
La construction de soi médiée par ordinateur : apprentissage et interactivité

Fanny GEORGES

MOTS-CLES :

Interactions, interactivité, construction de soi

RESUME :

Cet article présente une nouvelle méthode d'analyse du processus de construction de soi médiée par ordinateur. 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. Dans le domaine conceptuel du contenu et dans l'espace conceptuel de la source, trois sous-domaines de la métaphore du profil sont distingués dans cette recherche : la métaphore du soi, la métaphore du chez-soi et la métaphore du flux. Ces trois métaphores permettent d'appréhender 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.

INTRODUCTION

Ces dernières années, un nombre croissant de logiciels de Communication Médiée par Ordinateur (CMO : forums, pages personnelles, blogs, logiciels de partage de photos, réseaux sociaux, messagerie instantanée) sont utilisés pour communiquer quotidiennement par une quantité croissante d'individus. Or, ces dispositifs de communication font appel à des médiations numériques de soi. L'étude du phénomène sociétal de la communication informatisée et des supports de présentation de soi est de première importance pour comprendre comment s'organisent les processus de communication actuellement émergents. Des études montrent l'impact effectif des profils utilisateur sur l'image de soi et des autres. Mais comment analyser ce processus en tenant compte des multiples variations que présente le panorama des applications aujourd'hui ? Quel sont les enjeux de la structuration technique de la représentation et de l'interactivité sur la relation construction de soi en pensée ?

Pour répondre à ces questions, cet article présente une méthode originale d'analyse du processus de construction de soi médiée par ordinateur. 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 la *métaphore du profil* sont distingués dans cette recherche : la *métaphore du soi*, la *métaphore du chez-soi* et la *métaphore du flux*. Ces trois métaphores permettent d'appréhender 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 des signes qui réfèrent au sujet (section 1): les *opérateurs*, les *qualifiants*, les *sociatifs* et les *possessifs*. Dans la *métaphore du chez-soi* (section 2), l'utilisateur aménage cet

ensemble de signes en fonction des possibilités offertes par le système de cacher ou rendre visibles certaines informations et dans la *métaphore du flux* (section 3), certains de ces signes manifestent spécifiquement le changement et le flux identitaire.

1 LA METAPHORE 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 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 la 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 complété automatiquement par le système en fonction de ses activités. Par exemple, dans un *MMORPG*, le niveau et les compétences du personnage augmentent, dans *Facebook* sont notifiées les applications téléchargées et utilisées (par exemple, la mention « a fait le test x et a obtenu le résultat y » dans l'historique). Le profil est enfin complété par des traces de l'autre dans la représentation de soi (cf. les *sociatifs*) 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 de signes visibles sur le profil qui participent de l'identité virtuelle.

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 connaît 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), et par lesquels ils sont identifiés comme individus (opérateurs d'identification)
- Les *qualifiants*, qui complètent les informations distinctives délivrées par les opérateurs d'identification
- Les *sociatifs*, qui ressemblent les représentations des autres dans la représentation de soi
- Les *possessifs*, qui rassemblent des objets (photos, vidéos, liens) partagés par l'utilisateur sur sa page

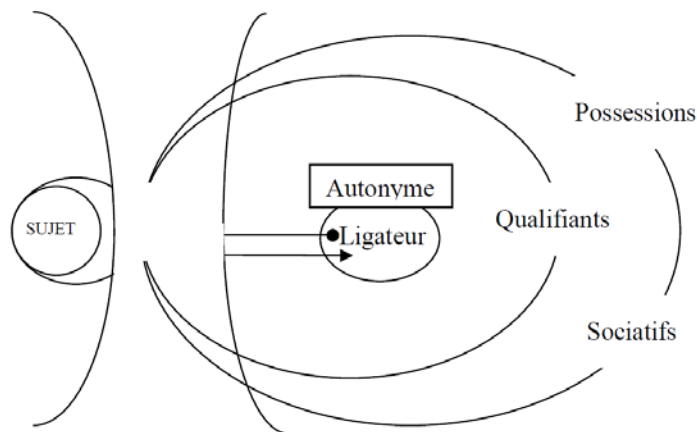


Figure 1. Modèle de la Représentation de soi ou identité déclarative : système d'embrayage de concentration-décentration (Georges, 2007 : p. 404).

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 adjoints de fonctionnalités d'appariement entre les individus (Cardon 2009). Par exemple, les centres d'intérêt (*qualifiants*) peuvent être indexés, consulter le profil des amis (*sociatifs*) peut permettre de trouver des amis communs, consulter le profil des personnes qui partagent les mêmes vidéos (*possessifs*) peut permettre de rencontrer des personnes qui partagent les mêmes goûts ou de découvrir des vidéos connexes.

