



HAL
open science

Éléments pour une analyse sémio-pragmatique de l'identité numérique

Fanny Georges

► **To cite this version:**

Fanny Georges. Éléments pour une analyse sémio-pragmatique de l'identité numérique. Hélène Bourdelloie; David Douyère. Méthodes de recherche sur l'information et la communication, Mare & Martin, pp.187-208, 2014, Mediacritic, ISBN 978-2849341445. hal-01575176

HAL Id: hal-01575176

<https://hal.science/hal-01575176>

Submitted on 18 Aug 2017

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

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

Chapitre 7

Éléments pour une analyse sémio-pragmatique de l'identité numérique

Fanny Georges
Maître de conférences

CIM

Université de la Sorbonne Nouvelle – Paris 3

RESUME

Avec le développement des usages la communication numérique, est apparu, en sciences humaines et sociales, le besoin de déconstruire les représentations numériques de l'identité de l'utilisateur et des systèmes de signes de présentation de soi. La sémio-pragmatique, peu revendiquée dans les travaux en sociologie, philosophie, et communication portant sur l'identité numérique, est pourtant présente dans de nombreux travaux sous le masque du signe ou de la trace. Cette présence évanescence manifesterait un contexte institutionnel peu favorable à son développement en tant que discipline, alors que l'unanimité des références à la notion de signe en montre l'importance. Cet article présente une méthode d'analyse sémio-pragmatique de l'identité numérique, entendue comme « ensemble de signes qui manifestent l'utilisateur dans ces dispositifs interactifs » (Georges, 2009) en commençant par resituer et positionner cette approche dans le domaine de la sémiotique appliquée au web, et dans le domaine de l'analyse des signes de l'identité numérique en sciences de l'information et de la communication.

Avec l'émergence de la communication numérique, est apparu – dans toutes les disciplines en sciences humaines et sociales –, le besoin de comprendre et de déconstruire les pratiques en pleine mutation et de mieux cerner la production de significations dans ce contexte. Face à des écrans d'images et de textes, la plupart des disciplines des sciences humaines et sociales se sont trouvées bien démunies pour penser ces usages aux prises avec des représentations multimodales. Ainsi, pour combler ce manque, l'usage de concepts empruntées à différents champs de la sémiotique s'est répandu, tels que ceux de « signe », d'« indice », d'« énonciation » ou encore de « trace », et cela, sans que leur emploi soit généralement motivé dans leur cadre sémiotique. Comme le remarque Driss Ablali, observant ce même phénomène dans le cadre plus général des sciences humaines et sociales, « si la sémiotique n'a plus de limites et de lois a priori ni dans ses objets ni dans ses heuristiques, cela ne signifie pas qu'elle n'a pas besoin, pour avoir sens et rigueur, de poser des règles à son activité » (2007 : 2).

Cet article, articulé en deux temps, propose, dans un premier temps, de contextualiser cette approche dans le domaine de l'analyse du web et de la communication numérique, et en particulier de l'identité numérique. Dans un second temps, est proposée une méthode d'analyse sémio-pragmatique de l'identité numérique, entendue comme « système de signes qui manifestent¹ l'utilisateur dans les dispositifs interactifs » (Georges, 2007b ; 2009).

¹ L'emploi du terme « manifester » dans cette définition fait référence à l'approche peircienne qui étudie le *phaneron*, c'est-à-dire les signes qui sont observables (trad. « ce qui est évident, apparent ») par un être humain, et pouvant dès lors faire l'objet d'un processus d'interprétation. De cette approche, nous avons ainsi exposé, dans notre thèse, une *phanérologie morphosyntaxique* de la Représentation de soi (Georges, 2007b), qui présente l'agencement des signes qui sont observables et réfèrent à un utilisateur.

L'APPROCHE SEMIOTIQUE EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

L'approche de la signification, en sciences de l'information et de la communication, qu'elle s'inscrive ou non explicitement dans le domaine de la sémiotique, bien que controversée et discutée, n'en est pas moins au cœur des fondements de la discipline des SIC, bien que ce point soit controversé et discuté. L'approche sémiotique en SIC est en effet marquée par des conflits et des traditions par écoles, qui ont pour caractéristique une relative indépendance (*ibid.*). Non représentée de façon autonome dans les comités disciplinaires du Conseil national des universités (CNU) (07 « Sciences du langage : linguistique et phonétique générales », 18 « Architecture (ses théories et ses pratiques), arts appliqués, arts plastiques, arts du spectacle, épistémologie des enseignements artistiques, esthétique, musicologie, musique, sciences de l'art », 71 « Sciences de l'information et de la communication ») ou ceux du Centre national de la recherche scientifique (CNRS) (34 « Sciences du langage » ou l'ancienne CID « Commission interdisciplinaire thématique Sciences de la communication », 42 « Sciences de la communication »), où elle serait attendue, l'approche sémiotique n'est pas institutionnalisée en France comme discipline, ce qui explique qu'elle y fasse figure de perpétuelle « invitée ». Souvent utilisé pour manifester une attention accordée à la signification, à des objets très variés, le terme « sémiotique » se serait banalisé, sans référer précisément à un champ de méthodes spécifiques² (Ablali, 2007). Dans le domaine de l'analyse des interfaces numériques, des approches se sont construites depuis une vingtaine d'années, reflétant l'existence de plusieurs courants ou écoles, et qui trouvent toutefois une certaine homogénéité du fait d'un objet commun, la communication numérique. Cette partie en propose une synthèse modeste de ces travaux, que nous avons identifiés en prenant pour critère discriminant, non pas leur inscription explicite dans le champ de la sémiotique (pour les raisons évoquées ci-dessus), mais l'intérêt qu'ils accordent au processus de signification, par l'emploi des termes du lexique de ce domaine (« signe », « sémiotique », « signification », « interprétation », « trace », « indice »). Nous soulignons le caractère non exhaustif et nécessairement superficiel de cet état de la recherche, ayant pour finalité première de montrer le contexte dans lequel se situe l'approche dégagée dans la partie suivante, tout en démontrant l'intérêt d'examiner l'hypothèse de la place centrale de la sémiotique dans les approches actuelles de la communication numérique.

