



HAL
open science

**L'identité personnelle numériquement interfacée :
Ginger Bombyx, forme et jeux de sens de la
représentation de soi.**

Fanny Georges

► **To cite this version:**

Fanny Georges. L'identité personnelle numériquement interfacée : Ginger Bombyx, forme et jeux de sens de la représentation de soi.. Doctoriales du GDR TIC & Société, Jan 2004, Marne-la-Vallée, France. hal-01575323

HAL Id: hal-01575323

<https://hal.science/hal-01575323>

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.

Doctoriales du GDR TIC & Société 28-29 janvier 2004

**L'identité personnelle numériquement interfacée :
Ginger Bombyx, forme et jeux de sens de la représentation de soi.**

Fanny Georges, Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

Cette contribution vise à présenter l'objet de mes recherches doctorales sur la représentation de soi. La communication assistée par ordinateur nécessite de créer une représentation de soi pour que s'établisse un échange avec un interlocuteur. En donnant forme à la représentation mentale de soi, l'acte de re-création et de mise en scène de soi provoque une prise de conscience existentielle de la relation à l'autre, et à soi en tant qu'être social par des expérimentations à caractère autofictionnel : créant une représentation de lui-même, et étant perçu selon cette représentation, l'utilisateur crée une fiction identitaire et l'éprouve par ses interactions.

1METHODE ET TERRAIN

La représentation de soi pose en premier lieu la question de l'adéquation entre la représentation et l'image que l'on a de soi.

Nous avons choisi de comparer deux formes de représentation de soi qui correspondent à deux grands pôles de la relation de communication à distance : la représentation que l'utilisateur crée en fonction de son objectif relationnel et celle à laquelle il s'identifie pour jouer.

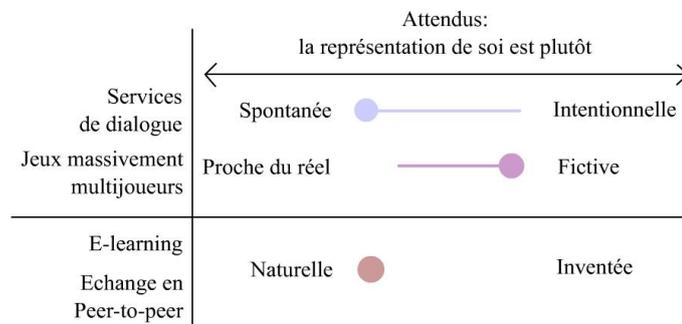


Figure 1 Terrain et attendus

La typologie de la représentation de soi que nous allons présenter est donc issue d'un terrain constitué de jeux massivement multijoueurs, d'outils de communication en ligne, de

GEORGES, Fanny (2004) « L'identité personnelle numériquement interfacée : Ginger Bombyx, forme et jeux de sens de la représentation de soi. » Doctoriales du GDR TIC et Société. Ecole Nationale des Ponts et Chaussées et Université de Marne-la-Vallée, Marne-la-Vallée.,29 janvier 2004.

sites communautaires. Nous les avons choisis en fonctions des attendus communs : on attend d'un service de dialogue qu'il présente chaque membre le plus fidèlement possible à la réalité, tandis qu'on attend d'un jeu massivement multijoueur que chaque joueur fasse du rôleplay, c'est à dire joue le rôle du personnage qu'il a choisi. Or dans un chat ou un réseau amical, un pseudo décalé et affectif fait office de diminutif. Dans une recherche d'emploi, des procédures administratives et des échanges professionnels, il convient de s'identifier par le nom et prénom chez l'hébergeur approprié, personnel ou professionnel. L'utilisateur d'internet est amené à créer des identifiants conformes aux usages pressentis. Armelle2000, armelle.rocher et blitzin08 sont la même personne dans des contextes différents. Cette gestion des différentes identités fait prendre conscience à l'individu des enjeux interactionnels de la présentation de lui-même, dans une toute autre mesure que cela ne lui est possible en coprésence : à distance, il en est entièrement le maître.

