Oliviéro P. (2011 a). Subjectivation et intersubjectivation dans les sociabilités numériques

Article présenté lors des rencontres de recherches « Réseaux, entreprises et techniques » des 27 et 28 mai 2010, organisée conjointement par le Laboratoire de psychologie économique (LPE) de l'Université Paris Descartes et le Séminaire d'économie industrielle (SEI) (CES, CNRS UMR 8174) de l'Université Paris 1, Panthéon Sorbonne.

La communication vidéo associée de la conférence est accessible à :

Médiathèque de l'Université Paris Descartes : *Oliviero Philippe*

Les nouvelles *sociabilités* à l'heure des réseaux sociaux *électroniques*, *Philippe Oliviero* (IUT Paris Descartes et IGR)... Rubrique : Réseaux Sociaux **...** *mediatheque.parisdescartes.fr/backend-auteur.php3?id.*

Sommaire

Subjectivation **et intersubjectivation dans les sociabilités numériques**

1. Espaces topographiques et espaces topologiques

2. La société du spectacle numérique et l'empire de la marchandise

3. Surveiller, analyser, vendre et faire vendre

4. Panoptique de l'industrie de la sociabilité numérique

5. Les outils de la sociabilité numérique de l'e-socius

5. Les outils d'intermédiation sociale
5.1. Fonctionnalités d'expression.
5.2. L'expression des choix préférentiels.
5.3. Technologies d'intermédiation.
5.4. L'intermédiation sophistiquée des exploitations du graphe social.
5.5. Les intermédiations du jeu.
5.6. Les réseaux sociaux en tant que Systèmes évolutifs ou adaptatifs complexes (S.A.C.).

6. Typologie des sociabilités numériques

6.1. Problématiques différenciées des e-sociabilités *uni-verselles* et *multi-verselles.*
6.2. L'intersubjectivation des sociabilités fictionnelles (type C) et ludique (type D).
6.3. L'intersubjectivation des sociabilités à visées incarnatrices groupales dans l'espace biophysique (types B).

7. Les relations intersubjectives dans les espaces topographique et numériques (type A)

7.1. Criblages sociaux différentiels des espaces numériques et topographiques homotopiques.
7.2. « L'ici et là » de l'être « ici ou là » des espaces temps topographiques et numériques.

7.3. L'explicitation des motifs des présences et des attentes numériques. modifient les conditions initiales des trajectoires relationnelles.
7.4. Le criblage des logiques d'action.
7.5. L'objectivation sémiotique de la subjectivité.
7.5.1. Décontextualisation et références des espaces numériques.
7.5.2. L'ek-stase du monde de la représentation et les chocs du réel.
7.5.3. Limbes et reliques numériques.
7.5.4. Du storytelling au storyboding.
7.6. Topologie légendaire des espaces sociaux numériques.
7.6.1. Le faire-croire et le cru.
7.6.2. Des vies décharnées de bottins jaunis.
7.6.3. L'intersubjectivation des zombies.
7.6.3.1. Absence d'incarnation authentifiante d'une subjectivité.
7.6.3.2. Identités numériques frelatées.

8. Des nouveaux procès de subjectivation et d'intersubjectivation

8.1. De nouveaux espaces existentiels mais sociaux d'expression.
8.2. Je est un autre.
8.3. Effectivité des réalités topographiques et potentialités des imaginaires topologiques.
8.4. Levée des inhibitions de l'expression des sentiments sociaux négatifs dans les eRS anonymisés.
8.5. L'e-pédagogie des ritualités numériques.

9. Continuités et discontinuité des fonctions relationnelles des RS et des eRS.

Subjectivation et intersubjectivation

dans les sociabilités numériques

Nous tous, nous « sommes » devenus le dispositif, le réseau, le montage technicien.

Kosta Axelos, Ce qui advient. Fragments d'une approche.
Les Belles Lettres, Encre Marine, 2009, p95.

Le « devenir technique » est le quatrième temps des devenirs de l'être dans le schéma épochal dessiné par Hans Blumenger (cité par K.Axelos, 2009, 126), après et aux côtés de ses devenirs dieu, nature et homme. Les très récents, mais phénoménaux, développements des technologies d'intermédiations numériques œuvrant dans ce cœur de la sociabilité humaine que sont les relations interpersonnelles, ne sont, certes, pas aussi radicalement nouveaux que l'on pourrait le penser, l'instrumentalisation des relations est certainement aussi ancienne que l'humanité. Ces technologies apparaissent, malgré tout, comme un moment particulièrement significatif de ce devenir technique de l'humanité qui transforme chacun de nous en dispositif, réseau et montage technicien, laissant échouée sur quelque ancien autel d'une raison humaniste inconnue l'impératif catégorique kantien *: « Agis de telle sorte que tu traites l'humanité, aussi bien dans ta personne que dans la personne de tout autre, toujours en même temps comme fin, jamais simplement comme moyen ».*

Une industrie aux empilements de strates complexes, pour initiés, d'autant plus agissante qu'elle travaille sa transparence, une accessibilité d'évidence aux communications sociales, délivrant un biotope neutre et bienveillant, translucide, alors que le tout de l'espace numérique est travaillé, instrumentalisé, analysé, conservé, exploité, rentabilisé. La structure industrielle s'efface devant le fonctionnement relationnel, alors que notre attention se concentre sur ses intentions de communication humaine au travers des espaces temps d'intermédiation que sont les écrans. Certes, l'écran phénoménalise mots, voix et visages, dans le temps même qu'il entrecache, dans le temps même de la communication, le background

industrieux du commerce électronique de la relation humaine. Le dispositif est complexe, la scène de l'écran montre l'objet de notre intention communicante à notre attention, alors que nos écrans rémanent d'*aliens* permanents, comme si voyeurisme et vénalité était normaux. Toutes nos communications interpersonnelles, comme toutes autres données numérisées, sont collectées, analysées et revendues sur les marchés de la relation sociale. D'immenses sociétés privées, de nature impériale (*Microsoft, Windows, Apple, Google, Facebook, YouTube, RenRen*, etc.), règnent sur des milliards de personnes et s'immiscent, à des titres et degrés divers, au cœur des processus de subjectivation et d'intersubjectivation nécessairement portés par les relations sociales, interhumaines, interindividuelles, interpersonnelles ou intersubjectives, de sujets sociaux laissés sans presque aucun pouvoir de maîtrise et de contrôle (dimension K*ratos* de la subjectivation) de l'intimité de leur vie relationnelle.

Pourtant, en deçà ou par delà les graves questions et problèmes posés par le dévoiement des relations humaines prises dans les nasses du mercantilisme généralisé, les technologies de la sociabilité électronique, numérique et virtuelle, offrent des supports inédits à de nouvelles pratiques de subjectivation et d'intersubjectivation. En son temps, la psychogéographie de Guy Debord invitait à l'expérience de nouvelles pratiques d'exploration des espaces topographiques en inventant des situations d'expérimentations originales (les jeux psychogéographiques) du fonctionnement pré-ordonné des espaces sociaux. « La psychogéographie se proposerait l'étude des lois exactes, et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectif des individus » (Debord, 1955). Dans cet article sur les formes et contenus des sociabilités électroniques, en utilisant les concepts de l'analyse spatiale, de la théorie des graphes et de la psychologie sociale, nous proposons d'analyser les processus de subjectivation et d'intersubjectivation portés par ces nouveaux espaces numériques topologiques. Après avoir rappelé l'emprise de la marchandise et du spectacle sur la société numérique, nous esquissons un panoptique de l'industrie et des outils d'intermédiations sociales de la

sociabilité numérique. Nous décrivons quatre types de sociabilités numériques et leurs effets sur les processus de subjectivation et d'intersubjectivation des e-socius. Nous concluons par une analyse des continuités et discontinuités entre les réseaux topographiques et les topologiques de la sociabilité humaine.

1. Espaces topographiques et espaces topologiques

Exemplifiant la théorie de Leibniz définissant l'espace comme l' « *ensemble des relations que la distance établit entre différentes réalités* » (cité par J. Lévy, 2008, p121), l'espace des sociabilités numériques est topologique, anisotrope, hétérogène, entièrement relationnel et relatif (J.Lévy, 1994). *L'accessibilité* initiale du point d'accès est le critère déterminant de ces espaces, ensuite la réduction des *distances* de circulation (mesurée en nombre de clics), qui est proportionnelle au nombre des relata du réseau. Les plateformes cherchent à conserver le plus longtemps possible la présence des e-réseauteurs dans leur espace numérique propre, donc à augmenter les services internes. Si l'on excepte les serveurs racines (DNA), cette visée des plateformes de socialisation contrecarre la logique globale de connexité de l'internet qui est de topologie réticulaire et décentralisée (réseau d'échange P2P). La loi de Melcalfe (n(n-1)/2) postule que plus le nombre des utilisateurs croit, plus le réseau accroit sa connectivité, le nombre des relations possibles s'élevant à ($n^2/2$). C'est aussi vrai des eRS (réseaux sociaux électroniques), puisque la structure des communications qu'ils proposent reste de type *broadcasting* (*point-to-multipoint*), mais masquée puisque les communications entre les noeuds passent nécessairement par l'intermédiaire du point d'accès et de circulations internes. La circulation au sein d'un eRS dépend de la connectivité générale, de l'accessibilité individuelle des noeuds, à la fois passages mais aussi frontières, et des segmentations et hiérarchies internes de la morphologie générale. Les gestionnaires des eRS assurent la connectivité, le contrôle et l'intelligence générale du « méta réseau » formé par l'ensemble rabouté des ego-réseaux initiaux. Pour eux, l'ensemble des ego-réseaux ne forme qu'un seul réseau dont ils assurent la surveillance, la

cohérence et la circulation des ressources. Comme ces réseaux croissent en fonction du nombre de leurs clients, la position dominante voire de fermeture ou de monopole est assurée par la précocité de l'entrée de la plateforme sur le marché de la sociabilité. La concurrence entre les différentes plateformes de socialisation dépend aussi de la facilité de leur accessibilité et des fonctionnalités des usages qu'elles proposent. Théoriquement, plus la taille et la connectivité générale du réseau augmente, plus le réseau permet de connecter les acteurs affiliés. Cependant, en pratique, un égo-réseau (un réseau centré sur un acteur individuel) électronique n'est guère plus important qu'un ego réseau topographique, chaque individu n'étant réellement relié qu'à un petit nombre d'acteurs effectifs, naturellement superposables aux acteurs de leurs espaces topographiques. Les autres liens ne sont qu'artefacts relationnels générés par le jeu d'affiliation à des groupes proposé par l'eRS. Enfin, l'accroissement de la taille des relations théoriques possibles pour chaque acteur du réseau masque l'enfermement, la clôture, la privatisation des espaces et des voies d'e-circulation. La connectivité générale du réseau repose sur la mutualisation des ego réseaux dans un espace commercial privé.

La sociabilité électronique invite à penser une *psychologie des environnements topologiques* comme il existe une *psychologie des environnements géographiques.* Les espaces n'y sont plus définis par la contiguïté physique, mais par la topologie de la connexité des lieux numériques (sites, blogs, courriels, eRS, etc.). Cette connexité est en partie structurée par les réseaux physiques et sémantiques crées et contrôlés par les industries nationales et internationales de communication (réseaux de téléphonies mobiles et fixes, fournisseurs d'accès réseau internet, Web), et en partie dessinée par les pratiques et les usages des acteurs sociaux (J.Lévy et al, 2008). Une psychologie des environnements numériques dresse les cartographies physiques, sociales et individuelles (cartes mentales) des lieux virtuels fréquentés, connus et reconnus (les graphes relationnels des lieux numériques), de leurs chemins d'accès, les motivations à s'y rendre, à y rester, à les délaisser et les oublier, à découvrir ou à en fréquenter d'autres,

les segmentations et stratifications sociales hiérarchisées sous-jacentes aux pratiques des espaces numériques, les apprentissages requis, les barrières sociales, culturelles ou économiques à leur accès universel, avec leurs effets de discriminations et de relégation, les principes d'électivité et de sélectivité des relations admises ou refusées, les attitudes à l'égard des conduites déviantes, les phénomènes d'asocialité, d'incivilité, de criminalité, de même que l'analyse des effets des relations sociales électroniques (conversations, jeux, etc.) sur les processus cognitifs ou affectifs (influence sociale, sentiment de soi, etc.), sur la construction de la personnalité, de la sociabilité, des modes émotionnels engagés dans les interactions numériques. Il y aura encore à étudier les compétences communicationnelles spécifiques engagées ou à acquérir dans la communication numérique, les concepts de soi, les théories de l'esprit, les représentations et valeurs accordées aux actes de relation sociale et de communication intersubjective qu'elles requièrent ou développent. Un vaste champ est inexploré, comme la perception des intentions de communications (Grice, 1975 ; Garfinkel,) des acteurs numériques, des réussites et des échecs conséquents, en relation aux significations données aux formes sémiotiques échangées (photos, textes, musiques, etc.). Autre vaste domaine à explorer, les allers-retours entre les échanges numériques et les échanges en présence des corps (le « présentiel » des plateformes éducatives, et son antonymique « absentiel »). La question est sérieuse, car il semble bien que les émotions sociales générées par les conduites des acteurs dans les espaces sociaux numériques soient identiques à celles générées dans les espaces topographiques. Voir son nom rayé d'une liste de diffusion génère autant de souffrance qu'une rupture d'une relation interpersonnelle dans l'espace des corps physiques. Les problématiques à arpenter sont multiples (temps, durées, ressources constituantes des relations sociales, barrières, frontières, segmentations, partitions, hiérarchisations, dépendance, centralité, périphérie, distance, etc.), mais emboitées les unes dans les autres, car les graphes des relations interpersonnelles et inter-groupales intègrent des couches multi-réseaux (topographiques, topologiques, physiques, numériques, sémantiques, sociaux, personnels, etc.). On est actuellement frappé du peu de recherches

empiriques sur ce phénomène technologique planétaire révolutionnaire. L'espace numérique va vite, les chercheurs en sciences sociales sont peu nombreux, lents et mal outillés pour l'ampleur des études à mener. Les espaces virtuels sont créés, expérimentés, avortés, morts-nés, naissants ou renaissants, en développement ou en voie de disparition ou bien déjà disparus. Les pressions de sélection sur les espaces virtuels sont intenses, les apparitions et disparitions des formes numériques sont de plus en plus rapides, selon les principes d'accélérations vertigineuses de pans entier du fonctionnement de nos sociétés (Paul Virillo, 1995,2010; Hartmut Rosa, 2010). L'appropriation privative, à caractère commercial, dans un marché hyperconcurrentiel, des données relationnelles, nuit tout autant aux analyses scientifiques du domaine des e-relations.

2. La société du spectacle numérique et l'empire de la marchandise

> *Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de* spectacles*. Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation ».*
>
> Guy Debord, La société du Spectacle, 1967, Buchet Chastel, p 9.

La « société du spectacle » est aujourd'hui dominée par la fourniture de contenus informationnels, relationnels ou ludiques à distance (« télé- »), via de multiples écrans (télévision, ordinateur, mobile, portable, tablette, écrans publicitaires et informationnels interactifs, etc.). Elle continue son œuvre de construction de nouvelles réalités sociales qu'elle déploie dans les nouveaux espaces temps créés par les techniques et les technologies médiatiques numériques. La société du spectacle phénoménalise les existences, les objective et les objectualise, les incarne dans la production de marchandises, qu'elles soient des objets, des textes, des images, des personnes, des relations sociales. La société du spectacle in-forme, formalise et informatise de plus en plus intimement nos vies car elle s'adosse sur la société de la connaissance qui accroît son intelligence de nos besoins, de nos attentes, de nos comportements, de nos désirs. Nous exposons, nous livrons à des

sociétés commerciales cotées en bourses, nous aliénons – au sens propre de nous déposséder, de rendre étranger, nos vies relationnelles – en existe-t-il d'autres ? – nos conversations, nos courriels, nos images (photos, vidéos …), nos comportements commerciaux d'achats et de ventes, nos intérêts cognitifs ou affectifs, nos carnets d'adresses, nos relations sociales de travail, de voisinage, de loisir, nos relations commerciales ou affectives, qui se nourrissent de nos multiples besoins relationnels, en personnes et en services (travail, culture, connaissances, etc.). De nombreux dispositifs techniques, commerciaux et politiques luttent pour se positionner en tant qu'acteurs de puissance, en tant que détenteur des pouvoirs associés aux différentes positions de centralités dans les réseaux. Le contrôle de la circulation des flux des ressources (qualité, quantité, informativité) dans un réseau passe par le contrôle des nœuds (accès aux entrées et aux sorties, intermédiarité, contrôle du processus d'ensemble). Deux principaux concepts et pratiques afférentes construisent matériellement les positions de puissance réticulaire, le concept *d'asymétrie* des relations, et le concept de *centralité,* qui se décline en *centralité de degrés* (quantité de relations associées à un nœud d'un graphe), et en *centralité d'intermédiarité* (quantité de passages obligés par un nœud dans la connexité générale des nœuds du graphe). Les industriels cherchent à maximiser leur puissance dans les espaces numériques en maximisant les liens d'asymétrie entre eux et leurs clients, et en recherchant les positions de centralité de degrés et d'intermédiarité dans toutes les transactions qui se produisent au sein du graphe total. L'asymétrie au profit de l'industriel lui assure l'initiative des communications, l'édiction des règles de fonctionnements (politiques tarifaires, de l'abonnement à la taxation des échanges, politiques commerciales des régies publicitaires), l'ordonnancement des écoulements. Il s'agit de devenir le passage obligé entre tous les autres acteurs du graphe, dans l'espace médiatique en général et aujourd'hui dans l'espace numérique global, puisque l'Internet est devenu le média mondial par lequel transitent ou transiteront toutes les ressources imaginables. Acquérir et maintenir les positions de centralité d'intermédiarité entre producteurs et consommateurs garantit les positions de pouvoirs dans un réseau, le contrôle des échanges,

de la diffusion et de la réception, des ressources et de leurs contenus. Tout les grands industriels du numérique, et les politiques de surveillance des États, cherchent à accaparer les entrées dans l'internet (accessibilité contrôlés par les « portails » des fournisseurs d'accès) et à devenir le portail web le plus utilisé, comme les opérateurs de téléphonie mobiles, les opérateurs d'accès des portails internet, les moteurs de recherche Web, et dernièrement les plateformes de sociabilité. Comme devenir les nouveaux gardiens des seuils dans les espaces numériques assurent la dominance sur l'ensemble du processus, nous assistons à une nouvelle gigantomachie pour le contrôle des voies d'accès et de circulation dans les réseaux électroniques mondiaux. Lorsqu'un industriel arrive à saturer de sa présence toutes les transactions à tous les instants du processus communicationnel entre les acteurs du réseau, il maximise les opportunités d'actions, que ce soit la connaissance des formes et contenus sémantiques échanges, ou les contrôles des gains directs (eg. commerce) ou indirects (e.g. publicité). L'accaparement des positions de puissance nodales passe par le contrôle des accès matériels à l'Internet, le contrôle des principes de classification, de hiérarchisation et de circulation dans les arbres sémantiques du web (e.g. les référencements, les bloglists, les citations, les fréquences et les temps de passage, etc.). De ce point de vue, s'immiscer dans les processus de relations sociales et interpersonnelles s'avère une opération industrielle et commerciale remarquable, car cela assure le pouvoir (connaissance, contrôle, orientation, etc.) de ce qu'il y a de plus fréquent, commun et ordinaire, mais aussi nécessaire et essentiel, dans la vie des sociétés humaines comme des personnes.

Les contrôles des entrées, des circulations et des sorties matérielles et informationnelles permettent de décider ce qui est diffusable ou non, d'analyser et d'orienter les comportements individuels dans le sens des intérêts des industriels comme des États. En régime généralisé de concurrence médiatique mondiale, sachant que le temps disponible à l'attention aux écrans par chacun est limité (télévision, internet, etc.), les buts à atteindre pour les industriels sont la création du désir, l'orientation,

l'accaparement et l'augmentation du temps de présence et de la qualité de l'attention sur les plateformes. L'appropriation industrielle privative des données informationnelles concernant les comportements effectifs des internautes permet aux sociétés de créer un marché de la consommation numérique, les connaissances extraites de nos comportements sont ensuite monnayées sur les marchés commerciaux et surtout actuellement publicitaires. La privatisation de l'analyse des données de ces comportements collectifs oblige à douter de la qualité scientifique des informations distribuées par les industriels du numérique, puisqu'une information relève des politiques de communications commerciales et financières et non d'analyses de résultats scientifiques. Sous l'empire de la société de la connaissance et de la société du spectacle (cf. § sociétés des écrans, de la représentation, des objectivations de soi et des relations, etc.), la société relationnelle jusque là relativement préservée de la marchandise, est peu à peu transformée en une société consumériste, une machine commerciale, chacun devenant, volontairement ou involontairement, l'homme ou le site-sandwich de ce qu'il énonce, montre ou réalise. Les lieux électroniques des relations interpersonnelles deviennent des espaces de prostitution commerciale généralisée où chacun se vend et vend ses relations personnelles, avec ou sans son consentement. Ce sont des espaces de dévolution de nos communications et relations interpersonnelles aux intermédiaires marchands.

Les eRS ou sites de réseaux sociaux (SNS, *Social networked sites*) proposent aux individus la construction d'espaces artefactuels spectaculaires de monstration de leur vie personnelle. Ces espaces numériques deviennent les nœuds électroniques de leur vie relationnelle numérique, car ces outils offrent des fonctionnalités de communication puissamment relationnelles et collaboratives, produisant non seulement des modalités nouvelles de communication mais surtout reproduisant dans l'univers électronique une part importantes des relations sociales ordinaires, familiales, amicales, associatives, professionnelles ou commerciales. La topologie de l'espace électronique offre une médiation spectaculaire entre l'existence

topographique d'une subjectivité incarnée dans l'ici maintenant de sa présence et la symbolisation, la présentation et la représentation, symbolique ou imaginaire, d'un soi. Techniquement, leur essor récent repose sur la synthèse d'une panoplie d'outils d'expression et de communication électroniques, relevant plus généralement du domaine général des cultures « télé », des cultures de l'écran : photographie, téléphone, cinéma, télévision, informatique, Internet, Dvd, consoles de jeux, jeux, etc. L'espace de l'écran est la petite portion de visibilisation, ou plus largement de phénoménalisation de soi dans l'espace électronique global (réseaux, serveurs, logiciels, entreprises, etc.). Comme tout espace symbolique, ces espaces artefactuels de monstration sont doubles, formels et signifiants. Ils sont la conjugaison, d'un côté, de l'offre d'une panoplie d'outils numériques et graphiques formels aux enrichissements constants proposés par l'industrie informatique, et de l'autre de l'injection d'objets numériques personnels (textes, graphismes, images, photos, vidéos, sons, voix, …), dont l'univers de significations renvoie au processus complexes de construction du sens, aux dimensions syntaxiques, sémantiques, iconiques et pragmatiques intriquées dans l'espace symbolique social.

Figure I.

1. Ego ⟷ Alter 2. Ego ⟷ Industriel(s) ⟷ Alter

Cependant, cet objet biface dans la perception de son usage (outils communs et contenus singuliers s'adressant à des personnes) s'avère triface dans son fonctionnement. En effet, les significations des formes textuelles et graphiques sont le fruit d'une triple co-construction de ces espaces numériques artefactuels. Le créateur injecte la singularité de ses intentions subjectives d'expression et de communication, plus ou moins lumineuses ou obscures à lui-même et aux autres, de même qu'il renseigne des modes de son existence dans le monde réel. Ses relations, proches ou passantes, décryptent ces signes dans leurs lectures singulières mais naturellement référencées à leurs propres substrats symboliques socio-historiques. Enfin, le troisième acteur est l'industriel qui injecte au cœur des relations

intersubjectives ses propres objectifs. L'industriel, dans le silence et la discrétion ou avec force bruit, selon la stratégie décidée, agit structurellement au centre de ce dispositif réticulaire dont aucun des mouvements électroniques qui s'y produit jamais ne lui échappe. L'industriel est immiscé au cœur des relations interhumaines, interpersonnelles et intersubjectives, toute information renseignée électroniquement, intentionnelle ou non, fait l'objet de son intelligence symbolique, mathématique et sémiotique. Les eRS usent de l'intersubjectivité et des informations qu'elle supporte pour proposer de l'interobjectualité, numérique ou réelle, la vente ou la mise en relation de vendeurs et de consommateurs, offre de services, d'objets, de publicité, ou encore de bases de données informationnelles pour extraction et exploitation des connaissances.

Créer ou gagner la position d'intermédiarité dans un réseau, et maintenir les trous structuraux entre les acteurs reliés que par soi, c'est posséder le pouvoir sur ces acteurs en termes matériels comme informationnels (diffusions communication, rétention, modification des informations, diffusion des innovations, leaders d'opinions, etc.). Accéder à la position de centralité (de degré ou d'intermédiarité), être ou devenir l'unique intermédiaire dans ce réseau universel des relations numériques interpersonnelles et interobjectuels, deviennent le but stratégique de tous les industriels du numérique. Qui tient le centre du réseau tient presque tous les pouvoirs de son contrôle. C'est l'ancien pouvoir hermétique des liens et des clés, pouvoir des ligatures, des seuils, des entrées et des sorties, des limites et des frontières, pouvoir des surveillants, des contrôleurs, des gardiens et des maîtres. D'abord le pouvoir d'assurer, de restreindre ou de couper, les commutations physiques des signaux et leurs répartitions dans les réseaux. Puis le pouvoir de les interrompre, de les menacer, de les surveiller, de les espionner, de les utiliser avec ou sans le consentement des personnes. C'est le pouvoir du savoir, savoir qui communique avec qui, pourquoi et pour quoi, savoir qui sait quoi ou veut savoir quoi, qui est où, d'où il vient et où il va, savoir qui fait quoi, où, quand, et avec qui. Toutes ces informations décrivent

dans leur banalité le plus justement nos existences tant intimes que publiques. Les opérateurs sont entièrement focalisés sur la captation et le chevauchement de nos liens sociaux, de nos relations anonymes à nos relations interpersonnelles les plus intimes, l'exploitation commerciale et marchande des relations sociales se lovant au cœur de nos existences. L'espace numérique intersubjectif est continuellement enregistré, mémorisé, scruté, analysé et les résultats exploités selon les objectifs des diverses industries impliquées, la surveillance et le contrôle, le commerce, le marketing, etc.

3. Surveiller, analyser, vendre et faire vendre

Come Phoebus prés de soy ha Mercure,
Lequel le suyt, ou qu'il face son cours:
Tous Roys aussi doivent avoir la cure
D'entretenir gens doctes à leurs courz.