En France, dans le domaine des recherches relevant de la 71^e section du CNU ou de la section 36 du CNRS « Sociologie et sciences politiques »³, on peut observer qu'une approche sémiotique se dégage de par son positionnement à l'égard du courant francophone de la sociologie des usages. Ce dernier, s'étant donné pour projet les pratiques d'appropriation en analysant « ce que font *réellement* les gens avec ces objets » et technologies (Breton, Proulx, 2006), privilégie les méthodes d'enquête compréhensives et de type ethnographique. Le paradigme de l'*expressivisme connecté*, apparu à l'âge d'or des blogues⁴, et centré autour des travaux de Laurence Allard, appréhende

² « Bornons-nous à constater qu'aujourd'hui que le terme ne caractérise plus personne. Autrement dit, il ne caractérise plus un domaine de recherche particulier : bien des chercheurs, travaillant sur des objets différents, se l'approprient sans spécifier son sens. Cependant, il est nécessaire de faire remarquer que si la sémiotique n'a plus de limites et de lois *a priori* ni dans ses objets ni dans ses heuristiques, cela ne signifie pas qu'elle n'a pas besoin, pour avoir sens et rigueur, de poser des règles à son activité » (Ablali, 2007 : 2).

³ Il n'existe pas de section équivalente à la 71^e section du CNU, au CNRS (la commission interdisciplinaire Sciences de la communication, laissant faussement entendre un tel rapprochement, a privilégié des chercheurs issus des sciences informatiques, sciences politiques et histoire), pas plus que de section intégrant l'approche sémiotique (la 34^e section du CNRS, se consacrant aux sciences du langage).

⁴ Le fait que ces travaux mettent l'accent sur le caractère participatif au détriment de la prise en compte « des individus peu actifs sur le web et qui entretiennent un rapport exclusivement utilitaire au dispositif », comme le remarque Hélène Bourdeloie (2012), peut s'expliquer par le contexte technologique de sa conceptualisation puisque entre 2004 et jusqu'à 2007, les blogues sont les outils préférés des adolescents (Lehnart, Madden, 2007).

l'internet et le web comme un « laboratoire social-identitaire », favorisant la production identitaire et la reconnaissance sociale à travers l'exposition de soi (Allard, 2007), tout en présentant les mêmes limites que la sociologie des usages, celles de s'intéresser très peu au rapport direct à l'objet (Flichy, 2008). Soulignant ces limites ou le manque d'explicitation des études d'usage concernant la prise en compte du support de communication (Jeanneret, 2007), à une époque caractérisée par le renouvellement du conflit entre déterminisme technique et déterminisme social, plusieurs approches tentent de négocier une posture qui permettrait de prendre en compte l'analyse les spécificités du support interactif.

Réinvestissant l'héritage des études culturelles, et en particulier de l'article de Stuart Hall « Codage, décodage » (1994), qui montre la non-correspondance de la signification accordée par le producteur et le récepteur d'un même message médiatique, le « modèle sémiotique » (Flichy, 2008 : 150) de la théorie de l'acteur-réseau pose la question de l'utilisateur à travers la question de l'interface avec la machine. Selon cette conception, les innovateurs, faute de pouvoir englober la multiplicité complexe et hétérogène des représentations des usagers, codent leurs propres visions du monde dans le dispositif qu'ils produisent, en estimant qu'elles sont représentatives de celles des usagers (Flichy, 2008). Si cette approche intègre bien les spécificités du processus de codage et de décodage à l'œuvre dans les industries culturelles du numérique, elle ne développe, pas plus que la sociologie des usages, d'outil d'analyse qui permette de distinguer une production numérique d'une autre.

Plus radicale dans son approche du support technologique, l'analyse des « écrits d'écran » (Souchier *et al.*, 2003) propose d'engager une ethnosémiotique des pratiques de communication, resituant les *pratiques* informatiques dans l'histoire des systèmes d'écriture et de lecture et en pointant le rôle transformateur joué par la réalité technique et sémiotique du support numérique⁵ (Jeanneret, 2007). Le concept d'*architexte* désigne les outils d'ingénierie textuelle qui associent, sans les confondre, la réalité technique et la dimension symbolique de la communication. Dans cette approche, l'analyse de la « médiation sémiotique et scriptoriale » consiste à décrypter la mise en forme de l'écrit dans l'écran à travers, notamment, la notion d'*énonciation éditoriale*, en mettant en œuvre « une analyse pragmatique, sémiotique et documentaire de la médiatisation » (*ibid.*). Cette approche, dont la revue *Communication & langages* a diffusé de nombreuses applications, s'est montrée très prolifique, donnant naissance à plusieurs déclinaisons de l'approche sémiotique de la communication numérique.

Parmi elles, ancrées dans les études littéraires et dans la recherche-crédation, des chercheurs analysent et produisent des fictions interactives et des œuvres de littérature hypertextuelle. Cette approche insiste sur l'entrelacement intime de l'inscription de l'écriture et des procédures interactives entre l'utilisateur et la machine (Chapelain, 2005 ; Bouchardon, 2009). Des chercheurs ou artistes, tels que Jean-Pierre Balpe, Jean Clément, Philippe Bootz, Xavier Malbreil, Serge Bouchardon, développent en théorie et en pratique « une autre inscription communicationnelle du littéraire » (Balpe, cité par Chapelain, 2005), avançant et justifiant l'hypothèse d'une écriture informatique littéraire. Dans une approche documentaire, des travaux en sémiotique se concentrent sur l'analyse des interfaces numériques et de la production de signification dans une visée de conception. « Redocumentariser, c'est documentariser à nouveau un document ou une collection en permettant à un bénéficiaire de réarticuler les contenus sémiotiques selon son interprétation et ses usages » (Zacklad, 2007).

Privilégiant leur inscription en sciences du langage, tout en étant représentés en partie par des chercheurs en sciences de l'information et de la communication (SIC), des travaux se situant dans

⁵ « Les médias ont la propriété de mettre en forme l'interaction, d'offrir un support à l'expression symbolique et de conditionner, dans une certaine mesure (conditionner n'est pas déterminer) les moyens de l'interprétation » (Jeanneret, 2007).

la filiation de l'école greimassienne⁶ analysent les dispositifs numériques ludiques et de communication dans une perspective *tensive* (Mitropoulou, 2007 ; Pignier, 2007), c'est-à-dire attentive aux discours des émotions et des passions (Fontanille, Zilberberg, 1998).

En parallèle du paradigme français de l'approche sémiotique en SIC, une analyse sémio-pragmatique s'est en outre construite autour du Groupe de recherche en médiations des savoirs (GREMS) de l'université de Louvain-la-Neuve dans des cadres pluridisciplinaires convoquant la communication et l'éducation, pour concevoir ou améliorer des outils d'apprentissage à distance ou encore analyser les enjeux de dispositifs de médiation. Ce faisant, ces travaux permettent une analyse appliquée des interfaces (Klein, 2002) au moyen des concepts de médiation technologique (sensorimotrice, sociale et cognitive (Meunier, Peraya, 2004)) et de métaphore (Collard *et al.*, 2012). Ces travaux mettent en œuvre une analyse de l'énonciation (pour l'analyse des métaphores verbales), adjointe à une analyse de l'interface (dans ses dimensions graphiques, spatiales et hypertextuelles), et à des entretiens.

