



HAL
open science

Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne.

Fanny Georges

► **To cite this version:**

Fanny Georges. Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. . Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie), May 2005, Mostaganem, Algérie. hal-01575324

HAL Id: hal-01575324

<https://hal.science/hal-01575324>

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, Fanny (2005) « Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. » Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie). 3-4 mai 2005.

Mlle Fanny Georges

13, rue Hégésippe Moreau

75018 Paris.

fannygeorges@free.fr

Centre de Recherche Images et Cognition (Paris I Panthéon-Sorbonne)

<http://imagescognitions.univ-paris1.fr/>

Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines

<http://www.omnsh.org>

à

M. Abbassa

Président du conseil scientifique de la faculté

Colloque "La langue et l'altérité" - Faculté des Lettres et des Arts de l'Université de Mostaganem

Titre :

Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne

Résumé:

Journaux intimes en ligne, messagerie instantanée, les dispositifs de communication en ligne font émerger une nouvelle forme d'expression de soi.

La langue, l'image, le réseau créent une langue multiforme par laquelle chacun transmet une image de lui-même.

L'objet de cette communication est de questionner cette nouvelle forme de langage qu'est la représentation de soi, afin d'améliorer sa compréhension et de mieux en comprendre les enjeux du point de vue sémiologique : le virtuel est une ère où le langage est mis en scène, où il n'est plus utilisé pour communiquer une pensée, mais une part de soi plus complexe qu'est l'identité personnelle.

A mi-chemin entre expression plastique et code linguistique, la représentation de soi dans les logiciels de communication en ligne est un système de signes relevant d'une mythologie de soi au sens de Barthes.

Nous en proposerons une lecture sémiotique issue de nos travaux actuels en thèse d'Art et Sciences de l'Art.

Dans la vie quotidienne, l'émetteur communique par son corps, ses vêtements, son discours, ses gestes, son visage, avant même qu'il ne verbalise son message. Même s'il est immobile et qu'il n'émet aucun signe volontaire pour s'exprimer, l'observateur (récepteur, qu'il soit ou non pressenti par l'émetteur) peut analyser les éléments visibles du corps et de l'attitude perçus et en induire une posture mentale. Le corps en coprésence est une interface de communication naturelle. Que la communication soit volontaire ou non, elle est inévitable.

L'existence de soi, dans le monde réel, ne se remet généralement en question que dans le cadre d'une réflexion ontologique de l'individu. Le sens commun l'accepte comme une évidence : je me vois donc j'existe, pourrait-on dire. Or, si l'utilisateur néophyte d'internet conçoit qu'il existe toujours bel et bien dans le monde réel, il est rapidement confronté à l'évidence que le réseau est un monde séparé et qu'il n'y est par présent, en somme qu'il n'y existe pas. L'émetteur distant doit agir pour communiquer. Il doit paramétrer une représentation de lui-même pour se manifester et être à la communauté, sans quoi il n'apparaît pas à l'interface graphique, n'existe pas pour un tiers et ne peut participer.

La communication à distance, à la différence de la communication en coprésence, n'est ni naturelle, ni inévitable, mais le fruit d'une intention volontaire. Les données qui la constituent, pour être délivrées, doivent être créées du tout au tout.

L'identification sur le réseau, qui ne tenait encore il y a quelques années qu'à un choix personnel, devient une nécessité et une convenance sociale.

Une néophyte, suite à une demande d'adresse e-mail de la part d'un agent de l'APEC dans le cadre de sa recherche d'emploi, confie : « je ne peux lui donner mon adresse *armelle2000*, ça ne fait pas sérieux. [Elle explique le choix de ce pseudo et conclue :] je ne peux lui répondre tant que je n'ai pas obtenu une nouvelle adresse. » Dans un chat ou un réseau amical, un pseudo décalé et affectif fait office de diminutif. Dans une recherche d'emploi, des

GEORGES, Fanny (2005) « Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. » Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie). 3-4 mai 2005.

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 ainsi amené à se créer des identifiants conformes à des usages pressentis.

