



HAL
open science

L'avatar comme métaphore conceptuelle et interactive de l'image de soi

Fanny Georges

► **To cite this version:**

Fanny Georges. L'avatar comme métaphore conceptuelle et interactive de l'image de soi. Etienne-Armand Amato; Etienne Pereny. Les avatars jouables des mondes numériques : Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives, , pp.135-154, 2013. hal-03348436

HAL Id: hal-03348436

<https://hal.science/hal-03348436>

Submitted on 18 Sep 2021

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.

Fanny Georges
Maître de conférences à l'Université de la Sorbonne Nouvelle-Paris 3

L'avatar comme métaphore conceptuelle et interactive de l'image de soi

2.1. L'AVATAR, UNE REPRESENTATION DE SOI

Des besoins identitaires ont émergé dans la communication numérique depuis les premiers réseaux, issus du désir de mieux communiquer. Depuis les premières manifestations imaginaires de l'existence informatisée, à l'image du cyborg¹, l'identité numérique s'est lentement construite au fil d'une négociation entre les nécessités techniques d'identification des utilisateurs sur le réseau et celles des humains pour se reconnaître mutuellement. Pour communiquer avec des personnes à distance, la personne doit faire l'objet d'une médiation sémiotique et technologique. Une figure aux multiples facettes est née : l'avatar, double à l'écran, alter-ego numérique, soi virtuel, projection numérique de l'identité personnelle. Avec la référence étymologique à la « descente du ciel » (sanskrit : *avatara*), la représentation de l'utilisateur s'apparente à une *substitution* du Soi de l'utilisateur au Soi de l'écran, produite en raison de l'incompatibilité entre le réseau et la matière du corps. Par exemple, le dieu Vishnu s'incarne en ses avatars pour descendre sur terre défendre les lois sacrées du Dharma, parce qu'il ne peut sous sa forme divine habiter l'espace des hommes. De même, l'utilisateur, ne pouvant se téléporter à distance pour dialoguer en face à face, utilise ce dispositif technique qui lui permet de s'incarner en un ailleurs artificiel, second lieu de sociabilité.

Cet article présente une méthode originale d'analyse du processus de construction de soi par la médiation numérique. Nous montrons que l'analogie entre la structuration des profils utilisateurs et l'image de soi en pensée induit une *métaphore conceptuelle* (Lakoff & Johnson, 1985). En interagissant avec le dispositif, l'utilisateur fait expérience de l'environnement virtuel, et cette expérience structure en retour sa représentation du monde. Trois sous-domaines de cette

1. « Le cyborg est un organisme cybernétique, un hybride de machine et d'organisme, une créature de la réalité sociale aussi bien qu'une créature imaginaire. » (Haraway 2007)

2 Titre de l'ouvrage

métaphore spécifique à la communication numérique, désignée ici par « *métaphore du profil* », sont distingués dans cette recherche : la *métaphore du soi*, la *métaphore du chez-soi* et la *métaphore du flux*. Ces trois sous-domaines correspondent à trois dimensions du processus identitaire et particulièrement de l'*information* identitaire : l'identité prend forme à l'écran en ces trois aspects interdépendants et fondés sur les propriétés interactives du dispositif. Le premier ensemble, la *métaphore du soi*, se compose de l'avatar au sens habituel et des signes qui réfèrent au sujet (section 2.2) : les *opérateurs (avatar)*, les *qualifiants*, les *sociatifs* et les *possessifs*. Dans la *métaphore du chez-soi* (section 2.3), l'utilisateur aménage cet ensemble de signes en fonction des possibilités offertes par le système de cacher ou rendre visibles certaines informations : l'avatar est situé, dans cette dimension, dans l'espace de l'interface. Dans la *métaphore du flux* (section 2.4) sont classés les signes qui manifestent spécifiquement le changement et le flux identitaire : l'avatar en mouvement est alors rapproché de l'ensemble des signes métaphoriques du flux ; cet ensemble constitue un cadre interprétatif du rôle de l'avatar dans le processus de construction de l'image de soi en pensée.

L'avatar est appréhendé dans cet article comme un signe qui manifeste l'utilisateur dans le monde numérique. Dans ses acceptions de personnage figuré graphiquement dans les espaces en 3D (ex. avatar de *Second Life*, de *WoW*) tout comme de photographie de profil utilisateur (ex. avatar de Facebook ou Myspace), il fait partie de ce que nous appelons « Représentation de soi de l'utilisateur », qui se compose de l'ensemble des signes qui manifestent l'utilisateur dans les dispositifs interactifs. Dans le projet d'analyse du processus de construction de soi, l'avatar est la composante nodale, avec le nom ou pseudonyme, de la structure de Représentation de soi : c'est dans ce cadre qu'il est analysé dans cet article.