Si les approches sémiotiques de l'identité numérique sont peu nombreuses, en revanche la notion de signe s'est avérée incontournable pour analyser ce phénomène, inscrit sur des supports de représentation de soi⁷. *De facto*, les définitions actuelles de l'identité numérique en sciences humaines et sociales (par opposition aux approches des données d'identification ou d'authentification en sciences informatiques ou sciences physiques par exemple, qui n'examinent pas le phénomène dans son contexte humain et font donc abstraction du processus de signification) ne peuvent faire l'économie d'une définition par données significatives observables⁸. Ne se situant néanmoins pas explicitement dans une approche sémiotique, elles confirment parfaitement le phénomène souligné par Driss Ablali (2007) : en ce sens, on peut considérer que l'approche sémiotique intervient en complément d'une autre approche principale, qu'elle soit philosophique, documentaire, sociologique, ou communicationnelle. Ainsi, Louise Merzeau (2009) définit l'identité numérique comme « une collection de traces » dans une approche théorique, communicationnelle et philosophique, attentive aux enjeux symboliques ; Béatrice Cahour et Christian Licoppe (2010) analysent quant à eux les traces individuelles d'activité captées par les dispositifs technologiques (incluant la géolocalisation par captations GPS dans une approche sociologique appliquée, composée d'analyse de dispositifs et d'entretiens d'explicitation. Béatrice Galinon-Méléneç (2013) resitue le contexte anthropologique de ces traces en mettant en évidence leur continuité anthropologique avec les premières formes d'écriture, faisant le lien avec les travaux d'Emmanuel Souchier et d'Yves Jeanneret sur les « écrits d'écran ».

La méthodologie d'analyse de l'identité numérique présentée ci-après a été construite progressivement, à partir d'une première approche sémiotique peircienne des avatars dans les environnements virtuels en 2002⁹ (salons de discussion en 3D), appliquée aux jeux massivement multijoueurs (*Everquest*, *Dark Age of Camelot*), puis d'une approche sémio-pragmatique comparée, appliquée à la communication numérique (forums, messagerie instantanée, blogues, jeux d'aventure : Georges, 2007b), aux dispositifs artistiques (Georges, 2007a) et aux réseaux socionumériques (*Facebook* : Georges, 2009 ; jeux sociaux : Georges, 2012a, 2012b). La notion de trace a été dans un premier temps un élément important de définition de l'objet étudié, dans

⁶ L'approche greimassienne est une approche inscrite dans le domaine de l'analyse *structurale* de la signification, qui ne prend pas en compte le contexte d'interprétation ou de réception (par opposition à l'approche pragmatique) et considère que le sens existe en soi (il est donné). Elle se différencie en cela des approches pragmatiques, dont relève par exemple la sémiotique peircienne, qui envisage le signe comme faisant l'objet d'un processus interprétatif subjectif et contextualisé.

⁷ L'un des objectifs de notre thèse *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs, L'Hexis numérique*, a été de le démontrer (Georges, 2007b).

⁸ Cf. note 1.

⁹ Ce fut l'objet de notre DEA (Diplôme d'études approfondies, actuel M2), *Système du signe de la représentation de soi dans les mondes virtuels – L'objet immédiat et l'interprétant affectif*, Université Paris 8 (2002).

l'acception d'indice au sens peircien, considérant que sur le web, « l'utilisateur doit agir et se manifester pour exister », et que les signes qui le manifestent en ligne sont des « traces de sa présence » (Georges, 2005, 2007b).

Cette approche se fonde principalement sur l'approche sémio-pragmatique de la communication de Jean-Pierre Meunier et Daniel Peraya (2004) et sur l'approche des « écrits d'écran » (Souchier *et al.*, 2003), revisitée sous l'angle de l'analyse des signes qui manifestent l'identité numérique de l'utilisateur. Plusieurs méthodes sont en conséquence associées, à savoir une ethnographie des pratiques communicationnelles et une analyse des interfaces et des traces d'activités, pour comprendre le double jeu des pratiques d'appropriation (traces d'énonciation multiple des utilisateurs) et de standardisation (enjeux de l'énonciation éditoriale). En cela, nous considérons, à la suite d'Hélène Bourdeloie (2012), l'observation comme méthode complémentaire à l'entretien et à l'analyse des traces. Comme le souligne en effet H. Bourdeloie, ces deux méthodes ont leurs limites que leur association et une adaptation au cadre numérique peuvent permettre de réduire. L'entretien présente des limites comme les effets de légitimité produits (*e.g.* l'informatique tend à rendre compte des activités qu'il juge dignes d'intérêt pour l'observateur), et la pratique de l'observation confère à l'observateur une posture inconfortable à l'exemple du « paradoxe de l'observateur » que décrit Labov (1973), cité par H. Bourdeloie (2012 : 261). L'observation sur le web permet dès lors le relevé de données des profils des usagers (Georges, 2005, 2007b, 2009 ; Coutant, Stenger, 2010), des traces d'écriture laissées sur des blogues ou forums (*cf.* Julliard, 2009) qui, comme le rappelle H. Bourdeloie, « constituent certes une richesse mais aussi un risque pour qui exploite des données qu'il tend lui-même à construire » (2012 : 262).

ANALYSE SEMIOTIQUE DES IDENTITES NUMERIQUES

L'identité numérique est entendue comme ensemble de traces qui manifestent l'utilisateur dans les dispositifs interactifs. L'analyse sémiotique des identités numériques a pour objectif, d'une part, de déconstruire les profils des usagers – ou, plus généralement, les pages du web participatif où l'on observe la présence de traces d'énonciation de l'utilisateur –, et d'autre part, de mettre en évidence le double jeu de la standardisation et de l'appropriation de ces structurations sémiotiques.

Une situation d'énonciation indéterminée consécutive de la multiplicité intriquée des traces d'énonciation

Si le modèle originel de la communication suppose la distinction entre un émetteur (qui émet un message) et un récepteur (qui le reçoit), il en est autrement des interfaces numériques, qui mêlent sur le support numérique des traces d'énonciation multiples, pour reprendre l'approche de l'énonciation éditoriale développée par Yves Jeanneret et Emmanuël Souchier (2007). Par exemple, la page d'accueil de *Facebook* mêle les traces d'énonciation éditoriale (structuration de la page web, mise en forme des textes, disposition, etc.), les traces d'énonciation du propriétaire du compte (identifiant, nombre de messages en attente, photographie, etc.) et les traces d'énonciation d'autres personnes (modifications de statut, diffusion de liens, commentaires, photographies, etc.). La conséquence principale du point de vue de la transmission du message est, d'une part, le bruit sémantique lié à la surcharge cognitive consécutive à l'interprétation de cette prolifération d'informations et, d'autre part, une indétermination de la situation d'énonciation. Même si le sujet souhaite se cacher, le système génère des traces d'énonciation par l'identité agissante (Georges 2009, 2011) et à l'inverse, un sujet peut se connecter quotidiennement, consulter les nouvelles de ses « amis » (personnes dont il reçoit les messages), sans que cette prise d'information soit notifiée.