La liberté initiale laissée à l'identification sur internet dessine les différentes formes d'existence sociale de l'individu. 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.

Contrairement à la communication en coprésence qui met en relation les corps, interfaces de communication naturelles, la communication à distance est le fruit d'une intention. L'émetteur distant doit agir pour être présent, et communiquer.

Cet article prend place dans une recherche qui a commencé en 2002 et s'est développée sous la forme de contrats industriels (Wanadoo Edition, Ecole des Mines d'Alès) et de recherches universitaires (Hypermédia Paris 8 saint Denis). Elle se poursuit actuellement dans le cadre d'une thèse en Sciences de l'Art et info-communication à Paris I Panthéon Sorbonne.

Dans un premier temps, dans une perspective sociologique des NTIC, nous avons coordonné une équipe de trois informateurs nous avons analysé la représentation de soi sous l'angle de la sémiotique de la communication appliquée aux NTIC, sur un terrain constitué d'une dizaine de jeux de rôles massivement multijoueurs parmi lesquels Everquest, Dark age of Camelot, Ultima Online, et d'une dizaine d'applications permettant la communication à distance tels que la messagerie instantanée (ICQ, Msn), les sites de rencontre (Lovelycos, Meetic), sites de notation (Quoimageule, Hotornot), chats visuels (Penguin Island, Bowieworlds, Cryopolis, Le 2^{ème} monde). Cette étude, livrée en 2002, avait pour objectif de dresser un panorama des mondes persistants et logiciels de communication. Une des pistes intéressantes qu'elle soulevait

GEORGES, Fanny (2005) « Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. » Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie). 3-4 mai 2005.

portait sur le croisement des deux grands types de représentation utilisateur suggérés par le jeu de rôle d'un côté, et la communication de personnes de l'autre, invitant à l'approfondir.

Une phase d'élaboration théorique et méthodologique a consisté en des entretiens en ligne avec une trentaine de joueur et chatteurs, réalisés dans le cadre d'une observation participante. Complétée par une analyse systémique de la représentation de soi, elle a permis de dégager quelques grandes lignes de réflexion sur l'autofiction, la fiction identitaire et le rôle de la spécularité. Actuellement sont menés des entretiens qualitatifs en présence avec des utilisateurs de logiciels de communication.

Dans l'approche que nous avons eu de ce sujet, nous retiendrons d'une part l'importance de l'observation participante dans la phase d'appropriation du sujet. Il ne suffit pas de lire l'aide à l'utilisateur ou de consulter l'interface d'un logiciel pour étudier son appropriation par les utilisateurs. En effet des fonctionnalités proposées dans le logiciel peuvent être négligées ou détournées par la communauté. Ce cas a été observé par exemple en 2002 sur un serveur du jeu massivement multijoueurs La quatrième prophétie, qui proposait un système de paiement par l'argent, totalement inutilisé par les joueurs qui préféraient le troc pour se procurer des objets. Dans une version bêta de Penguin Island en 2002, une des activités très prisées des avatars étaient de « se faire aspirer par les champignons ». Les champignons étaient des éléments du décor non interactifs, mais lorsqu'un avatar entrait en collision avec eux dans un certain angle, un bug du logiciel les projetait sur le chapeau et ils ne pouvaient plus en redescendre à moins de se déconnecter. Ces exemples montrent que l'observation pragmatique d'un logiciel ou une fréquentation rapide ne peut fournir les informations nécessaires à une étude des usages. L'appropriation, bien que déterminée en partie par les fonctionnalités logicielles mises à disposition, reste libre de ses choix. Dans l'approche de cette problématique, il nous semble donc nécessaire d'appréhender l'objet dans une double perspective : l'observation objective de l'interface, et le recueil d'observations et de témoignages concernant leur appropriation.

GEORGES, Fanny (2005) « Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. » Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie). 3-4 mai 2005.