2.2. La métaphore du soi

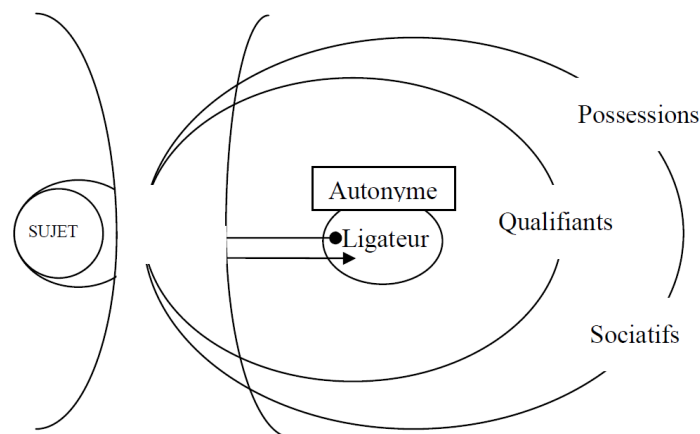
La *métaphore du soi* est au cœur de la métaphore du profil, car elle se compose des éléments saillants, qui manifestent visuellement l'identité de l'utilisateur à l'écran (avatar, photographie, pseudonyme, profil) et qui sont présentés par des métaphores terminologiques des *amis*, des *centres d'intérêt*, des *activités*. Elle forme l'ensemble des traces de l'utilisateur, de son activité en ligne et de ses interactions avec les autres utilisateurs.

Au cours de la construction de sa représentation, l'utilisateur complète lui-même son profil en téléchargeant des photographies dans ses albums (*Facebook*), en rajoutant des auteurs ou compositeurs (*Myspace*), ou encore en complétant sa description. Son profil peut en outre être enrichi automatiquement par le système en fonction de ses activités. Par exemple, dans un *jeu de rôle massivement multijoueur*, le niveau et les compétences du personnage augmentent au fil des réussites. Dans

Facebook sont notifiées les applications téléchargées et utilisées (par exemple, la mention, dans l'historique des conversations : « a fait le test x et a obtenu le résultat y »). Le profil est enfin complété par des traces de l'autre dans la représentation de soi (cf. les *sociatifs*), c'est-à-dire par les marques de socialisation : appartenance à une guilde dans les *MMORPG*, commentaires postés par des amis sur le profil dans *Facebook* et *Myspace*. Cet ensemble de signes, qu'ils soient saisis par l'utilisateur, par le Système ou par les autres utilisateurs, forment un ensemble d'éléments visibles sur le profil. Ces éléments embrayent l'interprétation de l'avatar ou du profil en image de la personne à laquelle il réfère.

La structuration de la *métaphore du soi* présente des analogies terminologiques avec la *conscience de soi* de W. James (Georges 2009), mais aussi, dans une perspective plus vaste, avec la structure élémentaire de la présentation orale de soi : « je suis x, j'aime lire et je fais de la musculation, je connais untel et untel, etc. » On peut distinguer quatre sous-ensembles dans la composition de la médiation technologique de l'identité :

- Les *opérateurs*, par lesquels les utilisateurs agissent et manipulent leur représentation (opérateurs d'interaction : pointeur, personnage mobile en 3D), et par lesquels ils sont identifiés comme individus (opérateurs d'identification : photographie de profil, icône représentant l'utilisateur)
- Les *qualifiants*, qui complètent les informations distinctives délivrées par les opérateurs d'identification (centres d'intérêt, biographie, métier, classe, niveau)
- Les *sociatifs*, qui ressemblent les représentations des autres dans la représentation de soi (amis, guilde, contacts)
- Les *possessifs*, qui rassemblent des objets partagés par l'utilisateur sur sa page (photos, vidéos, liens, armes, potions, icônes des missions accomplies)



4 Titre de l'ouvrage

Figure 1. Modèle de la Représentation de soi ou identité déclarative : système d'embrayage de centration-décentration (Georges, 2007 : p. 404).