Dans le premier web des « pages persos » non dynamiques, les traces de présentation de soi étaient fort bien identifiées du fait de la rigidité des cadres techniques. Pour mettre à jour sa page,

il fallait passer par un client FTP (*File Transfer Protocol*). Pour faire participer les lecteurs, il fallait préalablement mettre en place un forum ou « livre d'or » (Klein, 2002). Les énonciations des uns et des autres se produisaient alors dans des cadres bien circonscrits et séparés. Avec le web social ou web participatif, qui se développe en France à partir des années 2003-2004, par les blogues, puis les réseaux sociaux numériques (RSN), les traces d'énonciation se multiplient et se mêlent, accroissant la quantité de signes qui manifestent l'identité de l'utilisateur (Georges, 2012a) tout en rendant confuse la distinction entre les différentes sources d'énonciation.

Du fait de l'essor du web participatif, on assiste à un phénomène second : des pages qui n'ont aucun enjeu de présentation de soi présentent des traces d'énonciation multiples qui relèvent du champ de l'analyse des traces identitaires. Par exemple, une page de *Wikipédia* présente une énonciation multiple : l'énonciation éditoriale, l'énonciation des auteurs de l'article et des relecteurs le cas échéant, l'énonciation de la personne qui consulte la page, si elle est identifiée. Rares sont aujourd'hui les pages qui ne présentent pas de trace d'énonciation multiple, de par le caractère participatif de leur rédaction, mais aussi de par les publicités affichées qui s'adaptent au profil de l'internaute qui consulte les pages. Ainsi, la méthode d'analyse que nous avons mise en place dans nos travaux pour l'analyse de l'identité numérique, du fait de l'évolution du web participatif, s'ouvre à l'analyse des interfaces numériques en général. L'analyse des identités numériques présentée ci-après ne se limite plus aux profils des usagers, mais est en conséquence applicable à des interfaces qui présentent des traces d'usage de l'utilisateur et qui équipent la communication personnelle ou intersubjective : applications du web 2.0 (*Facebook*, *Twitter*, *Youtube*), jeux vidéo participatifs (Georges, 2012b) ou encore aux applications de réalité augmentée. La volonté d'appréhension de multiples terrains (forums, messagerie instantanée, jeu vidéo), à la source de la conception de modèles transversaux (*cf. infra*), enrichit les problématiques de nouveaux questionnements.

L'approche ethnographique : un préalable incontournable

Quels que soient les logiciels et applications analysés, l'immersion par observation participante est une approche qui semble incontournable pour analyser les dispositifs en ligne (Pastinelli, 2011). En effet, entre les dispositifs tels qu'ils sont proposés par les éditeurs et concepteurs, et les dispositifs tels qu'ils sont appropriés par les utilisateurs, on observe de nombreuses divergences de plusieurs natures. Des fonctionnalités et champs proposés ne sont pas utilisés par la majorité des utilisateurs. Il en est ainsi, par exemple, dans *Facebook*, des champs « orientation sexuelle » ou « opinion politique ou religieuse ». On observe des divergences dans les données saisies au regard des champs proposés : les champs sont bien utilisés mais font l'objet d'un détournement. Par exemple, les champs de *MySpace*, analysé en 2009 (Georges *et al.*, 2009b), sont utilisés différemment que ce qui est prévu par les concepteurs (*e.g.* le champ « Qui suis-je ? » sert à notifier les centres d'intérêt).

Si ces détournements ou absences d'informations sont manifestes dans une majorité des profils d'une communauté, ils suggèrent qu'une norme d'usage s'est mise en place, de ne pas remplir ces champs, ou de les détourner. Les utiliser donc conformément à l'usage prescrit par l'application devient un signe fort. Par exemple, préciser son orientation sexuelle aura tendance à signifier que l'utilisateur recherche actuellement un ou des partenaires, tout comme le fait de préciser son opinion politique ou religieuse aura tendance à être interprété comme un signe identitaire fortement défendu par les utilisateurs qui en ont fait état. Dans la conception de la problématique, il est donc nécessaire de s'immerger dans les communautés de pratiques que l'on souhaite analyser, de manipuler les logiciels, et de discuter de façon informelle de leur usage avec les personnes qui l'utilisent semblablement. Dans ce contexte, il peut être délicat, en fonction de la proximité sociale entre le chercheur et les membres de la communauté étudiée, de conduire cette approche ethnographique (Pastinelli, 2011). Une attention particulière doit être accordée à la conservation des traces de l'observation, par des captures écran ou un enregistrement des textes

(*ibid.*). En effet, les textes disparaissent, les blogues et comptes utilisateurs peuvent être supprimés et la mise en forme même des blogues tout comme des RSN est fréquemment modifiée par les applications, modifiant le contexte de production du sens tout comme les contextes d'interaction.

Éléments de la méthode d'analyse

La méthode d'analyse adoptée dans nos travaux se décompose en plusieurs phases développées à la suite :

1. mise en place d'un modèle d'analyse répondant à une problématique et exprimant une hypothèse ;
2. analyse de la mise en forme interfaciale ;
3. analyse de l'appropriation. L'analyse de l'appropriation repose sur l'analyse de pages présentant des marques d'énonciation de l'utilisateur ;
4. analyse quantifiée de l'appropriation. Recueil de données.