Nous avons mené une étude sur les jeux massivement multijoueurs en ligne, dans le cadre d'une recherche financée par le ministère de l'éducation¹. Six évaluateurs de jeux ont été recrutés en fonction de leur pratique de jeu et de leur culture du jeu vidéo. Nous avons étendu nos observations sur les MMORPG Ultima Online, Anarchy Online, La Quatrième Prophétie, Asheron's Call, Mankind, Everquest, Dark Age of Camelot, World War II Online, jeux qui disposaient d'une large communauté de joueurs. Les évaluateurs ont répondu à un questionnaire écrit portant à la fois sur la description objective de l'univers et de l'interface, mais aussi sur le témoignage de l'inscription, de l'apprentissage, de la sociabilité et du jeu. Chaque jeu est évalué par une seule personne, pendant 6 mois, à l'exception d'un jeu, évalué simultanément par deux joueurs. Des entretiens oraux semi-directifs et collectifs, portant sur des thématiques transversales, ont complété et ponctué ces observations.

Dans une seconde phase de l'étude, les observations ont porté sur des environnements de chat en trois dimensions : Pinguin Island, Venise, le 2^{ème} Monde, Cryopolis, Bowie Worlds. Nous avons analysé les données qualitativement par théorisation, en discernant des catégories comportementales d'une part, qui se rapportent à l'utilisateur, ainsi que des catégories fonctionnelles de signes, qui se rapportent à l'interface.

Nous avons mis en relation les catégories comportementales pour obtenir une problématique liée à la représentation de soi (ex. : figure 2).

Nous avons analysé les catégories de signes par le système peircien, tout en tentant de nous inspirer de la théorie du mythe de Barthes pour rendre compte de la dimension fonctionnelle (cf. chapitre 3 La représentation de soi, un signe-fonction indiciel et symbolique). Nous réfléchissons actuellement à intégrer la théorie de la fiction identitaire lockienne² et la théorie de la conscience damasienne.

¹ Voyage dans les mondes persistants, dir. par Patrice Faudot, 2001-2002.

² Voir notamment à ce sujet John Locke, Identité et différence, L'invention de la conscience, présenté, traduit et commenté par Etienne Balibar, Editions du Seuil, 1998.