La figure 1 montre que la représentation de soi se compose d'éléments saisis par le sujet pour se décrire et être identifié (opérateurs d'identification et qualifiants), d'éléments qui renseignent sur les activités et liens sociaux de l'utilisateur dans le logiciel et qui donnent une idée de ses goûts (par exemple : vidéos de concert partagées) et de sa vie quotidienne (par exemple : vidéos personnelles, album photo). En complément des opérateurs qui concentrent les enjeux de l'identification par médiation sensori-motrice, les qualifiants, sociatifs et possessifs sont trois catégories de signes déclarés majoritairement par le sujet, mais aussi par les autres utilisateurs (cf. sociatifs) et par le système.

Une caractéristique forte des signes qui manifestent l'utilisateur est qu'ils sont parfois accompagnés de fonctionnalités d'« appariement » entre les individus (Cardon 2009). Par exemple, sur les réseaux sociaux, les centres d'intérêt (*qualifiants*) peuvent être indexés ; consulter le profil des amis (*sociatifs*) peut conduire à trouver des amis communs ; consulter celui d'utilisateurs qui partagent les mêmes vidéos (*possessifs*) peut permettre de rencontrer des personnes qui ont les mêmes goûts ou de découvrir des vidéos connexes.

Un autre aspect compte : l'ensemble des signes qui composent la *métaphore du soi* ne sont pas visibles pour tous les utilisateurs. Certains sont cachés, disponibles pour soi seul, d'autres pour les amis, d'autres encore pour l'ensemble des visiteurs, qu'ils aient ou non un profil. L'utilisateur peut donc paramétrer sa représentation en en modelant les espaces de transparence et d'opacité. Cette dimension architecturale du soi est abordée dans la section 2.3 consacrée à la *métaphore du chez-soi*.

Les *qualifiants*, *sociatifs* et *possessifs* ont une double fonction, informationnelle et relationnelle. En effet, chacun de ces composants pouvant potentiellement être indexé (Ertzscheid 2009 : 37), les sociatifs et possessifs peuvent devenir des opérateurs sélectifs de mise en relation interpersonnelle. Dans le premier web, les utilisateurs étaient invités, pour faciliter cette mise en relation, à choisir ses centres d'intérêt parmi une liste déroulante (par exemple, dans la messagerie *ICQ*). L'apparition des outils du web sémantique permet de mettre en relation les utilisateurs par indexation automatique des informations qui constituent leur profil. Les modalités de navigation varient selon les applications. Par exemple, dans *Livejournal*, les centres d'intérêt édités apparaissent sous la forme de liens hypertextuels qui donnent accès à une page présentant la liste de tous les utilisateurs ayant saisi les mêmes termes. Le site de rencontre *HotorNot* propose le même système de saisie libre, mais une navigation différente par ordre aléatoire d'usagers les possédant : cliquer sur un centre d'intérêt amène sur une seule feuille de profil

d'un utilisateur qui le partage. Dans l'un et l'autre système, qui proposent une navigation par choix dans une liste ou un choix aléatoire d'individus, la pertinence de la mise en relation est relative au nombre de personnes partageant le même centre d'intérêt. La construction d'un profil peut donner lieu à autant de questions sur la présentation de soi que dans le réel. Les néophytes n'y accordent pas d'importance, mais peu à peu, s'initiant aux codes sociaux et intégrant progressivement le virtuel dans le réel, les habitués sont confrontés à des questionnements : ce signe est-il représentatif de ce que je vis ? Dois-je accepter que l'on dise cela de moi publiquement ? La *métaphore du soi* montre ainsi une possibilité de socialisation par l'intermédiaire des objets, des amis, des qualifiants, qui ne sont dès lors plus considérés comme résumant son soi, mais comme composants d'une stratégie relationnelle.

Parmi les signes qui relèvent de la *métaphore du soi* figure un ensemble plus spécifique, qui compose la *métaphore du flux* et qui fait l'objet de la section 2.4 : les messages postés, les *indices de présence* et de connexion, les messages concernant les activités de l'utilisateur ont pour fonction spécifique d'animer la représentation dans un flux métaphorique de l'identité, mouvante et changeante. Cette distinction appuie la différence entre la matière (la *métaphore du soi*) et le mouvement (la *métaphore du flux*).