Conception et ajustements du modèle d'analyse

La mise en place d'un modèle d'analyse, sorte de schéma simplifié de l'hypothèse, facilite une première lecture des interfaces sous l'angle de la problématique. Dans notre cas, dans la mesure du possible¹⁰, nous avons mis en forme graphique ces modèles. Le bénéfice d'une mise en forme graphique d'un modèle est justement ce qui en fait l'inconvénient : sa simplification. La mise en forme graphique facilite la communication d'une idée, la rendant facilement capitalisable et exploitable par le fait qu'elle laisse une part ouverte à l'interprétation des autres chercheurs et qu'elle rend compréhensible, en un minimum de temps, les grands axes d'un questionnement ; ce qui est particulièrement précieux dans notre champ de recherche prolifique. Dans nos travaux, nous avons mis en place, à titre d'exemple, plusieurs modèles destinés à répondre à une question de recherche. Ainsi, le modèle de la *Représentation de soi* (Georges, 2009, 2011) interroge la façon dont une « page perso » ou un blogue stimulent le processus de décentration, et la façon dont ils stimulent la prise en compte du point de vue de l'autre dans la construction de l'image de soi. Ce modèle propose de mettre en évidence les traces d'énonciation de l'Autre (visiteur laissant un commentaire) dans l'espace d'énonciation approprié par le sujet de l'autoreprésentation (titulaire de la « page perso » ou du blogue). Ce travail part de l'hypothèse défendue dans les travaux d'Annabelle Klein (2002) sur les pages personnelles. Dans le cadre d'ateliers psychopédagogiques avec des adolescents, A. Klein utilise en effet les marques de l'altérité (adresse à l'autre dans les textes publiés tels que « cher lecteur » et traces d'énonciation de la part des lecteurs dans le livre d'or) pour engager un processus de décentration cognitive. L'application de cette approche théorique aux blogues et aux jeux vidéo a permis de mettre en évidence la multiplication de ces traces d'énonciation de l'altérité, nécessitant que cette définition des marques de l'altérité soit revue (Georges, 2007b). Ainsi, le modèle de la *Représentation de soi* (*ibid.*) inclut les sociatifs (amis, guildes, équipe, favoris), les collections (vidéos partagées, photos partagées, objets de l'inventaire) et les représentations de l'espace géographique (cartes indiquant la localisation de l'utilisateur), comme différents degrés d'appel au processus de décentration (*ibid.* ; Georges, 2009). Second exemple de modèle, le modèle de l'identité numérique (Georges, 2009) interroge la perte d'emprise de l'utilisateur sur sa représentation ainsi que le rôle croissant de l'énonciation éditoriale.

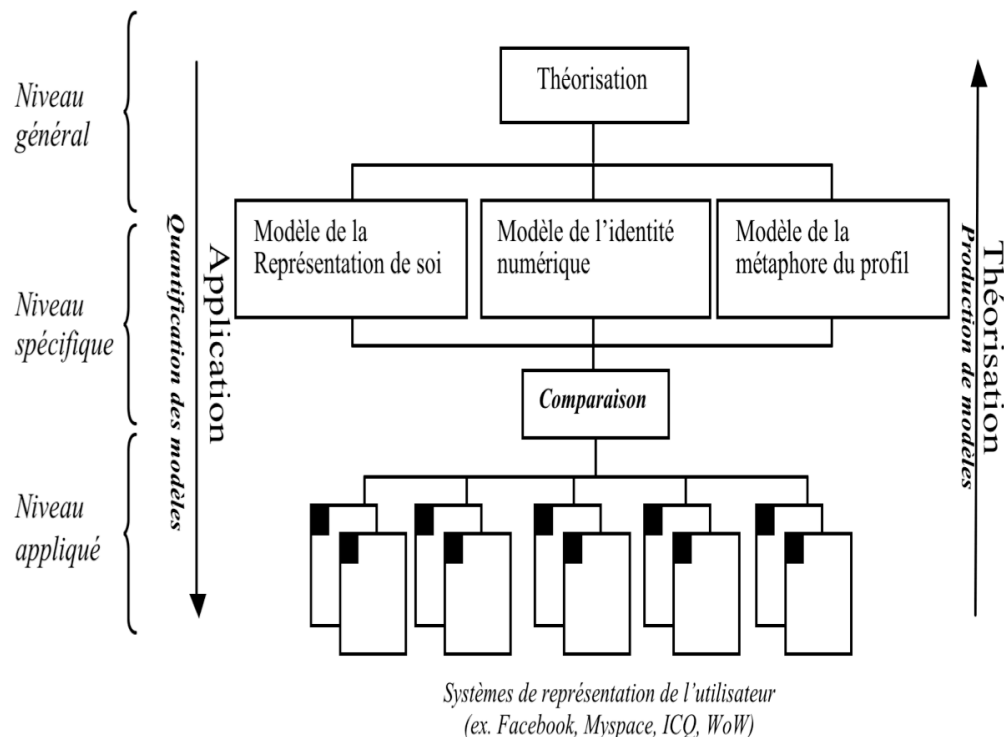
Dans le processus de construction du modèle, il s'effectue un réajustement constant des définitions de chaque composante du modèle à la suite des terrains étudiés, qui enrichissent le

¹⁰ Il n'est bien sûr parfois pas possible d'associer un modèle graphique à un modèle théorique. Par exemple, pour le modèle théorique de la métaphore du profil (Georges, 2010), il n'a pas été possible d'associer un schéma en raison de la multidimensionnalité des concepts composant (*i.e.* métaphore du soi d'ordre terminologique, métaphore du chez soi d'ordre spatial, métaphore du flux d'ordre temporel).

modèle ou le confrontent à des cas limites : ainsi, l'identité de chaque composante du modèle se construit par différenciation avec les autres et s'éprouve, à un niveau appliqué et comparatif, à la réalité concrète des pratiques des utilisateurs.

Bien que les modèles construits visent à être appliqués à de nouveaux logiciels, on discerne des temporalités et des croisements entre les différents modèles ainsi conçus. La structuration de l'approche par niveaux d'analyse permet de problématiser cette mise en perspective synchronique et diachronique. Les niveaux d'analyse s'appuient sur la définition de Jean-Marie Klinkenberg (1996). L'analyse procède par comparaison des composantes de l'artefact technique au niveau *appliqué* ; des modèles sont construits au niveau *spécifique*, produits de cette comparaison ; la *théorisation* porte sur la mise en relation des modèles.

Figure 1. Niveaux appliqué, spécifique et théorique de l'analyse (Georges, 2011)



L'analyse appliquée (*cf.* figure 1) à un seul logiciel ou application permet d'interroger la pertinence du modèle, en précisant la définition des composantes et consolider son architecture générale, il est appliqué en détail à un seul logiciel (*e.g.* *Livejournal* : Georges, 2005 ; des poèmes interactifs : Georges, 2006 ; *Facebook* : Georges, 2009).

L'analyse comparée diachronique de niveau spécifique ou appliqué (*e.g.* approche diachronique de l'identité numérique : Georges, 2012) permet d'analyser la dynamique d'évolution d'une même application, en mettant en évidence les champs développés, ceux qui disparaissent, et d'élargir ces conclusions au niveau de la stratégie de présentation de l'utilisateur déployée par l'application. L'analyse spécifique comparée synchronique (*e.g.* entre *Facebook* et *MySpace* : Georges *et al.*, 2009) permet de comparer deux systèmes représentationnels à une même date : elle vise à cerner, par comparaison, les différentes stratégies de présentation de soi dans deux applications différentes qu'elles soient concurrentes (*e.g.* deux réseaux sociaux professionnels) ou non (*e.g.* un réseau social professionnel et un site de rencontre), afin de mettre en évidence les spécificités de la présentation de soi dans chacune de ces applications.

