

# IDENTITÉS NUMÉRIQUES FICTIVES ET COMPÉTENCES SOCIALES: Quel rôle dans la socialisation et la construction identitaire des internautes ?

## Hypothèses de recherche

Identités fictives  
créées sur les  
dispositifs

Autres joueurs  
rencontrés sur les  
dispositifs

Animation et  
socialisation via  
les identités  
fictives

Coopération et  
collaboration  
avec les autres  
joueurs

Importance des  
compétences  
sociales (utilisation  
et développement)

Influence

Identité des  
individus

## Cadre Théorique

Travaux de Fanny Georges  
sur l'identité et l'identité  
numérique

Théories du jeu (Berry,  
Caillois, etc)

Théories sur les  
compétences et la  
littératie médiatique et  
compétences (Fastrez,  
Jonnaert, Le Boterf, Rey,  
etc).

Terrain: Narrations interactives ludiques

## Méthode

Entretiens semi-directifs

- « récit de vie »
- description des pratiques

Observation

## Résultats attendus

Socialisation sur NIL

- Par l'intermédiaire d'un  
personnage
- Manipulation du moi ?

Compétences sociales

- Utilisation
- Développement
- Acquisition

Utilisation des NIL dans  
l'enseignement ?

