



Jeux d'identités numériquement interfacées

Fanny Georges

► **To cite this version:**

Fanny Georges. Jeux d'identités numériquement interfacées. 15th Conference sur l'Interaction Homme-Machine IHM 2003, Khaldoun Zreik, Nov 2003, Caen, France. hal-01575316

HAL Id: hal-01575316

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01575316>

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.

Jeux d'identités numériquement interfacées.

Fanny Georges

Centre de recherche Images et Cognitions,
Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne
27, avenue Lombart,
92260 Fontenay-aux-roses, France.
fannygeorges@free.fr

RESUME

La communication assistée par ordinateur nécessite de créer une représentation de soi pour que s'établisse un échange avec un interlocuteur. Cette création d'un autre soi-même sur le réseau peut pousser l'utilisateur à expérimenter différentes identités ; ce processus provoque une prise de conscience existentielle de sa relation à l'autre, et à lui-même.

MOTS-CLES

Communication, communauté, existence, représentation de soi, mondes virtuels, réalité.

ABSTRACT

Computer assisted communication requires to the user to create a representation of himself, which enable the exchange with the interlocutor to be established. That creation of another "Myself" on the network might made the user to experiment couples of other identities. This process of "being someone else" allows the user to realize its material existence in the relation with the other one and even to himself.

KEYWORDS

Communication, community, existence, representation, virtual worlds, reality.

INTRODUCTION : LA PRISE DE CONSCIENCE DE L'AUTRE ET DE SOI

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 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.

COMMUNIQUER EN COPRESENCE ET A DISTANCE

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. En revanche, 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 à la communauté. 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 déliées, doivent être créées du tout au tout.

PERCEPTION NUMERIQUE DE L'AUTRE ET DE SOI

Sur internet, la relation interindividuelle s'opère par le biais d'interfaces logicielles. 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. Des individus qui se sont rencontrés préalablement « dans la vie réelle » peuvent ainsi communiquer et pratiquer des activités communes, mais aussi, et c'est là un fait sans précédent,

GEORGES, F (2003) « Jeux d'identités numériquement interfacées. » Annexe des Actes de la XVème Conférence Francophone sur l'Interaction Homme-Machine (IHM 2003).

ont la possibilité de se mettre en relation avec des personnes rencontrées et perçues initialement via le support de communication. Or, si le contenu de l'échange est bien émis par des êtres humains, ce sont les formes de représentation numériques proposées par le logiciel qui constituent sa forme. Gestuelle, mouvement et apparence du corps, ton et intonations, qui sont le propre de la communication en coprésence, permutent dans la relation à distance avec une police de caractère, une couleur, un pseudo, un rythme de discussion, de sorte que la perception d'autrui et l'image que je donne à percevoir sont entièrement conditionnées par les fonctionnalités techniques mises à disposition par le logiciel. Sous la forme banale d'une interface de dialogue ou de jeu, la mise en relation logicielle ouvre l'individu à une perception radicalement différente de l'altérité, mais aussi de lui-même.

EXISTER SUR LE WWW

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 vis, j'ai un corps de chair et de sang, donc j'existe, ainsi que tout ce que je vois et touche. 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 WWW est un monde séparé et qu'il n'y est par présent, en somme qu'il n'y existe pas. Pour y remédier, il doit émettre un signal perceptible pour un tiers. Le signal minimal est un identifiant ou pseudo, qui fait naître l'utilisateur au réseau communautaire. Ce signal est « minimal » car d'une part, s'il ne l'émet pas, l'utilisateur n'est pas présent à la communauté ; d'autre part, il est une donnée nécessaire qui peut ou non, suivant le logiciel utilisé, être complétée par d'autres signaux : dans un jeu en réseau, ce pourront être les caractéristiques initiales de son personnage (métier, race, apparence), dans une messagerie, une photographie ou une image, les passe-temps, la couleur de cheveux ou encore la localisation géographique, dans un site de rencontre, le descriptif de la personne recherchée, mais aussi, dans un logiciel de peer-to-peer, les fichiers téléchargés. Ces signaux s'organisent autour du signal « minimal », le pseudo. Qu'ils relèvent de la langue, de l'image, du son, ils ont en commun de décrire leur émetteur, que ce soit directement (je suis ainsi) ou indirectement (j'aime cela) : ils forment le signe de son existence et de son identité contextuels.

L'IDENTITE NUMERIQUE : SEMIOSE D'UN ENSEMBLE FINI

L'identité, c'est ce qui résiste au temps et se nourrit de l'expérience. La représentation numérique donne forme à cette résistance. On peut y distinguer en effet deux types de signaux, ceux qui sont permanents (avatar, panneau de profil, typographie) et ceux qui sont sans cesse actualisés (le contenu textuel du chat, le rythme de la discus-

sion, le déplacement de l'avatar). Les signaux *permanents* constituent le noyau dur de l'identité, tandis que les signaux *actuels* alimentent l'identité dans une expérience relationnelle. 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. 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. 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.

CONCLUSION : IDENTITES CATHARTIQUES ?

La communication assistée par ordinateur invite à une prise de conscience de soi en tant qu'être social par des expérimentations sans précédent dans la réalité. Des signaux permanents qu'il peut paramétrer de façon totalement artificielle aux signaux actuels qui relèvent de sa manière d'être en temps réel, l'utilisateur a l'occasion d'évaluer ses capacités à s'adapter à des contextes très différents, en 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. Dès lors, à travers ce processus de construction de soi, la communication à distance revêt une dimension politique, celle de lutter contre l'assujettissement identitaire propre à une réalité dont l'utilitarisme étouffe l'expression de l'individu entre les étaux de la convenance et de la fonction sociale. Expérimenter d'autres soi-mêmes, d'autres parties de soi qui n'ont pas place dans la vie quotidienne permet à l'utilisateur de mettre en scène sa propre catharsis.