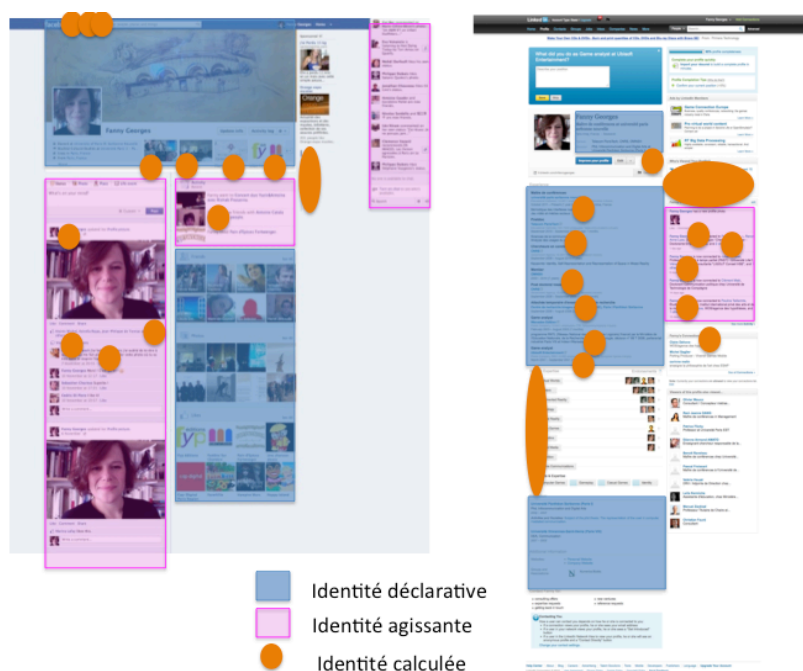
La construction de modèles ainsi que leur application dans une approche spécifique comparée permettent de saisir les mutations des représentations culturelles de l'identité et de la communication interpersonnelle en général *emprises* (incorporées) dans les dispositifs, c'est-à-dire présentes dans les modèles techniques et implicites de conception. Des premières « pages perso » pratiquées dans les années 90, éditées à l'aide d'un éditeur « *Wysimng* » et nécessitant des compétences techniques de manipulation d'un logiciel dédié (comme *Dreamweaver*) et d'un client FTP pour la mise en ligne, aux blogues utilisés dix ans plus tard, les objets observés ont changé. Ces changements peuvent nécessiter en conséquence la construction d'autres modèles, pour mettre en lumière les enjeux des autres usages ou paramètres émergents. Par exemple, une dimension du modèle peut devenir si importante qu'elle nécessite un éclatement de la catégorie pour faire émerger les différentes composantes internes en catégories principales. Tel pourrait être le cas par exemple de l'identité agissante et de l'identité calculée du schéma de l'identité numérique. Plus généralement, tel a été le cas du modèle de l'identité numérique, qui répond à l'observation de la démultiplication d'autres signes, qui n'étaient pas appréhendés comme tels dans l'analyse.

Application d'un modèle : analyse de la mise en forme interfaciale

Le modèle ainsi mis en place permet une première lecture des interfaces. Quels sont les traits caractéristiques et les principales tendances de l'évolution de la mise en forme et de la présentation d'une application ? L'analyse de la mise en forme interfaciale (Collard *et al.*, 2012) consiste à baliser des zones ou éléments/champs de l'interface.

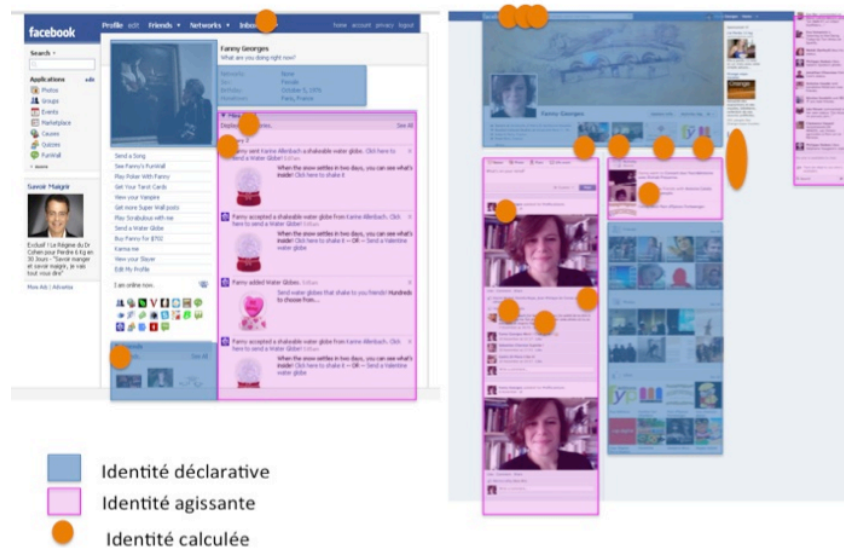
À titre d'exemple, dans la figure 2, au regard de *Facebook*, application la plus populaire à l'échelle mondiale entre 2007 et 2011, l'identité calculée dans *LinkedIn* apparaît démultipliée d'une part et, d'autre part, développant de multiples entrées d'inscription du rayonnement de l'utilisateur : le nombre de contacts apparaît trois fois (redondance), le nombre de personnes ayant saisi des mots-clés sur le profil de l'utilisateur, le nombre de personnes ayant vu le profil les deux dernières semaines, le nombre de fois où le nom du propriétaire du profil a été recherché dans le moteur de recherche.

Figure 2. Approche comparée synchronique de *Facebook*, *LinkedIn*



Dans la figure 3, qui compare l'interface de *Facebook* en 2008 et en 2012, on observe qu'une plus grande place est accordée à l'identité déclarative de l'utilisateur (celle qui est composée des signes que l'utilisateur saisit lui-même pour se représenter, et qui correspondent le plus haut degré d'emprise de l'utilisateur sur sa représentation). En contrepartie, l'identité calculée – à savoir les chiffres qui apparaissent çà et là sur le profil et quantifient certaines informations telles que le nombre d'amis ou le nombre de photos partagées, en les valorisant de ce fait – est démultipliée. De plus, les zones *déclarative* et *agissante* s'interpénètrent, semblant suggérer une quête de susciter l'impression d'équilibre entre l'identité délibérée et l'identité affectée par l'application.