L'observation participante de type ethnométhodologique est un outil adapté au repérage des allants de soi et des stratégies identitaires. L'enquêteur fréquente la communauté et s'y immerge. Initié au logiciel par les autres membres, il acquiert progressivement la pleine maîtrise des codes de présentation de soi utilisés. Mais cette méthode a pour inconvénient de plonger l'enquêteur lui-même dans des codes de présentation dont il est parfois difficile de se distancier suffisamment pour parvenir à une élaboration théorique¹. Un temps de distanciation et de cessation de toute activité immersive est nécessaire pour passer à une phase d'élaboration détachée d'un contexte affectif².

Les outils de la sémiologie se prêtent bien à l'analyse de l'interface dans la mesure où les éléments qui y manifestent l'activité d'un utilisateur sont mis pour lui. Dès lors, l'approche de ces éléments comme signes dans un contexte de communication a l'avantage de les placer dans un double contexte de référence sémiotique (cet élément est mis pour un utilisateur, l'utilisateur en est le référent) et d'émission (le référent de ce signe en est également l'émetteur). A la différence de l'approche d'un signe décontextualisé de la communication intersubjective, la représentation de soi a pour référent son créateur. De plus, communiquer à distance nécessite que l'un et l'autre des interlocuteurs aient une représentation : le récepteur du message est l'interprète du signe. Il est lui-même impliqué dans la relation et répond avec le même système de signes que celui qu'il perçoit. L'approche pragmatique de la représentation de soi a donc avantage à être envisagée à la fois dans un système sémiotique et dans un système relevant des enjeux communicationnels.

Une fois l'analyse pragmatique approfondie par sa mise en contexte intersubjectif et social, des hypothèses sont émises et vérifiées par des entretiens qualitatifs semi-ouverts. Les personnes sont interrogées en présence et non plus dans le cadre d'une communication à distance afin de réduire la distance possible entre l'énonciation telle qu'elle est pratiquée sur une interface et l'énonciation de la personne en présence.

¹ Le DESS Ethnométhodologie et informatique de Paris 8 et Paris 7 ont accueilli plusieurs mémoires sur l'immersion participante dans les jeux massivement multijoueurs. Les enquêteurs notent cette difficulté qu'ils ont éprouvée de passer à la phase de rédaction.

² Soutenances de DESS ethnométhodologie et informatique d'AMATO 2002 et XXX 2002.

GEORGES, Fanny (2005) « Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. » Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie). 3-4 mai 2005.

L'enrôlement de l'enquêteur dans la diégèse communicationnelle de même peut influencer sur le contenu ou la connotation du témoignage. Or le recrutement est une première prise de contact déterminant la façon dont l'informateur le perçoit. Alors qu'il serait un outil de recrutement commode, il privilégierait une communauté ou un espace défini par l'outil utilisé. Certaines personnes acceptent l'entretien, mais uniquement à distance. Or l'objet de la recherche concernant des utilisateurs qui gèrent des représentations dans plusieurs services, leur prise de contact dans l'un ou l'autre risquerait d'influer sur l'entretien. Les informateurs sont donc recrutés par annonce dans les salles de jeu en réseau, les cybercafés ou encore bouche à oreille. Les entretiens sont enregistrés et retranscrits. Il est intéressant de suivre l'entretien par des sessions espacées dans le temps, de sorte à mieux percevoir l'évolution de la pratique.

A la pratique, il s'est avéré que les entretiens trop longs (plus de trois heures) pouvaient éprouver les informateurs. L'objet de l'entretien portant sur la façon de se percevoir, il est parfois envisagé explicitement comme l'occasion d'une remise en question personnelle, de questionner les raisons de cette pratique parfois peu assumée en public.

Des entretiens réguliers sont la meilleure manière de saisir, d'un témoignage à l'autre, les contradictions qui peuvent apparaître progressivement dans le discours, qui peut prendre parfois l'allure de confidences dans le fauteuil du psychanalyste. Car la relation à distance et les personnes connues par ce biais semblent faire partie d'un monde séparé, d'une intimité de l'informateur dont il doit franchir les barrières pour en témoigner. La rémunération de l'informateur est une manière de poser des distances et un cadre de travail. Actuellement, une dizaine d'entretiens ont été effectués.