Jean Jacques Boissard, Emblematum Liber (1593)

Nous livrons nos vies intimes aux surveillances administratives et policières comme aux intérêts commerciaux de sociétés privées sur lesquelles nous n'avons aucun contrôle. Ces opérateurs sont des puissances entièrement privées, des sociétés et des entreprises industrielles et commerciales aux capitaux et intentions toutes aussi anonymes et sans contrôle démocratique autre que l'actionnariat et la légalité de leurs fonctionnements selon les lois des différents pays. Le plus souvent, les difficultés politiques de compréhension de la nature exacte de cette industrie crée le plus souvent des situations d'a-légalité, en l'absence ou en raison des retards de législation sur les problèmes soulevés au fur et à mesure des développements vertigineux de ces secteurs d'activités. Les données personnelles qui permettent de nous identifier socialement, commercialement, politiquement, etc., sont accessibles aux curieux comme aux spécialistes, tels nos nom, prénoms, adresses, professions, téléphones, adresses courriels, sexe, âge, photographies, vidéos, etc., ou certaines données administratives confidentielles telles le numéro de sécurité sociale,

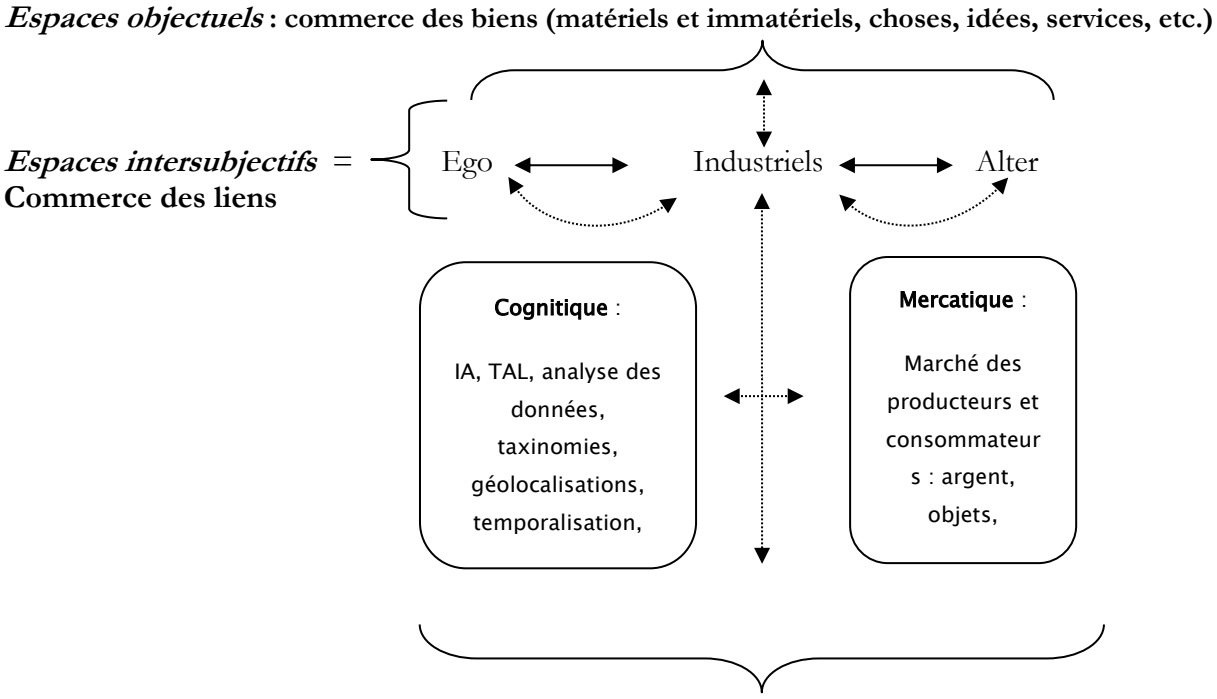
le lieu et date de naissance, les numéros de carte de crédits, nos numéros de compte bancaires, etc. Les dossiers médicaux numérisés permettent ou permettront de délivrer nos caractéristiques biométriques, nos données médicales (radiographies numérisées, comptes-rendus opératoires, groupe sanguin, marqueurs génétiques ADN ou typage HLA, et toutes autres empreintes biologiques singularisantes et utilisables dans des dispositifs de reconnaissance automatiques biométriques, telles les empreintes faciales, digitales, palmaires, iridiennes, rétiniennes ou vocales. Nous laissons des traces concernant nos origines et conditions actuelles sociales, économiques, culturelles, nos opinions politiques, philosophiques ou religieuses, nos engagements associatifs, nos orientations sexuelles, notre état de santé. Sont aussi exploitées toutes les données laissées par les traces d'activités enregistrées des cartes à puces, leurs utilisations dans les espaces géographiques et numériques. Ce sont les titres électroniques de transports, les cartes de navigation des transports publics ou privés, les mouvements d'argent des cartes bancaires, les mouvements géo-localisables de nos téléphones mobiles, tous les trajets effectifs en bus, métro, trains, avions, et automobiles avec les péages et les vidéosurveillances d'autoroutes, les caméras enregistrant notre présence et nos itinéraires empruntés dans des lieux privés ou publics, les voies publiques, les gares, les aéroports, les sas de passages et les guichets de paiement ou de renseignements des administrations, des boutiques et des banques, etc.

De nombreux professionnels utilisent ces données éparpillées mais offertes, donc à collecter et à analyser, à acheter et à vendre. Les directions de ressources humaines ou cabinets de recrutements pour obtenir de plus amples informations sur les candidats, les compagnies d'assurances pour valider les informations fournies, les cabinets de détectives privés pour les procès, etc. Et nous observons la généralisation des usages multiples des puces RFID (*Radio Frequency Identification*), actives (émettrices) ou passives (lues), collées ou incorporées dans des objets, mais existant aussi sous la forme de biopuces sous-cutanées, qui permettent de capter, de mémoriser et de télétransmettre les données numériques en temps réel sous formes

d'ondes radio. Ces étiquettes RFID qui démodent codes barres et autres bracelets électroniques, marquent déjà les bébés, les enfants et adolescents, les élèves, les prisonniers, ou encore les habitués de boites de nuit. La miniaturisation des puces RFID leur assureront des fonctions équivalentes en intelligence à celles de nos mobiles et smartphones. Les concepts et outils du cyber-univers généré par le neuro-bio-marketing des personnes et des objets est en place.

Dans l'univers du numérique, toutes nos activités sur l'internet sont enregistrées puis analysées, ces données sont cessibles à des tiers (commerce, marketing, publicité, etc.), la nature des sites visités, des mots clés utilisés pour les recherches informationnelles avec les moteurs de recherche, et avec les eRS, nos activités relationnelles et interpersonnelles, nos carnets d'adresses électroniques. Toutes nos communications numériques, actes et données personnelles, sont captés frauduleusement ou officiellement, glanés avec ou sans consentement des usagers. Des cookies actifs récupèrent les informations pertinentes, mots clés saisis, liens cliqués sur les parcours Web qu'ils dessinent, puis sont confiés aux sociétés d'analyse cognitive qui déploient tous les outils et processus de l'intelligence artificielle et de l'analyse des données. Ce sont les T.A.L. (traitements automatiques des langages) et les logiciels d'analyses sémiotiques, des contenus iconiques et sémantiques, les outils de reconnaissances des formes (visages, silhouettes, ADN, etc.), les outils de l'analyse spatiale (géolocalisation des personnes, des services, des commerces, des biens, qui modélisent « où est qui ? où est quoi ? qui est à côté de qui ? pourquoi ? pour quoi, etc. ?, les programmes d'analyse de la temporalisation des activités (quand fait-on quoi avec qui ?, horaires des achats et des ventes, types de segments de clientèles, etc.).Toutes ces informations analysent nos comportements effectifs, les attentes ou leurs orientations, les intérêts cognitifs (analyses des recherches cognitives sur les moteurs de recherche), l'univers des objets, des produits et des services utilisés, selon les segmentations socio-économique et les styles de vie et les orientations idéologiques afférentes.

Figure 2. Les espaces cognitifs, objectuels et intersubjectifs



Pour les industriels, il s'agit de chercher à s'assurer la maîtrise et le contrôle de l'espace total du champ du numérique qui s'organise, depuis l'apparition des plateformes de sociabilité, en en trois pôles complémentaires, le pôle *objectuel* des biens matériels et immatériels, le pôle *intersubjectif* des liens sociaux, des relations humaines, et enfin le pôle cognitif, de production et d'exploitation des connaissances relatives au champ. Le premier enjeu reste celui du contrôle de *l'accessibilité* aux réseaux numériques (entrées et sorties informatiques et/ou téléphoniques de l'internet, du web, des plateformes d'eRS, etc.), puis de celui des circuits de *circulation* ou de *navigation* proposé (ou imposé) dans le cadre de leurs propres réseaux privés (navigateurs et moteurs de recherches), et enfin de la nature et de l'ordre (de visibilité) des biens et des services. Nous approfondirons plus avant les motifs impérieux du contrôle des espaces intersubjectifs, mais disons de suite que lorsque nous échangeons avec nos relations sociales, éloignées ou proches, nous objectivons en permanence, dans nos actes comme nos paroles et mots, l'ensemble des composés de notre univers personnel, des contenus des

facteurs et vecteurs de subjectivation, avec leurs réalisations effectives comme leurs attentes (besoins, désirs, croyances, etc.). Nos cœurs y sont incessamment « mis à nu », nous ne pouvons être ni nous comporter autrement que « qui » et « ce que » nous sommes, au moment où nous nous comportons, quand bien même la directionalité de nos désirs et intentions est connaissable et manipulable (influence sociale, orientation de nos désirs par la publicité, etc.). L'objectivation numérique des personnes avec qui nous sommes en relation fournit immédiatement aux industriels les coordonnées et qualités de ces nouvelles cibles commerciales potentielles de la « publicité sociale » que deviennent les relations sociales de quiconque, chacun étant transformé immédiatement en intermédiaire ou agent commercial volontaire ou involontaire, en coupon de réduction d'offre d'achat, ou en pourcentages sur les ventes.

Carnets d'adresse, correspondances, itinéraires géographiques, mémoriels, temporels et sémiotiques, les analyses cognitives définissent et segmentent les univers d'existence, ciblent ou anticipent les réponses aux questionnements afin de convoquer les techniques du commerce généralisé et de les appliquer dans tous les secteurs des existences numériques. Sites « gratuits », jeux en lignes, offres de « cadeaux » ou promesses de gains de loteries et autres eRS qui ne vendent des biens qu'au moyen de promesses mort-nées de liens (amour, amitié, clientèle, etc.), recueillent, traitent et vendent les données personnelles aux sociétés commerciales qui affichent ou envoient par courriel leur publicité intelligente, c'est-à-dire ciblée. Les techniques utilisées sont classiques, ce sont les publicités, les offres ou incitations aux achats, les demandes d'informations personnelles identifiantes à remplir sur des formulaires numériques pour « jouer » ou « gagner » quelques gadgets, les techniques d'hameçonnage (« *phishing* ») pour obtenir frauduleusement des données personnelles, les analyses des profils déclarés sur les eRS, des besoins, des comportements, des activités, des goûts décryptés ou affichés des internautes. Sans que l'utilisateur en soit informé, les données personnelles sont communiquées aux régies publicitaires par les opérateurs internet (fournisseurs d'accès, moteurs de

recherche, téléphonie mobile, etc.), ou obtenues par les autorités administratives, policières ou judicaires.

La plupart part des informations personnelles est fournie les personnes elles-mêmes. Ces informations identifiantes, personnalisées, telles que l'âge, le sexe, la profession, les revenus, l'origine géographique et/ou ethnique, l'orientation sexuelle, les opinions politiques, philosophiques ou religieuses, donc le système des valeurs sous-jacentes, permettent des profilages segmentés des comportements de consommation. Dans le cadre de la « réalité augmentée », ils sont utilisés pour proposer aux usagers (internautes, mais surtout maintenant des mobinautes) des publicités directes et indirectes, ciblées sur des attentes ou encore des inductions de comportements en relation aux informations spatio-temporelles disponibles par ailleurs, comme la connaissance des lieux à fréquenter, les services et biens commerciaux à proximité, les personnes du eRS aux alentours, etc. Une taxonomie de ces données d'eRS est proposée par Bruce Schneier (2010), 1. Les "données de services" sont confiées pour utilisation à un site social afin de les utiliser (e .g.: nom légal, âge, numéro carte de crédit, etc.). 2. Les "données divulguées" publiées par l'utilisateur sur ses pages personnelles : billets de blogs, photographies, messages, commentaires. 3. Les "données confiées" publiées par l'utilisateur sur les pages des autres, sont des données divulguées utilisables par un tiers. 4. Les "données fortuites" sont publiées par des tiers. 5. Les "données comportementales" sont recueillies et analysées par l'eRS (jeux, thèmes des articles et billets, tags des articles recherchés permettent de prévoir l'appartenance politique). Enfin, 6. Les "données dérivées" sont les données issues des analyses sur les comportements des utilisateurs. Toute forme numérique signifiante est interprétable et assignable à une identité personnelle, judiciaire ou commerciale. Actuellement, la photographie ou la vidéo d'une personne prise dans l'espace public ou privé, avec consentement ou non, permet, après la modélisation de son visage et sa comparaison à celui enregistré dans une base de données centralisée, l'identification de la personne dont il est le suppôt, et la mise en relation avec toutes les données numériques

mémorisées par ailleurs. Que ce soit avec les eRS ou tout autre espace numérique enregistrant les paramètres d'identification et de personnalisation (pages personnelles, blogs, profils publics et privés déclarés sur eRS, formulaires multiples de déclaration, etc.), tout acte numérique est mis en relation avec les informations déjà disponibles. S'identifier d'une quelconque manière et d'un certain point de vue, c'est, ipso facto, de mettre soi-même « en gade à vue » pour être identifié et utilisé par les autres, mais alors selon de tous autres points de vue.

Nombreux sont les effets de réalité de ce dispositif de contrôle des informations transitant dans ces eRS privés, entièrement centralisés et surveillés, les gestionnaires connaissant « qui connaît qui, pour dire et faire quoi, où et comment, avec qui, etc. ». Ces données sont analysées (et approfondies par les techniques de neuromarketing), et utilisées directement ou revendues aux sociétés commerciales afin qu'elles ciblent leur actions commerciales (ciblage et gestion de clientèles et prospects, informations, publicités, vente, etc.) sur les utilisateurs concernés. Les modèles de propagation des informations dans les réseaux sociaux sont utilisés afin d'optimiser les effets de viralité. Les deux modèles principaux et complémentaires de propagation sont la centralité de noyaux et de degrés (individuels ou groupaux) dans le réseau social (donc modèle de pouvoir), et les modèles de propagation diffuse par le jeu des centralités d'intermédiarités (sur la distinction « propagation de centralité » vs « propagation ondulatoire », cf. G.Bataille, 1938). Les analyses portent sur les formes des réseaux selon les attractions et répulsions entre les personnes le long des chaines sociales (adjacences, contiguïtés, chemins topologiques des « qui connaît qui » et « pourquoi »). Les traçages des chemins d'attractivité interpersonnelle sont réutilisés pour supporter les actions de communication (commerce, influences sociales ou politiques en vue de d'actions collectives, de mobilisations, etc.), selon le principe de légitimation des opinions lorsque la recommandation provient de personnes proches et estimées, possédant une notoriété aux yeux des sujets sociaux eux-mêmes. Les cheminements dans les eRS entremêlent les liens forts, qui dessinent des

endogroupes aux caractéristiques communes, et les liens faibles, qui dessinent les passages vers des exogroupes aux caractéristiques différenciées. L'analyse de la connectivité des individus permet de repérer l'existence des groupes sociaux et leurs structures internes (individus centraux et intermédiaires obligés). Les analyses sémantiques sur les contenus des échanges ou les mots clés de la recherche, des entêtes des sites et des blogs, permettent de déterminer la nature sémiotique (et symbolique) des univers sociaux et mentaux partagés, et de les associer aux autres informations recueillies, la géo-localisation permettant de connaître leurs présence et types d'activités dans les lieux et temporalités de leurs existences. Via les eRS, le marketing relationnel transforme chacun en vecteur ou représentant des industries et marques qu'il consomme. Les sujets internautes proposent leurs achats et consommations à ses contacts en prenant part à des « bénéfices » (points, cadeaux, etc.). Ils deviennent les sponsors ou les représentants de commerce des marques, des objets, des services, des boutiques, des loisirs ou spectacles, auprès de l'ensemble de leurs relations sociales.

Rien de ce qui est montré dans l'espace-temps numérique n'est exclu du champ herméneutique social. Toute trace sensible - et dans le numérique, la mémoire est absolue et propriété des sociétés privées qui l'administrent - est le support possible d'une interprétation. Nous objectivons dans les objets numériques (textes, images, parcours Web, localisations, etc.), nos identités numériques, passées et actuelles, assumées ou ignorées, puisque ces objets numériques sont les multiples traces toujours interprétables de qui nous sommes, alors même que nous ne savons pas en quoi nous sommes « quelqu'un » du point de vie de l'objet choisi ou consommé. Tout objet numérique (une forme, un nom, un contexte, un usage), est une empreinte laissée par les activités des sujets, activités intentionnelles de communication d'une expression de soi (propos et photos de blogs, déclarations de profils, descriptions personnelles de CV ou de franche rigolade, etc.), mais aussi toutes nos activités sans intentions de communication, sont pourtant recueillies, analysées, utilisées, commercialisées, et surveillées. Nos activités

passées et présentes sont les signatures interprétables de ce que nous faisons, sans pour autant que nous le soyons, mais le faire, dans le numérique, est toujours un être ou un futur d'être. L'évangile de l'univers numérique est radicalement faustien, « *Au début était l'action …. »,* et la sociologie de l'action se souvient de ce prologue, car dans le numérique, « je suis ce que je fais », donc « tu es ce que tu fais » est pris au pied de la lettre, car tout acte est analysable et exploitable, pour toutes sortes de finalités.

Cette vampirisation des relations sociales et interpersonnelles pose le soupçon sur l'authenticité des relations libres et autonomes que sont, d'ordinaire, celles du voisinage, du travail, des loisirs, de la rencontre de hasard de la rue ou du café, de la camaraderie, de l'amitié ou de l'amour, car elles sont alors assujetties à d'autres fins, leur instrumentalisation, au final, les détruisant en tant que relations intersubjectives, c'est-à-dire entre sujets libres. Ce sont de graves confusions relationnelles qui sont induites entre les ressources commerciales des espaces sociaux marchands et les ressources usuelles des relations humaines (relations d'entraide, de support, affectives, cognitives, motivationnelles, etc.). Est-ce l'ami, le collègue, le voisin, le camarade, l'amour de sa vie ou la rencontre d'un soir qui me contacte, ou bien un commercial de la relation en mal de bonus, de pseudo-cadeaux, de liens sponsorisés ? Suis-je la cible commerciale des nouvelles formes des anciennes ventes à domicile (lingerie, moules à gâteau, boites plastiques, etc.), ou bien l'être de relation qui s'expose dans la normalité de la ritualité sociale du moment, avec un collègue, un voisin, un passant ? Les dispositifs technologiques des eRS créent des espaces amphibies, emmêlant vies publiques et vies privées, liens personnels et liens groupaux, liens affectifs, cognitifs, motivationnels et liens commerciaux. Ils découvrent, instituent, chevauchent et exploitent les circuits relationnels aux seins des espaces sociaux et intersubjectifs. Ils transgressent des limites socialement et juridiquement élaborées pour démarquer et protéger des formes hétérodoxes d'existence, comme la vie privée et la vie publique, la vie secrète et la vie montrée, la vie solitaire, en couple (amitié et amour) et la vie en groupe, la vie matérielle et la vie morale ou éthique, la vie relationnelle et

la vie politique, etc. Des systèmes experts aux fonctions sémantiques, syntaxiques et pragmatiques avancées analysent en permanence les échanges verbaux et les correspondances, les images, les symboles et les objets numériques exposés ou cités, des tiers mouchards qui s'invitent à la table des amis ou dans le lit des amoureux, s'immiscent dans les conversations des simples camarades, copains ou collègues et scrutent nos relations aux objets, aux espaces-temps sociaux, aux lieux. L'Église catholique avait inventé la confession obligatoire avec ses codes, ses rituels, ses espaces et ses temps, mais aussi les limites de l'usage de ces dires avec le secret de la confession. Les eRS et autres sites et messageries non protégées ont inventé l'obscénité absolue, la publicité de la confession privée. Nous sommes proprement sidérés, nous nous déployons en tant que sujet dans un vertige d'inconnaissances et d'idiotie (Roger Caillois, 1964, 46-59) dans ce continent numérique inexploré, qui pose des difficultés cognitives de compréhension et de maîtrise de son fonctionnement effectif, de ses secrets et de ses pièges. Nous insérons nos conduites, nos intentions d'expression et de communication, dans les mailles d'un filet technologique et conceptuel exploré et tendu par l'intelligence armée des sociétés technologiques commerciales. Les chemins de pseudo liberté que nous croyons emprunter ne sont souvent que leurs chemins de conditionnement et de destination de nos usages de nous-mêmes et d'autrui.

Nous pouvons espérer que le mouvement libertaire du « Libre » favorise la création d'espaces sociaux électroniques mondiaux libérés de toute intention commerciale, d'appropriation marchande des données bio-sociodémographiques et de tout contrôle politique ou de supervision idéologique des contenus échangés et des formes communicationnelles.

4. Panoptique de l'industrie des sociabilités numériques

Dans le mouvement généralisé de l'innovation scientifique et technique des sociétés contemporaines produisant des révolutions permanentes dans la création, la production et l'usage de biens et de services d'information et de communication, un privilège est donné aux nouvelles générations entrantes

sur le marché de l'intelligence technologique, de se saisir, de se développer et d'exister socialement, par l'usage d'un média nouveau qui s'intégrera ensuite dans la banalité des modes de production des sociabilités ordinaires des générations suivantes. Ces processus de socialisation sociotechniques par média interposés sont anciens. Pour l'exemple, rappelons les banalités des téléphones fixes publics de la fin du 19° aux familiaux des années 60 en France, puis les mobiles et les smartphones des années 2000, les émissions de radio des années 1930 aux radios libres des années 1980, la chaine unique et publique de télévision des années 1950 aux chaînes multiples et privées des 1970, nationales puis internationales des années 1980. On assiste ensuite au développement et la généralisation du maillage mondial par le réseau physique informatique « internet, un réseau informatique hiérarchisé interconnectant tous les réseaux informatiques existants grâce à la création et à l'adoption d'un protocole international de transferts de données hypertextes structurées (« http » ou HyperText Transfer Protocol). Ce sera l'essor des messageries de courrier électronique, des messageries instantanées (« chats »), et du Web (World Wide Web), le réseau informationnel et communicationnel numérique (ou « virtuel ») utilisant la topologie des canaux de distribution de l'internet pour échanger documents et liens hypertextes, qui s'intègreront ensuite dans les sites et les blogs ouverts à tous, la « blogosphère », ou bien le « réseau pair à pair » (peer-to-peer) d'échanges focalisés. Les ordinateurs personnels familiaux des années 1980 se généralisent en ordinateurs portables connectés au Net via les connections sans fil mondialisées. Grâce aux langages informatiques (HTML) décrivant formellement les contenus des documents électroniques et leurs liens sémantiques vers d'autres documents, cette « toile d'araignée mondiale » permet la création et l'échange de liens hypertextes insérés dans des pages web adressables à des adresses électroniques via des navigateurs et des moteurs de recherches multi-supports (textes, images, sons, vidéo). La généralisation des usages institutionnels, commerciaux et personnels des sites du Web.1 dans les années 1990, des sites et des blogs (contraction de « Web Log ») interactifs du Web2.0, dans les années 2005, dont le concept remonte à …. 2007, est due à l'apprentissage et à l'expansion grand public

de ces nouvelles technologies de l'information et de la communication électronique (NTIC) issues de l'extension mondiale de l'internet (réseaux de communications informatiques via des adressages ciblés à des adresses standardisées IP (Internet Protocol), de la « toile » tissées par les liens hypertextes du « web sémantique », et aujourd'hui grâce aux développements spectaculaires des technologies nomades comme la téléphonie, les téléphones mobiles type smartphones approchent les fonctionnalités des ordinateurs portables. Le Web 2.0. est devenu un espace d'interaction numérique, qui s'est construit récemment sur la multiplication des blogs, des sites collaboratifs de type « wiki » (e.g. wikipedia), les sites de marque-page ou de navigation sociale (*social bookmarking*), les sites de partages de médias (ex : *YouTube, Flickr*) et les plateformes dédiées à la socialisation, les SNS (*Social Networking Service*) ou eRS (réseaux sociaux électroniques) *Facebook, LinkedIn).* L'usage des eRS est lié technologiquement à l'expansion de l'usage de l'Internet. Alors qu'en 1995, 2% des Français étaient connectés à Internet, en 2010, se sont 74% qui l'utilisent (40 millions), et 99% chez les 12-17 ans selon l'ART (Autorité de régulation des télécoms, décembre 2010). Au niveau mondial, en janvier 2011, deux milliards de personnes utilisent l'internet et cinq cent cinquante millions *Facebook*. Que l'histoire de cette industrie de la communication, de l'intelligence et de la sociabilité est récente !

L'Internet et le Web, accessibles par ordinateur sédentaire ou téléphonie nomade, sont des outils de « communication intelligente » dont la structure topologique réticulaire, aux entrées et sorties multiples, possède une structure et des fonctions d'un marché d'offre et de demande, avec producteurs, intermédiaires et consommateurs. L'ensemble du Web obéit à une loi de structure de type « fractal», car la morphologie de la topologie des réseaux internet et Web suit une structuration usuelle des réseaux, principalement une structure en centres et périphéries qui se répète aux différents niveaux d'agraindissement. La structure de ce marché de l'information et de la communication est supervisé ou contrôlé par un ensemble limité de « serveurs racines » assurant la gestion et le contrôle du

DNS (« système d'adressage par domaines »), qui assure la correspondance entre les noms de domaines ou de sites utilisés par les internautes et les adresses numériques (adresses IP) utilisables par les ordinateurs. Treize serveurs « racines » sont gérés par l'ICANN « Internet Corporation for Assigned Names and Numbers », une organisation de droit privé à but non lucratif mais entièrement contrôlée par l'administration américaine. Elle assure la gestion et le contrôle du trafic de très nombreux serveurs répartis dans le monde entier assurant les liaisons jusqu'aux niveaux les plus bas. Chaque nom de domaine peut être l'objet d'un contrôle à son accès et d'une surveillance des contenus échangés par les autorités qui déposent ce nom, posant des problèmes de libertés publiques et personnelle aux internautes de certains pays.

Rappelons enfin une donnée économique et financière fondamentale : en 2011, les dépenses mondiales de publicité dans les principaux média s'élèvent à 470 milliards de dollars. Chaque publicité créant une marge bénéficiaire estimée à 30%, il s'agit pour les différents média en concurrence de capter le maximum de personnes le plus longtemps possible, sachant que le temps d'attention est concurrentiel et non distributif, la présence sur un média (écran) signale l'absence sur un autre média (écran). Le but essentiel des eRS généralistes est de devenir le portail unique d'accessibilité aux réseaux, et l'outil initial ou base des navigations ultérieures des usagers sur le web. Si chaque consommateur du monde entier consacre 10% de son temps médiatique à être présent sur *Facebook*, cette entreprise capterait 210 milliards de dollars de recettes publicitaires (*Reuters BreakingViews.com, du 4/05/32011*).

5. Les outils de la sociabilité numérique de l'e-socius

Le Web, les sites de rencontre, les eRS aujourd'hui, sont des espaces de sociabilité et de socialisation découverts et utilisés par les jeunes générations toujours technologiquement innovantes, ces usages se répandant ensuite parmi les plus anciennes. Cette réussite manifeste est due, en premier lieu, aux propositions, par les plateformes (MSN*, MySpace, Facebook,* etc.),

d'outils universels faciles d'usage permettant de reproduire dans l'espace numérique des formes d'interactions sociales et interpersonnelles, tant usuelles qu'exceptionnelles. En avril 2011, *Facebook* est devenu le troisième opérateur Web, derrière *Microsoft* et *Google*, et la première capitalisation boursière potentielle pour ce type d'industrie. Alors que *Microsoft* s'est construit à partir de la facilitation de l'usage des ordinateurs (Windows) et de la distribution intégrée d'un logiciel d'accès Internet (Internet Explorer), *Google* s'est imposé grâce à la qualité de ses algorithmes de recherche sémantique et de classement des sites de son moteur de recherche d'information sur les milliards de pages Web indexées, les eRS comme *Facebook* se proposent de devenir des outils numériques universels d'intermédiation assurant de nombreuses fonctions de communication sociale et interpersonnelle depuis longtemps documentées (cf. C.Shannon, N.Wiener, R.Jakobson, O.Ducrot, etc.). Actuellement, quiconque converse, discute, écrit, en se voyant ou non, montre des images, des textes, partage de la musique, des films. Chacun crée ou s'affilie à des communautés sociales virtuelles sur des thématiques infiniment variées à l'image des intérêts et motivations humaines. Ces outils récréent dans l'univers électronique les fonctions usuelles d'expression, de communication, d'information, de commerce, d'influence, de désinformation, de jeux, de concurrence et d'émulation, ou de tricheries et de mensonges, ou encore de rêves et d'idéaux des personnes, etc. Ces outils permettent une vaste gamme de modes et d'objets d'expression (pages personnelles, blogs, « murs», textes, images, photos, vidéos), des formes variées de communication temporelle (synchrones et asynchrones), et d'usage des canaux de distribution de l'information (personnelle ou groupale) avec les mails, chat, WebCam, et bientôt les services de téléphonie intégrée comme *Skype*. Quiconque communique où il veut, quand il veut, avec qui il veut (les services de traduction automatique sont offerts dans de nombreuses applications), à une seule ou à de multiples personnes, pour exprimer ce qu'il veut, sous presque tous les modes sensoriels disponibles actuellement (textes, images, photos, vidéos, musiques, etc.). Nos futurs quotidiens électroniques connaîtront bientôt les imprimantes 3D et des outils de réalité augmentée ou

simulée. Ils fourniront des technologies de restitution cénesthésique et sensorielle à distance, comme l'olfaction et le toucher d'objets et des corps, mais aussi la pénétration cénesthésique des espaces-temps des mondes virtuels comme les restitutions numériques des espaces-temps matériels (combinaisons cénesthésiques, visions 3D, mouvements dans les directions de l'espace, retour d'effort, simulations virtuelles de réalités matérielles comme celles expérimentés avec les logiciels de simulation de pilotage, etc.).