2.3. La métaphore du chez-soi

La *représentation de l'utilisateur* comprend un dispositif organisant des points de vue, une *médiation technologique* (Meunier & Peraya 2004) par laquelle elle se donne à l'interprétation comme métaphore d'espace (Meunier & Peraya 2004). Le second ensemble, la *métaphore du chez-soi*, est manifeste de l'entrée cognitive du sujet dans l'environnement profond et dense de l'interface. Les signes qui composent la première catégorie, la *métaphore du soi* sont ainsi perçus à travers une structuration de mise en visibilité comparable à une maison et plus précisément à un *chez soi*, dessinant une limite entre un intérieur et un extérieur. Une architecture de mise en visibilité de soi et de vision vers l'extérieur se dessine. La métaphore interactionnelle du *chez-soi* intervient en complément de la *métaphore du soi* et opère comme figure du corps numérique, fournissant au processus identitaire un cadre favorable au développement d'un soi valorisant. Composée de cadres qui composent proprement la mise en visibilité et la structuration de la représentation de soi, la métaphore du chez-soi dessine un espace centré sur le soi, au sein duquel l'autre apparaît comme fragmenté ou partiel tandis que le soi encadre et gère les représentations de l'altérité. Cet espace modèle la perception pour autrui d'un intérieur et d'un extérieur, d'un espace privé et d'un espace partagé : il est comparable à une maison dont l'architecture implique une certaine relation à l'environnement, selon l'agencement des pièces et des ouvertures vers l'extérieur.

6 Titre de l'ouvrage

Les signes qui manifestent la personne sont nombreux et variés : photographie, avatar-vignette, pseudonyme, nom réel, centres d'intérêt, compétences, activités, vidéos partagées, amis, etc. Afin de simplifier la lisibilité des pages du profil, tout en confortant l'impression de maîtriser ses données personnelles, les interfaces de communication regroupent les informations par catégories et proposent différents onglets de consultation comme autant de parois, réfléchissantes ou transparentes. La structuration de l'interface agence ainsi la circulation du regard. Transparence et opacité définissent l'économie de cette circulation.

La *métaphore du chez-soi* procède de l'entrée cognitive du sujet dans l'environnement profond et dense de l'interface qui structure son profil. L'utilisateur, dans la communication numérique tout comme dans le jeu vidéo, a la possibilité de considérer sa propre représentation sous des angles différents, tour à tour en se mettant à la place d'un autre lorsqu'il regarde son profil public ou son avatar, ou en adoptant une posture de construction de soi en consultant son profil depuis l'interface de gestion. Le profil est comparable à un prisme identitaire dans lequel il peut contempler cet autre soi-même de l'écran sous différents jours.

On peut distinguer trois dimensions de la *métaphore du chez-soi*, par lesquelles le profil de l'utilisateur est métaphorique d'une maison personnalisée, dans laquelle il habite et par laquelle il voit et communique avec les autres. Tout d'abord, la structuration de l'interface entre espace personnel et espace partagé, associée à chacun de ces espaces l'image d'une intériorité et d'une extériorité du Chez-soi, dont les identifiants sont les clés, en permettant de passer de l'espace public à l'espace privé. Les identifiants sont les clés. Dans une seconde dimension, la maison présente des surfaces opaques et des surfaces transparentes, comme autant de fenêtres et ouvertures qui permettent de voir l'extérieur, mais surtout de donner à voir certaines parties de l'intérieur. Dans une troisième dimension, on remarque que les ouvertures peuvent porter sur des voisins ou des objets identiques, qui apparaissent réduits ou fragmentés depuis l'intérieur de la maison. Pour analyser l'architecture des *chez-soi* numériques, il faut donc porter son attention sur la gradation de la visibilité, qui organise un espace privé et un espace partagé, et sur la manifestation des autres. Le pavillon de Mies van der Rohe à Barcelone illustre assez bien cette architecture curieuse dont les parois ont perdu leur fonction de soutien pour devenir cadres du regard vers une même structure informationnelle incarnée par une sculpture antiquisante, représentant l'identité. Mais le pavillon de Mies Van der Rohe n'est pas un espace d'habitation investi par les personnes dans leur vie quotidienne et leurs relations sociales : il est un espace purement esthétique de contemplation. Tandis que le *chez-soi* numérique en ligne du profil utilisateur est bien vécu et conçu pour être vécu au quotidien, comme extension du *chez-soi* réel.