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 modélant les espaces de transparence et d'opacité. Cette dimension architecturale du soi est abordée dans la section 2 dans 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 *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 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 peu à peu 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 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 font l'objet de la section 3 : 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 LA METAPHORE DU CHEZ-SOI

La *représentation de l'utilisateur* comprend un dispositif de points de vue, *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 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.

Les signes qui manifestent la personne sont nombreux et variés : photographie, avatar, pseudonyme, nom réel, centres d'intérêt, compétences, activités, vidéos partagées, amis etc. Afin de simplifier la lisibilité des pages du profil, tout en confortant une impression de maîtrise des 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 *CMO* tout comme dans le jeu, 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 regard son profil public ou son avatar, se mettant dans 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 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 dessine les contours d'une intériorité et d'une extériorité. Cette dimension dessine les contours de la maison dont 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 de mêmes voisins ou de mêmes objets, 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 la 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* 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 au *soi* de W. James, composé de sphères concentriques dont l'utilisateur est le centre et donc le soi procède 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'un espace privé, accessible à l'utilisateur seul, et 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 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 des onglets dédiées 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 en regard 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).

La structuration de l'interface entre visibilité et invisibilité, intériorité et extériorité, fragmentation et unité, 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 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 (cf. paranoïa du traçage des données sur le web ou de la divulgation des messages personnels ou encore de la phobie des administrateurs de comptes dans le cadre professionnel), soit que des personnes ou objets pénètrent cet espace pour le coloniser¹.

3 LA METAPHORE DU FLUX IDENTITAIRE

Le troisième ensemble, la *métaphore du flux*, introduit dans l'ensemble de 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 la vie de leurs propriétaires. S'organisant entre signes permanents et signes actuels, la représentation comporte une partie fixe et une partie mobile et non mémorisée. Les informations actuelles (mobiles, non mémorisées) sont composées des *indices de présence* (la mention « utilisateur connecté », « utilisateur disponible »), le rythme de discussion, les indices chroniques (date, heure de la publication d'un post, de la dernière connexion, de la création du personnage), les 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.

La *métaphore du flux* introduit dans la structuration informatisée du soi des informations essentielles à l'impression de vie et de mouvement de la représentation. Elle réfère à une conception de l'identité comme flux. 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.

3.1 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 *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 multijoueur tel que *World of Warcraft*, les caractéristiques 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

¹ 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)

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 au cours de l'interaction, 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* (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 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.

3.2 Les 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.

Le terme *vivance* est employé comme traduction de *liveness*. Dans la recherche anglophone sur la communication informatisée, ce terme désigne l'impression par laquelle les utilisateurs ressentent la représentation et le monde virtuel comme participant de leur expérience sensible et vécue. Ce concept m'a intéressée pour analyser des procédés par lesquels la Représentation de soi, structuration technique, semble « vivante », c'est-à-dire fait l'objet d'une construction symbolique relative au sentiment d'exister corps et âme dans l'ailleurs de l'environnement informatisé.

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). »

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 sociatifs relèvent de l'inscription des autres utilisateurs dans sa représentation. Les catégories d'*indices de vivance* se sont démultipliées dans l'effort des concepteurs des applications de rendre la représentation plus vivante et favoriser la captation des activités de l'utilisateur.

3.2.1 Indices de présence et tyrannie

Les *indices de présence*² 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 »

² Cette catégorie d'indices est désignée par « icône de disponibilité » par Denis et Licoppe 2006.

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?

3.2.2 Rythme de discussion et ressenti

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 conversation 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.

3.2.3 Indices chroniques et distorsions

Les *blogs*, technologie-phare des adolescents en 2004 (Lenhart 2007) sont soumis à des *indices chroniques*, comme les discussions synchrones et asynchrones, mais 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 de la fréquence de mise à jour qui enjoint les utilisateurs qui se lancent dans cette expérience à tenir le rythme et consacrer du temps à cette activité. Les *blogs* de voyage, les *blogs* professionnels, semblent, par opposition aux *blogs* d'adolescents, s'être davantage stabilisés, soit parce qu'ils sont réservés au temps d'un voyage, soit parce qu'ils font la promotion d'une activité professionnelle.

3.2.4 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*, notifiés 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.

3.2.5 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.

CONCLUSION

Depuis les premières discussions en mode texte de l'IRC et des premiers MUDs, un modèle commun de l'identité s'est informé et des normes se sont mises en place, de sorte que la différence entre les différentes applications soit perceptible par les variances de structures. La *métaphore du profil* est un modèle qui permet d'analyser la 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 s'ils sont différents du réel. 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.

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 Editions, Paris.

GEORGES Fanny

2006, « Immersion et métaphore de l'intériorité ». Actes du colloque *Ludovia 2006*, 5-7 juillet 2006, Saint-Lizier.

2010 *Identités virtuelles. Les profils utilisateur 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 Editions 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.