L'Union internationale des télécommunications (UIT) (janvier 2011) a annoncé qu'Internet comptait deux milliards d'utilisateurs. Les réseaux sociaux électroniques (eRS ou « SNS » pour « Social Networking Service », ou « Services de Réseautage Social » (SRS) principalement les marques *Skyblog*, *MySpace* crées en 2000, puis « *Facebook* » en 2004 et *Twitter*, sont actuellement les premiers outils généralistes de réseautage social dans le monde, sans compter « *Renren* », le plus grand eRS chinois actuel, mais limité aux frontières contrôlées par un pouvoir autoritaire non démocratique. Accessibles aux internautes et mobinautes, *Facebook* déclare plus de 550 millions d'abonnés en 2011, dont 19 millions en France, 207 pays ou territoires couverts, 130 relations en moyenne déclarées par membre, 23 heures, en moyenne, passées connectés par mois aux USA. Pour la France, en décembre 2010, Facebook comptabilise 32,8 millions de visiteurs uniques en France, avec un temps moyen de navigation par mois et par visiteur de 4,25 heures. En janvier 2011, en termes de fréquentation, *Facebook* devance le moteur de recherche *Google*, qui comptabilise pourtant 2/3 des recherches sur le Web. Les motivations aux usages des eRS en ligne indiquent que « retrouver des camarades de classe, de promotion d'amis » arrive en tête (66%), en second « faire des relations, un réseau » (33%), puis « partager des passions, des hobbies » (33%), « faire des rencontres, trouver des nouveaux amis » (16%), « organiser des événements » (7%), et les autres usages (10%) (Données de l'enquête Ifop, décembre 2008). 60% des e-réseauteurs ont entre 18 et 24 ans et 28% entre 25 et 34 ans, 88% entre 18 et 34 ans (sondage Ifop, déc 2008, « Les internautes et les réseaux sociaux »). En 2010, 55% des 11-13 ans français sont inscrits sur *Facebook (Enquête*

Callisto, cité par Le Monde, 26/04°20011). Cependant, cette innovation médiatique d'une classe d'âge devrait s'estomper au fur et à mesure de l'expansion de la technologie sociale vers les plus âgés. Ainsi, parmi les 46,9 millions d'internautes français âgés de 6 ans et plus, 37,8 millions d'entre eux visitent des sites communautaires. *Facebook* est suivi par *Skyrock* (10,8 millions de visiteurs uniques), *Windows Live* (8 millions de visiteurs*), L'Internaute/Copains d'avant* (3,9 millions) et *Badoo.com* (2,6 millions). *Twitter* recense deux millions de visiteurs uniques, pour un temps moyen passé sur le service de micro-blogging de 7,7 minutes par mois et par visiteur.

Ces eRS généralistes offrent des espaces numériques d'expression et de communication à l'accès plus ou moins contrôlé par leurs usagers. A leurs côtés, se développent de très nombreux sites fonctionnant comme des eRS, tels les sites de partage de données numériques musicales ou d'images (*Dailymotion, Youtube*), puis des réseaux sociaux spécialisés dans l'organisation de rencontres réelles à vocations multiples, de voisinage, d'anciens camarades ou collègues de travail, ou des rencontres sentimentales, amicales, matrimoniales, sexuelles (e.g. *Meetic*). *Badoo* qui revendique 100 millions d'usagers mondiaux en janvier 2011, repose sur un principe de reterritorialisation des relations sociales en mettant en avant la proximité territoriale des rencontres effectives attendues après les prises de contact numériques. D'autres sites proposent des regroupements thématiques centrés sur des rencontres pour pratiquer des activités spécifiques, des loisirs ou des passions communes (voyages, hobbies, activités sportives ou artistiques, etc.). Les sites de groupe thématique ou les pages de groupes sur *Facebook* par exemple, permettent des prises de rendez-vous collectives, des échanges d'opinions et de commentaires sur des informations, des goûts, des hobbies, des passions culturelles (films, livres, disques, vidéos, journaux, peintures, recettes de cuisine, etc.), ou encore l'échange sur ou des participations à des événements (exposition, manifestations, concerts, sorties de films, etc.) à partir d'un agenda commun mis en ligne. « *MySpace* », ancien mais encore important dans la courte

histoire des eRS, s'est spécialisé dans la diffusion musicale vivante, comme la marque « *Deviantart* » pour la diffusion des œuvres graphiques. Dans le monde professionnel, les eRs sont devenus en quelques années des outils incontournables de l'offre et la recherche d'emplois, des réseaux sociaux professionnels se spécialisant, en tant qu'intermédiaires sur le marché de l'emploi, dans la gestion et la publication des annonces et des CV (*LinkedIn, Viadeo).* Citons enfin les usages cognitifs des eRS professionnels d'entreprises ou associatifs, dont la vocation est le partage professionnel communautaire de connaissances spécifiques (ontologies d'entreprises, groupes d'experts organisés en modes Wiki, plateformes pédagogiques, etc.).

6. Les outils d'intermédiation sociale

Les sites de rencontre succédant aux petites annonces apparaissent aujourd'hui comme déjà des ancêtres des eRS. Les « fonctionnalités sociales », les techniques d'intermédiation des plateformes de sociabilité se sont continûment diversifiées. Les eRS sont actuellement répartis en eRS généralistes ou spécialisés sur des thèmes variés regroupant, selon des quantités diverses, des communautés associatives (de types politiques, syndicales, religieuses, militantes, ludiques, etc., des communautés de problématiques (associations de malades, d'usagers), de hobbies (voyages, voitures, etc.), des communautés cognitives (wiki, forums, etc.). Leur commerce repose sur les mises en relation de personnes en attente de rencontres spécifiées. Une inscription à ces services thématiques relationnels signe l'objectif de l'interaction (sexe, culture, sport, aide, etc.). Les supports relationnels de partage des ressources sont variés, ce sont les annonces, les post, le chat, le chat par téléphone (VOIP : voix sur réseau IP, ou « VoIP » pour Voice over IP), avec ou sans images (WebCam), les rencontres par affinités (*matchmaking*), les rencontres réelles et/ou virtuelles, les rencontres rapides (*speeddating)* ou lentes (*slowdating*), l'organisation de déjeuners ou de dîners, ou des sorties sportives ou culturelles en groupe ou en couples. Les usages politiques des eRS comme outils d'informations, de

communications thématiques et de mobilisations instantanées se confirment partout dans le monde, après l'éclosion des formes régionales des « apéro géants » à caractères ludique et/ou contestataires. Les types de relations sociales ou interpersonnelles attendus sont variés, allant des rencontres à visée matrimoniale aux rencontres d'un soir, des rencontres en groupes festifs en groupes de militants politiques. Les fonctionnalités sociales des eRS sont multiples et en constante évolution, que ce soit pour les outils d'expression, de communication ou de management.

6.1. Fonctionnalités d'expression

Les fonctionnalités d'expression permettent de se faire connaître, de communiquer à propos de soi, de se présenter le long d'un curriculum vitae plus ou moins vraisemblable et authentique, de s'exprimer sur tout et n'importe quoi, à l'image de la diversité humaine, de se montrer, de parler et de faire parler, de converser, d'exposer ses goûts, ses intérêts, ses préférences. Les usages ont cependant vite évolués, les « entités » qui s'exposent et s'imposent sont, comme à l'origine, des personnes, mais aussi des institutions publiques, des personnalités, des entreprises, les médias, les marques, les associations, les groupements formels ou informels, les millions d'anonymes. Les anonymes affichent leur « profil », composé des photos de soi, de ses amis, des posters de ses artistes préférés, ils déclarent ou recommandent des sites intéressants ou au contraire affichent leurs désapprobations, dégoûts et colères. On peut abonner ses relations sociales à un flux RSS d'informations ciblées communiquées en temps réel.

L'outil principal du web social est le blog, outil intermédiaire entre un site personnel sans interactivité possible et les forums de discussions publics et anonymes. De nombreux sites personnels évoluent vers le blog, outil de communication interactif, grâce à des plateformes de blogs (e.g. *Skyblog* déclare en 2010 trente millions de pages personnelles, alors que le nombre de blogs en France est estimé entre 15 et 20 millions), et des outils de « *microblogging* » ou de messagerie instantanée comme *Twitter*. Le monde des blogs est l'expression de l'élévation générale du niveau d'instruction,

générant des désirs d'expression, avec l'auto-édition, l'auto-publication de post, l'expression des intelligences du monde et de soi, expression de son expertise, de ses goûts, avis, commentaires, avec participations aux forums scientifiques ou grand public (santé, économie, éducation …). Tous interrogent, répondent, conseillent, publient leurs questionnements et expertises sur les domaines culturels d'intérêts (peinture, musique, danse, théâtre, cinéma, littérature…). Le *microblogging* (*Twitter*) rejoint la dépêche de l'agence de presse ou le commentaire (post) dans un site ou un blog, dans les univers pressé mais informé. Avec l'essor des plateformes uniques des eRS (type *Facebook*), l'évolution attendue sera une structure de blog associée aux pages personnelles ou « mur » permettant une intégration de la richesse informationnelle de la blogosphère dans les usages des plateformes de socialisation qui s'ouvriront de plus en plus sur le web, en devenant des portails ordinaires d'accès concurrençant les réseaux de téléphonies mobiles et les fournisseurs d'accès aux portails internet et web. Le Web2.0 propose des fonctionnalités de management de son propre espace numérique, avec des calculs d'indice de réputation (e-réputation), ou de fréquentation des ses pages personnelles.

Dans ces univers d'expression personnelle (blogs, pages personnelles, murs …), nous sommes bien en présence d'une visibilisation de soi dans l'espace numérique, des modes d'exposition et d'apparaître subjectifs déjà présents dans les pratiques de personnalisation de son cadre de vie, des espaces publics ou semi publics ou privé, d'appropriation des espaces biophysiques. Ce sont, par exemple, les pratiques des adolescent(e)s qui rendent publiques leurs univers intérieurs en couvrant les murs de leur chambre d'affiches, de photos, de citations, etc. Ce sont les mêmes pratiques d'expression de soi qu'avec les décorations (objets, couleurs, matières, etc.) des intérieurs des appartements, des maisons et des jardins, ou encore les pratiques de personnalisation des espaces de travail (photos, musiques, maximes, plantes …). Ce sont aussi les objets symboliques d'expression personnelle comme les styles de vêtements, de voiture, de lieux de consommation, etc. Ces affichages fonctionnent comme les objets transitionnels, des médiateurs

silencieux, mais expressifs, entre soi et le monde social, des proches comme des anonymes. Ces gestes d'appropriation personnelle de l'espace assurent et sécurisent l'existence dans des espaces sociaux sans âme. En 2011, les utilisateurs de *Facebook* déclarent en moyenne cent trente contacts (« friends » en anglais devient en français, en vrai faux-ami, « amis»). Ce détournement, involontaire ou non, de ce concept relationnel relevant philosophiquement de l'intime, favorise une représentation positive et de rapprochement de cet outil de management, réduisant ainsi les distances d'avec ces relations numériques pour la plupart sans partage réel, sans mémoire ni visage. Cependant, « Ce n'est pas un ami que l'ami de tout le monde » (Aristote). Parler de soi avec les autres, converser en groupe, afficher son univers transitionnel, montrer des photographies, des vidéos, des maximes, se montrer, s'avèrent de banals actes relationnels qui deviennent événements lorsqu'ils sont portés dans l'univers numérique par les eRS.

6.2. L'expression des choix préférentiels

L'expression des préférences est devenue un axe de développement central des eRS. Les choix préférentiels des réseauteurs sont indiqués dans *Facebook* avec l'affichage d'un simple bouton « *J'aime* » (*Like*) qui signale aux relations sociales référencées ces liens numériques électifs et sélectifs. Ces liens renvoient indistinctement dans les mondes virtuels ou numériques comme dans le monde biophysique et social incarné. Ce système de choix préférentiels est en usage depuis longtemps sur les sites culturels avec les comparateurs et avis des consommateurs, par exemple, pour les appréciations sur les films, les musiques, les livres, ou tout autre objet de consommation, les adresses de cinéma, de restaurant, de boutiques, d'événements, de prises de positions politiques ou idéologiques, etc. Outre l'utilisation du pouvoir de recommandation ou de diffusion des préférences qu'ont les personnes vis-à-vis de leur entourage social (liens forts ou faibles), l'exploitation cognitive des graphes sociaux permet de définir les caractéristiques des personnes qui s'agrègent à telles ou telles préférences et recommandations (et leurs contraires), ce qui permettra ensuite de cibler

publicités et informations, de définir précisément les clientèles (et les prospects) des boutiques, des commerces d'objets, de produits, de services. De nouveaux indicateurs de renommée seront alors calculés, basés sur les pratiques et déclarations effectives des individus sur le Web social et non plus seulement sur les jugements émis. Après le Web 2, de nature sémantique, dominé par les moteurs de recherches informationnelles comme celui de *Google*, le Web social modifie les critères de classement des sites et des produits. Jusqu'alors, soit ce sont des internautes anonymes ou des moteurs de classement (*ranking)* qui calculent le rang d'excellence d'un site selon le moteur de recherche choisi (*search engine ranking*), soit le classement des préférences est réalisé d'après des algorithmes de calcul de rang sur le Web comme avec *Google* ou *Apple* avec le web mobile. Jusqu'en 2010, l'algorithme de classement de *Google* reposait sur l'analyse des navigations intersites des internautes, le calcul reposant sur les corrélations positives entre sites selon leurs prestiges, calculés en fonction des fréquences observées de navigation des internautes. Cependant, à partir de 2011, le nouvel algorithme intègre à ce calcul l'originalité des contenus. Avec le Web relationnel, sites et produits sont directement qualifiés par les usagers eux-mêmes dans leurs espaces écologiques et sociaux effectifs réels, et cette qualification est communiquée en temps réel aux relations interpersonnelles grâce aux simples outils de signalement (e.g. le bouton « *Like* » de *Facebook*).

6.3. Technologies d'intermédiation

Certaines plateformes de sociabilité proposent des outils d'intermédiation plus ou moins sophistiqués sous forme de « services » de management ou de « coaching en ligne » des relations sociales, sur tous les plans de l'intersubjectivation. Les services d'intermédiation « sexuels » ou « affectifs », pilotés par des « psychanalystes » et des « spécialistes des relations amoureuses disponibles pour vous aider à trouver l'amour » (sic, citation d'un site quelconque de rencontre). La passation de « tests d'affinités » interpersonnelles (affectives, sexuelles, professionnelles, valeurs, etc.), parfois basés sur des critères farfelus comme les compatibilités

astrologiques, météorologiques, cartomanciennes, chiromanciennes, onomastiques, ou sanguines), parfois basés sur des critères plus fondés comme le *matching social* affinitaire, synchrone pour une rencontre immédiate ou asynchrone. Les affinités interpersonnelles sont calculées à partir de données collectées concernant les activités et les pratiques, les lieux fréquentés à des moments « t » (exploitation des services de géolocalisation instantanée permise par les usages des mobiles), les facteurs de personnalité ou les valeurs affirmées ou recherchées (religieuses, politiques, culturelles). Les affinités sont des distances calculées d'après des modèles d'appariement homophiles, rarement hétérophiles, encore plus rarement homophobiques (au sens d'une relation basée sur une haine ou une peur commune) (cf. le site *Hatebook*, qui propose l'affiliation de personnes qui détestent ou haïssent en commun certaines choses). Dans le cadre pédagogique de notre enseignement universitaire d'« Analyse des données relationnelles et des réseaux sociaux », nous construisons des eRS munis de ces outils intelligents d'appariements basés sur la connaissance des processus sociologiques et psychologiques de construction des relations interpersonnelles. Nous associons l'exploitation de bases de données renseignant les informations pertinentes avec les données relationnelles, et nous mettons en œuvre des algorithmes de statistique décisionnelle (classification, analyses factorielles, analyse multidimensionnelles, etc.). Les calculs des appariements sont basés sur différentes stratégies d'agrégation sociale, comme l'attirance des semblables (homophilie) ou le complément des contraires (hétérophilie), voire des algorithmes d'appariement mono ou poly-critères déterminés (type d'activités, d'âges, de lieux géographique, etc.), ou des stratégies d'appariement au hasard. Des analyses sémantiques et lexicale des échanges sur les eRS permettent de rechercher des co-occurrences, des corrélations, et d'associer des niveaux de langue, de pratiques et des intérêts, et à terme d'intégrer ces résultats dans des typologies sociolinguistiques intégrant les niveaux de langue dans les attentes d'appariement. Les récentes approches sémantiques de l'analyse des réseaux sociaux reposent sur la modélisation sémantique des personnes, de leurs usages en ligne et des ressources qu'ils manipulent, à partir de la

définition d'ontologies associées aux domaines d'activités (inscription, descripteurs des présentations de soi, des attentes, etc. (Ereto, 2009).

6.4. L'intermédiation sophistiquée des exploitations du graphe social

En juin 2010, *Facebook* a rendu accessible aux développeurs d'applications exogènes le « graphe social » de ses usagers, alors que les seuls ego-réseaux étaient visibles pour chacun auparavant. Ce graphe permet non seulement de visualiser mais surtout de déterminer les caractéristiques bio-sociodémographiques et structurales, associées à chacun des nœuds du graphe, laissées disponibles, intentionnellement ou involontairement, sur les pages personnelles d'expression des internautes. On calcule la connectivité du graphe en déterminant « qui est en relation avec qui » au sein de ses groupes sociaux d'appartenance ou d'affiliation (recherche des cliques ou n-cliques). On définit les motifs, les « pourquoi » des relations sociales et intersubjectives par l'analyse lexicale et sémantique des comportements (thèmes des conversations, choix d'objets ou de services de consommation, etc.). On définit les « comment » du graphe, on calcule la structure des groupes concernés et leurs insertions dans le réseau total (structure hiérarchisée de morphologie fractale), en déterminant précisément qui sont les nœuds centraux et périphériques. La morphologie globale des réseaux permet de connaître les pouvoirs effectifs des acteurs (centraux ou intermédiaires), les acteurs ponts et têtes de ponts, les hiérarchies sociales entre les groupes et entre les personnes d'un groupe, et leurs effets possibles sur l'influence qu'ils peuvent avoir, les trajets et les temps de la propagation des informations au sein des structures des groupes enchâssés ou connexes.

6.5. Les intermédiations du jeu

Les jeux sont des activités sociales depuis longtemps connues comme des rites sociaux essentiels aux pouvoirs d'apprentissage et d'expertises des règles, et de socialisation des acteurs. Les jeux numériques ont toujours été intégrés aux univers numériques, et ils ont suivi les évolutions du monde informatique. Avec l'augmentation des distances géographiques et sociales,

ils sont devenus un instrument quotidien d'occupation des espaces transitionnels (transports domicile-travail, vacances, etc.), de gestion de l'attente (queues, guichets, etc.), et un puissant facteur de captation de l'attention. Les *jeux* en ligne, mono ou multi-joueurs, synchrones ou asynchrones, persistants ou à durée de vie courte, plus ou moins évolutifs, les « *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* », « les jeux de rôles en ligne massivement multi-joueurs », sont devenus un des usages récents permettant le développement des eRS et des jeux sociaux. D'autant plus que certains jeux agrègent des communautés de joueurs qui migrent d'une plateforme à une autre au gré des évolutions. « Jouer avec » ou « jouer contre » la machine ou d'autres e-socius, anonymes ou personnalisés, les attentes et consommations de jeux sont actuellement l'un des vecteurs les plus importants de l'expansion des usages des eRS. *Facebook* déclare, en janvier 2011, 270 millions de joueurs, qui ont donc cédé leurs caractéristiques sociales, et passent un grand temps d'attention au jeu, surtout à la consommation de la publicité afférente. Les eRS agrègent régulièrement des sociétés de développement de jeux sociaux (*Zynga, Playfish, Playdom*) comme ils agrègent des agences de marketing spécialisées en e-commerce. Les *jeux sociaux* (« *social games* », « *serious game* ») sont des jeux multi-joueurs accessibles sur des sites d'eRS, à partir d'ordinateurs portables ou de téléphones mobiles (iphones, *smartphones*), en ligne (mode synchrone) ou en différé (mode asynchrone), laissant la liberté de jouer selon les contraintes de chacun. La *gamme des jeux* est immense, elle évolue en permanence, ce sont des jeux d'actions, d'aventures, d'horreur, d'infiltration, de combat, de guerre, de plates-formes, d'objets cachés, de réflexion, de gestion du temps, de rôles, de simulation, de match de sport, de stratégie, de tir, de cartes, de puzzles, ou encore ludo-éducatifs. *Farmville*, par exemple, revendique 50 millions d'utilisateurs.

Les eRS sur mobiles deviennent les portails privilégiés des jeux sociaux en ligne, puisque la plupart des personnes jouent avec des personnes qu'elles connaissent et qu'elles ont déclaré « relation » sur leur page personnelle. Le principe est de proposer aux membres de son eRS de jouer avec soi à ce jeu.

Ce sont des jeux simples (de type « passe-temps »), qui reposent sur quelques dimensions sociales des jeux, comme communiquer son profil, la liste de ses relations, l'affichage des scores personnels et leurs comparaisons avec le classement collectif, l'affichage des avatars des joueurs dans la barre inférieure, se transformant alors en trombinoscope interactif des joueurs associés. Ils affichent la mesure de l'investissement de chacun au jeu avec la visualisation de la progression d'une barre, les évaluations du jeu comme « aimer ou « ne pas aimer », ou encore communiquer par courriel dans l'espace numérique du jeu. Ces jeux sociaux permettent aux eRS d'augmenter puissamment leurs effectifs en drainant vers eux le carnet d'adresse et les relations de proximité de leurs usagers, puisque leur expansion repose sur l'exploitation de la contiguïté des relations sociales et sur le fait que l'on joue la plupart du temps avec des proches. Les usagers invitent leurs relations de jeu potentielles à jouer avec eux car les joueurs préfèrent se mesurer avec des personnes connues plutôt qu'inconnues. Ce sont des relations interpersonnelles adjacentes, construite sur des liens forts en intensité, proximité, attachement, intimité, multiplexité, qui favorisent la dynamique de la propagation des inscriptions, qui repose sur le principe dynamique de la viralité.

6.6. Les réseaux sociaux en tant que Systèmes évolutifs ou adaptatifs complexes (S.A.C.).

Le graphe résultant des interactions entre les agents sur les réseaux virtuels obéit à un ordre émergent, alors qu'aucune instance ne gouverne la création et la lecture des pages web ou bien la nature des liens hypertextuels, des références des bloglists, ou encore des listes de contacts individuels. L'émergence de l'ordre peut être analysée à partir du désordre qui est une condition initiale de certains systèmes (e.g. les applaudissements collectifs), mais l'ordre peut être aussi de nature réplicative comme dans la plupart des activités humaines qui ne sont pas régies par des lois ou propriétés d'auto-organisation nées du hasard, mais par la reconduction de schémas rituels de conduites personnelles, sociales et culturelles (Oliviéro, 2006, c, d). Les propriétés d'auto-organisation des réseaux sociaux se manifestent puisque

ce sont les types d'interactions sociales attendues, crées par les habitus passés, qui créent les pratiques qui créent les relations potentielles puis effectives, qui créent les attentes, etc. Le passage d'un réseau social à un autre peut être l'effet de choix intentionnels mais aussi de phénomènes de catastrophes et de bifurcations, au sens de la théorie du même nom (R.Thom, 1988), un phénomène local entraînant au final un changement global. Ce sont par exemple, les situations de déménagement, le commencement d'une nouvelle activité menant à de nouveaux espaces et de nouvelles rencontres potentielles (loisir, culture, métier, service, etc.), un changement de niveau hiérarchique, d'entreprise, une mise au chômage, l'obtention d'un diplôme, une nouvelle rencontre amicale ou amoureuse, une séparation, un divorce, un deuil, etc. Les eRS sont bien des systèmes complexes adaptatifs (Rupert, Rattrout, Hassas, 2006), dans le sens où les usages et les activités créent des interactions sociales et des relations de transaction éventuelles qui créent des liens différenciés et évolutifs entre les nœuds, le fonctionnement du réseau modifiant les caractéristiques des agents (e.g. comme l'influence, le mimétisme, ou au contraire la différenciation, la segmentation), et sa structure. Ces usages, activités et transactions sont eux-mêmes à considérer comme un effet des positions sociales des acteurs largement définies par des indicateurs de pouvoirs, c'est-à-dire de leur position dans la morphologie d'un réseau d'usages (centralité de degré, d'intermédiarité, connectivité et têtes de pont, innovation, prestige et leadership, segmentation et hiérarchisation, etc.). L'organisation hiérarchique des acteurs d'un réseau social est une propriété de fonctionnement des systèmes sociaux qui se détecte par l'observation d'une distribution inégalitaire des quantités de relations des acteurs d'un réseau. Plus la quantité maximale de relations d'une personne est élevée, plus le nombre de personnes qui possède cette quantité de relations est faible. La popularité et le prestige sont des qualités sociales massivement asymétriques, inégalitaires, qui ne peuvent donc être également réparties. Une autre propriété systémique des réseaux sociaux est le phénomène des « petits mondes » (Milgram, 1967). Dans un réseau social, les acteurs cherchent à minimiser les distances, donc à découvrir le plus court chemin

pour atteindre leur cible. Comme le plus court chemin dans un réseau social suit une courbe logarithmique, lorsque sa taille augmente, la longueur des plus courts chemins n'augmente que très peu.

7. Typologie des sociabilités numériques

Oh ! comme s'émiettent nos jours, l'ami

Ossip Mandelstam, Nouveaux poèmes, octobre 1930. Paris, éditions Allia, p 19

Les eRS offrent de très nombreux outils numériques que les usagers utilisent en vue de finalités multiples (sites, blogs, « pages perso », « profils », ou « murs », flux RSS, courriels, chat, bientôt téléphonie, etc.). Nous analyserons particulièrement les modes numériques d'expression personnelle, les formes de la représentation de soi, les contenus de la subjectivité exposée et engagée dans les espaces numériques. L'identité numérique n'est pas seulement composée des traces laissées par les utilisateurs sur l'Internet, car elle concerne l'ensemble des effets des usages des eRS sur la construction et l'expression de la subjectivité et de l'intersubjectivité (goût, valeurs, jugements, agrégations et distinctions sociales, etc.).