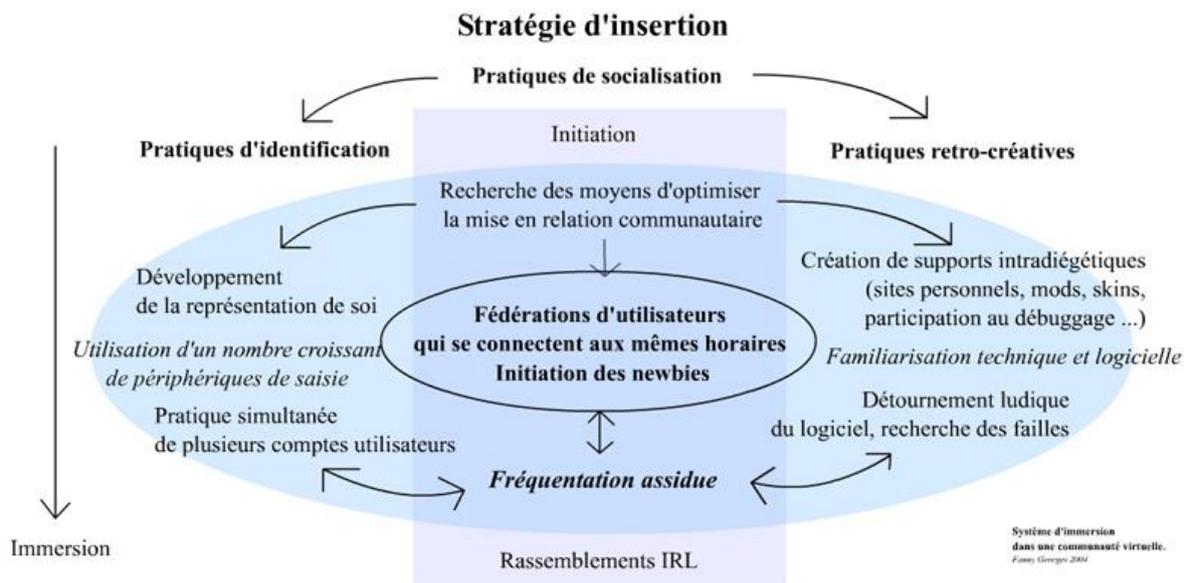


Figure 2 Système d'immersion dans un environnement virtuel. L'utilisateur prend rapidement conscience du bénéfice qu'il a à approfondir sa représentation, puisqu'elle donne plus de teneur à son personnage et optimise la mise en relation, d'un point de vue qualitatif et quantitatif.

Dans une troisième phase de recherche-expérimentation, j'ai créé un personnage autofictionnel, Ginger Bombyx, qui m'a permis d'éprouver les observations que j'avais faites lors des études qualitatives. A l'image du vers à soie, Ginger Bombyx tisse des liens entre les manifestations de son existence : photographies de webcam, argentiques, numériques, animations, journal de bord, journal intime, récit, musique, prises de son, l'ensemble de ces documents forme une structure fixe de sites internet qui s'alimente au fil du temps. Ils communiquent entre eux par des liens hypertextuels. Ce réseau de relations est la cartographie de son identité, en perpétuelle gestation.

2L'EXISTENCE RELATIONNELLE

Le corps en coprésence est une interface de communication naturelle. Que la communication soit volontaire ou non, elle est inévitable³. La communication à distance est le fruit d'une intention. L'émetteur distant se manifeste et s'identifie pour communiquer, et être présent.

³ Fondement théorique de l'Ecole de Palo Alto.

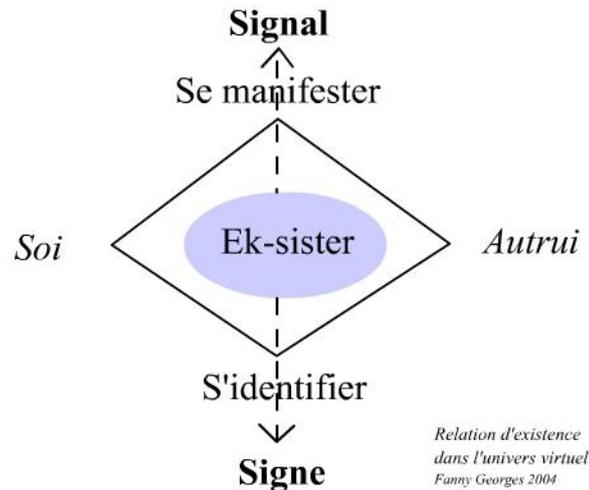


Figure 3 La relation d'existence dans l'univers virtuel

L'utilisateur néophyte d'internet est rapidement confronté au fait qu'internet est un monde séparé de la réalité et qu'il n'y est par naturellement présent, en somme qu'il n'y existe pas. Pour naître à une communauté, il doit émettre un signal perceptible pour un tiers. S'il ne l'émet pas, l'utilisateur n'est pas présent à la communauté : il est une donnée nécessaire qui peut s'associer à d'autres données : dans un jeu en réseau, les caractéristiques du personnage, dans une messagerie, un descriptif des loisirs. Qu'elles relèvent de la langue, de l'image, du son, ces données manifestent et identifient leur émetteur : elles sont le signal de son existence et composent le signe global de son identité homodiégétique⁴.

3LA REPRESENTATION DE SOI, UN SIGNE-FONCTION INDICIEL ET SYMBOLIQUE

La représentation de soi désigne tout signe visible, audible ou tactile⁵ qui manifeste l'utilisateur dans un dispositif de communication à distance. Cet ensemble de signes⁶ est une configuration sémiotique du signe global de l'identité personnelle. Signe-fonction, il est la condition préalable à l'acte de communiquer, et actualise la présence de son référent (ou objet-acteur de la représentation), qui n'est pas autrement visible. Il est la condition de l'existence de soi dans la diégèse communicationnelle.