La nécessité de se représenter intervient au moment où l'utilisateur souhaite s'intégrer à un réseau social distant³. La représentation de soi se

³ Ce réseau social distant 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.), outils de communication (messagerie instantanée, sites communautaires, sites de rencontre etc.), ainsi que les interfaces d'échange

constitue de tout signe visible à l'interface qui manifeste l'utilisateur dans un processus de communication à distance. L'identité désigne l'élément de l'interface (graphique, audio, voire haptique) qui suggère à un tiers l'équivalence entre cet élément et un utilisateur qui le contrôle. D'un utilisateur qui manipule deux représentations simultanément, sous cette acception on peut dire qu'il a une double identité.

L'analyse de la relation sociale passe par l'analyse⁴ 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 symbolique⁵. L'ensemble des signes manifestés (Texte (panneau de profil, texte de chat, pseudo), images (avatar, photographie, webcam) et sons (chat audio)) constitue la représentation de l'identité. 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.

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 indiciel⁶. La construction du sens s'élabore sans référence à l'objet réel. Le signe est alimenté aux moments T_n de la reconnexion.

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).

⁴ La méthode de l'observation participante m'a permis, pendant deux ans, à travers l'utilisation de services communautaires et la création de sites personnels par un personnage autofictionnel, Ginger Bombyx, de déceler les ethnométhodes de ces communautés en ligne. Cf. Georges F., « Ginger Bombyx, le théâtre de l'intimité », Les dossiers de l'ingénierie éducative, à paraître en janvier 2004.

⁵ « 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 ».

⁶ « 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.

L'identité se définit par un regard extérieur, car le sujet entretient avec lui-même une relation spéculaire. L'identité-idem (Ricoeur) et l'identité-ipse sont intimement liées. Le même ne peut être constaté que par un regard qui fait de soi-même un autre. L'utilisateur manipulant ses deux représentations manuellement ne peut que constater qu'elles manifestent toutes deux son identité. Par contre, pour un tiers qui les perçoit, ces deux représentations manifestent deux identités distinctes. L'identité est une problématique liée au regard porté sur soi.

Le signal minimal est l'identifiant ou pseudo, qui fait naître l'utilisateur au réseau communautaire. Il peut être complétée par d'autres signaux : caractéristiques du personnage, photographie, image, localisation géographique, contribution textuelle... Ces signaux s'organisent autour du signal « minimal », le pseudo. Qu'ils relèvent de la langue, de l'image, du son, ces signes ont en commun de décrire leur émetteur : ils forment le signe de son existence et de son identité diégétiques.

Dans le jeu de rôle en ligne, le paramétrage de l'avatar est déterminé par celui de ses compétences (Dark Age of Camelot). Si la relation intersubjective dans les MMORPG est sans comparaison avec celle des jeux sur plateau ou grandeur nature, elle est en partie déterminée par une certaine forme de roleplay. Ce roleplay, en l'absence de maître de jeu, n'est plus une narration collective explicite, mais une narrativisation personnelle, qui se construit au fur et à mesure de la pratique du jeu par les rencontres, les quêtes proposées. L'histoire n'est plus donnée mais fragmentée en quêtes, avec pour colonne vertébrale le « niveau » de progression⁷, toujours croissant, et surtout la mémoire du joueur qui construit lui-même son histoire personnelle.

Les blogs de 20six ou Livejournal sont constitués en moyenne de 8 posts (moyenne sur 100). Les diaristes interrogés disent les rédiger par saccades. Pendant quelques semaines, il vont en tenir un puis l'abandonnent et en recommencent un autre. Aucun ne fait de lien hypertexte de l'un à l'autre.

⁷ chiffre situé dans une échelle de 1 à 50 (DAoC) en fonction de son expérience du monde et du combat.

GEORGES, Fanny (2005) « Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. » Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie). 3-4 mai 2005.

Les histoires sont séparées. Chaque chapitre fait l'objet d'une thématique dont la cohérence est trouvée parfois a posteriori.