Figure 3. Analyse diachronique de la présentation de soi dans *Facebook*



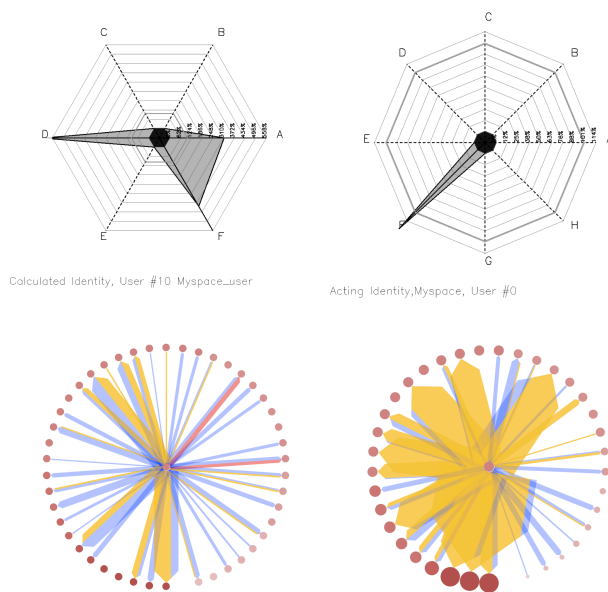
Ces analyses de l'interface mettent en évidence les tendances d'énonciation éditoriale relatives à la présentation de l'identité de l'utilisateur et aux modèles culturels implicites de la relation et de l'altérité (Georges, 2011).

Analyse quantifiée de l'appropriation

L'approche par modèle permet d'aboutir à une approche appliquée et quantifiée. Dans nos travaux, nous avons développé deux formes de visualisation, sous forme de graphes-radar (Georges, 2009 ; cf. figure 4, ligne 1) et sous forme de graphes « nœud lien » individuels, qui font ressurgir une dimension qualitative dans l'approche quantifiée (Georges *et al.*, 2009. Cf. figure 4, ligne 2). Dans cette perspective, il s'agit d'associer à chaque critère de la page de profil une valeur quantifiée en fonction de la quantité des informations délivrées sur la page de profil et de pondérer ces différents critères. Le relevé peut être fait manuellement, ou de façon automatisée, en utilisant une API (*Application programming interface*)¹¹. Dans les réseaux sociaux numériques relevant du modèle du « paravent » (Cardon, 2008), comme *Facebook*, c'est-à-dire qui dévoilent le profil différemment selon le degré de visibilité accordé par l'utilisateur à ses différents groupes d'amis, se pose la question de l'observation participante (Georges, 2009) : il est nécessaire d'intégrer d'une manière ou d'une autre la vision subjective de l'observateur qui effectue le relevé. Ce problème ne se pose pas dans les autres applications, l'ensemble du profil étant dévoilé à tous de la même manière.

¹¹ Nous ne revenons pas ici plus en détail sur les méthodes de quantification adoptées, que nous avons déjà amplement présentées dans les travaux cités, notamment Georges, 2009 ; Georges *et al.*, 2011.

Figure 4. Analyse quantifiée et visualisation



CONCLUSION

Les approches des interfaces numériques en sciences humaines et sociales, qui utilisent la notion de signe ou de trace pour analyser l'identité numérique, ne se revendiquent pas pour la plupart de la sémio-pragmatique. Cette approche, dont les usages paradoxaux montrent la centralité, serait-elle condamnée à rester un paradigme faible auquel les chercheurs auraient recours dans un espace de liberté affranchi de toute cadre théorique et méthodologique spécifique ? Les travaux en sémio-pragmatique de la communication numérique développés en dehors de la France montrent que cette nébulosité méthodologique manifeste moins une impasse de la sémiotique qu'un contexte institutionnel encourageant cette nébulosité.

L'approche sémio-pragmatique de l'identité numérique proposée dans cet article se fonde principalement sur l'approche sémio-pragmatique de la communication numérique d'une part, et sur l'approche des « écrits d'écran » d'autre part, approches revisitées sous l'angle de l'analyse des traces. Plusieurs méthodes sont en conséquence associées : l'ethnographie des pratiques communicationnelles, l'analyse des interfaces et des traces d'activités et la visualisation, pour comprendre le double jeu des pratiques d'appropriation (traces d'énonciation multiples des utilisateurs) et de standardisation (enjeux de l'énonciation éditoriale).

L'essor du phénomène social et symbolique de l'identité numérique s'est développé à tel point, dans le web social, que tout signe se présente comme trace potentielle d'énonciation. Dès lors, si l'analyse des traces constituait, avant le web dynamique, une approche spécifiquement liée aux problématiques de présentation identitaire, elle constitue aujourd'hui le socle sur lequel de nombreux travaux reposent, dès lors que les usages sont interrogés, en complément des entretiens qui permettent de vérifier les hypothèses et de comprendre les *tactiques* (Certeau, 1990) sous-jacentes à leur production raisonnée. Dans les profils des usagers, s'agrègent les traces produites par soi aux traces produites par les autres, poursuivant la *documentarisation* (Zacklad, 2007) identitaire des individus en un flux d'énonciation multiple et indéterminée. Cette confusion des sources d'énonciation n'est-elle pas une métaphore de la construction identitaire elle-même qui procède autant par expression de soi que par incorporation du regard de l'autre ?