⁴ Le niveau de subjectivité de la représentation de soi est homodiégétique. Nous recourons à la notion de diégèse telle qu'elle est développée par Gérard Genette dans "Discours du récit: essai de méthode" (in *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, particulièrement pp. 255-256) pour mettre en évidence la fiction identitaire et les niveaux de narratif et de subjectivité.

⁵ Nous entendons donc représentation sous un angle plus large que celui d'image qui est admis généralement en sémiologie.

⁶ Texte (panneau de profil, texte de chat, pseudo), images (avatar, photographie, webcam) et sons (chat audio).

Tout signe produit et visible à l'interface a été émis à un moment T. Il est une trace de la manifestation de soi, qu'elle soit mémorisée ou non. Selon la terminologie peircienne, ce signe est indiciel⁷. La construction du sens s'élabore sans référence à l'objet réel⁸.

La nécessité de se représenter intervient au moment où l'utilisateur souhaite s'intégrer à un réseau social distant. Ce réseau social virtuel est uni par le service communautaire, qui désigne tout dispositif mettant en relation au moins deux personnes via un logiciel : jeux en ligne (jeux de rôle massivement multijoueurs, jeux en réseau etc.), services de dialogue (messagerie instantanée, sites communautaires, sites de rencontre etc.), ainsi que les interfaces d'échange en peer-to-peer. Le langage qui y est pratiqué est composé d'images, de textes, de sons, émis et reçus en synchronie (chat, live cam) ou diachronie (mail).

L'analyse de la relation sociale passe par l'analyse des rites d'interaction, qui sont spécifiques au médium numérique : par consensus, le signe est mis pour un utilisateur. Il entretient avec lui une relation symbolique⁹.

4LES SIGNES DE LA REPRESENTATION DE SOI

La représentation de soi est une configuration complexe d'éléments textuels, graphiques, sonores, tactiles que l'activité de l'utilisateur et ses interactions avec l'environnement modifient.

4.1 Formes permanentes et formes actuelles

L'identité est un sentiment qui résiste au temps et se nourrit de l'expérience. La représentation numérique donne forme à cette résistance.

L'identifiant de messagerie, l'avatar, le site personnel sont des informations que l'utilisateur délivre et qui forment le noyau central de son identité. La visioconférence, les dialogues en temps réel, mais aussi le rythme de la discussion, les déplacements de l'avatar dans l'espace 3D ne sont pas mémorisés. Seul celui qui les a perçues au moment où elles sont apparues à l'écran peut en tenir compte pour renseigner l'image de la personne concernée. Aussi éphémères soient-elles, ce sont pourtant ces données qui actualisent l'existence du sujet, et créent une œuvre vivante.

⁷ « Un *Indice* est un signe qui fait référence à l'Objet qu'il dénote en vertu du fait qu'il est réellement affecté par cet Objet. (...) Dans la mesure où l'Indice est affecté par l'Objet, il a nécessairement certaines qualités en commun avec cet Objet, et c'est sous ce rapport qu'il réfère à l'Objet. Il implique, par conséquent, une certaine relation iconique à l'Objet, mais un icône d'un genre particulier; et ce n'est pas la simple ressemblance à son Objet, même sous ces rapports, qui en font un signe mais les modifications réelles qu'il subit de la part de l'Objet. » Peirce, C.S., 1960.

⁸ Dans le cas de la communication à distance stricto sensu, les acteurs de la communication n'ont d'autre information sur leur interlocuteur que celles qui sont transmises par les dispositifs de réception (interfaces graphique, sonore, haptique).

⁹ « Un *Symbole* est un signe qui se réfère à l'Objet qu'il dénote en vertu d'une loi, habituellement une association générale d'idées, qui provoque le fait que le Symbole est interprété comme référant à l'Objet. » Peirce C.S., *ibid.* Cependant, les habitudes contractées dans la vie réelle rendent cette configuration iconique par réflexe. Nous renvoyons pour cette analyse à notre DEA soutenu à Paris 8 en 2001 « Système du signe de la représentation de soi en environnement communautaire virtuel – l'objet immédiat et l'interprétant affectif ».