Les sites communautaires (sites de rencontre, forums de discussion, portails de blogues), la messagerie instantanée, les jeux en réseau (jeux d'échecs, MMORPG), le peer to peer, forment autant de services communautaires, dans - et entre - lesquels s'inscrivent les réseaux sociaux.

Les blogs ne sont pas entrepris pour rencontrer d'autres personnes, mais dans un besoin personnel d'écrire et d'être lu, sans contrepartie. Or les communautés citées, et c'est particulièrement visible dans les graphes de communautés de livejournal obtenus avec l'outil Touchgraph, ont des réseaux sociaux très développés.



Visualisation d'un réseau social de Livejournal avec Touchgraph (2005)

Même s'ils ne considèrent pas que ce soit en soi un objectif, le travail d'écriture et de réflexion semblant prioritaire, les diaristes répondent à ceux qui commentent leurs posts et lisent parfois leurs journaux, parmi les autres découverts au hasard des navigations dans le logiciel. La présence de ces commentaires en dessous de chacune des contributions postées montre que le texte est lu et le différencie pragmatiquement du journal intime. Ici les pérégrinations et réflexions quotidiennes sont attendues. Un informateur explique que le blog est pour lui avant tout une exigence de répondre aux attentes de ses lecteurs régulièrement, et cela l'incite à écrire : dans le cercle du désir et de l'appréhension du désir de l'autre, l'acte d'écrire et d'être lu accroît les exigences de l'auteur. On observe dans plusieurs blogs de Livejournal d'un

GEORGES, Fanny (2005) « Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. » Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie). 3-4 mai 2005.

passage très net de la réalité à la fiction au bout de 7 à 8 contributions postées. Les situations deviennent irréelles. Des personnages sont mis en scène. Cpasmafote (H 37 ans, France, commerce) donne une vision très scénaristique de son expérience quotidienne en structurant son récit et ses expériences personnelles. L'unité d'un blog correspond à une unité de vie, un fragment d'existence que l'on dépasse en écrivant ailleurs. Le blog peut aussi changer la vie quotidienne. Tristelune (H 18 ans, Québec, musique) raconte sur Livejournal qu'il a quitté son travail pour jouer Amélie Poulain au piano dans le métro. Il confie ses élans du cœur pour les filles qui lui sourient. Son blog ayant rencontré rapidement un grand succès, lui qui se plaignait d'être seul reçut beaucoup de mails et de commentaires. Des diaristes venaient le voir jouer dans le métro.

Narrativisation de l'expérience quotidienne, qu'elle s'inscrive au départ dans un univers fictionnel donné (MMORPG) ou construit par les membres (blog), la représentation de soi peut devenir de soi en rencontrant un écho. Les frontières, volontairement closes avec la vie quotidienne, sont en réalité poreuses. De l'effet concret provoqué par le fait d'être reconnu dans le réel par quelqu'un que l'on ne connaît pas, au souvenir que l'on garde d'un dialogue par messagerie, le réel est peu à peu entremêlé de ces interstices temporels de communication solitaire et immobile.

Les « rencontres en ligne » sont des rencontres de signes mis pour des mouvements. Gestuelle, apparence du corps, intonations de la communication en présence permutent à distance avec une police de caractère, une couleur, un pseudo, un rythme de discussion. Comme dans la vie quotidienne, certains éléments sont émis intentionnellement, tandis que d'autres s'échappent, involontaires.

Une informatrice interrogée (42 ans, DOM, audiovisuel), alors qu'elle affirmait précédemment qu'elle maîtrisait parfaitement sa communication distante, explique comment elle est devenue experte en l'interprétation des feuilles de profil utilisateur par une pratique intense depuis plus d'un an. Elle parvient à avoir une idée des individus dont elle consulte le panneau de profil

GEORGES, Fanny (2005) « Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. » Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie). 3-4 mai 2005.