La *métaphore du soi*, présentée dans la section précédente, montre que la structuration des éléments visibles qui manifestent l'utilisateur est apparentée à une

forme de conscience de *soi*, composée de sphères concentriques dont l'utilisateur est le centre. La construction de l'image (ou de la « conscience ») de soi procéderait par décentrement entre le centre et la périphérie. Pour W. James, la maison fait partie du soi. Elle contient le sujet, sa famille et ses possessions, et dessine l'espace de l'intériorité de la cellule familiale. Le *chez-soi* de l'utilisateur contient de même les divers éléments qui composent son soi, mais l'architecture de la visibilité change selon les logiciels. Le *chez-soi* se compose d'une part d'un espace privé, accessible à l'utilisateur seul, et d'autre part d'un espace partagé, accessible aux personnes qui en ont le droit. Cet espace accessible en partie pour soi seul et en partie accessible pour les autres dessine les contours d'une intimité et d'un espace transitoire entre réel et virtuel que F. Jaureguiberry (Jaureguiberry 2000) a comparé à l'espace potentiel. Les informations, rendues visibles ou cachées aux regards, participent de la composition de cet espace en surface et en profondeur. L'architecture du *chez soi* délimite l'espace de l'intime et l'espace du partage par la segmentation du contenu dans des pages, fenêtres et onglets dédiés, ainsi que par le paramétrage de la confidentialité des données personnelles. Cette architecture, pouvant faire l'objet de personnalisation et d'aménagement implique une posture surplombante de l'utilisateur vis-à-vis de la fragmentation des représentations des autres dans la représentation de soi. Les sections suivantes présentent donc des éléments de compréhension de ces trois dimensions de la *métaphore du chez-soi*, entre intériorité et extériorité, visibilité et invisibilité, fragmentation et unité.

« *La vraie effraction ne consiste plus à entrer dans les lieux intimes de l'autre, mais à fouiller ses « mémoires numériques »* (Lardellier 2006 : 85).

Cette structuration de l'interface dessine les contours d'une *métaphore du chez-soi* numérique. L'utilisateur aménage l'interface comme une extension de son espace personnel réel. Cette structuration pose la question des limites entre ce qui relève de soi et ce qui est extérieur à soi. Cette interprétation de l'interface en termes d'intériorité et d'extériorité invite à une analogie avec le *Moi-peau*, cette « peau pour la conscience » décrite par le psychanalyste Didier Anzieu : comme le *Moi-peau*, la pellicule qui sépare l'espace intime de l'espace extérieur correspond à une zone dans laquelle le sujet est en sécurité et ne peut être colonisé par l'extérieur, tandis que l'extériorité est le lieu de la socialisation et du rapport à l'autre et à l'extérieur. La porosité de cette pellicule peut être vécue comme déstabilisante par le sujet, soit que des informations confidentielles soient rendues publiques involontairement, soit que des personnes ou objets pénètrent cet espace pour le coloniser².

2. Dans *Silent hill 4*, j'ai ainsi étudié le renforcement du sentiment d'horreur par la pénétration des ennemis dans l'espace de l'intériorité du personnage. (Georges 2006)

2.4. La métaphore du flux

Le troisième ensemble, la *métaphore du flux*, introduit dans la structuration du soi des informations essentielles à l'impression de vie et de mouvement de la représentation. Il est lui-même métaphorique de l'identité comme flux. Certains signes expriment le flux du mouvement et de la présence des utilisateurs à distance, leur apparition et leur disparition, en somme la vie qui anime les représentations informatisées de l'existence de leurs propriétaires. S'organisant entre signes permanents et signes actuels, la représentation comporte une partie fixe et une partie mobile, non mémorisée. Les informations actuelles, c'est-à-dire mobiles et non mémorisées sont composées des *indices³ de présence* (la mention « utilisateur connecté », « utilisateur disponible »), du rythme de discussion, des indices chroniques (date, heure de la publication d'un post, de la dernière connexion, de la création du personnage), des indices d'activité locale (« a téléchargé l'application », « est désormais ami avec ») ou encore de l'indication de l'humeur du moment. Cette métaphore était très peu développée dans le premier web et s'est considérablement enrichie dans le web 2.0.

En complément de la *métaphore du soi*, qui compose les éléments visibles du soi informatisé, et de la *métaphore du chez-soi*, qui en dessine les contours entre intériorité et extériorité, intimité et partage, la *métaphore du flux* exprime la vie qui l'anime. Sans cet ensemble, la structuration serait statique et impropre à une communication en temps réel.

