plupart du temps juste pour se tenir compagnie et partager des petits fragments amusants de culture glanés sur la Toile, ainsi que des « pensées du jour ». Il en est de même sur *MySpace*, mais d'une manière beaucoup plus publique. *MySpace* est à la fois le lieu du traîner-ensemble et liant culturel lui-même. *MySpace* et les messageries instantanées sont devenues des outils critiques permettant aux jeunes de maintenir « un espace disponible à toute heure pour des communautés intimes »⁷ où les individus gardent leurs amis auprès d'eux-mêmes quand ils sont physiquement absents. Une intimité ainsi prolongée dans un contexte culturel partagé permet aux jeunes de solidifier leurs groupes sociaux.

Public Numériques

Les adultes s'inquiètent souvent de la quantité de temps que les jeunes passent en ligne, leur argument étant que le numérique ne remplace pas le physique. La plupart des ados seraient d'accord. Mais ce n'est pas la technologie qui pousse les jeunes à passer leur temps en ligne – c'est leur manque de mobilité et d'accès à des espaces jeunes où ils peuvent traîner ensemble sans intrusion.

Pour les besoins de cette démonstration, il existe trois grands types d'espace : le public, le privé et le contrôlé. Pour les adultes, c'est le *home* qui constitue la sphère privée, où l'on peut se détendre avec sa famille et ses amis proches. La sphère publique est le monde où l'on côtoie des étrangers et des personnes de tout statut, et où l'on doit paraître à son meilleur avantage. Enfin, pour la plupart des adultes, leur

⁷ Matsuda (Misa), « Mobile Communication and Selective Sociality » in *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones In Japanese Life*, sous la direction Ito (Mizuko), Okabe (Daisuke), et Matsuda (Misa), Boston : MIT Press 2005.

lieu de travail constitue un espace contrôlé, où normes et les comportements permis sont dictés par le patron.

La segmentation de l'espace effectuée par les ados est quelque peu différente. La majeure partie de leur espace est contrôlée. Celui du foyer familial, de l'école et de la plupart de leurs activités est contrôlé par des adultes investis de pouvoirs. On dit aux ados où ils doivent être, ce qu'ils doivent faire et comment ils doivent le faire. Parce que le contrôle leur échappe à la maison, beaucoup d'ados ne perçoivent pas ce lieu comme un espace privé.

Pour eux/elle, espace privé égale espace pour jeunes, et on le trouve surtout en marge de l'espace contrôlé. Ce sont les lieux où les jeunes traînent avec leurs amis et qui constituent des espaces publics ou contrôlés qui leur sont propres. Par exemple, une chambre à coucher avec la porte fermée.

Les espaces publics pour adultes sont généralement des espaces contrôlés pour les ados. Pour ceux-ci, l'espace public, ce sont ces lieux où les ados s'assemblent en masse, c'est là que la présentation de soi compte le plus. Les adultes peuvent peut-être venir voir, mais ce sont les congénères qui comptent.

Les ados ont de moins en moins accès à l'espace public. Les endroits où ils traînaient ensemble dans les années 50, patinoires à roulettes, troquets à hamburger, sont en voie de disparition alors que les centres commerciaux et les épiceries nocturnes sont en passe d'interdire les ados non-accompagnés de leurs parents. Traîner dans le quartier ou dans un bois est maintenant jugé dangereux par crainte de ces prédateurs que sont les dealers et les kidnappeurs. Les ados qui rentrent chez eux après le collègue à une heure où leurs parents travaillent encore sont censés rester chez eux, et d'une façon générale on ne permet aux ados de se réunir chez leurs amis que si les parents sont présents.

Par ailleurs, il existe de plus en plus d'activités structurées se pratiquant dans des espaces contrôlés. Activités péri-scolaires, sports ou emplois salariés sont devenus courants dans toutes les classes sociales et de nombreux ados évoluent dans un espace contrôlé de l'aube au crépuscule. Ils s'éreintent et n'ont jamais le temps de se décompresser avec leurs copains.

Les technologies numériques, en devenant virtuels, permettent aux jeunes de (re)créer des espace jeunes publics et privés alors qu'ils sont physiquement dans un espace contrôlé. Les messageries instantanées servent d'espace privé alors que *MySpace* fournit un composant public. En ligne, les jeunes peuvent bâtir les environnements susceptibles de soutenir la socialisation des jeunes.

Certes, les publics numériques sont fondamentalement différents des publics physiques. D'abord, ils introduisent un groupe de pairs beaucoup plus large. Alors que la radio et les médias de masse ont accompli la même chose il y a des décennies de cela, *MySpace* permet aux jeunes d'interagir avec ce groupe plus large plutôt que simplement d'ingurgiter des données les concernant par le biais des médias. Voici qui est hautement bénéfique pour des jeunes marginalisés, mais on ignore l'impact du phénomène sur la majorité blanche et middle-class.