à partir des 3 premiers onglets descriptifs de Meetic. Sa méthode consiste à interpréter les implicites des informations données (soit des signes involontaires), tant dans le descriptif de l'utilisateur, que dans les critères de recherche de partenaire qu'il a définis. Arrivée au dernier onglet, qui contient le texte de l'annonce, elle conforte systématiquement son jugement précédent. Ayant rencontré des interlocuteurs « en vrai », elle affirme n'avoir jamais été surprise de l'apparence physique, la teneur de la discussion ou la personnalité de la personne qu'elle avait en face d'elle. Observant d'autres indices, comme les mains, les mouvements de déplacement, les gestes, c'est à dire la posture, elle poursuit son décodage dont elle conclue qu'il confirme toujours celui qu'elle avait préalablement effectué par la feuille de profil et les discussions par chat.

Les feuilles de profil utilisateur sur Meetic ressemblent effectivement à des curriculum vitae dans la rigidité du questionnement et la facilité de comparaison visuelle. Tous les utilisateurs interrogés n'avaient pas ce haut degré de technicité dans l'interprétation des profils. Un informateur (H 37 ans, France, inactif) qui pratique le chat et les réseaux communautaires depuis 10 ans parle de sa désillusion. « Draguer sur internet c'est beaucoup plus facile que draguer dans la vraie vie en fait... enfin, j'en sais rien. (...) C'est comme un énorme salon où les gens sont là que pour ça, tu vas jouer le.. hasard ...bon... et après Netclub, à partir du moment où tu rentres dans la spirale Netclub, tu rentres dans la spirale de la consommation ». Il confie sa culpabilité de se livrer à ces rencontres sans lendemain qui lui renvoient une piètre image de lui-même.

Peu d'utilisateurs, à la question « jouez-vous avec votre image ? » répondent à l'affirmative. Le jeu est vu comme un manque de franchise, une tromperie. Cependant, la question « avez-vous plusieurs comptes dans cette même communauté ? » relativise cette dénégation. Un informateur (H 22 ans, France, étudiant) explique comment il gère ses trois représentations sur Lovelycos. L'une est « très proche de lui », l'autre est une image de lui méliorative, « un peu idéalisée », et la troisième une image de célébrité. Il a

GEORGES, Fanny (2005) « Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. » Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie). 3-4 mai 2005.

créé cette dernière pour s'amuser. Il dit avoir rencontré par cette représentation des filles certainement très belles mais qui ne le percevaient pas comme il était réellement. Il l'a utilisée quelques jours et l'a abandonnée. Il utilise ses deux autres comptes plus régulièrement. Parfois il rencontre des filles par son profil amélioré et s'il s'entend bien avec elles, passe sur le profil plus réaliste. Il dit que ces trois profils ont été une manière pour lui de régler des complexes physiques et qu'il utilise davantage le plus ressemblant, ce qui lui semble être un symptôme d'une acceptation de lui-même.

Les thèses lockiennes rattachent l'identité personnelle à la permanence de la conscience⁸. De la permanence d'informations identitaires dans un profil utilisateur à l'identification empathique à cette représentation, il n'y a qu'un pas, d'autant plus que certains usagers créent plusieurs avatars avec des profils différents. Le personnage de jeu vidéo qui devient l'objet d'identification n'a pas de référent mais une fonction référentielle : sa pratique dépend d'un double paramètre d'un jeu de croyances qu'appelle le récit fictif et participation de soi⁹. La représentation de l'utilisateur de services de communication a pour référent l'utilisateur, mais plus précisément c'est le rôle qu'elle suggère qui est le référent¹⁰. Le récit fictif est énoncé par la représentation, l'utilisateur en est l'auteur. Ainsi l'existence numérique se confond avec son procès de production. Le procès de réception se déroule au rythme de l'actualisation de l'objet. Production et réception sont des procès synchroniques. Chaque utilisateur produit et reçoit des signes dont l'assemblage final constitue la fiction identitaire et diégétique.

L'identité est un sentiment qui résiste au temps et se nourrit de l'expérience. La représentation numérique donne forme à cette résistance. Elle se compose de deux types de signaux, ceux qui sont permanents (avatar,

⁸ Locke, *An Essay concerning Human Understanding*, Oxford University Press, 1975, II, 27, 10.