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Ablali (Driss), « Sémiotique et SIC : je t'aime, moi non plus », *Semen*, n° 23, 2007.
- Allard (Laurence), « Blogs, Podcast, Tags, Mashups, Locative Medias. Le tournant expressiviste du web », *Médiamorphoses*, n° 21, 2007.
- Bourdeloie (Hélène), « L'appropriation des dispositifs d'écriture numérique en questions », in Dang Nguyen (Godefroy), Créach (Priscillia) dir., *Le numérique en sociétés*, Paris, L'Harmattan, 2012, pp. 257-278.
- Bouchardon (Serge), *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris, Hermès Science, 2009.
- Breton (Philippe), Proulx (Serge), *L'explosion de la communication à l'aube du XXI^e siècle*, Montréal, Les Éditions du Boréal, 2006.
- Cahour (Béatrice), Licoppe (Christian), « Confrontations aux traces de son activité. Compréhension, développement et régulation de l'agir dans un monde de plus en plus réflexif », *Revue d'anthropologie des connaissances*, n° 2, 2010, pp. 243-253.
- Cardon (Dominique), « Le *design* de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », *Réseaux*, n° 152, 2008.
- Certeau (Michel de), *L'invention du quotidien*, tome I, *Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
- Chapelain (Brigitte), « Écritures en ligne et communautés : approches pluridisciplinaires ; spécificités et complémentarités des problématiques », actes du colloque *Écritures en ligne et communautés*, Université de Rennes 2, 26-27 septembre 2002, CERCOR (CERSIC), Rennes, 2005.
- Clément (Jean), « Quelques fantasmes de l'écriture combinatoire » in Chapelain (Brigitte) dir., *Écritures en ligne et communautés*, actes du colloque *Écritures en ligne et communautés*, Université de Rennes 2, 26-27 septembre 2002, Rennes, CERCOR (CERSIC), 2005.
- Collard (Anne-Sophie), Fastrez (Pierre), Brouwers (Aurélien), « Convivialité et métaphore dans les interfaces de systèmes interactifs », *Interfaces numériques*, n° 3, 2012.
- Coutant (Alexandre), Stenger (Thomas), « Processus identitaire et ordre de l'interaction sur les réseaux socionumériques », *Les enjeux de l'information et de la communication*, août 2010, http://w3.ugrenoble3.fr/les_enjeux/2010/Coutant-Stenger/Coutant-Stenger.pdf (consulté le 9 décembre 2012).
- Flichy (Patrice), « Technique, usage et représentations », *Réseaux*, n° 148-149, 2008, pp. 147-174.
- Fontanille (Jacques), Zilberberg (Claude), *Tension et signification*, Liège, P. Mardaga, 1998.
- Galinon-Méléneq (Béatrice), « Des *signes-traces* à l'*Homme-trace* – Perspective anthropologique », in Mille (Alain) dir., *De la trace à la connaissance à l'ère du Web*, *Intellectica*, n° 59, 2013, pp. 89-113.
- Georges (Fanny), « À l'image de l'Homme : de l'avatar aux identités numériques », *Le temps des médias*, n° 18, 2012a, pp. 136-147.
- Georges (Fanny), « Avatars et identité dans le jeu vidéo », *Hermès*, n° 62, 2012b, pp. 33-47.
- Georges (Fanny), « L'identité numérique sous emprise culturelle – De l'expression de soi à sa standardisation », *Les cahiers du numérique*, vol. 7, n° 1, 2011, pp. 31-48.
- Georges (Fanny), *Identités virtuelles – Les profils utilisateur du web 2.0.*, Paris, Questions théoriques, 2010.
- Georges (Fanny), « Identité numérique et représentation de soi : analyse sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0. », *Réseaux*, 2009, n° 154, pp. 165-193.
- Georges (Fanny), « Ritournelle poétique et poïétique de la signification », *E-Poetry*, 2007a, <http://www.epoetry2007.net/french/articles/georges.pdf> (consulté le 9 juillet 2013).

Georges (Fanny), *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs – L'hexis numérique*, Thèse de doctorat, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, 2007b.

Georges (Fanny), « Stratégies d'automédiation : de la création de soi au jeu des intersubjectivités », actes de la conférence H2PTM'05 (*Hypermedias, Hypertexts, Products, Tools and Methods*) *Créer jouer, échanger : expériences de réseaux*, Paris, Hermès, 2005, pp. 93-107.

Georges (Fanny), Seilles (Antoine), Artignan (Guillaume), Arnaud (Bérenger), Hascoët (Mountaz), Rodriguez (Nancy), Sallantin (Jean), Dresp-Langley (Birgitta), « Sémiotique et visualisation de l'identité numérique : une étude comparée de *Facebook* et *Myspace* », actes de la conférence H2PTM'09 (*Hypermedias, Hypertexts, Products, Tools and Methods*) *Rétrospective et Perspective 1989-2009*, Paris, Hermès, 2009, pp. 257-268.

Hall (Stuart), « Codage/décodage », *Réseaux*, vol. 12, n° 68, 1994, pp. 27- 39.

Jeanneret (Yves), « La prétention sémiotique dans la communication – Du stigmatisme au paradoxe », *Semen*, n° 23, 2007, pp. 79-92.

Julliard (Virginie) « Les formes d'expression du genre sur les sites de campagne des candidates aux élections présidentielles de 2007 », Journées doctorales de la SFSIC, Université Grenoble 3, 28 mars 2009.

Klein (Annabelle), *Les pages personnelles comme nouvelles figures de l'identité contemporaine – Analyse narrato-pragmatique des récits de soi sur Internet*, Presses universitaires de Louvain, 2002.

Klinkenberg (Jean-Marie), *Précis de sémiotique générale*, Bruxelles, De Boeck, 1996.

Lenhart (Amanda), Madden (Mary), « Teens, Privacy & Online Social Networks », Washington, DC, *Pew Internet & American Life Project*, April 18, 2007, <http://www.pewinternet.org/Reports/2007/Teens-Privacy-and-Online-Social-Networks/1-Summary-of-Findings.aspx> (consulté le 8 juillet 2013).

Merzeau (Louise), « Présence numérique : les médiations de l'identité », *Les enjeux de l'information et de la communication*, octobre 2009, http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2009/Merzeau/ (consulté le 15 mars 2013).

Meunier (Jean-Pierre), Peraya (Daniel), *Introduction aux théories de la communication*, Bruxelles, De Boeck, 2004.

Mitropoulou (Eléni), « Sémiotique et communication en nouvelles technologies », *Semen*, n° 23, 2007, pp. 107-120.

Pastinelli (Madeleine), « Pour en finir avec l'ethnographie du virtuel ! Des enjeux méthodologiques de l'enquête de terrain en ligne », *Anthropologie et sociétés*, vol. 35, n° 1-2, 2011, pp. 35-52.

Pignier (Nicole), « Rhétorique *multimodale*, essai de définition », in Badir (Sémir), Klinkenberg (Jean-Marie) dir., *Figures de la figure, Sémiotique et rhétorique générale*, PULIM, Limoges, 2007, pp. 183-201.

Souchier (Emmanuël), Jeanneret (Yves), Le Marec (Joëlle) dir., *Lire, écrire, récrire : objets, signes et pratiques des médias informatisés*, BPI, Paris, 2003.

Vidal (Geneviève), « L'interactivité et les sciences de l'information et de la communication », *Actes du colloque de l'AISLF*, Université de Tours, 2004, pp. 366- 375.

Zacklad (Manuel), « Réseaux et communautés d'imaginaire documédiatisées », in Skare (Roswitha), Lund (Niels Windfeld), Varheim (Andreas) dir., *A Document (Re)turn*, Peter Lang, Frankfurt am Main, 2007, pp. 279-297, http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00180185/ (consulté le 9 juillet 2013).