



HAL
open science

L'enfer des autres "soi-même": identité personnelle et archives numériques

Fanny Georges

► **To cite this version:**

Fanny Georges. L'enfer des autres "soi-même": identité personnelle et archives numériques. Le Magazine du CIAC, 2009, Web 2.0: créations artistiques et archives personnelles, 1 (15). hal-01575198

HAL Id: hal-01575198

<https://hal.science/hal-01575198>

Submitted on 8 Dec 2018

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
CNRS – UMR 5508
Fanny.georges@univ-paris1.fr

No 15. Web 2.0 : créations artistiques et archives personnelles.

L'enfer des autres « soi-même » :

identité personnelle et archives numériques

Dans un monde où l'identité réelle est partiellement médiée par le virtuel, dialoguer en temps réel, envoyer des messages électroniques, publier, utiliser des applications, télécharger des photographies, partager, publier des posts collectifs sont la finalité des applications mais aussi la condition sine qua non de la présence. Pour exister, il faut agir et se manifester. Aux individus, devenus des documents, se greffe ainsi au fur et à mesure des traces qui s'agrègent par le truchement des moteurs de recherche, une somme d'archives personnelles où nom réel et pseudonyme se mêlent pour dessiner des vies que le sujet n'a pas réellement vécues, semblables à des patchworks dont les pièces seraient les profils utilisateurs et les liens des noms de passage, et qui pour tous les autres et pour lui-même, lorsqu'il se regarde dans le miroir de Google, *composent le vaste système de représentation technique de lui-même.*

Les interfaces de communication médiée par ordinateur proposent une structuration identitaire qui est révélatrice des problématiques ontologiques et sociales de l'individu, d'autant plus qu'elles les dédoublent et les rendent visibles par une représentation technique. Les archives de soi publiques sur le web posent la question cruciale de l'avenir de ces pratiques de l'immédiateté et de la nouveauté. L'identité personnelle dans les archives numériques se place dans la continuité d'une évolution de l'individu en quête incessante de soiⁱ et dont la représentation identitaire se trouve fractionnée et éclatéeⁱⁱ : tentant continuellement de l'organiser en un flux cohérent, l'individu se trouve rattrapé par les traces de son passé, celles de son premier soi-même en ligne, qu'il ne maîtrisait pas.

Quelles sont les conséquences humaines de l'exacerbation technique de l'activité et de la quantification de l'identité ? Comment concevoir son existence, ainsi balisée de lourds fardeaux d'archives en ligne ? Quels enjeux pour la transhumanité, déchirée entre les différentes images de soi que lui retourne le web, fantômes du passé ou irrptions mesquines de l'altérité en réseau ?

De la création à la normalisation de la structuration technique de la personne : un archivage d'actions fébriles

Pour mieux comprendre le phénomène identitaire de l'écran, il est intéressant d'en approfondir l'observation du processus communicationnel qui commence hors de l'écran, dans le monde « virtuel » de la pensée de la personneⁱⁱⁱ. Dans la vie quotidienne, le sujet recourt fréquemment à une image en pensée de lui-même: se demandant quelle impression il donne lors d'un entretien, quelle décision prendre ou quelle stratégie adopter pour son avenir. Le produit de cette abstraction de soi n'a pas de forme matérielle : elle reste une image en pensée, à moins que l'individu ne la mette en mots sous la forme d'un journal ou de notes personnelles. A l'écran, cette représentation en pensée prend forme dans la page de profil. L'utilisateur, face au formulaire de sa page de profil en ligne, se pose la question suivante : « *si je devais me résumer en quelques mots ou symboles quels seraient-ils ?* » Le processus intellectuel réflexif visant l'inscription de soi dans un service communautaire, un blog ou tout autre dispositif de communication, conduit à une structuration de l'image de l'utilisateur, réduction de lui-même en un ensemble fini et déterminé par le contexte d'usage dans les champs proposés par le logiciel : les médias interactifs, en tant que fournisseurs de ces modèles de structuration identitaire, participent du processus de façonnage d'une image de soi en introduisant dans la boucle réflexive d'autoreprésentation un support visuel, sonore et textuel par lequel le sujet interagit avec les autres.

L'entrée dans cette seconde peau est progressive : initialement étrangère, au fil de son usage, son expérience resserre les liens qui les unissent pour former une identité commune, par le truchement de l'interactivité et de l'interaction sociale. L'utilisateur agit par cette structuration, il est perçu par elle.

