HAL
open science

L'identité numérique dans le web 2.0

Fanny Georges

To cite this version:

Fanny Georges. L'identité numérique dans le web 2.0. Le Mensuel de l'Université, 2008. hal-01575199

HAL Id: hal-01575199

https://hal.science/hal-01575199v1

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.

Georges, F. (2008) « L'identité numérique dans le web 2.0 ». **Le mensuel de l'Université** n°27. Juin 2008. (En ligne)

L'identité numérique dans le web 2.0

Fanny Georges
Centre de Recherche Images, Cultures et Cognition (CRICC)

Second Life, Facebook, Myspace, Meetic, Emule, Live messenger, Linkedin, YouTube, World of Warcraft… ne sont pas seulement des communautés de loisir ou de travail. Dans ces univers virtuels où le corps est une représentation, l'image de soi change. Le sujet se découvre lui-même et apprend à voir les autres sous un autre jour. Les interfaces numériques participent de la construction de l'image de soi et du monde. Le sujet emporte avec lui cet appareillage cognitif hors de l'écran…

Dès lors que les nouvelles technologies ont fait partie du quotidien, il est devenu nécessaire de comprendre comment les interfaces modifient notre état de conscience, c'est-à-dire notre perception du monde, de soi-même et de l'altérité.
Notre thèse examine l'appareillage perceptif formé à la lisière de l'être humain et de la machine : *l'hexis numérique*. L'hexis numérique peut être définie comme une sculpture agissante de soi dans le monde virtuel.

L'existence virtuelle diffère de l'existence réelle : à l'écran, la personne doit agir pour être présente. Si elle ne se manifeste pas, elle est invisible pour les autres et n'existe pas.
De la prise d'existence à son maintien, l'*hexis numérique* peut être comparée à une « barbe-à-papa », « une substance poisseuse à laquelle se collent sans cesse de nouveaux détails biographiques » (E. Goffman).
Des signes permanents constituent le bâton central de l'identité autour duquel s'agrègent d'autres signes qui actualisent la représentation, lui contractant une mobilité symptomatique d'une entité vivante. Ainsi, les champs « centres d'intérêt », « musiques préférées », « amis », s'agencent entre le sujet et sa représentation (l'avatar ou le pseudonyme).
Cette structuration centrée utilisateur et décentrée en la machine est au fondement de la dynamique d'apprentissage propre aux nouvelles technologies (Figure 1).

L'hexis numérique peut se décomposer en 3 dimensions (Georges 2008) :
- l'identité déclarative, renseignée directement par l'utilisateur ;
- l'identité agissante, renseignée indirectement par ses activités ;
- l'identité calculée, produite d'un traitement de l'identité agissante par le système.

Des exemples de chacune de ces catégories sont donnés dans la Figure 2. Ce tableau comparatif attire l'attention sur une lecture comparative et transversale des catégories identitaires.

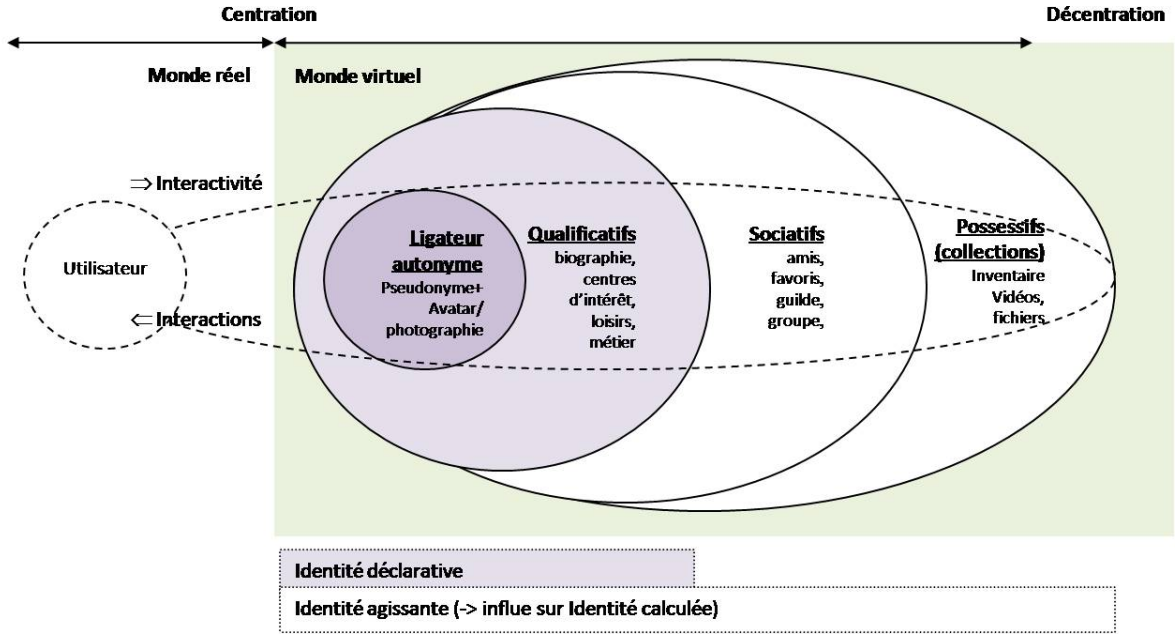

Figure 1 Modèle de l'identité numérique (hexis numérique) entre centration et décentration Source : F.Georges 2008