Les signes *permanents*¹⁰ constituent le noyau central de l'identité, tandis que les signaux *actuels*¹¹ alimentent l'identité dans une expérience dont les enjeux sont constamment renouvelés. La représentation numérique révèle une forme graphique de l'identité personnelle : c'est un noyau fixe à la périphérie duquel gravitent les éléments qui le rendent actif et l'alimentent dans une expérience relationnelle.

5GINGER BOMBYX, LE THEATRE DE L'INTIMITE

J'ai commencé à mettre en scène Ginger Bombyx dans la vie réelle, à travers des assemblages photographiques, des textes, des vidéos. N'ayant personne à ma disposition aussi régulièrement que je le souhaitais pour l'incarner, c'est tout naturellement qu'elle a pris mon visage, tandis que je m'appropriais son identité. A partir d'une forme rudimentaire, des reliefs se sont creusés, ses traits se sont accusés, sa personnalité est devenue plus complexe. Il est comme un bloc de pierre auquel j'aurais donné lentement forme humaine.



Figure 4 Ginger Bombyx, A quoi ressemblent les filles. Cet assemblage montre le processus de sublimation de soi qui s'opère lors de l'immersion dans l'environnement virtuel. Le réel disparaît, la subjectivité inonde la perception.

5.1 L'acteur invisible des salons de chat

Le premier acte d'existence de Ginger Bombyx fut de lui créer un compte sur une messagerie instantanée. Dans ma volonté de tenir le rôle que je lui avais fixé, j'ai été rapidement confrontée à la difficulté de l'improvisation. J'étais comme un acteur de Théâtre-Invisible, éprouvant son rôle au dialogue avec des inconnus rencontrés au hasard. Il n'avait pas de vie réelle, pas d'histoires concrètes à partager. J'étais désappointée de voir mon personnage, que j'avais élaboré autour de l'idée de contemplation et de silence, d'intériorité et de solitude, désacralisé par des interactions aussi pragmatiques. Malgré mes efforts, son image était banale, à l'opposé de l'aura poétique et désincarnée que je souhaitais lui donner.

J'avais besoin d'un espace qui ébauche les contours de son univers, fasse vibrer sa singularité en faisant office de prologomènes à mes improvisations.

¹⁰ Cette construction de la représentation de soi mime le sentiment de soi tel qu'il est analysée par Damasio, entre le soi-central et le soi autobiographique. Cf. Damasio, A.R., 1999, notamment p. 219 et suivantes.

¹¹ Nous employons cet adjectif en son sens étymologique, en référence à l'acte émis et reçu synchroniquement.

5.2 Les coulisses, le site d'exposition

Le premier espace personnel de Ginger Bombyx est venu soutenir mon improvisation dans le dialogue, en fixant une partie de son identité. C'était une petite page d'exposition de photomontages numériques sur le site d'un éditeur associatif. Lorsque quelqu'un venait me parler, je l'intimais d'aller le consulter. J'y avais présenté les différents dons que j'avais faits à mes interlocuteurs dans mes nombreuses tentatives d'élever la relation à une dimension parallèle : autoportrait en Christ dans le ciel, en Saint Georges tuant le dragon, en Vierge de Mayer... j'y avais filé la métaphore de la sacralité intégrée au quotidien. Or, je n'avais que partiellement atteint mon objectif. Mes interlocuteurs ne voyaient pas mon personnage tel qu'il était mis en scène dans les images, mais le fait que ces images étaient exposées – ne le mettant en scène qu'accessoirement. Ils l'identifiaient au créateur, et non pas à l'objet créé. Les discussions ne portaient plus sur les aléas de la vie quotidienne, mais sur l'art numérique.