Mais le défi le plus important est celui-ci : en ligne, le public de jeunes se frottent à un public adulte. Si les jeunes sont influencés par la version médiatique de la culture vingtenaire, ils ont rarement l'occasion d'entrer directement en contact avec elle. De même que les ados traînent sur *MySpace*, les *scenesters* [fans exclusifs d'une musique particulière], les stars du porno et les noctambules utilisent *MySpace* et s'assemblent pour socialiser comme le font parfois les vingtenaires. Ils considèrent que cet espace est à eux et ne s'imaginent pas que leurs geste soient consommés par des ados ; en tout cas, les ados ne sont certainement pas leur cible. Certes, il existe des adultes qui cherchent à se rapprocher des ados et *MySpace* leur permet d'accéder à des communautés de jeunes sans être eux-mêmes visibles, n'en déplaise à beaucoup de parents. De même, il existe des ados qui cherchent à intéresser les adultes, pour des raisons tantôt positives, tantôt problématiques.

Ceci dit, la majorité des adultes et des ados ne désirent en aucune façon fréquenter en dehors de leur génération, mais les publics numériques sont forcément mixtes. La plupart des ados ne tiennent simplement aucun compte de la présence des adultes, se concentrant uniquement sur ceux et celles jugés « cool ». Lorsque j'ai posé à une adolescente la question des requêtes qu'elle pouvait recevoir d'adultes mâles inconnus, elle a simplement haussé les épaules : « Il y a des gens qui sont bizarres » a-t-elle répondu, sans apparemment beaucoup s'en soucier. Les mise en scène déshabillées sont destinées à attirer des congénères de 16 ans et non pas des hommes plus âgés. De mêmes que les représentations de l'ivresse « cool » ne sont pas destinées au proviseur. Et pourtant il y en a beaucoup en ligne parce que ces jeunes sont à la recherche d'une identité. La nécessité de négocier à la fois la culture jeune et la surveillance adulte n'est pas souhaitable pour la plupart des jeunes, mais en général ils tendent à ne pas tenir compte du problème.

Les parents s'inquiètent aussi de la persistance des publics numériques. La plupart d'entre eux ont appris que les erreurs du passé peuvent reparaître dans le présent, mais c'est une leçon culturelle qui est souvent le fruit de ses erreurs. La plupart des jeunes n'envisagent pas de futures interactions.

Sans une impulsion particulière, il est rare que les ados choisissent le secret sur *MySpace*, et ce n'est certainement pas crainte de prédateurs ou de futurs employeurs. Ils veulent être visibles pour tous les ados, pas seulement pour les amis qu'ils viennent de choisir. Certes, ils aimeraient mieux que les adultes s'en aillent. Tous les adultes, parents, enseignants, hommes bizarres.

Alors que le prédateur potentiel ou employeur futur ne préoccupent pas la plupart des ados, il n'en va pas de même des parents et enseignants. Face à une surveillance adulte accrue, beaucoup d'ados optent pour le secret de leurs profils ou créent des comptes séparés sous des pseudonymes. La réponse de beaucoup de parents est d'exiger le contrôle complet des activités numériques de leurs adolescents. Cette dynamique détruit souvent la valeur la plus importante du rapport enfant/parent, à savoir la confiance.

CONCLUSION

Les jeunes ne créent pas des publics numériques pour faire peur aux parents, mais parce qu'ils ont besoin d'un « espace jeune », un lieu pour se rassembler et être vus par leurs congénères. Ces publics tiennent un rôle critique dans le récit de la maturation car ils fournissent une matrice pour la constriction des connaissances culturelles. Chercher à enfermer les jeunes dans des espaces contrôlés engendre habituellement la rébellion et destruction de la confiance. Certes, pour un parent, lâcher prise et laisser son rejeton gérer seul les risques de la vie est terrifiant. C'est cependant indispensable si l'enfant va grandir.

Ce à quoi nous assistons en ce moment est une mutation culturelle due à l'apparition d'une nouvelle technologie en même temps que la mobilité et le libre accès des jeunes se trouvent de plus en plus limités. Les conséquences à long terme ne sont pas prévisibles. Mais quelle que soit l'issue, les jeunes sont en train de faire ce qu'ils ont toujours fait – détourner des médias sociaux de leur but primitif afin de mieux comprendre la culture et le social environnant.

La technologie produira des effets parce que l'architecture sous-jacente et les opportunités offertes sont fondamentalement différentes. Mais les jeunes continueront de ressasser leurs problèmes identitaires, traîner ensemble et créer des espaces à eux, quelles que soient les technologies à portée de la main.