Typologie		*Exemples*		
Catégorie	**Embrayeurs**	*Anarchy Online*	*MSN*	*Livejournal*
Identité déclarative	***Ligateur autonyme***	pseudonyme, avatar	pseudonyme	pseudonyme
	Qualificatifs	feuille de personnage ; Métier, race, fonction	feuille de profil La devise, les centres d'intérêt	informations personnelles biographie centres d'intérêt
Identité agissante	**Action**	ramasser un objet lancer un sort	discuter modifier sa photographie	publier un texte commenter
	Communauté	guilde, groupe	amis	favoris
	Collections	objets de l'inventaire		
Identité calculée	**Chiffre**	nombre de munitions, de coéquipiers, points de vie, points d'expérience	nombre d'amis connectés	nombre de commentaires, de visites, date de la dernière connexion.

Figure 1 Exemples (MMORPG, messagerie instantanée, blog) source : F. Georges 2008

- **Identité déclarative**

L'identité déclarative est une description de la personne par elle-même. D'une catégorie de logiciel à l'autre, cette identité varie en termes de réalisme et de quantité : plus réaliste dans les sites de communication (rencontre, communautés, networking), elle est plus fictionnelle dans les jeux vidéo (MMORPG) ; très détaillée dans les applications communautaires (communication et jeu), elle est peu renseignée dans les logiciels de partage de médias.

Dans un site communautaire ou un blog, elle peut être vraie ou fausse : tout dépend de l'intention de communiquer l'utilisateur et des usages. Par exemple, dans Facebook, « sexe », « date de naissance », « situation amoureuse » sont usuellement réels; dans un blog, « nom du journal », « biographie » sont usuellement romancés.
Dans un jeu vidéo (MMORPG : « métier », « classe »), l'identité déclarative ne prétend être ni « vraie », ni « fausse », mais répond au désir d'incarner un personnage.
Dans les sites de pair-à-pair (Emule), elle est réduite à un pseudonyme, les usagers ne souhaitant peut-être pas se décrire trop précisément !

Plus l'identité déclarative est forte et détaillée, plus la représentation singularise la personne par différenciation : l'accumulation d'informations est au fondement de la différenciation identitaire originelle, celle du web 1.0 (celui des pages personnelles). Elle constitue le centre de l'identité, autour duquel s'agrègent l'identité *agissante* et *calculée*.

- **L'identité agissante**

L'identité agissante s'est développée avec le web 2.0. Elle diffère de l'identité déclarative : trace temporaire d'une autre action, elle se compose de la mention des activités communautaires ou personnelles dans le monde virtuel.
Dans Facebook, ces informations sont contenues en le *mini-historique* : « X et Y sont désormais amis », « X a acheté Y pour la somme de 2300$ », « X a rejoint le groupe Z ».
Dans un MMORPG, elles apparaissent dans les canaux de discussion : « X a ramassé l'objet Z », « X a changé d'armure », « X a jeté l'objet Z » informent les coéquipiers de leurs actions respectives.
Ces signes temporaires engendrent parfois des objets plus durables voire permanents. Ainsi, les « collections » (Figure 2) rassemblent des objets accumulés au cours de l'exploration : vidéos (You Tube), photos, des liens (Del.icio.us), fichiers (Emule), objets magiques et armes (MMORPG), amis (Facebook, Mayspace).
Ces collections alimentent conjointement la structure déclarative (liste d'albums et d'amis complètent la description de la personne dans ses activités et son réseau social !), et la structure calculée (« nombre d'amis », « de vidéos »).

- **L'identité calculée**

Troisième composante de l'identité, l'identité calculée se compose de variables produites un calcul du système.
A la différence de l'identité déclarative, l'identité calculée n'est pas renseignée par l'utilisateur; à la différence de l'identité agissante, elle n'est pas le produit immédiat de son activité.
Certaines variables sont qualitatives : « l'utilisateur est connecté » « disponible », « loin de son clavier », « occupé », renseignent sur la présence de l'utilisateur et sont déduites par le

système. D'autres quantitatives : « nombre d'amis » (Facebook), « points d'expérience » (MMORPG), notation (HotOrNot).
En quantifiant la présence, la visibilité, la notoriété de l'utilisateur, l'identité calculée effectue plus ou moins explicitement des comparaisons (classements) ; elle développe une importance démesurée du chiffre dans le système identitaire et reflète les actions de l'utilisateur dans le miroir culturel local, impliquant implicitement une forme de jeu social (Cf. Figure 3 ; Georges 2005). De jouer à avoir le plus d'amis, à vendre ses amis, les utilisateurs de Facebook savent qu'il n'y a qu'un pas !