5.3 Construction de la scène, le site personnel

Aussi, j'ai choisi de ne faire apparaître l'estrade qu'en filigrane, et de créer un site personnel qui présente mon personnage comme l'énonciateur, où il pourrait également parler de sa conception du monde, de ses centres d'intérêts, comme une personne réelle. Ce site, qui n'était que le support fixe de l'identité de mon personnage, destiné à appuyer sa personnalité dont mon objectif était de la mettre en scène dans des dialogues, est devenu progressivement son essence même. Les traces de ses actes s'y sont juxtaposées en creusant les reliefs de son identité.

5.4 Mettre en scène l'intimité

Le premier site de Ginger Bombyx est à mi-chemin entre site personnel et journal intime, construit autour de la métaphore de la chambre de jeune fille. Chaque document porte un titre, comme une œuvre exposée sur un site personnel, mais aussi la date de sa création, comme dans un journal intime. Il contient des images, des animations, du son, des dessins, des projets, des textes, achevés ou inachevés, d'intérêt inégal, comme des documents éparés dans un bureau, qui se seraient trouvés là par inadvertance. Ils sont accessibles depuis une marelle d'images sur la page d'accueil, dans le désordre, incitant le visiteur à reconstruire lui-même la chronologie afin d'obtenir davantage d'informations sur le personnage en reconstruisant son parcours. La datation invite à revenir sur le site pour surveiller son évolution.

Beaucoup des documents qui sont archivés sur ce site ont été offerts à des interlocuteurs de Ginger Bombyx, voire créés en utilisant des documents fournis par eux. Je délimitais ainsi un espace d'intimité privée que seuls ceux qui étaient concernés pouvaient comprendre pleinement. Comparables à des photographies de proches affichées sur le mur d'une chambre, ces documents sont l'empreinte de la vie sociale de mon personnage, qu'un tiers peut déceler par induction, en lisant les titres, apercevant des photographies, des copies d'écran de chat.

Si développer une ambiance confidentielle et correspondre avec les visiteurs participent de la mise en place d'un sentiment d'intimité, il m'a semblé inopportun de créer un livre d'or ou un forum comme les weblogs en proposent. Ce site étant la représentation d'un univers individuel, il m'a semblé incohérent de laisser quelqu'un s'inscrire en ce qui s'apparente ipso facto à un esprit.

GEORGES, Fanny (2004) « L'identité personnelle numériquement interfacée : Ginger Bombyx, forme et jeux de sens de la représentation de soi. » Doctoriales du GDR TIC et Société. Ecole Nationale des Ponts et Chaussées et Université de Marne-la-Vallée, Marne-la-Vallée.,29 janvier 2004.

Mais la question fondamentale était de savoir comment produire l'impression d'intimité par une image dévoilée sur la place publique. L'écrit qui se rapprochait le plus de ce sentiment est le journal intime, non pas le weblog, utilisé comme carnet de bord pour communiquer avec son entourage, mais le journal intime qui n'est pas fait pour être lu, celui qui est caché soigneusement au fond d'un tiroir. Le seul qui n'a d'autre lecteur que soi-même, et donc le seul dont la lecture est une imposture, une intrusion.

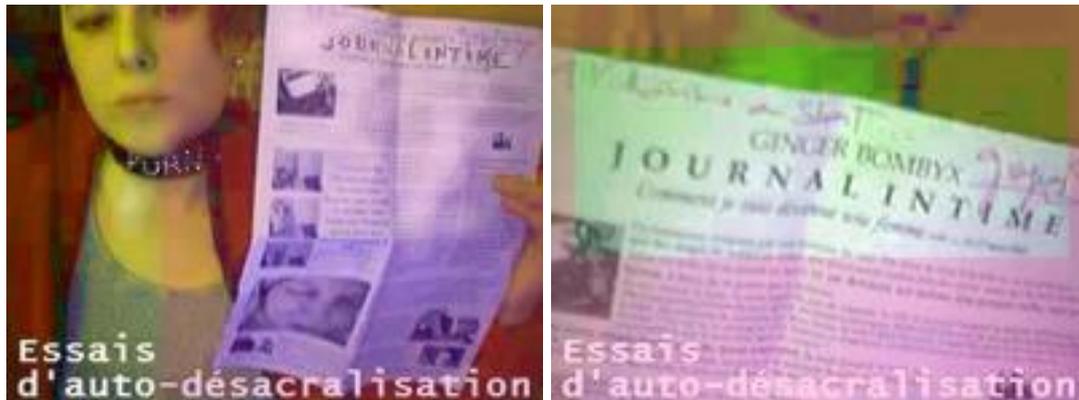


Figure 5 Ginger Bombyx, Comment j'ai distribué mon journal intime en soirée fétichiste.