Des jeux massivement multijoueurs aux sites de réseaux sociaux, en passant par les sites de rencontre, la structuration technique de l'identité s'est progressivement normée en un système de signes *attendu*^v dont les écarts ou déviations, d'un logiciel à l'autre, sont signifiants en regard de la finalité du service de communication (exemples : rencontrer quelqu'un, se faire des amis, des contacts professionnels, s'amuser etc.).

La problématique nodale de l'inscription de soi sur internet est la gestion de l'identité-mêmeté et de l'identité-différence : comment rendre la spécificité d'un individu lorsque la plupart des utilisateurs ont les mêmes centres d'intérêt ? Les applications du web 2.0 fournissent des outils pour spécifier la représentation de soi de sorte que chaque profil puisse présenter des signes distinctifs tout en générant des réseaux de relations qui introduisent les points communs nécessaires à la mise en relation communautaire^v. Une négociation entre identité et différence s'est ainsi façonnée, au cours du temps, du mélange subtil des contraintes des moteurs de recherche et de l'identification.

Dans un article précédent, nous avons montré, en développant une approche quantitative de l'identité numérique^{vi}, que le web 2.0 privilégiait une forme agissante et calculée de l'identité, en regard des propos volontairement énoncés par le sujet pour se représenter, comme c'était le cas dans le « premier » web. Du web 1.0 au web 2.0, la structuration de l'identité composée par l'utilisateur se double de plusieurs surcouches informationnelles qui ne sont plus saisies directement par le sujet pour se représenter, mais qui rendent visibles ses activités en valorisant certaines. Elles concernent la quantification des composantes du profil utilisateur (amis, groupes, messages) et la notification des activités (téléchargement, utilisation).

Quantification et notifications : le matériau de l'individu-document

Certains éléments de l'identité sont quantifiés : ce qui était abstrait devient quantifiable. Le fait de privilégier la quantification de l'identité n'est pas insignifiant quant à la représentation que les utilisateurs se construisent intuitivement de leur profil social, influencés par le retour en image que leur donne le logiciel. Les amis, tout comme les vidéos préférées ou les liens web, deviennent un patrimoine, une collection. Les chiffres augmentent comme dans un jeu vidéo : plus le temps de pratique est long, plus ces chiffres sont importants. Ils manifestent l'aura sociale de la personne dans la communauté. Mais aussi, au-delà, car contrairement au jeu « circonscrit dans un espace et un temps limité » (Caillois), Facebook s'étend à d'autres strates par le biais des moteurs de recherche comme Google. Les individus deviennent des documents.

Les activités sont captées dans une anté-chronologie. Hautement éphémères, les activités de téléchargement d'applications, d'envoi de messages, d'acceptation d'amis, qui défilent dans l'historique des activités de Facebook, se pérennisent en laissant des traces durables. Ce qui est le plus récent est le plus visible, ce qui est ancien s'éloigne ; pour exister et rendre actif son profil utilisateur, il faut le mettre à jour continuellement. Les notifications des activités sont envoyées en temps réel à l'ensemble des « amis » de l'utilisateur ; ils peuvent choisir de recevoir plus ou moins d'informations de telle ou telle personne. Les tags opérés par un tiers sur les photos de soirée que l'on ne présenterait certainement pas à son supérieur hiérarchique ou lors d'un entretien à ses futurs recruteurs, sont offertes à la consultation générale. Les « amis Facebook » sont prévenus : « on a bien vu, pendant ton arrêt maladie, que tu étais parti en vacances ». Les publics de la présentation de soi spontanée ne sont pas toujours ceux que l'on visait, mais le logiciel informe tous sans distinction. Une action une fois produite laisse une empreinte profonde dans le feuilleté communicationnel qui enveloppe la personne d'une aura *angélique* (au sens étymologique de « messagère » !). Les messages se propagent, informant des centaines d'« amis » que l'utilisateur a fait le test « Pour quelle ville es-tu fait ? », « Quel poète maudit es-tu ? ». Des applications personnalisées permettent de savoir « ce que les autres pensent de vous » : à l'ouverture de l'application, un message apparaît : « pensez-vous que votre ami x est capable de faire caca la porte ouverte alors que son ami(e) est

juste à côté ? » : le sujet répond : « non ». L'application notifie: « y pense que x n'est pas capable de faire caca la porte ouverte... ». Les mots se mélangent. « Mais qui a osé dire de moi quelque chose d'aussi trivial? »

Les expériences de vie en réseau « Facebook » regorgent d'anecdotes relevant de cette sorte en apparence très ingénue et ludique de petites mesquineries entre amis. De la régression à la dépression, le sujet traîne derrière lui à son insu les empreintes des transactions opérées par d'autres dans les applications de mise aux enchères d'amis, de notation, elle se diffuse sur les « murs », dans des centaines de boîte aux lettres, quotidiennement, laissant prise à l'interprétation dans son ambivalence culturelle.