2.4.1. Une structuration modulable entre permanence et actualisation

La représentation de soi est un agencement d'informations dont une partie change, est modifiée ou se développe au cours de la pratique. Par exemple, dans le logiciel de dialogue *MSN*, l'utilisateur, lorsqu'il installe la console de messagerie instantanée et crée un compte, commence par saisir ses identifiants. Postérieurement à l'inscription, l'utilisateur peut à sa guise compléter et modifier d'autres champs, optionnels, comme par exemple télécharger sa photographie en guise d'*avatar*, préciser ses centres d'intérêt, ses activités de loisir ou encore son lieu d'habitation pour améliorer sa description. Tout comme l'utilisateur d'un téléphone portable ajoute et retire des contacts téléphoniques, l'utilisateur de la messagerie instantanée, opérateur de « conversation écrite », ajoute et retire des contacts. De même, dans un jeu massivement multi-joueur tel que *World of Warcraft*, les caractéristiques

³ Le terme d'indice est employé dans le sens que lui attribue C.S. Peirce. « L'indice est un signe qui renvoie à l'objet du fait qu'il est réellement affecté par cet objet. Il implique une icône, mais particulière, car l'indice n'est pas la réplique de l'objet, puisqu'il est sa modification réelle par l'objet (Peirce 1979 : 231). »

initiales du personnage (métier, race, apparence), définissent un profil initial qui confère une personnalité et un style de jeu au personnage. Certaines informations évoluent comme dans l'exemple de la messagerie instantanée puisque l'objectif même du jeu est de faire croître et évoluer certaines de ces caractéristiques.

Deux types de signes sont distingués : ceux qui sont permanents (avatar, pseudonyme, centres d'intérêt) et ceux qui sont sans cesse actualisés (le contenu textuel du *chat*, le rythme de la discussion, le déplacement de l'avatar). Les signes permanents (opérateurs, qualifiants) constituent en quelque sorte l'axe central de l'identité, tandis que les signes actuels complètent la représentation au cours de l'interaction. Ils alimentent l'identité qu'elle opère une expérience relationnelle de l'utilisateur avec l'autre ou une expérience d'exploration des objets de l'environnement.

Certaines informations sont mémorisables, comme l'historique des conversations, d'autres sont strictement *actuelles* et éphémères (non mémorisables), comme l'indication du statut « connecté », « disponible », « parti manger » de la console de messagerie instantanée *MSN*.

La gradation entre permanence et actualisation permet d'apprécier l'appropriation et la maîtrise de l'interface par les utilisateurs, mais également la façon dont le logiciel permet une appropriation. Ces critères déterminent les stratégies de construction de la représentation.

2.4.2. Indices de vivance

Les *indices de vivance*, en complément des éléments qui participent de la *métaphore du soi*, constituent la *métaphore du flux*. Les *indices de vivance* sont les éléments qui donnent du mouvement à l'ensemble du système de représentation de l'utilisateur décrit dans les deux sections précédentes comme un système relativement rigide de par la perspective synchronique de l'analyse.

Les *indices de vivance* se manifestent dans les systèmes de représentation de l'utilisateur par un changement d'icône *graphique* (différent de l'*icône* peircienne et conforme à la définition du *symbole* peircien). Toutefois, l'information importante est moins l'icône que le changement qui l'affecte, soit sa dimension indicielle. L'icône graphique complète l'information délivrée par l'indice de vivance, précisant la nature de l'activité de l'utilisateur ayant donné lieu à sa manifestation.

Les outils du web 2.0 ont démultiplié les *indices de vivance*, qui relèvent de l'inscription du Système dans la représentation de l'utilisateur, tout comme les sociaux relèvent de l'inscription des autres utilisateurs dans sa représentation. Les catégories d'*indices de vivance* se sont démultipliées dans l'effort des concepteurs

10 Titre de l'ouvrage

des applications pour rendre la représentation plus vivante et favoriser la captation des activités de l'utilisateur.

2.4.2.1 *Indices de présence et effets tyranniques*

Les *indices de présence*⁴ sont les premiers indices que l'on peut observer dans les profils utilisateur, dès le premier web. Ils manifestent sa disponibilité pour communiquer. Par exemple, dans la messagerie instantanée, les *indices de présence* correspondent au « statut » de l'utilisateur. Les statuts « en ligne », « de retour dans une minute », « absent » apparaissent automatiquement selon l'activité de l'utilisateur : le système détecte s'il utilise son clavier ou sa souris. Lorsqu'il se connecte, le pictogramme indique « en ligne ». S'il s'éloigne de son clavier plus d'une minute, il passe à « absent ». S'il se déconnecte, l'utilisateur passe dans la partie « hors ligne » de la liste de contacts et son statut est défini par le signe correspondant. Les *indices de présence* favorisent l'expression d'une disponibilité dans les situations de travail dans la *coprésence équipée* (Denis et Licoppe 2006), mais ces informations peuvent se révéler intrusives, détournée en organes de contrôle. Pour échapper à la tyrannie de la présence, les utilisateurs ont la ressource de paramétrer leur statut de façon à être toujours « absents », c'est-à-dire à désactiver presque totalement cette fonctionnalité. Toutefois, ce paramétrage même n'empêche pas les *contacts* curieux ou malveillants d'observer quand l'utilisateur passe du statut « connecté » à « déconnecté ». Connaissant cette habitude, ils savent que ce n'est pas parce que l'indice « absent » apparaît que le contact est réellement absent ou loin de son clavier : l'absence d'informations ouvre à toutes les interprétations. Un empressement à masquer sa disponibilité peut donc être interprété défavorablement. En effet, qu'a-t-on à masquer lorsque l'on n'a rien à cacher ?