5.5 Jouer avec la posture du lecteur : l'intrusion

La lecture d'un document est intrusive lorsqu'elle livre des données sur les conditions de sa création, telles que ces données ne soient pas perçues comme étant émises volontairement. L'impression d'indécence d'une image est engendrée non pas par son signifiant, ni par son signifié, mais par la posture de création qu'elle sous-tend. Fort de la connaissance de tous les signes, permanents et éphémères, qu'il peut déceler dans l'écriture d'un texte, le lecteur est à même de reconstruire, par induction identificatoire, les processus psychologiques qui ont concouru à leur émission. Mais, chose qu'il n'est pas possible de réaliser dans un texte imprimé sur papier, j'ai essayé de donner l'impression du « trou de la serrure » en répartissant des médias audio contenant des réflexions personnelles derrière des images à cliquer qui ne les annoncent pas. Le lecteur est ainsi amené, sans l'avoir voulu, à accéder à des documents dont l'incongruité joue avec l'obscénité.

5.6 L'acteur et le deus ex machina

L'improvisation incite à s'immerger en son personnage, à trouver entre lui et soi les affinités nodales qui permettront au masque de se fixer et se modeler à son tour sur le visage de celui qui le reçoit. De soi à sa création, la distance est claire lors de la composition des grandes lignes de sa psychologie et de son histoire. Elle semble se réduire lorsque l'auteur incorpore ses gestes et ses discours, parle de lui à la première personne, et improvise ses réactions dans le dialogue. Le second site de Ginger Bombyx est intitulé Journal intime de ma perception. Il commence au moment où Ginger, qui avait cherché précédemment comment devenir une femme, a grandi, et se concentre sur son origine, « ma perception ». C'est en ce point que l'auteur et son personnage fusionnent, à la source de l'expérience esthétique.

6L'IDENTITE PERSONNELLE, UNE ŒUVRE EN PERPETUELLE GESTATION

L'identité est un flux continu d'informations dont l'une des dimensions d'interprétation est le temps. Signes fixes et permanents forment un ensemble dénombrable par le fait qu'ils sont nécessairement perceptibles par l'interface : la représentation numérique est un ensemble fini qui est mis pour un système d'informations non fini, l'être humain. A ce compte, on pourrait se dire que les logiciels de communication assistée par ordinateur ne permettent que de créer des êtres limités et sans dimension affective. Or ce serait ignorer le processus d'interprétation qui sous-tend la dynamique affective. Le membre participant d'une communauté est toujours confronté, en l'absence de données relatives à l'émetteur réel, à l'ambiguïté d'une interprétation des signaux comme étant volontaires ou involontaires.

L'internaute est laissé tout entier à la proximité et à la précarité de ses consultations, qui peuvent disparaître, changer d'adresse, être modifiées. Il est le spectateur de ces changements qui s'offrent à lui comme autant de signes qu'il peut interpréter, et qui rendent le texte vivant. En filigrane des textes qu'il consulte, c'est le processus créatif qu'il perçoit. Le propre de la création est le mouvement. L'œuvre est intérieure, en perpétuel devenir. Elle n'est pas un objectif à atteindre, mais perpétuelle gestation d'une substance dont les manifestations ne sont que les écueils précaires. Internet permet de créer une œuvre vivante que le spectateur peut lire, jour après jour, par-dessus l'épaule de l'auteur, et déceler les indices de sa maturation.

Bibliographie

Peirce C.S., 1960 "Elements of Logic" (1903), in *Collected Papers*, Harvard University Press.

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