Une première classification distingue quatre formes de sociabilités dans les communautés virtuelles, les communautés de *transaction*, les communautés de *relation*, les communautés de *fantaisie* et les communautés *d'intérêts* (Armstrong, Hagel, 1996). Trois formes de sociabilité peuvent être distinguées selon le type de relation entre l'individu et les groupes. La *spécialisation* multiplie l'appartenance d'un acteur à différents cercles séparés, la *distribution* exporte les pratiques d'un acteur vers ses différents cercles d'action, et la *polarisation* regroupe des acteurs au sein d'une clique autour d'une même pratique ou centre d'intérêt (Cardon et Granjon, 2002). La typologie présentée ci-dessous est inspirée des travaux de Nicolas Pissard, d'Orange Labs, qui est déterminée en partie par les fonctionnalités proposées par les marques de plateformes du Web2 en 2008 (Dominique Cardon, 2008). Cette approche par les marques risque d'être rapidement caduque en raison des évolutions des pratiques des eRS, principalement

l'effet puissant d'absorption et de concentration des réseauteurs sur un très petit nombre de plateformes généralistes, comme actuellement *Facebook*. Cependant, l'observateur doit être très prudent dans ses conclusions sur l'évolution de la sociabilité numérique, non qu'elle disparaîtra, mais surtout qu'il est difficile d'imaginer ses formes ultérieures tant ses transformations sont rapides en raison des évolutions des plateformes commerciales qui les produisent, de l'effet des variations rapides des modes avec leurs engouements et abandons (e.g. l'ascension et l'oubli d'une communauté virtuelle comme *Second Life*), des besoins d'expression et de différenciation sociales des individus et des groupes. Actuellement personnes et institutions restent prudentes en s'affiliant à plusieurs eRS (*Twitter*, *Facebook*, *Badoo*, *Orkus*, plateformes mobiles, etc.), cette multi-appartenance à des plateformes commerciales différenciées d'accès aux e-socius leur permettant de créer des trous structuraux dans leur réseau de réseaux, leur permet de mutualiser et/ou de transférer les contenus élaborés sur l'un vers l'autre (pages personnelles, blogs, mur, etc.).

Cette typologie des usages croise deux facteurs. Un premier facteur oppose les usages d'expressions numériques de soi vers des espaces sociaux restreints, limités ou privés (relations duelles, ou d'un à plusieurs comme les blogueurs) et les expressions de soi dirigées vers des espaces publics, vers des groupes d'anonymes. Un second facteur oppose d'un côté les expressions pragmatiques, tournées vers l'action, avec passages attendus entre les mondes numériques et biophysiques, ce qui favorise la constitution d'un uni-vers (connexité du topographique et du topologique), perméable aux deux mondes dont les entremêlements fabriquent une orthodoxie ou homonomie, une seule et même règle et ritualité doit être reconnue dans les deux parts de l'univers, favorisant l'usage de pseudonymes en première instance puis des noms réels lors du passage à l'incarnation. De l'autre côté, les expressions imaginaires de soi, qui favorisent la constitution d'un multi-vers (non-connexité des espaces topographiques et topologiques), sans passage attendu entre les mondes numériques et biophysiques, favorisent l'hétérodoxie ou l'hétéronomie des deux mondes, l'anonymisation, la

pseudonymisation l'avatarisation, la poly-personnalisation ou poly-personnification ainsi que la poly-subjectivation, de la présence numérique des sujets. Dans la figure 3, nous schématisons les deux facteurs oppositifs déterminant les quatre types de sociabilités numériques ou d'e-sociabilité « A, B, C, D », alors que la figure 4 expose l'intégralité des modes de subjectivation portées par les types d'expression et de communication numériques.

Figure 3. Typologies de l'intersubjectivation numérique

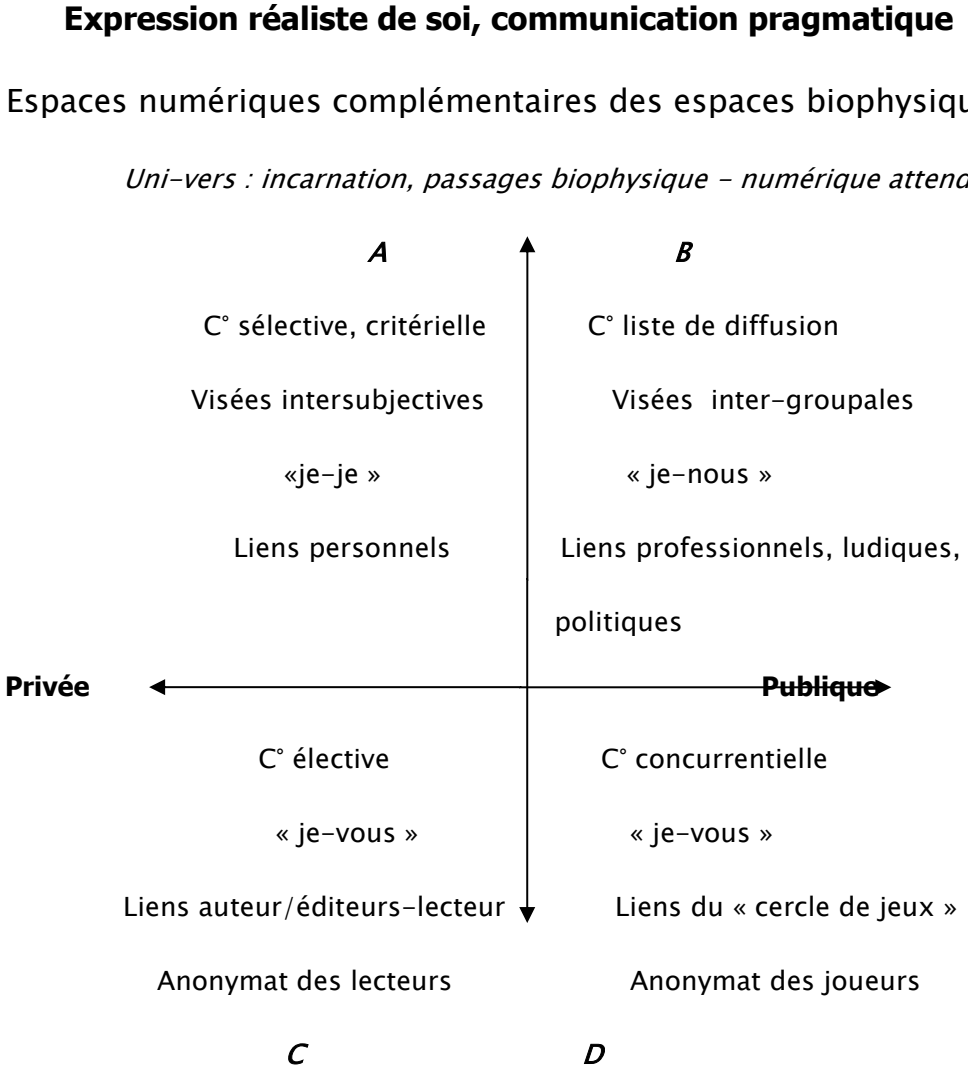


Figure 4. Les eRS du point de vue des usages des usagers

A	Mode réaliste, utilitaire, extériorisation de la relation numérique, uni-vers		B
Intériorité, espace privé et personnalisé, univers de personnes	**Pratiques :** Présentation de soi (voix, textes, images) et sélection pour des relations interpersonnelles réelles ponctuelles, temporaires, durables. **Type de communauté :** duelles, sélectivité des affinités électives, **Types de discours :** héautoscopie, se déclarer, se décrire, se raconter **Type de soi :** description corps (morphologie, sexe, âge, etc.), personnalité, valeurs (Pathos), activités (professions, revenus, styles de vie) **Dénomination** : pseudonyme(s) puis nom propre **Critères de vérité :** authenticité, cohérence si réalisation ; description vraie si jouissance virtuelle du phantasme **Fonction eRS :** mises en relations des personnes en attente de relation + appariements des affinités **Entrée dans la relation : eRS** : se dire caché puis se montrer **Effets de réalité :** attendus si incarnation, adéquation présentation numérique = réalité effective **Types de monde :** subjectif et intersubjectif si affinités confirmées **Morphogénèse réseau :** pseudo P2P, cloisonnement **Topologie :** centralisé sur ego, en étoile, point à point, asymétrique ou symétrique, sans diffusion **Navigation :** critérielle (« je cherche et trie x») **Diffusion** : unicast (point à point) **Communication** : asynchrone puis synchrone	**Pratiques :** rencontres collectives et actions de groupes **Type de communautés :** d'action et d'intérêts thématiques (politiques, idéologiques, culturels, etc.), professionnels ou amateurs **Types de discours :** instrumental, organisateur, responsable, **Type de soi :** soi social, activités, intérêts, (professionnel ou semi professionnel et associatif, amateurs (Kratos), **Dénomination :** nom propre, nom de scène ou de signature (artistes) **Critères de vérité :** efficacité, réalité **Fonction eRS :** regrouper, organiser, diffuser, **Entrée dans la relation :** montrer ses œuvres , ses connaissances (wiki), se montrer **Effets de réalité :** attendus, audience, diffusion large, rencontre réelles (actions, objets, idées, spectacles), **Types de monde :** objectif, collectif, non lucratif ou commercial, intersubjectivité pragmatique **Morphogénèse réseau :** listes croisées de contacts hybrides petits mondes constitué par capillarité diffuse (contacts de contacts), hybridation eRS amis, collègue, et inconnus, et listes commerciales. **Topologie :** réseau maillé, centré sur émetteur avec diffusion capillaire **Navigation :** par contiguïté, liens en liens, sites et blogs, tags des groupes thématiques, playlists. **Diffusion** : réticulaire généralisée **Communication** : asynchrone	Extériorité, espace public et collectif, univers d'actions

	Pratiques : textuelles, photographiques, vidéo, autoédition, sites et blogs **Types de discours :** expressif, narratif, littéraire, journaux intimes, récit biographique, récits de soi, autofictions, **Types de soi :** auteur, narrateur (Pathos + Logos), **Dénomination :** surnom, nom d'auteur, de plume **Critères de vérité :** sincérité ou formel (stylistique) **Fonction eRS :** édition, publication d'ego-fictions, **Entrée dans la relation** : montrer des imagos (textes ou images de fictions réalistes ou imaginaires de soi), **Effets de réalité : être reconnu pour ses productions,** **Type de communauté :** proximité, familiarité, bords incertains, **Types de monde :** subjectif**,** intersubjectivité limitée (commentaires blogs …) **Morphogénèse réseau :** élargissement réseau social, étoilée, multipoints **La topologie à diffusion** type broadcast **Navigation :** liste de contacts pour diffusion restreinte, relations de relations, référence bloglists adjacentes **Diffusion** : multicats **Communication** : asynchrone	**Pratiques :** animation de personnages de jeux (images, voix, textes) **Types de discours :** imaginaire, ludique, virtualisation **Type de soi :** ludique, romanesque, symbolique, **Dénomination :** pseudonyme, nom d'avatar **Critères de vérité :** éthique de comportement dans le respect des règles des jeux pour gagner et perdre **Fonction eRS :** jeu, loisir, **Entrée dans la relation :** rôles d'acteur du jeu, **Effets de réalité :** rares, sauf salles de jeux réseaux, associations de joueurs, etc. **Types de communautés :** virtuelle, anonyme, **Types de monde :** objectif collectif, sans intersubjectivité **Morphogénèse réseau :** centralisé, multijoueurs incrémentation par effectifs de joueurs **Navigation :** événementielle **Diffusion** : réticulaire centralisée **Communication** : asynchrone et synchrone	
C	**Mode imaginaire, sans extériorisation de l'eRS, muti-vers**		D

7.1. Problématiques différenciées des e-sociabilités uni-verselles et multi-verselles

Ces quatre sortes d'e-sociabilité ne sont pas exclusives les unes des autres, elles sont naturellement complémentaires puisqu'elles reposent sur des intentions, des formes et des contenus de communication différenciés dans des contextes pragmatiques séparés. Les types C et D de relations sociales évoluent dans des *multi-vers*, qui ne se connectent ni avec l'univers biophysique, ni entre eux. Les expressions des sujets sont imaginaires, fictionnelles, de nature réaliste, fantaisiste ou fantasmatique, ou bien ludiques, comme dans les espaces du jeu. Les personnes n'attendent aucun passage entre les interactions sociales numériques et celles de l'univers biophysique. Pour ces sujets, l'existence de ces trous structuraux, c'est-à-dire l'absence de connectivité entre les univers numériques et l'univers biophysique leur assure une importante liberté de présentation, d'expression, de communication, d'intention, de subjectivation et d'intersubjectivation. Leur anonymat est garanti par les procédures multiples de pseudonymisation et d'avatarisation. De même qu'il autorise les déploiements d'une l'expression hétérogène des différents composants de l'architectonique de la subjectivité (espace-temps biophysique, personnalités, conduites, valeurs, etc.), ainsi qu'une possible poly-personnalisation, poly-personnification et poly-subjectivation. (cf. dimension Arithmos de la subjectivation). Les structures multiverselles (types C et D) de la présence numérique de la subjectivité dans des espaces d'expression imaginaires, fictionnels ou ludiques, présentent, objectivement, un moindre degré de difficultés de sociabilité que les structures uni-verselles (types A et B). Ces dernières entremêlent (avec degrés et intensités diverses), les visées de sociabilités numériques et incarnatrices, avec possibilité ou nécessité des intentions de passages entre les mondes numériques et biophysiques. Les multivers numériques fournissent une assise ontologique aux expériences socio et psychologique des *mondes possibles* (D.Lewis, 2003) permettant un certain dépassement les limitations de l'existence des personnes avec la création et l'animation numérique de personnages aux personnalités

multiples. Selon la théorie du réalisme modal, il existe un nombre infini de mondes possibles concrets causalement isolés les uns des autres. Mais attention, dans les existences multiverselles, il n'existe pas d'indépendance causale entre les différents personnages évoluant dans les différents mondes numériques, puisque ce sont toujours les mêmes sujets (définis en termes de conscience unifiée de soi), qui les présentifient et les agissent. Quant à la viabilité existentielle de formes variées, cohérentes, ou bien contraires ou contradictoires, d'expression de subjectivation numériques multiverselles dans des floppées de personnages, cette question reste un des chantiers à ouvrir pour les psychologues et psychopathologues spécialises dans les personnalités multiples. En attendant la mesure et les effets psychologiques de ce genre de pratique d'intersubjectivation basées sur la manipulation de multiples personnages dans des multivers, il n'apparaît pas manifeste qu'elles soient très courues hors le monde des geeks et des joueurs no-life qui ne présentent pas non plus de symptômes de dissociation.

7.2. L'intersubjectivation des sociabilités fictionnelles (type C) et ludique (type D)

Noli me tangere

Les sociabilités numériques imaginaires, fictionnelles (C) et ludiques (D), relèvent des problématiques, philosophiques, littéraires ou psychologiques, des fictions de l'identité personnelle, qui expriment, de multiples manières, la personne dans ses personnages (Christian Dours, 2003). La consistance et la vraisemblance des personnages numériques assurent la viabilité de leur existence sociale. La puissance d'expressivité et de communication des états mentaux des *personae* numériques est semblable à celle des personnages de fictions littéraires ou philosophiques. Un personnage numérique phénoménalisé par des mots ou des images (textes, images, symboles, objets, etc.), instancie une personne référentielle de l'espace biophysique qui l'agit (actante mais invisible). Que ce marionnettiste produise sa subjectivité dans une persona à l'esthétique numérique quelconque, avec cent un corps, 21 consciences s'ignorant ou pas les unes les autres, et que les récits soient

cohérents ou contradictoires, plus ou moins emplis de platitudes ou d'éclairs de génie littéraire, sa réception de la part des lecteurs-auditeurs ou joueurs numériques ne sera pas autre que la réception des personnages de fictions réalistes, symboliques ou imaginaires (livres, film, etc.). Qu'un auteur de roman annonce qu'il a vécu cent vies parallèles, nous l'entendons et le comprenons sans chercher la preuve réaliste du propos. Aigrefins et escrocs manipulateurs ne sont pas intéressés par les espaces numériques de l'imaginaire fictionnel et ludique, qui ne produisent aucun autre effet de réalité que celle que le lecteur voudra bien accorder aux récits. Depuis l'épisode célèbre d'Orson Wells, en 1938, à New York, annonçant une attaque martienne sur les radios américaines, l'éducation populaire aux médias, et maintenant au numérique, a sérieusement progressé. L'intersubjectivation multiverselle économise la création de formes réellement nouvelles en recyclant les ritualités fictionnelles anciennes de la littérature et du cinéma, permettant de faire aisément le départ entre la personne référentielle et ses personnages numériques.

L'espace du jeu s'inscrit dans la recherche du plaisir esthétique (dimension *Pathos*) de l'expression formelle et des contenus (blogs, vidéos, photographies, textes, mises en scènes théâtralisées de moments de sa vie, de type *happening, etc.*), ou du plaisir esthétique de la vision (images et scénarii 3D) et de l'audition (musiques) dans l'évolution de personnages dans les espaces-temps aux règles strictes des jeux vidéo. Le jeu mobilise de même fortement la dimension de la maîtrise et du contrôle de la puissance et de la performance (dimension *Kratos* de la subjectivation), puisqu'il offre la possibilité aux joueurs de connaître et de dominer le chaos du réel dans l'espace-temps du jeu, que ce soit pour dominer les événements, comme pour contrôler partenaires ou adversaires. Découvrir un ordre caché (dimension *Logos* de la subjectivation*)* assure intelligence, maîtrise, prestige, renommée, ou gains, alors que s'exerce sa liberté dans l'espace social coopératif ou compétitif, selon les jeux multi-joueurs, en équipes ou solitaires.

Ces deux types d'expression imaginaire C et D (fictionnel et ludique) mobilisent d'importants savoirs, savoirs faire et savoirs être, impliqués dans les interactions sociales (dimension *Hermès* de la subjectivation). En raison même de l'existence du média dans ces espaces expressément fictionnels de l'intersubjectivation, la question du degré d'identification entre les personnes et leurs personnages exposés dans leurs œuvres, de la fiction ou du jeu, nous semble moins problématique que la question qui se pose dans l'espace des interactions biophysiques. Nous distinguons deux types d'identification empathique, celle de l'auteur avec ses créations (subjectivité auteur – personage), et celle des lecteurs/spectateurs (subjectivité lecteurs – personae auteur) avec les œuvres produites. Ces deux formes ne nous semblent pas plus dangereuses dans la vie numérique que dans la vie biophysique. L'identification empathique de la personne-auteur à ses propres personnages numériques est nécessaire, l'œuvre nécessite que l'artiste insuffle de la subjectivité (identique ou différente de celle du créateur) à ses personae (consistance, cohérence, durée, personnalité, mémoire, savoirs, etc.). En retour, les personae numériques font image à leur auteur qui s'y connaît ou reconnaît d'une manière ou d'une autre, sinon pourquoi tant d'effort de présence numérique pour ne pas se reconnaître, à des titres et des degrés quelconques, soi-même, au bout du compte ? Que ce « soi » produit soit réaliste ou phantasmatique ne change rien au rapport personnel qu'il y a entre le soi biophysique et le soi numérique, si ce n'est l'expressivité, due à l'imaginaire, permise par le numérique. Dans l'expressivité des mots, mots des paroles, mots écrits, ou mots numériques, le rapport des mots aux référents se posent de manière semblable.

Dans l'espace *biophysique*, la densité de l'identification du sujet à ses signes, à tous les niveaux de l'architectonique de la subjectivité, n'est que très rarement interrogée, tant l'espace social et soi-même assignent les subjectivités à leurs signes (cohérence, catégorisation, stéréotypie, etc.). En revanche, l'espace *médiatique* qui caractérise la communication dans l'univers numérique d'expression imaginaire et ses réceptions sociales, relève plutôt de l'analyse des pratiques de création et d'expérimentations de

soi et d'autrui (auto-façonnage de la personne en tant qu'œuvre, cf. T.Orel, 1989), et donc des lectures sémiologiques critiques des œuvres en général (photographies, images, textes, vidéos, musique, etc.). On pourra, bien entendu, être déçu que l'auteur, rencontré le cas échéant par hasard en chair et en os, ne soit pas à l'image et à la ressemblance de son œuvre et de ses personnages, surtout dans les récits autobiographiques ou d'autofiction. Mais de cela, le récit biblique de la création nous a tôt mis en garde contre la dissymétrie congénitale de l'auteur et de son œuvre, et nul n'est prophète en son pays ! On observe donc dans l'espace numérique les mêmes usages et manipulations des systèmes symboliques de l'expression de soi que dans l'espace social biophysique, sauf que l'écran favorise des modifications de surface, comme les lieux et temps d'apparition, les maquillages, les vêtures et parures, les intentionnalités des conduites communicationnelles, les niveaux de langue et de prosodie, les monstration de ses choix dans l'implicite comparatif des systèmes d'objets, etc..

La reconnaissance du cadre de référence d'arrière-plan aux espaces numériques de type C et D, permettant la présentation de personnages (dans des récits, signes, images, objets, pratiques, etc.), assure une identification labile entre la personne référentielle, réelle, et ses personnages numériques, qui l'instancient dans l'espace numérique. Mais ceci permet aussi aux lecteurs/spectateurs de donner sens à ce qui est montré, de se mettre à la place de l'auteur, d'éprouver ce qu'il éprouve, de comprendre son intention de communication. Mais cet éprouvé empathique, qui assure la relation expérientielle entre la personne-auteur et ses *personage,* comme la relation entre la personne-lecteur et les *personae* numériques de l'auteur, est soumis, comme dans les espaces biophysiques, au jugement critique ordinaire (esthétique « beau-laid », éthique « bien – mal », cognitif « vrai – faux », modale, « possible – impossible », « nécessaire – contingent », « réel – imaginaire », « cohérent – contradictoire, « vraisemblable – invraisemblable, etc.). Mais ces identifications se produisent autant dans monde numérique que dans le monde biophysique, et quels que soient les supports d'exposition de l'imaginaire fictionnel ou ludique (contes, romans, mythes,

fictions philosophiques, films, jeux, autant que situations et scènes de la vie quotidienne). Dans les univers numériques d'expressions imaginaires, les règles de la communication sont claires. Les joueurs de jeux, les lecteurs et les spectateurs de blogs ou de pages personnelles rejouent les ritualités spectaculaires (habitus et hexis), les « comme si », et « on dirait que ». Ils fournissent le même travail critique d'herméneute analysant en routine la vraisemblance des scènes (véracité, plausibilité, cohérence, droiture des intentions, racontabilité ou *accountability*, etc. calculées en fonction du cadre herméneutique explicite ou implicite proposé par l'auteur ou ses œuvres), ou l'invraisemblance de ce qui est dit ou montré (inconséquences, incohérences, absurdités, etc.) (cf. les critères de *l'accountability* de l'ethnométhodologie de Harold Garfinkel ou ceux des règles conversationnelles de Paul Grice). Les inter-communicants sortent de la fantaisie quand bon leur semble, après avoir vécu des expériences plus ou moins transformatrices de leur personne en fonction des pratiques engagées. Quelles sont les expériences les plus troublantes et transformantes de l'identité personne (corps, personnalités, valeurs, pratiques, etc.), une session sur *World of Warcraft,* ou bien la plongée dans « *Crimes et châtiments* » de Dostoïevski, ou la lecture du *Procès* de Kafka ?

Le parcours de la blogosphère montre une attention soutenue à l'esthétisation de la présence des *personae*, au travers de ses œuvres et performances. Comme dans la vie biophysique, les personnes sélectionnent les formes abouties ou réussies de leurs expressions et interactions, selon leurs goûts et les attentes qu'ils imputent aux autres, ils cherchent à accorder leurs pratiques à celles de leurs pairs d'expression et de leurs lecteurs putatifs. Une typologie formelle basée sur l'esthétique des blogs est tout à fait pertinente socialement. Sinon, blogs ou pages personnelles sont supprimées ou laissées en jachère, comme lorsque les personnes arrêtent de jouer si elles perdent tout le temps. L'intérêt, la motivation et la satisfaction s'adaptent puissamment aux pentes des réussites ou des échecs. Nous accordons nos préférences à nos performances, aimons ce que nous réussissons et détestons ce que nous échouons. Comme la persistance dans

les apprentissages augmente les performances, la perfectibilité dans l'espace imaginaire fictionnel ou ludique suit donc les lois simples du travail. Ecrire, photographier, filmer, ou jouer sont des expérimentations accumulatives, selon, bien entendu, les positions et dispositions de chacun. Le principal échec dans l'existence d'un blog est son absence d'attraction (pas de trafic, pas de commentaire, pas de lien dirigé vers lui). Alors la motivation d'un effort soutenu pour son entretien décroit (mise à jour, renouvellement), et à terme se tarit l'alimentation en flux RSS qui externalise son existence au lieu d'attendre passivement le chaland comme le lieutenant Drogo de Dino Buzzati dans *son Désert des Tartares.* La page personnelle est moins couteuse en entretien, mais elle n'intéresse que les rares proches qui la consultent. Comme pour toutes les productions d'une personne, la densité de l'identification du sujet à ses œuvres dans les espaces numériques nous parait plus facilement modifiable que dans l'espace biophysique. Au fond, la dédensification de l'identification à ses œuvres numériques, y compris l'image de soi (corps, personnalité, valeurs, signes, relations sociales, etc.), est plus facile que la dédensification dans les espaces biophysiques. On supprime un texte, une photo, un commentaire d'un blog, une page perso et tout le blog d'un clic, il en coutera autrement dans vie biophysique, car il n'est pas aisé de modifier ou supprimer un type de visage ou de corpulence, un type de quartier, de logement, de conjoint ou de relations sociales, encore moins facile de se supprimer soi-même. L'espace imaginaire fictionnel et ludique numérique offre à la personne un réel univers d'expérimentation des expressions et réceptions des signes du soi. Il s'offre donc à la déception comme au contentement. Sa labilité nous parait plus une chance qu'un danger, car blogueurs et joueurs n'investissent certainement pas autant que les artistes leur valeur existentielle, leur estime d'eux-mêmes dans l'exposition de leurs œuvres numériques aux regards des autres. Les expressions numériques fictionnelles instanciant la personne dans l'espace numérique couvrent les extrêmes des formes narratives, du pseudo-réalisme de la Webcam transmettant en continu la vidéo des actes de la vie quotidienne, souvent de pauvres « œuvres de soi » réservées la plupart du temps aux exhibitionnistes et voyeurs, jusqu'aux autres récits de fictions

(poésie, romans, commentaires critiques, articles de journalisme voire scientifiques, exposés d'opinions, etc.). Le statut des réceptions de la vérité (objectivité vs subjectivité, authenticité vs mensonge, vérité vs véracité) dans ces univers numériques reste le même que dans celui issu des médias en général, avec peut-être quelques pièges supplémentaires, comme l'usage de fausses identités des personnes se faisant passer pour ce qu'elles ne sont pas, l'arnaque existe naturellement autant dans l'univers biophysique). Cependant, le numérique génère ses antidotes au profit de la vérité, comme les logiciels anti-plagiats.

Certes, blogs et pages personnelles, comme les jeux à mémoire persistante, augmentent cette densité identificationnelle, les expériences passées s'accumulant à l'actualisation des actes réalisés au présent. Il se pourrait alors que la production et l'affichage de signes et d'images de soi (textes, films, images, objets, etc.), dans l'espace numérique, densifie ou solidifie l'identité personnelle en empêchant la création et l'actualisation d'autres formes et contenus potentiels de subjectivation. Comme pour l'appropriation et la personnalisation des espaces du travail ou du domicile (tableaux, affiches, couleurs, matière, objets, styles d'ameublement, types de quartier, de maison ou d'immeuble, d'appartement, etc.), ces espaces sont ignorés ou oubliés dans leurs présences et significations. Lorsque le décalage devient perceptible entre les signes numériques de soi et le sentiment ou l'idée de soi, alors la destruction ou la modification sont beaucoup plus faciles que dans les espaces biophysiques. Le risque de réification (Virolle, 2010) de l'identité personnelle ou sociale nous paraît inférieur dans ces imaginaires fictionnels ou ludiques que celui qui transpire, par exemple, chez les amateurs de maillots d'équipes de football. Le concept de « *work in progress* » chez l'artiste montre que le travail de répétition sur des thèmes, des formes ou des matériaux souvent identiques approfondit la relation de l'artiste à son œuvre, au point que quiconque entend une musique ou voit un tableau reconnaît l'oreille ou la main qui les signent. Voyez les natures mortes si vivantes de Morandi. "*Il n'y a donc pas ici de tragédie du livre. Il n'y a qu'un Livre et c'est le même Livre qui se distribue dans tous les livres*."