2.4.2.2. *Rythme de discussion et ressenti*

L'usage de la messagerie instantanée comme « conversation écrite » reproduit les conditions de déroulement d'une conversation en face à face. Parmi les vecteurs de cette reproduction figure le rythme de discussion dont le ralentissement ou l'accélération sont interprétés en fonction du contexte. La dimension spatiale des conversations écrites met en évidence le rythme d'apparition des messages dans la console de dialogue comme éléments signifiants. Si le contenu informationnel des messages est faible, notamment dans les *chats* collectifs, ne permettant pas un échange informationnel consistant, en revanche, le rythme de discussion véhicule des informations affectives et sensibles.

2.4.2.3. *Indices chroniques et distorsions*

Pour comprendre les *indices chroniques*, comme les discussions synchrones et asynchrones, l'exemple des *blogs*, qui furent une technologie-phare des adolescents

4. Cette catégorie d'indices est désignée par « icône de disponibilité » par Denis et Licoppe 2006.

en 2004 (Lenhart 2007) est éclairant. En effet, dans ce, cas, les indications consistent en la notification de la date et de l'heure de la publication des textes par l'utilisateur. Le rythme de publication est un indicateur de mise à jour du *blog* et en manifeste la *vivance*. Le *blog* présente donc comme la messagerie instantanée, les discussions synchrones et asynchrones une forme de tyrannie par la nécessité d'une mise à jour fréquente qui enjoint les utilisateurs se lançant dans cette expérience à soutenir le rythme et à consacrer du temps à cette activité.

2.4.2.4. *Indices d'activité locale*

Les indices d'activité locale sont une catégorie relativement récente parmi les *indices de vivance*. Cette expression désigne la mention explicite, sur le profil des utilisateurs, de ses activités locales, internes au logiciel, ainsi que celles de ses contacts : par exemple « x a modifié sa photo », « x et y sont maintenant amis », « x a fait le test Quel héros de jeu vidéo es-tu ? et le résultat est Super Mario ». Ces notifications sont comme tous les autres *indices de vivance*, fournies par le Système sur le profil de l'utilisateur et en manifestent donc les problématiques locales de socialisation de ses membres. Nous reviendrons sur cette catégorie dans le modèle de l'identité numérique. Par exemple, les applications *Copains d'avant* ou *Facebook* contiennent par défaut un encart dédié à l'historique des activités de l'utilisateur et de ses amis. *Copains d'avant* envoie même un bilan sous forme de courrier électronique des activités récentes des différents réseaux de l'utilisateur, de sorte qu'il soit informé si l'un de ses contacts a modifié la liste de ses traits de caractère ou a retrouvé un ancien camarade de classe. La mention des activités par le Système, avec ou sans l'accord des utilisateurs, met en scène les activités en ligne dans l'espace partagé sous la forme d'un récit factuel.

2.4.2.5. *Indications de l'humeur du moment*

Les indications de l'humeur sont comme les indices d'activités locales, relativement récentes, mais se différencient des autres *indices de vivance* par le fait qu'elles soient le produit d'une volonté de l'utilisateur lui-même de se manifester, par exemple dans *Twitter*. Composant une métaphore du flux, leur développement dans les applications du web 2.0 tisse des liens de plus en plus immédiats entre réel et virtuel et manifeste une *mixité* croissante de l'identité.

2.12. L'AVATAR AU CENTRE DE LA CONSTRUCTION DE L'IMAGE DE SOI

Depuis les premières discussions en mode texte et les premiers jeux en ligne, un modèle commun de l'identité s'est informé et des normes se sont mises en place, de sorte que la différence entre les applications soient perceptibles grâce aux variances de structures. La *métaphore du profil* est un modèle qui permet d'analyser la

12 Titre de l'ouvrage

médiation informatisée de soi et de mesurer l'impact des dispositifs sur les interactions humaines. Cette métaphore modélise l'analogie entre l'image de soi en pensée et l'image de soi informatisée qui s'amorce et se développe par l'interaction de l'utilisateur avec le dispositif. Elle permet d'analyser la spécificité de chaque application dans ce processus. La métaphore du profil distingue trois dimensions de l'interaction humaine informatisée : la métaphore du soi, la métaphore du chez-soi et la métaphore du flux.