Dans l'hypostase des activités immédiates, effacer les traces du passé ?

Consultant dans un moteur de recherche les occurrences d'un nom, l'utilisateur a accès à un réseau d'informations qui révèle l'évolution de la personne. Au-delà de ces traces, il existe des cimetières de profils utilisateurs. Les sites personnels sont archivés par des services spécifiques (web archives). Il est ainsi possible de suivre l'évolution d'un site personnel sur plusieurs années, au rythme de ses mises à jour. Ces sites conservent une mémoire des pages html, c'est-à-dire de la couche ancienne de l'identité. Cette mémoire présente des trous, des failles : les vidéos, animations flash, ne sont pas conservés. Les traces de soi dans les archives de la bibliothèque nationale, les traces des livres épuisés dans chapitre.com, les pages personnelles, les mentions du nom dans des listes en ligne : cet ensemble de traces forment un *agrégat* ou une *hypostase* des activités passées.

« Est-il possible de gérer ce flux incessant et déformant qui massivement me manifeste ? »

Les utilisateurs de Facebook rapportent leurs premières expériences de l'historique des activités : insouciance puis surprise, sont suivies de rétention de l'information. « Maintenant, je ne fais plus rien dans Facebook », après avoir sans succès tenté parfois d'effacer les traces des menus délits relationnels. Toutefois, une fois atténué le choc de la confrontation à soi-même, l'attention se relâche dans le flot des désinhibitions observées de la figure de l'Autre, et le sujet finit par accepter de se livrer à la extimité ambiante, somme toute, par conformisme.

Le sujet pourrait tenter d'effacer ses traces, mais ce n'est pas toujours possible : oubli du nom d'utilisateur, oubli du mot de passe, perte de l'e-mail permettant de retrouver ces informations pour les sites que le sujet a lui-même créés, ou tout simplement incapacité du sujet à faire effacer ces traces par un tiers : les défaillances de la mémoire enracinent durablement les résidus des identités de passage.

Dépasser l'angoisse dans l'abandon au plaisir de la monstration

Dans une autre vie, qui me semble aujourd'hui bien lointaine, j'étais Ginger Bombyx, un être totalement différent de moi. En donnant forme concrète à mon idée, j'ai créé une sorte de réseau identitaire, composé d'un site personnel auquel s'articulaient plusieurs sites périphériques. Ginger Bombyx est ainsi devenue une entité perceptible et socialisée. C'est en lisant les messages, en poursuivant la construction de son réseau identitaire afin que ce système représentationnel soit perçu que j'ai pu lui donner vie. De 2001 à 2003, pendant la période de son existence, j'ai pu observer que son identité se confondait progressivement et irrésistiblement à la mienne, dans le flux de sa mise à jour et de son animation. Aujourd'hui, en place de ses sites personnels, il ne reste plus qu'une stèle funéraire, en latin, qui porte son nom. Ses sites personnels ne sont plus disponibles que sous forme d'archives, en lien depuis cette page comme un souvenir. Au cours des années, les archives-mêmes s'effacent. Les animations, puis les images, les liens, disparaissent progressivement. Comme si même dans les archives, la mémoire se perdait.

Certains peuvent se complaire dans l'agrégation de traces : les êtres libres de leur image, ou ayant partiellement pour fonction sociale même le déballage de leur vie privée, tels les artistes ou personnalités de la presse « people », par exemple. Internet devient pour eux le lieu d'une complaisance dans les traces de soi, laissées de-ci de-là et alimentant les trainées sulfureuses de leur passage, condition-même d'un hédonisme médiat triomphant de cette langoureuse specularité^{vi} - toutefois, tant qu'ils ne décident pas de changer de rôle social.

Un outil de réflexion sur soi dans l'enfer de soi-même

Dans le web 2.0, la structuration de l'identité évolue en démultipliant des traces durables d'actions fébriles et des indices de quantification de valeurs affectives et personnelles. Les traces s'amoncellent. Ce qui était spontané devient calculé. Ce qui était pulsionnel fait soudainement l'objet d'une réflexion. Le paradigme de l'identité change en présentant à l'être humain un miroir vivant de la mémoire de son plaisir, qui pourrait bien devenir un enfer de soi-même.