(Jacques Derrida, *L'écriture et la différence*, Editions du Seuil, 1967). L'identification massive aux signes produits appauvrit la personne s'il manque le travail de retour sur leur nature et leurs effets, comme une histoire arrêtée à une mémoire jaunie, un intérieur usé et oublié. Par contre, l'objectivation expressive dans une œuvre offre à chacun un détour, un miroir, une ouverture réflexive de soi à soi et de soi aux autres dans lequel le travail de subjectivation continue incessamment son élaboration. Dans les espaces imaginaires ludiques (type D), les engagements dans l'action sont certes plus importants que dans le visionnage statique de films ou la lecture de livres. Cependant, ce sont bien ses propres actions qui sont effectivement réalisées, les joueurs sont conscients et responsables de leurs actes, ce sont leurs mains qui manipulent manettes et claviers, leurs yeux qui voient l'écran et leurs oreilles qui entendent dans le casque musiques et commentaires des autres joueurs, ils apprennent les effets intersubjectifs de leurs actes intentionnels dans le cadre des règles du jeu. Ces dernières peuvent, en effet, ne pas être morales, mais la vie réelle et les œuvres de fiction, non plus.

Sauf cas pathologiques des psychoses, des syndromes de personnalités multiples ou 'trouble dissociatif de l'identité » (DSM-IV-TR), de la conscience dédoublée, des addictions, des désocialisations, des durées de jeux ou de connexion aux eRS excessifs, les négligences corporelles, sociales, scolaires, ou encore d'implication précoce d'enfants trop jeunes dans ce type de jeux (comme pour les histoires, les livres, les films, et des situations réelles de la vie), les imaginaires des récits et mises en scènes des univers de sociabilité de type D relèvent du cinéma d'action, de la science-fiction ou de *l'heroic fantasy*, ou encore des univers des jeux électroniques, permettant de distinguer aisément entre le réel vécu des personnes et l'imaginaire numérique virtuel. Les continuités ontologiques entre l'univers du jeu et l'univers biophysique sont naturellement existantes (cf. Jean Piaget), mais structurellement lacunaires, et la conscience des réalités du jeu est bien différente de la conscience des jeux de la réalité. *"Le jeu est essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence (...),*

accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante." (R. Caillois, 1958, pp. 37-43). S'ils existent, les cas de « passage à l'acte » avec confusion des identités numériques et biophysiques sont rarissimes. Dans ces univers de jeux, les acteurs sociaux participant aux jeux collectifs sont à leur domicile ou dans des salles de jeux, ils se connectent aux plateformes de jeux, souvent en modes synchrones et interactifs, ils évoluent grâce à des avatars, des images ou symboles de leurs personnages fictionnels dans d'impressionnant univers plastiques numériques 3D, et manipulent avec clavier et souris leurs déplacements grâce à des icônes fonctionnelles, au sein de scènes dans lesquelles évoluent les autres joueurs avatarisés. Les plaisirs de l'esthétique du jeu et du contrôle et de la maîtrise de son action, en compétition avec d'autres joueurs, dans un univers entièrement réglé, ne sont pas spécifiques de ces jeux numériques.

Les usages relationnels des eRS ne sont pas tous orientés vers la réalisation. Les joueurs de jeux en lignes, les lecteurs de blogs ou les spectateurs d'œuvres plastiques, de vidéos et de photographies ou de clips, les auditeurs de musiques ne manifestent que rarement de la curiosité envers les personnes réelles, souvent anonymes ou peu prestigieuses, actionnant leur avatar de joueur ou d'auteur du blog, ou encore du vidéaste présentant son film sur le Web. Il en va différemment pour les phénomènes de starisation de vedettes, d'acteurs, etc. pour lesquels les eRS sont des excroissances des outils de gestion d'image propres au « show bizz ». De même que des sites de rencontres virtuelles ne proposent aucun passage au réel, la relation virtuelle intersubjective s'avérant autosuffisante pour les personnes. La découverte de nouveaux outils de « télé-biofeedback » (simulation de sensations corporelles à distance, avec expérimentation de corps avatarisés), consacrera l'expansion de ce mode d'intersubjectivité relationnelle entièrement anonymisé. Bientôt seront disponibles les techniques de biofeedback plus pénétrantes, assurant le toucher des peaux et du goûts des corps et des choses, qui s'associeront aux imprimantes 3D permettant les reproductions à distance de corps physiques et biologiques, grâce aux

impressions de formes à injection de matières, plastiques, métalliques, ou organiques (molécules chimiques, odeurs, goûts, restitution tactiles des touchers). Les processus de dématérialisation et de rematérialisation ouvriront des espaces nouveaux pour penser et vivre l'intersubjectivation.

7.3. L'intersubjectivation des sociabilités à visées incarnatrices groupales dans l'espace biophysique (types B)

Les types A et B d'intersubjectivation sont caractérisés par une structure universelle de communication qui entremêlent les visées de sociabilités numériques et incarnatrices des espaces biophysiques, avec possibilité ou nécessité des intentions de passages entre les deux types mondes. Le type B remplit expressément une visée de communication groupale, soit commerciale avec la communication à partir d'œuvres artistiques (*MySpace.com*), soit communautaire (thèmes cognitifs des wikis, idéologiques, politiques des partis et associations, etc.). Le passage du numérique au biophysique est possible sans être toujours nécessaire, les chats, forums, services de relations clients, etc. préférant l'autonomie spatiale du numérique. Cependant, les groupes de musique, les artistes plasticiens, les entreprises vendeuses d'objets et de services marchands sont amenés, à un moment des transactions numériques, à transformer la ressource (Cd, disques, vidéo, services quelconques, etc.) en argent, mais aussi à entrer éventuellement en relations effectives incarnées, dans l'espace biophysique, avec les interlocuteurs numériques.

L'instrumentalisation marchande des médias numériques du type B réduit la portée et la profondeur des investigations interpersonnelles dans l'interaction. Ce sont plutôt des individus, que des personnes ou des sujets, auxquels ont à faire les commerçants. Les scripts des scénarii des échanges commerciaux sont écrits et appris depuis longtemps de part et d'autre, avec les réserves prudentielles du côté client concernant le sérieux et l'honnêteté des entreprises et de la sécurisation de leurs transactions marchandes, alors que du côté commerçant, les stratégies des relations clients sont analysées, pesées et éprouvées. Nous avons amplement analysé ci-dessus les finesses

de cet espace (cf. §II,1), en insistant sur la perméabilité et la recherche du décloisonnement entre les sous-groupes cibles qui composent le graphe social global au niveau des personnes. Liens faibles et forts, rares et fréquents, récents et anciens, se côtoient dans les carnets d'adresses électroniques et les listes de contacts personnels des réseauteurs des eRS, ce qui assurent aux entreprises de marketing des accès profonds aux données personnelles, en quantité comme en qualité informationnelles. Ces connaissances des données relationnelles fondent leurs stratégies de maximisation de la circulation des informations au sein des groupes sociaux, comme la structure de propagation des informations et des innovations le long des chaînes structurées et hiérarchisées selon les positions centrales en degré et intermédiarité des nœuds. Du côté client, des stratégies de protection se mettent en place pour rechercher des segmentations et des cloisonnements au sein des groupes de pairs, des limitations d'autorisation de divulgation des données personnelles, la réduction des chevauchements des sphères publiques et privées, professionnelles et amicales ou familiales.

Les eRS et autres réseaux de messageries en groupes (*MSN*, etc.), les plateformes conversationnelles en continu au sein des groupes de pairs (travail, école, université, groupes d'amis, etc.), recréent dans la topologie de l'espace-temps numérique les proximités familières d'intimité que les distances topographiques et les pressions temporelles des activités ont beaucoup augmentées. L'intersubjectivation conversationnelle numérique prolonge les conversations biophysiques et téléphoniques (elles sont moins onéreuses), et entretiennent au quotidien les liens de proximité sociale (cognitive, affective ou motivationnelle), d'affiliations, et d'appartenances sociales et communautaires. Les chiffres disponibles indiquent que la plupart des usagers des eRS ne communiquent ordinairement qu'avec un groupe très restreint de personnes (4 ou 5, selon S.Broadbent, 2011) qui évoluent dans leur espace topographique et sociologique proche (famille, amis, collègue, amours, etc.). Les 130 contacts en moyenne déclarés sur *Facebook* n'ont pas réellement de sens intersubjectifs pour les personnes. La déclaration de liens sans consistance intersubjective effective est à relier à la démonstration

quantitative de ses affiliations idéologiques, consuméristes ou culturelles. Elle possède une fonction sociale de nature sémiologique pointant plutôt dans l'univers de la détention des capitaux symboliques relatifs à ses groupes de références, plutôt qu'à des relations interpersonnelles. Les listes des contacts déclarés apparaissent comme un affichage de son capital social numérique, dont la valeur symbolique est quasi nulle en dehors du groupe des pairs comme en dehors de l'eRS. On affiche son conjoint dans l'espace topographique avec les mêmes intentions symboliques de prestige et de notoriété, s'il y a lieu ! D'une manière générale, les outils de sociabilité entrent dans la panoplie des signes et objets exhibant la modernité des sujets sociaux. Il s'agit de manifester sa présence dans les lieux de présence numériques, « d'en être » et le faire-savoir, expression d'un capital symbolique de modernité. Posséder tels matériels, être compétent dans tels usages, disposer de tels réseaux, être présent dans tel jeu, être inscrit dans tel eRS, dans tel groupe, etc., sont des conduites qui apparaissent comme les figures contemporaines équivalentes à la fréquentation de tel club de jazz dans l'immédiat après-guerre, s'exhiber dans telle voiture dans un film américain des années des 50, écouter telle radio dans la France des années 60, porter tel ou tel style vestimentaires dans les années 90, et aujourd'hui être sur tel eRS, posséder tel mobile ou smartphone, jouer à tel jeu ou communiquer avec tel ou tel.

Dans cet espace de type B, les relations avec des inconnus aux identités frelatées sont possibles. Cependant, l'interdépendance forte entre la personne et son groupe de pairs au sein des espaces numériques et biophysiques, et le contrôle social qu'ils exercent, limitent drastiquement les risques de mauvaises rencontres, mais ne les anéantit pas, non plus dans les espaces biophysiques. Par rapport aux autres réseaux sociaux, la levée des anonymats dans Facebook disqualifie à l'avance les entreprises perverses, sans les éliminer pour autant. La connaissance ou la non-connaissance de ses interlocuteurs dans l'espace social biophysique doit être le crible qui autorise à transgresser avec plus ou moins de prudence ou d'inconscience, la frontière entre le numérique et le biophysique. Le passage inverse permet

évidemment le contrôle de la cohérence, de la véracité et de la droiture des intentions. Une éducation à la socialité numérique est naturellement nécessaire pour les jeunes comme pour les débutants, elle délivrerait un pseudo permis d'e-réseauter rassurant sur les qualifications sociales numériques à posséder.

8. Les relations intersubjectives dans les espaces topographique et numérique (type A)

> *C'est le repos éclairé, ni fièvre ni langueur, sur le lit ou sur le pré.*
> *C'est l'ami ni ardent ni faible. L'ami.*
> *C'est l'aimée ni tourmentante ni tourmentée. L'aimée.*
> *L'air et le monde point cherchés. La vie.*
> *– Était-ce donc ceci ?*
> *– Et le rêve fraîchit.*
>
> Arthur Rimbaud, Illuminations, Veillées

Les sociabilités de type A de la typologie mettent profondément en question les régimes de ritualité sociales intersubjective des espaces-temps biophysiques. Les visées communicationnelles des usages des eRS (et autres plateformes de sociabilité, de rencontres interpersonnelles, de mises en relations sexuelles, matrimoniales, amicales, professionnelles, ludiques, culturelles, etc.), sont très directement personnalisées et personnalisantes, posant immédiatement la question de l'opportunité, de la motivation et de l'intérêt, de la sécurité, de la véracité et de la cohérence et des dires et actes. En effet, l'établissement d'une continuité ou d'une connectivité *possibles* entre ces espaces hétérogènes de socialisation biophysique et numérique sont l'objet d'élaboration, d'évaluation, de transaction entre les acteurs afin de décider s'ils poursuivent, ou non, le dialogue numérique commencé, s'ils tracent, ou pas, un chemin de franchissement, voire de transgression, de la barrière, de la frontière du monde numérique vers le monde biophysique. Les questions et la dynamique de l'établissement d'une relation interpersonnelle ne se posent que très rarement et avec moins d'acuité dans les expressions imaginaires de soi dans une structure de communication expressément ludique (jeux) ou fictionnelle (blogs littéraires ou de narration de vie

personnelle, par exemple) (Type C et D). De même, les formes groupales de socialisation de type B relèvent d'une autre logique, le glissement progressif d'une relation au sein d'un groupe vers une relation intersubjective, en raison même de l'informalité première, mène à des relations dyadiques qui se découvrent et s'approfondissent progressivement dans l'horizon écologique social naturel et dans le temps de l'apprivoisement comme du jugement de l'immanence de sa réussite. L'effectivité vécue et/ou constatée de la relation, souvent dans l'après coup, favorise son établissement et sa poursuite.

« Oui, c'est à ma table d'existence que j'ai connu l'existence »

Gaston Bachelard, 1961, p. 111.

Nous avons décrit le processus d'émanation des différents plans de phénoménalisation de la subjectivité dans les espaces sociaux topographiques, dont la caractéristique première est un mode synchrone des communications ritualisées dans une contiguïté spatiotemporelle des corps des personnes (cf. § I,8.4.). On découvre dans un espace-temps biophysique et social caractérisé un corps, puis une personnalité et des croyances et des valeurs. Dans ces espaces topographiques, les lieux de coprésences biophysiques et sociales apparaissent comme un premier garant, un arrière-fond ou un horizon de préjugés, assurant de la possibilité et la réalisation de la rencontre. Les lieux de rencontre sont des espaces connus et assignés -l'atopie est impossible-, leur partage en commun est effectif, déjà réalisé, avant que ne commencent les interactions ultérieures éventuelles (regards, paroles, toucher, etc.). Chacun se retrouve, intentionnellement ou par hasard, dans ce lieu de pratiques sociales caractérisées (chez des amis, dans un café, dans une salle de spectacle, dans la queue chez les marchands du voisinage, dans réunion de bureau du lundi matin, lors d'un dîner pas encore, mais peut-être, en amoureux, etc.). Chacun connaît quelques manières de se conduire et ce qu'il y a à attendre de l'espace-temps communicationnel ainsi créé. Chacun évolue dans l'immanence de son être relationnel, tant il est adapté, par imitations ou apprentissages incidents, aux pratiques attendues

et normées des différents champs d'habituations sociales et de conduites corporelles (famille, école, entreprise, espaces publics, etc.), et des habitus mentaux afférents (schèmes représentationnels et scripts comportementaux). Chacun n'existe que dans l'horizon herméneutique des territoires et des temporalités où il est né, où il habite, avec qui il vit, où il mène ses activités sociales, où il a été éduqué, où il regarde et participe aux communications médiatiques (journaux, etc.), où il suit les fictions télévisuelles ou filmiques, lit les magazines et les romans qui racontent, mais surtout montrent, comment faire, quoi faire, que faire, avec qui faire et pourquoi faire, que ce soit avec les parents, les enfants, la famille, les camarades et amis, les collègues de travail, les passants du boulevard, etc. La personne apparait avant tout dans l'espace social comme l'être de ses activités sociales effectives incarnées dans l'instant de leur performance et perception. Chacun se révèle dans son quotidien existentiel comme un herméneute, un interprète de la régularité, de la normalité attendue des actes sociaux commis dans son entourage immédiat, les siens comme ceux d'autrui. Nous jugeons positivement nos préjugés qui, selon H.G.Gadamer, révèlent la *réalité historique* de l'être dans son territoire, son histoire, son héritage, sa mémoire, son incarnation. Les préjugés s'exécutent et se comprennent en tant que rites – c'est-à-dire des séquences d'actes réussis anticipant, assurant et rassurant, la non violence des interactions actuelles et à venir –, immanquablement incarnées, car comprendre c'est « plus être que connaître » H.G. Gadamer (1976, p. 34). Le monde social biophysique s'offre à la fois comme un Umvelt, le déploiement de l'existence relationnelle dans une écologie sociale régulée, et comme un horizon des attentes, des possibles et de leurs dangers.

Chacun se trouve aux côtés de tel ou individu, qui lui a peut-être été présenté par une connaissance conjointe, ce qui rassure puisqu'un contrôle social proche peut alors s'exercer concernant la moralité ou les intentions. Chacun perçoit immédiatement les éprouvés affectifs, pathiques d'une coprésence. Puis chacun lie et interprète, souvent dans l'ignorance de l'acte, les multiples signes des apparences des corps (taille, poids, silhouette,

visage, etc.) les conduites immédiates des personnes dans cet espace-ci, chacun entend dans les conversations les dires et peut être déjà les valeurs implicites ou explicites dans tel ou tel propos, la possession de tel bien ou objet, l'affirmation de goûts et préférences culturelles (lecture, cinéma, expositions, sports, etc.). Ces premières interactions spatiales permettent un discernement d'autrui, un jugement, même vague, informulé et imprécis (cf. figure 9, partie I). La cohérence, l'attrait, la répulsion ou l'indifférence voire l'ignorance de la présence d'une personne pourtant spatialement proche ou contiguë, la distance sociale ou les intérêts, émotions et affects, nombreux sont les signes sélecteurs de notre attention à autrui, souvent bien plus puissant que la contiguïté spatiale. « Je vous ai vu », « je ne vous avais pas remarqué ». La perception de la sincérité des dires et des manifestations de l'éprouvé des émotions et sentiments authentifient l'effectivité de la présence immédiate d'une personne déjà plus ou moins caractérisable, assignable à une certaine identité, une certaine permanence de l'apparence ou de la conduite, permettant, par exemple, de la caractériser comme une « connaissance » qui donnera lieu à une reconnaissance ultérieure. Schématiquement, une relation interpersonnelle commence par s'édifier dans l'effectivité même de la relation actuelle manifestée par la coprésence spatio-temporelle, alors que sa nature se qualifiera ensuite, dans l'espace sémantique disponible, plus ou moins lentement, dans la durée (bon camarde, compagnon de route, bon collègue, meilleur allié, ami intime, amitié intellectuelle, amour de sa vie, bon voisin, et les valences relationnelles négatives, adversaire, ennemi intime, etc.). La solidité, l'authenticité, la profondeur, l'importance, l'attachement, la confiance, la foi, l'engagement, la réciprocité, la fidélité, la constance, s'éprouvent et se vérifient dans la seule durée et dans les variations des contextes d'adversité et d'épreuves existentielles (« *Et jamais l'amy seur n'est cognu qu'au besoin* », Jacques Boissard, 1593), jusqu'au laconique de l'indicible amitié « *parce que c'était lui, parce que c'était moi* » d'un Montaigne évoquant l'insondable singularité de son amitié avec La Boétie. Il se pourrait que des faits isolés restent à jamais inexplicables en tant que faits ultimes (C.S.Peirce, cité par C.Tiercelin, 2011, p376).

Les premières prises de contact dans les espaces numériques de type A ne peuvent se dérouler comme dans les espaces topographiques. Trois scénarii bien différenciés sont à définir. Le premier scénario concerne des personnes qui évoluent dans des espaces topographiques communs, se reconnaissent comme personnes et comme subjectivités, et utilisent les réseaux de sociabilité pour prolonger, entretenir ou approfondir leurs relations interpersonnelles. Le second scénario concerne les personnes qui ne se connaissent pas dans des espaces topographiques, et qui entrent en relation dans des espaces numériques, sans intention ni attente de passage au topographique. Le troisième scénario concerne les personnes qui cherchent à nouer des contacts dans l'espace numérique avec l'intention de passer, après sélection et élection des personnes, à des relations topographiques avec des personnes incarnées.

8.1. Criblages sociaux différentiels des espaces numériques et topographiques homotopiques

La sélectivité topographique, le crible social et motivationnel inhérent aux coprésences effectives dans les espaces géographiques sont absents dans les espaces numériques. L'Urgrund communicationnel topographique est fabriqué des motifs des présences spatio-temporelles effectivement réalisées, de telle sorte que les criblages des potentialités relationnelles sont déjà effectués lorsque l'on partage tel bureau dans tel entreprise, on attend ses enfants devant telle école, on rencontre des amis chez des amis, on joue dans la même équipe sportive ou assiste au même spectacle de danse. Les présences topographiques sont des résultats, des effets *d'itinéraires* sociaux et de choix personnels ayant sélectionné dans l'ensemble des possibles tel ou tel modèle social ou psychologique effectif d'activités et de présence. Une certaine homophilie se dessine souvent derrière les homotopies, eu égard aux positions sociales, aux motifs et possibilités des présences actualisées, et des normes de conduites attendues selon les lieux et groupes sociaux (rôles, statuts, fonctions), qui reflètent les segmentations et stratifications sociales opérées, grosso modo, à partir des capitaux symboliques. L'homophilie implicite des homotopies configure de vraies surprises

existentielles qui s'avèrent de fausses surprises psychologiques ou sociologiques, puisque des rencontres sociales et intersubjectives jugées improbables sont les effets d'itinéraires sociohistoriques et culturels effectifs produisant les coprésences, les homotopies et les homophilies constatées.

La spécialisation relationnelle des dénominations des sites de socialisation (sexuelles, matrimoniales, amicales, culturelles, sportives, professionnelles, etc.) sélectionne les personnes qui s'y inscrivent, et qui s'y retrouveront peut-être effectivement. Cependant, les principes d'adhésion à ce type de rencontres sociales numériques présélectionnent autrement les types de personnes rencontrables. Les présélections des personnes se découvrant l'une l'autre grâce à l'effectivité des homotopies, des itinéraires personnels et sociaux conduisant à ces co-présences topographique aux déroulements des conduites socialement attendues et ritualisées, sont impossibles dans les espaces numériques puisque les thèmes, les motifs des rencontres sont spécifiés dans le titre. Hors littérature commerciale, nous ne connaissons pas d'études scientifiques comparant les processus d'élaboration, et leurs effets, sur les courts, moyens et longs termes, de relations sociales et interpersonnelles construites dans les espaces temps sociaux topographiques, et celles fabriquées grâce aux technologies ciblées de socialisation, comme les technologies de rencontres (*dating*), de rencontres sélectives affinitaires (*matching)* et rencontres affinitaires intégrant des dimensions sociales (*social matching*). L'homophilie des motifs des rencontres (avoir déclaré ensemble être sur tel eRS pour rencontrer tel type de personnes pour telle activité ou telle relation), est-il un critère pertinent lorsqu'il s'agit de construire une relation sociale amicale ou amoureuse, sexuelle ou matrimoniale ? Voire, au contraire, que le type de personne que pré-sélectionne ce type de démarche dans ce type d'eRS, conduit immanquablement à l'échec relationnel, tant les critères d'appariement de relations heureuses échappent à toute connaissance vraie ? En tout cas, la ritualité du processus de construction relationnelle, dont le ressort principal reste le hasard et la surprise de l'entente, est abîmée dans ce processus faussement rationnel de sélectivité numérique.

8.2. « L'ici et là » de l'être « ici ou là » des espaces temps topographiques et numériques

"Un voyage de mille lis a débuté par un pas »

Lao-Tseu, Tao Te king, LXIV, traduction M.Conche, 2003, p 335.

Les caractérisations des espaces numériques (dénominations, renommées, de « l'ici » et du « là » numériques) leur assignent des fonctions sociales qui seront, ou non, plus ou moins bien remplies, comme le fait d'être présent, ou pas, ou plus ou moins, sur ces sites. Dans les espaces numériques, on rencontre nécessairement des personnes adhérentes (inscrites, abonnées, etc.) aux mêmes sites ou plateformes d'eRS que soi-même. Comme pour les espaces topographiques, on ne rencontre que des personnes rencontrables, c'est-à-dire ici présentes et présentées. La proposition d'Henry Lefèvre « *L'espace d'un ordre (social) se cache dans l'ordre de l'espace »* est toujours d'actualité dans les espaces numériques (Henry Lefebvre, 1974).

Les motifs des présences et des types d'activités réalisées dans les espaces temps sociaux topographiques étant fonctionnellement caractérisées et socialement ségrégués, il en va de même dans les espaces-temps topologiques. Les motifs de « Je rencontre qui je rencontre » dans l'espace-temps topographique sont les mêmes dans l'espace-temps numérique. Sortie des classes de l'école de ses enfants, espace fumeur de son entreprise, voisin de bureau ou colocataire, de lycée ou d'université, club de loisir de son quartier, amis de ses amis, voisins de logements, de table café et de piste de danse de discothèque, terrains de sport, etc., autant de situations de rencontres dans lesquelles les contraintes sociales pèsent sur la nature des présences des personnes spatialement et temporellement en relation. Sites de rencontres, de mariages, sites de jeux multi-joueurs, sites de loisirs, etc. produisent des sélectivités fonctionnelles dans les intitulés de marque qui explicitent leurs raisons d'être, comme ils produisent des sélectivités sociales des usagers. Bien entendu, des détournements fonctionnels et des usurpations de personnalités sont toujours possibles. Comme tout autre lieu topographique, les eRS sont des lieux topologiques de production de

relations, dont les fonctionnements obéissent à des pratiques réglées par des normes d'usages souvent implicites, mais obligatoirement mises en œuvre, car on ne peut pas ne pas se comporter de manière attendue, c'est-à-dire compréhensible dans son univers social de référence, sans que la communication engagée n'échoue. Sauf que les données recueillies sur autrui dans les espaces topologiques attendent confirmation dans l'espace topographique.

8.3. L'explicitation des motifs des présences et des attentes numériques modifient les conditions initiales des trajectoires relationnelles

« Agis de telle sorte que tu traites l'humanité, aussi bien dans ta personne que dans la personne de tout autre, toujours en même temps comme fin, jamais simplement comme moyen ».

Emmanuel Kant. Fondation de la métaphysique des mœurs. (1785), trad. Alain Renaut, Paris, Flammarion, 1994, p108.

L'évidence des motifs d'une présence topographique se coule dans les logiques inhérentes aux activités et normes de comportements sociaux (les femmes enceintes sont toujours plus nombreuses autour des maternités, le clochard aviné ne joue pas dans les bacs à sable des cours d'école, la personne assise dans le bureau professionnel est un collègue, etc.). La décontextualisation des espaces numériques obligent chacun à expliciter les motifs et intentions de sa présence, de ses communications et de ses attentes d'instauration de relations socialement caractérisables. L'instrumentalisation relationnelle modifie les dynamiques relationnelles. L'une des différences majeures dans les dynamiques des relations sociales topographiques et électroniques concerne l'expression des intentions relationnelles. Elles sont explicitées d'emblée dans les e-relations et sont utilisées pour la sélectivité des relata, alors que les relations sociales topographiques commencent dans une indétermination totale des potentiels qu'elles recèlent et que seule l'histoire à venir écrira. L'annonce immédiate

des intentions instrumentales de la relation modifient radicalement les conditions initiales des relations interpersonnelles. L'hypothèse que la confluence des intentions exprimées favorise la qualité de la relation reste à prouver, puisque la réduction des possibles qu'elle ordonne semble drastique, ne laissant guère de place à la découverte, à la maturation, aux changements, etc. Et comme si chacun était l'expert de qui il est l'ami ou l'amant. « Tomber amoureux », « découvrir un ami », sans échapper aux déterminations sociales, échappe cependant au déterminisme mécaniste, et personne n'a encore produit l'équation algébrique de ca réussite de ces relations. Le processus relationnel du marché matrimonial correspond à celui de l'embauche sur le marché du travail, sélectionnant les personnes en fonction de leur adéquation aux fonctions attendues au poste à occuper. L'instrumentalisation de la relation réduit non seulement la liberté des parties puisque vous savez, avant toute interaction, que l'autre vous assigne une place, à prendre ou à laisser, dans son univers relationnel en attente. Enfin, elle présélectionne les types de personnes qui agréent à ce type d'appariements sociaux. Appliquer des technologies de rencontre et des critères d'efficacité à la constitution de relations sociales et interpersonnelles libres ne déjoue pas seulement le romantisme des relations : surtout cela replace le sujet social dans une sphère fonctionnelle que des siècles ont tenté de réduire (mariages arrangées, amitiés forcés, mariages de raison et mariages d'amour, etc.). L'efficacité est une technique qui aliène la liberté du sujet (Jacques Ellul, 1954).