⁹ C. Dours, *Personne et personnage, les fictions de l'identité personnelle*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2003, p.17.

¹⁰ E. Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne, La présentation de soi*, Editions de minuit, Paris, 1975.

panneau de profil, typographie) et ceux qui sont sans cesse actualisés (le contenu textuel du chat, le rythme de la discussion, le déplacement de l'avatar).

Les signaux *permanents*¹¹ constituent le noyau central de l'identité, tandis que les signaux *actuels*¹² alimentent l'identité dans une expérience dont les enjeux sont constamment renouvelés. Les uns et les autres 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.

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. Dans Penguin Island, un chat en trois dimensions, un avatar se promenait un jour vêtu d'un simple slip. Quand on le lui faisait remarquer, il ne disait rien et s'en allait en courant. Comment interpréter ce comportement ? Est-ce un signe volontairement émis par l'utilisateur pour provoquer une rupture comportementale, ou est-ce involontaire ? L'interprète du signe, opérateur de la sémiologie, ouvre la forme finie de l'identité de l'autre en un champ d'interprétations infinies.

D'un autre côté, elle peut donner lieu à des expérimentations à caractère autofictionnel, l'utilisateur ayant toute conscience des mécanismes qu'il met en place pour provoquer telle réaction, et symétriquement de se rendre compte des allants de soi qu'il mobilise pour interpréter le comportement d'autrui. Interrogés sur leurs pratiques en ligne, des utilisateurs de messageries communautaires se présentent comme des sociologues, expliquant combien ces sites proposent un tableau réaliste du genre humain, des différentes couches sociales. Cette mythologie identitaire et sociale est construite sur des informations parcellaires sans cesse réinterprétées et des codes transmis par la communauté.

¹¹ 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.

¹² Nous employons cet adjectif en son sens étymologique, en référence à l'acte émis et reçu synchroniquement.

GEORGES, Fanny (2005) « Expression de soi et mythologie identitaire dans les dispositifs de communication en ligne. » Colloque international La langue et l'altérité. Université de Mostaganem (Algérie). 3-4 mai 2005.

Le joueur d'un jeu de survival horror ressent de la terreur par identification spéculaire au personnage. Ses souffrances deviennent siennes, et c'est ce pacte esthétique spéculaire qui conditionne sa participation active au scénario. En cela, le sujet qui se représente est proche du rêveur : à la fois conscient d'agir par sa représentation et confondu en elle, il est « double conscience de son bien-être et du monde heureux¹³ ».

Créateur et acteur d'une fiction identitaire et d'une fiction sociale, le sujet est à la fois conscience, corps agissant mais aussi corps d'expérience, à la source de ses pensées et de ses sensations. Siège de l'être intime de la structure sémiotique qu'il crée, l'utilisateur constitue son champ d'expérience subjective dans ses non-dits¹⁴. Œuvre de fiction, la représentation de l'ipsité donne prise aux *possibilités formelles d'organisation de sa propre expérience*¹⁵. Le sujet crée un mythe subjectif, qui lui permet de tisser ses pensées entre les fils d'une contexture diégétique étrangère.

¹³ Gaston Bachelard, analysant le "cogito" du rêveur, met l'accent sur ce double engagement : « son être est à la fois être de l'image et être d'adhésion à l'image qui étonne. (...) Le rêveur est double conscience de son bien-être et du monde heureux. Son cogito n'est pas divisé dans la dialectique du sujet et de l'objet ». Cf. : G. Bachelard, *La poétique de la rêverie*, PUF 1960, p.132-136.

¹⁴ P. Macherey, *Pour une théorie de la production littéraire*, Paris, 1970 (1966), p.103. Pierre Macherey discerne le statut nécessaire de non-dit en l'œuvre.

¹⁵ K. Stierle, *Réception et fiction*, in *Poétique* n°39, Seuil, Paris, 1979, p. 311.