La question qui est posée en profondeur par l'étalage des traces est la confrontation entre les différents rôles sociaux joués par les individus. La tension de l'« individu incertain » s'accroît de son dédoublement en ligne, par les archives personnelles. La « fatigue d'être soi^{viii} » s'accroît de la sollicitation permanente du sujet par la nécessité d'actualiser sa représentation pour exister dans son réseau social. Son démembrement se démultiplie de tous les autres soi-même errant dans les cimetières de profils utilisateur régurgités par Google. L'homme connecté se trouve confronté incessamment à une autre image d'un autre soi, passé ou construit dans d'autres circonstances.

Qu'il est dur à la fois, angoissant et tenaillant comme un aiguillon, et à la fois doux comme une guimauve, cet enfer de soi-même... cette incessante hypostase de l'individu engoncé dans le flux rss de son intimité en partage et qui lui colle à la peau de telle façon qu'il ne parvient plus à s'en défaire, tant elle semble un vêtement adéquat et sans la pleine nudité duquel il craindrait d'apparaître décharné, perdu et triste.

ⁱ Pour le sociologue Alain Touraine, nos sociétés ont basculé vers une nouvelle période, depuis les années 80, celle de la culture du sujet individuel : le sujet est en quête de soi, entre passivité et mise en fiction. Cf. A. Touraine et F. Khosrokhavar, *La recherche de soi. Dialogue sur le Sujet*, Paris, Fayard, 2000.

ⁱⁱ Les travaux de Bernard Lahire ou de François Dubet resituent l'individu dans son contexte d'éclatement des normes sociales contemporaines. L'individu contemporain, face au relâchement des dispositifs d'intégration et des rôles sociaux, se trouve dans une situation d'incertitude. Tentant d'agencer une cohérence au-delà de la diversité des costumes sociaux qu'il est conduit à emprunter pour trouver sa propre voie, il est en situation constante d'analyser réflexivement ses propres conduites et ses choix. Cf. B. Lahire, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, La Découverte, 2004.

ⁱⁱⁱ L'approche appliquée de l'identité permet une analyse fine de la dimension technique du médium en tant qu'il structure l'identité (Cf. Georges, F., *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs*, Thèse, Paris, Université Paris 1, 2007). Elle permet un ancrage en profondeur de la réflexion théorique, dans la ligne de la méthodologie issue de l'école de Chicago : la Grounded theory. Cf. A. Strauss, *Grounded Theory in Practice*, Sage, 1997.

^{iv} Nous avons étudié la structure de cette normalisation et avons mis au point un modèle de la représentation de soi (Georges, 2007 : ref. citée). L'identité se compose d'un premier ensemble de signes qui sont destinés à représenter l'utilisateur aux yeux d'un tiers (son avatar, sa photographie ainsi que son nom), et d'un second ensemble de signes qui sont comme une feuille de personnage et contiennent des informations sur sa personnalité, son métier, ses amis.

^v Si les signes qui représentent les individus sont trop distinctifs, il n'existe plus de critères de mise en relation dans les moteurs de recherche pour « apparier les individus » (Cardon, 2008 : p. 107). Cf. Georges, F. « Représentation de soi et identité numérique: analyse sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0 ». In *Réseaux : Usages du Web 2.0*, Vol. 27 154. Paris : La découverte, 2009.

^{vi} Les Homepages où régnait l'identité « déclarative », saisie directement par le sujet pour se représenter (pseudonyme, biographie, ville), ont laissé place à des espaces de présentation de soi qui captent les activités des utilisateurs (« identité agissante » : « x et y sont désormais amis » « x a téléchargé l'application z ») et ourlent leur quotidien d'une surcouche numérique de chiffres qui quantifient l'affect (« identité calculée » : nombre d'amis, nombre de photo partagées...). » Cf. Georges, 2009 : réf. Citée.

^{vii} Cf. Georges, F. « L'hédonisme médiat de la spéculativité ». In *Multimédia et information (MEI)*, n°20 : *Sexe et communication*. P. Froissart (direction). Paris : L'Harmattan, novembre 2004. 127-135. –162p. ISBN : 2-7475-7209-9.

^{viii} Cf. A. Ehrenberg, *La fatigue d'être soi*, Odile Jacob, 1998.