8.4. Le criblage des logiques d'action

Le paradigme sémiotique pose que le sens ne se trouve ni dans l'objet ni dans le sujet, mais dans leur interaction au sein d'une pratique sociale (Rastier 2001, p 203). Les activités déterminent les contextes pragmatiques dans lesquels s'inscrivent nécessairement les dimensions de la personne, de la subjectivité, qui ne peut ne pas se comporter, dans l'activité du travail comme dans la passivité du senti ou du sommeil jusque dans l'immobilité de la mort ou la disparition du corps. Nous sommes condamnés aux pratiques

sociales, pour le meilleur ou le pire. On ne peut pas ne pas être. Il n'en va pas autrement dans l'espace numérique. Ce sont les pratiques ou activités numériques qui structurent les autres composantes des conduites, que ce soient les pratiques intimes (sites de rencontres duelles, blogs, autoédition, etc.), ou les pratiques collectives thématiques (loisirs, cultures, etc.), et ludiques (jeux de rôle). Ces activités déterminent des attentes et des contraintes sur les propriétés attendues des sujets (leurs corps, leurs personnalités, leurs valeurs, etc.). D'où les effets émergeants de cohérence, d'homogénéisation, de spécialisation et de segmentation, donc de restriction et de criblage des possibles sur les caractéristiques bio-sociodémographiques afférentes aux sujets impliquées dans ces activités de sociabilité attendues. « Dit moi ce que tu fais, je te dirais qui tu es ». Pour la sociologie de l'action, la maxime est vraie tant dans l'espace géographique que l'espace numérique. Criblage des individus sur les attentes, les moyens, les satisfactions, tant dans les fréquentations sociales que les types de pratiques numériques engagées, stratifiées sur des clivages symboliques des capitaux économiques, culturels, sociaux munis de leur valeurs symboliques dans les groupes sociaux concernés. C'est pourquoi le capital social éventuellement accumulé sur les eRS hors connaissance initiale dans le monde géographique, est certainement très faible, en raison des contraintes structurales qui pèsent sur les eRS, leurs constructions comme les satisfactions attendues, selon les attentes des personnes, et surtout les types de pratiques dans lesquelles elles sont engagées sur le Web, qui reflètent ce qu'elles réalisent dans la « vraie vie » (foot-foot, lecture papier-lecture blog, cinéma-cinéma, musique – musique, etc.), etc.

Chacun continue d'agir avec quelqu'un d'autre si les conditions de l'action, et l'action effectivement produite, sont réalisables ensemble. L'ensemble dépend de là où l'on part et où l'on veut arriver. Chacun développe ses trajectoires, les rencontres se réalisent et se consolident dans les actions individuelles menées ensemble sur une certaine durée. Le clinamen social est un clinamen des intérêts et des pratiques. Il faut donc qu'il y ait satisfaction commune dans l'action pour les deux personnes ou pour le groupe. Sinon,

on se dit qu'on s'aime bien, ou pas, mais surtout que l'action commune n'est de fait pas réalisable, mais surtout pas réalisée, puisque l'on ne fait plus rien ensemble, ni en réalité géographique ni en numérique. C'est alors que divergent les intérêts, les actes et les trajectoires des pratiques, qui seules nous font être, vivre, expérimenter, découvrir, connaître, apprécier l'interaction de l'un à l'autre. Les actions entreprises indépendamment de l'autre conduisent à la rencontre de nouvelles personnes dans la logique des actions que nous réalisons effectivement. Un nouveau champ social et relationnel s'ouvre avec l'entreprise et la poursuite de nouvelles activités qui ont leurs logiques sociales propres.

8.5. L'objectivation sémiotique de la subjectivité

Dans les espaces numériques, les processus d'intersubjectivation ne peuvent se produire qu'à partir de la phénoménalisation d'au moins un des contenus des catégories, plans ou niveaux de la subjectivation des personnes. Nous avons déjà évoqué les cinq principaux plans de ces expressions avec 1. Le plan des environnements topographiques et géographiques. 2. Le plan des environnements topographiques et topologiques sociaux. 3. Le plan pragmatique des activités personnelles et sociales. 4. Le plan corporel et charnel du physico-chimique et du biologique. 5. Le plan des états mentaux ou psychologiques (cognitifs, affectifs, conatifs, etc.), 6. Le plan historico-culturel des idéologies, représentations sociales, intérêts, valeurs en matières politiques, idéologiques, religieuses, métaphysique, et symboliques concernant les socio-styles, le choix des systèmes d'objets, de technologies, etc.).

8.5.1. Décontextualisation et références des espaces numériques

La décontextualisation topographique et sociologique des espaces numériques oblige chacun à matérialiser, plutôt à manifester dans les espaces numériques ou virtuels imagés, à objectiver, à visibiliser, à exprimer son existence subjective et sociale dans des signes numériques. Les questions relatives aux présentations de soi dans les espaces numériques à

visée topographique sont différentes de celles qui relèvent des espaces imaginaires fictionnels d'expression (surtout le type C, et D). Il s'agit pour chaque sujet social, d'exprimer la personne qu'il « est » en un personnage numérique, au moyen des outils disponibles selon les plateformes de sociabilité (textes, images, photographies, vidéos, musiques, voix, etc.) Ici, dans l'expression « d'être quelqu'un », le concept d'existence renvoie à une série de prédicats hétérogènes, comme penser, imaginer, croire, rêver, espérer, supposer, apparaître, sembler, faire croire, assigner, attribuer, mentir, illusionner, fantasmer, etc. Les problèmes posés par ces intentions d'expressions et leur objectivation effective sont très nombreux, car comment personnifier ou personnaliser la subjectivité que je suis dans un personnage, des personae ? que dire ? que montrer ? comment signifier ? Outre le fait que nous ne sommes guère les meilleurs artistes de nos personnes ou de nos vies - Bellini ne tient pas notre pinceaux numérique ni Baudelaire notre clavier, même dans nos cœurs mis à nu, comment attester de la véracité et de la sincérité des mises en scènes électroniques de soi ? Ou comment maquiller, transformer, cacher les désinformations, mensonges et intentions réelles exprimés ? Comment s'assurer des effets de la communication sur soi-même auprès des personnes que l'on souhaite rencontrer ? Quelles théories de l'esprit numérique implicites mettons-nous en œuvre ? Toutes ces questions renvoient aux problèmes logiques, sémiologiques, psychologiques et sociaux de la référence des signes et des concepts (mots, images, musiques, objets, styles de comportements, etc.). Les systèmes sémiotiques utilisés dans les espaces numériques reflètent ceux utilisés dans les espaces topographiques (niveaux de langages, univers symbolique montré, etc.), sauf que les contrôles d'authenticité des signes ne sont plus possibles en raison de l'absence de contexte de référence immédiatement perceptible et contrôlable. Tout symbole reste une abstraction à interpréter en fonction des intentions de communications et de leurs contextes pragmatiques d'authentification. Dans l'univers numérique, il n'existe plus d'Urgrund, de Lebensvelt, d'arrières fonds écologiques ou d'horizons sociaux ou intersubjectifs communs, un ensemble d'évidences communicationnelles données dans les effectuations des ritualités ordinaires,

des significations immédiatement partagées, sécurisées, reconnues et authentifiées par l'effectivité d'une coprésence dans des espaces et des temps sociaux caractérisés (où, avec qui, pour quoi, je suis là où je suis et où « tu » ou « vous » est). Les lieux numériques ne s'attestent pas d'eux-mêmes, pas plus que les sujets qui s'y produisent.

8.5.2. L'ek-stase du monde de la représentation et les chocs du réel

L'illusoire des vies spéculaires prises dans les structures d'offres et de demandes spectaculaires, - le virtuel consomme de l'image -, ne se révèle que dans la durée, la persistance du manque incomblé d'amour, d'amitié, d'union ou d'unité, qui, malheureusement pour les sujets, s'accroît irrémédiablement dans la représentation, dans l'apparaître ek-statique du monde et de soi-même (Michel Henry ; 2000). Toute re-présentation crée un clivage ontologique entre représenté et représentant. Lorsque le clivage touche la subjectivité elle-même du sujet qui s'observe dans les images qu'il produit, ou qui observe l'objet de son désir, il n'atteint jamais que le néant d'être intrinsèque du symbole, et le vide spéculaire entre soi et soi, entre soi et l'autre. L'essence de la subjectivité est auto-affection, la plénitude du sentiment d'être meurt immédiatement de la croyance que la vraie vie est ailleurs. Tomber sous le charme des photographies des mannequins d'un catalogue des Trois Suisses, vibrer à la lecture d'un roman de gare ou *A la Recherche* de Proust, voir la vidéo d'un inconnu sur une page perso, quelle différence ? L'image peut être un lieu d'intermédiation à condition qu'elle relie à l'expérience vivante qu'elle suscite ou remémore. L'irréalité des vies fantasmées, romantiques ou pornographiques, qu'importe, s'enracine dans l'image de la chair créée par la chair de l'image, d'où jamais ne naîtra l'auto affection d'une chair subjectivée et subjectivante. Si la subjectivation iconolâtre ou iconodoule joue son rôle d'intermédiation, réduisant l'aliénation radicale de l'étrangeté du Tout Autre, elle ne peut se substituer à l'expérience de l'intersubjectivation, du plein sentiment d'unité dont les modes de réalisation sont multiples lorsque la chair s'éprouve.

Les effets ou les chocs des réels se produisent lors du passage du numérique au charnel, du hors sol topologique spectaculaire aux territoires historicisés de chacun (bio et sociographie), c'est à ce moment que tous prennent conscience de la réalisation – ou pas – de l'imaginaire et de la portée réelle du symbolique. Comme nous ne confondons pas – ou rarement, et sur des durées variables selon les situations, au passage dans leurs contextes réalistes – les descriptions des événements et des personnages romanesques avec les événements et les personnes de la vie réelle, de même, quoique moins distinctement et de manière plus complexe, nous différencions les choses et personnes tangibles des mots, des signes, des représentations, des images, des histoires racontées ou montrées (storytelling, cinéma, fictions culturelles, etc.) qui s'y rapportent. Lourdes les difficultés des passages, des transitions, des translations des relations effectives, *in corpore,* hors écrans, aux relations virtuelles *ex corpore*, et inversement. Une sémiotique globale devra être convoquée pour penser les multiples relations et distances de soi aux mots, aux images et aux objets. Lire des textes et voir des images, ce n'est pas entendre une voix ou toucher un corps ? Le monde de la représentation, de monde ek-statique, n'est pas identique au monde vécu de la présence, de la chair, quoiqu'il n'y soient pas non plus étranger. La néantisation, la mise à distance du monde provoquée par les symbolisations ou représentations de choses ou de personnes (mots, images …), découplant et recomposant tout autrement représentations, émotions et sensations de la chose expérimentée, opère radicalement dans les expériences des passages du virtuel au réel. La continuité des espaces numériques et réels est patente sur de nombreux espaces d'existence. Les interprétations culturelles d'usages des différentes sociétés et groupes sociologiques restent actives lorsque les écrans s'interposent entre les interactants. Les internautes utilisant comme avatar une photo d'eux-mêmes souriant, ont, par exemple, plus de contacts que les autres.

8.5.3. Limbes et reliques numériques

L'e-sociabilité instille l'espoir, elle en déploie ek-statiquement les supports dans ses technologies numériques qui créent des espaces intermédiaires de présentation et de re-présentation de soi, des espaces-temps d'attente d'intersubjectivation, un inter-monde entre les multiples phantasmes d'intersubjectivation qui motivent les dépôts numériques de soi et la première rencontre putative des personnes dans les espaces biophysiques. Les eRS sont des limbes, des espaces incertains aux potentiels d'intersubjectivation improbables. Ils proclament la vraie foi, le vrai baptême, le salut relationnel qui adviendra lors de la résurrection du corps numérique dans le corps réel, dans l'espace-temps biophysique. Tous sont appelés à s'inscrire dans les bottins numériques, nom ou pseudo, et à déposer dans la niche qu'ils paient (mais sans nettement le savoir), les signes héautoscopiques, entre *ex voto* et offrandes numériques (photographies, vidéo, textes, prières de demande ou de souhaits de relations, etc.), qu'agréeront (mais selon quelle économie du désir ?), les rares qui se pencheront sur ces déjà reliques numériques. Les services marketing, publicité et gestion clients se réservent la publication des prières de remerciements pour l'exaucement des souhaits. Tous sont appelés -, solitudes et souffrances ne noient *elpis*, l'espérance, qu'après de longs assauts, *homo sapiens sapiens* est vivace, résistant et résilient, - tous attendent le bonheur, c'est-à-dire de l'union, de l'unité, du lien social vivant, des chairs présentes, heureuses et comblées. Beaucoup d'appelés, donc, beaucoup s'inscrivent de fait, mais qu'en est-il des élus ? Les indicateurs de satisfaction des usagers des plateformes de sociabilité sont -, comme ceux avancés aux pèlerins œuvrant à gagner le paradis annoncé, alors qu'ils marchent certainement entre purgatoire ou enfer -, fabriqués par les propriétaires, gardiens et bénéficiaires de l'entreprise. Nous n'avons donc que peu de foi dans les chiffres publiés par ces professionnels, juges et parties, du management de l'intermédiation du lien social.

8.5.4. Du storytelling au storyboding

Comme nous ne confondons pas - ou rarement, et sur des durées variables selon les situations, au passage dans leurs contextes réalistes - les descriptions des événements et des personae romanesques avec les événements et les personnes de la vie réelle, de même, quoique moins distinctement et de manière plus complexe, nous différencions les choses et personnes tangibles des mots, des signes, des représentations, des images, des histoires racontées ou montrées qui s'y rapportent (storytelling, cinéma, fictions culturelles, etc.). Lourdes sont les difficultés à envisager lors des passages, des transitions, des translations des relations effectives, *in corpore,* hors écrans, aux relations virtuelles *ex corpore*, et inversement. Une sémiotique référentielle globale devra être convoquée pour penser les multiples relations, cohérence et distances, de soi aux mots, aux images et aux objets, et retour. Comment inscrire ou décrire le pathique ? Entre la présence de l'absence (signes, images, etc.), et l'absence de la présence (personne derrière l'image), que contacte-t-on lorsque l'on regarde un film, voit une photographie, lit un texte ? Lire des textes, voir des images, entendre une musique ce n'est pas entendre une voix ou toucher un corps. Le monde de la représentation, de monde ek-statique, n'est pas identique au monde vécu de la présence, de la chair, quoiqu'ils ne soient pas non plus étrangers. Qu'est-ce qu'écrire la présentation de soi ? De décrire et de lire la description de la présentation d'une personne ? Qu'est-ce qu'exister avec, rencontrer une personne dans l'espace topographique et dans l'espace numérique ? La néantisation et la mise à distance du monde provoquées par les symbolisations ou représentations de choses ou de personnes (mots, images …), découplent et recomposent tout autrement représentations, émotions et sensations de la chose expérimentée. Dans l'espace numérique, chacun raconte, l'histoire de sa vie, alors que, avec le passage du virtuel au réel, dans l'espace-temps topographique, le corps manifeste la vraie histoire de la vraie vie, le storyboding. Lire ce qu'écrit ou montre une personne d'elle-même (présentation de soi à autrui) dans l'espace électronique revient à accomplir l'*ekphrasis*, l'interprétation du seul réel montré et visible. Dans le

numérique, l'indicatif, l'index actif, est un impératif, tant il est difficile de lire entre les lignes ou entre les signes. Lire un roman, un essai, un livre d'histoire, un livre de recettes de cuisine, un livre de logique, un pamphlet politique, une satire sociale, … lire : quelles relations existe-t-il entre soi lecteur et les contenus des histoires, des personnages décrits dans ces différents types d'écrits ? On lit dans une revue des épisodes de la vie publique de personnes privées devenues par là même publique. Lire ce que dit quelqu'un de lui-même, voir ses photos, ses objets, ses manières de se conduire avec son corps, dans ses espaces et temps avec ses objets et paysages, etc. Quelles différences entre lire un magazine présentant une personne, voir une image de cette personne, lire un blog de cette personne, lire une page *Facebook* de cette personne, et cette personne ? Quelle est la ressource qui institue quel type de relation entre deux personnes, quand une se dit et se montre et que l'autre la lit et la regarde ? Les courriers des marraines de guerre des soldats au front, et la prise de contact réelle avec elles au retour du front ? Les courriers des « correspondants étrangers » au collège et au lycée, et le moment et le temps de la rencontre réelle ? Soit l'expérience suivante : « une personne est assise à côté d'une autre sur le siège d'un métro parisien ». Est-ce identique à « je vois une ….. », ou à « Je lis dans un roman, un magazine, un journal, un hebdo que …… », ou « Je vois la photo ou le film à la télévision, dans une vidéo, dans un journal ou un magazine, une personne …… », ou « Je vois la photo, le film, avec une légende qui décrit ce que ressent la personne assise ….. », ou « Je vois le film, le discours intérieur et le commentaire du discours d'une personne qui …….. » ? Ne confondons pas les attitudes propositionnelles (croire que, estimer que, rêver que, dire que …), et les styles de narrations indirectes (« on dit que …), aux constats d'existences effectives des contenus sémantiques et syntaxiques des propositions réalisées dans l'incarnation de chairs subjectivées et intersubjectivées. La visée réaliste de la rencontre des corps aux caractéristiques bio-physico-chimiques oblige l'e-réseauteur à anticiper, à penser l'articulation, le passage entre le monde virtuel et le monde réel. Le possible et l'imaginaire se plient – ou pas- aux logiques sociales des interactions interpersonnelle, dont on connaît par ailleurs depuis

longtemps les principes déterminants en psychologie des relations sociales, avant tout la cohérence qui autorise l'anticipation des conduites d'interactions. Lorsque le bal masqué s'achève au petit matin, les corps et les esprits quittent le jeu de rôle pour endosser le banal équipement du soi-même, le kit de subjectivation indéfectible qui nous lie à nous-mêmes sans liberté, ou presque, à la lumière crue du jour, avec son labeur, ses contraintes, ses routines, ses misères, ses bas horizons et ses joies.

8.6. Topologie légendaire des espaces sociaux numériques

« Il n'est probablement pas de croyance sans la disparition d'un corps ».

Georges Didi-Huberman, Phasmes. Essai sur l'apparition.

8.6.1. Le faire-croire et le cru

Lorsque, sur les plateformes de sociabilité ou autres pages personnelles et blogs, s'enchaîne la litanie interminable des mots de présentation et des images de soi - tristes dans leur exposition candide du bonheur et de son attente -, des personnes en mal d'élection et en tentatives de sélection, il y a l'étalage de vies mortes, un parcours de listes de disparus, un cimetière de solitudes, des pantins abandonnant noms et photographies à des pages de bottins numériques comme si, un jour, une nuit, quelqu'un appellera. Désert des Tartares. Mais que peut-il advenir de ces listes numériques de solitudes en attente de vies relationnelles mort-nées ? Sidération devant l'industrie numérique marchande et captatrice de rêves d'union, d'unité, aux chances de succès improbables, invérifiables ? Nous nous bernons et laissons berner, servitude de la croyance volontaire, mauvais probabilistes adorateurs de miracles car joueurs de loteries, nous abdiquons pudeur et raison devant le marketing de la petite annonce numérique, comme si le visage sur la photographie et la mise en scène vidéo tenait lieu de réalité de soi. En 1941 paraissait « *Topographie légendaire des évangiles en terre sainte* » du grand psychologue social de la mémoire sociale que fut Maurice Halbwachs. Si les au-delàs métaphysiques, politiques et religieux, s'abîment, la religiosité, que Michel de Certeau définit comme de « *la croyance à la recherche de crus* »

(Michel de Certeau, 1980 ; Oliviéro, 1990), poursuit sa quête de supports de croyance dans l'infinité tout aussi irréelle de la topologie légendaire des espaces sociaux numériques. « *À titre de première approximation, j'entends par 'croyance' non l'objet du croire (un dogme, un programme, etc.) mais l'investissement des sujets dans une proposition, l'acte de l'énoncer en la tenant pour vraie — autrement dit, une 'modalité' de l'affirmation et non pas son contenu. (…). Or la capacité de croire semble partout en récession dans le champ politique. Mais la volonté de 'faire croire' dont vit l'institution fournissait dans les deux cas [politique et religion], un répondant à une quête d'amour et/ou d'identité.* » (Michel de Certeau, L'invention du quotidien, Gallimard, Paris, 1990 p. 260).

Entre prières et ex voto, ces espaces numériques exposent les vies minuscules (Pierre Michon, 1984) penchées aux bords creux des regards absents du monde, pointant une espérance qui là ne prendra jamais chair. Nous agissons comme ces programmes d'écoutes des vies extra-terrestres dirigées vers partout, vers nulle part. Abandon à la liste, abandon à la croyance de l'attente, surtout abandon à la pauvreté de la solitude enfermée derrière les faux-semblants de la vitrine, de l'écran, de la vie d'albums photographiques, d'une vie qui ne se vit que montrée à d'autres, inconnus sans visage ni main ni regard, ni tressaillement de peaux qui seules révèlent l'existence. Icônes et avatars, photographie et quelques mots, pauvres monstration de « corps de gloire » déjà oubliés à peine entrevus, mais qui les voit ? Qui croit être vu dans ce fatras d'images à voir ? Hors le groupe, le tout petit groupe des pairs, les foules anonymes de sites sociaux n'ont pas plus de consistance que les défilements de visages dans les couloirs du métro parisien, pas plus de réalité que les noms de rue d'un plan de ville, bottin déjà jauni au premier jour de sa publication, sans plus de consistance que la nomenclature des pièces détachées d'un réfrigérateur des années 50. Le tombeau des solitudes, l'emmurement des illusions, le purgatoire sans porte ne donnant jamais sur aucun paradis, le juge s'est absenté. Vie de limbes donc, monde de tombola toujours perdante à l'odeur de cendre froide d'un Pmu sans course. Tous versent l'illusoire de leur vie dans le tombereau

numérique, le recycleur d'espérances, nouveau tonneau des danaïdes des solitudes inconsolées versant leurs oboles aux nouveaux charrons. Sauf qu'ici le Styx est portail web et registres d'eRS, l'obole, la publicité et les connaissances analysées de l'intimité des vies, l'Hermès psychopompe, l'algorithme des appariements putatifs ami-ami, amour-amour, l'Empyrée, la réalisation de …. De quoi au fait ? Hors l'usage en re-connaissance du connu par le connu, l'e-relation prolongeant la relation vivante, déjà ancrée, expérimentée, l'e-relation risque de n'être qu'œuvre morte, sans chair intelligente qui révèle l'autre à découvrir. Car lorsque l'autre se donnera à voir dans sa chair, dans l'espace biophysique concret et l'immersion dans sa vie réelle – travail, ami, famille, enfant, attentes, etc., tout, absolument tout est à refaire ! Pire peut-être, tout est d'abord à défaire de ce qui a été imaginé hors sol, hors soi, et à recomposer dans la patience de l'apprivoisement de la relation dans la durée de la vraie vie.

8.6.2. Des vies décharnées de bottin jauni

« Il ne me suffit pas de lire que les sables des plages sont doux, je veux que mes pieds nus le sentent … Toute connaissance que n'a pas précédé une sensation m'est inutile ».

André Gide, Les nourritures terrestres, [1897], Gallimard, Folio, 1972, p32).

« *Pathos* » est un des facteurs premiers de la subjectivation, le facteur « esthétique » (*aesthesis*), qui sous-tend la subjectivité humaine considérée en tant que lieu de l'apparaître, phénoménalisation première de tout contenu, d'un donné, d'un reçu, d'un révélé, de la subjectivité, de soi-même comme de l'objectivité du monde (M.Henry, 2000). Le pâtir est auto-affection d'une chair subjectivée, matière vivante suppôt d'une passivité première, lieu de l'apparaître de tout phénomène, qu'ils soient impression, sensation, perception plus ou moins claires, y compris les « petites perceptions », entre conscience et inconscience, ou sentiments, représentations, idées ou pensées, intentions, souhaits ou désirs, croyances, rêves et espérances. Le pâtir est l'acte immanent de l'auto-affection d'une chair vivante, lieu de première phénoménalisation d'un quelque chose, d'abord d'un soi-même en

tant que subjectivité, cet acte manifestant l'intelligence de la chair, en ce qu'elle révèle et se révèle sans intermédiation, dans l'automatisme, l'involontaire, l'incontrôlé, l'immaîtrisable, en première instance. Les manifestations de l'auto-affection sont immédiatement polarisées sur les dimensions du plaisir et de la douleur, avec leurs effets d'attraction, de répulsion, plus rarement de neutralité ou d'ignorance des objets manifestés. Ces premières données immédiates de la conscience (dimension *Pathos*) sont l'objet de traitements complexes par l'ensemble des autres fonctions psychiques, les fonctions de régulation, de contrôle et de maîtrise (dimension *Kratos*), les systèmes cognitifs (dimension *Logos*), les systèmes mémoriels (*Mnémosyné, Historia*), etc.

Comment se communique et s'éprouve ce senti, ce ressenti immédiat du monde et de soi-même, dans l'univers des relations numériques ? Comment témoigne-t-on, comment reconnaît-on la vérité objective d'une expression d'une expérience subjective de nature pathique, quels que soient les registres existentiels de ces sentis, représentations (M3), émotions (M2) ou sensations (M1) ? Dans l'univers communicationnel biophysique, l'imputation d'états de conscience pathiques à une subjectivité repose sur un processus de vérification de la réalité de l'éprouvé de ces états. Le critère de vérité ou de véracité de l'expression est l'authenticité des signes des chairs, les indices de Peirce, manifestant cet éprouvé, elle certifie l'adéquation entre le dit et l'exprimé des chairs par ego et leur perception et réception par alter. L'absence de corps perçu lors des communications électroniques dérègle les rites naturels et culturels de la reconnaissance de l'authenticité et de la sincérité des signes. L'absence de probation immédiate de la vérité du dit par la vérité de l'éprouvé d'une chair conduit naturellement à installer des procédures de contrôle permettant de répondre à la question presque absurde dans l'univers ordinaire : qui est qui ? Sans voix ni visage, sans chair et sans lieu ni temps de rencontre, les communications électroniques « hors-sol », c'est-à-dire hors chairs subjectivées et subjectivables, demandent confirmation de l'authenticité des dits.

Les espaces numériques à structure topologique engloutissent la peau du monde, aveuglent l'intelligence de la chair, ils restituent des simulacres de corps numérisés, des corps sémiotisés, imaginés, imagés, textualisés, symbolisés. Organe du toucher, sens du contact, lieu de l'échange et de la communication entre un intérieur approprié, à augmenter, conserver ou défendre, et un extérieur appropriable, à découvrir ou à partager, la peau est contacts et passages comme barrières ou frontières, elle interdit ou réduit les communication sensuelles, elle signale le danger ou le dégoût, comme l'appel et la communion. La peau contacte, elle donne à voir l'apparence comme à ressentir ces apparences. Textes, mots, images, photographies, avatars, icônes, autant de monstrations, de démonstrations numériques de soi distanciées, décharnées, des soi absents néantisés dans leurs signes, des re-présentations de soi, des lieux vides des vies des personnes, purs lieux sémiotiques déréalisant tout ce qu'ils présentifient dans l'absence qu'ils manifestent. Croire que l'on communique alors que la chair de l'être disparaît c'est croire, tout crument, en un au-delà d'une vie décorporée, désincarnée. Mais que reste-t-il de soi chez l'autre lorsque le corps se retire ? Qu'est-ce qu'être soi dans l'image de soi ? Est-ce la photographie de la marraine de guerre, l'image de magazine découpée et affichée au mur de la chambre ?

8.6.3. L'intersubjectivation des zombies

Et verbum caro factum est

Prologue de l'Evangile de Jean,

Le concept de *zombi* en philosophie de l'esprit exprime l'existence d'une entité dont l'apparence humaine est conservée (cf .Oliviéro, 2005, subjectivation Logos, sémiologie, morphologie), alors que tous les autres facteurs de subjectivation humaine ont disparu (dimension *pathique*, *kratique, mémorielle, etc.)*. Le zombi est un mort-vivant. Le zombi numérique est cette entité créée par les eRS qui ne peut attester de la présence réelle, réaliser la transsubstantiation d'une subjectivité numérique en une subjectivité incarnée, d'authentifier les signes qu'il émet, de faire

chair ses paroles électroniques. En informatique, un « zombi » est un processus achevé, un « processus défunt », mais qui dispose pourtant toujours d'un identifiant de processus qui reste visible dans la table des processus.