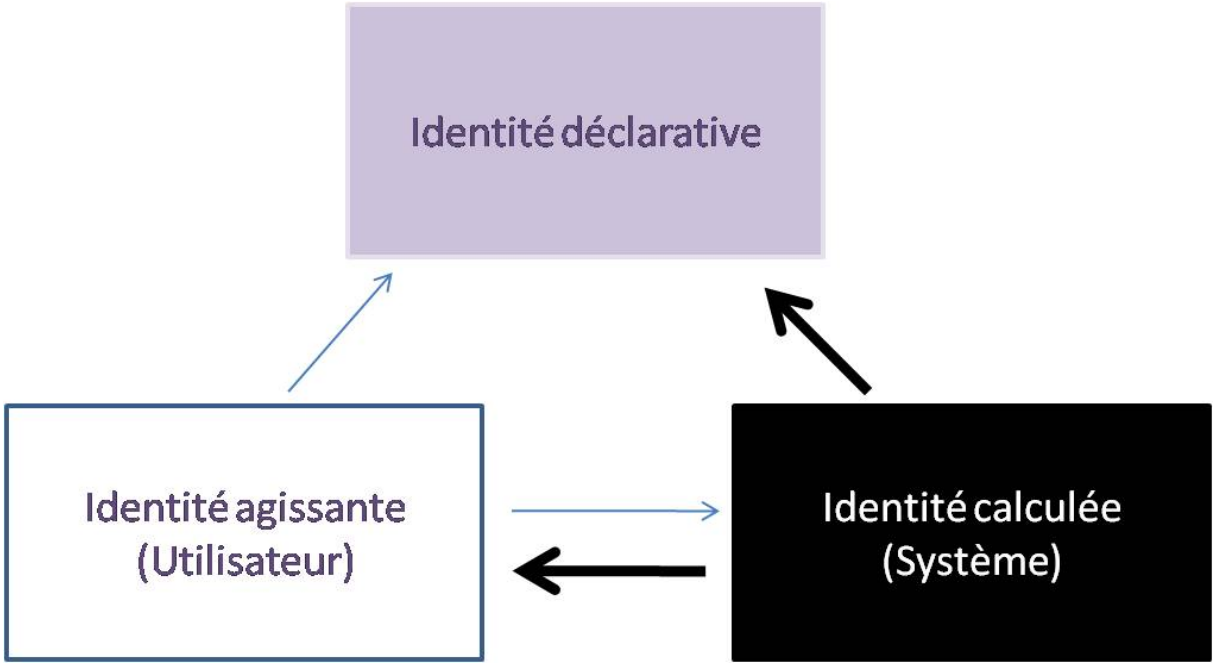

Figure 3 l'emprise représentationnelle du système source : F. Georges 2008

- **Conclusion**

L'identité déclarative, centre de l'identité « 1.0 », n'est plus prépondérante dans le web 2.0 ; l'identité 2.0 est agissante et orientée par l'identité calculée. Caractériser les personnes sans qu'elles aient à remplir des champs descriptifs, stimuler des dynamiques communautaires par le chiffrage de certaines informations, telles sont les points d'orgue de l'emprise culturelle dans le web 2.0 (Georges 2008).
L'absence d'informations déclaratives n'est pas un obstacle à la socialisation ni à la reconnaissance par les autres, c'est à dire au phénomène identitaire.
Comme le sculpteur choisit de ciseler les mains de sa sculpture ou de ne pas figurer les bras, l'utilisateur modèle et remodèle son identité dans le flux de son exploration agissante. L'essence de la représentation n'est non pas la sculpture mais l'acte de la modeler continuellement pour maintenir son existence fugace en soi.
Le web 2.0, en déployant l'identité agissante et l'identité chiffrée, stimule les comportements compulsifs. Il s'agit de se manifester sans cesse pour continuer d'exister et maintenir l'existence de sa représentation.
L'identité numérique dans le web 2.0 préfigure une focalisation générationnelle sur l'immédiat. Pétrir l'instant présent, dans la tension d'un avenir conçu comme résultat de l'action immédiate. Une identité qui serait l'agrégat des sédiments de mes actions strictement actuelles. Carpe diem … ou dispersion ?

- **Références travaux**

Georges, F., « Jeux d'identités numériquement interfacées », Annexes des Actes d'IHM 2003. Presses Universitaires de Caen, 2003. Disponible sur : http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=25

Georges, F., « Stratégies d'automédiation: de la création de soi au jeu des intersubjectivités ». Actes de la conférence H2PTM'05 : Créer jouer, échanger. Paris : Hermès, 2005. 93-107. – 446 p.

Georges, F., Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. L'hexis numérique. Thèse de doctorat. Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. 2007. Disponible sur : http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=144

Georges, F., «Les composantes de l'identité dans le web 2.0, une étude sémiotique et statistique. Hypostase de l'immédiateté.» Actes du 76ème congrès de l'ACFAS : Web participatif : mutation de la communication, Institut national de la recherche scientifique, 6-7 mai 2008, Québec.