La *métaphore du soi* concerne le contenu informationnel de la représentation technique : par exemple, les champs « nom », « âge », « ville », « centres d'intérêt », « amis » sont des métaphores terminologiques naturellement associées à leurs analogues réels, et cela même si ces champs sont saisis de façon volontairement ou involontairement erronée. Ils assurent l'analogie entre l'image de soi en pensée et l'image de soi informatisée.

La *métaphore du chez soi* concerne la structure technique du dispositif par laquelle le sujet interagit. Par exemple, l'agencement de la page web, les liens hypertextuels vers les amis, les fonctionnalités interactives, forment la charpente et les ouvertures d'un chez-soi second. Ils assurent l'analogie entre le chez-soi réel et le chez-soi numérique.

La *métaphore du flux* concerne l'agencement de la représentation entre signes permanents et signes changeants (ou *actuels*) : par exemple, les icônes de disponibilité de MSN « connecté », « déconnecté », les humeurs de Facebook, le rythme d'apparition des messages, expriment une mobilité de la représentation métaphorique du mouvement et de la mobilité des interactions en face à face. Ce troisième aspect de la métaphore du profil assure l'analogie entre la présence et les variations continues de la personne et la mobilité des signes de l'écran.

Les trois aspects de la métaphore du profil peuvent être utilisés pour analyser l'impact des dispositifs sur la présentation de la personne, sur le regard porté par la personne et sur les activités de la personne.

Cette analyse, qui s'appuie sur des travaux en psychosociologie, nous montre dans quelle mesure l'avatar peut être envisagé comme un médiateur sémiotique équipant la construction de l'image de soi. Dans cette lecture de nos activités identitaires à l'écran, l'avatar n'apparaît plus seulement comme un auxiliaire numérique, mais un double stimulant la réflexivité et nous insufflant les représentations implicites des concepteurs des applications.

Bibliographie

CARDON Dominique 2008, « Le design de la visibilité. Un essai de cartographie du web 2.0 », Réseaux, n° 152.

COLLARD Anne-Sophie, 2005, « Portraits de métaphores : réflexions autour des enjeux communicationnels des métaphores dans l'hypermédia », Communication, 23(2). 2004, « Quels Enjeux Educatifs pour quelles Métaphores ? Proposition de Typologies de la Métaphore dans l'Hypermédia », in Actes du colloque TICE 2004 " Technologies de l'Information et de la Connaissance dans l'Enseignement Supérieur et l'Industrie", Compiègne 2004.

DENIS Jérôme & LICOPPE Christian 2006, « L'équipement de la coprésence dans les collectifs de travail : la messagerie instantanée en entreprise », in Bidet, A. et Pillon, T. (eds.), Sociologie du travail et activité. Toulouse, Octares, pp. 47-65.

ERTZSCHEID Olivier 2009, L'homme, un document comme les autres. Hermès n°53. CNRS Éditions, Paris.

GEORGES Fanny 2010 *Identités virtuelles. Les profils utilisateurs du web 2.0*. L/P Questions théoriques, Paris.

JAUREGUIBERRY Francis 2000, "Le Moi, le Soi et Internet", Sociologie et société, vol. 32, n° 2, Montréal, pp. 135-151.

KLEIN Annabelle & BRACKELAIRE Jean-Luc 1999, « Le dispositif : une aide aux identités en crise », in Hermès, n°25, pp. 67-81.

LAKOFF George & JOHNSON Mark 1985, *Les métaphores dans la vie quotidienne*. Les Éditions de Minuit.

LARDELLIER Pascal 2006, *Le pouce et la souris*, Paris, Fayard.

LENHART Amanda & MADDEN Mary 2007 *Pew internet & american life project: How teens manage their online identities and personal information in the age of MySpace*, 2007.

MEUNIER Jean-Pierre & PERAYA Daniel 2004, *Introduction aux théories de la communication. Analyse sémio-pragmatique de la communication médiatique*, Bruxelles : De Boeck.

PEIRCE Charles S. 1978, *Écrits sur le signe*, Paris, Éditions du Seuil.