8.6.3.1. Absence d'incarnation authentifiante d'une subjectivité

Dans les espaces géographiques, les intentions communicationnelles sont régulièrement soumises aux procédures rituelles munies de leurs critères continus d'évaluations, intuitifs souvent, de sécurité, de cohérence, d'anticipation, de sincérité, d'authenticité, de véracité, de liberté, permettant de s'assurer que c'est bien une personne, une subjectivité évoluant dans tel ou tel espace-temps social, incarnée dans ce corps expressif qui s'engage dans ce qu'elle dit ou montre matériellement dans l'interaction, dans ses signes verbaux, gestuels, ou objectuels. Tant que les présences numériques restent de nature sémiotique, leurs valeurs référentielles restent suspendue, en attente de quantification existentielle (il existe un x qui est y) ou universelle (tous les x sont des y). Dans l'incertitude des résultats d'un jugement de vérité ou de fausseté, les fictions, les récits, farfelues, imaginaires ou réalistes, les affabulations sincères et les mensonges vrais s'entremêlent dans l'irréalité des mots décontextualisés et désincarnés. Les passages éventuels du numérique au topographique valident – ou pas –, la valeur des signes. Les technologies de géolocalisation reposent sur le principe archaïque de la localisation spatiale du corps des personnes, les usages des mobiles débutant presque toujours par un « *mètèoula* » devenu légendaire. On veut savoir qui est qui, où est qui, que fait qui. Les services de réalités augmentées appuyées sur les traçages des mobiles des internautes relocalisent les corps dans leurs espaces topographiques et leurs fournissent les informations adéquates aux lieux, de même que les publicités interactives en liaison avec les lieux fréquentés au présent. Les personnes vivant éloignées peuvent retrouver un semblant de chair grâce aux interactions conversationnelles utilisant les Webcam, chats, mails, téléphonie Internet, renouer un semblant de contact corporel et émotionnel avec la perception

des émotions, les mobilités des traits du visage, les pleurs ou les sourires, les tons et timbres de la voix.

8.6.3.2. Identités numériques frelatées

« Le mentir, beaucoup plus que le rire, est le propre de l'homme »
(Alexandre Koyré, Réflexions sur le mensonge, Allia, 1996, p 10)

Kratos exprime la dimension active du pouvoir, de l'autonomie (liberté des composantes de l'acte), de la puissance et de l'agentivité, de la capacité à agir sur le mode assertif, du contrôle, de la maîtrise, de l'intentionnalité et de la directionnalité des actes d'une subjectivité responsable de ce qu'elle réalise, délimitant au plus près ce qui relève d'elle d'avec ce à quoi elle est assujettie. Cette distinction cardinale fonde l'éthique stoïcienne d'un Epictète, la « *prohairis* » est la résolution, le choix délibéré d'agir, décision et volonté de la personne morale, délimitant « ce qui dépend de nous » et *l'aprohairesis* « ce qui ne dépend pas de nous» (Bénatouïl, 2009, p223). L'agentivité est réfléchie selon le tryptique de la rationalité instrumentale des 1. Causes, motifs et motivations ; 2. des instruments (outils, moyens, techniques, technologies); et 3. Des objectifs ou buts recherchés. Chacun des éléments de ce process est grevé des modalités subjectives des individus impliquées dans l'exécution. Le faire, en tant que pensée en acte orientée vers un but, déploie la maîtrise d'un agent. Autonomie et agentivité conduisent à la responsabilité des actes et des paroles, des intentions et des pensées. Cette fonction de subjectivation, permet aux individus de départir ce qui est ressenti, pensé, réalisé malgré soi, qui relève de la dimension *Pathos*, de ce qui est ressenti, pensée, réalisée comme étant de soi, par soi, pour soi *(Kratos)*. Dans cette modalité de subjectivation, le sujet existe parce qu'il s'identifie aux états de conscience et états mentaux intentionnels, qu'ils soient cognitifs, affectifs ou conatifs. Il revendique leur appropriation, ils deviennent une propriété de son être individué, ils sont un propre dont il assume l'existence, l'importance, la pertinence pour le représenter à ses propres yeux et aux yeux d'autrui. Il les prend en charge personnellement et socialement, il les maintient dans l'être, dans son être, dans son existence,

dans l'intimité de soi à soi comme dans l'intersubjectivité. Il soutient, atteste, déclare et exprime qu'il en est le responsable en tant source, producteur et produit, pour soi-même comme pour les autres. « *Kratos* », est l'expression de la maîtrise du corps, des actes, des pensées, des paroles, cette dimension de subjectivation assoit, dans l'espace global de la subjectivité, la volonté et l'autorité de l'éthique singulière. Dans les eRS, *Kratos* s'exprime dans le pouvoir de maîtriser l'information, la générer, la produire, la diffuser. C'est le pouvoir de créer et d'utiliser intelligemment les réseaux sociaux, d'exercer le pouvoir relationnel, pouvoir de mobilisation (thèmes, agenda), pouvoir d'attention des autres vers soi, pouvoir d'influence. Ces pouvoirs sont largement dépendants des positions occupées et à occuper dans les eRS.

Dans l'univers des eRS, l'identification des personnes va bien au-delà de l'importance de l'identification judiciaire. Qui parle ? questionne-t-on avant de savoir ce qui est dit, car un dire ne vaut que s'il engage le sujet à assumer son acte de parole, constatif, axiologique ou esthétique. L'imputation de responsabilité des actes de parole à un sujet supposé les contrôler atteste de la réalité subjective et relationnelle de la personne, de son engagement dans ses propres paroles. L'identité logique, ce qui est dit est dit, et l'absence de contradiction, ce qui est dit ne peut accepter sa contradictoire, assurent a minima de la présence d'un sujet maître et responsable derrière les mots ou les actes. Sans arrimage de la parole à une intentionnalité non contradictoire, les mots sont délestés de leur visée ontologique ou de leur caractère performatif. Entendre dire ce qui n'est pas, entendre dire le contraire de ce qui a été dit, entendre le refus d'assumer ce qui a été dit, ne pas dire ce qui est fait, dire ce qui n'est pas fait, de nombreuses figures des relations entre le dire et le faire reposent sur la directionalité des intentions droites des personnes en relation.

A moins d'avoir clairement affirmé que l'on évolue dans un univers de jeux (cf. type D), aux règles alors explicitement posées et connues de tous les joueurs – un jeu sans règles connues de tous ne peut être un jeu, ou bien un jeu pervers – chacun attend de l'autre avec qui il est en relation qu'il soit un quelqu'un, une personne, mais aussi diverses que soient les formes qu'il

prendra, il s'agit de pouvoir reconnaître la permanence, une certaine constance, un engagement d'un sujet sous la diversité, une assignation d'identité, d'un semblable de personnalité, de valeurs et de représentations à un corps encore invisible. Créer des mondes et des personnages imaginaires dans des univers relationnels numériques, « jouer » à manipuler l'autre, en mentant sur soi, en ne disant pas sincèrement qui communique, jouer un temps à s'extraire de sa condition collante de personne réelle pour une image autre pour un temps décollée de soi, mais trompeuse, c'est un mensonge, un néant d'existence intersubjective. Les menteurs sont des zombies, ils n'ont d'existence que pour eux-mêmes dans leur jeu pervers, alors qu'ils sont des néants pour l'autre, ils sont des dépouilles vides qui, découvertes, ne provoquent que répugnance, stupeur et désarroi. Epingler ou arrimer un sujet à ce qu'il manifeste de lui (actes, paroles, objets, univers) est l'acte spontané de chacun évoluant dans des univers sociaux réglés, connus car reconnus, lieux de croyance d'un ordre, d'une constance, d'une solidité, d'une fidélité, illusoires, peut-être sur le fond – les finitudes accompagnent nos vies – mais néanmoins attendues. Autrui s'atteste de lui-même auprès d'ego dans le respect de règles de présentation de soi tôt apprises mais sincères. Dans l'univers électronique, la créance n'est plus appesantie de la présence des chairs qui authentifie dans l'espace géographique la sincérité du sujet d'en face. Un espace géographique de rencontre impose aux personnes de se montrer, de montrer un corps dans un certain lieu et un certain temps, à découvrir un visage, un regard, une bouche, une peau vivante parcourue de vibration, une chair sentiente, à entendre un parler sortir d'une bouche, à percevoir les émotions de la voix, du toucher, à percevoir les odeurs du corps, à ressentir l'expressivité immédiate, singulière et sociale, dans la gestuelle comme dans le verbe, à entendre des constantes sémiotiques, sémantiques, syntaxiques et pragmatiques, mais encore des manières de faire et de dire, des styles de conduites, de vêtements, d'objets. Nos univers sociaux ordinaires nous apprennent à interpréter apprêts et maquillages, les jeux de rôles et de fonctions des personnages et des personnalités des personnes, les congruences variées des conduites et des paroles en fonctions des lieux et

des temps des rencontres, à différencier paroles et conduites publiques et privées.

La socialité sur les eRs, qui repose sur l'électivité des relations, l'assentiment exprès des personnes de reconnaître comme relation acceptée tel ou tel, limite naturellement les incertitudes concernant l'identité réelle des personnes admises comme relations. Ils diffèrent en cela des sites de rencontre dédiée aux relations ponctuelles. Cependant, tout dépend de l'éducation à la relation des internautes, et la jeunesse ou la crédulité de certain(e)s : ils doivent être sérieusement avertis des jeux d'identités possibles dans les mondes virtuels comme dans les mondes réels. Sauf que dans le virtuel, les supercheries peuvent se constituer plus librement et durer plus longtemps, le manque d'épreuves réelles attestant la vérité des dits et vus. La certitude de l'identité des internautes reste une garantie de base de contrôle social et de maîtrise de la relation engagée. Mais les jeux d'avatars et d'identités personnelles plurielles sont engagés par beaucoup, au moyen de multiples adresses courriels, multiples pseudonymes, multiples personnages ou plus grave peut-être les personnalités mutiples, les multiples vies aux déroulements et événements aussi variés qu'imaginaires, construites sur des fusions de personnalité ou des fictions pures d'identité personnelle ou sociale, ou encore des échanges ou des substitutions de corps, au moyen de photographies truquées. La liberté de cacher son identité ou de tromper n'est une liberté que pour autant que l'autre le sache. Sinon, la liberté de l'un finit exactement où celle de l'autre commence. Certes, l'identification technique entre une identité réelle et une identité virtuelle se crée à partir de la reconnaissance de l'adresse IP de l'ordinateur utilisé pour émettre et recevoir, mais il existe des systèmes anonymes de génération de fausses adresses IP. Et une adresse IP ne peut tenir lieu d'identité d'un sujet, tout au plus une vague domiciliation.

Ces jeux d'identités laissent nécessairement le sentiment de tromperies et de mensonges latents. Dans l'espace imaginaire du jeu aux règles fixées, les identités multiples, incertaines ou fausses déclarations, sont l'expression même de la création et de la liberté. Elles deviennent intenables dans

l'espace interpersonnel réel, car mensonges, roueries, inconstances et infidélité aux dits et aux actes parsèment la relation d'incapacité à perdurer, devenant un espace d'inauthenticité, certifiant ipso facto le suicide de la subjectivité même, et donc la ruine de la relation intersubjective potentielle. L'incertitude sur l'identité d'autrui conduit aux doutes, aux conflits, et aux abandons certains de la relation incertaine, avec plus ou moins de dégâts pour la personne trompée et la personne trompeuse. L'absence de contextes pragmatiques de la rencontre, temps et lieux socialement qualifiés, donc symboliquement repéré sur les catégories d'identification des espaces socio relationnels réels, l'absence de chair, d'un corps physique incarnée par une personne douée d'intentionnalité, soit réel soit au moins montré, ne serait-ce qu'en image ou en vidéo, qui ne permet plus d'authentifier la sincérité, l'adéquation de véracité des dits et des actes et des intentions, l'absence de contrôle des intentions de communications masquées par les manipulations conscientes ou inconscientes de la personne réelle au travers de son ou ses avatars dans l'interactions numérique, c'est-à-dire une imago ou un phantasma sans consistance autre que symbolique, donc insubstantielle, diverse et fragile, ces quatre sources d'incertitude conduisent au doute sur l'identité numérique d'alter. La connaissance et ensuite l'apprentissage des pratiques effectives en fonction des types d'activités d'eRS, une pragmatique expérientielle des eRS, permettrait aux usagers des eRS de savoir quoi dire ou faire, et comment, en fonction des plateformes et de leurs attentes (cf. recherches de D.Cardon (2008) proposant une typologie des identités numériques, des pratiques de réseautages et des morphologies associées des eRS.

9. Des nouveaux procès de subjectivation et d'intersubjectivation

> *« Quand le corps se défait, l'essentiel se montre.*
> *L'homme n'est qu'un nœud de relations.*
> *Les relations comptent seules pour l'homme ».*
>
> *Antoine de Saint-Exupéry, Pilote de guerre, Gallimard, 1942*
>
> *(ultimes paroles de son frère François sur son lit de mort).*

9.1. De nouveaux espaces existentiels mais sociaux d'expression

Quoique que l'on dise ou montre, les conditions psychologiques et sociales de l'expression, de l'affirmation, de l'assertion de soi en tant que subjectivité, sont exigées, voire renforcées, dans l'espace spectaculaire du numérique qui démultiplie pourtant les potentialités théoriques de communication. Il s'agit de se comporter, d'exister en tant que être d'expression, d'objectiver ses aptitudes réflexives dans le passage de l'existentiel aux multiples supports symboliques de l'expression (langage écrit, parlé, iconographie, choix symboliques musicaux, lectures, cinéma, pratiques culturelles, etc.). La concurrence est forte, tout aussi forte que dans l'existence topographique. Les eRs autorisent l'expression de soi auprès des groupes primaires d'affiliation, les seuls réellement intéressés par les dires de chacun. Dans la blogosphère, bien plus vaste puisque le public potentiel est anonyme, ce sont des logiques sélectives à partir de critères professionnels qui opèrent. Dans la sphère des « vies minuscules » démocratiquement affichées et soumises à la communication sociale ouverte d'abord sur ses proches, Pour afficher quelque chose, pour s'afficher, pour devenir une tête d'affiche, il faut d'abord exister, se sentir et se savoir exister, puis se vouloir exister pour soi et pour d'autres, proches ou anonymes, puis il faut pouvoir exister ou encore devoir exister. Exister, c'est se dire, se raconter, se narrer, s'inventer, se croire, se décrire, avec l'infinie gamme sémiotique des cultures contemporaines. Cependant, pour s'exprimer, il faut avoir des choses à dire, et avoir des choses à dire renforce le sentiment d'existence. Si les vies sont vides, l'expression de soi est en conséquence. On observe donc une forte corrélation entre les activités et la

richesse existentielle des personnes (donc l'objectivation des puissances existentielles supportées par les trois principaux capitaux de la sociologie de l'action), et les formes et valeurs de l'expression et de la communication numérique.

9.2. Je est un autre

« *Je est un autre* », toujours il vient, est, puis va ailleurs, il parcourt les territoires d'Abyssinie pour Arthur Rimbaud, il navigue sur les territoires numériques de l'internet et du web dont l'extension est autrement plus vaste et les parcours théoriquement innombrables. Les eRs s'ajoutent aux outils d'auto-façonnage qu'offre la modernité technophile aux individus dans leurs besoins, désirs et attentes d'ek-sistences personnelles et sociales. De nouveaux process de subjectivation et d'intersubjectivation s'initient, renouvelant comme toujours le fond ancien des désirs et besoins humains. Des mystères antiques aux théâtres et aux écrans (peintures, photographies, films, vidéo, graphismes, etc.), des célébrations religieuses des au-delàs aux expérimentations biocybernétiques, les mondes virtuels offrent de nouvelles modalités à l'espérance immémoriale de déréalisation, de désincarnation, de désubjectivation d'un soi donné ou imposé au profit d'autres formes et contenus de subjectivations possibles, d'autres existences inconnues mais à créer dans les nouveaux mondes à explorer et posséder. S'espérer autre c'est s'expérimenter autrement. Les vecteurs de subjectivation sont multiples comme les vecteurs de l'objectivation de la subjectivité. La dialectique de la personne et de ses œuvres continue dans les usages des nouvelles technologies. Les sujets numériques expérimentent la multi-appartenance à des espaces sociaux contradictoires en cloisonnant leurs réseaux sociaux, en créant expressément des trous structuraux dans leurs réseaux topographiques et topologiques, en organisant des ruptures de la connectivité potentielle des réseaux. Les formes individualisantes des subjectivités et des intersubjectivités contemporaines qui s'extraient, avec plus ou moins de facilité et de bonheur, des formes traditionnelles communautaires d'existence (famille, travail, voisinage, églises, nations, etc.). Elles trouvent dans les eRS des expressions flexibles et renouvelée de

leur attentes relationnelles, ayant la possibilité de multiplier les cercles d'appartenance disjoints, d'augmenter la labilité ou la densité de leurs relations, d'expérimenter de nouveaux espaces fictionnels ou réalistes de jeux de subjectivation et d'intersubjectivation, peut être de rencontrer des personnes neuves qu'elles n'auraient jamais rencontrées autrement dans leurs espaces temps localisés, ordinaires, de vie.

Grâce à la symbolisation et à la sémiotisation numérique de soi, les anonymisations, pseudonymisations et avatarisations permettent de nouvelles modalités d'existence aux récits de soi, à leurs mises en signes, leurs mise en scène, leur publication et publicité. Les eRS rendent possibles la matérialisation d'une multiplicité et d'une diversité d'expérimentations et de représentation de soi. Avec les eRS, l'hétérogénéité de la subjectivité, ses attentes d'autre ou d'autrement de soi, créent autant d'espaces d'existences virtuelles ajustés à ses phantasmes (au sens propre du mot) de décollement de soi d'une subjectivité par nature collante. Les jeux de rôles des personnes animant des personnages virtuels aux caractéristiques biophysiques, aux traits de personnalités, et aux cognitions multiples (représentations, valeurs, etc.) trouvent dans ces outils numériques de virtualisation d'imagos de soi des terrains d'expérimentations inouïs. L'outil numérique, graphique ou textuel, objective de nouvelles expressions de la subjectivité et donc de l'intersubjectivité. Les eRS permettent la simultanéité des relations et la superposition des espaces de phénoménalisation de soi. Être soi-même plusieurs (facteur *Artimons* de la subjectivation), dans plusieurs endroits (*multilocalisation, ubiquité)*) ne sont pas des actes possibles dans l'espace topographique. Les eRS autorisent une nouvelle expression méta-physique de la personne, ils dématérialisent les corps, ils désagrègent momentanément la permanence de la présence immanente des corps suppôts des expériences de soi et d'autrui dans le cours ordinaire de nos existences. La somatisation du soi dans un corps authentifie l'unicité et la permanence de la personne dont il est le suppôt et le lieu de la phénoménalisation, alors que les outils numériques offrent de nouvelles formes d'expression des personnalités des personnes pour un temps

désincarnées de leur corps naturel. L'antique métaphysique dualiste du corps et de l'âme se rematérialise dans l'univers virtuel, les animats animés par leurs producteurs évoluent de leur vie propre au gré des rencontres de leurs navigations, des interactions et des expériences qu'ils suscitent. L'animat allège le corps dans son voyage numérique, il décorpore et incorpore de nouvelles relations sociales, jusqu'à l'offre en attente d'hologrammes interactionnels animés à distance munis des fonctionnalités globales de biofeedback multisensoriels (cf. le film de J.Cameron, Avatar).

9.3. Effectivité des réalités topographiques et potentialités des imaginaires topologiques,

… car assurément, on devient plus facilement amoureux ailleurs qu'en son pays, car les absents sont toujours oisifs, et l'oisiveté sert assez à faire naître l'amour ».

Madeleine de Scudéry, Clélie, Histoire romaine, (1664), Paris, Gallimard, 2006, p322.

L'indispensable communication sociale et interpersonnelle, dans sa triple polarité d'expression, de transmission, et de communication ou d'atteinte, trouve dans les outils numériques contemporains, comme actuellement les réseaux sociaux électroniques, un champ d'expansion infini. Leur développement intempestif est la vraie signature de l'attente immémoriale de réunion, d'unité, d'union, de désenclavement et de ruptures des solitudes individuelles ou communautaires contemporaines, la profonde envie d'un ailleurs, d'un autrement, d'un « avec » tout autre que le « il y a » de sa condition topographique présente. Une part des usages des eRS (cf. ci-dessous le type A) attendent la relation interpersonnelle singulière, ils sont des appels, des cris, pathétiques parfois, dans la simplicité dénudée de l'expression de leurs attentes, de leur espérance d'union dans un espace numérique considéré comme le lieu de la liberté. Comme si la petite annonce sur un site de rencontre ou le blog, véritables bouteilles à la mer de millions d'ego isolés, délivrait de sa condition personnelle ou sociale, présente et pesante. L'imaginaire du lien librement élu par chacun des relata est fondu dans les transactions numériques dont le caractère magique apparaîtra

d'autant plus que les solitudes s'ajoutent interminablement sur les listes de diffusion de demande de relation. Le process de construction des relations interpersonnelles ordinaires obéit à des contraintes structurales bien connues des psychologues sociaux, alors que les marchands du social-numérique font croire à la liberté infinie de l'acteur-consommateur-voyeur circulant, charriot ou panier relationnel à la main, dans le supermarché des hypothétiques relations sociales déjà vendues pour réelles alors que ce ne sont que catalogues répétitifs d'existences ordinaires juste en attente de croyances d'autrement, d'autre part, d'autres qui. L'espace numérique échapperait-il aux poids des contraintes structurales de l'action des acteurs sociaux dans leurs relations interpersonnelles médiatisées par des outils numériques ?

La sociologie interactionniste a depuis longtemps posé les bases des systèmes de production et de reproduction de nos univers relationnels, alors qu'il semble, mais cela reste à confirmer, que les outils numériques de mises en relations sociales et interpersonnelles des individus augmentent une part de notre liberté d'association. Les dynamiques relationnelles établies au sein des espaces numériques échappent-t-elles aux déterminismes sociologiques connus par ailleurs comme l'homophilie, et donc l'homotopie et l'homogamie, ou les agrégations par similarité au sein de segments sociologiques caractérisables en termes de capitaux économiques ou de capitaux culturels ? En d'autres termes, les eRS permettent-ils d'éviter, à tout le moins d'amoindrir, la constante corrélation observée entre capitaux économiques, culturels et sociaux, qui agrègent de facto les individus les uns aux autres, dans le couple, la famille, l'entreprise, le voisinage, les amis, le quartier, les activités, etc. ? Quelques données très parcellaires ont été publiées concernant quelques spécialisations et ségrégations sociales des usagers des réseaux de socialités générales, mais ces données nord-américaines sont-elles universalisables ? Les eRS apparaissent comme des opportunités d'extraction hors des contraintes topographiques génératrices de relations structurantes quoique localisées, donc enfermantes, mais réelles. La topologie numérique libère de la topographie géographique. « L'ici

et maintenant » territorialisé des existences des individus pris dans les mailles communautaires de leurs groupes d'appartenances naturels (parents, famille, voisinage, etc.) et d'affiliations sociales (entreprise, associations, parti et églises, etc.) se transmue en un « là-bas et maintenant » empli de l'imaginaire du possible contre la fatigue du réalisme de la condition incarnée et engroupée du « il y a » du déjà connu de l'horizon de son existence actuelle.

9.4. Levée des inhibitions de l'expression des sentiments sociaux négatifs dans les eRS anonymisés.

puisque de par le sang je n'ai rien du loup / seul mon semblable me tuera.

Ossip Mandelstam, Nouveaux poèmes, mars 1931. Paris, éditions Allia, p44

Comme *Facebook* a généré son antonyme « *Hatebook* », les déclarations de liens sociaux basés sur des sentiments négatifs, la peur, le rejet, l'aversion, la jalousie, la colère, la haine, etc., réunissent des personnes ou des groupes engagées dans des activités non seulement d'expression de sentiments aversifs mais aussi d'actions de nuisance numériques, telles que la vengeance, la dénonciation, la calomnie, les courriels anonymes, le cyber-harcèlement ou « cyberbullying » etc. Ces cyberactivités basées sur des sentiments sociaux négatifs se développent parallèlement aux activités relationnelles basées sur des sentiments positifs, tels la curiosité, le désir, l'entraide, la solidarité, le soutient, l'information, le partage, l'amitié, etc. Il est impossible d'en connaître actuellement la mesure. Les inhibitions des jugements et des sentiments sociaux négatifs qui règlent usuellement les interactions dans les espaces sociaux (travail, commerce, etc.) sont levées par l'anonymisation des communications, l'absence de contrôle des identités numériques des personnes qui menacent, insultent, agressent, exercent des chantages de divulgations d'informations privées ou sensibles, contre argent, rencontres effectives, menace de diffusion. Des effets de réponses indirectes apparaissent régulièrement, comme les commentaires négatifs sur un camarade de classe, un collègue, un supérieur hiérarchique, un enseignant, etc., mais aussi des effets de réponse du fort au faible, avec des phénomènes

de bouc-émissaires, un groupe qui s'abat sur l'isolé, le marginal, toujours le faible chargé des péchés du groupe et qui devient l'exutoire des ressentiments de tous. Les eRS offrent des outils d'expression individuelle ou de groupe, aux relations sociales asymétriques, l'expression d'une vengeance hors le contexte interactionnel avec son ennemi ou son juge, donc irresponsable.

9. 5. L'e-pédagogie des ritualités numériques

> *L'amitié, répétons-le donc, peut se partager en trois espèces qui reposent sur des bases différentes : l'une sur la vertu, l'autre sur l'intérêt, et la dernière sur le plaisir.*
>
> *Aristote. Ethique à Eudeme. (Livre VII, Théorie de l'amitié, chap. 2).*

L'univers des e-relations construit lentement ses ritualités éthologiques et éthiques, les normes attendues de comportement permettant d'anticiper et d'écarter les violences potentielles sous-jacentes à toutes interactions interpersonnelles. Il y a à comprendre et expliquer comment nos modes d'existences sociales s'enracinent aujourd'hui dans des pluri-vers aux ontologies et modes de sociabilités distinctes. Le virtuel ludique, n'est pas le virtuel simulé, n'est pas le virtuel fictionnel, n'est pas virtuel marchand. Longtemps les compétences sociales ont fait l'objet d'apprentissages sociaux explicites – des dressages comportementaux aux fondations de systèmes moraux. Les compétences sociales relèvent en partie des apprentissages incidents reproduisant les ritualités propres aux groupes sociaux considérés, les habitus mentaux comme l'hexis corporel. Les formes communicationnelles nouvelles introduites par les eRS incitent à construire une pédagogie des conduites et compétences sociales, à l'image des codes de netiquette, en visant l'articulation des conduites biophysiques et des conduites numériques (cloisonnement des activités, distinction des types de virtualités numérique, distinction du personnel et du professionnel, apprentissages des formes de politesse, motivations des accords et refus, etc.). Deux principales maximes sont à enseigner. La première, générale, est de ne pas faire à autrui ce que nous ne voulons pas qu'il nous fasse. Et la

seconde, ne pas faire pas à autrui dans le monde numérique ce qu'on ne lui ferait pas dans le monde topographique.

Les nouveaux espaces de socialisation que sont les eRS doivent faire l'objet d'une éducation appropriée. En effet, comme dans la vie sociale, les individus apprennent à différencier et à approprier leurs conduites en fonctions des lieux, des temps et des personnes avec qui ils sont en interaction (famille, école, travail, voisinage, classes d'âge, fonctions, statuts et rôles sociaux, distances hiérarchiques et sociales, niveaux de langage, types de vêtements, étranger et familiers, amis ou ennemis, etc.). De même, les espaces électroniques sont des lieux dans lesquels les pratiques sont normées par un éthos attendu (normes implicites ou explicites de comportements et une éthique exprimée et/ou agie. Se conduire dans les commentaires de blogs comme sur un jeu de RGPMMO, s'exprimer ou se montrer à un « groupe d'amis » à l'extension floue comme dans une petite annonce de rencontre duelle ou sur un CV de recherche d'emploi, pratiquer le réalisme et l'utilitarisme dans des espaces commerciaux et dans les espaces de rencontres affectives, ou d'entraides, sont autant de manquement aux nouvelles règles de savoir vivre sur les eRS. Il s'agit d'éduquer à la diversité pragmatique des usages de soi et des autres, selon les intentions, les attentes, les différents contextes socioculturels et historiques. La vie sociale contemporaine (travail, famille, voisinage, loisirs, associations, etc.) impose la compréhension de la nécessaire plasticité des conduites langagières comme corporelles, l'apprentissage de la symbolique sociale des conduites et objets symboliques utilisés par chacun, la connaissance des effets de la présentation et des interventions de soi dans les espaces topographiques géographiques comme les espaces topologiques numériques.

10. Continuités et discontinuités des fonctions relationnelles des RS et des eRS

> *« La nature en nous ordonnant d'être sociables ne prétend pas que nous nous oubliions nous-mêmes. Le but de la sociabilité est, au contraire, que par un commerce de secours et de services chacun puisse mieux pourvoir à ses propres intérêts ».*

Samuel Pufendorf, Le Droit de la nature et des gens, Bâle, 1732, tI,l. II, chap. III, § 18., cité par Christian Lazzeri. La querelle de l'intérêt et de la sympathie, revue du Mauss, 2008, 31, 46-47.

Le sociologue ne peut que constater – mais pourquoi en irait-il autrement ? que les eRS s'alignent et miment les réseaux sociaux ordinaires. Ils se développent naturellement sur les besoins, attentes et désirs des personnes, produisant et reproduisant les morphologies sociales traditionnelles, avec partitions, segmentations, hiérarchisations sur des variables bio-socio-démographiques ordinaires (âge, sexe, Csp, etc.), quels que soient les objets et les thèmes. Pourquoi un site ou un blog sur le golf ou le bridge attireraient-ils différemment sur le Web que sur le green, des personnes radicalement différentes ? Et pour le football ou le cancanage de la presse people ? Les ego-réseaux sur les eRS regroupent les personnes selon leur sociabilité ordinaire du quotidien (école, entreprise, activités de loisirs, culturelles ou politiques et citoyennes), en agrégeant une foule de contacts lâches et labiles dont les fonctions réelles dans la sociabilité réelle des personnes restent à définir, mais dont on connaît par contre parfaitement bien le rôle pour l'industriel. Une part du développement des usages des outils numériques de communication interpersonnelle prend racine dans les déchirures, les béances et les vides relationnels des espaces-temps topographiques. Nous ne communiquons régulièrement numériquement qu'avec quatre ou cinq personnes de notre entourage immédiat. Les appels sur mobiles comme les courriels ou les échanges sur les chat entretiennent et raccommodent nos existences relationnelles fragmentées par les distances créées par des espaces et des temporalités asynchrones toujours plus

désynchronisés en raison des fragmentations des temps et espaces des vies individuelles et de la dissémination de nos groupes d'appartenance et d'affiliation. Dans l'ordinaire du quotidien, le relationnel numérique panse et compense les manques et les blessures laissés par les trous et les vides relationnels des espaces-temps topographiques, les éloignements générant les solitudes et l'étrangeté des mondes vécus sans proche pour des personnes de plus en plus souvent déracinées (parents, enfants, amis, collègues, voisins, etc.). Dans l'univers numérique relationnel, le village global de Mac Luhan apparaît surtout comme un hameau de proches. Les grands espaces relationnels éloignés sont réservés aux exceptions importantes du tissu relationnel, les amis et relations d'enfance ou d'adolescence, les anciens collègues et amis (cf. le succès des sites liés à la fonction Mnémosyné/Historia, de la subjectivation, comme « *Copin d'avant* », un des premiers sites de réseautage social en France), les anciennes relations amoureuses devenues amicales avec le temps, ou nostalgiques, les amitiés d'un temps de vacances qui se prolongent quelque peu et s'effilochent au gré des jours. Les autres e-relations ont pour objectifs d'amener et de fixer dans son hameau de proximité quelques corps réels, un conjoint à aimer ou dont prendre soin, un partenaire d'activités (musique, sortie, sport, loisirs, voire sexe pour certains, etc.). La très grande majorité des actes d'e-socialité consistent à entretenir, dans l'espace topologique numérique hors sol, les communications topographiques interrompues momentanément (amis ou collègues de travail, camarades de collège, de lycée et d'université, de clubs de sports, de loisir ou de culture, etc.).

Du point de vue des usagers, les eRS servent d'outils de continuation des proximités biophysiques topographiques quotidienne interrompues, la structure topologique annihilant le facteur limitatif spatial. Les communications et relations intersubjectives composent la dimension Hermès de la subjectivation, qui est une des sept primitives ou propriétés essentielles de la subjectivité dont l'absence d'exercice est une sanction (emprisonnement) et/ou une pathologie. D'une manière plus générale, on observer que la fonction primordiale des plateformes de sociabilité lest

d'assurer la continuité des liens primaires, des liens de proximité pragmatique, affectives ou cognitives. Ce sont des outils de force de projection numérique de soi qui réduisent, voire annihilent, les distances géographiques grâce aux vitesses de transmissions et de communications électroniques, avec immédiateté de la mise en contact du son et de l'image (webcam, téléphonie web gratuite, etc.). L'intensification des mobilités spatiales imposent de repenser les différences entre les espaces géographiques et les espaces électroniques, à la topographie des territoires géographiques se substituent les principes de la topologie des espaces électroniques. Prolongeant le mobile, mais en améliorant la surface d'exposition de la subjectivité et des outils d'intermédiation groupale, l'eRS offre un espace-temps permanent de reliaison et de relation permettant de réduire, voire d'annuler les distances ego – alter, inclinant le sujet au retour vers l'unité, l'unification, avec le couple, les groupes d'affiliation, base du bonheur vécu. La continuité se retrouve à tous les niveaux de l'usage des eRS, continuité des choix préférentiels pragmatiques (activités), des caractéristiques biophysiques, des types de personnalité, de valeurs et de cognitions. De même que l'on observe la continuité des interprétations des conduites pragmatiques dans l'espace numérique, les codes des langages écrits et parlés, les codes vestimentaires, les choix d'objets, les pratiques culturelles, de loisirs, de sports, etc. Continuité des valeurs attachées aux corps dans l'interprétation des photos, vidéos, objets symboliques de présentation et représentations de soi, continuité de l'interprétation du sens des relations sociales, « qui est l'ami de qui », « qui est le mari de qui » possédant une valeur symbolique d'interprétation des positions sociales des personnes. Les relations sociales sont des marqueurs et des expressions de valeurs sociales effectives.

Les eRS offrent une opportunité technologique d'augmentation des possibles relationnels en réduisant les distances géographiques. Les e-relations renforcent les liens primaires déjà multiplexes et créent des opportunités de relations uniplexes différenciées mais extrêmement fragiles en raison de leur caractère instrumental, leur peu de durée et la faible

implication qu'elles demandent. Pour les relations déjà multiplexes, les eRs sont un canal supplémentaire de communication universelle, souple, rapide, indépendant des contraintes spatiotemporelles usuelles des relations interpersonnelles. Ces usages des e-relations renforcent des liens des groupes primaires, ils prolongent les conversations quotidiennes, et renforcent manifestement les fonctions phatiques des RIP, les effets de coprésences numériques se substituant ou prolongeant les coprésences topographiques. La présence de sa signature numérique (nom dans une liste, avatars, présence dans un chat, etc.) atteste de son intérêt à l'autre, affirme l'affiliation groupale par cet acte passif de l'e-présence. Pour les relations uniplexes, les eRs favorisent l'instauration de communications rapides à caractère instrumental, et renforcent surtout des relations référentielles (« parler de »). Le devenir de ces e-relations uniplexes offertes par l'augmentation (théorique mais affichée commercialement), ces multiplications de liens faibles, disons même très faibles, basés sur un échange de ressources unidimensionnelles (telle activité, telle pratique, telle valeur, telle mode culturelle, en fait tel « fétichisme » de telle marchandise), relèvent plus de la relation client que des relations interpersonnelles, encore moins intersubjectives, quoique ces dernières soient chevauchées, noyautées et viralisées pour renforcer les premières. Au sens analytique du terme, le fétichisme correspond à une particularisation, une fragmentation, une détotalisation de la personne alors considérée comme un objet morcelé dont la partie extraite procure la jouissance. Des relations interpersonnelles ordonnées par le fétichisme de la marchandise sont immédiatement tuées, comme sont déjà mortes les amours tarifées. La marchandise ne demande pas la profondeur intersubjective, elle demande l'augmentation de l'attention aux écrans, donc la multiplication temporelle des échanges pour plus souvent les chevaucher.

Du point de vue des industriels de la socialisation numérique, ce sont eux les intermédiaires obligés de toutes les transactions entre les personnes. Les eRs sont des lieux de marché, chacune des transactions entre une personne et une autre donne lieu à l'insertion de plusieurs actions commerciales directes

ou indirectes. Les relations sociales interindividuelles sont des pratiques sociales essentielles, nécessaires, communes, quotidienne, multiples, répondant à des besoins et des attentes fondamentaux de l'existence individuelle et collective, car les relations intersubjectives sont le seul lieu de révélation du monde commun. Elles sont des activités personnalisées focalisant très fortement l'attention des relata sur les contenus cognitifs comme sur les valences affectives des échanges. Les individus se comportent sur les eRS comme s'ils étaient dans des espaces privatifs intersubjectifs libres et protégés de toute intrusion et surveillance, alors que le principe même de ce commerce repose sur le chevauchement, le doublement, l'intrusion permanente de toutes les communications interpersonnelles par des actions commerciales de toutes sortes (publicités ciblées, réalités augmentées, offres des services de proximité en relation avec la géolocalisation, etc.). L'entrisme commercial des plateformes de sociabilité s'installe au cœur des vies intersubjectives, chaque socius devenant un nexus commercial dont l'expression organisée des préférences, par les publicités et les pseudo-informations, se propage dans des réseaux qui n'ont de « personnels » que le nom, la réalité industrielle les manifeste en tant que nœuds d'un réseau commercial. Chacun de ces ego-réseaux fonctionne comme une base de données relationnelle entièrement interconnectée, un carnet d'adresses électroniquement reliées les unes aux autres, alors que la chaine de l'ensemble des ego-réseaux est indécidable a priori. Cependant, à terme, l'augmentation de la densité du nombre d'abonnés à un eRS augmente l'interconnectivité des ego-réseaux. Ils entremêlent les relations sociales hétérogènes des socius (liens forts et faibles, relations uniplexes et multiplexes, relations horizontales et verticales). La structure topologique des réseaux numériques résorbe les multiples distances topographiques des relations sociales hétérogènes (travail, ami, voisinage, culture, vacances, etc.). Sur les plateformes de sociabilité, toutes les activités Web et e-relationnelles sont l'occasion de recueillir, d'analyser, d'exploiter commercialement toutes les informations concernant les e-réseauteurs. Le recueil et l'analyse des données relationnelles extraites du graphe social permettent de définir les groupes et les sous-groupes, leurs connectivités

intra et inter, la morphologie générale de l'intrication des réseaux (morphologie de l'agraindisement du graphe total), de déterminer les nœuds centraux et les intermédiaires entre réseaux, de propager, donc d'influencer, les informations voulues selon l'optimum calculé de la morphologie et de la topologie des réseaux personnels.

Lorsque les eRS sont utilisés pour créer des liens sociaux inexistants (relations amicales, amoureuses, sexuelles, de loisirs, culturelles, activité d'entraides, etc.), les modèles d'appariement *ego – alter* continuistes sont privilégiés. Le calcul des homophilies sur l'ensemble des capitaux semble la stratégie d'appariement des personnes la plus utilisée par les algorithmes de calcul. Les grandes enquêtes de sociabilité donnent consistance empirique au proverbe latin *similis simili gaudet* (le semblable aime le semblable), hypothèse que l'école hippocratique utilisait pour la thérapeutique (similia similibus curantur). L'évidente simplicité du modèle d'appariement harmonique de l'identité, du semblable (l'homophilie, la sympathie, l'endogamie, etc.), dont la fréquence est empiriquement attestée à partir d'observations modélisées d'après les lois statistiques des grands nombres, ne doit pas pour autant nous aveugler sur l'existence de nombreux autres modèles d'appariement intersubjectifs tout autant pratiqués. Ces modèles d'appariements homophiliques reposent avant tout sur des contraintes sociales et géographiques objectives qui créent des bassins de sociabilités potentielles dans lesquelles les choix sont de fait réalisés par le creuset des homotopies. Dans ces bassins de sociabilité, les processus d'attirances ou de répulsions intersubjectives se mettent en place, impliquant des plans d'existence des personnes (cf. les architectoniques) aux contenus beaucoup plus fins et précis que le seul niveau d'observation macroscopique qui, bien entendu, intervient profondément dans la détermination de « qui rencontre qui et où », générant des possibilités et des impossibilités entre ego et aller (habiter dans une campagne peu peuplée vs habiter au cœur de Paris). Les observations de couples d'amoureux ou d'amis, de couples matrimoniaux ou de collègues professionnels, révèle tout autant la viabilité d'appariements improbables mais pourtant heureux ou efficients. De nombreux travaux

empiriques restent à mener pour affiner ces modèles constatifs d'abord, puis prédictifs ensuite, d'appariement intersubjectif, en prenant en considération les multiples caractéristiques des personnes, l'économie du désir amoureux autant que l'économie des capitaux symboliques. D'autres modèles d'appariements que l'homophilie sont à étudier. Par exemple, le modèle synthétique (thèse, antithèse, synthèse), le modèle syncrétique de nature additive ou complémentaire de composés hétérogènes, le modèle de compensation et de complémentation (des manques réels ou imaginaires), des modèles d'équilibre des opposés, les modèles de l'identique (la répétition, le remplacement ou la substitution), le modèle narcissique, le modèle de la séparation, le modèle de la négation, le modèle de la contradiction, le modèle du dépassement des contradiction, le modèle de la « *coincidentia oppositorum*, etc.

La véritable discontinuité entre les réseaux sociaux topographiques et les eRS concerne l'incarnation, le passage du monde numérique au monde biophysique, alors que le passage inverse, l'excarnation, impose moins de problèmes relationnels (hors les questions essentielles de l'entrisme mercantiliste limitatif des horizons existentiels de l'intersubjectivation), puisque l'univers topographique a déjà validé les présupposés sur l'identité d'alter et les désirs d'ego de prolonger les communications biophysiques par des communications numériques. Par contre le passage du numérique au biophysique impose aux sujets sociaux de recommencer tout le processus de construction d'une relation intersubjective. La topologie numérique crée et porte un rêve dont il faudra prouver ou démontrer la réalité dans l'espace topographique. En effet, nous avons tenté de démontrer en quoi la présentation sémiotique de soi imposée par l'espace numérique ne pouvait prétendre à une quelconque réalité ou effectivité en tant que support d'une intersubjectivation authentique. Hors contextes, la réalité des signes numériques (sémiologie) n'infère ni les signes de la réalité (indices) ni les propriétés effectives de la réalité (ontologie). Seule la rencontre biophysique, dans la durée et au sein des horizons contextuel des acteurs sociaux, permet de découvrir les contenus effectifs des facteurs et plans de subjectivation

(architectonique), de ressentir dans le seul lieu d'apparaître du monde que sont les chairs les effets de la présence d'autres chairs subjectivées, dans le déroulé des activités et des contextes historiques et socioculturels des relata. Alors que l'univers numérique à structure topologique desquame le monde, les parcours de l'intersubjectivation humaine sont inverses, ils vont des signes aux chairs. Ils considèrent la totalité des plans et modes d'existence subjectives qui assoient et authentifient l'épaisseur de vie des relations humaines. Ne réduisons pas nos subjectivités et intersubjectivités aux insondables platitudes du spectacle de la marchandise, ne nous réifions pas nous-mêmes en nous installant aux creux d'horizons de vies bornées d'images mortes, comme si les questions et les réponses sur les formes et les sens de nos vies n'étaient pas une tâche infinie. Elles demandent tant d'intelligence, de patience, d'amour, d'écoute des chairs des femmes et des hommes. Nous ne souhaitons pas que nous abîmions le seul tissu vivant de nos existences que sont nos relations humaines, sociales et intersubjectives, dans la superficialité spectaculaire, intéressée, déshumanisante et décervelante de l'empire de la marchandise, du négoce, du détournement publicitaire de notre attention à nos tendresses, nos amitiés, nos amours, les seuls fondements authentiques du bonheur de nos existences.

Bibliographie des articles, sites et ouvrages cités

Armstrong, A. et Hagel, J. (1996), The real value of on-line communities, Harvard Business Review, 74,3, 134-41.

Bachelard G. (1961). La flamme d'une chandelle. Paris, PUF.

Barabasi, A.L (2002), *Linked : the new science of networks*, Cambridge : Perseus.

Barabasi, A.L. (2005b), « Science of networks. From society to the web », in Nyiri, Kristof (ed.), *A sense of place. The global and the local in mobile communication*, Vienne : Passagen Verlag.

Bergé C. (2003). La peau du mort : enveloppes, écrans, ectoplasmes. Ethnologie française, 2003/4 (Vol. 33), Paris, P.U.F.

Bidart C. (1991). L'amitié, les amis, leur histoire. Représentations et récits. "Sociétés contemporaines, 5 (1991), pp 21-42.

Boltanski, L. et Thévenot, L. (1991). De la justification. Les économies de la grandeur. Paris, Gallimard.

Bourdieu P. (1972). Esquisse d'une théorie de la pratique, Genève, Droz.

Bourdieu P. (1980). Le sens pratique, Paris, Les Editions de Minuit.

Bourdieu P. (1980), Le capital social : notes provisoires, Actes de la recherche en sciences sociales, 31, pp 2-3.

Bourdieu P. (2004). Esquisse pour une auto-analyse. Paris, éditions « Raison d'agir ».

Broadbent S. (2011). L'intimité au travail. La vie privée et les communications personnelles dans l'entreprise, FYP éditions.

Brunet R. (1997). Champs et contrechamps. Raisons de géographe. Paris, Belin.

Burt R. S. (1992), Structural holes : the social structure of competition, Cambridge, Harvard University Press.

Caillois R. (1958). Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige, Paris, Gallimard, p42-43.

Castells M. (2002). Internet et la géographie : des lieux mis en réseau. in La galaxie Internet, chap.8, Paris, Fayard, pp. 255-299.

Castells M. (2002). La galaxie Internet. Paris, Fayard.

Crozier M., Friedberg E (1977). L'acteur et le système. Paris, Le Seuil.

Damasio A. (1999). Le sentiment même de soi. Corps, émotions, conscience, Paris, Odile Jacob.

Debord G.(1955). Introduction à une critique de géographie urbaine. Les lèvres nues n° 6, Bruxelles.

Degenne A. et M. Forse (1994), Les réseaux sociaux. Une approche structurale en sociologie. Paris, Armand Colin, coll. "U", 1994.

Didi-Huberman Georges (1998). Phasmes. Essai sur l'apparition. Editions de Minuit.

Doise W. (1985). Les représentations sociales : définitions d'un concept. Connexion, (45).

Dours C. (2003). Personnes et personnage. Les fictions de l'identité personnelle. Presses Universitaires de Rennes,.

DSM-IV-TR (2004). Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux. American Psychiatric Associatiion, Traduit par J.D.Guelfi, Paris, Elsevier Masson.

Dubet F. (1995). Sociologie de l'expérience. Paris, Le Seuil.

Ellul J. (1990). La technique ou l'enjeu du siècle. Paris, Economica [1954].

Erétéo G. (2009), Analyse des réseaux sociaux et Web sémantique : un état de l'art, Document ANR n°ANR-08-cord-011-05. (document en ligne à http://isicil.inria.fr/v2/res/docs/livrables/ISICIL-ANR-EA01-SNAetWS-0906.pdf

Falissard B. (2008). Mesurer la subjectivité en santé : perspective méthodologique et statistique. Paris, Masson.

Flament C. (1965). Théorie des graphes et structures sociales. Paris, Gauthier-Villard, Mouton.

Flament C. (1989). Structures et dynamiques des représentations sociales. In Jodelet (ed). Les représentations sociales. Paris, Puf, pp 204-219.

Georges F. (2009). Représentation de soi et identité numérique. Réseaux 2/2009 (n° 154), p. 165-193. Gadamer H.-G. (1976). Vérité et méthode. Paris, Le Seuil.

Gadamer H.-G. (1991). L'art de comprendre. Écrits II, Paris, Aubier.

Garcia E. et Nef F. (dir.) (2007). Métaphysique contemporaine. Propriétés, mondes possibles et personnes. Paris, Vrin.

Gell-Mann Murray (1995). Le Quark et le Jaguar. Voyage au coeur du simple et du complexe. Paris, Flammarion.

Gibout C. et al. (2009). Transactions sociales et sciences de l'homme et de la société. Pensée plurielle 1/2009 (n° 20), p. 7-11.)

Goffman E. (1973). La mise en scène de la vie quotidienne. Paris, Les éditions de minuit.

Granjon F. et Denouël J. (2010). Exposition de soi et reconnaissance de singularités subjectives sur les sites de réseaux sociaux. Sociologie, 1, 2010, p. 25-43.

Granovetter M.S. (1973), The strength of weak ties, American Journal of Sociology, 78, 6, mai 1973, 1360-1380.

Habermas Jürgen (1968). La technique et la science comme idéologie. Chap. « Scientifisation de la politique et opinion publique ». Paris, Gallimard, coll. Les essais, 1973.

Harmut R. (2010). Accélération. Une critique du temps. Paris, La Découverte.

Jaulin R. (1995). L'univers des totalitarismes. Essai d'ethnologie du non être. Editions Loris Talmart. Publication de l'Université Paris VII, Denis Diderot. Préface de Jean Toussaint Desanti

Jodelet D. (dir.) (1989). Les représentations sociales. Paris, PUF.

Kant E. (1999). Idée d'une histoire universelle d'un point de vue cosmopolitique (1784), traduction française de J.-M. Muglioni. Editions Bordas.

Kerbrat-Orecchioni C. (1986). L'implicite. Paris, Armand Colin.

Kirk R. (1999). Why There Couldn't Be Zombies. Proceedings of the Aristotelian Society, supplementary vol. 73: 1-16.

Cardon D. (2008). Le design de la visibilité, un essai de typologie du Web2, typologie bâtie sur les usages et les fonctionnalités proposées par les différentes plateformes du Web2, incluant les jeux. (http://www.internetactu.net/2008/02/01/le-design-de-la-visibilite-un-essai-de-typologie-du-web-20/).

Lazega E. (1998). Réseaux sociaux et structures relationnelles. Paris, Puf, coll. Que sais-je ? N° 3399.

L'Ecuyer R. (1994). Le Développement du concept de soi, de l'enfance à la vieillesse, Presses de l'Université de Montréal.

Lefebvre H. (1974). La production de l'espace. Paris, Anthropos.

Lévy J. & al. (2008). L'invention du Monde. Une géographie de la mondialisation. Paris, Les Presses de Sciences Po.

Lévy Jacques. Réseaux, in J. Lévy et M. Lussault (dir.). (2003). Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés, Paris, Belin, p. 795-796.

Lewis D. (1986). On the plurality of worlds, Oxford, Blackwell. Trad. Française (2007). De la pluralité des mondes, par M. Caveribère, et J.-P. Cometti Combas. Ed. l'Eclat.

Mercklé P. (2004). Sociologie des réseaux sociaux. Editions de La Découverte, coll. Repères, Paris.

Michon P. (1984). Vies minuscules. Paris, Edition Gallimard.

Milgram S. (1967).The Small World Problem. Psychology Today, 1(1): 61 – 67.

Offner J.M. (2003). Flux. in J. Lévy et M. Lussault (dir.), Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés, Paris, Belin, 2003, p. 367-369.

Oliviéro P (2008). Théorie des représentations sociales, phénoménologie et philosophie de l'esprit. In B.Madiot, E.Lage, A.Arruda (sous la direction de). Une approche engagée en psychologie sociale : l'œuvre de Denise Jodelet. Paris, Editions Erès, pp 27-48

Oliviéro P. (2006 c). Esquisse d'une morphologie kénotique du rite religieux. 1° partie. Sociétés. Revue des sciences humaines et sociales. De Boeck, n°92, 2006/2, pp35-59.

Oliviéro P. (2006 d). Esquisse d'une morphologie kénotique du rite religieux. 2° partie. Sociétés. Revue des sciences humaines et sociales. De Boeck, n°92, 2006/3, pp83-102.

Oliviéro P. (2004). Le corps ennemi. Sociétés. De Boeck, n°80, 2003/2, pp51-71.

Oliviéro P. (2001a). C'est à quel sujet ? Un référentiel des catégories de la subjectivation. In « Le vivant ». Prétentaine. Université Paul Valéry. Montpellier. Editions Beauchesne.

Oliviéro P. (2001b). Les jeux du je. Un référentiel de la subjectivité. Masson, Soins Cadres, n°40.

Oliviéro P. (2000). Intersubjectivité matérielle et disponibilité des matériaux substitutifs. in "Robert Carvais et Maryline Sasportes (éds). "La greffe humaine. (In)certitudes éthiques: du don de soi à la tolérance de l'autre. Paris. Puf, pp537-564.

Oliviéro P. (1995). Les liquides infernaux et la passion amoureuse. Champs Psychosomatique; n°1 (ancienne revue de médecine psychosomatique).pp25-47.

12. Oliviéro P. (1992). L'incarnation: une nouvelle fonction psychologique? Eléments pour une psychologie sociale du don du corps et des matériaux corporels. Revue de Médecine Psychosomatique, n°30-31, p25-45 (20p).

Putnam R. (2007). « E pluribus unum: diversity and community in the twenty-first century ». in Scandinavian Political Studies, vol. 30 - N°2, p.137-173.

Putnam R. (2000). Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community

Rupert, Maya, Rattrout, Amjad, Hassa, Salima (2006), « Organisation du contenu du web selon la perspective des systèmes complexes adaptatifs », *Conférence en recherche d'informations et applications*.

Rastier F. (2001). Sciences et arts du texte. Paris, PUF, coll. Formes sémiotiques.

Rosh E., Varela F., Thompson E.F. (1991). The Embodied Mind, MIT Press. Trad° française: L'inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine. Paris, Le Seuil, 1993.

Schneier B. (2010). A Taxonomy of Social Networking Data. , IEEE Security and Privacy, vol. 8, no. 4, pp. 88, July/August, 2010. Article en ligne : http://www.schneier.com.

Serres M. (1977). La Naissance de la physique dans le texte de Lucrèce. Paris, Les éditions de Minuit,.

Simmel, G. (1917, rééd. 1999). Sociologie, Paris : PUF.

Tap P. (1988). La société Pygmalion. Intégration sociale et réalisation de la personne. Paris, Edition Dunod.

Touraine A. (1973). Production de la société. Paris, éditions du Seuil.

Touraine A. (1984). Le retour de l'acteur. Paris, Fayard.

Virole B. (2010). La clinique contemporaine est celle des aléas du narcissisme ». De l'influence des mondes virtuels sur la personnalité. 4 septembre 2010, Colloque de l'Association pour la Recherche Cognitive (ARCo) Institut de Sciences Politiques, Bordeaux, 21 Juin 2010

Serres M. (1969-1980). Hermès 1. Communication ; II. Interférence ; III. Traduction ; IV. Distribution ; V. Passage du Nord Ouest. Paris, Les Editions de Minuit.

Serres Michel (1993). La légende des anges. Paris, Flammarion,

Schwartz S.H. (2006). Les valeurs de base de la personne : théorie, mesures, et applications. Revue française de sociologie, 2006, 4, vol. 47, pp 929 à 968

Tiercelin C. (2011). Le ciment des choses. Petit traité de métaphysique scientifique réaliste. Paris, Éditions Ithaque.

Valéry Paul (1919). La crise de l'esprit », in « Essais quasi politiques », Variété, Œuvres complètes, Paris, Gallimard, coll° La Pléiade, TI, p 988

Paul Virilio (2010). Le Grand Accélérateur, Paris, éditions Galilée.

Paul Virilio (1995). La vitesse de libération, Paris, éditions Galilée.